

st-computer

atari-computing heute 11/2000



Unser großes Atari-X-Mas-Special:

- Der Atari-Adventskalender
- Die Atari-Weihnachtsgeschichte

Interview:

- Ulli Ramps über papyrus

Software:

- ASH Chatter 1.1
- Preview AtariIRC

Entertainment:

- Legends Of Espen
- Pac-Man: Adventures In Time

JAGUAR

- Hyperforce

Workshop:

- MiNT im Netzwerk

Machen Sie mehr aus Ihrem Betriebssystem

MagiC Tools & Tipps





falkemedia shop

Grafikserie Crayon

Ab sofort erhalten Sie bei uns die Grafik-CDs der Serie „Crayon“ zu sagenhaft günstigen Preisen. Dabei steht „Crayon“ für eine ausgesprochen hohe Qualität. Sämtliche Beiträge sind von qualifizierten Künstlern größtenteils exklusiv für diese Serie erstellt worden.

Und im Gegensatz zu einer Reihe von „Billig-CDs“ bestehen die hier gelieferten Grafiken nicht nur durch hohe inhaltliche Qualität, sondern auch technisch durch eine so gute Scan-Auflösung, dass sie für Drucke bis zu einer Größe von DIN A4 geeignet sind.

Bestellen Sie schriftlich oder telefonisch direkt bei:
Falkemedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Germany
Tel. +49 (04 31) 27 365
Fax +49 (04 31) 27 368

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck, bar, Lastschrift) 7,- DM
Nachnahme pauschal 12,- DM

Ab 150,- DM Bestellwert
berechnen wir keine
Versandkosten.

Auslandssendungen erfolgen
nun gegen bar/EC-Scheck.

3D-Grafiken und Objekte Teil 1



29,90 DM

„3D-Grafiken...“ bietet eine reichhaltige Palette an freigestellten 3D-Objekten und Grafiken. Der Schöpfer hat bei seiner Auswahl ausschließlich sinnvoll nutzbare Figuren aus Wissenschaft, Technik und Natur gewählt. Die Formate TIFF, BMP, JPG sowie das 3D-Format DXF sind enthalten. Ein Leckerbissen für 3D-Grafik-Fans.

Clip-Arts Sport und Freizeit



24,90 DM

Mit „Clip-Art Sport & Freizeit“ sind Sie bestens gerüstet, wenn es darum geht, Vereinszeitleitungen, Sportmeldungen, Webpräsenzen oder Einladungen zu illustrieren. Rund 100 hochauflösende und witzige Cartoons zu jeder erdenklichen Sportart sind ein Muss für Layouter und Gestalter.

3D-Grafiken und Objekte Teil 2



29,90 DM

3D-Grafiken 2... stammt ebenfalls aus der Feder Udo Jepsens und besticht durch eine hochwertige Fortsetzung des bewährten Konzeptes: Ausgereifte, detaillierte und wirklich nutzvoll einsetzbare 3D-Objekte werden dem Grafiker geliefert. Die Formate sind TIFF, JPG und das 3D-Format DXF.

Clip-Art Arbeit und Handwerk



24,90 DM

Aus der Schmiede der „Sport & Freizeit“-Grafiker stammt auch die CD-ROM voll Grafiken rund um die Arbeit und das Handwerk. Sie bietet ebenfalls rund 200 witzige und hochauflösende Bilder die zur Illustration und Gestaltung in allen Bereichen der Arbeit und des Handwerks dienen.

Comics: Parties und Sommerfeste



29,90 DM

Das absolute Highlight unserer Grafikserie ist die Arbeit von Sven Sommerfeld. Gekonnt hat er über 200 Szenen, Situationen oder einzelne Figuren in Szene gesetzt und damit eine unentbehrliche Grafiksammlung geschaffen, die Ihrsgleichen sucht. Einladungen oder ganze Comics sind ab sofort ein Kinderspiel!

Märchen & Fantasyfiguren



29,90 DM

In brillanten und farbenfrohen Zeichnungen setzt der Künstler die Helden vieler bekannter Märchen ins Szene. Im Vordergrund steht dabei der Mensch in seinen unterschiedlichsten Rollen. Somit ist die CD auch außerhalb des Genres „Märchen“ sehr gut einzusetzen.

Speisen, Getränke und Feste



29,90 DM

Eine hochwertige Grafiksammlung zum Thema Speisen, Getränke und Feste. Alle Grafiken wurden sorgfältig von Hand gezeichnet und für professionelle Ansprüche aufgearbeitet. Die CD bietet eine ideale Grundlage zum Gestalten von Speise- und Cocktail-Karten sowie Einladungen aller Art.

Grafiken und Comics aller Art



29,90 DM

Auch diese handcolorierten Zeichnungen wurden exklusiv für die Crayon-Serie angefertigt. Der Künstler versteht es nicht nur, Witz und Humor in Szene zu setzen, sondern auch jeder Figur dieser Sammlung Charakter einzuhauhen. Sie werden sich selbst bei der Arbeit ein Schmunzeln nicht verkneifen können ...

Sämtliche CDs sind standardmäßige PC-Pressungen. Die Grafikformate können in allen gängigen Grafikprogrammen verarbeitet werden. Für die CD-ROM „3D-Objekte 2“ wird ein ZIP-Entpacker benötigt, um an die DXF-Dateien zu gelangen.

x - m a s s p e c i a l

- 04 Schmockers Weihnachten
Eine Atari-Weihnachtsgeschichte
- 06 Der Atari-Adventskalender
24 Weihnachtstage auf Ihrem Atari
- a k t u e l l e s
- 08 Atari-News
Wissenswertes aus der aktuellen Atari-Welt
- 11 Vor 10 Jahren
Die st-computer im Jahre 1990
- 12 Stateside Report
Ein Blick über den großen Teich
- 13 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 14 Milan-Talk III
Wie geht es weiter nach dem „schwarzen Oktober“?
- 20 MagiC Tools
Machen Sie noch mehr aus Ihrem Lieblings-Betriebssystem
- 28 MagiC Tipps
Kniffe für die tägliche Arbeit mit dem Multitasking-OS

s o f t w a r e

- 27 st-computer Spezialdiskette
Randvoll mit einfach guter und aktueller Atari-Software
- 32 ASH Chatter
Das Online-Plaudern geht in die nächste Runde
- 38 AtariCQ
Preview auf den ICQ-Client für Stik und StinG
- 40 st-computer Leser-CD
Es gibt was auf die Ohren!

p r a x i s

- 42 MiNT im Netzwerk
Ist MiNT-Net reif für den Anwender?

d t p

- 48 Tipps & Tricks
...rund um Calamus SL
- 49 Calamus-Modul-Guide
Die aktuellen Calamus-Module im Überblick
- 50 papyrus-Talk
Ulli Ramps im Gespräch

o n l i n e

- 53 Internet mit dem Atari
IRC-Kommandos im Überblick

e n t e r t a i n m e n t

- 57 Legends of Espen
Preview und Interview zum 3D-Rollen-Adventure
- 61 Pac-Man: Adventures In Time
Neues von Atari Interactive
- 64 Atari-Scene
Ferien auf dem Lande: Partyreport Unconventional 2000

e d i t o r i a l

Während ich diese Zeilen schreibe, haben sich die Blätter vor meinem Fenster bereits wieder sehr stark verfärbt und die Herbststürme fegen über das Land. Schon bald wird es noch kälter werden und der Winter wird alles in seiner strengen Hand halten. Wer in diesen Tagen durch die hiesigen Supermärkte auf der Suche nach den ersten Geschenken stöbert, der kann sich vor der ersten Weihnachtsstimmung schon fast nicht mehr retten. Und beim Blättern durch diese Ausgabe der **st-computer** werden Sie bemerken, dass auch wir versucht haben, etwas ganz Besonderes für Sie zusammenzustellen: eine stc-Weihnachtsausgabe.

Als unser Autor Jan Daldrop während einer Redaktionskonferenz auf mich zukam, um mir kurzfristig für dieses Heft einen Atari-Adventskalender vorzuschlagen, konnte ich - das muss ich im Nachhinein doch zugeben - nicht allzu viel mit der Idee anfangen. 24 Türen in einem Computermagazin, wie soll das gehen? Und hat so eine Idee in einer Zeitschrift, die sich in erster Linie mit technischen Zusammenhängen befasst, überhaupt ihren Platz? Nun, auf den Seiten 6 bis 7 können Sie sich ebenso positiv von dem Ergebnis überraschen lassen, das Jan erarbeitet hat, wie ich bei seiner Artikelabgabe. Der Adventskalender ist im Grunde ein virtueller Kalender, der Links zu Programmen, Spielen und Demos aus der Atari-Welt bietet, die ganz direkt oder im weiteren Sinne etwas mit Weihnachten zu tun haben. Die Recherche und Zusammenstellung hat Jan dabei viel Arbeit gekostet, und ich danke ihm für diese Mühe - schließlich sind es manchmal diese kleinen Besonderheiten, die ein Magazin erst lesenswert machen und die es in der Erinnerung des Lesers halten.

Die Weihnachtszeit war auch traditionell leider immer eine Zeit der Enttäuschungen in der Atari-Welt. Atari selbst schaffte es z.B. in den 90ern nicht, den Falcon wie erhofft in ausreichenden Stückzahlen pünktlich zu Weihnachten auszuliefern. Auch der Jaguar erreichte seine europäischen Fans nicht mehr rechtzeitig für den Gabentisch. Und nun hat auch Milan nicht die so dringend benötigte neue Maschine präsentiert. Weihnachten ist auch in diesem Jahr daher eine Zeit, in der wir uns darauf zurückbesinnen müssen, was wir an unseren gegenwärtigen Maschinen, die nun noch etwas länger auf ihren verdienten Ruhestand warten müssen, so schätzen. Warum sich z.B. gerade für unsere Rechner eine ganze Schar von Codern hinsetzt, um weihnachtliche Demos zu produzieren - für PC und Mac gibt es so etwas nicht. Und wenn Ihnen die Wartezeit auf neue, frische Hardware nun endgültig zu lang geworden ist, und daher auf Ihrem Gabentisch in diesem Jahr ein günstiger PC oder ein iMac steht, dann sollten Sie wissen, dass Sie deshalb nicht aus der Atari-Gemeinschaft herausgefallen sind. Atari spielt sich auch auf dem PC, auch auf dem Mac ab. Atari ist längst nicht mehr „nur“ ein ehemaliger Hersteller hervorragender Hardware, Atari ist eine Wohlfühlumgebung, auf die Sie nicht verzichten müssen - egal, ob auf Systemen aus Sunnyvale oder bei Ihrem nächsten Hardware-Schritt. Atari geht mit.

Ihr Thomas Raukamp



Schmockers Weihnachten

Schmocker saß an seinem Tisch. Vor ihm ein Marzipanbrot für 89 Pfennig vom Kloppenburg, ein Teelicht und der Rest seiner Weihnachtsstimmung in Form eines eigentlich recht hübschen Tannenzweiges mit Kugeln, die er noch irgendwo im Keller gefunden hatte. Weihnachten ist schön. Schön! Weihnachten ist gar nicht schön. Statistisch gesehen lag den meisten Deutschen nichts mehr am Weihnachtsfest, und deswegen hätte er eigentlich zufrieden sein sollen, dass er dies Jahr nicht wirklich viel zu feiern hatte - immerhin entspräche er dem guten Durchschnitts-Deutschen. Dieses Jahr - fand er - hat er eine Breitseite zuviel abbekommen. Einfach am 22. Dezember kurz nach dem Aufstehen hier hereinzustiefeln, den alten Schrank, den Drucker und den Scanner zu pfänden und dann, ja dann, kam das Schlimmste: Sie nahmen den Rechner mit. Seinen geliebten Atari Falcon 030 - ein selten tolles Stück, ausgerüstet mit allem, was es so gab. Mitgenommen. Und das alles wegen einer ärgerlichen, unbezahlten Rechnung vom Versandhaus. Für Fernseher und Waschmaschine. Ach ja, die hatte man ihm gelassen. Und auch den Fernseher. „Gehört zur lebensnotwendigen Grundausstattung“, hatte der Gerichtsvollzieher gesagt. Hat der eine Ahnung. Schmocker konnte eher ohne Flimmerkiste und saubere Hosen als ohne seinen Rechner leben.

Tja, und da hat sich also in den letzten 21 Stunden, seit der Typ hier war, der Frust gesammelt, hat sich in dem grundsätzlich so geordneten, bürgerlichen Mann so ein Plan zurechtgesetzt, Rache zu üben und seinen Liebling wieder nach Hause zu holen. Schmocker aß den Marzipanriegel und überlegte noch ein wenig weiter, Wenn man den einschlägigen Statistiken weiter glauben wollte, verschwanden liebe Familienmitglieder an Weihnachten öfter als sonst - und zwar vornehmlich Männer. Und Diebstähle wurden ebenfalls vermehrt an den geheiligten Feiertagen begangen.

«Zufälle gibt's», dachte Schmocker. Morgen ist doch Weihnachten. Na sowas!

TUnd wie es der Zufall dann so wollte, latschte Schmocker früh am nächsten Morgen los. Der Vollstrecker hatte dienstfrei - wie immer am 24. An solchen Tagen arbeitet kein Mensch. «Außer Schmocker, der alte Zocker», dachte der knapp Vierzigjährige bei sich. Wahre Männer arbeiten auch an Weihnachten. Machen sogar Drecksarbeit. Und er grinste ein wenig zufrieden vor sich hin.

Am Schäferweg angekommen, stahl sich Schmocker auf die Auffahrt zur Nr. 23. Die Gegend war gut, nicht vornehm. Völlig unbedarfte in Entführung hoffte er, von niemandem beobachtet zu werden und schlich in die Garage. Dort, zwischen Wand und Schnauze des Vans, setzte er sich auf den Fußboden, um so lang auszuharren wie nötig. Er wollte dem alten Sack vom Amtsgericht persönlich und ewig lang in den Hintern treten. Hoffentlich fuhr er heute irgendwo hin, und hoffentlich nahm er heute weder Frau noch Kinder mit.

Irgendwann war es dann soweit. Schmocker hatte schon ein paar Stunden vor sich hin gezittert (immerhin waren es 4 Grad Minus), als er Schritte auf die Garage zukommen und den Hund im Haus zum Abschied bellen hörte. Der Schlüssel drehte sich, durch die Zentralverriegelung wurden alle Wagentüren geöffnet, dann wurde der Motor gestartet. Mit wenigen Schritten war der mit modischen Cordhosen und einem dicken weißen Wollpulli bekleidet eigentlich ganz gesittet und normal aussehende Schmocker bei der Beifahrertür gelandet und setzte sich neben den verdutzt dreinblickenden Herrn Möhlmann, den Gerichtsvollzieher.

B**«Bitte, fahren Sie einfach los», sagte Schmocker höflich und lehnte sich zurück. Möhlmann, überwältigt von der Situation, legte prompt den falschen Gang ein und fuhr ein kleines Stückchen vorwärts, auf das „Nach hinten und raus hier, Mann!“ des unerwarteten Beifahrers fand er jedoch bald den Rückwärtsgang und fuhr. Die Auffahrt runter, rechts auf die Straße und los. Nur wohin? «Wo liegen die gepfändeten und mitgenommenen Sachen?»**

Die direkte Tour drückte so eine Art Beherrschung der Situation und Überlegenheit aus, hatte Schmocker sich zurechtgedacht, und daher wählte er einen ihm zwar fremden, aber notwendigerweise etwas forschenden Ton. Sie fuhren zum Amtsgericht, sowohl Rechner als auch Zubehör sollten sich dort im 3. Stock befinden. Der Schlüssel? Ach ja, der ist im Zimmer

des Hausmeisters, den könne er sicher holen, so Möhlmann. Sowas sei ihm ja noch nie passiert. Und er überlegte bei sich, ob der Wahnsinnige denn wohl eine Waffe haben mochte. Er wisse, er habe keinen angenehmen Beruf, meinte er fast entschuldigend, aber auch der müsse getan werden. Schmocker konnte solche Sprüche nicht leiden, hatte aber irgendwie keine Lust, ungeduldig zu wirken. Er antwortete nicht und gemeinsam stiegen sie nebeneinander treppauf in den dritten Stock, das alte Gebäude hatte keinen Fahrstuhl. Möhlmann schloss Zimmer D367 auf und schaltete das Licht ein. Die Regale und Tische waren vergleichsweise leer, scheinbar hatte man vor Weihnachten noch die meisten gepfändeten Gegenstände zu Geld machen können.

B«Bitte verzeihen Sie, wenn ich Ihren Zeitplan etwas durcheinander bringe, so an Weihnachten. Aber wo ist der Rechner?»

Möhlmann ging vor. Den Rechner hatten sie lieblos auf den Boden gestellt, die weiteren Geräte im Regal - und so Schmockers liebstes Eigentum zur Geldquelle degradiert, um die Konten eines Versandhaus-Multis in Ordnung zu bringen und Außenstände einzutreiben. Skandalös, fand er.

Ob ihm denn der PC so wichtig wäre, wollte Möhlmann wissen, um ein wenig die Stimmung in dieser Situation auszuloten.

Nein, nein, das sei kein PC. Und Möhlmann hatte keine Ahnung, was Schmocker damit meinte und fragte deswegen nach. Atari? Nein, er wusste nicht, was das Besondere daran war. Na ja, und dann fragte Schmocker höflich, ob er ihn einschalten dürfe, um das zu erklären - und der Mittfünfziger wagte nicht, ihm diesen Wunsch abzuschlagen. Dann endlich lief er, der Rechner.

Was üblicherweise in derlei Momenten folgt - also die erste Überraschung, das erste Warmwerden mit dem unbekannten System, die Freude im Gesicht Schmockers, als Möhlmann sich von Demos und Bildbearbeitungen beeindruckt zeigt, als er sogar zugibt, der Rechner sei ja viel schöner und angenehmer zu bedienen als das alte Nixdorf-Gerät, das er immer benutzen muss und mit diesem Atari würde er ja sogar auf seine Sekretärin verzichten, und dann noch die kleine Game-Session - all das füllte so an die zwei Stunden. Bis Möhlmann sich irgendwann seinem Entführer - konnte man diesen Mann Entführer nennen? - zuwandte und traute, dessen Waffe zu verlangen.

Nein, also ein Waffe könne er ihm nicht geben. Schmocker war fast über sich selbst erstaunt, er war bis hierher ohne wirkliches Druckmittel gekommen. Wenn er eine gehabt hätte, wäre sie sicher beim Pfändungstermin mitgenommen worden.

«Das glaubt mit ja keiner», murmelte Möhlmann. Und dann noch etwas von Anzeige und Freiheitsberaubung, obwohl er selbst nicht mehr ganz überzeugt klang.

Schmocker sah auf den Monitor, und die Tannennadeln seiner Weihnachtsgefühle, die gerade wieder erwacht waren, begannen ihn von innen zu stechen. Möhlmann war nicht dumm, und die seltsame Spannung im Raum spürte sogar ein Gerichtsvollzieher. Er sah, wie Schmocker sich aufrichtete und seinen Rechner abschaltete. Das angenehme Geräusch des laufenden Lüfters verstummte.

Und dann fiel Möhlmann etwas ein, und er wusste gar nicht, warum er das angesichts der Illegalität dieser Ereignisse eigentlich tat. Aber er wusste, im Frühsommer wäre alles überhaupt nicht soweit gekommen. Also legte er jetzt seine Hand auf Schmockers Schulter und meinte, wenn er ihn jetzt nach Hause bringen und ihm den Rechner mitgeben würde, ob das denn Weihnachten ein bisschen retten würde. Schmocker sah in ungläubig an. Na ja, die anderen Geräte und den Schrank müsste er schon versteigern, aber dann würde man ja sehen, welche Restsumme noch offen sei, und dann wäre sicher auch noch ein Ratenzahlungsplan für ihn drin, vielleicht sogar eine Fristverlängerung.

Jetzt war Schmocker überrascht.

«Weihnachten ist schön», sagte er etwas beschämt.

«Sehr schön», lächelte Möhlmann.

Nicole Raukamp



13. Dezember. Das „Crimbo Intro“ für den ST der Democrew Torment wurde im Rahmen der DHS Christmas Intro Competition 1999 programmiert. Und wer noch genügend Zeit im Weihnachtsstress übrig hat, der kann gemütlich zusehen, wie ein Schneemann ganz allmählich zuschneit.
www.dhs.nu/scene_compo.jsp
 (DHS Homepage - Competition Corner)

14. Dezember. Das ST-/Falcon-Weihnachtsdemo der deutschen Crew Paranoia, das 1998 veröffentlicht wurde, nutzt die Aufmerksamkeit des Zuschauers, um wieder einmal ein bisschen Schnee zu präsentieren und noch ein paar Grüße zu versenden. Dazu dudelt im Hintergrund ein bisschen Chipmusik.
www.atari-computer.de/xonline/xmas98/xmass.lzh
 (Paranoia Weihnachtsdemo)

15. Dezember - 17. Dezember. Vom 15. bis 17. Dezember dieses Jahres findet die STNICCC 2000 in Holland statt; die Wiederbelebung der legendären STNICCC 1990 und auch ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten aus der ST Scene. Die noch aktive Atari-Scene wird sich natürlich auch zahlreich dort einfinden. Für Interessierte hier noch die Auflösung des ungewöhnlichen Namens und eine Internetadresse mit weiteren Informationen: ST News International Christmas Coding Convention - <http://www.stniccc.com/>. Wer am Wochenende etwas besseres zu tun hat, kann sich zumindest die Cocktail-Datenbank von PPP-Software besorgen und nach Glühwein und Bowle suchen. Prost!
www.ppp-software.de
 (PPP Software Homepage)

18. Dezember. „Two in One“ ist das Siegerdemo der DHS Christmas Intro Competition 1999. Es läuft anstandslos auf STs und Falcons. Und da es sich um ein Demo der Dead Hackers Society handelt, läuft es auch problemlos unter vollbeladenen Multitasking-Systemen.
www.dhs.nu/scene_compo.jsp
 (DHS Homepage - Competition Corner)

19. Dezember. Mit „Snowstorm“ präsentierten uns die Reservoir Gods im Jahre 1998 wohl einen der schönsten Schneestürme für den Falcon. Dazu gibt es gediegene Musik und einige hübsche Bilder.
www.users.zetnet.co.uk/pinkpage
 (Reservoir Gods Homepage)

20. Dezember. Die logische Folge der (leider wieder auferstandenen) Spice Girls sind die Spice Boys. Und anstatt Musik macht diese schwedische Crew schrecklich schöne Fakedemos. Mit ihrem „XXX-Mass“ wünschen Sie zu hämmernder Weihnachts-Chipmusik ein frohes Fest und einen guten Rutsch.
www.dhs.nu
 (DHS Homepage)

11. Dezember. Eine weitere Weihnachtsausgabe gönnte sich das Undercover Mag im Jahre 1996. In dieser Sonderausgabe waren dann auch ein paar lustige Texte zum Thema „Weihnachten in Deutschland“ zu finden. Das Mag läuft auf STs und Falcons.
www.atari-computer.de/xonline/xmas98/ucm_xmas.lzh
 (Undercover Xmass Special)

12. Dezember. Die Senior Dads sind ihres Zeichens die Altmeister des Fakedemos. Fakedemos zielen - wie der Name schon andeutet - darauf ab, möglichst schlechte Effekte mit schlechter Grafik und schlechter Musik zu kombinieren, und am Ende noch witzig zu sein. Mit dem 1997 veröffentlichten „X-Mass Card Demo“ für den Falcon ist dies Vorhaben den Senior Dads mal wieder blendend gelungen.
www.atari-computer.de/xonline/xmas98/xmass97sd.lzh
 (XMass Card Demo)

21. Dezember. Ein bisschen Musik, ein bisschen Text: Mehr gibt es beim „TNH-Xmass“-Demo nicht zu bewundern. Dieses ST^E/Falcon-Demo wurde für die DHS Christmas Intro Competition 1999 programmiert.

www.dhs.nu/scene_compo.jsp
 (DHS Homepage - Competition Corner)



22. Dezember. Für ein bisschen Entspannung sorgt noch einmal ein sehr schön gemachtes Jump'n Run von Tony Greenwood. Zu einem etwas nervtötenden Jingle-Bells-Soundtrack darf man in Diamond Ice durch eine verschneite Winterlandschaft hüpfen. Dazu gibt es auch noch einiges an Rätselkost und eine praktische Speicherfunktion. ST- und Falcon-Besitzer hüpfen bevorzugt.
www.atari-computer.de/xonline/xmas98/diamond.zip
 (Diamond Ice)



23. Dezember. „XBIOS-Mas“ ist ein weiterer Vertreter der DHS Christmas Intro Competition 1999. In diesem Demo macht sich endlich der Weihnachtsmann auf seinen Weg durch die Luft. Wird auch langsam Zeit. Dieses Demo ist ST- und Falcon-kompatibel.

www.dhs.nu/scene_compo.jsp
 (DHS Homepage - Competition Corner)

24. Dezember. Zum Schluss gibt es nichts an zeitraubender Software mehr. Wer auf seine Kommunikation mit der Außenwelt nicht verzichten möchte, kann ja mal das Point-Programm The Dot starten.

Hiermit wäre unser kleiner Ausflug auch schon beendet. Hätte es der Großteil der hier vorgestellten Weihnachtsprogramme nicht schon en masse getan, würde ich auch noch mal meine besten Wünsche loswerden. :-)

Jan Daldrop





STemulator GOLD

Daß man z.B. beruflich mit PC-Systemen konfrontiert wird, bleibt mitunter nicht aus. Und für

alle diejenigen, die dennoch nicht auf ihre TOS-Software verzichten möchten, haben wir die Lösung parat: Der STemulator, ein ausgezeichnete und schneller Atari-Emulator für Windows-Systeme (95/98/NT). Dieses schnell zu installierende Programm ermöglicht es Ihnen, den gewohnten Atari-Desktop entweder in einem Fenster oder auch bildschirmfüllend darzustellen und darunter Atari-Software zu betreiben.

Besonderheiten:

Der Moderne Desktop "Thing!", der den Atari-Desktop komplett ersetzt und durch eine Reihe von zeitgemäßen Funktionen erweitert, High-Color-Modus, MultiTOS, das originale Atari-Multi-tasking-Betriebssystem, damit Sie mehrere Atari-Programme gleichzeitig betreiben können, TT-RAM, um mit bis zu 2 GB-Ram-Speicher zu arbeiten, die Unterstützung von langen Dateinamen, die Unterstützung aller Windows-Laufwerke, die Verwendung aller installierter Windows-Fonts als GDOS-Fonts, wodurch Betriebssystem-Erweiterungen wie SPEEDO-GDOS oder NVDI komplett entfallen können (Ihre Atari-Software bietet Ihnen die Windows-Fonts an!) und die Unterstützung aller Windows-Drucker (von denjenigen Programmen aus, die GDOS-Drucker ansprechen).

Damit hängt die STEmulator viele seiner Mitstreiter in puncto Funktionsumfang, Komfort und Preis-/Leistung ab und wird zum unentbehrlichen Atari-Ersatz.

Preis: 99,-

STemulator PRO 1.67

Entspricht dem STEmulator GOLD, unterstützt jedoch maximal 256 Farben im Atari-Modus, stellt kein TT-RAM zur Verfügung, besitzt keinen alternativen Desktop "Thing!" und MultiTOS gehört nicht zum Lieferumfang.

Preis: 69,-

Versandkosten Vorkasse Scheck/bar/Lastschrift 7,-
 Versandkosten Nachnahme 12,-
 Versandkosten europ. Ausland (nur EC-Scheck) 15,-

Versand:

FALKE VERLAG

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368

© 2000 - Falke Verlag - 24149 Kiel - <http://www.stemulator.de>

Aktuelles

Neues Futter ACE & FlexTrax für Musiker

Die schwedische Democrew new beat developments hat nach einiger Entwicklungszeit endlich wieder eine neue Version des Soundtrackers FlexTrax für den Falcon vorgestellt. FlexTrax präsentiert sich in einer benutzerfreundlichen Oberfläche (Auflösungen ab 640x480 Pixeln) und enthält einen integrierten Sample-Editor. FlexTrax unterstützt das Standard-MOD-Format, bei dem bis zu 8 unabhängige Kanäle genutzt werden können. Darüber hinaus beherrscht das Programm das weitaus flexiblere FLX-Format, das Echtzeit-Effekte wie Reverb und Delay unterstützt. Überarbeitet wurde in erster Linie der Sample-Editor. Außerdem werden nun die Standard-Sound-Formate WAV und AVR unterstützt. Die Wiedergabe-Routinen von FlexTrax wurden übrigens bei der Entwicklung des Plattform-Spiels „Willie's Adventures“ programmiert.



Die aktuelle Version ist derzeit v0.9 und wurde im September veröffentlicht. Ein Herunterladen ist direkt von der Webseite von new beat möglich.

Gleichzeitig stellte new beat ein neues Projekt vor: ACE ist ein kompletter 16-Bit-Synthesizer mit DSP-Unterstützung für den Atari bzw. C-



LAB Falcon. Abgespielt werden können Samples und einzelne Wellenformen wie Sägezahn, Rechteck und Rauschen. Genau wie bei FlexTrax wurde besonders viel Arbeit in ein komfortables Benutzer-Interface gelegt. Die meisten Parameter sind über eine grafische Darstellung einfach und präzise veränderbar.

ACE nahm seinen Anfang als Sample-Player, der keine Kompromisse eingehen sollte und bringt einige Funktionen mit sich, die vorher auf dem Falcon noch nicht erhältlich waren. So können VCA, VCF und zwei LFOs pro Stimme vollkommen multi-timbral kombiniert werden, wodurch völlig neue Klangmöglichkeiten entstehen.

Übrigens ist auch eine Tracker-Version von ACE für Falcon-Besitzer geplant, die auch ohne teure MIDI-Synthesizer Musik machen möchten. Erste Screenshots und den Statusreport finden Sie auf der Homepage von new beat. Sobald der Software-Synth erhältlich ist, testen wir ihn selbstverständlich auch in der st-computer. A

Daniel Hedberg, Ryds Allé 14B, 584 31 Linköping, Sweden, newbeat@telio.com, home.swipnet.se/newbeat/main.html

CalaNews

Rund um das professionelle Desktop-Publishing-Programm Calamus SL sind in den letzten Wochen zahlreiche Updates und sogar neue Module erschie-

! Die Atari-Links des Monats

www.atari-home.de	Sehr gelungene, neue Atari-Webpräsenz
atari.antination.com	Ein neues Ziel für alle Atari-8-Bit-Fans
www.atos-magazin.de	Aktuelles News, Berichte und Interviews aus der Atari-Welt
www.atariuptodate.de	Atari-Up-to-Date-Liste mit mehr als 1200 Einträgen
www.cortex-design.free4all.co.uk	Neue Adresse von cortex design (Eclipse & Tempest)

+++In Kürze+++

+++ Die Atari-8-Bit-Rechner erfreuen sich nach wie vor einer sehr hohen Beliebtheit, waren sie doch ihrer Zeit weit voraus und Konkurrenz-Maschinen wie z.B. dem Commodore 64 oder dem Apple II technisch überlegen. Entsprechend



rege ist auch die 8-Bit-Szene in Amerika und den osteuropäischen Staaten. Nun gibt es eine neue Homepage für alle XL-/XE-Freunde mit Emulatoren und vielen Spielen, die besonders die Classic-Fans entzücken werden. Sie erreichen das „Vietnam 8-bit Atari Games Archive“ unter der URL atari.antination.com.

+++ In unserem aktuellen Internet-Workshop haben wir uns in den letzten Monaten mit dem Thema IRC beschäftigt, wobei wir unseren Fokus auf die IConnect-/Draconis-Lösung Chatter gelegt haben. Auch der IRC-Client für STiK-/STinG-Benutzer wird eifrig weiterentwickelt: AtariIRC liegt seit Anfang November in der aktuellen Version 1.11 vor. Diese ist zu finden unter der URL www.bright.net/~atari. +++ „Transaction“ ist der Name eines Zusammenschlusses von Atari-Benutzern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Software in andere Sprachen zu übersetzen. So können sich Programmautoren an die Mitglieder dieser Gruppe wenden, wenn sie Interesse an der Übersetzung ihrer Software haben. Auf der neu gestalteten Web-Seite von Transaction finden sich alle notwendigen Informationen und Kontaktadressen. Auch eine Übersicht der Programme, die bereits lokalisiert wurden ist vorhanden. Das interessante und wichtige Angebot findet sich unter der URL atari.transaction.free.fr.

+++ Protector ist ein klassisches Weltraum-Ballerspiel für den Atari Jaguar, das Songbird Anfang dieses Jahres veröffentlicht hat (wir testeten in Ausgabe 03/2000). Weitere Informationen über das Spiel und den Programmierer finden sich unter der URL home1.inet.tele.dk/jbech. +++ Taskbar ist eine Taskleiste für Atari-Rechner und läuft unter den Betriebssystemen N.AES, MagiC und Geneva. Nun wurde die Version 3.0 alpha veröffentlicht, die Sie von der Webseite des Entwicklers (atari.nvg.org) herunterladen können. +++ Der ICQ-Client AtariICQ steht in der Version 0.145 bereit. Ein Download ist unter der URL gokmase.atari.org möglich. +++ Wie immer vergeht kein Monat ohne ein Update des eMail-Clients MyMail.

Erik Hall stellte die Version 1.17 bereit, die unter der URL www2.tripnet.se/~Erikhall/programs/mymail.html zu finden ist, ins Netz. Die wichtigsten Änderungen und Fehlerbereinigungen betreffen die Probleme mit falschen Dateinamen im Fileselector. Älterer und überflüssiger Code wurde nun vollständig aus dem Programm entfernt. Außerdem wurde die IconDraw-Routine überarbeitet bzw. optimiert. Auch das Problem mit langen Dateinamen unter MagiC wurde aus der Welt geschafft. +++ Die Patches auf Draconis pro 1.72 stehen ab sofort auf der Draconis-Support-Seite zur Verfügung. Neben einigen Fehlerkorrekturen wurden wie gewohnt einige neue Funktionen eingebaut und Optimierungen vorgenommen. Ebenso sind die neuen Demoversionen und die neue Milan-Home-Version online erhältlich. Update-CD-ROMs von Version 1.7x erhalten Sie gegen



Fortsetzung Seite 10

The image shows two overlapping computer screens. The left screen displays a web browser window with the GMX logo and a registration form titled "GMX Webmail". The form includes fields for "Name", "E-Mail", "Passwort", and "Bestätigungscode". Below these fields are checkboxes for "Ich bin ein Mensch" and "Ich möchte meine E-Mail-Adresse verifizieren". The right screen shows a Windows XP desktop with various icons, including "Mein Computer", "Netzwerk", "Recycle Bin", and "Internet Explorer". The taskbar at the bottom shows the "Start" button and several open applications. The clock in the bottom right corner indicates the time is 14:00 on 04.08.2004.

+++ Harald Becker hat für seine alternative Dateiauswahlbox BoxKite eine neue Homepage eingerichtet. Neben BoxKite findet sich dort auch die aktuelle öffentliche Beta-version 2.00 des beliebten Textedi-E. Der Entwickler lädt interessierte

nen. So erschien der Indexer PRO Anfang November in der stark überarbeiteten Version 2.0. Mit dem Indexer bietet Invers Software allen, die große Dokumentationen mit Stichwortverzeichnissen (Indizes) erstellen müssen, ein professionelles Werkzeug, mit dem Sie im Handumdrehen komplexe Index-Generierungen ausführen können.

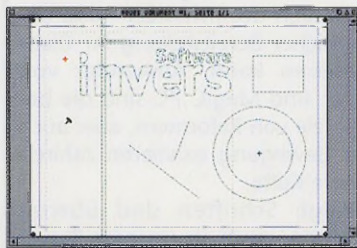
Das Warten auf einen RTF-Export hat für die vielen Calamus-Anwenderinnen und -Anwender, die sich schon lange wünschten, Calamus-Texte auch im RTF-Format ausgeben zu können, ein Ende. Der neue kombinierte Import-/Export-Treiber bietet folgende neue Features:

- Der RTF-Import unterstützt nun das direkte Benutzen von TTF- und PS-Type-1-Fonts.
- Der RTF-Export unterstützt Textausgabe mit einfachen Stil-Informationen und Linealen.
- Durch die neuen Import/Export-Optionen Textstile ignorieren und Textlineale ignorieren kann man einen „Nur-Text“-Import/Export erzwingen.
- Der RTF-Import unterstützt jetzt auch den Auto-Importmodus von Calamus.

Die neue Version ist ab sofort lieferbar und kostet als Upgrade zum invers-RTF-Import DM 69.-. Der Neukaufpreis liegt bei DM 199.-, also genau so, wie vorher der RTF-Import allein kostete. Ein Crossgrade vom alten DMC-RTF-Import/Export ist ebenfalls weiterhin für DM 99.- möglich.

Wenn Sie schon immer wollten, dass Calamus beim Programmstart direkt das zuletzt bearbeitete Dokument öffnet oder ein ganz bestimmtes Makro automatisch ausführt, benötigen Sie den Makro-Manager 3.0. Michael Kammerlander hat den Makro-Manager abermals erweitert. Sehr praktisch sind u.a. die neuen grünen und blauen Makros: Sie können endlich Makros in Makro-Gruppen (blau) organisieren und die Übersicht und Funktionalität damit abermals steigern. Ein beliebiges Makro kann als Start-Makro (grün) definiert werden und wird auf Wunsch bei jedem Calamus-Start ausgeführt.

Die Preis für den neuen Makro-Manager 3.0 beträgt DM 119.-, das Upgrade von Version 2.0 liegt bei DM 49.-, von Version 1.0 bei DM 69.-.



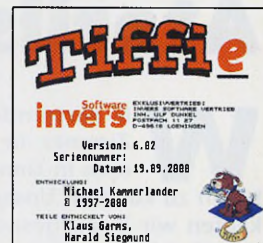
Das große Hilfslinien-Werkzeug Guideline wurde in der aktuellen Version 2.0 um neue Features wie Hilfskreise und Vektor-Hilfsobjekte erweitert. Mit dem Guideline haben Sie alle nur denkbaren Möglichkeiten, in Ihren

Calamus-Dokumenten mit Hilfslinien aller Art zu arbeiten. Der Leistungsumfang umschließt nicht nur den der früheren

Hilfslinienmodule von invers, adequate systems und vom SL-Standardlieferungsumfang, sondern geht weit darüber hinaus.

Der Preis für die neue Version des Guideline 2.0 bleibt bei DM 149.-, das Upgrade von Guideline 1.0 liegt bei DM 49.-, Crossgrades vom alten invers-Hilfslinienmodul oder vom alten as-Hilfslinienmodul kosten weiterhin DM 99.-.

Calamus SL2000 stellt endlich einen Automatik-Umfluss zur Verfügung. Man definiert für einen beliebigen Rahmen, sodass dieser von Textrahmen, die ihn überlappen, automatisch umflossen werden soll. Dazu kann man dem Rahmen sogar noch eine Umflussmaske zuweisen, sodass nicht das gesamte Rahmen-Rechteck, sondern z.B. nur die Silhouette eines Hauses umflossen wird. Mit Tiffie v6 können Sie nun u.a. einstellen, dass Bilder, die in Photoshop mit einer Freisteller-Maske versehen wurden, nicht nur direkt (auch freigestellt) in Calamus landen, sondern auch automatisch von Textrahmen umflossen werden. Das spart viele Mausclicks und Zeit.



Seit dem 24. Oktober ist ein neues FreshUp (R4) für alle Calamus-SL2000-Anwenderinnen und -Anwender verfügbar. Das FreshUp R4 enthält diverse Bugfixes. Zudem wurde die Textausgabe um etwa 30 Prozent beschleunigt. Ein LIESMICH.TXT erläutert die wesentlichen Änderungen. Das Update lohnt sich für alle User. Sie finden das FreshUp im Download-Bereich auf der Homepage von invers Software.

Ab dieser Release habt invers Matchcodes für das Calamus.PRg eingeführt. Wenn Sie das FreshUp-Archiv heruntergeladen und ausgepackt haben, finden Sie u.a. ein neues Calamus.PRg sowie diverse Ordner, die den Ordern in Ihrem Calamus-Ordner entsprechen. Kopieren Sie die neuen Ordner sowie das PRG einfach in Ihren Calamus-SL2000-Ordner. Die neueren Module, Treiber etc. überschreiben dabei die älteren. A

invers Software Vertrieb, Ulf Dunkel, Postfach 11 27, D-49618 Lönigen, Tel. 0 54 32-9 20 73, Fax 9 20 74, dunkel@calamus.net, www.calamus.net

Vor 10 Jahren

An dieser Stelle wollen wir uns jetzt und in Zukunft etwas Sentimentalität gönnen, die Uhr zurückdrehen und schauen, was in der st-computer vor 10 Jahren zu finden war.

Das große Titelthema der November-Ausgabe waren Texterkennungs-Programme (OCR). Der Marktführer Augur traf auf ReadPic, Sherlook und Syntex. Augur konnte sich zwar im Vergleich behaupten, hatte dafür aber auch das höchste Preisschild: DM 3290.- ohne Hardware.

Während sich die OCR-Programme existierender Vorlagen bedienten, konnte man mit Leonardo ST eigene Grafiken erstellen, eine Kombination aus CAD-System, Illustrationsprogramm und Programmiersprache. Die Funktionsvielfalt wurde verpackt unter einer eigenen Benutzeroberfläche und angeboten für DM 99.-.

Ein weiteres Anwendungsgebiet entdeckte die damalige Redaktion der st-computer in der Allgäuer Volkssternwarte. Dort wurde ein ST zur Ausrichtung des Spiegelteleskopes eingesetzt. mj A



Stateside-Report ★★★★★

Atariismus

Wir verwandeln komplette Zimmer in unseren Heimen in Tempel, um sie anbeten zu können. Unsere Opfergaben kaufen wir in ausgesuchten Geschäften, damit sie weiter tun, worum wir sie bitten. Geradezu evangelistisch verteidigen wir sie, dienen wir ihnen und ziehen sogar in den Krieg für sie, wenn dies nötig erscheint. Die Rede ist von unseren Computern, deren Gebrauch mehr und mehr die Charakteristiken des Beitritts zu einer religiösen Bewegung aufweist. Und bei keiner Plattform ist dies so offensichtlich wie bei unserer.

Orthodoxe. Große Teile der verbliebenen Atari-Anwender glauben - manchmal unbewusst - an Leben im Unbelebten, sie haben den Glauben an einen unsichtbaren Geist in Dingen und Personen. Dies wird besonders deutlich bei orthodoxen Atari-Usern, die sich weigern, moderne Clones oder Emulatoren als Atari-Computer anzuerkennen. Nur die gesegneten, antiquierten, mit einem Fuji geheiligten Maschinen sind heilig genug, um dem wahren Atari-Geist ein Heim zu bieten. Aber es gibt noch ein paar mehr Charakteristiken, die diese orthodoxe Gemeinschaft der Anhänger des „wahren“ Glaubens auszeichnen:

- Die absolute Weigerung, moderne Betriebssysteme wie MagiC zu akzeptieren. In den meisten Fällen ehren orthodoxe Gläubige das Single-TOS. Dabei werden alte Versionen sogar als noch gesegneter angesehen, da sie eine noch höhere Kompatibilität zu heiligen Schriften wie klassischen Spielen aufweisen. Eine langsam größere werdende Sekte innerhalb dieses ultra-orthodoxen Zirkels akzeptiert jedoch MiNT als das offiziell kanonisierte Betriebssystem und sehen auf MiNT basierende Systeme als den wahren Pfad zur Kontinuität des Erbes Ataris und somit zur Erleuchtung.
- Ein starker Glaube in Exklusivität, die Idee, dass die eigene Plattform die einzig wahre ist. Wenn dieser Lehrsatz nicht anerkannt wird, führt dies zu radikalen Strafen und zur Exkommunizierung.

Orthodoxe Gläubige hängen dabei nicht dem Glauben an ein zweites Kommen bzw. ein Wiedererscheinen der Atari-Plattform an und lehnen vehement sogenannte falsche Propheten ab, die angeben, die Reinkarnation von Atari zu sein.

Konservative. Konservative Atari-Anhänger sehen sich in ihrem Glauben weitaus liberaler. Zwar sind sie dem Atari-Erbe ergeben verbunden, gleichzeitig versuchen sie aber, ihre Plattform neue zu strukturieren und zu modernisieren, denn sie glauben, dass der Glaube ohne Werke tot ist. Milan- und Hades-Besitzer sind typische Beispiele dieser Bewegung. Sie vermischen alte Komponenten ihrer puritanischen Atari-Vergangenheit mit neuen, heutigen Industriestandards wie PCI und USB. Konservative lassen sich leicht beeinflussen, und ich konnte in der Vergangenheit ihren wechselnden Glauben in viele verschiedene Erlöser beobachten, die von den Orthodoxen von Anfang an als falsche Propheten erkannt wurden. Beispiele für diese selbsternannten Erlöser sind z.B. Medusa, Wizztronics, Centek, Milan und nun Cortex mit der vorausgesehenen Temppest.

Die Trennlinie zwischen konservativen und Reform-Atarianern ist dünn, aber doch klar sichtbar. Konservative glauben für gewöhnlich an den Pluralismus und zeigen Anerkennung für die Plattform-Vielfalt um sich herum, würden aber niemals so weit wie die Reformer gehen, die zum Teil offen Polytheismus (den Glauben, die Anwendung und Akzeptanz von mehr als nur einer Plattform als die allein selig machende) predigen und sogar praktizieren.

Reformer. Die Reform-Bewegung, die in den letzten Jahren vor allem durch die Vielfalt erhältlicher Emulatoren populär geworden ist, möchte modernen Atari-Anwendern dabei helfen, weiterhin ihre Plattform zu ehren, ohne diese als antiquiert, bedeutungslos oder sogar widerwärtig ansehen zu müssen. Reformer glauben daran, dass ihre Religion nach oben offen ist und sich evolutionär er-

Jeden Monat berichtet **Bengy Collins**, Betreiber der beliebten Webseite **MagiC Online** von aktuellen Entwicklungen rund um den amerikanischen Atari-Markt.



weitert. Damit stehen sie im klaren Kontrast zu den konservativen Gläubigen, die für immer begrenzt sind durch die Limitierungen originaler Atari-Hardware und -Software.

Viele religiöse Kriege sind im Grunde genommen intellektuelle Kämpfe, die sich um Themen wie Emulation und die ursprüngliche gemeinsame Identität von orthodoxen und reformistischen Prinzipien und Lehrsätzen drehen. Reformer glauben, dass nur durch die Befähigung der Atari-Plattform zu modernen Aufgaben - wie z.B. dem Gebrauch des Internets - und deren öffentlicher Bereitstellung ihr Glaube überleben kann. Anwender von MagiMac und MagiC PC sind die besten Beispiele von Reformern, aber auch in dieser Bewegung existieren zahlreiche kleinere Kulte.

Heilige Schriften sind überraschend dünn gesät in unserer Bewegung. Es gibt nur eine einzige große Literatursammlung, die monatlich eingesehen werden kann. Diese Texte sind allerdings nur in komplexer deutscher Sprache erhältlich, da Deutsch die Muttersprache vieler der großen Propheten ist. Und ja: Sie lesen gerade darin. Es ist gleichzeitig diese Sprachbarriere, die oftmals für den Mangel an Akzeptanz des Atari-Glaubens kritisiert wird.

Erlösung. Obwohl es große Unterschiede zwischen ihnen gibt, vereinigen sich die drei Hauptströmungen des Atari-Glaubens in ihrer Erlösungsvorstellung. Diese besagt im Wesentlichen, dass erst dann, wenn diese Welt von der teuflischen Dominanz der Microsoft-Produkte gereinigt sein wird, die Heiden (die Nicht-Atari-Anhänger) zur Erleuchtung erwachen. Amen. ♪

Bengy Collins

Immer Up-to-date

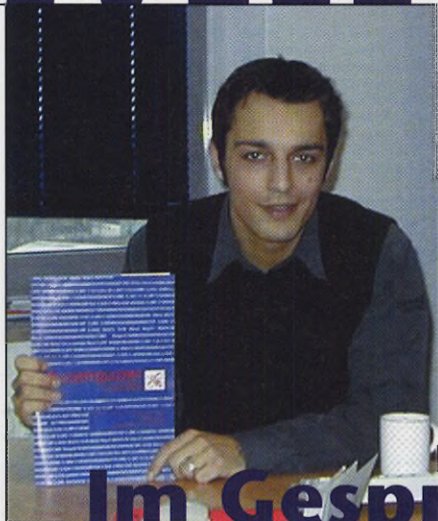
Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	3.00	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.com/martin_elsaesser/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	ja	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.13a	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/ft/aniplayer.shtml
Apache	1.3.3	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.145r2	ja	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.11	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.13	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de/
BUBBLES	2.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R4	ja	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.177	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.5	ja	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://f.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Kntrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyourmind.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	0.8	nein	alle	Internet-Tool	http://www.atari-computer.de/mjaap/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.06	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	ja	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.5.0	ja	alle	Fakturierung	http://f.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kntrollfeld	http://chriskier.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.9b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	24.10.2000	ja	alle	Videoschnitt	http://funmedia.atari-computer.de/
GEM-init	0.90	ja	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	1.72	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	http://www4.pair.com/gribnif/
Gnu C/C++	2.95.2 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	7.9	nein	alle	Treiber	http://home.nikocity.de/nogfradel/atari_german.html
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HTML-Help	2.1	ja	alle	Internet	http://www.atari-computer.de/mjaap/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnec	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.08	ja	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Tool	http://www.the-mclouds.de/
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
LHarc	3.20B3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Light of Adamas	1.71	nein	alle	Web-Browser	http://www.draconis-pro.de/
Luna	1.61b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
Marathon	1.71	nein	alle	eMail-Client	http://www.draconis-pro.de/
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.048	ja	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MiNTSetter	3.7	nein	MiNT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	5.9	ja	alle	Notensatz	http://profwalz.atari-computer.de/
MyMail	1.17	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NEWSwatch	2.50	nein	alle	News-Client	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.004	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	2.12	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://dursoft.atari-computer.de/
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
PlayMyCD!	3.08	ja	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Popgem	2.5	nein	alle	Internet-Tool	http://users.leading.net/~kellis/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~hornsk/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.62	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.62	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.82	nein	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
Taskbar	3.08B	ja	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Tommis Workspace Manager	2.3	nein	Multitasking-OS	Utility	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	ja	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

Die vollständige Up-to-date-Liste von Matthias Jaap mit mehr als 1200 Einträgen finden Sie unter der URL www.atariuptodate.de

Nach dem „schwarzen Oktober“ Milan-Talk



Nachdem noch im zur „World Of Alternatives“ in Neuss alle Signale in der Atari-Welt auf Grün standen, schockte Anfang Oktober die Nachricht, dass Milan Computersystems die Entwicklung des Milan II auf Eis gelegt hat. Gleichzeitig stellte das Unternehmen neue, ehrgeizige Pläne für das Betriebssystem TOS vor. Thomas Raukamp unterhielt sich mit dem Geschäftsleiter von Milan Computersystems Ali Goukassian und entlockte ihm einige interessante Stellungnahmen.

Im Gespräch mit Ali Goukassian

■ **st-computer:** Ali, als wir im Sommer über Milan gesprochen haben, warst Du zuversichtlich, dass die Atari-Fans noch vor Weihnachten einen neuen Rechner auf dem Schreibtisch haben. In der Zwischenzeit ist einiges passiert und der Milan II ist auf Eis gelegt worden. Erkläre uns doch bitte einmal ausführlich mit Deinen Worten die Ereignisse der letzten Wochen.

Ali Goukassian: Die Ereignisse erstrecken sich mittlerweile sogar auf die letzten Monate. Wir haben turbulente Zeiten bei Milan erlebt. Als wir vergangenen Juni in Neuss den ersten Prototypen des Milan II vorstellen, der auch noch einen ganzen Tag lief, bis er einem Kurzschluss erlag, waren wir guter Dinge. Es galt „nur noch“, die Grafik und die SDRams auf dem Board zu integrieren. Doch hier stießen wir auf die ersten Probleme und mussten tatsächlich zusätzliches Personal rekrutieren, was eine weitere finanzielle Belastung für das Unternehmen bedeutete. Soweit so gut - wir waren im Zeitplan um sechs Wochen verrutscht und waren guter Dinge, dies durch Straffungen an

anderen Ecken und Enden wieder aufholen zu können. Als es dann darum ging, die ersten 50 Exemplare herstellen zu lassen, kam das, womit keiner von uns rechnen konnte: Die Produktion eines wichtigen Logic-Chips ist seitens des Herstellers entgegen seiner Zusagen eingestellt worden. Wir hatten keine Chance, eine Neuauflage speziell für den Milan zu erwirken. Auflagen unterhalb der 50.000er-Grenze waren nicht rentabel, doch der Chip gehört zu den teuersten Bauteilen auf dem Mainboard des Milan. Er wird bereits im Milan I verwendet und ist für die Emulation der nicht existierenden Atari-Original-Bauteile notwendig, um die notwendige Kompatibilität zu schaffen. In diesem Chip steckt fast ein Jahr Arbeit.

Auch der Versuch, ähnliche oder kompatible Alternativen zu finden, ist bis Oktober fehlgeschlagen - leider. Wir haben also von August bis Oktober nichts anderes machen können, als zu versuchen, einen Ausweg zu finden. Neben dem Zeitverlust kommt natürlich eine große Portion Frust hinzu, die unsere Mannschaft zurückgeworfen hat.

■ **stc:** Ist die Einschätzung richtig, dass der Milan II an seiner zu langwierigen Entwicklungszeit scheiterte, sodass einige Chips einfach nicht mehr lange genug am Markt waren?

Goukassian: Das ist zumindest teilweise korrekt. So etwas wie den Milan hat es noch nicht gegeben. Unsere Entwickler konnten nicht hier und da abgucken, wie es die PC-Board-Hersteller machen. Darum hat die Entwicklung auch sehr viel Zeit in Anspruch genommen.

Wir hatten allerdings eine feste Zusage, dass die Chips bis Ende 2001 lieferbar sein würden, insofern kann man der Entwicklungszeit nicht die gesamte Schuld in die Schuhe schieben. Was wir jedoch erkannt haben: Wenn man sich nicht auf einem Markt bewegt, auf dem man alle sechs Monate den Absatz für neue Hardware hat, läuft man permanent Gefahr, nicht mehr über Bauteile verfügen zu können, die noch zwölf Monate zuvor problemlos zu beschaffen waren. Dieser Markt ist in den vergangenen fünf Jahren viel schnelllebig geworden - sehr zum Leidwesen kleinerer Firmen.

■ **stc:** Ist das Verschwinden von Chips vom Markt nicht absehbar? Hätte man nicht von Anfang an Alternativen in die Planung mit aufnehmen können?

Goukassian: Dazu muss man Personalreserven ohne Ende haben. Ich denke da an eine Firma wie Siemens. Die haben hier und da die besten Techniker und Entwickler sitzen. Wenn sie nun planen, beispielsweise ein Webpad zu entwickeln, dann rufen Sie schnell die besten 20 Entwickler aus Deutschland und der Schweiz zusammen und geben denen zwölf Monate. Wenn man allerdings - wie in unserem Fall - ohnehin eine zu geringe Personaldecke hat und einem Zeitdruck unterliegt, dann kann man vielleicht Alternativen konzeptionell im Hinterkopf haben, doch diese auch vorzubereiten, ist schier unmöglich.

■ **stc:** Auf verschiedenen Messen sahen wir bereits einen Prototypen eines größeren Milan-Boards mit 060-CPU. Wäre das Angebot dieser größeren Variante, die ja augenscheinlich funktionierte, eine Alternative für die Serienproduktion gewesen?

Goukassian: Ich denke nicht. Dieses Mainboard funktionierte sogar prima und verrichtete seinen Dienst, doch fehlten uns SDRAMs und Grafikchip auf dem Board. Und dummerweise sind die derzeit unterstützten S3-Grafikkarten nicht mehr in einer serientauglichen Auflage verfügbar. Schon jetzt kaufen wir in der gesamten Welt Restposten, um den Bedarf des Milan I zu decken. Bei dem Milan II ging es aber um Start-Stückzahlen im annähernd fünfstelligen Bereich. Und eben die Integration des Grafikchips sollte uns davor schützen, dass wir das Aussterben des PCI-Standards schmerzhaft zu verspüren bekommen.

■ **stc:** Wie waren die Reaktionen von Anwendern, Händlern und Entwicklern auf die schließliche Erklärung von Milan, das Projekt einzustellen?

Goukassian: Sehr unterschiedlich. Wir haben ja nicht das Unternehmen oder unsere Vorhaben eingestellt, sondern „nur“ das Projekt „Milan II“ aus Eis gelegt. Unsere Alternativen, auf die wir spä-

ter sicherlich noch zu sprechen kommen werden, haben großes Interesse geweckt. Vielfach wurde die Nachricht aber mit verständlicher Enttäuschung aufgenommen, denn - und das hätten wir in diesem Ausmaß nicht erwartet - sehr, sehr viele Anwender bekundeten uns gegenüber, dass sie fest eingeplant hatten, einen Milan II zu Weihnachten auf dem Tisch zu haben. Ich denke aber, dass allenthalben erkannt wurde, worin unser Problem bestand und besteht. Mit der eigenständigen Produktion neuer Hardware werden wir den Industriestandards häufig hinterher hinken. Die Stärke aber liegt im Betriebssystem, und so muss es unser Ziel sein, dieses auf bestehender Hardware zum Laufen zu bekommen, ohne dass ein „großer Bruder“ wie Windows oder MacOS darunter läuft.

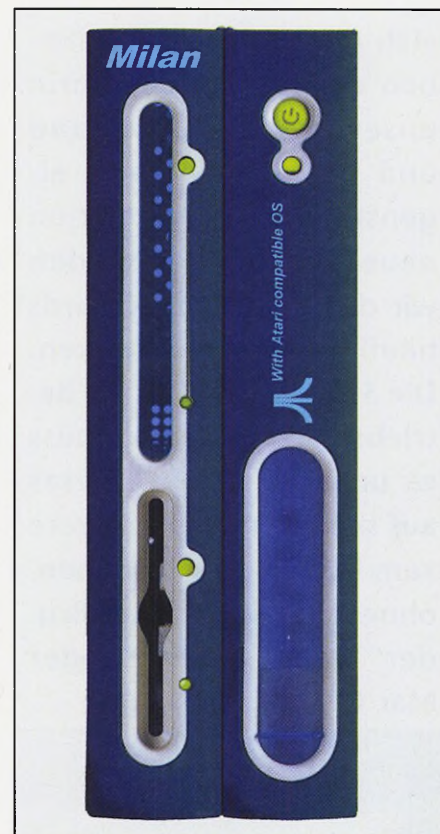
Ach ja, eine weitere Reaktion gab es noch darauf: Die Bestellmengen für den Milan I und die 060-Prozessor-Upgrade-Karte sind rapide in die Höhe geschnellt.

■ **stc:** Hast oder hattest Du Befürchtungen, dass das Scheitern des Milan II dem nur noch kleinen Markt den endgültigen Todesstoß versetzen könnte?

Goukassian: Ich hoffe und denke nicht. Wie gesagt: Der Markt lebt nicht nur von der Hoffnung auf den Milan, sondern auch von bestehender Hardware. Viele Anwender haben ihre aktuellen Ataris aufgerüstet oder eine schnelle Alternativ-Hardware mit Emulation laufen. Mit dem Milan II sollten bestehende Anwender auch wieder zurückgeholt und nicht nur bei der Stange gehalten werden. Und außerdem haben wir ja wirklich interessante Perspektiven vorzuweisen, die allemal das Interesse wecken sollten, dran zu bleiben, um zu schauen, was daraus wird.

■ **stc:** Wie würdest Du in diesem Zusammenhang die Arbeit von Milan Computersystems in den letzten Jahren persönlich bewerten?

Goukassian: Ehrliche Aussage? Gute Frage - na klar ehrlich! Wir haben im Zuge des Milan II vorsichtige Schelte ernsten müssen. Das kann ich verstehen.



Zwei Designstudien des Milan II - das Projekt eines 060-Atari wurde auf Eis gelegt, jedoch bedeutet dies nicht das Ende der Atari-Entwicklung. Ein TOS mit Linux-Kern verspricht größtmögliche Hardware-Unabhängigkeit.

Doch immerhin haben wir es als eines der wenigen Unternehmen geschafft, eine eigene Hardware samt eigenem und modernisiertem Betriebssystem lauffähig und marktreif herauszugeben. Die Rede ist vom Milan I, der auch auf einen 060-Prozessor aufgerüstet werden kann und somit seine Arbeit verrichtet.

Die Arbeit unserer Techniker ist also wirklich bewundernswert, denn diese haben stets mit Konzept und Perspektive gearbeitet. Es wurde z.B. nicht einfach nur ein TOS 3.06 verwendet, das an

«Ich denke, dass allenthalben erkannt wurde, worin unser Problem bestand und besteht. Mit der eigenständigen Produktion neuer Hardware werden wir den Industriestandards häufig hinterher hinken. Die Stärke aber liegt im Betriebssystem, und so muss es unser Ziel sein, dieses auf bestehender Hardware zum Laufen zu bekommen, ohne dass ein „großer Bruder“ wie Windows oder Mac OS darunter läuft.»



Ali Goukassian ist Geschäftsführer von Milan Computersystems, Leiter von falkemedia und Chefredakteur der mac-life.

allen Ecken und Enden gepatcht werden musste, sondern von Beginn an das aktuelle TOS soweit modifiziert, dass es auch für zukünftige Hardware schnell portierbar ist. Diese Linie setzt sich bis in die Spitzen des Milan-Board-Designs fort. Und insofern muss ich Uwe Schneider, Thomas Götsch und Michael Schwingen samt aller Helfer wirklich Respekt für das Geschaffene zollen. Wenn man mich darum bitten würde, aus ein paar Chips, Drähten und einem Board ein lauffähiges Atari-System zu machen: Ich stünde wie der Ochs vorm Berg!

Was die Öffentlichkeitsarbeit und einige weitere Marketing-Strategien be-

trifft, so hätte man vieles besser machen können. Aber leider, leider ist es immer wieder am nötigen Kleingeld gescheitert. Ich habe das erste und zweite Quartals dieses Jahres - direkt nach meinem Auscheiden bei der st-computer - dafür verwendet, sogenanntes Venture-Kapital aufzutun. Dieses wird von Beteiligungsgesellschaften für technologisch innovative Unternehmen in Beteiligung an einer Firma zur Verfügung gestellt. Verbunden damit ist beispielsweise der Börsengang, der die Erlöse für die Gesellschaft sichert. Aber in diesem Jahr wollte niemand etwas von Hardware hören. Überall lautete das Zauberwort „Internet“ - ob nun Portal oder Versteigerungsbörse. Na gut, wo diese Ambitionen nun geendet sind, sieht und hört man überall, denn viele Firmen stehen kurz vor der Pleite. In den USA wiederum hätte man offenere Ohren für unser Projekt gehabt, aber unser Team wollte nicht wirklich auswandern.

Damit zurück zum Geld: Pläne, wie man aus Milan hätte eine richtig große Computerfirma mit einer guten Öffentlichkeits-Präsenz haben wir viele, doch dazu muss einfach noch mehr Kapital zu Verfügung stehen.

■ **stc:** Welche Auswirkungen hat das Scheitern des Milan II auf Milan Computersystems? Immerhin sind doch einige hunderttausend Markt an Entwicklungskosten in den Sand gesetzt worden - Kosten für Personal, Marketing und Messen gar nicht mitgerechnet...

Goukassian: Das ist die Krux an der Sache: Sowohl Uwe Schneider als auch meine Wenigkeit haben jeweils im sechstelligen DM-Bereich Investitionen getätigt. Mitarbeiter wie Thomas Götsch oder Michael Schwingen haben unendlich viele Stunden Arbeit in das Projekt gesteckt, und insofern ist das aktuelle Ergebnis schon ein wenig ernüchternd bis frustrierend. Doch wir haben weitere Pläne. Und manchmal müssen solche Ereignisse daher passieren, damit man erkennt, wohin der einzig gangbare Weg führt. Ich habe eingesehen, dass wir als Hardwareproduzent immer wieder in eine Sackgasse laufen würden. Wie bereits erwähnt: Als so kleines Unternehmen, das nicht 100.000 Boards im Jahr

absetzt, kann man gar nicht up-to-date sein. Also werden wir uns auf unsere Stärke konzentrieren. Das ist unser TOS mit einem MagiC-Aufsatz. Es sieht toll aus, ist funktionell und meiner Ansicht nach für den Heimbedarf noch immer viel schöner und schlanker als ein MacOS oder Windows. Noch immer gibt es kaum eine Firma auf der Welt, der es gelingt, mit nur einem Megabyte soviel Betriebssystem auf die Beine zu stellen.

Wir haben nun wiederum ein Konzept, das wir bereits seit November 1999 in den Schubladen hatten, wieder aufgegriffen. Dieses wird es uns ermöglichen, das TOS nativ auf diversen Prozessoren laufen zu lassen (Intel, PPC,...), ohne dass eine Betriebssystem-Basis wie Windows oder MacOS notwendig wären. Es würde also ein normales PC-Board mit einem 1-GHz-Prozessor genügen, um TOS darauf direkt zum Laufen zu bringen. „Vernünftig“ programmierte Software wird auch darauf laufen, ohne dass direkte Anpassungen vorgenommen werden müssten. Ferner verhandeln wir mit einem Boardhersteller, der PPC-Boards mit G3-/G4-Prozessoren anbietet, die genau das beinhalten, was der Milan II haben sollte: Grafik und Sound on Board, zusätzlich auch noch eine Netzwerkkarte, SDRAM und Multiprozessor-Fähigkeit. Es scheint wahrscheinlich, dass wir dieses Board bis Mitte 2001 lizenzieren können. Für die kommenden Wochen erwarten wir Prototypen, um testen zu können, in wie weit wir TOS darauf zum Laufen bekommen.

■ **stc:** Wie hast Du die Erkenntnis vom Scheitern des Milan II persönlich aufgenommen?

Goukassian: Als Schlag in die Magenrupe: So viel Zeit, Liebe, Geduld und Geld sollten mit einer Nachricht zunichte gemacht sein. Das war sehr enttäuschend. Gleichzeitig musste ich immer wieder soviel Ruhe nach Außen hin aufbringen, um die Enttäuschung der Mitarbeiter auffangen zu können. Ein kollektives „Firmen-Weinen“ wäre nicht angebracht gewesen.

■ **stc:** Mit der Erklärung der Einstellung des Milan-060-Projekts legte Milan gleichzeitig die Pläne für einen Neubeginn dar

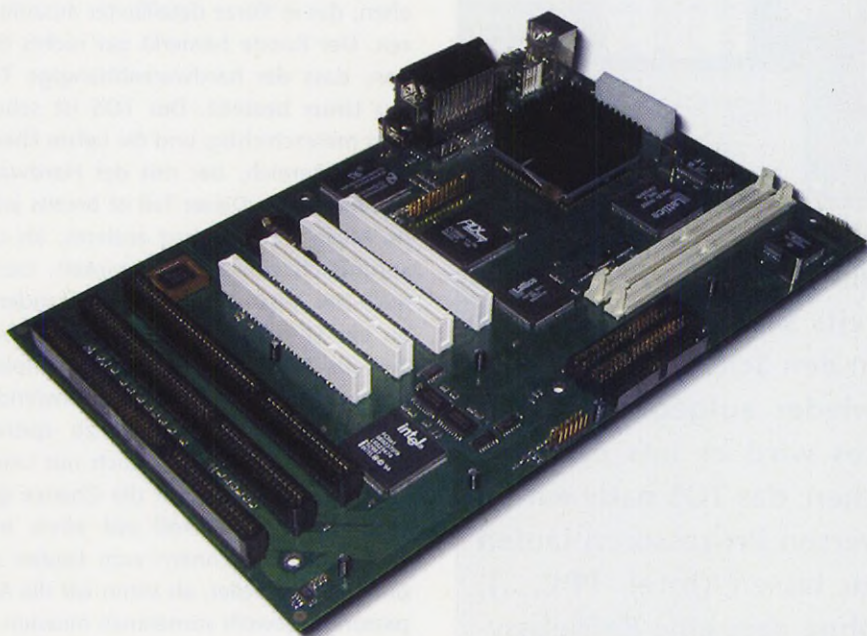
- Du hast ja auch schon Stellung dazu bezogen. Der Eindruck täuscht also nicht, dass die Ausrichtung von Milan nun stärker auf der Software bzw. der Weiterentwicklung des Betriebssystems liegt...

Goukassian: Ich habe das Thema ja eben schon in aller Kürze die Vorteile angesprochen. Wir sind uns sicher: Den Milan I wird es noch geben - wir produzieren auch noch, denn der Logic-Chip ist in gerungen Stückzahlen noch bei uns vorhanden. Aber darüber hinaus wird es von uns keine Hardware mehr geben. Den Spagat, sowohl das Betriebssystem als auch die Hardware zu entwickeln, können wir personell gesehen gar nicht mehr riskieren. Denn so bleibt bei unserer zu geringen Manpower zwangsläufig beides auf der Strecke. Nachdem wir also festgestellt haben, dass wir uns der Hardware nicht mehr widmen wollen und dass das Betriebssystem die Stärke ist, werden wir uns voll darauf konzentrieren.

■ **stc:** Welche Gedanken liegen dieser Konzeptänderung zugrunde? Bisher hatte Milan klar den Fokus auf der Hardware und hat zur Enttäuschung vieler treuer Atari-Fans nur rudimentäre Veränderungen am TOS vorgenommen, obwohl vor Jahren ein TOS 6.0 angekündigt wurde...

Goukassian: Ich habe schon sehr früh die Meinung vertreten, dass es keinen Sinn macht, optisch und funktionell MagiC ein zweites Mal zu erfinden. Das wäre Zeitverschwendung. MagiC ist absolut anwenderfreundlich, was den Anspruch von Einsteigern und Home-Usern betrifft. Programmierer und Fortgeschrittene mögen hier lieber auf N.AES zurückgreifen. Und seit der Kooperation mit Milan ist MagiCMilan auch gewissermaßen portierbar. Der gesamte hardwareabhängige Teil von MagiC, der von dem Entwicklerteam immer wieder programmiert werden musste, wenn eine neue Atari-Hardware heraus kam - man denke an die lange Zeit für die Portierung auf den Falcon - ist nun weg und stützt sich voll auf das Milan TOS. Das Milan TOS wird künftig also eine Kommunikations-schnittstelle zwischen dem Userinterface

«Wir haben im Zuge des Milan II vorsichtige Schelte ernten müssen. Das kann ich verstehen. Doch immerhin haben wir es als eines der wenigen Unternehmen geschafft, eine eigene Hardware samt eigenem und modernisiertem Betriebssystem lauffähig und marktreif herauszugeben. Die Rede ist vom Milan I, der auch auf einen 060-Prozessor aufgerüstet werden kann und somit seine Arbeit verrichtet.»



Der Milan 040 ist nach wie vor lieferbar. Zusammen mit einer 060-Beschleunigerkarte, einer Milan-Blaster Sounderweiterung und einer Hauppauge!-TV-Karte mit Treibersoftware von woller systeme stellt er nach wie vor ein sehr attraktives und flexibles System dar.

und der darunter liegenden Hardware darstellen. TOS wird also nicht mehr direkt weiterentwickelt, sondern nur noch in seinen Tiefen modifiziert. Wir setzen Linux im Kernel ein.

■ **stc:** Die neuen Pläne scheinen dramatische Veränderungen für das Atari-Betriebssystem mitzubringen. Zum ersten Mal in der Geschichte des TOS ändert man etwas so gravierendes wie den Kernel. Was waren die Gründe, Linux als neuen Kernel einzusetzen?

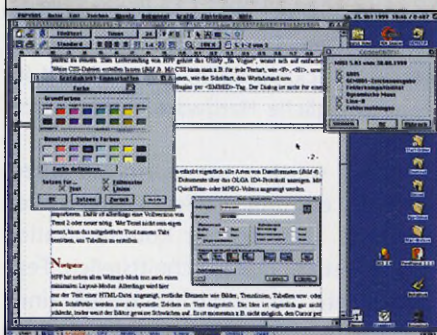
Goukassian: Und hier kommt der Clou: Immer dann, wenn neue Hardware dem TOS zugrunde liegt (so auch der Milan

II), muss der hardwareabhängige Teil neu programmiert werden, was stets Zeit gekostet hat. Doch wenn wir nun auf diverse Hardwareplattformen und Prozessoren zurückgreifen möchten, würde dies bedeuten, dass wir uns die Dokumentationen dieser Geräte zukommen lassen und in wochenlanger Arbeit Treiber modifizieren müssten. Da kam uns die Idee, auf etwas zurückzugreifen, was frei und für nahezu jegliche Hardware verfügbar ist: Linux.

Wir werden, um es einfach auszudrücken, den nur wenige KByte großen Kern des TOS, der zur Kommunikation mit Prozessor, Grafik, Schnittstellen, Festplatten etc. zuständig ist, gegen einen Linux-Kern austauschen. Dieser wird uns



«Wir haben nun wiederum ein Konzept, das wir bereits seit November 1999 in den Schubladen hatten, wieder aufgegriffen. Dieses wird es uns ermöglichen, das TOS nativ auf diversen Prozessoren laufen zu lassen (Intel, PPC,...), ohne dass eine Betriebssystem-Basis wie Windows oder MacOS notwendig wären. Es würde also ein normales PC-Board mit einem 1-GHz-Prozessor genügen, um TOS darauf direkt zum Laufen zu bringen.



widerum gewähren, dass wir immer dann, wenn eine neue Hardware herauskommt (z.B. für Firewire, USB ...), schnellstmöglich Treiber dafür haben werden.

- **stc:** Viele Anwender befürchten nun, dass beim Einsatz von Linux als Kern des TOS eigentlich nicht mehr viel vom eigentlichen Atari-Produkt übrig bleibt. Was erwidert Du diesen Befürchtungen?

Goukassian: Keine Bange. Es ist schwierig zu vermitteln - und wir werden versuchen, das in Kürze detaillierter auszuführen. Der Kunde bemerkt gar nichts davon, dass der hardwareabhängige Teil aus Linux besteht. Das TOS ist schon jetzt mehrschichtig, und die tiefste Ebene ist der Bereich, der mit der Hardware kommuniziert. Dieser Teil ist bereits jetzt im Milan I etwas ganz anderes, als ursprünglich von Atari entwickelt. Denn auch der Milan I ist etwas ganz anderes als ein ST oder TT. Dass wir also einen Teil des TOS in seinen Tiefen komplett austauschten, haben die Milan-Anwender auch nie zu sehen oder zu spüren bekommen. So wird es auch mit Linux sein. Linux soll uns nur die Chance gewähren, TOS schnell auf allen nur erdenklichen Rechnern zum Laufen zu bringen - schneller, als wenn wir die Anpassungen jeweils vornehmen müssten.

- **stc:** Zumindest für den Laien sieht es so aus, als würde es immense Arbeit und damit lange Entwicklungszeiten bedeuten, einem bestehenden Betriebssystem einen neuen Kern zu verpassen. Wie lange sollen die Arbeiten dauern, bis erste Ergebnisse gezeigt werden können?

Goukassian: Allererste Ergebnisse haben wir schon in einigen Tagen vor, doch diese laufen derzeit nur auf speziellen Rechnern. Wir sind also dran; doch es ist wirklich zu früh, um Details hinsichtlich der Terminplanung preiszugeben.

- **stc:** Wenn ich das Prinzip jetzt richtig verstanden habe, arbeitet Ihr mit einer 68K-Emulation. Wie stabil ist diese bisher?

Goukassian: Ja und nein. Es ist keine klassische Emulation, denn das TOS

selbst läuft in diesem Konzept nativ ab - es ist also schnell und dem Prozessor angepasst. Nun ist es aber so, dass einige Programme spezielle 68K-Zugriffe haben. Diese werden durch eine 68K-Transform-Engine abgefangen und für den darunter liegenden Prozessor interpretiert. Der Emulation kommt also nur teilweise zum Tragen.

- **stc:** Könnte ein Anwender bei diesem Prinzip nicht gleich einen PC oder Mac mit MagiCMac wählen?

Goukassian: Auf keinen Fall. Denn hier läuft schon das Betriebssystem komplett auf einer Emulation, die wiederum Windows oder MacOS voraussetzt. Und genau diese schweren, behäbigen und fehleranfälligen Betriebssysteme, die zudem Ressourcen verschlingen ohne Ende wollen wir doch nicht mehr. Man kann voraussichtlich davon ausgehen, dass die Transform-Arbeit weniger Performance verschlingt als ein Betriebssystem-Monstrum wie Windows 98SE oder ME. Dann stelle sich der Anwender nur vor, was das neue MilanOS auf einem GHz-Prozessor zu leisten vermag.

- **stc:** Der große Vorteil und das fast schon revolutionäre dieses neuen Ansatzes ist meiner Ansicht nach, dass die Atari-Welt damit eine relative Hardwareunabhängigkeit erreicht. Kann man tatsächlich sagen, dass das neue TOS auf allen Plattformen laufen wird, auf denen grundsätzlich ein Linux-Kernel läuft?

Goukassian: Das kann man sagen. Am schnellsten bekommen wir es für PPC und Intel hin, denn wie gesagt: Eine 68K-Engine ist hierfür nötig und bereits vorhanden. Bei weiteren Prozessoren, die dann aber noch wenige Prozent des Weltmarktes ausmachen, kommt noch ein wenig Arbeit auf uns zu.

- **stc:** Atari-Anwender könnten dann ganz direkt von den Treiber-Entwicklungen profitieren, die in der Linux-Welt entstehen?

Goukassian: Ja, allerdings in der Low-Level-Ebene. Ein Scannertreiber nützt also nichts nichts. Es geht hierbei aus-

schließlich um die Kommunikation zwischen Betriebssystem und Computerhardware. Einzig das Filesystem von Linux kann zum TOS durchgereicht werden. Damit sind also auch alle Festplatten- und Laufwerkstreiber (CD-ROM, DVD, ...) durch Linux erschlagen.

■ **stc:** Rechnest Du eventuell durch das neue TOS auch mit Interesse aus der Linux-Welt, in die ja wahrscheinlich viele Ex-Atarianer abgewandert sind?

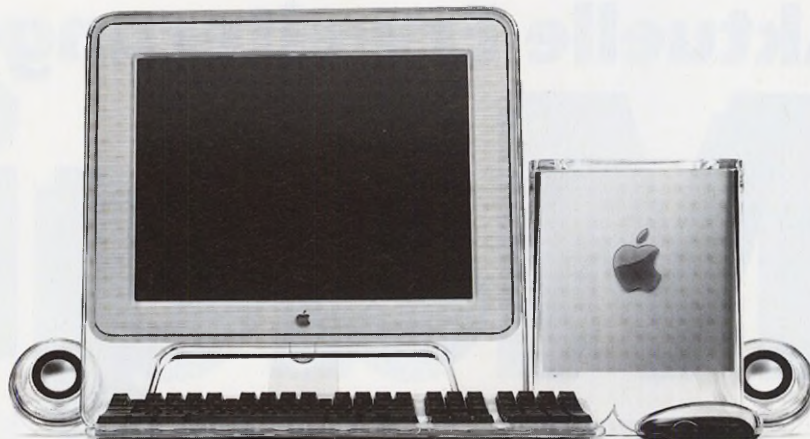
Goukassian: Nein, denn von Linux wird bei uns nicht die Rede sein. Jemand, der mit Linux umgehen kann, wird bei uns nicht weiterkommen, denn er wird vor dem guten MagiC sitzen.

■ **stc:** Wie sieht es nun im Detail mit der Hardware-Seite aus? Plant Milan die Spezifikation eines Standard-Komponenten-Systems, das sich dann jeder Anwender bei einem beliebigen Händler zusammenstellen kann?

Goukassian: Das erscheint uns sinnvoll. Doch beginnen werden wir mit der Benennung einiger Referenz-Boards, die am weitesten verbreitet sind. Darüber hinaus gibt es - wie bereits erwähnt - die möglichen Kooperationen mit einem PowerPC-Board-Hersteller.

■ **stc:** Besonders für Atari-Fans könnte auf diesem Wege auch der Traum eines Milan G4 in Erfüllung gehen. Bisher gibt es jedoch weder von IBM noch von Motorola preisgünstige Umsetzungen von G3- oder G4-Boards. Worauf sollte ein Milan G4 also basieren?

Goukassian: Gut in die Falle gelockt ... aber ich darf zum Hersteller nichts sagen - sorry.



Der Milan bald mit der Leistung eines G4-Mac? Neue Pläne und Verhandlungen mit einem deutschen Entwickler eines kostengünstigen PowerPC-Boards könnten diesen Traum Wirklichkeit werden lassen.

■ **stc:** Natürlich würden Atari-Fans einen PowerPC-Rechner Intel-Lösungen vorziehen. Trotzdem sehe ich das Problem, dass das nächste Jahr geprägt sein wird vom Kampf der 1-GHz-Maschinen. Anbieter reiner PowerPC-Systeme wie Apple werden dann noch stärker zurückfallen als bisher. Wenn Milan einen ähnlichen Weg beschreitet, entstehen dieselben Probleme. Trotz eines gigantischen Werbevolumens konnte Apple die Computerwelt nicht nachhaltig davon überzeugen, dass ein 500-MHz-G4-Rechner schneller sein kann als ein 1-GHz-Athlon. Sollte man nicht daher den Mut besitzen, alte Zöpfe abzuschneiden und für zukünftige Produkte auf günstigere und vor allem schnellere Prozessoren setzen?

Goukassian: Warten wir es ab. Steve Jobs hat für das erste Halbjahr 2001 neue PPC-Chips angekündigt, die mit der PC-Welt gleichziehen sollen, was deren Taktfrequenz betrifft. Wir werden das mal im Auge behalten. Außerdem bietet unser Hersteller uns neben dem PowerPC so einige Details wie z.B. ein Flash-Eprom, das - ähnlich wie im Milan - bis zu 4 MB groß ist. Das ist wichtig, um das gesamte

Betriebssystem auf einen Chip zu bekommen. Für herkömmliche PC-Boards muss hier noch eine Ausweichmöglichkeit ausgearbeitet werden.

■ **stc:** Was sind jetzt die nächsten Schritte, auf die wir uns vorbereiten können? Wie sieht die Marschroute aus?

Goukassian: Atari-Anwender können bei der Stange bleiben und durch den Erwerb neuer Software den Programmieren den Rücken stärken, damit wir auch noch im kommenden Jahr über alle notwendigen Programme verfügen. Das wäre meine größte Bitte.

■ **stc:** Wann sehen wir erste Ergebnisse?

Ali Goukassian: Ich hoffe, zu Beginn des kommenden Jahres.

■ **st-computer:** Ali, vielen Dank für die Auskünfte. ♪

Milan Computersystems, Albert-Einstein-Haus, An der Holstiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 99 034, Fax 04 31-27 368, info@milan-computer.de, www.milan-computer.de

Das Interview führte Thomas Raukamp

auf klick! information

● www.falkemedia.de

Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette

Aktuelle Erweiterungen für das OS

Magic Tools

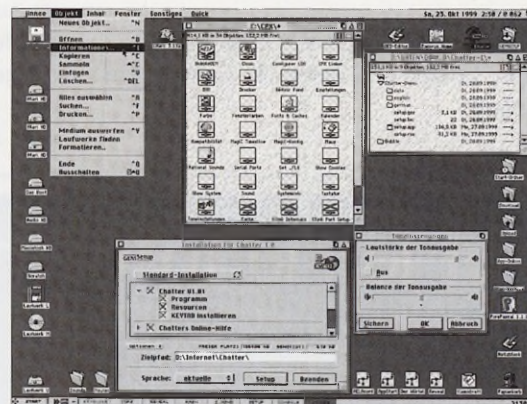
Machen Sie noch mehr aus dem Multitasking-Betriebssystem

Waren die 80er und frühen 90er Jahre geprägt von Ataris hauseigenem Betriebssystem TOS (The Operating System), so gehört die Atari-Landschaft ab Mitte des letzten Jahrzehnts fest in Heidelberger Hände. Application Systems Heidelberg wusste mit seinem Multitasking-Betriebssystem Magic neue Maßstäbe auf dem Atari zu setzen. Nach der Übernahme der Atari-Landschaft etablierte man das leistungsfähige und elegante System auch auf anderen Plattformen. Zuerst erschloss MagicMac den vielfältigen Atari-Programmen die Macintosh-Plattform, mit Magic PC gelang die Nutzung des PC mit Windows als Wirtssystem. Und die Entwicklung verlief weiter auf allen drei Plattformen rasant. Heute profitieren Magic-Anwender von so modernen Features wie langen Dateinamen, weitgehenden Konfigurationsmöglichkeiten und vielem mehr. Zwar hat sich mittlerweile auch N.AES bzw. MiNT als anwenderfreundliches System einen sehr guten Namen machen können, trotzdem ist Magic im Atari-Computing nach wie vor die unangefochtene Nummer eins.

Je länger man jedoch mit einem Betriebssystem arbeitet, umso weiter möchte man es natürlich an die eigenen Wünsche anpassen und somit noch komfortabler machen. Zu diesem Zweck existieren unzählige Systemerweiterungen, die das Environment noch leistungsfähiger erscheinen lassen und die Arbeit mit dem eigenen Rechner noch weiter aufwerten. Wir möchten Ihnen einige dieser Tools und Programme etwas näher vorstellen, wobei die nachfolgende Liste natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhebt noch erheben könnte. Sinn und Zweck dieses Artikel ist es einfach nur, Ihnen einige Erweiterungen vorzustellen, die unsere tägliche Arbeit mit Magic in der Redak-

tion noch angenehmer machen. Wir hoffen, dass auch für Sie etwas dabei ist.

Dass wir diese Tools explizit für Magic vorstellen, heißt übrigens nicht, dass sie auch exklusiv auf Magic laufen. Einige Tools verrichten auch unter MiNT-Systemen klaglos ihren Dienst, einige arbeiten sogar unter Single-TOS. Sofern sich die jeweilige Dokumentation über andere Betriebssysteme auslässt, erwähnen wir dies. Wir haben diese



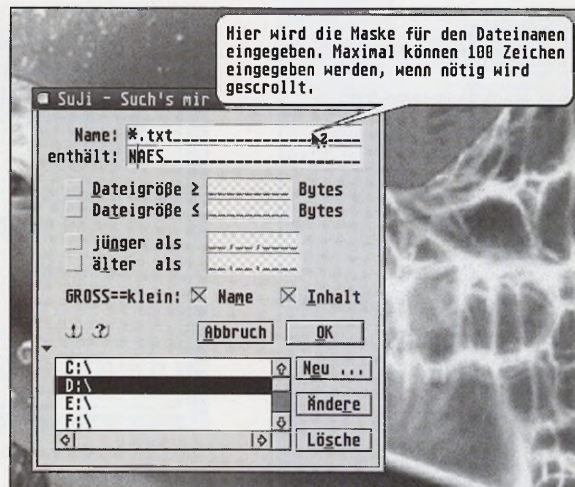
Magic ist ein modernes Multitasking-Betriebssystem für heutiges Atari-Computing auf den verschiedensten Plattformen.

..... Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette

Suji ...

53 Dateien (560,0 KB) gefunden.

Name	Größe	Uhrzeit	Datum	RNSUA	Ursprung
ALARM.TXT	1480	10:29:32	08.06.1998	---	C:\EXTRA\ALARM\
BIRTHDAY.TXT	18055	11:24:10	10.03.1999	---	C:\EXTRA\BIRTHDAY\
DEVELOP.TXT	2851	08:45:34	06.02.1996	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\MACSOUND\
DoShut.txt	2677	14:23:54	03.07.1997	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\shutdown\Do
FPUPATCH.TXT	3716	08:45:58	06.02.1996	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\PCI_MAC\
FPU_SL.TXT	1257	08:45:58	06.02.1996	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\PCI_MAC\
FREEDOM2.TXT	124177	22:45:08	28.09.1998	---	C:\FREEDOM2.05\DOKU\
HISTORY.TXT	31777	23:57:54	04.07.1998	---	C:\EXTRA\MAGICCFG\
KATALOG.TXT	20348	10:29:42	08.06.1998	---	C:\EXTRA\ST-GUIDE\ST-GUIDE\
KeyWatch.txt	6385	03:09:34	02.03.1999	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\KeyWatch\
KEYWATCH.TXT	6385	12:21:58	05.04.2000	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\H.TUOLS\KEYWATCH\
KONTEXT.TXT	3606	15:37:40	04.09.2000	---	C:\JINNEE\
LIBERTY.TXT	57383	22:57:20	20.09.1998	---	C:\FREEDOM2.05\LIBERTY\DOKU\
LIESMICH.TXT	285	10:29:36	08.06.1998	---	C:\EXTRA\DEMO\
LIESMICH.TXT	1121	15:57:08	12.06.1998	---	C:\EXTRA\TOOLS\
LIESMICH.TXT	466	10:29:44	08.06.1998	---	C:\JINNEE\
LIESMICH.TXT	4139	10:13:46	21.09.2000	---	C:\GEMSYS\MAGIC\XTENSION\Frames\Xge
Lisezmoi.txt	4343	01:03:58	08.07.2000	---	C:\JINNEE\EXTRAS\LPR\
LPR.TXT	7669	23:56:16	20.07.1997	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\LPR\
LPR.TXT	7669	12:21:58	05.04.2000	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\MODEM\
MACH1.TXT	38812	22:03:22	19.05.1996	---	C:\EXTRA\MAGICCFG\
MAGCCFG.TXT	7492	00:22:42	05.07.1998	---	C:\JINNEE\EXTRAS\MENU30\
MENU30.TXT	577	17:11:30	28.06.1997	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\MENU30\
MENU30.TXT	577	12:21:58	05.04.2000	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\MenuBar\
MenuBar.txt	2788	03:11:04	02.03.1999	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\H.TUOLS\MENUBAR\
MENUBAR.TXT	2788	12:22:02	05.04.2000	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\MENUBAR\
MENUL_UHR.TXT	3454	14:30:04	11.03.1999	---	C:\EXTRA\MENUL_UHR\
MENOTICE.TXT	4722	13:07:10	17.05.1998	---	C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\
MKEY.TXT	1500	18:24:38	09.02.1999	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\MKEY\
MKEY.TXT	1500	12:22:02	05.04.2000	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\H.TUOLS\MKEY\
M.TUOLS.TXT	1510	03:12:20	02.03.1999	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\
M.TUOLS.TXT	1510	12:22:02	05.04.2000	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\H.TUOLS\
neues.txt	48803	22:40:04	13.05.2000	---	C:\DRACONIS\
preset.txt	1495	21:06:30	16.03.1996	---	C:\vnditool.s\preset\
Ratsch.txt	6586	18:19:30	09.02.1999	---	C:\JINNEE\EXTRAS\H.TUOLS\Ratsch\
RATSCH.TXT	6586	12:22:02	05.04.2000	---	C:\JINNEE\ZUSATZ\H.TUOLS\RATSCH\



Das Eingabefenster von Suji wirkt modern und aufgeräumt und nutzt Standards wie BubbleGEM.

Das Ausgabefenster von Suji arbeitet bequem im Hintergrund. Ein Doppelklick auf einen Eintrag öffnet diesen.

Programme aber nicht unter anderen Systemen getestet.

Suji - Such's mir. So schön MagiC auch als Betriebssystem ist, so einfach sind jedoch die Suchroutinen umgesetzt. Auch alternative Desktops bringen hier keine Verbesserungen. Was liegt also näher, als einen Ersatz für das Standard-Dateisuch-Programm MGSEARCH zu stricken? Das dachte sich auch Daniel Höpfl und präsentierte Suji (sprich: Sudschi) als Ergebnis. Suji dient als Ersatz von MGSEARCH, kann aber auch unter anderen Systemen verwendet werden.

Die Installation ist recht einfach. Zunächst einmal sollten Sie das Verzeichnis, in dem sich die Applikation MGSEARCH befindet, aufrufen - normalerweise ist dies der Pfad C:/GEMSYS/GEMDESK/. Nun kopieren Sie die Dateien *Suji.gtp* und *Suji.rsc* in dasselbe Verzeichnis. Benennen Sie nun *MGSEARCH.app* z.B. in *MGSEARCH.apx* und *Suji.gtp* in *MGSEARCH.app* um. Die Ressource-Dateien bleiben unangetastet. Sobald ein Desktop bzw. ein Programm nun MGSEARCH aufruft, startet automatisch Suji.

Noch etwas einfacher haben es jinnee-Benutzer: Suji kann in seinem eigenen Verzeichnis verbleiben, welches frei auf der Festplatte platziert werden kann. Suji muss einfach als neue Standard-Applikation für Suchfunktionen (al-

so also neuer „Finder“) angemeldet werden. Dies geschieht im Menüpunkt *Sonstiges/Applikationen....* Im sich öffnenden Einstellungsfenster ist in der dritten oder vierten Zeile von oben in der Applikations-Liste MGSEARCH angemeldet. Klicken Sie diesen Eintrag einmal an und wählen Sie danach den Button *Ändern*. Im der nun erscheinenden Dateiauswahlbox legen Sie den Pfad zum neuen Finder - also Suji - fest. Der Eintrag in der Liste ändert sich entsprechend. Aktivieren Sie nun noch den Button *AV: Kbshift* und tragen Sie - falls dies nicht sowieso dort steht - *%sw* als Kommandozeile ein. Achten Sie außerdem darauf, dass die Option *Mehrfachstart* auf *Starten* steht. Verlassen Sie die Einstellungsbox nun durch Anwahl des OK-Knopfes.

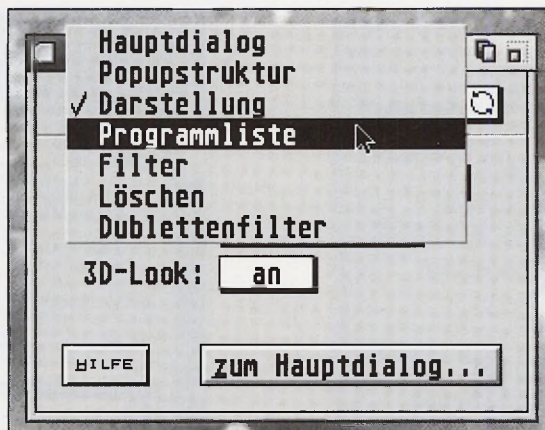
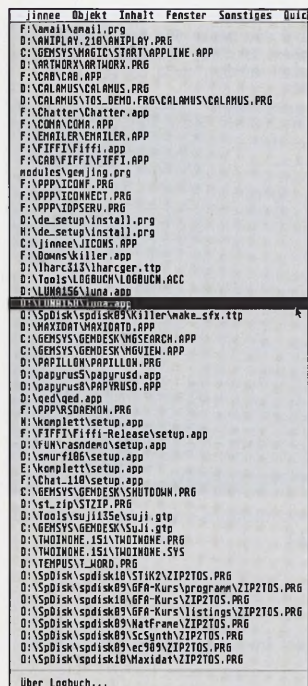
Rufen Sie nun (unter jinnee) den Menüpunkt *Objekt/Suchen...* auf. Sie sehen, dass sich einiges geändert hat: Suji begrüßt Sie mit einem optisch ansprechenden und aufgeräumten GEM-Fenster. Die Funktionen sind dabei identisch mit denen von MGSEARCH. So kann die Größe der zu suchen Datei ebenso festgelegt werden wie deren Alter. Darüber

hinaus bietet Suji aber auch die Möglichkeit, innerhalb von Dateien nach bestimmten Inhalten zu suchen - praktisch besonders bei Vielschreibern. Die verwendete Suchmaske kann in beiden Fällen bis zu 100 Zeichen umfassen, wobei umfangreiche Wildcards verwendet werden können. Wenn Sie einen kleinen Pfeil im Programmfenster betätigen, klappt außerdem eine Liste mit allen Pfaden auf, in denen gesucht werden soll.

Das Ergebnis wird innerhalb eines übersichtlichen Listenfensters ausgegeben, das alle nötigen Datei-Infos enthält. Mittels eines Doppelklicks können Dateien nun mit dem dazu gehörigen Anzeigeprogramm (sofern eines korrekt angemeldet ist) dargestellt. Bei gedrückter Maustaste können Dateien auch per Drag&Drop an andere Programme übergeben werden. Außerdem stehen verschiedene Tastenbelegungen bereit, die in der hervorragenden Dokumentation im ST-Guide-Format erläutert werden. Wem dies übrigens zu wenig ist, der wird sich darüber freuen, dass die gesamte Oberfläche außerdem mit einer BubbleGEM-Hilfsfunktion dokumentiert ist.

«Suji ist eigentlich ein Muss für alle MagiC-Anwender. ASH sollte überlegen, MGSEARCH in kommenden MagiC-Versionen durch dieses ansprechende und komplette Tool zu ersetzen.»

Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette



Das CPX-Modul von Logbuch bietet vielfältige Einstellungsmöglichkeiten.

Benutzte Programme werden in Logbuch in einem Popup-Menü aufgelistet. Eine Anwahl startet das ausgewählte Programm.

Die uns vorliegende Version trägt die Nummer 1.35 und ist Freeware. Es steht außerdem eine englische und französische Version auf der Homepage des Autors bereit.

Suji ist eigentlich ein Muss für alle MagiC-Anwender. ASH sollte überlegen, MGSEARCH in kommenden MagiC-Versionen durch dieses ansprechende und komplette Tool zu ersetzen.

www.hoepl.de

Logbuch. Im Zeitalter des Internets neigt auch so mancher Atari-Anwender dazu, sich die Festplatte voller nützlicher und unnützer Programme voll zu pflastern - frei nach dem Motto «Was man hat, das hat man». Doch wenn wir mal ehrlich sind, arbeiten wir doch eigentlich immer wieder mit denselben Programmen - und das etappenweise. Wenn wir abends den Rechner mit z.B. mit geöffneten papyrus-Luna- und Papillon-Tasks herunterfahren, ist es sehr wahrscheinlich, dass wir auch

am nächsten Morgen mit diesen Tools weiterarbeiten werden. Das MacOS hat dafür die nette Option „Benutzte Programme“ im Apfel-Menü, die MagiC leider von Haus aus fehlt. Im Sommer dieses Jahres veröffentlichte Jürgen Holtkamp allerdings sein Programm Logbuch, das die vom MacOS bekannte Funktion auch MagiC- und N.AES-Anwendern zugänglich macht.

Logbuch setzt wie erwähnt ein Multitasking-Betriebssystem voraus. Ausserdem wird ein Desktop mit AV-Funktionen, wie sie z.B. von Thing oder jinnee geboten werden, benötigt.

Logbuch besteht streng genommen aus drei verschiedenen Programmen: einem residenten Programm, einem Accessory und einem CPX-Modul. Zuerst muss die systemresistente Datei LOGTSR.PRG installiert werden. Unter MagiC sollte dazu üblicherweise der START-Ordner gewählt werden. Unter N.AES muss eine Startzeile in der Datei

N_AES.CNF eingetragen werden. Das Accessory wird wie gewohnt in das Wurzelverzeichnis des Bootlaufwerks verfrachtet. Bei Verwendung eines modernen Desktops können Sie das ACC in eine Applikation wandeln und als solche für eine VA-START-Meldung anmelden. Der genaue Vorgang wird in der guten ST-GUIDE-Dokumentation erläutert. Nun muss nur noch das CPX-Modul in den CPX-Ordner im Startlaufwerk verschoben werden.

Nun sollten Sie Ihr erweitertes Kontrollfeld (also z.B. XControl, Cops oder Freedom) aufrufen und im CPX-Modul Computer Logbuch die Systemerweiterung an ihre eigenen Wünsche anpassen. Verändert werden können unter anderem die Werte für Darstellung und die Struktur des Programmstarters. Interessant ist auch eine automatische Löschfunktion, die Programmleichen - also Programme, die nicht mehr vorhanden sind - aus der Applikationsliste entfernt. Hilfreich ist auch eine komfortabel einzustellende Filterfunktion, mit der Sie eine Liste von Programmen anlegen können, die nicht im Logbuch erscheinen sollen. Dies ist z.B. für Hintergrundprogramme und Bildschirmschoner-Module sinnvoll, um die Liste übersichtlich zu halten. Ebenso sinnvoll ist auch ein Dublettenfilter, der verhindert, dass mehrfach genutzte Programme mehrfach erscheinen.

Nun ist es aber Zeit, das Logbuch endlich einmal selbst auszuprobieren. Wählen Sie dazu im System-Menü einfach den Accessory-Eintrag *Logbuch* aus. Es öffnet sich ein Popup-Menü, in dem die zuletzt genutzten Programme aufgelistet werden und aus denen Sie diese nun neu starten können. Halten Sie gleichzeitig die Alternate-Taste gedrückt, wird das Verzeichnisfenster des Hauptprogramms geöffnet.

Logbuch arbeitet mit einigen anderen Systemerweiterungen zusammen. Zu wird z.B. das Programm Stlc unterstützt, das die Darstellung von Piktogrammen neben den Programmnamen ermöglicht. Schön wäre es, wenn in zukünftigen Versionen auch die Mini-Icons von jinnee darstellbar wären, wie dies z.B. bei Deskdrop der Fall ist. Auch Start me Up und Trapper werden optimal genutzt.

Logbuch ist ein nettes kleines Tool

«Logbuch ist ein nettes kleines Tool für MagiC-Anwender, die eine solche Funktion schon immer unter ihrer Atari-Umgebung vermisst haben. [...] Hervorragend sind die vielen Konfigurationsmöglichkeiten, die Logbuch sogar noch etwas eleganter erscheinen lassen als das bekannte Tool des MacOS.»

..... Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette

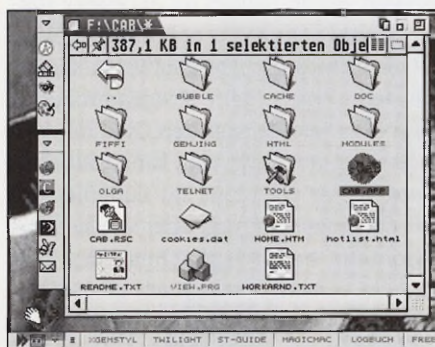
für MagiC-Anwender, die eine solche Funktion schon immer unter ihrer Atari-Umgebung vermisst haben. Etwas schade ist, dass Logbuch nur Programme starten kann und nicht die zuletzt benutzten Dokumenten auflistet, die dann automatisch an das dazugehörige Programm übergeben werden könnten, wie dies beim Mac der Fall ist. Hervorragend sind dagegen die vielen Konfigurationsmöglichkeiten, die Logbuch sogar noch etwas eleganter erscheinen lassen als das bekannte Tool des MacOS.

juergen.holtkamp@cityweb.de

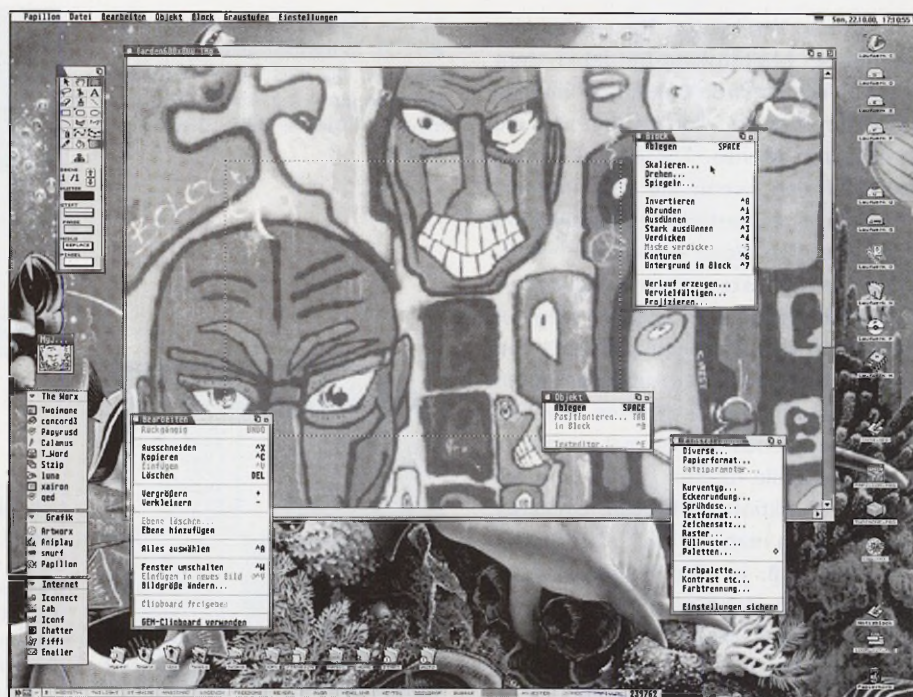
Reveal. Das Schreibtisch-Tool „Benutzte Programme“ ist nicht die einzige nette Eigenschaft, die auch für andere Betriebssysteme vorbildhaft ist. Auch die Funktion „Original zeigen“ ist für die tägliche Arbeit auf dem Desktop recht hilfreich. Der Zweck ist es, das Verzeichnisfenster eines Piktogramms zu öffnen, wenn der Anwender dieses angewählt hat. Und auch für diesen praktische Vorgang gibt es ein Äquivalent in der Atari-Welt - das kleine Tool Reveal von Joachim Fornallaz, der z.B. auch für das hervorragende GEM-Setup verantwortlich ist.

Reveal setzt einen Desktop voraus, der die Übergabe von Daten per Drag&Drop ermöglicht. Dazu gehören alle modernen Oberflächen wie z.B. jinnee, Thing oder einfach der vorinstallierte MagXDesk. Als zugrunde liegendes Betriebssystem akzeptiert Reveal MagiC, N.AES und MultiTOS.

Die Installation könnte komfortabler nicht sein, denn sie wird - wen wundert's - per GEM-Setup durchgeführt. Eine entsprechende GSC-Datei liegt vor. Aber auch, wenn Sie GEM-Setup nicht



Ziehen Sie ein Desktop-Icon auf das kleine Reveal-Fenster, so öffnet sich dessen Stamm-Verzeichnis.



Mittels Ratsch! können Sie sich durch die nun abreißbaren Menüs innerhalb benutzter Applikationen eine individuelle Arbeitsumgebung herstellen. Hier sehen Sie dies anhand einen Papillon-Anwendung. Übrigens erscheinen die „geparkten“ Menüs nach dem Programmstart wieder dort, wo Sie sie abgelegt haben.

auf Ihrer Festplatte finden, bleibt es einfach: Reveal sollte zusammen mit seinem Ressource-File in den START-Ordner von MagiC gezogen werden - fertig.

Verzeichnis weiterarbeiten und haben sich das Suchen auf der Festplatte erspart.

Reveal wird mit einer Dokumenta-

«Es gibt kleine, aber feine Tools, die man nicht jeden Tag mehrfach benötigt, die man aber umso mehr zu Schätzen weiß, wenn sie zum Einsatz kommen sollen. Reveal gehört dazu.»

Nach dem Start platziert Reveal ein kleines Fensterchen auf dem Desktop. Dieses Fenster passt in seiner Höhe und Optik optimal zu der standardmäßig mit MagiC ausgelieferten Taskleiste Appline bzw. dem Start-Button Start me Up und kann daher in einer Reihe mit diesen Programm optisch ansprechend koexistieren. Das Reveal-Drop-Fenster merkt sich dabei automatisch seine Position und speichert diese in einer Konfigurationsdatei ab.

Auf dieses Fenster kann der Anwender nun z.B. auf dem Desktop liegende Programm-Icons ziehen. Nun öffnet sich das entsprechende Verzeichnisfenster, in dem das Piktogramm seiner „Heimat“ hat. Nun können Sie in diesem

tion im ST-Guide-Format ausgeliefert.

Es gibt kleine, aber feine Tools, die man nicht jeden Tag mehrfach benötigt, die man aber umso mehr zu Schätzen weiß, wenn sie zum Einsatz kommen sollen. Reveal gehört dazu.

www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/

Ratsch! Manfred Lippert, Entwickler des beliebten Desktops jinnee, hält auf seiner Homepage eine kleine Sammlung von Systemerweiterungen für das Betriebssystem MagiC bereit, die das System sinnvoll erweitern und sich teilweise gegenseitig bedingen: Die Rede ist von der Programmsammlung Mani-Tuuls. An dieser Stelle soll auf das Tool Ratsch! eingegangen werden.

Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette

In den Vereinigten Staaten hat das alternative Multitasking-Betriebssystem Geneva viele Freunde gefunden. Ein nettes Feature der aktuellen Version sind die abreißbaren Menüs. Diese sind immer dann hilfreich, wenn Sie sehr intensiv innerhalb einer bestimmten Applikation arbeiten und in dieser immer wiederkehrende Menüpunkte aufrufen. Besonders auf Großbildschirmen kann der Weg zur Menüleiste des Atari-Environments mit der Zeit lästig werden. Außerdem kann man besonders beim schnellen Arbeiten in Aufklappmenüs immer mal wieder in die falsche Zeile rutschen und somit die verkehrte Funktion selektieren. Einfacher wäre es, wenn man ein häufig benötigtes Menü nun z.B. in einer Bildbearbeitung ganz praktisch gleich neben der zu bearbeitenden Grafik liegen hätte. Abreißbare Menüs ermöglichen genau dies und helfen Ihnen somit dabei, eine optimale Arbeitsumgebung auf dem Bildschirm zu erzeugen.

Aber natürlich sind diese effizienten Menüumwandlungen nicht nur unter Geneva möglich. Für MagiC gibt es die Erweiterung Ratsch!, die die oben erwähnten Arbeitsschritte ermöglicht. Das Programm läuft nur unter MagiC und setzt zwingend die Systemerweiterung MenuBar voraus, die allerdings im erwähnten Tool-Paket gleich mitgeliefert wird. Ratsch selbst wird für eine perma-

«Unkompliziert und hochgradig kompatibel - so und nicht anders hat eine Lupe zu sein.»

nente Installation in den START-Ordner von MagiC verschoben. In dasselbe Verzeichnis kopieren Sie ein kleines Sample, das der Autor gleich mitliefert und das einen Abreiß-Klang abspielt. Natürlich können Sie dies Sample durch eine eigene Soundkreation ersetzen.

Nun kann das lustige Abreißen auf dem Desktop in die Vollen gehen: Mit der Maus fahren Sie in die Menüleiste, wählen einen Punkt aus, halten die linke Maustaste gedrückt und reißen den komplett aufgeklappten Menübaum aus der Leiste. Der Menübaum verwandelt sich nun in ein GEM-Fenster, das sie frei auf dem Bildschirm platzieren können.

Konfigurieren können Sie das Tool, wenn Sie das Programm Setter von

Rechts: Magicfying Glasses ist eine absolut systemkompatible Lupenfunktion, die auch in True-Colour-Auflösungen unter MagiC Mac und MagiC PC klaglos ihren Dienst verrichtet.



Markus Kohm installiert haben. Nun können Sie einstellen, ob die Menüs nur bei gedrückten Control-Taste Ihrem Zerkern nachgeben.

Einige Einschränkungen hat Ratsch! allerdings auch noch. So werden bisher noch keine Submenüs unterstützt. Auch Menüs innerhalb von Fenstern, wie sie z.B. im Texteditor Luna zu finden sind, sind noch nicht abzufetzen. Streng genommen verstößt die Darstellung von Menüs in Fenstern auch gegen die Pro-

grammierierrichtlinien von GEM.

Ratsch ist eine sehr sinnvolle Erweiterung für ein Betriebssystem. Ergänzt durch abreißbare Submenüs sollte es MagiC standardmäßig beiliegen, um dem Atari-System eine unverwechselbare Note zu geben. Wenn man bedenkt, welches Aufheben Apple seinerzeit um seine automatisch aufklappbaren Verzeichnisfenster (Spring-Folder) machte, dann hätten auch andere Betriebssystem-Hersteller bestimmt gern abreißbare Menüs auf ihrer Featureliste.

www.mani.de

Magicfying Glasses. Zugegeben - Vergrößerungs-Lupen für den Desktop gibt es auch für den Atari wie Sand am Meer.



Links: Nach dem Programmstart öffnet Dock eine kleine, aber übersichtliche Applikations- bzw. Fensterauflistung, wobei die Fenster einer Applikation unter einem Aufklappmenü verborgen sind. Ein Klick auf eine Applikations- bzw. Fenstereintrag holt diesen in den Vordergrund. Über weitere Auswahlarten - z.B. in Verbindung mit bestimmten Tastenkombinationen - gibt die umfangreiche ST-Guide-Dokumentation Auskunft. Nahezu alle Funktionen lassen sich auch per Tastatur bedienen.

Aber nicht jedes dieser Programme ist so sauber entwickelt, dass es praktisch jede Grafikauflösung des GEM sauber mitmacht. Magicfying Glasses von Thomas Huth macht dagegen weder auf originaler Atari-Hardware, noch auf Grafikkarten oder True-Colour-Auflösungen auf einem Power Macintosh G4 irgendwelche Mucken. Und deshalb ist es hier eine Erwähnung wert.

Der Wert eines Vergrößerungsglases dürfte allgemein bekannt sein: Der Bildschirmausschnitt unterhalb des Mauszeigers wird in einem GEM-Fenster in stark vergrößerter Form dargestellt. Dies ist z.B. für Detailarbeiten oder Korrekturen in Zeichenprogrammen recht nützlich.

Das Programm kann an eine beliebige Stelle auf der Festplatte verschoben werden. Wenn man es als Accessory starten möchte, muss es natürlich ins Wurzelverzeichnis des Startlaufwerks kopiert werden. Nach dem Programmaufruf fragt ein Dialogfenster den Grad der Vergrößerung ab. Außerdem kann festgelegt werden, ob die Maus im Lupenfenster mit dargestellt werden oder wie sich das Programm beim Neuzeichnen des Bildschirms verhalten soll. Nach diesen kurzen Einstellungen wird die Lupe nun in einem kleinen GEM-Fenster dargestellt, das der Anwender fröhlich auf dem Desktop hin- und herschieben kann - so z.B.

..... Alle im Detail besprochenen Systemerweiterungen finden Sie auf unserer stc-Spezialdiskette

neben das Arbeitsfenster einer Bildbearbeitung.

Unkompliziert und hochgradig kompatibel - so und nicht anders hat eine Lupe zu sein.

www.magicos.de

Dock. Ja gut - mit Appline liegt MagiC eigentlich schon eine vollkommen ausreichende Taskleiste bei. Das Programm Dock von Holger Weets kann allerdings noch mehr. Es zeigt nicht nur die laufenden Applikationen, sondern auch deren dazugehörige geöffneten Fenster übersichtlich an. Außerdem kann man die Fenster der Applikationen einzeln oder alle verstecken oder aufdecken. Auch das gezielte Hervorholen bzw. in den Hintergrund legen ist möglich. Hinzu kommt, dass zusätzlich freier Speicher und/oder Uhrzeit in der Titelzeile angezeigt werden können.

Soviel Leistung soll nicht frei verteilt werden. Dock ist Shareware und kostet DM 10.-.

Die Installation ist sehr einfach. Wenn Sie das Programm dauerhaft nutzen möchten, sollten Sie es samt Resource-Datei in den START-Ordner schieben - und die Shareware-Gebühr zahlen. Dock ist auch jederzeit nachstartbar.

Nach dem Programmstart öffnet Dock eine kleine, aber übersichtliche Applikations- bzw. Fensterauflistung, wobei die Fenster einer Applikation unter einem Aufklappenmenü verborgen sind. Ein Klick auf eine Applikations- bzw. Fenstereintrag holt diesen in den Vordergrund. Über weitere Auswahlarten - z.B. in Verbindung mit bestimmten Tastenkombinationen - gibt die umfangreiche ST-Guide-Dokumentation Auskunft. Nahezu alle Funktionen lassen sich auch per Tastatur bedienen.

Praktisch ist auch das Echtzeit-Ziehen eines Fensters. Klickt man z.B. den linken Rand an und zieht dann mit der Maus nach links, so vergrößert man die Applikations-Liste in diese Richtung.

Konfiguriert wird Dock über ein Popup-Menü, das man erreicht, wenn auf ein kleines Icon im Fensterbalken gedrückt wird. Hier sind z.B. Schriftsatz und Programmfarben einstellbar. Aber von der Möglichkeit der Popup-Menüs machen auch die Applikations-Funktionen

i Beliebte Tools für MagiC im Überblick

Die nachfolgende Tools-Liste erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit. Trotzdem bietet sie eine Übersicht beliebter nützlicher Erweiterungen für das Betriebssystem MagiC. Sie finden die aufgeführten Programme im Internet zentral unter der URL www.magicos.de.

Applikation

Appline 2.5
Applist 0.4
AV-test
AV Server 03
Colors 1.0
COPS 1.07
ClickRun 1.4
DragFont 4
Do shutdown
Dock
DeskDrop
Dir 1.4
Fritz 4.1
GEM Script Tester
HDD Optimizer 2.7
Killer
LogBuch 1.1
MagiConf! 1.51
MagiC Login 1.0
MagiC Setup 1.50
MultiStrip 1.4
Notes 2
Password 1.2
QStart 2.1
Renamer
Reveal 04
SeaBear 025
SimpleScript
Sentinel 1.0
ShowM
Start Me Up 8
Stripper 2
Suji 1.35
Tommis Submenu

Beschreibung

Beliebte Taskleiste für MagiC-Systeme
Anzeige laufender Programme in einem GEM-Fenster
Test des installierten AV-Servers
MagXDesk fungiert als AV-Server
Drag&Drop-Farbauswahlfenster
Modernes Kontrollfeld
Programmstarter
Drag&Drop-Fontauswahlfenster
Shutdown-Option im ACC-Menü
Umfangreiche Taskleiste
Programmstarter
Pop-Up-Utility
System-Monitor
Test der installierten Skripte
Optimierung der Festplatte
Lustiges und einfaches Terminieren von Programmen
Starten von zuletzt benutzten Applikationen
Umfangreiches Konfigurationstool für MagiC
Passwort-Verschlüsselung für MagiC
Konfigurations-Tool bzw. Boot-Selektor
Umfangreiche Taskleiste
Notizzettel auf dem Desktop
Passwort-Verschlüsselung für MagiC-Systeme
Programmstarter
Umbenennung von VFAT-Dateinamen in 8+3-Syntax
Öffnet das zu einem Icon gehörende Verzeichnis
Zeichnet Ihre Arbeitszeit unter MagiC auf
Skript-Interpreter
Passwort-Verschlüsselung für MagiC
Aufrufen Ihres Mauspeils
Startbutton für Atari-Systeme
Notizzettel auf dem Desktop
Suchfunktion für MagiC
Manipulation von Submenüs

(Beenden, Rausschmeißen etc.) Gebrauch. Nach einem Rechtsklick auf einen Programmeintrag klappen die dazugehörigen Optionen auf.

Dock ist eine Taskleiste mit sehr umfangreichen Funktionen. Wer schon immer noch mehr Möglichkeiten genießen möchte, als sie von Appline geboten werden, der sollte sich das Programm unbedingt ansehen.

Holger_Weets@OL.maus.de

keytabl. Lokalpatriotismus bei der st-computer? Vielen aufmerksamen Lesern

fiel auf unseren Screenshots in den letzten Monaten die kleine deutsche Flagge auf, die neben einer Datums- und Uhrzeitdarstellung in der Menüleiste erscheint. Aber keine Angst, auch bei uns hat der Patriotismus noch keine ungesunden Formen angenommen. Diese Flagge signalisiert ganz einfach nur die aktuelle Tastatureinstellung.

Hinter diesem Feature steht das kleine Programm keytabl, das es unter MagiC ermöglicht, jederzeit und schnell zwischen den Tastaturlayouts verschiedener Sprachen und Länder umzuschalten.

Leser-CDs zum Nachbestellen:



Leser-CD 10/98

Die Vollversion des Monats ist das komplette Raytracing-Programm "Raystart 3.1" mit einer Bedienungsanleitung im ASCII-Format, außerdem eine riesige Menge an Top-Programmen (Shareware und PD) rund um den Atari.

Leser-CD 1/99

Die Vollversion des Monats ist der moderne Photoshop-Clone "Smurf" in der leicht eingeschränkten Silver-Edition, außerdem der HTML-Editor JOE, die vielseitige Datenbank "Freebase", T-Kontoi zum Verwalten der Bankgeschäfte und vieles mehr.

Leser-CD 4/99

Vollversion des Monats ist die Vektor-Zeichen-Software Kandisky (ähnlich Artworks), außerdem Sysinfo, NovaScan, HD-Optimize zum Verbessern der Datenstruktur Ihrer Festplatte, GEM-Ghostscript zum Anzeigen von PDF- und Postscript Files uvm.

Leser-CD 7-8/99

Top-Paket des Monats: Ein Software-Development-Kit in der Größe von 100 MB rund um alle noch erhältlichen Programmiersprachen, außerdem das HD-Recording-Programm Quincy, GNU C/C++, ACS-Pro als Shareware-Version und mehr ...

Leser-CD 10/99:

Ab dieser Ausgabe auch mit allen PD-Disketten des jeweiligen Vor-Quartals. Die TOP-Vollversion des Monats ist die beliebte Textverarbeitung Script 5 inkl. Rechtschreibkorrektur und vielem mehr. Dazu Whipl, die Virtual-Light-Mashine für den Falcon uvm.

Leser-CD 1/2000:

Idealist 3.95, Aniplayer 2.08 mit mp3-Abspieler, CD-Player und CD-Brenner, Espresso Demo (Web-Designer) und Wensuite 3 Demo (Web-Surfer), alle 8 neuen Gem-Spiele des MagiC-Game-Contest, ST-CAD 1.6 und die PD-Disks 306 bis 323.

Leser-CD 4/2000:

Die TOP-CD des Jahres mit der Vollversion von Twilight (Bildschirmschoner, ehm. 99,- DM), Outside (virt. Speicherverwaltung, ehm. 69,- DM), PacThem (Super Pacman), Luna 1.52, CD-LAB (Brenn-Soft), GemSetup 1.7, Farbemulator 124, Phototip 2.0 ...

Hiermit bestelle ich:

Folgende Leser-CDs zum Einzelpreis von 20,- DM

☐ Das Jahres-Abonnement der Leser-CD zum Vorzugspreis von 60,- DM, Beginn: _____

Absender:

Datum/Unterschrift

Zahlbar per Vorkasse-Scheck oder per Lastschriftenzug (bitte Bankverbindung angeben)

Falke Verlag - An der Holsatimühle 1 - 24149 Kiel
-- Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368 --

Aktuelles

Die Handhabung ist spielend einfach: Der Anwender klickt mit der linken Maustaste einfach auf die aktuelle dargestellte Flagge. Nun öffnet sich ein Popup-Menü, das die derzeit installierten Tastaturbelegungen auflistet und anwählbar macht.

Zur Installation sollten Sie keytabl inklusive seines Ressource-Files in den START-Ordner von MagiC ziehen. Die Konfigurationsdatei *keytabl.inf* sollte vorzugsweise ins HOME-Verzeichnis (C:\GEMSYS\HOME) verschoben werden. Nun muss der Ordner *keytabls* nach C:\GEMSYS kopiert und die Datei *keytabls.sys* im XTENSION-Ordner installiert werden.

Weitere Konfigurationen sind eigentlich nicht nötig. Die Position der Flagge kann bei gleichzeitig gehaltener Alternate-Taste innerhalb der Menüleiste verschoben werden. Klickt man die Flagge mit der rechten Maustaste an, so wird deren Größe variiert.

keytabl ist eine sinnvolle Ergänzung für mehrsprachige Anwender. Für die internationale Distribution des Betriebssystems gehört das Tool schnellstens zum Standard-Lieferumfang.

www.jumpgates.com/skydiver

MyJester. Zum Abschluss unserer kleinen Übersicht von hilfreichen Erweiterungen für MagiC möchten wir noch für etwas Spaß auf dem Desktop sorgen - nicht jeder Arbeitstag am Computer soll schließlich bierernst vonstatten gehen. Für Freunde des feinsinnigen Humors gibt es das Programm MyJester. Es öffnet ein kleines Fenster auf dem Desktop, aus dem uns ein kleines Comic-Männchen heraus schräg anschaut und schrille Fratzen schneidet. Natürlich wollen wir das nicht einfach auf uns sitzen lassen und verpassen diesem frechen Typen eins mit einem gezielten Mausklick. Zu unserer Verwunderung kann diese Aktion den Burschen nun aber nicht schockieren - ganz im Gegenteil: In einer Sprechblase beschimpft er uns auch noch. Doch diese Beschimpfung weiß trotz aller Beleidigung zu beeindrucken: Die Figur wählt nämlich auserlesene Lyrik aus Shakespeare-Versen, die der französische Autor Pierre Tonthat zusammengestellt hat. Und bei der frechen Comic-Figur handelt es sich um niemand anderen als Calvin



keytabl ermöglicht das Umschalten zwischen verschiedenen Tastaturlayouts innerhalb eines Mausklicks.

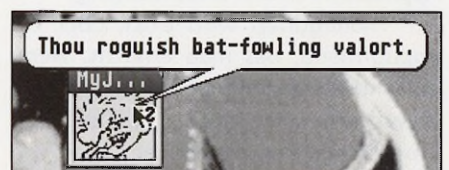
aus der Cartoon-Serie Calvin & Hobbes.

Das Programm kann überall auf der Festplatte platziert werden, sofern das sehr wichtige RSC-File im selben Verzeichnis zu finden ist. Es setzt ein multitaskingfähiges Betriebssystem voraus. Zur Darstellung der wüsten Beschimpfungen wird die Systemerweiterung BubbleGEM vorausgesetzt.

Die Position des Meckerfensters auf dem Desktop ist über die Tastenkombination Control-S festlegbar. Wer nicht auf Shakespeare steht und sich mit einem RSC-Editor auskennt, kann sowohl Bilder als auch Sprüche durch eigene Versionen ersetzen. Wie wäre es z.B. mit den üblichen Motzereien Ihrer Frau Schwiegermutter (der Autor freut sich bei deren Erwähnung einmal mehr, dass er seit geraumer Zeit wieder solo durch die Landschaft spazieren darf).

Fazit. Wir hoffen, auch Sie haben einige Tools, Erweiterungen und Programme gefunden, die Sie schon bald auf Ihrem MagiC-Desktop nicht mehr missen mögen. Wenn Sie für Sie unverzichtbare Tools anderen Lesern vorgestellt wissen möchten, scheuen Sie sich nicht uns unter Angabe der Bezugsquelle des Programms zu schreiben. Alles in allem freuen wir uns immer, wenn wir Gutes noch besser machen können. ☺

Thomas Raukamp

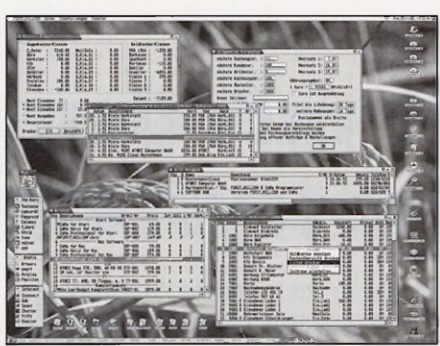


Kleiner Desktop-Rüpel: MyJester beschimpft seinen Besitzer mit erlesenen Shakespeare-Zitaten.

st-computer

Spezialdiskette

Auch die „neue“ st-computer setzt die Tradition der Spezialdiskette fort. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die wir sorgfältig für Sie ausgesucht haben. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können. Sie können die Spezialdiskette gegen Einsendung von DM 10.– bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.– pro Jahr beziehen.



First Million. Auf der Spezialdiskette von diesem Monat findet sich die aktuelle Version 4.5.0 der kaufmännischen Software First Million Euro. Das Programm bietet integrierte Funktionen für Buchhaltung, Fakturierung und die Artikelverwaltung. Es unterstützt den Euro und ist selbstverständlich Jahr-2000-fest. Da es keine Datenbank-Applikation ist, arbeitet es mit sehr hoher Geschwindigkeit auch auf kleineren Systemen und ist dabei vollkommen GEM-konform.

Der Buchhaltungsteil bietet automatische Buchungen (AfA, Gehälter usw.) und Umsatzsteuer-Berechnung. Die Kunden- und Lieferantenverwaltung erlaubt Infotexte zu jedem Kunden und eine Umsatzstatistik. In der Artikelverwaltung können 17 Zeilen pro Artikel angelegt und Artikelgruppen verwaltet werden. Außerdem wird eine Lagerverwal-

tung geboten. Auch offene Aufträge und Rabattstufen können verwaltet werden. Im Fakturierungsteil verwalten Sie Angebote, Auftragsbestätigungen, Lieferscheine, Rechnungen, bis zu drei Mahnungen, Gutschriften und Bestellungen.

Die aktuelle Version 4.5.0 bietet vielerlei Verbesserungen. So ist eine Ausgabe der Buchungen aus der Kontenliste in eine Datei möglich. Auch Geschäfts-, Privat- und Geldkonten können in eine Datei ausgegeben werden.

Auf unserer Spezialdiskette ist natürlich nicht die Vollversion enthalten. Die beigelegte Demoversion können Sie jedoch ausgiebig testen. Eine Registrierung kostet EUR 149.– (DM 291.42).

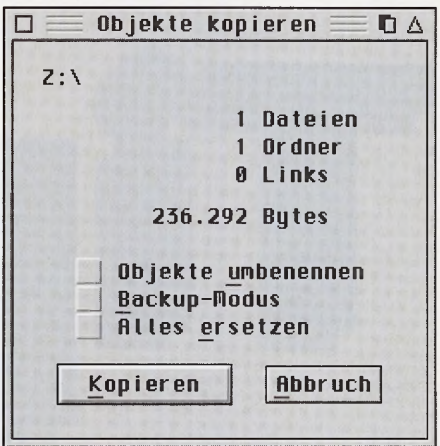
XMAS. Passend zu unserem Weihnachts-Special hat Matthias Jaap einen Weihnachtsgruß als OZZ-Datei für Overlay für Sie zusammengestellt. Der Player wird gleich mitgeliefert, sodass Sie Overlay nicht installiert haben müssen. Voraussetzung ist allerdings eine Bildschirmauflösung von mindestens 640x480 Pixeln bei 256 Farben.



Tools. Unser Titelthema spiegelt sich natürlich auch in der Auswahl der Programme für unsere Spezialdiskette wider. Wir haben für Sie eine Auswahl von Tools und Systemerweiterungen für das Betriebssystem MagiC zusammengestellt. Vielleicht ist ja auch etwas für Sie dabei.

Thomas Raukamp

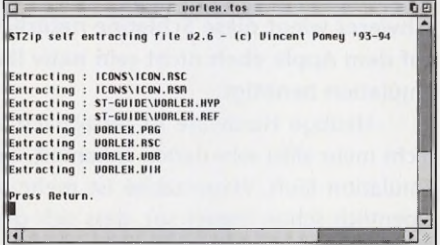
Entpacken



Schritt 1: Ziehen Sie das gewünschte Verzeichnis von der Spezialdiskette auf Ihre Festplatte oder eine leere Diskette.



Schritt 2: Öffnen Sie im Zielverzeichnis das selbstextrahierende Archiv mit einem Doppelklick auf das enthaltene Icon.



Schritt 3: Das Archiv entpackt sich selbst. Nach Abschluss dieses Vorgangs drücken Sie die Return-Taste.

Sie können die Spezialdiskette gegen Einsendung von DM 10.– (inkl. Porto) bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.– pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: **Falke Verlag, An der Holsatia-mühle 1, D-24149 Kiel, Fax 04 31-27368.**

Einfach, aber effektiv...

MagiC Tipps

Kniffe für die Arbeit mit dem Multitasking-Betriebssystem

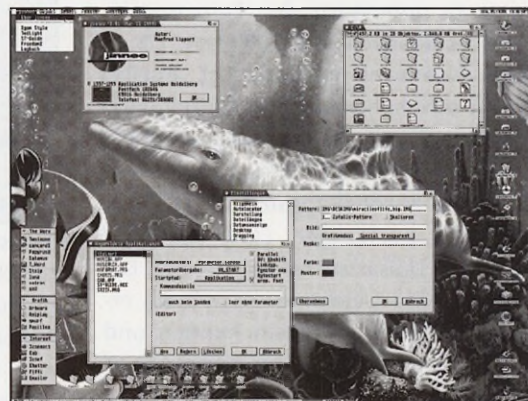
Es ist nun einmal wahr: Wer schon einmal MagiC auf einem heutigen G3- oder G4-Rechner von Apple hat laufen - oder besser „hat rennen“ sehen, der bekommt feuchte Augen. So schnell sieht man seine heißgeliebte und stellenweise immer noch überlegene Atari-Software sonst nirgends. Und nicht nur bis dahin eingefleischten Atari-Puristen stehen die Tränen vor Glück in den Augen - auch überzeugte Mac-Fans können oft nicht glauben, dass es ein Betriebssystem gibt, das ihr angestammtes MacOS eigentlich locker im Regen stehen lässt. Umso schwerer wiegt diese Schlappe natürlich, wenn man bedenkt, dass MagiC auf dem Apple eben nicht rein nativ läuft, sondern zu großen Teilen eine Emulation benötigt.

Heutige Hardware ist tatsächlich schon so schnell, dass es eigentlich nicht mehr allzu sehr darauf ankommt, ob eine Umgebung nativ oder in einer Emulation läuft. Hauptsache ist mehr und mehr (und das war beim Atari eigentlich schon immer so), dass sich der Anwender rundum wohlfühlt. Und MagiC ist ein Environment, dass dazu einlädt - nicht nur langjährige Atari-Fans. Umso schöner ist es, dass wir MagiC auf topmoderner Hardware nutzen können.

Schrauben macht Freude. Aber es gibt eigentlich nichts, was nicht noch verbesserungswürdig ist. Dabei geht es eigentlich primär gar nicht darum, das Betriebssystem in seiner Leistung an sich zu verbessern, sondern es an die eigenen Bedürfnisse und Wünsche optimal anzupassen. Um dieses Ziel zu

erreichen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder man installiert neue Programme bzw. Tools, die ein noch effizienteres und besseres Arbeiten gewährleisten (siehe dazu unseren Artikel „MagiC Tools“), oder aber man arbeitet mit den Mitteln, die das gegenwärtige Arbeitsumfeld voll ausnutzen.

Die nachfolgenden Tipps beziehen sich teil-



Die Arbeit unter MagiC kann mit einigen einfachen Tricks & Kniffen noch komfortabler werden.

weise recht gezielt auf das Betreiben von MagiC auf dem Mac. Von anderen können auch wiederum alle MagiC-Freunde profitieren. Einige Tipps wenden sich gezielt an Einsteiger, andere werden vielleicht auch alten Hasen neue Ideen geben. Los geht's...

Piktogrammanordnungen. Seit TOS 2.x bietet auch der Atari die Möglichkeit, Piktogramme frei nach Schnauze auf dem eigenen Desktop zu platzieren. Dabei kann es sich sowohl um Programm- als auch um Verzeichnis-Icons handeln. Die meisten Anwender machen jedoch von diesem Feature nur sehr rudimentären Gebrauch. Zumeist werden Piktogramme auf dem Desktop gezogen und dort fixiert, um Programme leicht erreichbar zu platzieren und sie schnell zu starten. Natürlich macht dies Sinn, aber Sie sollten einmal überlegen, ob Sie dieses System nicht noch optimieren können. Stellen Sie sich z.B. die Frage, in welche Verzeichnisse bzw. Ordner Sie besonders häufig Dateien kopieren und auf welche Sie zum Herauskopieren oftmals zugreifen. Bei jedem Atari-System fällt hier zunächst einmal der AUTO-Ordner ein. Die hier abgelegten Programme werden bekanntlich bei jedem Systemstart neu ausgeführt bzw. fest installiert. Es handelt sich also um sehr relevante Systemdaten. Unter MagiC-Systemen ist aber meist noch ein verwandter Ordner noch etwas wichtiger, da man in ihm recht häufig Veränderungen durchführt: Der START-Ordner. Hier sind Programme enthalten, die speziell MagiC startet. Viele Tools wie Appline oder Deskdrop finden sich hier. Anders als der AUTO-Ordner, der sich im Wurzelverzeichnis der Bootpartition befindet, muss der Anwender beim START-Ordner jedoch einige Umwege gehen, um diesen zu erreichen. Normalerweise lautet der Pfad C:\GEMSYS\MAGIC\START, was immerhin vier Mausklicks benötigt. Es ist also einfacher, ein Alias des START-Ordners auf dem Desktop abzulegen - besonders dann, wenn Sie immer ganz begierig jedes neue Tool ausprobieren, das für MagiC erscheint.

Überlegen wir weiter, welche Verzeichnisse Sie häufig nutzen. Sind Sie z.B. begeisterter Internet-Surfer? Dann wer-



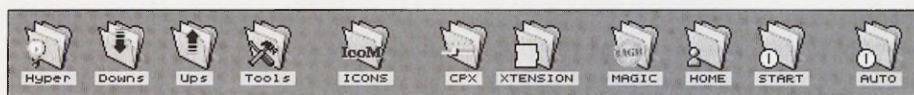
den Sie bestimmt auch häufig Programme, Bilder usw. aus dem Web herausladen. Wenn Sie ein ordnungsliebender Mensch sind, dann haben Sie für all diese Downloads einen zentralen Ordner angelegt. Nichts ist nun nerviger, als jedesmal nach diesem Verzeichnis zu suchen, wenn Sie nach einer Internet-Session ihren „Fang“ begutachten bzw. entpacken. Also sollte auch dieser Ordner stetes griffbereit parat liegen. Dasselbe lässt sich natürlich auch vom Ordner für Uploads sagen, da man so stets schnell und unkompliziert zu versendende Dateien in diesen Ordner ziehen kann.

Benutzen Sie jinnee? Dann wird Ihnen bestimmt auch schon aufgefallen sein, dass es im Internet immer mehr Piktogramm-Sammlungen gibt, die die Arbeit mit dem Desktop weiter verschönern. Die Installation ist dabei recht einfach: Unter jinnee müssen Sie das neue RSC-Icon einfach nur in den Icon-Ordner von jinnee schieben. Der Pfad lautet hier C:\JINNEE\CONS. Wer hier häufig Veränderungen vornimmt, sollte sich auch die-

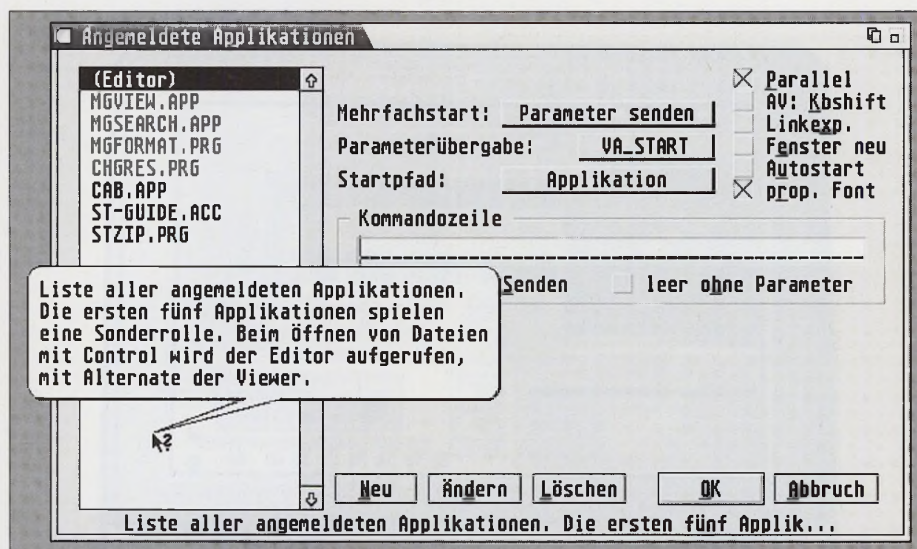
sen Weg vereinfachen und dieses Verzeichnis auf dem Desktop platzieren.

Ähnliches gilt für den XTENSION-Ordner von MagiC. In den letzten Monaten sind eine Menge neuer Themen für die Fenster-Buttons erschienen. Um diese zu installieren, muss die Datei *winframe.rsc* durch eine neue ersetzt werden. Hin und wieder muss auch die Datei *winframe.slb* getauscht werden. Der XTENSION-Ordner liegt jedoch recht verschachtelt im Pfad C:\GEMSYS\MAGIC. Wenn Sie also häufig das Aussehen ihrer Fenster verändern, sollten Sie auch hier die Abkürzung durch ein Desktop-Alias wählen.

Soweit erstmal unsere Anregungen, welche Verzeichnisse immer auf dem Desktop erreichbar sein könnten. Natürlich hat hier jeder Anwender seine eigenen Vorstellungen und Bedürfnisse. Überlegen Sie einfach, auf welche Verzeichnisse Sie häufig zugreifen und ob eine Ablage auf dem Desktop eine Erleichterung wäre. Dies könnte z.B. beim Hypertext- oder CPX-Ordner der Fall



Durch effektive Nutzung der Piktogrammanordnungs-Möglichkeiten können Sie einige Dateioperationen vereinfachen.



Durch das Anmelden von Standard-Applikationen für bestimmte Dateitypen vereinfachen Sie die Arbeit unter MagiC plus jinnée weiter.

sein. Machen Sie von diesem simplen, aber effektiven Feature des Atari Ge-brauch.

Gemeinsame Ordner. So schön MagiC auch ist, für einige Aufgaben kommt auch der treueste Atari-Fan nicht immer um die Nutzung des MacOS, das sonst nur die „Bühne“ für sein favorisiertes Betriebssystem darstellt, herum. Und immerhin ist es ein Privileg des MagiCMac-Anwenders, dass er für einige Arbeitsabläufe Standard-Software unter einem etablierten OS nutzen kann - denken Sie z.B. an perfektes Online-Banking mittels Explorer oder Netscape.

Umso wichtiger ist ein gut funktionierender Datenaustausch. Grundsätzlich verstehen sich MagiC und MacOS blendend und der Aufbau eines „Quasi-Netzwerks“ zum Datenaustausch ist ohne Probleme möglich. Das MacOS kann jederzeit auf die MagiC-Verzeichnisse zugreifen, und auch für MagiC kann in den Voreinstellungen von MagiCMac der Zugriff auf beliebige MacOS-Verzeichnisse frei gemacht werden. Es ist jedoch nicht immer sinnvoll, ganze Partitionen unter MagiC erscheinen zu lassen, denn zum Einen ist der Desktop zumeist mit den MagiC-Laufwerken schon immer randvoll, zum Anderen will man ja nicht versehentlich in wichtigen MacOS-Verzeichnissen „herumpfuschen“. Es gilt also zu überlegen, welche Verzeichnisse von der Atari-Seite aus zugänglich gemacht werden sollten.

Für den Datenaustausch bietet es sich z.B. an, ein Verzeichnis einzurichten, dass von beiden Seiten leicht zugänglich ist. Richten Sie also unter MacOS ein Verzeichnis ein, dass Sie z.B. *Austausch* nennen und ziehen Sie es auf den Finder. Im Voreinstellungsdialog *Laufwerke...* von MagiCMac machen Sie dann dieses Verzeichnis verfügbar - wählen Sie einfach das Verzeichnis aus. Starten Sie nun MagiCMac, sollte sich das Verzeichnis als Laufwerk mit der ausgewählten Bezeichnung auf dem Desktop finden. Ist dies nicht der Fall, wählen Sie einfach den Menüpunkt *Objekt/Laufwerke finden*. Nun steht Ihnen ein Austauschverzeichnis bereit, auf das beide Seiten gleich schnell zugreifen können. Unter MagiC sollten Sie dem ganzen nun noch ein aussagekräftiges Piktogramm zuordnen (z.B. einen Apfel), damit das Austauschverzeichnis noch leichter identifizierbar ist.

Arbeiten Sie mit Calamus SL? Dann wissen Sie sicher, dass aktuelle Versionen direkt Postscript- bzw. TrueType-Schriftsätze des MacOS nutzen können. Was liegt also näher, das Font-Verzeichnis des MacOS auch unter MagiC verfügbar zu machen, damit Sie unter Calamus über diese Zeichensätze von einem eigenen Laufwerk verfügen können? Der Vorgang ist genauso wie beim oben beschriebenen Verzeichnis für den Datenaustausch.

Deskdrop. jinnée wird ab der Version 2.0 mit dem Zusatztool Deskdrop ausgelie-

fert, dass nichts anderes als eine einfache Dock-Leiste darstellt. Atari-Anwender schätzen das Tool aufgrund der einfachen Bedienung per Drag & Drop. Aber nicht alle nutzen die Möglichkeit, den Dock-Einträgen aussagekräftige Piktogramme zuzuweisen.

Die Zuordnung ist eigentlich ganz einfach. Unter jinnée wählen Sie den Menüpunkt *Icons zuordnen...* Nun öffnet sich das bekannte Programm jicons. Recht auffällig stellt das links erscheinende Fenster die großen Programm-Icons dar. Unten rechts ist ein weiteres, zu Unrecht missachtetes Fenster, zu finden: Es heißt Mini-Icons. Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, wozu diese wohl gut sind, dann wissen Sie es jetzt: Sie erscheinen neben dem Programmeintrag in den Dockfenstern von Deskdrop.

Die Zuordnung ist genauso einfach wie bei den großen Icons. Nach einem Doppelklick öffnet sich ein Dialog, der die notwendigen Programm- oder Ordner-Informationen abfragt. Haben Sie z.B. bereits ein normales Piktogramm für den Texteditor Luna bestimmt, wird dieses nun nicht etwa durch das Mini-Icon überschrieben, sondern das kleine Piktogramm wird in der Übersicht brav neben seinem großen Bruder angeordnet. Und das Ergebnis: Beim nächsten Start von Deskdrop erscheint es neben dem Eintrag von Luna - Bingo!

Leider gibt es erheblich weniger Mini-Icons als große Icons. Aber im Internet finden sich stetig wachsende Sammlungen - so z.B. unter der URL <http://hem.passagen.se/gokmase/atari>.

Applikationen anmelden. Moderne Desktops wie jinnée oder Thing bieten ausgeklügelte Möglichkeiten, um die Arbeit mit dem Rechner weitestgehend zu automatisieren. Trotzdem machen immer noch einige Atari-Anwender keinen Gebrauch von diesen Möglichkeiten. Dabei gibt es davon so viele...

Nervt es Sie z.B. schon seit langem, dass Sie zum Entpacken von mit Zip gepackten Dateien immer erst umständlich Stzip aufrufen müssen, um in diesem Programm dann nachträglich die Zip-Datei zu laden? Nun, das können Sie unter einem modernen Desktop wie jinnée einfacher haben. Öffnen Sie unter jinnée

einfach den Menüpunkt *Sonstiges/Applikationen*.... Im nun erscheinenden Dialog doppelklicken Sie einfach das Listenfenster auf der linken Seite. Nun öffnet sich der Fileselector, mit dem Sie den Pfad zu Stzip festlegen. Daraufhin wird dieses Programm in der Liste aufgeführt. Nun müssen Sie nur noch festlegen, auf welche Dateieindungen das Programm angewendet werden soll. Im Fall von Stzip ist dies einfach: Der Packer soll auf Dateien mit dem Extender *.zip scharf gemacht werden. Tragen Sie also in die Zeile *Öffnen*: die Anweisung *.zip ein. Das war's auch schon - in Zukunft müssen Sie Zips einfach nur noch doppelklicken, und Stzip öffnet sich automatisch mit dem Archivinhalt und allen Funktionen.

Natürlich lässt sich dieser Vorgang nicht nur auf Archive anwenden. Genau so einfach legen Sie z.B. Programme fest, die Ihnen bestimmte Grafikdateien oder HTML-Files anzeigen sollen. Auch Hypertexte können so per Doppelklick direkt an ST-Guide, Textdateien an Luna übergeben werden. «Wozu habt Ihr Kopf und Hände? Denkt Euch selber mal was aus!»

Optimierung von Appline. Mit MagiC wird das Zusatztool Appline ausgeliefert, einem netten und nahezu unverzichtbaren Programm für ein heutiges Multitasking-Betriebssystem. Dargestellt werden alle im System laufenden Tasks bzw. Prozesse. Je mehr Tools und Erweiterungen sich nun im AUTO-Ordner tummeln, umso unübersichtlicher wird die zumeist am unteren Bildschirmrand dargestellte Leiste nun aber. Zum Glück kann Appline aber weitestgehend konfiguriert werden, sodass diesem wilden Treiben Einhalt geboten werden kann.

Leider ist dafür noch kein Einstellungsprogramm mit GEM-Oberfläche - wie z.B. ein CPX-Modul - erhältlich. Trotzdem ist die Konfiguration aber ziemlich einfach - und wenn Sie etwas Experimentierfreude mitbringen, macht dies sogar Spaß.

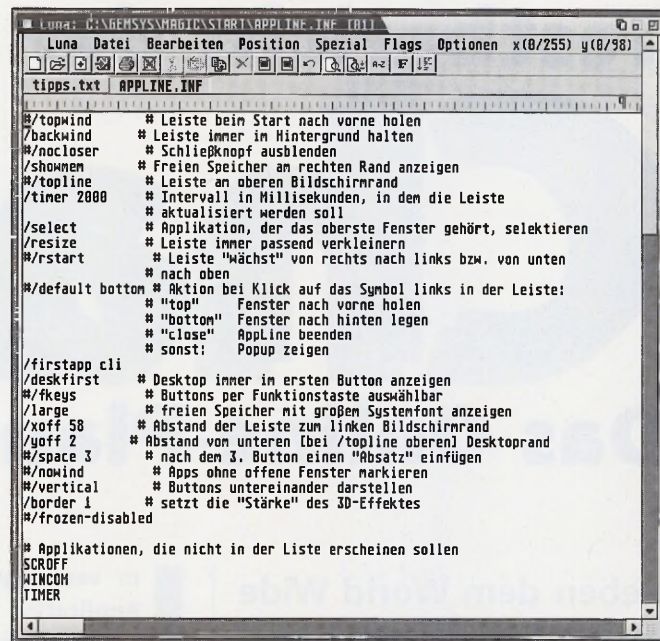
Der Schlüssel zum Erfolg ist die Datei *APPLINE.INF*, die Sie im demselben Verzeichnis finden, in dem auch das Hauptprogramm liegt. Laden Sie nun Ihren Lieblings-Texteditor (oder ziehen Sie die Datei einfach auf dessen Piktogramm) und schauen Sie sich etwas in

dem File um. Lassen Sie sich nicht abschrecken von den vielen kryptischen Begriffen - so schlimm ist es gar nicht! Der erste Eindruck mag entmutigen, jedoch ist die Konfigurationsdatei bei genauerem Hinsehen recht übersichtlich aufgebaut.

Der erste Teil listet einige Befehle auf, die direkt von Appline ausgewertet werden. Hinter jedem Befehl ist eine kurze Erklärung der einzelnen Befehle. Machen Sie sich in aller Ruhe damit vertraut. Wenn Sie ein Merkmal setzen möchten, so löschen Sie einfach die Raute (#) vor einer Zeile.

Kurz darunter findet sich eine Liste von Applikationen, die definitiv nicht in der Taskleiste dargestellt werden sollen und eigentlich nur Platz verschwenden. Denken Sie einfach mal darüber nach, welche Einträge in einer Taskleiste sinnvoll sind und welche nicht. Auf der einen Seite ist es natürlich immer wieder witzig, PC-Absturz-Geschwächte völlig geistig damit zu ruinieren, indem man ihnen zeigt, wieviele Prozesse ein Atari-Environment doch locker parallel trägt, ohne ins Nirvana abzusegeln. Auf der anderen Seite ist es aber besonders in geringeren Auflösungen unter 1024x768 Pixeln immer etwas unschön, wenn der Platz einfach nicht für alle dargestellten Prozesse ausreicht. Am ehesten kann man auf die Anzeige der Programme und Systemtools verzichten, mit denen sowieso nicht direkt gearbeitet wird und die nur im Hintergrund laufen bzw. bereitstehen. Dazu gehören z.B. Systemerweiterungen wie OLGA oder Bubble GEM. Wenn Sie nun ein Tool eintragen, sollten Sie darauf achten, dass die Syntax genauso ist, wie in Appline angezeigt. Im Falle von BubbleGEM heißt das also, dass Sie einfach nur „BUBBLE“ eintragen.

Aber nicht nur durch das Verstecken von Programmen können Sie die An-



Appline wird leider immer noch über eine ASCII-Datei konfiguriert, die Sie in einem Texteditor verändern müssen.

zeige in Appline übersichtlicher gestalten. Den einzelnen Einträgen können auch verschiedene Farben zugewiesen werden, damit sie auf einen Blick hervorstechen. Sinnvoll ist es auch, diese Farbeinteilung nach den unterschiedlichen Programmtypen vorzunehmen. So könnten z.B. alle Accessories, alle Systemdateien lila und der Desktop grün erscheinen. Die entsprechenden Einträge werden ganz am Ende der Konfigurationsdatei vorgenommen. Scrollen Sie also einfach mal herunter und machen Sie sich mit der Syntax vertraut. Achten Sie bei Neueinträgen darauf, dass vor jeder Zeile ein Gleichheitszeichen gesetzt werden muss. Hinter den Applikationsnamen (wie er in der Leiste erscheint) wird mit einem Leerschritt getrennt eine Farbnnummer gesetzt. In unserem Beispiel bedeutet die Nummer 2 die Farbe Rot, die 15 steht für eine lila Farbe und 11 lässt ein Programm grün in der Taskleiste erscheinen.

Soweit... so gut. Wir hoffen, dass sie mit diesen recht einfach nachvollziehbaren Tipps & Tricks hier und da etwas anfangen konnten und vielleicht ein paar neue Inspirationen gewinnen konnten. In lockerer Abfolge werden wir diese Tipps immer mal wieder ergänzen. A

Thomas Raukamp

Testbericht der Version 1.1

Chatter

Das Online-Plaudern geht weiter

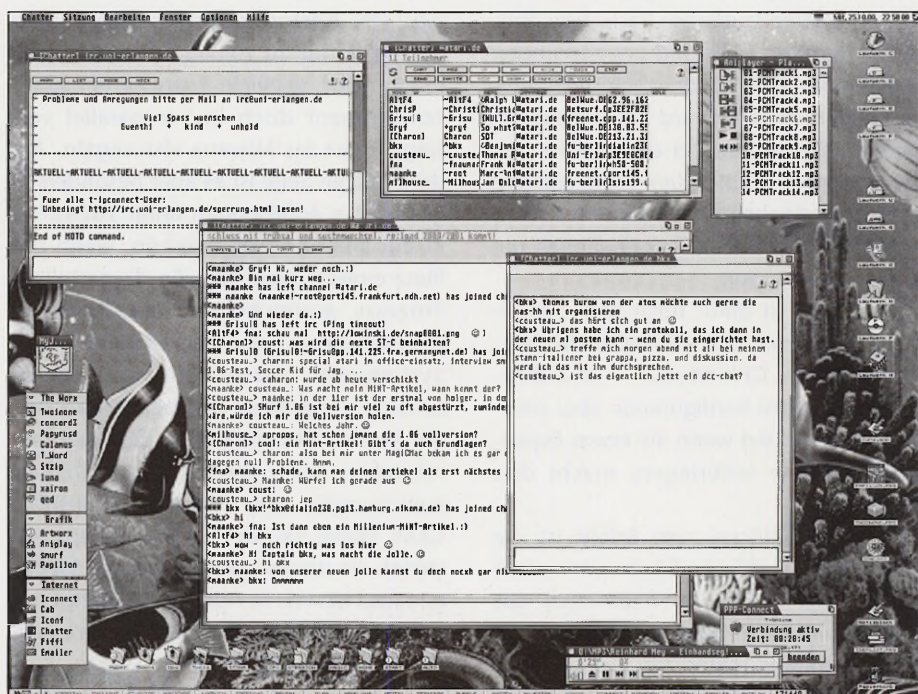
Neben dem World Wide Web und dem Versenden von eMails wird auch das Plaudern in Online-Chat-Runden immer attraktiver. Besonders der IRC-Dienst hat sich hier durchsetzen können. Auch mit dem Atari können Sie an Online-Diskussionsrunden teilnehmen. Für die Internet-Stacks STInG bzw. STiK gibt es AtarIRC, und unter IConnect fand der Chatter viele Freunde. Thomas Raukamp testete die neu bei ASH erschienene Version 1.1 für Sie.

Im vergangenen Jahr ergänzte Application Systems Heidelberg seine Online-Palette um den IRC-Client Chatter. Nachdem das Programm bereits viele Anwender gefunden hat, wurde nun die Version 1.1 nachgelegt.

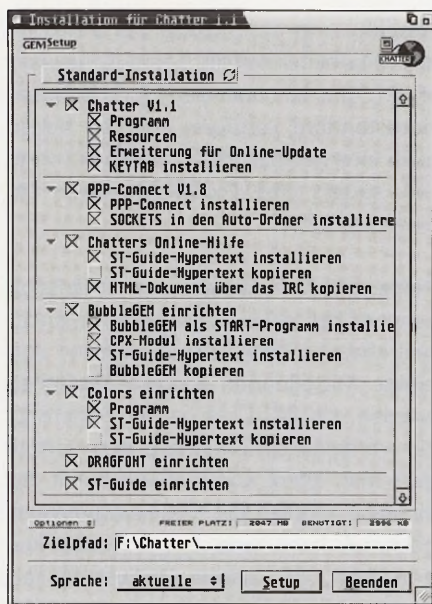
Lange Zeit waren Online-Plaudertaschen auf die Verwendung des Internet-Stacks STInG angewiesen, wenn sie auf dem Atari an IRC(Internet Relay Chat)-Diskussionsrunden teilnehmen wollten. Hier konnte sich besonders der Client AtarIRC etablieren. Seit ASH jedoch den Chatter vorstellte, hat sich eini-

ges getan. Besonders Teilnehmer des wöchentlichen deutschsprachigen Forums #atari.de setzten mehr und mehr auf die neue Software aus Heidelberg - und das nicht ohne Grund: Chatter ist ein attraktives Programm mit einer modernen Oberfläche, das direkt den beliebten und eleganten Internet-Stack IConnect nutzt.

Trotzdem war Chatter nach einigen Monaten der Praxis auch für seine Instabilität etwas berüchtigt. Wenn ein Diskussionsteilnehmer ohne Verabschiedung plötzlich aus der Runde verschwand, dreschten andere oftmals sofort die Er-



Das Konzept von Chatter bewährt sich besonders bei hohen Auflösungen: Die verschiedenen Informationen sind in unterschiedlichen Fenstern untergebracht.



Chatter wird komfortabel mit GEM-Setup installiert.

kenntnis «Ah, ein Chatter-Fan» in die Tastatur. Also machte sich Jürgen Konecny an die Arbeit, um sein Programm zu überarbeiten und stabiler zu machen. Mit der Version 1.1 präsentierte ASH nun das Ergebnis dieser Bemühungen.

Systemvoraussetzungen. Nach wie vor setzt der Chatter ein installiertes MagiC ab der Version 5.2 voraus. N.AES-, TOS oder Geneva-Anwender müssen daher auf AtariIRC zurückgreifen, wobei dieses Programm auch mit der Stack-Emulation iFusion zusammenarbeiten sollte. Auf IConnect muss also auch in diesem Falle nicht verzichtet werden.

Zurück zu Chatter: Neben MagiC wird auch ein installiertes NVDI-System erwartet. Will man die neuen Zeichen-Smileys nutzen (mehr dazu später), wird NVDI ab der Version 5.0 benötigt.

Übrigens können nicht nur IConnect-Anwender Chatter nutzen: Draconis ab der Version 1.5 tut's auch.

Installation. GEM-Setup setzt sich in der Atari-Welt immer mehr durch. Auch Chatter greift auf dieses komfortable Installations-Tool zurück. Der ASH-eigene Installer hat also ausgedient. Im Installtionsvorgang werden alle notwendigen Dateien an ihren korrekten Platz kopiert, auch IConnect wird auf Wunsch installiert. Einzig die Systemerweiterung KEYTAB (www.snailshell.de/nbp.html)

muss sich der Anwender sich nachträglich aus dem Internet besorgen - eigentlich schade, da es sich doch auch hier um ein Freeware-Tools für den AUTO-Ordner handelt.

Grundsätzliches. Gleich vorweg: Am grundsätzlichen Konzept des Chatter hat sich nicht allzu viel geändert. Chatter arbeitet also nach wie vor mit mehreren GEM-Fenstern um z.B. Kommentare, Servermitteilungen und Teilnehmer- bzw. Kanal-Listen auszugeben. Über diesen Ansatz streiten sich die Geister. Die einen bevorzugen eine relativ kompakte Arbeitsumgebung, wie sie AtariIRC bietet, andere loben das flexible Konzept von Chatter. Nun können auch Programm-entwickler es nie allen Anwendern gleichzeitig recht machen, und so entscheidet wohl tatsächlich der persönliche Geschmack. Ich selbst muss sagen, dass ich sehr gut mit den verschiedenen Fenstern von Chatter zurecht komme - allerdings sitze ich auch vor einem 21-Zoll-Bildschirm mit einer Auflösung von 1600x1280 Bildpunkten unter MagiMac. Auf kleineren Monitoren mögen die vielen Fenster schon eher Probleme bereiten, wenn sie sich allzu verschachtelt überlappen.

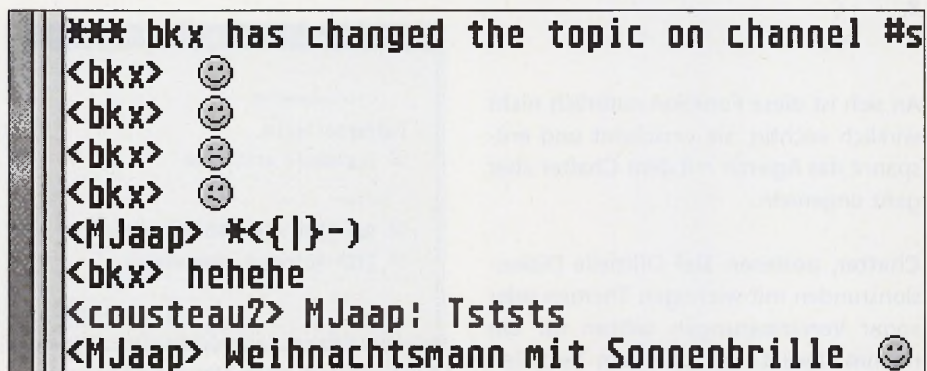
Stabilität. Gehen wir gleich auf den vielleicht wichtigsten Punkt ein, der an älteren Chatter-Versionen wie erwähnt heftig kritisiert wurde: die Stabilität des Programms. Ich selbst kann ein Lied davon singen, dass während eines zweistündigen Online-Gesprächs Vorgängerversionen des Chatter mindestens zweimal aus unerfindlichen Gründen seinen Dienst versagte. Was bei anderen Pro-

grammen nicht weiter schlimm ist, nervt bei IRC-Clients doppelt und dreifach, denn der genervte Anwender muss sich erst einmal wieder in einen IRC-Server einloggen (was schon einmal ein bis zwei Minuten in Anspruch nehmen kann) und sich oftmals einen neuen Nicknamen suchen, weil der alte noch belegt ist, da man sich ja nicht ordnungsgemäß abgemeldet hat. Hinzu kommt, dass man aus einer vielleicht interessanten Diskussion unvermittelt rausgerissen wurde und zu allem Übel auch noch einige wichtige Kommentare verpasst haben könnte.

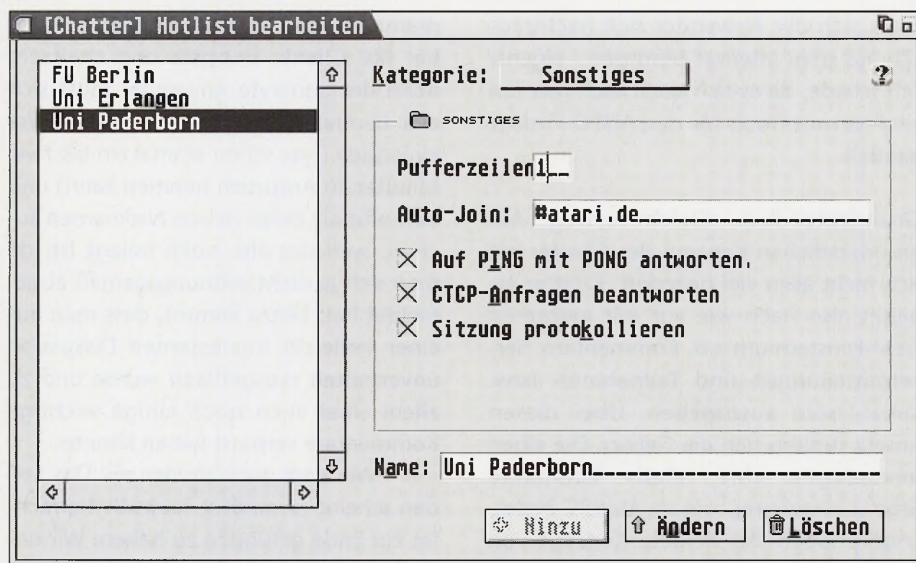
Wie dem auch immer sei: Das Leiden scheint zumindest subjektiv betrachtet ein Ende gefunden zu haben: Wir unterzogen Chatter einem fünfstündigen Härtestest inkl. Dateiübertragung etc. und konnten keinerlei Absturz verzeichnen. Auch kritische DCC-Chat-Anfragen, die in der Vergangenheit das sichere Ende jeglichen Dialogs darstellten, werden nun sicher gehandhabt. Insofern kann Chatter also nun endgültig und uneingeschränkt für das regelmäßige Herumtreiben in IRC-Diskussionsrunden weiterempfohlen werden.

Wir testeten Chatter übrigens auf einem Apple Power Macintosh G4/400 mit MagiMac 6.1 und auf einem Atari Falcon 030 mit MagiC 6.1, 14 MB RAM und Screenblaster III. Auf beiden Systemen lief Chatter gleich sicher.

Chatter lächelt. Benutzen Sie die ASH-Internet-Suite? Dann schreiben Sie Ihre eMails mit dem EMailer? Dann kennen Sie auch bereits eines der neuen Features der Chatter-Version 1.1. Ab sofort werden im Mitteilungsfenster eingegebene Smileys interpretiert und als Mini-Grafik



Ähnlich wie der ASH EMailer unterstützt nun auch der Chatter die Smile-Icons von Sven Kopacz. Allerdings sind lächelnde Smilies von zwinkernden etwas schwer zu unterscheiden.



Zu jedem IRC-Server kann in der Hotlist festgelegt werden, ob Chats protokolliert werden sollen.

ausgegeben werden. Unterstützt werden dabei Standard-Smileys wie

:-) (Lächeln)
;-) (augenzwinkerndes Lächeln)
:-((Trauer)
:-/ (Nun ja)

Zeitgenossen, da immer noch im ACID-Trauma festhängen und daher die vielen gelben Bälle auf dem Bildschirm gar nicht schätzen, können in den Voreinstellungen auch die Standard-Zeichendarstellung aktivieren.

Optional kann die Eingabe der Zeichen-Smileys auch durch Tastenkombinationen erfolgen. Dazu werden Shift und Alternate gleichzeitig mit den folgenden Tasten gedrückt:

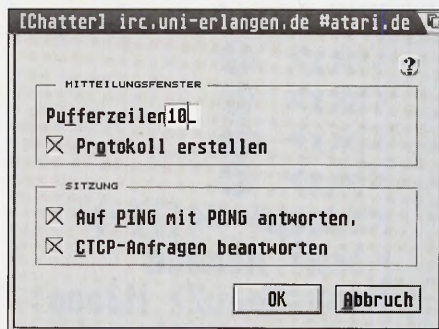
. :-)
, ;-)
7 :-/
8 :-(
9 :-)

An sich ist diese Funktion natürlich nicht wirklich wichtig, sie verschönt und entspannt das Agieren mit dem Chatter aber ganz ungemein.

Chatter, notieren Sie! Offizielle Diskussionsrunden mit wichtigen Themen oder sogar Vereinbarungen sollten für ein nochmaliges Lesen oder ein Verteilen unter Personen, die leider nicht am Chat teilnehmen konnten, festgehalten wer-

den. In den Vorgängerversionen vermisste der versierte IRC-Anwender daher eine Protokollfunktion, die alle Ausgaben innerhalb eines Mitteilungsfensters in eine Textdatei schrieb. Um dies zu ermöglichen, muss zuerst einmal in den Voreinstellungen ein Verzeichnis für die Protokolle bestimmt werden. Im Dialogfenster *Optionen/Allgemein* wird ein Ordner komfortabel mittels einer Dateiauswahlbox festgelegt. Nun müssen Sie festlegen, welche Verbindungen protokolliert werden sollen. Am besten tragen Sie diese Angabe direkt in die Hotlist ein, damit Chatter für bestimmte Runden automatisch Mitschriften anfertigt.

Eine typische Anwendung für so ein Protokoll ist z.B. die regelmäßige virtuelle Redaktionssitzung, die die **st-computer** in ihrem eigenen Channel einmal pro Monat abhält. Nicht immer ist es allen externen Autoren möglich teilzunehmen, und so wird der Mitschnitt im



Betätigen Sie in einem Mitteilungsfenster das „I“-Symbol, können Sie u.a. die Protokollfunktion nachträglich aktivieren.

Anschluss an die Sitzung per eMail an alle Mitarbeiter verteilt. Somit ist gewährleistet, dass alle über denselben Informationsstandard verfügen. Oftmals neben auch Interviewpartner an einem IRC-Chat teil, sodass eine Protokollfunktion ein Gespräch festhält.

Pufferzeilen. Innerhalb einer Diskussion kann es bei vielen Teilnehmern manchmal etwas unübersichtlich zugehen und einige Mitteilungen können übersehen werden. Ein IRC-Chat hat im Gegensatz zur verbalen Unterhaltung den Vorteil, dass man ältere Kommentare durch das einfache Scrollen des Mitteilungsfensters nochmals lesen kann. Es macht aber keinen Sinn, die ganze Diskussion seit Betreten des Channel mit sich „herumzuschleppen“, weshalb Chatter für jedes Mitteilungsfenster einzeln die Anzahl der gepufferten Zeilen festgelegt werden kann. Auch dieser Wert wird am besten direkt in der Hotlist bestimmt. Wenn Sie also in der entsprechenden Konfigurations-Zeile den Wert 10 eingeben, so entspricht dies der Anzahl der Zeilen, die Sie über den Scrollbalken innerhalb eines Mitteilungsfensters nachträglich wieder einsehen können.

CTCP und DCC. Wie bereits weiter oben erwähnt, wurde Chatter in Bezug auf die unterstützten Protokolle stark verbessert. So kann nun das Client-To-Client-Protokoll ausgewertet und genutzt werden. Mit dem CTCP können zwei IRC-Clients über den IRC-Server Informationen austauschen. Die Implementation ist innerhalb eines Popup-Menüs recht gelungen und unterstützt die folgenden Kommandos: ACTION, CLIENTINFO, DCC, ECHO, FINGER, PING, TIME und VERSION. Damit können Sie wichtige Informationen über andere Diskussionsteilnehmer in Erfahrung bringen, wobei diese Informations-Kommandos über das erwähnte CTCP-Popup bereitstehen, das eine einfache Auswahl ermöglicht. Der Eintrag *VERSION* fragt zum Beispiel Daten über andere IRC-Clients ab und über *USERINFO* kann ein Profil anderer Teilnehmer eingeholt werden.

Eine Besonderheit des ACTION-Befehls stellt die Anweisung */ME* dar, das nun ausgewertet werden kann. Damit

kann über die Eingabe `/me findet Britney klasse` die Ausgabe `* Mustermann findet Britney klasse` auf dem Server erzeugt werden, wobei die Farbeinstellungen im jeweiligen Konfigurationsfenster des Hotlist-Eintrags verändert werden kann.

Wie erwähnt, stellten DCC-Chats für Chatter bisher ein echtes Problem dar und führten in den meisten Fällen zum Absturz des Clients. Dieses Problem wurde nun aus der Welt geschaffen. Wenn Sie in den Voreinstellung (Optionen/Allgemein) die Option *Fenster in den Vordergrund, falls angesprochen* aktivieren, werden nun auch DCC-Chats berücksichtigt. Immer, wenn also jemand eine direkte Kommunikation zwischen seinem und Ihrem Rechner ohne Nutzung des IRC-Servers an Sie heranträgt (DCC = Direct Client to Client) an Sie heranträgt, rückt das Mitteilungsfenster in den Vordergrund und Sie können frei und ungestört losquatschen. Natürlich ist auch die zweite Nutzungsmöglichkeit des DCC-Protokolls, der direkte Dateiaustausch, vorgesehen und wird korrekt interpretiert.

Fazit. Jürgen Konecny ist es gelungen, konsequent wichtige Fehlerquellen seines IRC-Clients Chatter zu unterbinden und einige schöne, neue Features hinzuzufügen. Das Programm arbeitet nun weitestgehend stabil und kann daher für den Betrieb mit IConnect und Draconis uneingeschränkt empfohlen werden. Für das regelmäßige IRC-Treiben des Anwenders fehlt es nun an nichts Essentiellem



Für ACTION-Mitteilungen (z.B. `/ME`) kann eine eigene Farbe angegeben werden.

mehr und Online-Plaudertaschen auf dem Atari werden ihre Freude an dem eleganten Programm haben.

Trotzdem gibt es natürlich immer noch einige Features, die hinzugefügt werden könnten und sich bei der STing-Applikation AtariIRC bereits finden. So wünsche ich mir für die Zukunft eine Unterstützung von Sounds für verschiedene Vorgänge. Besonders, wenn man den IRC-Client nicht immer im Vordergrund hat und z.B. nebenbei eine eMail schreibt, ist es recht hilfreich, über akustische Signale über wichtige Mitteilungen und Ereignisse informiert zu werden. Wenn z.B. ein neuer Teilnehmer den Kanal betritt oder wenn ein bestimmtes Schlüsselwort fällt, möchte man vielleicht wieder an der Diskussion teilnehmen. Ein kurzer klanglicher Hinweis wäre hier klasse. Da bereits verschiedene Mitteilungs-

arten über unterschiedliche Farben und das Fensterverhalten ausgewertet werden können, sollte die Implementation von Sound kein größeres Problem darstellen, wenn für die Ausgabe auf GEM-Jing zurückgegriffen wird.

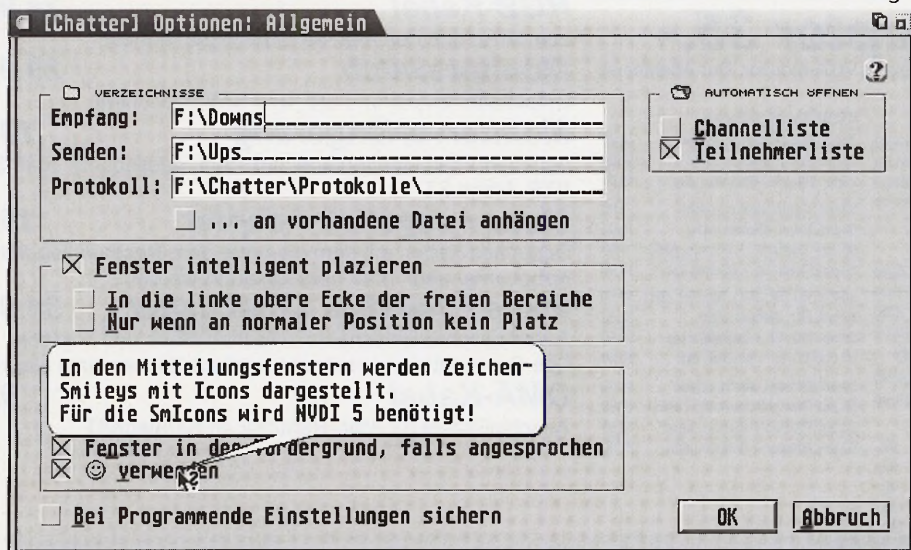
Außerdem wäre eine einfache Möglichkeit der Definition der Funktionstasten schön. So könnte sich jeder Anwender z.B. die von ihm am häufigsten genutzten IRC-Kommandos auf die Tasten F1 bis F10 legen. Wenn diese zusätzlich als Button innerhalb eines Mitteilungsfensters dargestellt werden könnten, wäre die Implementation noch gelungener.

Genug gemeckert: Chatter ist ein modernes und elegantes Tool für so manche durchgemachte Chat-Nacht - umso wertvoller, je länger die Abende und Nächte nun wieder werden.

#atari.de. Man kann gar nicht oft genug darauf hinweisen: Im Channel #atari.de treffen sich jeden Mittwoch ab 21.00 Uhr Atari-Anwender und unterhalten sich zumeist über Ihr Lieblingsthema in deutscher Sprache. Der Channel wird z.B. über den IRC-Server irc.uni-erlangen.de angeboten. Auch viele Redakteure der st-computer hauen sich hier regelmäßig die Nacht um die Ohren. Vielleicht sehen - oder besser: lesen - wir uns ja bald dort... ☺

Application Systems Heidelberg, Postfach 10 26 46, D-69016 Heidelberg, Tel. 0 62 21-30 00 02, Fax 30 03 89, Mailbox 30 36 71, www.application-systems.de, www.zulu.camelot.de

Thomas Raukamp



In den Voreinstellungen stellen Sie u.a. den Pfad für die Protokollfunktion ein - nicht vergessen!



1040er + Spiele-Paket 99.-

Atari 1040 ST Computer + 15 Original-Spiele im Paket zum Sommer-Jubiläum-Preis.



weitere Computer-Pakete:

Atari 1040 ST + 20 Spiele

+ Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 149.-

Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 eingebaut

+ 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 299.-

1040er / Mega ST Aufrüstung 199.-

Wir statten Ihren Atari ST oder Mega ST mit 4 MByte RAM und dem neuen TOS 2.06 aus. Inkl. Einbau durch unsere Techniker

Festplattenlaufwerke 100MB 89.-

Einbaulaufwerk für Atari Mega STE oder TT, oder zum Einbau in vorhandene SCSI-Gehäuse. Hochwertiges Laufwerk von IBM.

Festplatte extern SCSI 100MB 149.-

Komplettes SCSI-Gerät im externen Gehäuse, anschlussfertig mit 2 * SCSI-Port durchgeführt, externer ID-Einstellung, integriertes Netzteil. inkl. Markenfestplatte von IBM.



VGA-Adapter 29.-

Mit Hilfe dieses Adapters können Sie einen handelsüblichen VGA-Monitor auch an Ihren Atari ST/Mega /STE anschließen. Der Monitor ist dann Ersatz für die immer schwerer zu beschaffenden Monochrom-Monitore von Atari. Mit diesem Adapter kommen Sie z.B. an einem 15" oder 17" Monitor auch in den Genuß eines wesentlich größeren Bildes. Geeignet für JEDEN VGA-Monitor mit 15 pol. Anschluß. Das Ton-Signal wird an einer separaten Chinch-Buchse herausgeführt (z.B. für den Anschluß an Aktivbox).

FalconVGA-Adapter 35.-

Adapters zum Anschluß des Falcon direkt an einen VGA-Monitor. Der Adapter ist geeignet für alle Auflösungen.



SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

Stecker - Stecker, 0,6m	9.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90
Stecker - Buchse, 1m	13.50
Stecker - Buchse, 2m	19.90

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

Stecker - Stecker, 0,6m	7.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90

SCSI-2 Kabel

High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.	
Stecker - Stecker, 0,6m	18.90
Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

High Density 50Pol. - Sub D, 25 Pol.

Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

High Density - High Density

Stecker - Stecker, 1m	24.90
Stecker - Stecker, 2m	34.90
Stecker - Buchse, 1m	29.90
Stecker - Buchse, 2m	39.90

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

2 Abgriffe, 0,85m	6.90
3 Abgriffe, 0,85m	7.90
4 Abgriffe, 0,85m	8.90
7 Abgriffe, 1,5m	12.90

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

1-fach f. 3.5" Laufwerk	99.-
1-fach f. 5.25" Laufwerk	99.-
1-fach f. CD-ROM m. Audio-Buchse	99.-
2-fach f. 2 bel. SCSI-Geräte	139.-
4-fach f. 4 Geräte	169.-

SCSI Terminatoren

25pol. Sub D Stecker, passiv	8,90
25pol. Sub D Stecker, aktiv	14,90
25pol. Dual St. /Buchse, pass.	11,90
50 pol. Centr. Stecker, passiv	7,90
50 pol. Centr. Stecker, aktiv	15,90
50 pol. Centr. St. + Buchse, pass.	9,90
50 pol. Centr. St. + Buchst, akt.	19,90
50 Pol. hD (SCSI-2), Stecker, pass.	18,50
50 pol. HD, Stecker, aktiv	32,50
50 pol. HD, St. + Buchse, pass.	26,90
50 pol. HD, St. + Buchse, akt.	35,50
50 pol. Pfosten, intern, passiv	11,90
50 pol. Pfostenleiste, intern, aktiv	17,90
50 pol. Pfosten + Buchse, pass.	16,50
50 pol. Pfosten + Buchse, aktiv	23,90

Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel

24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel

24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch

29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung

19.-

verlängert das Monitorkabel um 1.5m, passend für 1040 ST, STE, Mega ST

Maus / Joystick Adapter

19.-

Doppeltes Kabel, mit dem die unter dem Rechner liegenden Kabel unter dem 1040 herausgeführt werden.

Maus / Joystick Umschalter

34.90

Automatischer Umschalter zwischen Maus und Joystick.

Das Gerät aktiviert immer automatisch die benutzte Gerät.

DMA-Kabel

9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-

per Nachnahme: DM 12.-

Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

Internet: <http://www.seidel-soft.de>
<http://www.seidel-online.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE



Die Whiteline Serie aus dem Hause Delta Labs ist die wohl umfassendste und hochwertigste CD-Serie für Atari- und TOS-Computer.

Whiteline alpha 49.-

Startausgabe der erfolgreichsten CD-Serie für Atari, u.a. mit 4 Vollversionen (Virenkiller Poison, Bildschirmschoner Before Dawn, Boxkile Fileselector, Fakturierungsprogramm Kundendirektor). Dazu über 1500 Fonts aller Arten, das komplette TeX und vieles mehr.

Whiteline Gamma 49.-

Die Gamma glänzt mit 8 Vollversionen, darunter Laser Design pro, 1st Guide, Turn US. Dazu gibt es die DL PD-Derive mit 170 Disketten Inhalt, 1000 neue CFN- und True Type Fonts, Programmiersprachen und Tools, 130 MByte Falcon Demos. Die CD ist komplett Menügeführt!

Whiteline delta 49.-

Die 3. Ausgabe bringt Ihnen 10 exzellente Vollversionen, darunter die Textverarbeitung CyPress, Printing Press Gold, die Bilddatenbank Graphbase, die Adressverwaltung MAddress, der Vektorzeichnungsprogramm Kandinski und andere. Dazu gibt es die Linux Original Autorendition (V0.98), viele Spiel, Hypertextinformationen, Clip-Arts, die neuen DL-PD's und 800 weitere Fonts.

Whiteline Omega 49.-

Auch die Omega hat die traditionelle Füllkraft an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den Grafikbe-trachter Gemview, die Buchhaltungs-Software Ultimo und Kundendirektor +, eine gute Fakturierung mit Lagerverwaltung und Infopost-Funktion. Dazu die aktualisierte DL-Serie, über 3500 Grafiken, ein Mega POV-Ray-tracer-Paket, 50 neue Spiele für St und Falcon und vieles mehr.

Whiteline Psi 49.-

Sogar 11 Voll-Programme bietet die Psi: Mit dabei: F-Copy pro, der Komfort-Desktop Thing, die Backup-Software Fast Sector Backup, Geo CAD, die Dokumentendatenbank Stelle, Kandinsky 2 u.a. Dazu 500 neue, hochwertige Fonts für Calamus, das komplette Net BSD (Unix-Clone f. Atari), Multimedia total mit Animationen, Sounds... wieder über 650 MByte.

Whiteline Kappa 69.-

Die neueste CD aus der whiteline-Serie schlägt mit 15 Vollversionen alle Vorgänger. Darunter sind: StarCall pro, eine komplette online und DFÜ-Lösung, Organizer, Smurf Silver Edition - Grafikprozessor für sensationelle Effekte, Pac Shell, MultiStrip - die komfortable Task-Leiste, Resource Master 2 - Resource Construction Set mit Icon Editor. Dazu noch einmal 500 brandneue Calamus-Fonts (alle in Deutsch!), das aktualisierte NET bSD (Version 1.3.2, das brandneue GNU C++ 2.8.1, ein umfassendes Multimedia und Internet-Archiv sowie über 3000 gut sortierte Clip-Arts.

Wh. Complete Mint 49.-

Das komplette Mint für Atari. Enthalten sind: Komplettes XII, Perl, HUGE, TCL, Gnu C++, das komplette MiNTOS und MiNTNET, alle Internet-Tools (Gopher, WWW, FTP, Telnet...), alle Mint Distribution Kits. Und ein kompletter Mint-Kurs.

Whiteline Linux 2.0 69.-

Auf dieser CD befindet sich das komplette Linux/68K mit dem Kernel V 2.0x für Atari, Amiga und AMC. Eine Vielzahl leistungsfähiger Programme, die graphische Oberfläche X11 und die KDE-Beta 3 Unix Desktop-Variante runden das Paket ab. Über 600 MByte.

Die Whiteline Serie aus



A Kid CD 34.90

Diese CD-ROM enthält eine Auswahl an Programmen, die speziell auf Ihre Eignung für Kinder untersucht worden sind. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, daß alle Programme sowohl inhaltlich, als auch betreff Ihrer einfachen Handhabung für junge Benutzer geeignet sind. Spielen, Lernen und Spaß für die jungen Computer-Nutzer.



Milan Disk 1 29.90

Die erste CD speziell für den Milan. Eine komplette Software-Sammlung als Start-Paket für jeden Milan-Besitzer. Alle Programme wurden unter dem neuen Milan Multi OS auf ihre Funktionsfähigkeit hin getestet. Sowohl Anwendungs-Software, als auch Tools, Utilities und Spiele bilden ein reiches Spektrum zum arbeiten, ausprobieren und spielen.



Best of Atari inside 1 5.-

Die erste Hit Compilation der Atari inside (jetzt ST-Computer / Atari inside). Neben der Vollversion des Rennspiels Cruisin' Beasts bietet die CD ein interessantes Repertoire aus dem Software-Spektrum, welches in der Zeitung vorgestellt wurde.



Best of Atari inside 2 20.-

Der 2. Titel von der Atari inside ist besonders interessant durch die komplette Spezial-Disketten-Serie der Atari inside sowie die Special line des Heim Verlages (ehem. Verlag der ST-Somputer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Converter 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stenulator pro.



Atari Gold 29.-

20 exklusive Vollversionen auf der ersten und einzigen reinen Vollversions-CD für Atari / TOS. E-Backup zur Datensicherung, F-Drum für den Falcon, Formula Formelsatz, Fractals 5 Fractalgenerator, Korrespondenz - perfekte Briefe für alle Gelegenheiten, Pix Art 3.34 Grafiksoftware, Omikron Basic, Mortimer, Papyrus 3, Rainbow Multimedia, Raystart 2 Raytracing, Script 4, Spitzenreiter 3 Fußballmanager, Substation 3D-Spiel, Technobox Drafter...



Purix Gold CD 39.-

Purix Software ist vor allem bekannt durch seine Textverarbeitung Script 5 (inkl. Vektorfont-Unterstützung und vielen Sonderfunktionen) sowie den Formeleditor Formula pro. Dazu bietet die Purix Gold den Fonteditor Scarabus für Signum- und Script-Fonts, den Grafikkonverter Convert und den Font-Konverter Font-Machine, mit dem Sie True-Type in Signum-Fonts verwandeln. Alle diese Programme sind auf der Purix Gold CD als uneingeschränkte Vollversionen enthalten! Als Bonus gibt es die komplette Korrespondenz-CD sowie über 10000 Clip-Art-Grafiken, 2000 Fonts und eine Reihe weiterer nützlicher Programme und Utilities.



Neon - Overlay CD 59.-

Speziell für Falcon-User ist diese CD-ROM gedacht. Die beiden Grafikprogramme bilden die ideale Ergänzung zueinander: Neon ist eines der besten Rendering & Raytracing-Programme für TOS-Systeme überhaupt zum Erstellen von 3D-Grafiken und Animationen. Mit Overlay haben Sie das perfekte Werkzeug zum Erstellen von interaktiven Präsentationen aus Grafik- und Audio-Daten.



Maxon Games 29.-

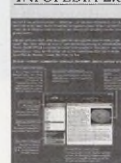
Über 800 Spiele für alle Atari-Systeme. Eine komfortable Datenbank verschafft Ihnen schnellen Überblick über die Sammlung, die folgende Rubriken umfaßt: Abenteuer, Action, Brettspiele, Demos, Denkspiele, Falcon-Spiele, Geschicklichkeit, Kartenspiele, Kinderspiele, Netzwerkspiele, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



Maxon CD 2 49.-

Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme aus den Bereichen: Spiele, Utilities, Anwenderprogramme, Programmiersprachen, Naturwissenschaft, Tools, Accessories, Systemsoftware u.v.m. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.

Compton's Lexikon INFOPEDIA 2.0



Infopedia 2.0 79.-

Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge lassen kaum eine Frage offen. Illustriert mit 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten, 150 Video-Ausschnitten und 500 Tondokumenten wird das Wissen unserer Zeit anschaulich vermittelt. Eine für Atari optimierte Software, die dem Paket beiliegt ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 24.90

Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublikDomain in übersichtlich sortierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Datenbanken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoftware, Midi-Programme, Musik-Software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



Demo Session 5.-

Die günstigste Möglichkeit, teure Software vorab zu testen. Diese CD beinhaltet über 500 MByte Demo-Versionen bekannter kommerzieller Software-Produkte.



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Post-leitzeilen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exklusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



Mission 2 25.-

Nachfolger und Ergänzung der Mission 1. Mit viel Software aus allen Bereichen. Als Zugabe gibt es eine Aktualisierung der Demo-Session, Demo Session 2, mit auf der CD.



Mission 3 39.-

Die neueste Produktion aus dem Bereich PD / Shareware für Atari. Ein Muß für alle Anwender, die mit der aktuellsten PD-Software versorgt sein wollen. Als Bonus erhalten Sie mit der CD 3 interessante Vollversionen: Adams, einen komfortablen HTML Offline-Reader, Verthor, ein spannendes, farbiges Denkspiel sowie den CD-Treiber Egon! light '98



Mission Falcon 34.90

Auf dieser CD finden Sie eine Vielzahl an Falcon 030 geeigneter und spezifischer Software. Von Adventures über Demos, Midi- & Musik, Spielen, Tools und Utilities bis hin zu Zeichenprogrammen. Inkl. Demo's der neuen kommerziellen Spiele und Programme für den Falcon.



SDK Development Kit 39.-

Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools (Resource-Editor, Icon-Constructor, Mint-Utilities) runden das Paket ab.



SDK Upgrade 39.-

Die aktuelle Ergänzung zur SDK. Hier finden Sie z.B. optimierte vorinstallierte GNU C++-Versionen für die verschiedenen Rechner-systeme, Gem-Libraries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debugger inkl. Patches für Mint / Magic, ein komplettes Linux und Net BSD.

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



NAES CD-Version 2.0 149.-

NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). Auf Basis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zuverlässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können. Inkl. Mint-Distribution auf der CD



CD-Box portabel f. 8 CD's

pro Stück 5.-
3 Stück 12.-



Versandkosten:
per Vorkasse (Scheck): DM 8.-
per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-
per Nachnahme: DM 12.-
Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

Internet: <http://www.seidel-soft.de>
<http://www.seidel-online.de>

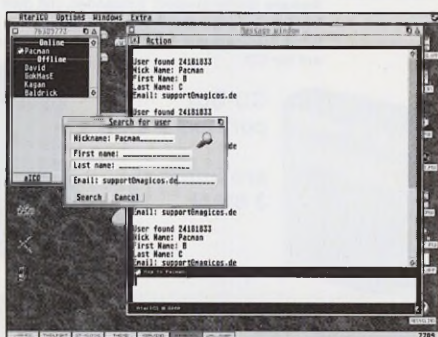
Seidel
SOFTWARESERVICE

I seek you...

AtarICQ

...you seek me

Wer neben seinem Atari einen Macintosh oder PC benutzt, der kennt vielleicht den Buddy-Service von AOL. Etwas ganz ähnliches gibt es auch im Internet: ICQ. Und das gute daran ist, dass sich dieser Service nun auch mit dem Atari nutzen lässt. Jan Daldrup hat sich eine öffentliche Vorab-Version des ICQ-Clients AtarICQ schon einmal genauer angeschaut.



ICQ (I seek you = Ich suche dich) ist ein populärer sogenannter Buddy-Service. Das bedeutet im Klartext: Wenn ICQ aktiviert ist, wird automatisch angezeigt, wann ein Bekannter bzw. Freund (Buddy) ebenfalls online ist. Dann ist es möglich, mit ihm z.B. zu chatten oder Dateien auszutauschen. Die letzten ICQ-Inkarnationen bieten inzwischen noch wesentlich mehr Funktionalität: Von Internet-Telefonie bis hin zu Online-Games geht die Leistungsspanne.

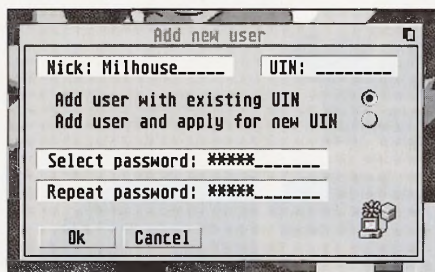
Das Problem bei diesen und ähnlichen Services ist die Tatsache, dass es sich - im Gegensatz zu anderen Internet-Services wie eMail, IRC und dem World Wide Web - um Eigenentwicklungen bestimmter Firmen handelt (bei ICQ z.B. Mirabilis). Letztere geben daher auch nur ungern die Sourcen ihrer Clients frei, bzw. überhaupt Informationen über die verwendeten Protokolle preis. Somit bleiben diese und ähnliche Clients meistens nur der Windows- und Mac-Plattform vorbehalten. Selbst auf der Linux-/Unix-Plattform sieht es schon eng aus.

Land in Sicht. Zumindest für den ICQ-Dienst gibt es jedoch schon seit geraumer Zeit nachprogrammierte Clones. Ein Beispiel ist micq, das es als textbasierten Port bereits für die Atari-Plattform (für MiNTNet und STiK/STinG) gibt. Allerdings ist ein reines Textinterface für den GEM-verwöhnten Atarianer sicherlich nicht das Optimum der Benutzerfreund-

lichkeit. Seit kurzem ist aber auch dieser Missstand endgültig beseitigt worden. AtarICQ ist ein neuer Client, der die besten Teile verschiedener ICQ-Clones mit einer ansprechenden Benutzeroberfläche vereint. Momentan befindet sich AtarICQ jedoch noch in Entwicklung, doch die diesem Preview zugrunde liegende Version 0.146 ist bereits sehr gut (unter MiNTNet bzw. STiK/STinG) für den täglichen Gebrauch einsetzbar. Leider arbeitet der IRC-Client noch nicht mit iFusion zusammen, weshalb IConnect- und Draconis-Nutzer erst einmal außen vor bleiben.

Vorbereitungen. Nach dem ersten Start erscheint eine Dialogbox, über die entweder ein neuer ICQ-Account eingerichtet oder ein bereits existierender Account übernommen werden kann. Beide Prozeduren sind unkompliziert und schnell erledigt. Es müssen nur Nickname und Passwort gewählt werden, und den Rest erledigt AtarICQ. Man erhält seine UIN (also die eigene ICQ-Adresse) und kann noch zusätzlich Angaben zur Person machen. Sollte bereits ein ICQ-Account vorhanden sein, kann auch direkt die UIN eingetragen werden, und es geht umgehend los.

In der linken oberen Ecke erscheint nun das „Contact List“-Fenster, also quasi das Adressbuch. Neue Einträge werden über den Menüpunkt *Add Contact* der Liste hinzugefügt. Hierzu wird lediglich die UIN der Person benö-



Die Konfiguration geht schnell vonstatten: Es müssen nur Nickname und Passwort festgelegt werden. Der Rest erledigt AtariICQ für Sie.

tigt, als Nickname kann der Name eingetragen werden, der in der Liste am Ende erscheinen soll. Es muss nicht der tatsächliche Nickname der Person eingetragen werden.

Wer vor allem mit Atari-Usern in Kontakt treten möchte oder einfach nur eine umfassende Einführung in die Thematik sucht, sollte der Atari ICQ-Info Seite von Jerry Martins (icqinfo.atari.org) einen Besuch abstatten.

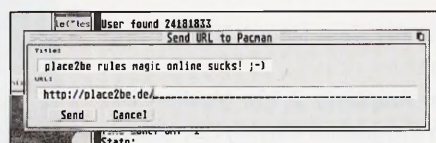
Weitere mögliche Bekannte können mit der Funktion *Search* aufzufindig gemacht werden. Über die Kriterien *Nickname*, *First Name*, *Last Name* und *Email* kann die Suche hierbei eingegrenzt werden. Ist die *Contact List* erst einmal gefüllt, kann mit der Kontaktaufnahme begonnen werden. Durch die Aufteilung der Liste in *Online* und *Offline* kann schnell überblickt werden, wer gerade ansprechbar ist und wer nicht. Durch ein kleines Icon wird bei allen denjenigen, die gerade online sind, zudem der Status etwas genauer vermerkt (nicht anwesend, beschäftigt etc.). Der eigene Status kann durch den Button in der rechten unteren Ecke der Kontaktliste verändert werden. Besondere Beachtung sollte hier dem Eintrag *Invisible* geschenkt werden. Ist er aktiviert, wird man selbst für andere unsichtbar, kann jedoch weiterhin verfolgen, wer online und offline ist. Dies ist z.B. praktisch, wenn man zwar nicht gestört werden möchte, sich selbst aber jederzeit die Option der Kontaktaufnahme offen halten möchte.

Nachrichten. Aber jetzt endlich zum Versenden einer Nachricht. Durch einen Rechtsklick über einem Eintrag öffnet sich ein PopUp-Menü, über das der Punkt *Send Message* ausgewählt werden kann. Nun öffnet sich das Message-Fen-

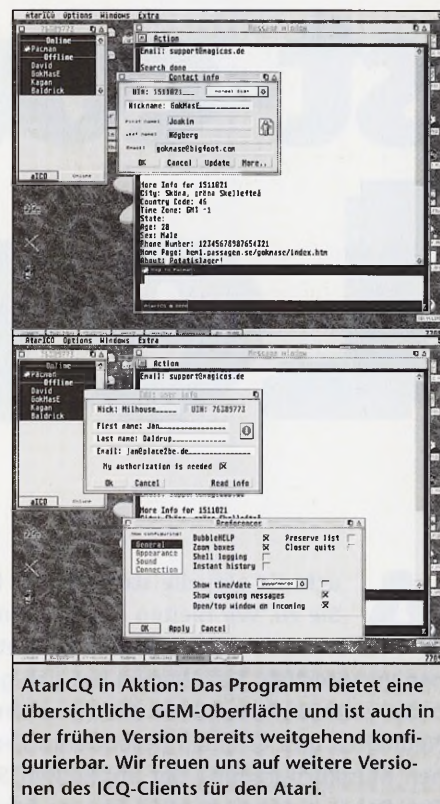
ster, und die Nachricht kann eingetippt werden. Der komplette Nachrichtenverkehr wird über dieses Fenster abgewickelt. An welche Person gerade geschrieben wird, erfährt man durch eine kleine Infozeile. Um Vielschreibern die Arbeit zu erleichtern, bietet AtariICQ eine sogenannte „Quick-List“. Mit einem Links-Doppelklick landet ein Name in selbiger und mit TAB bzw. SHIFT-TAB kann schnell zwischen den Einträgen hin- und hergeschaltet werden.

Das eben erwähnte PopUp-Menü beherbergt noch ein paar weitere Funktionen. Neben einer Nachricht können auch URLs (Web-Adressen) versendet, ein Eintrag aus der Liste entfernt oder nähere Informationen über den Eintrag abgerufen werden. Zu den näheren Informationen gehören u.a. Vor- und Nachname sowie eMail-Adresse. Zusätzlich kann hier der Eintrag einer bestimmten Liste zugeteilt werden. Neben der Standardliste, kann ein Eintrag auch auf die *Visible*- bzw. *Invisible*-Liste gesetzt werden. In diesem Fall bleibt man selbst für die betreffende Person immer sichtbar oder unsichtbar, egal welcher Status gerade gesetzt wurde. Sollte man während einer Sitzung von jemandem kontaktiert werden, der noch nicht in der eigenen *Contact List* ist, landet diese Person zunächst in einer temporären Liste, die für das nächste Mal wieder gelöscht wird. An dieser Stelle kann die Person zusätzlich direkt in die reguläre Liste übernommen werden.

Details. Das war nun soweit eine kleine Einführung in ICQ sowie in den Funktionsumfang von AtariICQ. Zwei kleine Details für ICQ-Neulinge sollen an dieser Stelle jedoch noch erwähnt werden. Über die eMail-Adresse UIN@pager.icq.com kann man stets auch von Leuten ohne ICQ erreicht werden. Es können bis zu 450 Zeichen lange Nachrichten auf diese Weise empfangen werden. Der Empfang



Neben einer Nachricht können über das komfortable GEM-Interface auch Web-Adressen an andere ICQ-Teilnehmer versendet werden.



AtariICQ in Aktion: Das Programm bietet eine übersichtliche GEM-Oberfläche und ist auch in der frühen Version bereits weitgehend konfigurierbar. Wir freuen uns auf weitere Versionen des ICQ-Clients für den Atari.

klappt über AtariICQ bereits problemlos, nur leider ist es nicht möglich, auf so empfangene Nachrichten zu antworten. Unter der Web-Adresse www.icq.com/UIN findet man zusätzlich eine eigene Informationszentrale, über die andere einen ebenfalls direkt benachrichtigen können. In beiden Fällen sollte UIN natürlich durch die eigene Nummer ersetzt werden.

Über AtariICQ bleibt noch zu sagen, dass bereits die Version 0.146 einen sehr guten und stabilen Eindruck macht. Alle Basisfunktionen sind bereits vorhanden und für die Zukunft ist noch einiges geplant.

Wie schnell die Entwicklung vorangeht, können Sie selbst mitentscheiden. Die Autoren Joakim Höberg und Dan Ackerman haben sich entschieden, AtariICQ zu uneingeschränkter Shareware zu erklären. Wer die Autoren also für Ihre Arbeit belohnen bzw. eine zügige Weiterentwicklung vorantreiben möchte, sollte sich eine Registrierung überlegen. A

www.icq.com/ (offizielle ICQ Homepage)
hem.passagen.se/gokmase/atari/atariicq/
 (AtariICQ Homepage)

Jan Daldrup, tr

..... Einen Bestellcoupon zur st-computer Leser-CD finden Sie auf Seite 26

st-computer Leser-CD

11/2000

Auch die aktuelle stc-Leser-CD kommt mit ein wenig Verzug auf Sie zu. Wir hielten das für sinnvoll, da der Sommer wirklich keine wahre Softwareflut zu bieten hatte. Und eines kann ich Ihnen versprechen: Das Warten hat sich gelohnt - für Ihr Portemonnaie genauso wie für Ihre Ohren. Denn neben einer Vielzahl von Updates und Neuheiten gibt es einen besonderen Leckerbissen: Die jüngst freigegebenen Musikprogramme der englischen Softwareschmiede electronic cow. Das Paket beinhaltet MIDI-Player, Sampler, Drumcomputer und vieles mehr, wobei der Einkaufswert der Software bis vor kurzem noch bei einigen hundert DM lag. Also: Zögern Sie nicht lange, greifen Sie ganz schnell zu und renovieren Sie Ihr kleines oder großes Atari-Musikstudio.

Bevor wir auf die Musikhighlights eingehen, ein kurzer Überblick zum Inhalt der CD, die weit mehr als 50 Mbyte tolle Software zu bieten hat. Die Beschreibung der Programme erfolgt gemäß der Ordnerstruktur der aktuellen Leser-CD 11/2000.

APPS. 7up233, der beliebte Texteditor, der trotz Neulingen wie Luna noch immer hoch angesehen ist bei den vielen Atari-Anwendern, wird tatsächlich weiterentwickelt und liegt nun in der Version 2.33 vor. Wer also damit arbeitet, sollte sich das Update aufspielen.

Cdlab ist ein Shareware-CD-Brenner, der vor einem knappen Jahr erstmals in der noch fehlerbehafteten Version 0.3 aufgetaucht ist. Mittlerweile konnten allerdings viele Probleme behoben werden, sodass sich das Programm sicherlich schnell durchsetzen wird. Überzeugend ist auch der Preis der Vollversion, der mit knapp DM 60.- wirklich niedrig ist. Die eingeschränkte Variante auf dieser CD kann immerhin mit einfacher Brenngeschwindigkeit CDs aufnehmen.

CFNVIEW ist das richtige Programm für Calamus-Anwender, denn es verschafft jederzeit den richtigen Überblick über die vorhandenen Calamus-Fonts.

Der Kommunikationsmanager CoMa liegt nun in der Version 5.2.5 und ebenfalls der CD-ROM bei.

First Million stammt ebenso wie CoMa aus dem Hause SoftBär und kommt in einer eurofähigen Version 4.5.0 daher.

Multimedial wirds mit den Programmen Aniplayer 2.13a (Audio-CDs, MP3-Files, Video-Files aller Art usw.) und dem Programm PlayMyCD, das einen optisch ansprechenden Software-CD-Player darstellt.

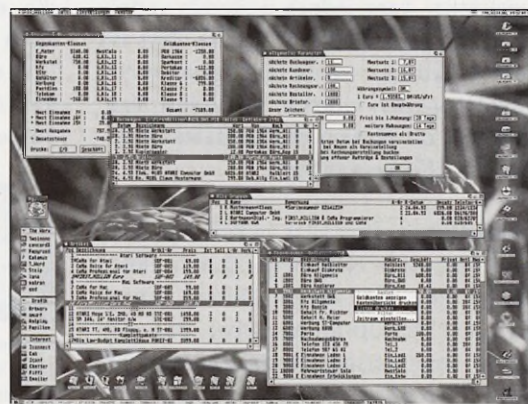
Steem ist ein brandneuer Atari-Emulator für Windows-PCs. Sie benötigen nur noch TOS-Images und können loslegen.

Abgerundet wird das Angebot des Applikations-Verzeichnis durch Programme wie Phototip in der neuen Version 2.12, GemGraph, dem komfortablen Graphen-Zeichner und dem Ahnenforschungs-Programm Genea.

Games. Etwas Spielen gefällig? Dann werden Sie einen Blick in das Games-Verzeichnis, denn hier warten einige neue Programme auf Sie. Ob nun Tetris als Accessory, neue Varianten von Breakout, ein toller Shanghai-Clone, das Schachprogramm Gemchess oder auch die tolle Vorversion des Autorennspiels Reeking Rubber im Lotus-Gewand, das speziell für den Falcon programmiert wurde. Diese Games lassen keine Langeweile aufkommen.

Grafik. Das Grafik-Verzeichnis bietet 20 (!) Module für das Freeware-Programm Escape-Paint. Enthalten sind wichtige Funktionen wie Antialiasing, Tiefenschärfe, Kontrast, Schmiereffekt etc. Für alle diejenigen, die das Grafikprogramm noch nicht besitzen, haben wir es sicherheitshalber noch einmal auf die CD-ROM getan.

Eine weitere Tür zur Windows-Welt wird durch den BMP-Viewer und Converter geöffnet. Dieser ermöglicht das Betrachten und das Konver-



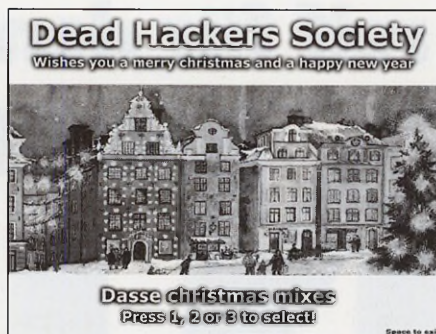
tieren (.pi1) von Windows-Bitmap-Dateien.

Online. Auch die Online- und Internet-Freunde werden mit Hilfe der aktuellen Leser-CD wieder neu eingedeckt: Die mehrfach in der st-computer erwähnten wichtigen Updates von StiK2 und STinG liegen ebenso vor wie ein neues Programm zum Anzeigen der Internet-Zeit. Auch AtarIRC, das Programm, mit dem Sie Freunde im Internet treffen und sich mit ihnen unterhalten können, liegt nun in einer neuen Version 1.46 vor.

Themes. Nachdem wir immer wieder die MagiC-Freunde mit neuen Desktop-Themes beliefern konnten, gibt es endlich Nachschub für die N.AES-Anwender. Hier liegen uns 8 tolle Motive zur kompletten Renovierung des N.AES-Desktops vor. Besonders witzig ist beispielsweise das Theme „AQUA“, das der neuen MacOS- X-Optik angepasst wurde und für das Öffnen und Schließen der Fenster bunte, farblich schimmernde Kugeln zur Verfügung stellt. Ein Blick lohnt sich auf alle Fälle; zu beachten ist aber, dass die NVDI-Farbpalette vorausgesetzt wird.

Utilities. Den Inhalt dieses umfangreichen Verzeichnisses Programm für Programm darzulegen, würden den Rahmen dieses Artikels sprengen. Hier ist auf jeden Fall etwas für jeden Dabei. Ob nun die neueste Version von Luna (1.61), ein aktueller ZIP-Packer, das neue Taskbar 3.0B, ein neuer Kalender oder sogar ein Treiber für die bekannten Connectix Quick-Farb-Cams. Nahezu jedes Interessensgebiet sollte hier abgedeckt sein.

Adventskalender. Passend zu dem in dieser Ausgabe veröffentlichen Advents-



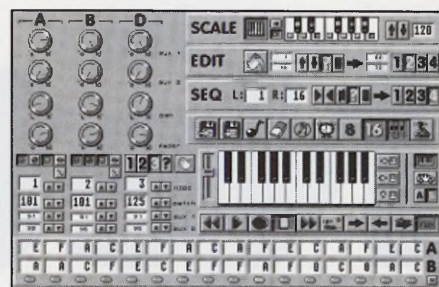
kalender gibt es sämtliche 24 Atari-Weihnachtsprogramme auch auf der Leser-CD. Sie müssen aber versprechen, jeden Tag nur einen zu Ordner öffnen! Außerdem erwartet Sie in diesem Ordner ein Weihnachtsgruß im OZZ-Format für das Präsentationsprogramm Overlay. Ein Player liegt anbei, sodass Sie Overlay nicht bindend installiert haben müssen. Als Auflösung werden mindestens 640x480 Bildpunkte in 256 Farben vorausgesetzt.

Musik. Im Verzeichnis Sounds finden Sie schließlich die Pracht der electronic-Cow-Programme. Beginnen möchten wir mit dem „Hammer“ Squash-It: Ein professioneller Sampler mit unendlich vielen Möglichkeiten für die Sound-Aufnahme, den Schnitt und die Weiterbearbeitung. Die Fachpresse schrieb 1998/99 bei Erscheinen des Programmes, das Vergleichbares auf PC- oder Mac-Systemen mehrere hundert DM kosten würde. Der Preis der Atari-Software lag immerhin bei DM 159.-. EC 909 ist der einst DM 99.- DM teure Emulator des legendären TR-909-Drumcomputers von Roland. Hier werden aber nicht nur Sound-Samples abgespielt. Volle MIDI-Anbindung und integrierte Aufnahme-Funktionen sind ebenfalls inklusive.

Interessante Sound-Synthesizer sind die Programme Snippet-Synth oder Scribble-Synth. Durch Emulation verschiedener Klangerzeugungs-Verfahren, wie sie von bekannten Synthesizern verwendet werden, zaubert man durch ein wenig Tüfelfarbeit die tollsten Klänge aus dem Atari-Sound-Chip. Besonders interessant ist auch die Funktion, diese Klänge als WAV-Files für den eigenen Synthie oder Sampler exportieren zu können. Der MIDI-Arpeggiator erzeugt keine Sounds, dafür aber die schönsten Tonläufe, die nach gewünschten Harmonien erzeugt

werden und als MIDI-File exportiert werden können, um sie in eigene Stücke einzubetten. Anstatt sich also die Finger wund zu spielen oder die Aufnahme-geschwindigkeit bei Ihrem Sequenzer auf 60 BPM herunter zu kurbeln, sollten Sie dieses Programm verwenden.

MP3-Files spielen Sie nicht nur mit Aniplayer, sondern auch mit dem neuesten FalcAmp ab, der in einer Version 1.06 inkl. GEM-Oberfläche zur Verfügung steht.



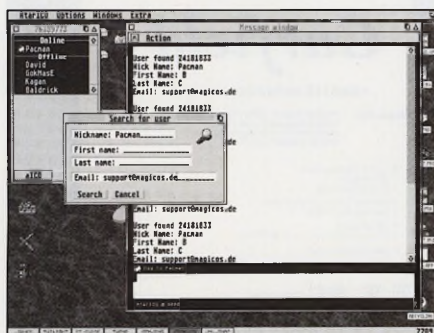
Whip-Module. Kennen Sie noch Whip? Es erschien für knapp zwei Jahren und war die erste Virtual-Light-Machine für den Falcon. Mit einer VLM können Sie die schönsten und aufregendsten Grafiken erzeugen, die auf die Signale der Eingangsquelle (vornehmlich Musik bitte) reagieren. Nun gibt es eine umfangreiche Modul-Sammlung mit rund 20 Effekten, die in Ihrer Sammlung nicht fehlen sollten.

Abschließend. Neben all den hier vorgestellten Titeln verfügt die CD-ROM über eine Reihe weiterer Programme, Texte, Disk-Magazine, Entwickler-Tools usw. Sollten Sie also Interesse am Erwerb haben, dann senden Sie uns DM 20.- als Schein/Scheck zu oder bestellen Sie über unseren Atari-Shop unter <http://www.falkemedia.de>.

Sollten Sie Geld und Zeit sparen wollen, dann können Sie auch das günstigste Leser-CD-Abonnement bei uns buchen. Für nur DM 60.- im Jahr erhalten Sie 4 mal jährlich automatisch die jeweils aktuellsten Programme zugesandt. Verwenden Sie für Ihre Buchung bitte den Coupon in diesem Heft (Seite 26). 

Ali Goukassian

falkemedia, An der Holsatiemühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27365, Fax 27 368, www.falkemedia.de



Ist MiNT-Net reif für den Anwender?

MiNT im Netzwerk

Können nutzen MiNT bereits seit langem in Netzwerken. Wir möchten die Frage beantworten, ob dieses Betriebssystem und die entsprechenden Erweiterungen auch für die breite Masse tauglich sind. Einen besonderen Blick werden wir dabei auf die MiNT'98-Distribution von Bernd Ebert und Torsten Lang werfen. Es wird auch auf die Fragen eingegangen, worum es beim Thema Netzwerk überhaupt geht, wie man Dinge realisiert, und welche Funktionen dem Anwender dadurch bereitgestellt werden. Zwar wird MiNT-Net und dessen Einrichtung nicht im kleinsten Detail erläutert, Netzwerkneulinge sollen aber bereits wichtige Grundlagen lernen, um weiterführende Dokumente besser verstehen zu können.

Maschinen werden zu Kommunikationszwecken miteinander verschaltet. Welche Arten von Kommunikation damit realisiert werden können, wird später noch besprochen. Zum Verschalten greift man dabei auf Kanäle zurück, die beispielsweise durch Verbinden der seriellen RS232-Schnittstellen zweier Maschinen hergestellt werden.

Kanäle Grande. Neben den Direktverbindungen zwischen zwei Maschinen gibt es auch sogenannte Bussysteme, wie etwa das Ethernet. Bei dieser Möglichkeit der Vernetzung werden gleich mehrere Maschinen über ein und denselben Kanal verbunden. So spart man sich eine Vermittlungsstelle, allerdings wird auch - man denke an einen Raum, in dem viele Menschen sitzen, die über unterschiedliche Wege miteinander reden möchten - zum einen das Chaos auf dem Kanal sehr groß, und zum anderen ist zunächst keine Abhörsicherheit zu erreichen.

Solche Bussysteme sind aber sehr kostengünstig zu realisieren. Eine Netzwerkkarte zum Anschluss eines Milan oder Hades an ein Ethernet kostet zwischen DM 20.- und DM 50.-. Netzwerkadapter zum Anschluss an die DMA-Schnittstellen der STs liegen ebenfalls in dieser Preisklasse. Während man bei RS232-Schnittstellen von Bits pro Sekunde (Baud) spricht, misst man hier die Übertragungsgeschwindigkeiten in Millionen Bits pro Sekunde (MBit/s). Selbst wenn sich viele Maschinen einen Kanal teilen, ist man dort also üblicherweise trotzdem um einige Größenordnungen schneller.

Der Schnittstellentreiber. Nachdem die Rechner hardwaremäßig verbunden wurden, müssen sie noch bezüglich des Umgangs mit diesen Schnittstellen „angelernet“ werden. Für die seriellen Schnittstellen gibt es seit einiger Zeit neue Treiber für alle STs, den Milan und den Hades [1]. Über die Treiber für Ethernetkarten sollte man sich bei dem Fachhändler informieren, bei dem man die Karte erworben hat. Ein bekannter Treiber, mit dem PCI-Karten im Hades betrieben werden können, stammt von Torsten Lang und ist über AG-Computertechnik erhältlich [2]. Ein kommerzieller Treiber für ISA-Karten für den Milan liegt der MiNT'98-Distribution bei. Seit der Messe in Neuss ist von Torsten Lang nun auch ein Netzwerktreiber für PCI-NE2000-Karten für den Milan verfügbar. Manchen Treiber findet man auch im MiNT-Net-Paket, auf das später noch etwas genauer eingegangen wird. Die Treiber bestehen jeweils aus



einer Datei des Typs .xdd oder .xif (siehe unten), die zur Installation in den MultiTOS-Ordner kopiert wird.

Identifikation, die Erste. Bei einem Bussystem muss im Gegensatz zur Direktverbindung bereits ein Mechanismus zur Adressierung eingeführt werden. Nur wenn die Teilnehmer jeweils einen Namen haben, ist es möglich, dass sie sich gezielt miteinander „unterhalten“ können. In Ethernet-Netzwerken hat man diesen Namen inzwischen bereits durch den Kartenhersteller vergeben lassen. Eine sechsstellige Bytekennung, die oft im Format 0:0:d:72:e1:32 notiert wird, wird für jede produzierte Karte neu ermittelt. Im Normalfall haben so keine zwei Karten auf der Welt die gleiche Kennung, wodurch es niemals möglich ist, dass zwei Karten mit dem gleichen Namen an denselben Bus angeschlossen werden.

Der Netzwerktreiber. Durch die installierten Schnittstellentreiber ist es möglich, dass ein Rechner mit allen seinen Nachbarrechnern Kontakt aufnehmen kann. Aus Sicht der Anwendungen ist es nun aber noch ein wenig unangenehm, die Nachbarrechner unter Angabe der Schnittstelle und unter Umständen auch noch der Busadresse identifizieren zu müssen, da diese Adressen ein sehr uneinheitliches Format hätten. In der Praxis möchte man zudem oft noch weitergehen und auch Maschinen erreichen können, mit denen man nicht direkt verbunden ist. Deshalb setzt man den Schnittstellentreibern üblicherweise noch einen Netzwerktreiber oben drauf. Oft werden Netzwerktreiber auch als „Stack“ (engl. „Stapel“, im Sinne von „Aufsatz“) bezeichnet, und das Wort Netzwerktreiber wird oft auch für den Schnittstellentreiber von Netzwerkkarten benutzt. Hier werden nun mit Netzwerktreiber nur die „Stacks“ bezeichnet. Wir betrachten hier nun nur IP-Treiber, die das „Internet-Protokoll“ realisieren. Auf dem TOS-Sektor gibt es leider reichlich solcher Netzwerktreiber (vgl. [3]). Viele davon sind auch unter MiNT einsetzbar. Den wohl leistungsfähigsten bietet dabei das frei erhältliche MiNT-Net-Paket [4], welches derzeit unter der Leitung von Torsten

Lang steht. Es besteht hauptsächlich aus dem Treiber (sockdev.xdd) und diversen Hilfsprogrammen zur Konfiguration.

Die Arbeiten, die zur Integration eines Ataris in ein IP-Netzwerk vonnöten sind, halten sich auch bei Verwendung von MiNT-Net in Grenzen. In der Tat ist das MiNT-Net-Paket nicht groß und recht übersichtlich aufgebaut. Das hier erläuterte Hintergrundwissen vorausgesetzt, ist die Installation bereits für viele zu bewältigen. Sie gestaltet sich Atartypisch aus dem Kopieren einiger Dateien auf ihre vorgesehenen Plätze und dem Editieren einiger Konfigurationsdateien. Allerdings handelt es sich um mehr Dateien als bei „normalen“ Anwendungen, weshalb viele Anwender davor zurückschrecken.

Nun wird die Frage beantwortet, wie die netzweite Kommunikation bei Verwendung des Internetprotokolls realisiert wird, und es wird angerissen, wie MiNT-Net dazu beispielhaft zu konfigurieren ist.

Identifikation, die zweite: Das Internet-Protokoll. Im ersten Schritt erhalten beim Internetprotokoll alle Schnittstellen aller im Netzwerk verschalteten Rechner eine eindeutige Kennung. Diese Kennung wird IP-Adresse genannt und hat üblicherweise ein Aussehen der Form 131.246.9.116. Der Netzwerktreiber wird nun darüber informiert, wie die Schnittstellen des eigenen Rechners benannt wurden, und ferner, wie die der Nachbarrechner heißen. Dazu dient das Hilfsprogramm *ifconfig* (interface configuration, engl. Schnittstellenkonfiguration). Das Programm muss für jede Schnittstelle aufgerufen werden. Dabei wird jeweils die IP-Adresse dieser Schnittstelle sowie die Information, welche anderen IP-Adressen des Netzwerkes über diese Schnittstelle unmittelbar erreicht werden können, angegeben. Neben den realen Schnittstellen richtet man üblicherweise auch noch eine virtuelle Schnittstelle ein, deren Ausgang softwaremäßig direkt wieder mit ihrem Eingang verbunden ist. Über diese, sog. „Loop-Back-Schnittstelle“ kann ein Rechner nun auch sich selbst über das Netzwerkprotokoll erreichen.

Im zweiten Schritt teilt man dem Treiber mit, über jeweils welchen Nach-

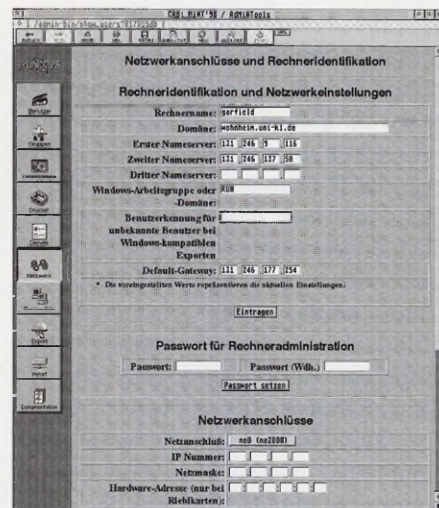


Abbildung 1: Nach der Installation können alle weiteren Konfigurationsarbeiten - und damit auch das Einstellen der IP-Adressen, das Vergabe der Ersatznamen und das Tätigen der Angaben über die DN-Server - über die AdMiNTools vorgenommen werden.

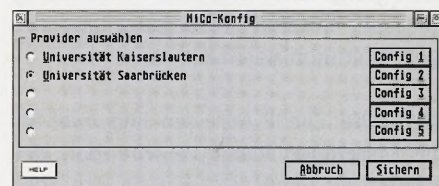


Abbildung 2: Die Konfiguration des pppd-Programmes erwies sich leider als knifflig. Mit dem Programm MiCo von Marc-Anton Kehr [7] gibt es aber auch für diese Aufgabe ein GEM-Programm zur grafischen Konfiguration.

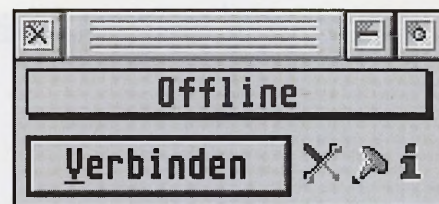


Abbildung 3: Das Programm ermöglicht das Einrichten von und das Umschalten zwischen bis zu fünf verschiedenen Internetzugängen. Die Auswahl wird über das Programm MiCo-Dial ausgelöst.

barn die anderen Teilnehmer des Netzwerkes zu erreichen sind. Dazu dient das Hilfsprogramm *route*. Oft gibt man aufgrund der großen Anzahl nicht alle Rechner explizit an, sondern nutzt die Hierarchie der IP-Nummern aus: 131.246.*.*. Meist teilt man dem Treiber hier auch noch die Adresse eines speziellen Nachbarn mit, an den dann alle Daten geschickt werden, deren Versandweg aufgrund der anderen Angaben nicht festgelegt wurde. Dieser Nachbar wird dann als Default-Gateway bezeichnet.

Der Netzwerktreiber nimmt nun eingehende Daten von den Anwendungsprogrammen oder von den konfigurierten Schnittstellen in Empfang - und falls diese nicht für Anwendungen des eigenen Rechners bestimmt sind, leitet er sie nach den gemachten Vorgaben in Richtung des korrekten Empfängers weiter. Nun steht also eine Infrastruktur zur Verfügung, über die jede Anwendung mit jeder anderen Anwendung im Netzwerk kommunizieren kann.

Die Taufe. Die IP-Adressen sind zwar für die Maschinen leicht verarbeitbar, der Mensch als Benutzer kann sie sich aber nur schwer merken. Aus diesem Grund können für die IP-Adressen auch „lesbare“ Ersatznamen angegeben werden. Bei MiNT-Net können diese Ersatznamen in der Text-Datei *hosts* eingetragen werden, was vom Treiber dann berücksichtigt

wird. Einen entsprechenden Eintrag vorausgesetzt, kann man dann als Anwender statt 207.18.15.87 auch *www.st-computer.net* eingeben.

Für große Netzwerke (z.B. das Internet) führt man aufgrund der großen Dynamik und der Vielzahl der Adressen eigene Rechner ein, welche ganze Namensdatenbanken verwalten. Die IP-Adressen solcher sogenannter „Domain Name Server“ (DNS) können dem Netzwerktreiber in der Textdatei *resolv.conf* mitgeteilt werden. Jetzt kontaktiert der Netzwerktreiber bei Eingabe eines ihm unbekannten Ersatznamens einen dieser DN-Server und fragt ihn nach der zugehörigen IP-Nummer. Auf diese Weise können alle Anwender netzweit die gleichen, textuellen Namen verwenden, ohne die Konfiguration ihrer eigenen Rechner stets anpassen zu müssen.

Manuelle MiNT-Net-Installation. Nach diesen Grundlagen kann darauf eingegangen werden, wie eine MiNT-Net-Installation konkret vor sich geht. Der eigentliche Treiber wird wie üblich einfach durch Kopieren der Treiberdatei *sockdev.xdd* in den multitos-Ordner eingerichtet. Beim nächsten Booten wird er dann mitgeladen und steht zur Verfügung.

Seine Konfigurationsdateien sucht der Treiber im virtuellen Verzeichnis *U:\etc*. Um dieses anzubieten, legt man die Dateien in ein Verzeichnis auf einer

Festplattenpartition (z.B. in *C:\etc*) und erwirkt beim Booten die automatische Erstellung eines Links von *U:\etc* auf dieses Verzeichnis durch Eintragen der Zeile

```
sln C:\etc U:\etc
```

in die Datei *mint.cnf*.

Der einzige in den Netzwerktreiber eingebaute Schnittstellentreiber, ist derjenige für die virtuelle Loopback-Schnittstelle. Für alle anderen Schnittstellen muss jeweils ein Schnittstellentreiber installiert werden. Dabei handelt es sich um *.xif-Dateien (extended interface driver, engl. erweiterter Schnittstellentreiber). Diese Dateien werden beim sockdev.xdd im multitos-Ordner abgelegt. Diese Treiber sind sozusagen „Plug-Ins“ für den Netzwerktreiber, die durch diesen beim Booten geladen werden. Jede Schnittstelle erhält dabei einen Namen. Das Loopback-Interface heißt „lo0“, Ethernet-Schnittstellen nennen sich etwa „ne0“, „ne1“ usw. Im Falle von NE2000-Karten, „le0“, „le1“ usw. für LANCE-Karten, „re0“, „re1“ usw., für Riebl-Karten „de0“, „de1“ usw. für an den ACSI-Port angeschlossene DMA-Karten.

Durch das Aufrufen der Programme *ifconfig* und *route* können nun die Netzwerkparameter jederzeit umgestellt werden. Insbesondere müssen sie aber bei jedem Systemstart überhaupt erst

i Einträge in der Datei MINT.CNF

```
sln C:\bin U:\bin
sln C:\etc U:\etc

setenv PATH=U:\etc,U:\bin

#
# ifconfig für alle Schnittstellentreiber aufrufen:
#

#           Interf.  IP-Adresse           Netzmaske           Broadcastadr.
U:\bin\ifconfig lo0 addr 127.0.0.1      netmask 255.255.255.0 broadaddr 127.0.0.255 up
U:\bin\ifconfig ne0 addr 131.246.177.125 netmask 255.255.255.0 broadaddr 131.246.177.255 up

#
# Mit route werden die Nachbarrechner angemeldet:
#

#           Netzadresse  Interface
U:\bin\route add 131.246.177.0 ne0

# Und es wird angezeigt, wie das restliche Netz erreichbar ist:

#           If.           Defaultgateway
U:\bin\route add default ne0 gw 131.246.177.254
```


eingestellt werden. Dies automatisiert man in der Regel durch Eintragen von Aufrufen dieser Programme in die Datei `mint.cnf`. Bei komplexeren Konfigurationen lagert man die Einstellungen oft auch in andere Textdateien aus und lässt über einen Eintrag in der Datei `mint.cnf` beim Systemstart ein Skript ausführen, welches die Dateien interpretiert und die Einstellungen vornimmt. Dieses Skript wird bei der MiNT'98-Distribution z.B. unter dem Dateinamen `U:\etc\vc.net`, die Einstellungen in der Textdatei `U:\etc\config.if` abgelegt. Als Interpreter wird dann das Programm `sh` eingesetzt. Hier betrachten wir die einfache Variante und tragen die Aufrufe direkt in die Datei `mint.cnf` ein (Listing 1). Wir haben die Hilfsprogramme `route` und `ifconfig` im Verzeichnis `C:\bin\` abgelegt und wie zuvor bei den Konfigurationsdateien einen Link auf `U:\bin\` angelegt.

Wie oben besprochen besteht die Konfiguration aus drei Schritten. Zunächst wird `ifconfig` aufgerufen. Die notwendigen Parameter sind im Falle der Loopback-Schnittstelle immer gleich. Im Falle der Ethernetschnittstellen erhält man sie von demjenigen, der das Netzwerk verwaltet, an das man sich über diese Schnittstelle anschließt.

Im zweiten Schritt wird über das Programm `route` eingestellt, über welche Ausgangsschnittstellen welche anderen Maschinen erreicht werden können. Der letzte Schritt ist die Angabe des Default-Gateways (s.o.). Auch diese Angaben erhält man von dem Netzbetreiber, an dessen Netzwerk man sich anschließt. Im Beispiellisting war es ein Unternetz der Universität Kaiserslautern:

- IP-Adresse, 131.246.177.125
- Netzadresse, 131.246.177.0
- Netzmaske, 255.255.255.0
- Broadcast, 131.246.177.255
- Gateway, 131.246.177.254

Dynamische Netzanbindung. Bislang wurde nur der Fall betrachtet, dass der Rechner in ein Netz statisch, also mit vorher festgelegter IP-Adresse, eingebunden wird. Dies ist für Benutzer mit Standverbindung zu Internetservern (etwa Studenten in Wohnheimen oder an den Universitäten selbst) oder mit lokalen „haus-

internen“ Netzwerken relevant. Erstere bekommen die statische IP-Adresse von ihrem Internetanbieter zugeteilt, letztere vergeben die IP-Adressen den vernetzten Maschinen eigenhändig. Für den Anwender, der seinen Rechner nur hin und wieder in ein Netzwerk integrieren will, vergibt man die IP-Adresse in der Regel hingegen dynamisch, also für jede Sitzung erneut. Dies betrifft praktisch alle Heim-anwender, die sich nur gelegentlich „in das Internet“ einwählen. Dazu erhalten sie von ihrem Internetanbieter die Telefonnummer eines Einwahlknotens sowie eine Benutzerkennung und ein Passwort.

Eine unersetzliche Hilfe ist nun das Programm `pppd`, genannt „PPP-Dämon“. Dieses Programm ist in der Lage, ein an eine serielle Schnittstelle angeschlossenes Modem anzusteuern und damit den entfernten Rechner anzuwählen. Nach dem Verbindungsaufbau „unterhalten“ sich die beiden Rechner nach einer Vereinbarung, die PPP (Punkt-zu-Punkt Protokoll) genannt wird. Daher hat das Programm `pppd` auch seinen Namen. Bei dieser „Unterhaltung“ weist sich der anrufende Rechner durch die Benutzerkennung und das Passwort aus, das ihm dazu vom Benutzer mitgeteilt wurde. Anschließend bekommt er vom Rechner des Internetanbieters (u.a.) eine IP-Adresse zugewiesen. Das Programm `pppd` ruft nun automatisch die Netzwerk-Konfigurationsprogramme `ifconfig` und `route` auf, sodass der Benutzer von dieser Prozedur verschont bleibt.

Als „Plug-In“ für den Netzwerktreiber ist für das PPP-Protokoll der Schnittstellentreiber `slip.xif` zu installieren. Dieser wiederum benötigt, wie eingangs bezüglich der Direktverbindungen angesprochen wurde, einen Treiber für die serielle Schnittstelle [1], an die das Modem angeschlossen ist.

Die Konfiguration des PPP-Dämons wird nun nicht im einzelnen besprochen. Stattdessen wird später das Programm `MiCo` von Marc-Anton Kehr vorgestellt, welches die Eingabe der Parameter in GEM-Dialogen ermöglicht.

Der Autodialer. In Verbindung zum PPP-Dämon, der dem Benutzer ja bereits alle Handarbeit bei der Einwahl zu Internetanbietern abnimmt, gibt es mit dem

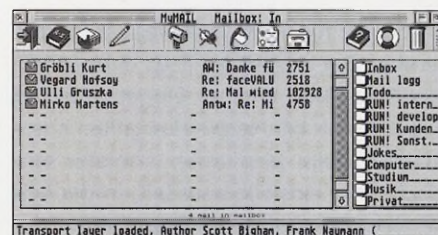


Abbildung 4: MyMAIL ist ein äußerst leistungsfähiger eMail-Client, der voll genutzt werden kann.

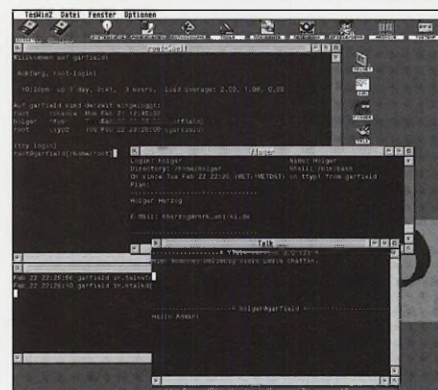


Abbildung 5: Talken und Chatten, bis der Arzt kommt - MiNT-Net macht's möglich.



Abbildung 6: aFTP ist einer der leistungsfähigsten FTP-Clients, der auch unter MiNT-Net seinen Dienst verrichtet.

Autodialer für MiNT eine weitere Erleichterung. Der Autodialer liegt dem MiNT-Net-Paket bei. Wird er eingerichtet, so wählt er sich bei Netzwerkzugriffen automatisch beim passenden Anbieter ein. Nach einer einstellbaren Zeit, in der keine Netzwerkzugriffe erfolgen, trennt der Autodialer die Verbindung wieder. Es sei angemerkt, dass der Autodialer zur Zeit noch in einem eher experimentellen Stadium ist. Es fehlen noch Erfahrungswerte. Feedback an den Autor ist daher willkommen.

Grafische Konfiguration: MiNT'98. Wenn man zurückblickt, ist die Installation von MiNT-Net für Menschen, die bereits Erfahrung mit Netzwerken haben, zu bewältigen. Da aber die Dokumentation von MiNT-Net zum einen in Englisch gehalten ist und es zum anderen nicht jedermanns Sache ist, mit den doch recht vielen Textdateien umzugehen, kommen hier die ersten Stärken einer sehr praktischen Alternative zum Tragen: die MiNT'98-Distribution.

MiNT'98 war lange Zeit über AG Computertechnik zu erhalten [2]. Leider sind die Verkaufszahlen in der Vergangenheit so rückläufig gewesen, dass der Vertrieb vorerst eingestellt werden musste. Es gibt nur noch sehr geringe Restbestände. Wir gehen hier dennoch auf dieses Produkt ein, da uns bislang keine Alternative bekannt ist. Immerhin werden Interessenten gebeten, mit einem der beiden Autoren, Torsten Lang [5], in Kontakt zu treten. Eine Wiederaufnahme des Vertriebs könnte sich aufgrund neuer Bestellungen als möglich erweisen.

Das erste Lob zu MiNT'98 muss man dem Hersteller bereits bezüglich des Handbuches aussprechen. Es handelt sich zwar aufgrund der Seitengröße tatsächlich um ein „Hand“-Buch. Auf immerhin 60 Seiten erklärt es aber dennoch anschaulich die wichtigsten Grundlagen zu

den unglaublich umfangreichen Funktionen, die dem Benutzer durch MiNT, MiNT-Net und die damit verbundenen Werkzeuge in die Hände gelegt werden. Zusätzlich gibt es sehr informative Hypertexte zum Thema Netzwerk als Beilage.

Die Installation direkt von CD-ROM gelang uns leider nicht, was vermutlich auf unseren CD-Treiber zurückzuführen war. Es empfiehlt sich aber auch aus einem anderen Grund, die Dateien zur Installation temporär auf die Platte zu kopieren: Das Programm *install.tos* ist nichts weiter als ein MiNT-Kernel (*mint.prg*). Diesen, sowie den Dateisystemtreiber *minix.xfs* und das damit verbundene Tool *fsck*, haben wir vor der Installation durch aktuelle Versionen ersetzt [4]. Zur Kopie der Installationsdaten benötigt man bis zu 50 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Grundsätzlich sollte die Installation vom Single-TOS aus gestartet werden.

Nach der Installation können alle weiteren Konfigurationsarbeiten - und damit auch das Einstellen der IP-Adressen, das Vergeben der Ersatznamen und das Tätigen der Angaben über die DN-Server - über die AdMiNTools vorgenommen werden (Abbildung 1).

Interessant ist, dass die AdMiNTools von allen Rechnern im Netzwerk aus mittels eines WWW-Browsers aufgerufen werden können. Nutzen zieht man daraus weniger bezüglich der Veränderbarkeit der Netzwerkparameter, als vielmehr zur Veränderung von Einstellungen bezüglich von Diensten, die der Rechner im Netzwerk nun anbieten kann. Der Atari ist damit durch die AdMiNTools sehr komfortabel fernadministrierbar.

Grafische PPPD-Konfiguration: MiCo. Für die statische Netzanbindung gibt es also mit MiNT '98 ein sehr anwenderfreundliches Tool. Bezüglich der dynamischen Netzanbindung sieht die Situation

leider nicht so gut aus. Zunächst muss das pppd-Programm installiert werden. Das entsprechende Paket findet man z.B. unter [6], allerdings können wir im Rahmen dieses Artikels nicht darauf eingehen. Die MiNT'98-Distribution installiert dieses Programm automatisch.

Die Konfiguration des pppd-Programmes erwies sich leider als knifflig. Mit dem Programm MiCo von Marc-Anton Kehr [7] gibt es aber auch für diese Aufgabe ein GEM-Programm zur grafischen Konfiguration (Abbildung 2). Das Programm ermöglicht das Einrichten von und das Umschalten zwischen bis zu fünf verschiedenen Internetzugängen. Die Anwahl wird über das Programm *MiCo-Dial* ausgelöst (Abbildung 3).

Netzwerkanwendungen. Nachdem nun die verschiedenen Möglichkeiten zur Anbindung eines Atari an ein Netzwerk besprochen wurden, kann endlich darauf eingegangen werden, welche Anwendungen für Netzwerke es gibt - welchen Nutzen der Benutzer also aus dieser Technik ziehen kann. Der Mensch kommuniziert zum Zwecke der Arbeitsteilung, der Konfliktlösung oder der Unterhaltung. In allen drei Fällen bietet die Netzwerktechnik eine Alternative z.B. zum Telefon oder zur Briefpost, aber auch bei öffentlichen Inhalten wie etwa in den Fällen Werbung, Presse und Diskussion. Für Menschen, die an Software arbeiten, z.B. an Programmen oder Dokumenten, eröffnet sie aber ferner nun die Möglichkeit, dass die bearbeiteten Objekte selbst sogar von verschiedenen Orten aus erreicht werden können. Dementsprechend sind die typischen Anwendungen dieser Technologie der schriftliche, private Briefverkehr (eMail), die schriftliche, private Unterhaltung (Talk), das schriftliche, öffentliche Diskutieren über unterschiedliche Themen in Diskussionsgruppen (News) oder online (Chat), das Veröffentlichen von Informationen (WWW) und das Austauschen von Daten (z.B. über ftp).

eMail (Abbildung 4), WWW, Talk/Chat (Abbildung 5) und ftp sind inzwischen geläufige Begriffe. Auch mit den Diskussionsgruppen (News) sind viele vertraut. Zum Datenaustausch gibt es neben ftp, wo Dateien erst mit einem

«Um MiNT-Net einzurichten, bedarf es einiger Arbeiten. Für den Anwender, der so wenig wie möglich mit der Technik konfrontiert werden möchte, ist MiNT '98 ideal. Andernfalls braucht man Freude an der Informationsbeschaffung, am Experimentieren und üblicherweise auch einige Englischkenntnisse.»

FTP-Programm auf den lokalen Rechner geladen werden müssen (Abbildung 6) aber auch noch andere Möglichkeiten. Beim sog. file sharing (engl. „Datei-Teilen“) können Dateiodner, die auf einem Rechner liegen, auch auf einem anderen Rechner „eingebildet“ werden. Dort kann man dann mit den Dateien aus dem Ordner arbeiten, als läge der Ordner auf einem lokalen Medium.

Da es für MiNT-Net sog. Gateways zu anderen IP-Netzwerktribern gibt [3] (etwa zu Sting oder Draconis), sind die meisten Anwendungsprogramme, die in der Vergangenheit veröffentlicht wurden, unter MiNT-Net einsetzbar - wie etwa CAB, Draconis-Adams, AMail, AFTP, MyMail, AtariRC usw.

Serveranwendungen. Durch MiNT-Net erhält man nun aber nicht nur die Möglichkeit, diese Dienste bei anderen Anbietern als „Client“ (engl. Kunde) in Anspruch zu nehmen. MiNT-Net bietet dem Anwender auch die Möglichkeit, diese Dienste in der Rolle des „Servers“ (engl. im Sinne v. Dienstleister) selbst anzubieten. Dies ist zwar zunächst keine Funktion von MiNT-Net selbst, aber es gibt Software, die auf MiNT-Net aufsetzend die Bereitstellung dieser Dienste ermöglicht. Gerade dies macht MiNT-Net gegenüber den anderen, für den Atari erhältlichen IP-Netzwerktribern, so leistungsfähig. Wer ein lokales Netzwerk (ein sog. LAN) aufbauen möchte, um nicht unbedingt mit Maschinen im Internet, sondern vornehmlich zwischen den lokalen Geräten eine Kommunikationsmöglichkeit zu schaffen, benötigt dieses Feature zwingend. Wenn nur Maschinen im Netz vereint sind, die Dienste in Anspruch nehmen, aber keine, die sie anbieten, kann es natürlich auch nicht zur Leistung selbst kommen. Hier erst kommt die MiNT-’98-Distribution richtig zum Tragen. Die Konfiguration der Dienste geschieht wieder komfortabel und grafisch im Web-Browser.

MiNT-’98-Dienste. Im Test gelang es uns in wenigen Schritten, die meisten Dienste einzurichten, etwa:

- **http:** Durch einfaches Kopieren von html-Dokumenten in das Verzeichnis

`U:\usr\local\etc\httpd\htdocs\` konnte auf dem Rechner ein Homepage eingerichtet werden, die von anderen Maschinen im Netz mit dem Webbrowser abgefragt werden kann.

- **ftp:** Nach dem Kopieren von Dateien in das Verzeichnis `U:\home\ftp\pub\` konnten diese netzweit über anonym-ftp abgerufen werden.
- **SMB:** Durch wenige Eingaben in den Administrationsdialogen konnten beliebige Unterverzeichnisse exportiert und mit der Funktion *Verzeichnis verbinden* auf im Netz hängenden Windows-Rechnern eingebildet werden. Auch Linux-Rechner konnten das Verzeichnis lesen.
- **Telnet:** Von jedem Rechner im Netz aus war der Atari über den sog. Telnet-Dienst erreichbar. Über diesen Dienst kann man auf dem Atari ferngesteuert über eine Textshell TOS-Programme ausführen.

Multiusser. In Netzwerken arbeiten meist mehrere Personen zusammen. Deshalb ist eine Technik wichtig, über die Benutzer identifiziert werden können, damit nicht alle Benutzer auf allen Maschinen über alle deren Möglichkeiten verfügen können. Die MiNT-’98-Distribution kann MiNT so einrichten, dass eine Mehrbenutzerumgebung entsteht. In den Administrationsdialogen können neue Benutzer angemeldet und bestehende entfernt oder in Gruppen eingeteilt werden. Nach dem Booten oder bei der Fernbedienung via Telnet weist sich der jeweilige Benutzer über seine Kennung und ein Passwort aus. Dort hat er dann nur Zugriff auf Dateien, Programme und Dienste, die ihm zugeteilt wurden. MiNT-’98 richtet dabei das System so ein, dass jeder Benutzer z.B. einen ftp-Zugang von anderen Rechnern aus auf seine Dateien hat oder sich auch eine Homepage einrichten kann.

Fazit. Um MiNT-Net einzurichten, bedarf es einiger Arbeiten. Für den Anwender, der so wenig wie möglich mit der Technik konfrontiert werden möchte, ist MiNT-’98 ideal. Andernfalls braucht man Freude an der Informationsbeschaffung, am Experimentieren und üblicherweise auch einige Englischkenntnisse.

Für lokale Ethernet-Netzwerke oder bei der statischen Internetanbindung via Ethernet ist MiNT-’98 durch seine Vollständigkeit, sein Installationsprogramm und seine AdMiNTools ein professionelles und mächtiges Werkzeug, mit dem auch Neulinge zurechtkommen. Viele Funktionen - so haben wir festgestellt - erachtete man zuvor nicht recht als nötig, will sie bald aber nicht mehr missen. MiNT-’98 wird hier inzwischen seit über eineinhalb Jahren eingesetzt. Im Falle der dynamischen Anbindung - was für die meisten Heimanwender zutreffen wird - besteht noch Handlungsbedarf. Zwar wird durch MiCo bereits vieles so einfach, wie man es sich wünscht, es bleiben allerdings auch nach der Installation von MiNT-’98 noch ein paar Schritte „Handarbeit“ zu tun, ehe MiCo tatsächlich zum Einsatz kommen kann. Was man also derzeit vermisst, ist ein GEM-Programm, das diese Lücke schließt.

MiNT-’98 ist nun ein komfortables, aber großes „Geschütz“. Für kleine Rechner fehlt es an einer Möglichkeit, MiNT-Net anwenderfreundlich so einzurichten, dass gerade nur die PPP-Einwahl unterstützt wird.

Ausblick. MiNT-Net selbst wird von Hobbyprogrammierern entwickelt. Diese sind meist an der technischen Herausforderung interessiert, was wohl dazu führte, dass das System lange Zeit für Laien ein Buch mit sieben Siegeln war. Schade, dass dort, wo sich kommerzielle Anbieter in dieses Feld einbringen wollten, der wirkliche Erfolg bislang ausblieb. Wegen der großen Leistungsfähigkeit von MiNT-Net bleibt nur zu hoffen, dass sich noch Anwender finden, die diejenigen, die diese Lücke zwischen Programmieren und Anwendern zu schließen versuchen, unterstützen. 

- [1] <http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/>
- [2] AG Computertechnik, Schützenstr. 10, D-87700 Memmingen
- [3] Viele Wege führen ins Internet, Jan Daldrop, st-computer 02/2000, S. 7
- [4] [wh58-508.st.uni-magdeburg.de in directory/pub/mint/](http://wh58-508.st.uni-magdeburg.de/pub/mint/)
- [5] Torsten Lang, <http://www.TorstenLang.de>, Torsten@lang.net oder email@TorstenLang.de
- [6] [ftp://ftp.cs.tu-berlin.de/pub/atari/MiNT/Network/ppp-212.tgz](http://ftp.cs.tu-berlin.de/pub/atari/MiNT/Network/ppp-212.tgz)
- [7] <http://mico-mint.atari.org>

Holger Herzog

Fragen, Antworten

SL-FAQ

& Lösungen zu Calamus SL

Jetzt und in Zukunft möchten wir an dieser Stelle Lösungen und Antworten zu Fragen und Problemen rund um Calamus SL bieten. Sollten Sie Fragen haben, sollten Sie die Redaktion anschreiben. Selbstverständlich freuen wir uns auch sehr, wenn Sie uns Ihre Tipps & Tricks rund um das Thema DTP auf dem Atari (also nicht nur Calamus betreffend) mitteilen.

Frage: Ich möchte die Desktop-Farbe von Calamus ändern, aber in 256 Farben geht das nicht. Warum nicht?

Antwort: Die Funktion zum Verändern des Desktop-Hintergrundes ist derzeit nur im TrueColour-Modus verfügbar. ♪

Frage: Wo ist eigentlich der universelle Druckertreiber von Windows?

Antwort: Die Druckertreiber-Datei heißt *GDIPRN.CDT* und befindet sich direkt im Calamus-Drucker-Ordner. Wenn Sie die bei der Installation beiliegende *Calamus.SET*-Datei nutzen, wird der Treiber automatisch geladen und zeigt Ihnen den aktuell unter Windows eingestellten Drucker. Das kann z.B. ein Fritz!Fax-Treiber oder ein Laserdrucker sein, je nach Ihren Druckereinstellungen. Mit dem Button Einstellungen rechts oben im Drucken-Dialog erreichen Sie den Original-Windows-Druckertreiber-Dialog, in dem Sie weitere Parameter oder Druckertreiber-Änderungen einstellen können.



nen. Zum Druckertreiber gehört eine DLL-Datei namens *gdiprn.DLL*, die sich immer direkt beim *Calamus.EXE* befinden sollte. ♪

Frage: Wie kann ich im Calamus-Windows-Pack AUTO-Ordner-Programme und Accessories nutzen?

Antwort: Legen Sie einfach im Calamus-Ordner (!) den entsprechenden AUTO-Ordner an (Ordnername: AUTO) und kopieren Sie die gewünschten Atari-AUTO-Ordnerprogramme dort hinein. Eventuell wurde bei der Installation des Windows-Pack schon ein solcher Autoordner mit dem *TOSFIX.PRG* angelegt.

Kopieren Sie Accessories einfach in den Calamus-Ordner. Wenn Sie beim Programmstart von Calamus SL99 die [Control]-Taste ([Strg] auf einer Windows-Tastatur) gedrückt halten, erscheint ein Dialog namens Calamus Parameter, in dem Sie die Nutzung von Autoordnern und ACCs abschalten können. ♪

Problem: Ich nutze das Calamus-Windows-Pack unter Windows 98. Schräge Linien werden nicht korrekt gezeichnet.

Antwort: Unter Windows 98 kommt es bei bestimmten Grafikkarten vor, dass schräge Linien (GuideLiner-Hilfslinien, gedrehte Rahmen etc.) nicht korrekt gezeichnet werden. Abhilfe kann evtl. durch Updates des Grafikkartentreibers erreicht werden. Invers Software arbeitet allerdings schon an einer korrigierten Windows-Pack-Version von SL2000. Bitte beachten Sie auch, dass immer nur EIN Hilfslinienmodul gleichzeitig geladen ist. Wenn der GuideLiner (Zukaufmodul) nachgeladen wird, unbedingt das standardmäßig geladene SL-Hilfslinienmodul rauswerfen! ♪

Problem: Mit Bridge 4.0x stürzt das System bei der Ausgabe von Seiten ab.

Lösung: Mit Bridge 4.0x kann es bei der Ausgabe von Seiten etc. zu Abstürzen kommen. Eine der Ursachen kann sein, dass Sie nicht die aktuelle Version 4.07 benutzen. Bitte prüfen Sie dies zunächst. Wenn Sie diese haben, fordern Sie bitte Calamus R4 (24.10..2000) von Invers Software an. Wenn dann (mit Calamus R4 und der aktuellen Bridge-Version 4.07) beim Export von PS-/EPS-Daten noch immer Abstürze geschehen oder die Ausgabe ohne Datei beendet wird, kann es daran liegen, dass mit dem Rahmenmodul Bilder „geschnitten“ wurden. Diese Bilder einfach noch mal „in sich selbst“ berechnen lassen, z.B. mit Bridge. Dann funktioniert auch der Export wieder. ♪

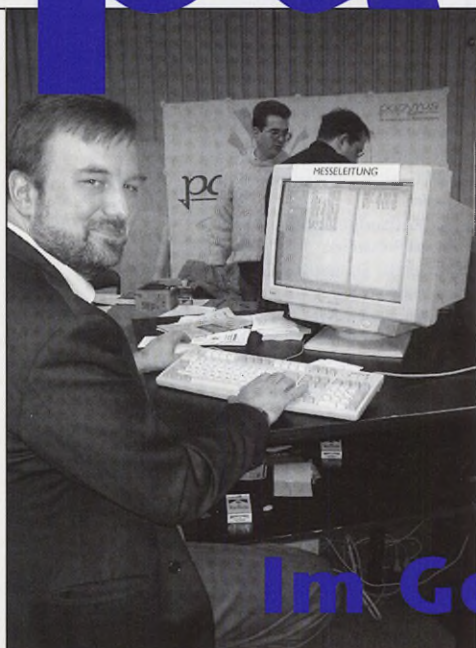
Calamus-Modul-Guide

Modul	Version	Veröffentlichung	Voraussetzung	Beschreibung
Align-Tools	1.40	05.01.1999	SL 98	Justierung von Rahmen
ASCII-Import/Export	1.01	25.06.2000	SL 2000*	ASCII-Im- und Exporter
Ausschieß-Modul	3.31	19.10.1999	SL 99	Professionelles Ausschießmodul
Barcode-Generator	1.7	17.03.1999	SL 99*	Erzeugung von EAN-Codes
Bombadil	15.02	08.07.2000	SL 2000*	Bomben entwerfen und verschicken
Bridge 4	4.07	14.06.2000	SL 2000	PS-, EPS-, JPEG- und GIF-Seitenexporter
Bridge 3	3.21	11.08.2000	SL 98	Seitenexporter
Calipso	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für Postscript-Dateien
Calipso light	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für EPS-Dateien
CalPlot-Modul	2.10	04.11.1998	SL 96	Ausgabemodul für Schneidplotter
Calvin	1.04	28.07.1999	SL 99	Bildschirm-Kalibrierung
CXMy.DLL	3.03	20.09.2000	SL 2000*	Zusammenstellung eigener Modul-Befehlsfelder
CXMyEditor	3.03	20.09.2000	SL 2000*	Editierung von Modul-Befehlsfeldern
Dokument-Info	1.02	02.08.2000	SL 2000	Feststellung der Arbeitszeit an einem Dokument
Doku-Rückwärtskonv.	1.0	06.10.1998	SL 94/95/96	Exporter für ältere Versionen
Eddie	6.05	20.09.2000	SL 99	erweiterter Texteditor
Epson-Druckertreiber	1.11	20.07.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Feindaten-Manager	6.10	04.01.2000	SL 99	Auslagerung von Grafiken
Filter-Modul	4.02	09.06.2000	SL 2000	EBV-Modul
FonTools	1.11	25.09.2000	SL 99	Werkzeuge zur Schriftbearbeitung
Font-Sorter	2.40	09.02.1997	TOS	Erzeugung von Fontübersichten
FrankLIN	2.28	22.07.2000	SL 2000*	Kennlinieneditor
Grau-nach-K-Konv.,	1.12	22.12.1997	SL 96	Erzeugung echter K-Werte
GuideLiner	2.01	28.09.2000	SL 99	Hilfslinien-Manager
Hilfslinien-Modul	1.05	09.09.1996	SL 98-01	erweiterte Hilfslinien
Histogramm	1.05	14.07.2000	SL 2000*	Histogramm-Erzeugung
Indexer	2.00	26.10.2000	SL 2000	Erstellung von Indizes
JobManager	1.4 B	18.12.1997	SL 96	Bearbeitung fremder Dokumente
JPEG Export	3.0	03.11.1998	SL 98-01	Seitenspeicherung in JPEG
Kollektor	1.02	02.08.2000	SL 2000	Zusammenfassung von Dokumentdaten
Koordinaten-Manager	2.00	02.08.2000	SL 2000	Erweiterung der Koordinatenanzeige
LaufweitenManager	2.02	16.04.1998	SL 98-01	Schrift-Laufweiten-Einstellung
LiBerty	1.02	04.08.2000	SL 2000	Verwaltung von Daten mit Preview
LineArt	1.55	10.02.2000	SL 99	Erweiterung zum Vektoreditor
Locator	1.10	18.02.1999	SL 99	Stellen und Zoomstufen anspringen
MacPrint	1.04	07.06.2000	SL 2000*	Universal-Druckertreiber unter MaciMac
Makro-Manager	3.01	28.09.2000	SL 99	Übersichtsmodul für Tastaturmakros
Merge	4.11	18.07.2000	SL 99	Erzeugung von Masken und Übergängen
Navigator	1.18	14.07.2000	SL 2000*	Übersicht über Seitenlayouts
Notio/Notio-Reader	1.05	11.01.1998	SL 96	Weitergabe von Notizen
Personalisierung	2.03	22.12.1998	SL 96	Serienbrieferzeugung
PICT-256-Import	2.0	03.11.1998	SL 98-01	Importmodul für PICT-Grafiken
Positioner	1.60	05.01.1998	SL 96	erweiterte Positionierungsmöglichkeiten
Paint	3.04	15.08.2000	SL 99	Mal- und Zeichenprogramm
PS-Druckertreiber	4.01	27.07.1999	SL 94	PostScript-Druckertreiber
PNG-Import	1.0	26.10.2000	SL 2000	PNG-Importtreiber
Rasterflächen	1.02	22.12.1997	SL 96	Rasterflächen- und Linienrahmen-Parameter ändern
RTF-Import	1.10	22.05.2000	SL 99	Import von Rich-Text-Dokumenten
Schnitt- und Passer	1.02	02.08.2000	SL 2000	Schnitt- und Passermarken-Kontrolle
Select 3	3.00	02.08.2000	SL 2000	gezielte Selektionen und Bearbeitungen
SetDate-Modul	1.11	22.12.1997	SL 96	Erzeugung von Dokumentname, -datum und -uhrzeit
SHINKO-Treiber	3	14.05.1997	SL 94	Druckertreiber
Sortier-Modul	1.15	19.03.1998	SL 98-01	Sortierung von Farb-, Font- und Stillisten
StarScreening light	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
StarScreening PRO	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
Textstile	1.03	22.12.1997	SL 96	Textstile global suchen und ersetzen
TIFF-Druckertreiber	5	22.04.1998	SL 94	Ausgabe in eine TIFF-Grafik
Tiffie	6.02	19.09.2000	SL 99	TIFF-Im- und Exporter
TIFF-Spooler	2.01	20.01.2000	SL 99	Zwischenspeichermodul
Uhr-Modul	1.04	20.09.2000	SL 2000*	Uhrzeit
VDI-Druckertreiber	4.02	07.06.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Verlauf-Modul	2.00	28.02.2000	SL 99	Erzeugung von Rasterverläufen
Vermessungsmodul	2.03	15.02.1999	SL 98-01	maßstäblich arbeiten direkt im Dokument
Virtualisierer	1.03	20.09.2000	SL 2000	Globale Virtualisierung von Rahmen
Wacom-Artpad	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wacom-UD-Treiber	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wopper	1.02	02.08.2000	SL 2000*	Arrangierung von Fenstern per Tastatur

* = Modul/Treiber ist im Standardlieferumfang enthalten

papyrus

Talk



Textverarbeitung auf dem Atari - das heißt in den letzten Jahren in erster Linie papyrus. Das Programm hat sich mittlerweile zum kompletten Office-Paket für Atari-, Windows- und OS/2-Plattformen gemausert und soll in Kürze auch für Linux, MacOS und AmigaOS erscheinen. Thomas Raukamp unterhielt sich mit Ulli Ramps, Geschäftsleiter des Berliner Softwarehauses R.O.M. logicware.

Im Gespräch mit Ulli Ramps

■ **st-computer:** Ulli, wie lange ist papyrus mittlerweile auf dem Markt?

Ulli Ramps: Seit ... (denkt nach) ... der CeBIT 1992, glaube ich.

stc: Als papyrus konzipiert wurde, gab es ja schon eine ganze Reihe recht guter Textverarbeitungen für den Atari. Was war der Grund, mit papyrus eine weitere einzuführen?

Ramps: Ende der 80er bekamen wir einen größeren Auftrag der größten Berliner Apotheke für ein massentaugliches Etiketten-Drucksystem. Da uns gleich klar war, dass ein Projekt nach deren - wie auch unseren - Ansprüchen wohl nicht bezahlbar war, hätten wir entweder ablehnen müssen oder aber das Projekt gleich zum Massenmarkt-Produkt ausweiten. Es war allerdings aufgrund des soliden Fundamentes von papyrus erst deutlich später klar, ob es nun ein Grafikprogramm oder eine Textverarbeitung werden wird.

Als dann nach Signum!2 und Script eine längere Lücke klaffte, die förmlich nach etwas Neuem schrie, sind wir in ge-

nau diese Lücke gestoßen und haben sie wohl - wie der Erfolg zeigt - sehr gut ausgefüllt.

■ **stc:** Warum hat man sich damals gerade die Atari-Plattform für papyrus „vorgeknöpft“ und ist nicht gleich in Richtung Mac oder PC gegangen?

Ramps: Der Atari war einfach zuerst einmal „unsere“ Plattform, dann wollte eben auch das Waldkrankenhaus Spandau eine Atari-Lösung. Win-PCs waren damals noch viel schlechter als heute, und an den Mac hatten wir uns damals nicht so recht herangetraut, weil papyrus 1 auf dem Mac in Full Write und Mac Write starke Gegner hatte, die es allerdings mittlerweile längst überholt hat, sodass die in diesen Monaten entstehende Mac-Version von papyrus große Chancen im Apple-Markt hat.

■ **stc:** Wie sehen Sie papyrus OFFICE im Vergleich zu Office-Paketen wie Microsoft Word? Ist ein Vergleich überhaupt sinnvoll?

Ramps: Puh. Wenn ich jetzt alles sage,

was ich dazu zu sagen hätte, braucht das Heft hier einen Buchrücken für die vielen Seiten. Klar ist ein Vergleich sinnvoll - aus Sicht der Projekte, die man mit den beiden Software-Applikationen machen kann, oder eben mit manchen nicht. Direkte öffentliche, vergleichende Äußerungen sind, wie Sie wissen, natürlich so eine Sache, daher verweise ich mal auf die letzten c't-Tests, in denen beschrieben wurde, ab wie vielen - oder eher wie wenigen - Seiten es Schwierigkeiten mit MS Word gibt, wie „spaßig“ es werden kann zu versuchen, in MS Word Fußnoten zu benutzen, die Schwierigkeiten mit dem Umbruch, der beim Ausdruck passiert, sind auch sattem bekannt, und das Arbeitstempo auch. papyrus dagegen startet auch auf langsamsten PCs (hier ist ja nur der Vergleich MS Word gegen papyrus sinnvoll) in zwei, drei Sekunden und lädt auch die Bibel mit weit über 1000 Seiten in ein paar Sekunden, hält beliebig viele Fußnoten auch nach dem Verschieben von Textblöcken immer korrekt nummeriert, und ein Ausdruck zeigt die Zeilen auch immer so formatiert, wie man sie vorher am Bildschirm gesehen haben. Das - und vieles mehr - sind erst

Ausgabe 10/2000

Surftipps

Atari-Home.de
www.atari-home.de

Das Angebot an guten Newsseiten rund um das Thema Atari steigt erfreulich schnell an. Neben atari-world.com und place2be konnte sich nun ein weiteres attraktives Webangebot mit einem Atari-Schwerpunkt etablieren: Atari-Home.de wird von Johannes Hädrich, seines Zeichens übrigens olympischer Snowboarder.

Das Angebot weiß auf den ersten Blick optisch zu überzeugen. Die Gestaltung ist übersichtlich und hell, auf die Lesbarkeit negativ einwirkende Hintergrundbilder und/oder -farben wurde erfreulicherweise verzichtet, sodass das Angebot auch auf Ataris mit Schwarzweiß-Bildschirmen gut dargestellt werden kann.

Nach einer Begrüßung auf der Startseite landet der Surfer auf der Hauptseite, auf der die neuesten Nachrichten aus unserer kleinen, aber elitären Atari-Welt zu finden sind. Ältere Nachrichten sind innerhalb einer Tabelle am rechten Browser-Rand in einer kurzen Übersicht mit Einleitungstext dargestellt. Am rechten Rand finden sich Navigations-Buttons, die das Verzweigen zu anderen Angeboten der Webpräsenz ermöglichen. Diese Buttons werden Stück für Stück geladen. Speziell für eine weitere Optimierung für den weitverbreiteten Atari-Browser CAB wäre es schöner, wenn die gesamte Navigationsleiste als eine einzige Grafik, also als Map, geladen würde, da CAB keinen parallelen

Download mehrere Grafiken ermöglicht und so einige Zeit für die erstmalige Darstellung benötigt.

Atari-Home.de ist zur Zeit noch in vielen Bereichen im Aufbau. So sind Download-Möglichkeiten und Links zu nützlicher Software und auch eine ausführliche Übersicht zu von Atari veröffentlichten Computersystemen (inkl. Scans alter Prospekte) geplant und teilweise auch schon realisiert. Erfreulich ist auch ein Forum zu den verschiedensten Themen - hier kann jeder Atari-Fan mitreden. Besonders Milan- und MiNT-Anwender werden bedacht.

Aber das Angebot von Atari-Home.de geht noch weiter. Wessen Herz ganz und gar für Atari schlägt, der kann sich eine eMail-Weiterleitung unter der Domain `atari-home.de` einrichten. Wer noch gar keine eMail-Adresse besitzt, der kann sich einen kompletten Account einrichten lassen. Auch Webspace für Autoren und Entwickler steht bereit.

Mit Atari-Home.de entwickelt sich zur Zeit ein neues Standard-Portal für alle Atari-Surfer, auf dessen Komplettierung man gespannt sein darf. 

myatari.net
www.myatari.net

Die positiven Überraschungen in der Atari-Online-Welt reisen nicht ab. Praktisch aus dem Nichts entzückt nun ein neues Online-Magazin der englischen Sprache mächtige Atari-Fans: myatari.net. Bereits der erste optische Eindruck zeugt vom absolut professionellen Ansatz, den der Webmaster und Chefredakteur Matthew Bacon gewählt hat. Die Seite erscheint optisch äußerst ansprechend und ist gleichzeitig schnell darstellbar.

Geboten werden nicht „nur“ wie so oft üblich aktuelle Nachrichten und Links, sondern ein komplettes Magazin-Angebot, wie Sie es sonst vielleicht nur von Printmedien wie der **st-computer**



oder dem deutschen Online-Magazin atos her kennen. So finden sich Features über bestimmte Problemstellungen, Soft- und Hardwaretests, Tipps & Tricks und Leserbriefe. Auch eigene Workshops sind geplant. Ergänzt wird das attraktive Angebot durch eine PD-Zone, die allerdings noch weitaus umfangreicher sein könnte. Auch ein internationaler Kleinanzeigenmarkt ist vorhanden.

Um den hohen Anspruch, den Matthew Bacon an sich selbst offensichtlich mit myatari.net, gerecht zu werden, muss allerdings auch nachgearbeitet werden. So wird die News-Seite jedenfalls zur Zeit nicht häufig genug aktualisiert und in bestimmten Bereichen ist eine gewisse Übertreibung nicht zu verheimlichen. Wie z.B. die hoffnungslos veraltete Version 1.50 des Web-Browsers CAB (aktuell ist Version 2.8) als «fantastisch» bezeichnet werden kann, bleibt wohl das Geheimnis des Webmasters. Objektiver wäre, einfach darauf hinzuweisen, dass die 1.50er die letzte Free-ware-Version des Programms war.

Trotzdem macht es viel Spaß, in den Seiten von myatari.net zu stöbern. Wird das Angebot stetig komplettiert, haben wir hier eine englischsprachige Alternative zur atos.

Natürlich können Sie die Ausgaben auch herunterladen und offline durchblättern. Die Oktober-Ausgabe findet sich auch auf der st-computer-Leser-CD. 

Thomas Raukamp



Internet mit dem Atari

Teil 8: IRC-Kommandos im Überblick

Willkommen zurück zu unserem Online-Workshop! Nachdem wir volle zwei Ausgaben aufgrund von Platzproblemen aussetzen mussten, setzen wir nun unseren Internet-Kurs für alle Atari-Rechner fort. In Ausgabe 08/2000 führten wir Sie in die Konfiguration des IRC-Clients Chatter ein, der ab diesem Herbst von Application Systems Heidelberg in der Version 1.1 vertrieben wird, die einige interessante Neuerungen bietet - siehe auch unseren Testbericht in dieser Ausgabe der st-computer. Einige Neuerungen betreffen ein Thema, mit dem wir uns heute befassen möchten: die IRC-Kommandos. In der Version 1.1 sind einige interessante IRC-Befehle hinzugekommen, die den Chatter noch um einiges interessanter beim Quatschen in diversen IRC-Servern erscheinen lassen. Doch der Reihe nach...

IRC-Befehle. Chatter bietet wie alle anderen IRC-Clients in seinem Hauptfenster eine Eingabezeile für Texte. Wenn Sie einfach drauflos tippen, wird alles, was Sie hier eingeben, als Kommentar von Ihnen in dem IRC-Kanal ausgegeben, in dem Sie sich gerade befinden. Nun gibt es allerdings einige kryptische Befehle, die als Anweisung interpretiert werden und eine bestimmte Interaktion erzeugen. Einige dieser Kommandos benutzen Sie sicher unbewusst schon. Hinter den Buttons, die die komfortable Oberfläche des Chatter nutzen, stecken nichts anderes als IRC-Kommandos, die Sie durch Anwahl des Buttons weitergeben.

Aber natürlich sind nicht alle Befehle, die Chatter verstehen, interpretieren bzw. nutzen kann, so einfach nutzbar. Leider bietet das Programm keine Möglichkeit, eine eigene Button-Leiste mit häufig genutzten Befehlen individuell zusammenzustellen. Also muss der gewiefte Online-Plauderer selbst Hand anlegen und viele Kommandos selbst eingeben - aber keine Angst: Wenn Sie erst einmal einen grundlegenden Überblick haben und die wichtigsten Befehle ein paar Mal eingegeben haben, gehen Sie Ihnen schnell in Fleisch und Blut über.

Die nachfolgenden Befehle orientieren sich am Leistungsumfang der aktuellen Chatter-Version 1.1. Natürlich lassen Sie sich auch in AtarIRC und FracIRC nutzen, wobei zumindest AtarIRC noch einige Kommandos mehr unterstützt als der Chatter. Wir beleuchten an dieser Stelle auch nur einige wichtige IRC-Befehle. Im Web sind an verschiedenen Stellen weitere Kniffe beleuchtet und erklärt. Doch als in den meisten Foren werden Sie wahrscheinlich mit den hier erklärten Kommandos bereits weit kommen.

Syntax. IRC-Befehle werden grundsätzlich mit einem vorangestellten Schrägstrich eingegeben. Damit signalisiert der Anwender Chatter bzw. dem Server, dass nun ein Befehl folgt. Nicht alle Befehle werden dabei tatsächlich vom Client interpretiert, sondern stellen reine Kommandos für den Server dar. Zu dieser Gruppe gehört z.B. der Befehl `/whois`, der direkt vom Server interpretiert und beantwortet wird. Diese Kommandos besprechen wir an dieser Stelle nicht.

/away. Eine IRC-Session kann über einige Stunden gehen. Besonders, wenn Sie in einige Diskussionen involviert sind, ist es nicht besonders höflich, einfach ohne Meldung zu verschwinden, um z.B. ein neues Bier aus dem Keller oder eine neue Tüte Chips von der Tankstelle um die Ecke zu holen. Um Ihre Abwesenheit zu signalisieren, existiert, der Befehl `/away`. Sie können diesen Befehl mit einem einfach dahinter eingegebenen Text ergänzen, der zusätzlich ausgegeben wird. Die Eingabe `/away Ich kaufe jetzt Chips` informiert alle Teilnehmer über den Grund Ihres Verschwindens - Mahlzeit.



In der heutigen Folge unseres Internet-Tutorials schauen wir uns an, welche IRC-Kommandos der ASH Chatter versteht.

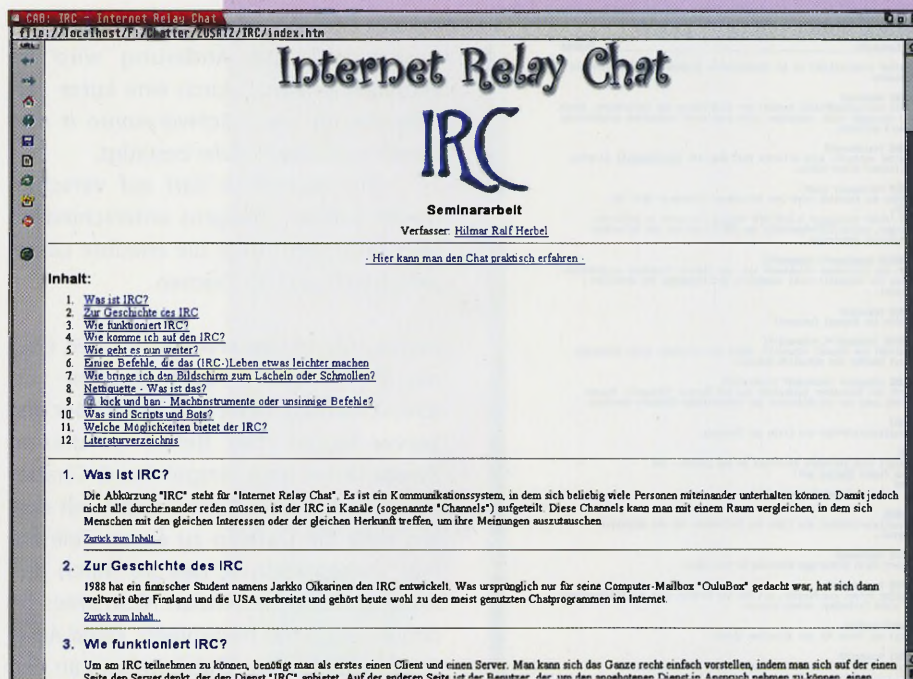
/chat. Mit der Version 1.1 wurde die DCC-Unterstützung von Chatter wesentlich verbessert bzw. stabiler gestaltet. Bei Vorgänger-Versionen kam es dagegen recht häufig zu Abstürzen. Neben dem Versenden von Dateien unterstützt das DCC-Protokoll den direkten Chat zwischen zwei Anwendern. Dabei werden die Daten nicht über den IRC-Server, sondern direkt über das Internet zwischen zwei Computern ausgetauscht, womit eine gewisse Intimität gewährleistet ist. Der Aufruf des DCC-Protokolls für Privat-Plaudereien aus dem IRC-Client heraus ist dabei ganz einfach über das Kommando **/chat** möglich. An das Kommando **/chat** hängen Sie dann den Nickname des gewünschten Teilnehmers, also z.B. **/chat cousteau**. Alternativ können Sie auch die Befehlsfolge **/dcc chat** gefolgt von einem Nickname eingeben.

/clientinfo. Hin und wieder kann es vorkommen, dass Nachrichten anderer Teilnehmer nicht korrekt bei Ihnen ankommen. Um den Fehler zu finden, kann es hilfreich sein, zu wissen, welchen IRC-Client das Gegenüber verwendet. Diese Auskunft rufen Sie mit dem Befehl **/clientinfo** ab. Wenn Sie also z.B. wissen möchten, welchen Client der Anwender „mustermann“ verwendet, geben Sie einfach **/clientinfo mustermann** ein.

/invite. Einige Diskussionen auf einem IRC-Server sind elitärer als andere und möchten unter sich bleiben. Es ist einem Moderator einer Chat-Runde daher möglich, seine Diskussionsrunde nur mit einer ausdrücklichen Einladung zugänglich zu machen. Wenn Sie also eine geschlossene Diskussionsrunde moderieren, können Sie einen „anklopfenden“ Teilnehmer über den Befehl **/invite** dazu einladen, teilzunehmen. Hinter den **/invite**-Befehl setzen Sie den Nickname des neuen Teilnehmers. Wenn Sie keinen besonderen Kanal angeben, setzt Chatter den aktuellen Kanal.

Hinter den Befehl **/invite** können Sie aber einen Channel-Namen genau spezifizieren. **/invite cousteau #kochrezepte** lädt den Anwender „cousteau“ also auf den Channel „Kochrezepte“ ein.

/join. Nachdem Sie einen IRC-Server betreten haben, können Sie sich ent-



Nach der Installation findet sich im Chatter-Verzeichnis eine HTML-Datei, die Ihnen noch mehr allgemeine Informationen über den Internet Relay Chat bietet.

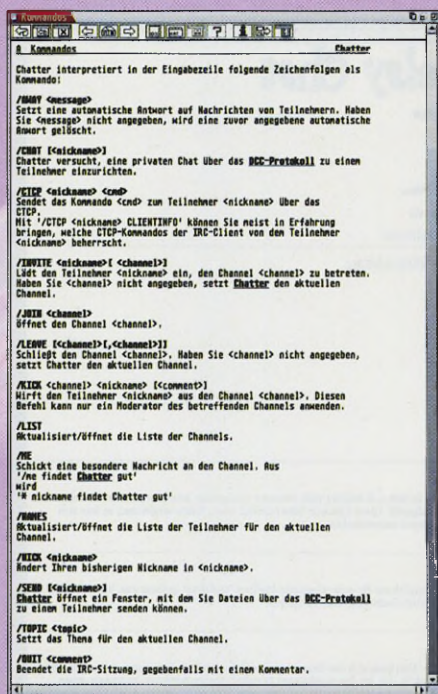
weder von Chatter direkt mit dem IRC-Kanal Ihrer Wahl verbinden lassen (Auto-Join anzugeben in der Server-Hotlist), oder aber Sie laden sich erst einmal eine Serverliste herunter, bevor Sie dann entscheiden, welchem Kanal Sie beiwohnen möchten. Diesen Kanal bestimmen Sie nach dem Befehl **/join**. **/join #atari.de** bringt Sie also direkt in den Channel „#atari.de“.

/kick. In IRC-Diskussionen gibt es nicht nur nette Zeitgenossen, sondern leider auch immer wieder einige Störenfriede. Als eventueller Moderator einer Gruppe ist es u.a. Ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass die restlichen Teilnehmer vor solchen Attacken geschützt werden. Dafür gibt es den Befehl **/kick**, hinter den der betreffende Channel und der Name des nervenden Teilnehmers gesetzt wird. **/kick #gute-musik elvis** verbannt den Anwender „elvis“ aus dem Kanal „#gute-musik“. Wenn Sie Ihr Handeln kommentieren möchten, können Sie hinter den Rausschmiss noch etwas verfassen, z.B. **/kick #gute-musik elvis In the Ghetto ist einfach scheußlich**. Und damit haben Sie dann sogar Recht! Geben Sie hinter den **/kick**-Befehl keinen Channel und nur einen Nickname an, so wird die Anweisung auf den aktuellen Channel bezogen.

/leave. Was hinter diesem Befehl steckt, können Sie sich sicher schon denken. Er stellt praktisch das Gegenteil zu **/join** dar und dient zum Verlassen eines Kanals - aber nicht des gesamten Servers (siehe **/quit**). Hinter den **/leave**-Befehl können Sie einen Channel angeben - oder mehrere mit Kommas getrennte Channels. Geben Sie einfach nur **/leave** ein, verlässt Chatter den aktuellen Channel.

/list. Mit dem Befehl **/list** öffnen bzw. aktualisieren Sie die Liste der auf dem IRC-Server verfügbaren Diskussions-Kanäle. Mit Chatter haben Sie es in dieser Hinsicht allerdings einfacher: Aktivieren Sie im Listenfenster einfach den kleinen Recycling-Knopf und das Programm liest automatisch die aktuelle Channel-Liste ein. Sie können auch in den Voreinstellungen festlegen, dass Chatter diese Liste beim Betreten eines Servers automatisch einliest, um immer auf dem neuesten Stand zu bleiben.

/me. Der Befehl **/me** ist ein spezieller **/action**-Befehlstyp, der Ihnen einige Umwege erspart. Sie können damit eine Meldung in den Channel schicken, die gesondert behandelt wird. So ergibt z.B. die Anweisung **/me findet Venga Boys blöd** die Ausgabe *** mustermann findet Venga Boys blöd**, sofern Ihr Nickname „muster-



Auch die ST-Guide-Online-Hilfe zu Chatter bietet Informationen zu den IRC-Kommandos.

mann" ist - was nicht zu erwarten ist. /me eignet sich also besonders gut für Feststellungen und Äußerungen.

/names. Mit dem Befehl verhält es sich ganz ähnlich wie mit dem Befehl /list. Er listet die in einem Kanal befindlichen Diskussionsteilnehmer auf. Hinter die Anweisung können Sie einen Channel-Namen setzen. Allerdings nimmt Ihnen die Chatter-Oberfläche auch hier das Tippen ab. Wie schon beim Channel-Fenster enthält auch die Teilnehmerliste einen Recycling-Button (wer hat das eigentlich zum MagiC-Logo erkoren?), durch den die Liste problemlos aktualisiert wird. Es empfiehlt sich außerdem, unter *Optionen/Allgemein* festzulegen, dass Chatter die Teilnehmerliste beim Betreten eines Kanals automatisch öffnet - schließlich möchte man ja doch wissen, mit wem man es zu tun hat.

/nick. Hin und wieder können Sie den Wunsch hegen, Ihren Nickname, unter dem Sie in einem Channel bekannt sind, zu ändern. Vielleicht hat einfach ein anderer Teilnehmer einen ganz ähnlichen Namen, oder Ihr Name wird permanent falsch geschrieben. Mit dem Befehl /nick plus einem neuen Spitznamen können Sie Ihren Namen ändern. /nick Bundes-

kanzler ändert Ihren Namen als in „Bundeskanzler“. Die Änderung wird im aktuellen Channel durch eine kurze Servermeldung wie ** Schwarzkonto is now known as Bundeskanzler* bestätigt.

Ein Nickname darf auf verschiedenen Servern übrigens unterschiedlich lang sein. Meist liegt die erlaubte Länge zwischen 9 und 30 Zeichen.

/send. Wie bereits erwähnt können über das DCC-Protokoll auch Dateien verschickt werden, ohne dass diese über den Server laufen. Der Befehl zu diesem Zweck lautet ganz simpel /send. Chatter öffnet in diesem Fall ein Fenster, mit dessen Hilfe Sie Dateien zu einem Teilnehmer senden können, den Sie durch den Anhang des betreffenden Nicknames an den Befehl /send bestimmen. /send Atari-Freak lässt also eine Dateisendung an den Teilnehmer Atari-Freak über das DCC-Protokoll zu. Alternativ können Sie auch die Befehlsfolge /dcc send gefolgt von einem Nickname eingeben.

/topic. Jede Diskussion in einem Diskussions-Forum steht unter einem bestimmten Thema, das von den Teilnehmern bestimmt wird. Es wird im IRC-Client meist als Überschrift angezeigt. Chatter platziert es unter dem Fenstertitel. Auch Sie können während einer Diskussion das Thema ändern. Dazu steht der Befehl /topic bereit. Das neue Thema wird an den Befehl angeschlossen. Geben Sie z.B. /topic Atari ist klasse! ein, so wird diese Überschrift angezeigt.

/quit. Der Befehl /quit lässt Sie nicht nur den aktuellen IRC-Channel, sondern auch die gesamte IRC-Sitzung beenden. Der Server wird verlassen und Chatter beendet. Hinter den Befehl können Sie noch einen Abschieds-Kommentar schieben. Ein Beispiel wäre also /quit Bis zum nächsten Mal!. Alle IRC- und DCC-Verbindungen werden mit dem Kommentar „Bis zum nächsten Mal!“ beendet.

Nettiquette. Noch ein paar Worte zum richtigen Verhalten unter Online-Chat-tern. Grundsätzlich ist zu sagen, dass man sich in Online-Diskussionen nicht weniger freundlich artikulieren sollte wie in allen anderen Diskussionen. Sie sollten

bedenken, dass die anderen Teilnehmer nur eine Chance haben, sich einen persönlichen Eindruck von Ihnen zu machen: Ihre Wortwahl. Also denken Sie zuerst, bevor Sie tippen. Aber in Sachen Umgangsformen können Sie beruhigt sein: Es wird geduldet, und der Ton ist allgemein locker.

Verpönt sind allerdings aggressive Verhaltensweisen und Antworten. Bedenken Sie immer, dass einige Sätze aufgrund einer unklaren Formulierung vielleicht gar nicht so gemeint sind, wie sie bei Ihnen ankommen. Bleiben Sie also freundlich. Wenn ein Teilnehmer mehrmals und nachweislich aus der Rolle fällt - ganz schlimm sind rassistische und sexistische Sprüche -, weisen Sie den Operator als „obersten Sittenwächter“ eines Channels auf das Fehlverhalten hin, wenn dieser den „Char-Rambo“ nicht so wieso von selbst verbannt.

Eine weitere Unart ist es, in Diskussionsforen neben dem Nickname nicht den wahren Namen anzugeben (Realname). In gewissen schlüpfrigen Diskussionen mag man so ein Verhalten vielleicht nachvollziehen können, allerdings ist es in fachbezogenen Diskussionen wie z.B. #atari.de absolut fehl am Platze, etwas zu verheimlichen. Oftmals ist diese Anonymität auch dadurch bedingt, dass viele Anwender bei der Konfiguration ihres IRC-Clients schlicht und einfach die Eingabe Ihres Realnames übersehen haben. Es sei daher nochmals gesagt: Bei Chatter können Sie unter dem Menüpunkt „Bearbeiten/Hotlist“ Ihren Namen direkt in die Angaben für die verschiedenen Server schreiben.

Aus dem obigen Absatz ergibt sich das nächste „Don't“. Nehmen Sie nie eine falsche Identität an, um sich hinter dieser zu verstecken. Wenn Sie sich hin und wieder in Channels bewegen, in denen Sie eher unerkannt bleiben möchten, dann brechen Sie bitte eher mit der Regel, immer einen Realname anzugeben, als dass Sie einen falschen Namen nutzen. Auch sollten Sie beachten, dass ein Nickname in der Regel ein ganz individuelles Merkmal eines bestimmten Anwenders ist, den er auch in anderen Channels nutzen könnte. Benutzen Sie also auch keine fremden Nicknames. A

Thomas Raukamp

Ein neues 3D-Rollen-Adventure

Legends of Espen



In den letzten Monaten konnten wir über einige Spiele-Umsetzungen aus der Amiga-Welt für die Atari-Plattform berichten. Nun wird ein neues kommerzielles Spiel direkt für den Milan entwickelt. Wir liefern ein Preview und unterhielten uns mit dem Entwickler Patrick Eickhoff.



Patrick Eickhoff ist vielen Atari-Anwendern sicherlich von der Videobearbeitung FunMedia her bekannt. Nun nutzt er seine grafischen und entwicklerischen Begabungen auch für ein anderes Projekt: Legends Of Espen ist ein neues Spiel für den Milan und beschleunigte Falcons.

Story. Die Geschichte erzählt tatsächlich Legenden: Die Stadt Walladon und dessen Schloss Waldor werden im Krieg von der Armee der Finsternis, die dem Magier Muldoon dient, überfallen. Prinzessin Orgaine, die Tochter des Königs Gorlois, wird entführt und die vier magischen Steine, die König Garlois Macht, Reichtum, Weisheit und Stärke verleihen, gestohlen. Nun kann der König natürlich jede Hilfe gebrauchen, um sein Reich vor dem Untergang zu bewahren und seine Tochter vor dem Tode zu retten. Nun sind Sie an der Reihe: Indem Sie Ihre Fähigkeiten zum Wohl der Gerechtigkeit einsetzen, können dem Monarchen helfen, zum Sieg zu kommen.

Konzept. Legends Of Espen ist ein waschechtes 3D-Action-Adventure und

bietet Texture-Mapping mit Gouraud-shading in Echtzeit. Soviel Leistung stellt natürlich einige Voraussetzungen an die Hardware: Es wird mindestens ein Milan 040 bzw. ein Atari Falcon mit Beschleunigerkarte benötigt. Es stehen Auflösungen von 320x240, 384x280 und 640x480 in einer Farbtiefe von 16 Bit zur Verfügung. Auch der Speicher muss zumindest zufriedenstellend ausgebaut sein: 16 MB werden aufgrund der aufwendigen Texturen, Filme, Tondaten und 3D-Objekte benötigt. Alle Objekte wurden - wie soll es anders sein - übrigens mit FunMedia erstellt.

Gameplay. Mit Hilfe der Maus bewegen Sie sich durch die 3D-Welten. Dabei kann der Anwender in alle Richtungen - also auch nach oben und unten - schauen. Unterwegs stoßen Sie auf viele Gegenstände, die eingesammelt und in Ihrem Rucksack verstaut werden müssen. Natürlich können diese Gegenstände auch wieder verkauft oder einfach nur weggeworfen werden. Aber Vorsicht: Einige Dinge werden benötigt, um bestimmte Rätsel zu lösen. So benötigen Sie z.B. Schlüssel zum Öffnen von Türen.

Natürlich werden Sie auch von Gegnern nicht verschont. So kann es passieren, dass Sie einigen schlecht gelaunten Kreaturen gegenüberstehen, die Sie mit Ihren Waffen - zur Verfügung stehen z.B. Schwerter, Äxte und Bögen - aus dem Weg räumen müssen. Mit Magie begabte Helden können auch hier Abhilfe verschaffen, indem sie den Gegner mit einem Feuerball einheizen. Es stehen Ihnen dabei nicht weniger als zwölf Zaubersprüche zur Verfügung, die während des Spiels erlernt werden können und die Ihnen mit den folgenden Ergebnissen bestehen:

- einem Feuerball
- einem Heiltrank
- einem Manatrank
- einer Gifflasche
- dem Öffnen von Türen
- Unsichtbarkeit
- vorübergehend mehr Kraft
- vorübergehend mehr Mana
- einem magischen Licht, das eine Fackel ersetzt
- einem magischen Schutzschild gegen Waffen
- einem magischen Feuerschild gegen Magie
- der Zerstörung von Untoten, die sich mit Waffengewalt nicht belehren lassen

Level und Welten. Da das Spiel eine komplette dreidimensionale Fantasy-Welt nachahmt, können natürlich auch Treppen hoch- bzw. heruntergegangen werden. Es gibt Level, die in freier Natur spielen, in denen man durch Dörfer ziehen muss, um sich einen Schlafplatz zu ergattern. Viele Häuser sind begehbar und in vielen Waffenläden lässt sich Handel treiben. Gegenstände, die geworfen



Erste Eindrücke vom neuen Adventure von Patrick Eickhoff machen Lust auf mehr.

werden, fallen parabelförmig zu Boden. So lässt sich z.B. ein Schwert von einem Treppengeländer herunterwerfen, um unten auf dem Kneipentisch liegen zu bleiben. Feuerbälle werden in Blickrichtung geworfen. So kann man Waffen auch schräg nach oben werfen, um einen Gegner auf der Treppe zu erwischen. Durch das Gouraudshading dient der Feuerball als Lichtquelle und die Umgebung wird bei seinem Flug heller, was einen beeindruckenden Effekt erzielt.

Spielstände können jederzeit abgespeichert werden. Beim Spielbeginn wählt der Spieler zunächst einmal einen Charakter aus, der entweder mehr Körperkraft oder mehr Astralenergie besitzt. Während des Spiels können diese Werte dann aber gesteigert werden, wenn der Charakter richtig behandelt wird. Als Eigenschaften stehen dabei Lebensenergie, Körperkraft, Astralenergie, Ausdauer und Geschicklichkeit bereit.

Zeitliches. Als Erscheinungstermin wird für Legends of Espen der März des kommenden Jahres genannt. Ein Vertrieb steht noch nicht fest, allerdings spricht vieles für die Firma epic interactive, die auch Titel wie Simon The Sorcerer II und Foundation auf den Atari portiert. epic bestätigte die Kontakte zu Patrick Eickhoff.

Erstes Fazit. Mit Legends Of Espen verspricht ein großartiges 3D-Adventure in die Atari-Welt Einzug zu halten. Idee und grafische Umsetzung können schon jetzt überzeugen. Sobald es eine verkaufsfertige Version des Spiels gibt, werden wir natürlich einen ausführlichen Test anberaumen. A

Patrick Eickhoff, Felsenstraße 37, D-59602 Rüthen, Tel. 0 29 54-92 40 36, patrick.eickhoff@gmx.de, funmedia.atari-computer.de

Thomas Raukamp

Legends of Espen: Das Interview.

Thomas Raukamp unterhielt sich mit Patrick Eickhoff über dessen neues 3D-Adventure Legends Of Espen.

■ **st-computer:** Patrick, nachdem Du über Jahre konsequent die Videobearbeitung FunMedia weiterentwickelt hast, willst Du nun mit Legends Of Espen ein neues

Spiel veröffentlichen. Was hat Dich dazu inspiriert?

Patrick Eickhoff: Nun, mein erster Computer war der C64, den kurz darauf ein 520 ST ablöste. Das Spiel „Dungeon Master“, hatte mich und meinen Freund in seinen Bann gezogen. Wir konnten Karten erstellen, Rätsel lösen, Monster erle-

digen und das für damalige Verhältnisse auf einem grafisch ansprechendem Niveau. Seit einiger Zeit spiele ich mit ein paar Unikollegen das Fantasy-Rollenspiel „Das schwarze Auge“ und mir ist die Idee gekommen ein eigenes 3D-Fantasy-Action-Adventure zu schreiben. Mir fehlten bisher einfach die Kenntnisse, ein komplexes 3D-Spiel zu entwickeln, doch

«Ich habe bereits viele Texturen selbst aufgenommen. Es kam des öfteren vor, dass sich Leute darüber wunderten warum ich einfach nur mit der Videokamera die Häuserwände und -fassaden aufgenommen habe.»



Patrick Eickhoff ist in Atari-Kreisen bestens bekannt für seine Videoschnitt-Lösung FunMedia. Nun entwickelt er mit Legend Of Espen ein neues 3D-Adventure für den Milan und beschleunigte Falcons.

Dank der Entwicklung von FunMedia, das ja auch über einen 3D-Teil verfügt, konnte ich einfach viele Routinen wie die Texturausgabe usw. benutzen. Also habe ich erst einmal angefangen und hatte recht schnell eine einfache 3D-Engine zusammengestrickt. Mittlerweile habe ich schon eine Menge daran gefeilt und viele Erweiterungen vorgenommen.

- **stc:** Bei Legends of Espen handelt es sich um ein 3D-Action-Adventure. Erzähle uns bitte etwas über die Handlung.

Eickhoff: Das Spiel handelt von einer Fantasywelt, die der des „schwarzen Auges“ gleichen soll. Dem König des Landes werden die vier Steine der Macht sowie seine Tochter geraubt. Die Armee der Finsternis wird von einem bösen Magier befohlen, den es gilt, zur Strecke zu bringen. Um die Steine der Macht zu finden, muss man viele Orte untersuchen und einige Schurken zur Strecke bringen. Natürlich gilt es am Ende den Magier zu besiegen und die schöne Prinzessin... -

na, mal sehen...

- **stc:** Orientierst Du Dich an Vorbildern aus der „großen“ Spielewelt?

Eickhoff: Ja, zum einen hat mich wie gesagt „Das Schwarze Auge“ (nicht das Computerspiel) inspiriert und die Standard-PC-Spiele wie „Tomb Raider“. Heute gängige Spieleeffekte wie die Texturausgabe mit mehreren Lichtquellen, transparente Wasseroberflächen usw. sind bereits im Spiel integriert, fordern aber eine hohe Rechnerleistung.

- **stc:** Wer arbeitet mit Dir zusammen an dem Spiel? Immerhin sind Grafikgestaltung und Programmierung zwei verschiedene Paar Schuhe...

Eickhoff: Tja, die Programmierung übernehme ich komplett. Bei der Story, sowie die Planung der Gebäude, Landkarten etc. helfen mir meine Frau Jennifer, sowie ein paar gute Freunde, die schon viel Spieleerfahrung mitbringen und gute Ideen für Rätsel einbringen. Bei den Grafiken bietet sich das Internet an. Ansonsten habe ich bereits viele Texturen selbst aufgenommen. Es kam des öfteren vor, dass sich Leute darüber wunderten warum ich einfach nur mit der Videokamera die Häuserwände und -fassaden aufgenommen habe. Ansonsten kann man mit ein paar guten Ideen viel erreichen. Ein Kollege, der Medizin studiert und eine Nachbildung eines menschlichen Skelettes besitzt, hat mir dieses zur Verfügung gestellt, um daraus kurzerhand einen „Skelettkrieger“ zu erschaffen. Bei den Heiltränken hat eine alte bucklige Glasflasche und ein alter Wasserfarbkasten (Grün, Rot, Blau) hergehalten.

- **stc:** Seit wann arbeitet Ihr an Legends of Espen?

Eickhoff: Seit etwa einem halben Jahr.

- **stc:** Wann ist mit einer Veröffentlichung zu rechnen?

Eickhoff: Das ist schwer zu sagen - aber wenn die Entwicklung weiter so gut vorangeht, Mitte 2001.

- **stc:** Ist das Spiel nur für den Milan geeignet oder wird man es auch auf beschleunigten Falcon-Maschinen oder z.B. unter MagiCMac genießen können?

Eickhoff: Die Geschwindigkeit des Milan 040 muss mindestens erreicht werden, um einigermaßen spielen zu können. Eigentlich war das Spiel für den Milan II gedacht, der ja leider nicht kommt. Auf beschleunigten Falcons kann man aber in der Auflösung 320*200 bei 16 Bit Farbtiefe spielen, denke ich.

- **stc:** In welchen Auflösungen wird man Legends of Espen spielen können? Ist auch das Spielen innerhalb eines GEM-Fensters vorgesehen?

Eickhoff: Das Spielen im GEM-Fenster ist nicht vorgesehen. Es stehen die Auflösungen 320*240, 384*288 und 640*480 mit einer Farbtiefe von 16 Bit (65536 Farben) zur Verfügung.

- **stc:** Wie sieht die Bildwiederholrate z.B. auf einem Milan 040 aus?

Eickhoff: Ohne Lichtquellen - also nur mit Texturemapping - werden bei 320*240 ca. 30 Bilder pro Sekunde erreicht. Mit Texturemapping, mehreren Lichtquellen und transparenten Texturen in voller Auflösung also 640*480 sind es nur noch ein paar Bilder pro Sekunde.

- **stc:** Auf welchem System und mit welcher Software entwickelt Ihr die doch sehr detailgenauen Grafiken?

Eickhoff: Ja hier spielt FunMedia eine große Rolle. Die Grafiken werden komplett mit FunMedia auf einem Milan I nachbearbeitet. Die vielen Funktionen wie Bluebox, Farbfilter, Lupenfunktion usw., die alle in einem Programm vereint sind, ermöglichen mir einfach alles zu

machen, was ich brauche. Sollte ich bemerken, dass mir eine Funktion fehlt, kann ich die Funktion eben programmieren und dann weitermachen. So entwickelt sich auch FunMedia mit. Die 3D-Objekte werden ebenfalls mit FunMedia erstellt, da das Programm alle für das Spiel wichtigen Funktionen beherrscht.

- **stc:** Wird der Sound direkt von der CD kommen oder sind eigene Soundroutinen vorgesehen?

Eickhoff: Ich bin leider nicht musikalisch und daher kommen die meisten Sounds aus dem Internet.

- **stc:** Welche 3D-Engine werdet Ihr verwenden? Arbeitet Ihr hier mit Olaf Piesche zusammen, der ja OpenGL auf den Atari portiert?

Eickhoff: Die 3D-Engine ist selbst geschrieben und benutzt große Teile von FunMedia. Die Texturen werden aber auf 256*256 Punkten genormt um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen.

- **stc:** Der Milan II wurde ja nun leider auf Eis gelegt und man schlägt bei Milan Computersystems neue Wege ein. Dein Spiel wurde ja im Hinblick auf den 060-Prozessor und die erweiterte Grafikhardware des Milan II entwickelt. Hat das Scheitern des Milan-II-Projekts nun Auswirkungen auf Dein Spieleprojekt?

Eickhoff: Nein, solange Milan am Ball

«Solange Milan am Ball bleibt, entwickle ich weiter - dafür bin ich zu weit gekommen.»

bleibt, entwickle ich weiter - dafür bin ich zu weit gekommen. Ich hoffe, dass der Nachfolge-Milan die schnellen 68030-Befehle (mul.s dx,dy und move.w (ax,dy*2),dz) mit emuliert. Dann werde ich das Spiel auf den neuen Milan ausrichten, der dafür schnell genug ist.

- **stc:** Hat sich schon ein Vertrieb für Legends Of Espen gefunden?

Eickhoff: epic interactive hat Interesse angekündigt den Vertrieb zu übernehmen - aber die Voraussetzung ist das Erscheinen des neuen Milan.

- **stc:** Zur Zeit sind einige Softwarehäuser dabei, Amiga-Spiele auf den Milan zu portieren. Könntest Du Dir auch eine Portierung von Legends in die andere Richtung vorstellen?

Patrick Eickhoff: Sollte Milan alle Bemühungen einen Milan-Nachfolger einstellen, werde ich das Spiel auf einer anderen Plattform weiterentwickeln - aber das Programmieren wird mir nicht mehr so einen Spaß machen wie auf einem Milan. Wenn ein neuer Milan kommen sollte, wird sich das Spiel gut verkaufen, weil es das erste 3D-Spiel für diesen Computer wäre. Dann würde ich eher mehr Spiele für den Milan schreiben, weil auf einem neuen System nicht soviel Raubkopiert



Wenn Sie sich über den aktuellen Entwicklungsstand von FunMedia und Legends Of Espen informieren möchten, besuchen Sie Patricks Homepage unter der URL funmedia.atari-computer.de.

wird. Ideen für weitere Spiele habe ich genug - wie wäre es mit einem Motorrad-Rennspiel?

- **st-computer:** Patrick, danke für das Gespräch. A

Patrick Eickhoff, Felsenstraße 37, D-59602 Rüthen, Tel. 0 29 54-92 40 36, patrick.eickhoff@gmx.de, funmedia.atari-computer.de

Thomas Raukamp

Anzeige

diskutieren mit atari-fans

www.atari-world.com

Neues von Atari Interactive

Pac-Man Adventures In Time

Atari Interactive reitet weiter auf der Retro-Welle und versorgt die Classic-Gaming-Fans. Nun hat sich das Unternehmen eines „Urgesteins“ der Spiele-Geschichte angenommen: Pac-Man ist zurück - bunter und lebendiger als je zuvor.

Der wohl bekannteste Titel, den Atari Interactive noch in diesem Jahr veröffentlichen wird, ist mit Sicherheit die Fortsetzung der Pac-Man-Geschichte. Pac-Man: Adventures In Time wurde in den Vereinigten Staaten am 17. Oktober veröffentlicht und soll schon bald auch die Classic-Gaming-Fans in Europa erreichen.

Ich möchte darauf hinweisen, dass es sich bei dieser Besprechung von Pac-Man um eine Preview handelt, da uns die vollständige Version noch nicht vorlag.

Story. Die Story für diese Pac-Man-Auflösung hört sich folgendermaßen an: Die Geister aus den Pac-Man-Spielautomaten sind in das Pac-Land eingedrungen und haben die fünf magischen Kraft-Pillen gestohlen. Die Geister haben diese Pillen durch die Zeit an verschiedene Orte geschickt. Pac-Man muss sich nun seinen Weg durch die Zeit bahnen, um alle fünf Pillen zurück zu bekommen. Ihr Abenteuer schickt sie an so verschiedene Orte wie das alte Ägypten, den Wilden Westen und in Zeiten, die weit in der Zukunft liegen.

Ablauf. Wenn Sie schon einmal Pac-Man 20th Anniversary von Namco auf der Sony Playstation gespielt haben, werden Sie sich sehr schnell zuhause fühlen. Pac-Man: Adventures In Time ähnelt sehr dem Maze-Modus der Jubiläumsausgabe. Insgesamt gibt es 45 Labyrinth im Spiel, die in 3D-Ansichten präsentiert werden. Farben werden sehr effektiv und intensiv genutzt - alle Welten erscheinen hell und klar. Wir haben Pac-Man in einer Auflösung von 1024x768 Pixeln gespielt, was eine wahre Freude war. Die ganze Umgebung vermittelt Spaß und Spielfreude.

Auf einigen unserer Screenshots sehen Sie, dass sich die Geister weiterentwickelt haben. In den verschiedenen Welten sind sie mit verschiedenen Waffen und Werkzeugen ausgestattet. Im Mittelalter präsentieren sie sich in Rüstungen und auf Pferden. Allen Levels gemein sind die übersichtlichen Spielstandsanzeigen: Im oberen linken Spielfeld wird angezeigt, wieviele Leben Sie noch haben. Gleich darunter zeigt ein Balken an, wieviel Sprungkraft Sie noch besitzen - mehr zu dieser Fähigkeit später. In der Mitte des oberen Bildschirm-Drittels werden ihre Punkte angezeigt. In der oberen rechten Ecke wird dagegen angezeigt, wie-





Pac-Man kämpft sich in seinem neuesten Abenteuer durch aufwändige 3D-Welten. Vorbei die Zeiten der starren Labyrinth-Käfige.

viele Bälle noch aufgefressen werden müssen und wieviele Bälle sich überhaupt noch im Labyrinth befinden.

Regeln. Die Spielregeln sind nahezu identisch mit denen des originale Pac-Man-Spiels. Ihre Aufgabe ist es, Pac-Man in den Labyrinthen herumzuführen und möglichst viele Bälle aufzufressen. Verschiedene Geister werden versuchen, Ihnen dabei ins Handwerk zu pfuschen, wobei das Berühren eines Geistes im Tode endet. Wenn Sie eine Kraft-Pille schlucken, bekommen Sie genügend Energie, um auch Geister zu verspeisen.

3D aller Orten. Was Pac-Man: Adventures In Time vom originalen Pac-Man unterscheidet, ist mit Sicherheit die aufwändige dreidimensionale Gestaltung der Labyrinthe. Viele Labyrinth bestehen aus mehreren Ebenen, die durch Fahrstühle und Treppen verbunden sind. So findet sich z.B. in einem Dschungel-Level eine Bambus-Treppe, die Sie in eine weitere Ebene trägt. In den Labyrinthen gibt es außerdem ausgefeilte 3D-Landschaften wie Berge, Täler usw.



Gegner. Neue Herausforderungen und Waffen der Gegner erweitern den Unterhaltungswert von Pac-Man ganz gewaltig. So wird der Spieler auch mit komplett neuen Gegnern konfrontiert - so z.B. mit feuerspeiende Drachen in der Mittelalter-Ära. Im Zeitalter des Wilden Westens verlaufen dagegen Schienenstränge durch das Labyrinth - wenn Sie hier nicht aufpassen, überfährt Sie der nächste Zug ganz einfach.

Tradition. Trotz all dieser spannenden neuen Features beruhigt es gleichzeitig, dass die Entwickler darauf geachtet haben, dass viele klassische Aspekte des originalen Pac-Man erhalten geblieben sind und sich auch in der neuen Version finden. So werden Sie sich über viele Sounds freuen, die man einfach von Pac-Man erwartet. Umso ärgerlicher ist es, dass Atari den klassischen Klang beim Essen von Bällen verändert hat - schließlich handelt es sich hierbei um einen der bekanntesten Sounds der Spieleindustrie.

Moderne. Während viele andere klassische Elemente jedoch erhalten geblieben

sind, wurde Pac-Man durch viele neue und schöne Features bereichert. So ist es der kleinen Knutschkugel nun möglich, zu springen, zu schwimmen und sogar zu fliegen. Auch Pac-Man hat also dazu gelernt. Auch die Geister haben einige Veränderungen mitgemacht. In jedem Level sind sie mit Kostümen ausgerüstet, die zu der Zeitperiode passen. Ich habe mich durch alle 45 Level hindurchgespielt und wurde dabei mit Geistern konfrontiert, die als Cowboys, Roboter und Mumien auftreten.

Eine weitere Neuerung in der Pac-Man-Welt sind die Bonus-Stufen. Wenn Sie jemals „Sonic The Hedgehog“ gespielt haben, dann haben Sie schon einen recht guten Eindruck davon, was Sie hier erwartet. In jeder Bonus-Stufe muss sich Pac-Man seinen Weg durch ei-

i Systemvoraussetzungen

- Sony Playstation oder
- Pentium 166, Windows 95 oder 98, 4-fach CD-ROM, 2 MB V-RAM, 32 MB RAM, 70 MB HD, Soundkarte, DirectX 6.1, Modem 14400 Baud





Ob im Westen oder bei den alten Ägyptern. Pac-Man muss sich weiterhin durch allerlei Probleme kämpfen.

nen engen Tunnel bahnen, in dem sich ihm viele Hindernisse in den Weg stellen. Ziel ist es natürlich auch hier, in einer Zeitperiode so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Die wichtigste neue Fähigkeit von Pac-Man ist das Springen, damit Hindernisse überwunden werden können.

«Was Pac-Man: Adventures In Time vom originalen Pac-Man unterscheidet, ist mit Sicherheit die aufwändige dreidimensionale Gestaltung der Labyrinthes.»

Die erste Umsetzung dieser Fähigkeit fand sich übrigens in Spiel „Pac-Mania“, das Atari Ende der 80er Jahre veröffentlichte. Wie bereits erwähnt, ist Pac-Mans Sprungkraft abhängig von seiner Energie. Bevor diese nicht ein bestimmtes Level erreicht hat, kann Pac-Man auch nicht springen. Die Entwickler sind hier richtig vorgegangen und haben verhindert, dass Pac-Man zu jedem Zeitpunkt springen kann und so mit den Kräften gehaushaltet werden muss. Sie müssen sich also einige strategische Überlegungen machen.

Sound. Ich muss sagen, dass mich der Soundtrack von Pac-Man 20th Anniversary schlichtweg begeistert hat. Ich hoffe natürlich, dass auch Ataris neue Version des Pac-Man mich hier neu bezaubern kann. In der Betaversion, die uns vorlag, waren zwar noch nicht alle Musikstücke enthalten, doch als MP3-

Dateien auf der CD gespeichert, sodass wir ich mir einen ersten Eindruck machen konnte. Besonders die Titelmelodie ist fantastisch gelungen. Wenn Sie sich den Titel sehr genau anhören, werden Sie Klänge aus vielen verschiedenen Arcade- und Konsolenversionen von Pac-Man erkennen. Besonders fallen dabei natürlich Klänge aus der Atari-2600-Version auf. Andere Stücke konnten ebenfalls gefallen, während andere nur durchschnittlich daherkamen. Vielleicht erwarten uns im finalen Release ja noch einige besonders gelungene Perlen.

Erstes Fazit. Es ist immer schwierig, eine Beta-Version eines Spiels zu beurteilen. Etwas schade ist sicherlich, dass Atari diesmal keinen klassischen Modus mit seiner neuen Version mitgibt. Trotzdem denke ich, dass die Entwickler auf dem richtigen Weg sind. Pac-Man: Adventures In Time bringt neues Leben in diesen Klassiker, ohne zuviel von der Tradition herzugeben.

Etwas dumm fällt auf, dass einmal mehr die Gelegenheit nicht genutzt wurde, am Charakter von Pac-Man selbst zu arbeiten. Pac-Man rennt durch alle Welten mit dem bekannten, etwas einfältigen Grinsen im Gesicht. Hin und wieder schmeißt Pac-Man aus Erschrecken vor einigen Geistern seine Arme in die Höhe, doch die meiste Zeit über bleibt der Charakter eher eindimensional. Es wäre wirklich schön, wenn auch Pac-Man endlich einmal Emotionen im Gesicht abzulesen wären. Wenn hinter mir ein Geist her wäre, würde ich wahrscheinlich nicht mehr lächeln.

Dennoch Freunde eines der berühmtesten Spiele aller Zeiten können sich auf die Wiederbelebung freuen. **A**

Michael Steuer

informationspunkt:

● www.falkemedia.de

Atari



Scene

Partyreport: Unconventional 2000 Ferien auf dem Bauernhof

Was tut man nicht alles, um an einer Atari-Convention teilzunehmen? Es werden unmenschlich lange Anfahrten in Kauf genommen, schlecht formulierte Anfahrtsbeschreibungen dechiffriert und Mägen mit inkonsistentem Fast Food über die lange Zeitspanne ruhig gestellt. Und wie es bei Atari-Partys so üblich ist, wird diese Prozedur nicht nur innerhalb Deutschlands sondern auch über Europas Grenzen hinweg wiederholt. Von Flügen bis hin zu Fährverbindungen ist da nochmal einiges extra drin.

Vom ersten bis zum dritten September wurde die versammelte Atari Gemeinde diesmal nach Lengenfeld in Thüringen gebeten. Dieser entlegene Ort wurde wohl vor allem gewählt, um die recht starke 8-Bit Scene aus Polen und der Tschechei auf diese Party zu locken. Am Ende sah es dann aber irgendwie mehr so aus, als hätten neben reichlich deutschen Atarianern eher noch Sce-

ner aus Frankreich und Holland den Weg gefunden. Den längsten Weg hat aber wohl ein 8-Bitter aus Israel auf sich genommen, der dann auch direkt Zielobjekt der anwesenden Lokalpresse wurde.

Location. Nicht ganz so weit entfernt, genauer gesagt in Nordrhein-Westfalen, organisierte sich ein Trupp unter der Leitung des Atari Classic-(Tripple-A)-Chefredakteurs Bastian Moritz und unter Beteiligung meinerseits, um gemeinsam die Reise nach Osten anzutreten. Auf dem Weg dorthin wurden noch ein paar Rechner sowie Stephan Pollok und Claus Louis aufgelesen, womit die Gruppe schließlich komplett war. Die Anfahrt gestaltete sich soweit unproblematisch, auch wenn wir fast den Tücken des ostdeutschen Bermuda-Dreiecks bei Schleiz, Greiz und Reiz erlegen wären. Im kleinen Örtchen Lengenfeld selbst navigierten uns dann kleine Pappschildchen mit der Aufschrift „Atari Messe“ zum Ort des Geschehens, dem Schützenhaus der Gemeinde. Die Location lag etwas außerhalb auf einem Hügel, und dort angekommen machte sich unwillkürlich der Eindruck breit, dass wir für die nächsten Tage Ferien auf einem Bauernhof machen werden. Vor allem, da sich ein Trupp aus Holland direkt mit einem Zelt auf der Wiese niedergelassen hatte und die Schafe nebenan blöken. Im Inneren wurden wir dann auch direkt vom Organisator Thorsten Butschke willkommen geheißen und es ging daran, auszupacken, aufzubauen und auszuchecken wer sonst noch so da war. Die angemietete Halle bot massig Platz,



Technikschau mitten auf dem Land: Die Unconventional 2000 zog zahlreiche Atari-Fans mit ihren 8- und 16-32-Bitern nach Lengenfeld in Thüringen.

sodass es einem etwas leer vorkam, aber am Ende waren wohl doch so um die 40 bis 50 Leute anwesend. Schön getrennt, die 8-Bitter auf der linken und die 16-/32-Bitter auf der rechten Seite der Halle.

Programm. Einen ersten Programmpunkt hatten wir bereits verpasst: den Festplatten-Weitwurf, den Stanislav Opichals für sich entscheiden konnte. Doch schon kurze Zeit später ging es weiter zur inoffiziellen Weltmeisterschaft im Milipede, die sich über mehrere Runden mit Viertel- und Halbfinals bis in die späte Nacht hinein erstreckte. Nachdem ich die Vorrunde noch mit einer beachtlichen Punktzahl und Platz 5 insgesamt beendet hatte, musste ich allerdings in der nächsten Runde nach einer miserablen Leistung ausscheiden. Die Zeit dazwischen konnte man sich ganz gut durch längere Gespräche, ein paar Runden Computerspielen und Demogucken vertreiben.

Gegen Abend kam dann die Party richtig in Schwung. Es wurde noch einmal eine Großbestellung beim Italiener aufgegeben und der Grill versorgte den Rest mit Bratwürsten. Inzwischen wurden die Millipede-Finalspleile mit einem Beamer großflächig an die Wand projiziert und für die passende musikalische Untermalung sorgte MC Laser aka Lotek-Style, der als DJ fungierte und ein sehr gutes Set auflegte. Auch wenn sich ein paar, die noch kräftig an ihren Compo-Beiträgen feilten, in die ruhigeren Nebenräume verzogen. Gegen 0 Uhr kehrte dann Ruhe ein, da jetzt eigentlich alle Vorbereitungen für die Competitions getroffen werden sollten. Diese Prozedur verschlang dann doch noch genügend Zeit, um zu den 8-Bit-tern rüberzuwandern und einige fette Demos zu betrachten. Und die verhalfen Ataris Ältesten auch zu allen Ehren und wären problemlos als ST-Demos durchgegangen. Nicht minder beeindruckend war das Equipment, das dort aufgetürmt war: etliche Diskettenlaufwerke, RAM-Erweiterungen etc. Die 8-Bit Scene scheint allgemein sehr gut organisiert zu sein. Der ABBUC zählt weiterhin etwa 400 Mitglieder.

Competitions. Schließlich konnte es endlich losgehen. Auf dem Programm standen alle üblichen Wettbewerbe von Grafik-, MOD- über Chip- zu Democompetitions. Was sich hier mit einem Satz abhaken lässt, zog sich aber über drei oder vier Stunden hin. Das lag allerdings nicht an der Beitragsanzahl, sondern an technischen Problemen hier und da. Die kleinen Zwangspausen wurden jedoch elegant von Mr. XY überspielt, der nicht nur mit einem äußerst hohen Alkoholpegel glänzte, sondern auch der ein oder anderen humoresken Bemerkung - um es mal so zu sagen. :-)

Nach den Compos verließ der Großteil der Besucher den Hauptsaal, um zwischen zwei bis sechs Stunden Schlaf abzuleisten. Selbst Mr. XY wurde schließlich Opfer seiner Müdigkeit und schlief elegant auf einem Stuhl ein. Ein kleiner (ganz kleiner) Teil harnte jedoch aus und vertrieb sich die Zeit mit bewegenden Diskussionen bzw. der Auszählung der Stimmzettel. Im weiteren Verlauf des Morgens optimierte ich noch den frischgeschriebenen Scroller für Bastians 8-Bitter, dessen kurzes Listing ich einem BASIC-Buch entnommen hatte. Mit optimieren meine ich dabei mehr die Feinarbeit am Inhalt. Somit schmückte dann für einige Zeit ein durchlaufendes „Milhouse“ den kleinen Fernseher.

Gegen Mittag ging es dann an die Preisverleihung. Großer Abräumer wurde 505 bei den Musikern, der in der Chipcompo die ersten beiden und bei der MOD-Compo den ersten Platz belegte. Die Grafikcompo entschied Moondog für sich, dicht gefolgt von Paranoid. Bei den Democompos gab es jeweils (8-Bit und 16-/32-Bit) nur zwei Beiträge. Die 8-Bit Demos waren nur kleine Intros, und wer dort nun den ersten und zweiten Platz belegt hat, kann ich nicht mehr genau sagen. Auf der anderen Seite gab es dafür zwei richtige Demos, zum einen Heresy für den Falcon von Paranoia und das wirklich sehr schön gemachte Apocalypse von Loud! für den ST^E, das die Compo auch gewann.

Anschließend begannen die meisten so langsam die Sachen zu packen und die lange Heimreise anzutreten. Dem schloss sich auch unser Trupp aus NRW an - und ich konnte mein Preisgeld



Die Teilnehmer der Unconventional produzierten wieder interessante Ergebnisse. Alle Scener konnten daher zufrieden den manchmal beträchtlichen Heimweg antreten.

für den dritten Platz bei der MOD-Compo direkt wieder an Bastian für's Benzin abtreten.

Alles in allem gibt es für diese Party ein sehr positives Fazit. Die Atmosphäre war sehr gut und familiär und die Entscheidung, die 8-Bitter mit ins Boot zu holen, war ebenfalls begrüßenswert. Sämtliche Beiträge können übrigens wie immer von der Seite der Dead Hackers Society abgerufen werden (www.dhs.nu). 人

Stay cool, stay Atari, Milhouse



vorschau

12 / 2000

ash-updates



In dieser Ausgabe der **st-computer** hat es nur der ASH Chatter zur Ehre eines Testberichts bei uns gebracht. Da wir auch diesmal der Platz wieder etwas knapp bemessen war (Leser-CD-Artikel etc.), mussten wir die Testbericht zu dem Wunder-Desktop jinnie 2.5 sowie dem Icon- und RSC-Editor Resource Master auf die kommende Ausgabe verschieben. Aber Sie kennen uns ja: Gut Ding will Weile haben, damit es später noch nachhaltiger Freude macht. Freuen Sie sich also mit uns auf die **st-computer** 12/2000.

workshops



Holger Herzog konnte diesmal aus persönlichen Gründen seinen ebenso exzellenten wie beliebten GFA-Praxis-Workshop nicht fortsetzen. Dafür will er sich aber für die kommende Ausgabe ganz besonders anstrengen, damit der Teil 4 noch besser wird als seine Vorgänger. Wir dürfen also gespannt sein...

Haben Sie schon einmal bei unserer Redaktion außerhalb unserer Telefonzeiten angerufen? Dann wird Ihnen der interaktive Kommunikations-Manager (manche nennen ihn auch Nerv-Schleife oder Gebührenfalle) der Firma thomas raukamp communications nicht entgangen sein. In Ausgabe 12/2000 erklärt Ihnen Ober-Bösewicht Thomas Raukamp höchstpersönlich, wie auch Sie Ihre Bürokommunikation mit CoMa automatisieren können.

aktuelles



In den letzten Wochen gab es interessante Projektankündigungen und angebliche - umsetzungen, die für den Atari-Markt gerade nach Einstellung des Milan-II-Vorhabens so wichtig wären: der Eclipse-PCI-Adapter und die Tempest-Beschleunigerkarte von der britischen Firma cortex design und die Centurbo 060 aus Frankreich. Wenn beide Projekte Realität würden, stünden Falcon-Besitzern goldene Zeiten bevor. Wir bemühen uns um Fakten, Interviews und Stimmen. Wünschen Sie uns Glück, denn jedenfalls in England hat man in den letzten Wochen nicht auf unserer Anfragen reagiert...

- > f a l k e



Die **AMIGApplus** ist unsere Schwesterzeitschrift für den immer noch innovativen Amiga-Markt. Sie ist monatlich am Kiosk und im Abonnement erhältlich. Die November-Ausgabe enthält Informationen zum geplanten Update des AmigaOS, einen Testbericht zum Photoshop-Clone ArtEffect und einen Praxisbericht zum Einsatz des Amiga bei der Kirche.

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)

Redaktionelle Mitarbeiter: Bengy Collins, Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Holger Herzog, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim, Henrik Klüver

Redaktion:

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterrönfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
http://www.st-computer.net

Verlag (Achtung, neue Web-Adresse!):

falke media - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31 - 27 365, Fax 04 31 - 27 368
http://www.falkemedia.de

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 27 365, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 27 365, anzeige@st-computer.net

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Belichtung: media print PerCom, Westerrönfeld

Titelgestaltung: thomas raukamp communications

Lektorat: thomas raukamp communications

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit SP-Diskette: DM 148.-

Europäisches Ausland: DM 128.-, per Luftpost DM 256.-

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

Leser-CD: zzgl. DM 60.-/Jahr

In den oben genannten Preisen sind die gesetzliche MwSt. und die Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden jederzeit gern entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian. Honorare nach Vereinbarung oder AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle auf Datenträgern der Firma Falke Verlag - Goukassian veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet.

Veröffentlichungen:

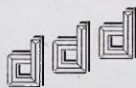
Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbauskißzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

© Copyright 2000 by **falke media**

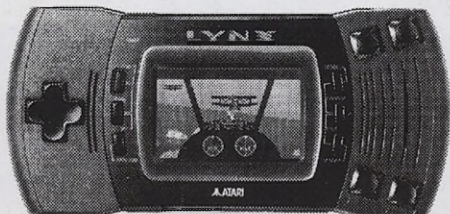


Milan + + + Endlich lieferbar! + + + Preisliste und Testbericht jetzt kostenlos anfordern.

Milan

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

Spiel und Spaß für unterwegs und für zuhause: der LYNX mit Farbdisplay, 16-Bit Power, Stereo-Sound-Ausgang, umschaltbar für Rechts- und Linkshänder und für Batterie- und Netzbetrieb geeignet, ist immer eine gute Wahl, egal ob als Geschenk oder für das eigene Vergnügen. Bei der großen Auswahl an wechselbaren Spielen bleibt der LYNX immer eine Herausforderung. Herausfordern kann man auch seine Freunde, denn es lassen sich bis zu vier LYNX per Comlynx-Kabel zusammenschalten, um mit- und gegeneinander anzutreten.



Bei einem Freundschaftspreis von nur DM 59,- kann man sicher nichts verkehrt machen; so günstig gibt's nichts Vergleichbares - garantiert!

Spiele-Auswahl (in Klammer: Anzahl Spieler bzw. LYNX)	
A.P.B.: Im Polizeiauto auf Patrouille unterwegs (1)	DM 49,-
Batman Returns: Batmans Abenteuer bestehen (1)	DM 49,-
Bill's and Ted's: Adventure - Finde die Prinzessin (1.2)	DM 33,-
Crystal Mines II: 150 Level - ACHTUNG: macht süchtig!	DM 33,-
Dinolympics: Abenteuer und Irrgärten meistern (1)	DM 49,-
Gauntlet: Kampf gegen Schloßgespenster u.a. (1.4)	DM 29,-
Hydra: Mit dem Speedboat unterwegs auf einem Fluß(1)	DM 49,-
Ishido: Kniffliges Brettspiel (1)	DM 33,-
Joust: Verteidigung gegen angreifende Flieger (1.2)	DM 49,-
Klax: Fallende Steine sortieren - immer schneller (1)	DM 29,-
Kung Food: Gemüse wird lebendig. Bändige es (1)	DM 49,-
Pac-Land: 3-Dimensionales Pac-Man (1)	DM 66,-
QIX: 256 Level - Immer schwerer, nie dasselbe (1.2)	DM 33,-
Robo-Squash: 3-Dimensionales Squash-Spiel (1.2)	DM 29,-
Robotron 2084: Roboter wollen die Welt erobern (1)	DM 49,-
Scrapyard Dog: Hilf Deinem Hund - er ist in Gefahr (1)	DM 49,-
S.T.U.N. Runner: Flug-Jagd durch unterirdische Tunnel(1)	DM 49,-
Super Skweek: Monster müssen angemalt werden (1.2)	DM 29,-
Tournament Cyberball: 3-D Football-Spiel (1.4)	DM 49,-
Turbo Sub: U-Boot Abenteuer mit vielen Gefahren (1.2)	DM 33,-
Ultimate Chess Challenge: 2D/3D Schach (1.2)	DM 49,-
Xybots: Allein durch eine 3D-Raumstation (1.2)	DM 49,-

Spielebeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

Ganz gleich ob Sie ein Netzteil, ein Laufwerk, eine größere Festplatte oder Kleinteile wie Lüfter, Gehäuse-teile, ICs (Atari-Chips, GALs u.a.) oder Ersatzplatinen suchen, wir haben fast sämtliche Ersatzteile für Atari.



Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher; es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angeschlossen werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher!

Portfolio

Sie brauchen einen Computer, den Sie überall mitnehmen können, in den Sie Ihre Texte mal eben zwischendurch eingeben können, der Sie an Termine erinnert, der Adressen verwaltet und sogar Telefonnummern wählen kann, der für Sie rechnet und sich mit Ihrem DOS- oder ATARI-Rechner zum Datenaustausch verbinden läßt.

Den Portfolio gibt's nur bei uns - und zwar komplett im Set mit viel Zubehör.

Set-Preis: ab 299,- (s. Angebote rechts)



Komplette Zubehörliste anfordern!

Das Ding, das man hat!

Monitore so günstig wie nie zuvor - Beispiel: 19" Farbmonitor für nur 999,-

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da! Das neue Flaggschiff für alle Atarianer - schon in der Standard-Ausstattung bemerkenswert: 68040er CPU, 16MB RAM (erweiterbar auf 512MB), 1GB Festplatte, 2MB Grafikkarte (S3 Trio V64+), abgesetzte Tastatur, Midi-Towergehäuse, PS/2-Maus, 3 serielle u. 1 parallele Schnittstelle, ISA-Slots und PCI-Bridge, Betriebssystem im Flash-EPROM (änderbar!) und umfangreiches Softwarepaket gibt's für nur **DM 1499,-**

Von uns gibt's ihn natürlich wieder mit allen erdenklichen Aufrüstungen, z.B. im Big-Tower, mit größerer Festplatte, mit mehr RAM-Speicher usw. zum individuellen Zusammenstellen. Beispiel: **Aufpreis 32MB = DM 1,-**

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppycontr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	155,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Tip des Monats

Hier stellen wir besondere Angebote vor, die sparen helfen.
Diesmal: 2 Tips - 1 Preis

TIP 1:

Solange es ihn noch gibt: Den besten Monitor, den ATARI für seine ST's produziert hat - den SM 124. Jetzt zum TIP-Preis für nur **DM 111,-**

TIP 2:

Sparen Sie fast 30%: Jetzt gibt's die 16MB-Fast-RAM-Karte für den TT (original ATARI I), voll bestückt für nur **DM 111,-** (bisher 155,-). Ist das was?

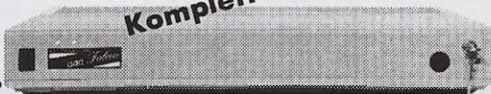
Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

- Elegantes **Desktopgehäuse** (s.Bild)
- abgesetzte neue Tastatur mit Interface
- Platz für 3.5" Einbaufestplatte
- Schlüsselschalter
- stabil: trägt den Monitor

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

Für Atari-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein Seriell-Interface incl. Kabel und Software, um Ihren Atari (oder Ihren PC) mit dem Portfolio zu verbinden. So können Sie Daten via mitgeliefertem Kabel zwischen Ihrem Computer und dem Portfolio austauschen. Dazu gibt's einige ausgesuchte Programme für den Portfolio. Preis des Sets: nur DM 299,-

Portfolio - Set PC

Für PC-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). Daten können so bequem via RAM-Karten vom Portfolio zum PC und anders herum übertragen werden. Dazu gibt's ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner und eine Tabellenkalkulation für Ihren PC. Das Gute dabei: Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und hergetauscht werden, bei voller Kompatibilität. Preis des Sets: nur DM 333,-

Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen.

Rufen Sie doch mal an



Genießen Sie mac life im Abonnement

Wir bedanken uns mit Geschenken ...



Sichern Sie sich Ihre Vorteile

- Sie erhalten mac life immer kurz vor den Veröffentlichungstermin
- Sie können nach Ablauf des Jahres jederzeit Ihr Abo kündigen
- Sie dürfen auf jeden Fall Ihre wertvolle Prämie behalten
- Sie sparen bis zu 35,00 Mark gegenüber dem Einzelkauf

Wählen Sie Ihre gewünschte Prämie für das Jahresabonnement



Dieses tolle Buch aus dem SmartBook-Verlag ist für iMac-Neulinge ebenso geeignet wie für Routiniers. Es gibt Ihnen zunächst eine Einführung in die Grundlagen (Auspacken, Aufstellen, Einstellen, Ergonomisches, kurze Übungen mit Maus und Tastatur, effiziente Organisation, Anpassungen etc.), kommt dann aber sehr schnell zur Praxis und beantwortet vor allem die Frage: „Wie habe ich möglichst schnell möglichst viel Spaß?“ Das Buch hat einen Umfang von 336 Seiten, beinhaltet eine CD-ROM und kostet regulär 59,- DM.



Oder das Paket „Apple-Tasse und -Mauspad“ im Wert von 35,- DM.

Absender:

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

eMail-Adresse

Zahlart

☐ bequem per Lastschrifteneinzug von meinem Konto

Kontonummer / BLZ

☐ bequem per Kreditkarte (Visa/Mastercard)

Kartennummer / Gültigkeitsdatum

☐ per beiliegendem EC-/Verrechnungsscheck

☐ Jahres-CD

Ich möchte zusätzlich zu meinem Jahres-Abonnement auf die Jahres-CD zum Vorzugspreis von 20,- anstelle von 39,- DM.

☐ Auslandsbuchung

Ich buche aus dem Ausland. Der Aufpreis in Höhe von 20,- DM wurde auf dem Scheck berücksichtigt.

Diese Vereinbarung kann innerhalb 10 Tagen schriftlich widerrufen werden. Darüber wurde ich in Kenntnis gesetzt. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Bitte senden Sie mir mac life ab dem nächstmöglichen Zeitpunkt für den Zeitraum eines Jahres im Abonnement zum Preis von 99,00 Mark zu. Ich spare 15,- Mark im Jahr. Wenn ich bis vier Wochen vor Ablauf des Jahres nichts von mir hören lasse, möchte ich, dass sich das Abo automatisch verlängert. Ich kann nach Ablauf des ersten Jahres jederzeit zum übernächsten Heft kündigen und erhalte den zu viel gezahlten Betrag zurück. Meine Prämie darf ich auf jeden Fall behalten.

Datum, Unterschrift

Datum, Unterschrift

Falkemedia
Abobetreuung
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel - Germany

Tel. +49 (04 31) 27 365
Fax +49 (04 31) 27 368

abo@mac-life.de
www.mac-life.de