

— atari-computing heute —

st-computer

Ausgabe 09-2001
st-computer.net

Neue Apfel-Power für MagiCMac



GROSSE ÜBERSICHT: TEXTEDITOREN AUF DEM ATARI • REPORT: ATARI AT THE MOVIES
PINBALL DREAMS: SPIELHALLENATMOSPHÄRE AUF DEM FALCON 030 • ATAQUARIUM

Mainstream habe ich satt.



st-computer – Freunde werben Freunde

- ▣ aktuelle Soft- und Hardwaretests aus der Atari-Welt
- ▣ aktuelle Meldungen aus der Atari-Welt
- ▣ Meinungen, Szene, Tendenzen
- ▣ bequem nach Hause geliefert
- ▣ keine Ausgabe wird verpasst



Ihre Belohnung!

Das Raytracing-Programm **NeoN Grafix 3D**, mit dem sich professionelle Bilder und Filmszenen auf dem Atari Falcon erstellen lassen oder...
...die wertvolle CD **The Essence** von delta labs media mit 40 (!) Vollversionen.

THE ESSENCE
Whispering Willows

Ich bin der neue Abonnent

Ja, schicken Sie mir bitte die **st-computer** ab sofort bequem frei Haus! Ich erhalte 11 Ausgaben der **st-computer** zum Jahresbezugspreis von DM 98.-. Danach kann ich jederzeit kündigen. Dieses Angebot ist gültig für Deutschland.

(Auslands-Preise auf Anfrage unter 04 31-27 365)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon, Fax

☐ Zahlung bargeldlos durch Bankeinzug, 11 Hefte für DM 98.-

Kontonummer Blz Bankinstitut

☐ Zahlung gegen Rechnung, 11 Hefte für DM 98.-

Ort, Datum, 1. Unterschrift

Ich habe das Recht, diese Bestellung innerhalb einer Woche schriftlich zu widerrufen: falkemedia, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel. Oder per Fax: 04 31-27 368. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ort, Datum, 2. Unterschrift

Ja, ich habe die **st-computer empfohlen! Bitte schicken Sie mir für meine Empfehlung meine Prämie solange der Vorrat reicht.**

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon, Fax

Ich habe mir die folgende Prämie ausgesucht (die mir geliefert wird, solange der Vorrat reicht):

☐ NeoN Grafix 3D Vollversion für Falcon 030

☐ The Essence Vollversionen-CD

Einfach Coupon ausfüllen und abschieken an falkemedia, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel. Oder per Fax: 04 31-27 365.

Bitte beachten Sie: Sie müssen nicht Abonnent zu sein, um einen anderen Abonnenten zu werben. Nur sich selbst können Sie nicht werben. Dieses Angebot gilt auch für Geschenkabonnements. Der Prämienversand wird nach Zahlungsseingang veranlasst.

Atari-Fans des Monats

Gorillaz

Es gibt genügend Mitmenschen, die gerne und ausgiebig über die Stagnation zeitgenössischer Musik lamentieren, während man mal wieder dem Live-Auftritt einer austauschbaren XY-Combo beiwohnt. Es gibt aber auch Menschen, die etwas dagegen unternehmen. Irgendwann im Jahr 1999 lungern Damon Albarn und Jamie Hewlett in ihrer Londoner WG herum und auch sie sind unzufrieden mit so ziemlich allem im Musikbiz. Dann die Eingebung: eine Zeichentrick-Supergroup müsste her; eine Projektionsfläche, die einem sämtliche Promotion abnimmt, da man die Fäden im Hintergrund zieht. Mit einem Soundtrack, der keine Stilgrenzen zulässt, da ständig Gastmusiker angeheuert wurden.

Im nächsten Moment verwirft Blur-Sänger Albarn Pläne für ein Soloalbum und „Tank Girl“-Comiczeichner Hewlett lässt seine gesammelten Filmideen in der Schublade. Die Aussicht, eine virtuelle Band zu erschaffen, die auch ohne physische Präsenz in der Öffentlichkeit agiert, begeistert beide und das Projekt „Gorillaz“ wird geboren. Hewlett bringt flugs vier Zeichentrick-Charaktere zu Papier: Murdoc (aka Hewlett), 2-D (Albarn) sowie Russell und Noodle. Für die letzten beiden werden Ice Cubes Cousin Del Tha Funky Homosapien (dr) sowie Miho Hatori (g) von der New Yorker Indieband Cibo Matto verpflichtet. Ins Aufnahmestudio schauen u.a. Ibrahim Ferrer vom Happy Cuba-Club, Hip Hop-DJ Kid Koala und zwei alte Talking Heads-Members (Tina Weymouth, Chris Frantz) vorbei. Produzieren soll Mischpult-Wizard Dan „The Automator“ Nakurama. Soweit zu den Akteuren aus Fleisch und Blut. Noch bevor man musikalische Eindrücke vernimmt, präsentieren sich die Gorillaz auf ihrer Homepage als vollwertige Band mit Biographie.

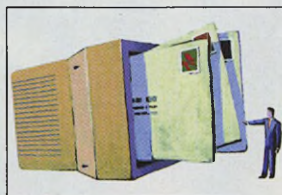
Nun ließen schon Kraftwerk 1978 ihre Roboter auf Pressekonferenzen Interviews geben. Die Gorillaz-Musiker nutzen Videoclips und das Internet, um ihren Comic-Abbildern Leben einzuhauchen. Ende 2000 entert die Single „Tomorrow Comes Today“ die UK-Charts; eine Jamaica-Groove-Nummer mit Melodica-Hookline. In Deutschland chartet erst die Nachfolge-Single „Clint Eastwood“. Auf dem Debutalbum stehen Punkkracher so dicht an Easy Listening- und Hip Hop-Versuchen, dass auch neue Genre-Kreationen wie „Zombie Hip Hop“ das Phänomen nicht wirklich fassen.

Einen Live-Auftritt hat die Combo bereits hinter sich: im März 2001 durfte London eine 45-Minuten-Performance erleben, bei dem die Comichelden auf die Leinwand projiziert wurden, hinter der sich ein Teil der wahren Musiker, für die Zuschauer unsichtbar, an den Instrumenten zu schaffen machte. Für den Sommer sind neue Auftritte in Planung. Dort können die von gängigen Liveshows gelangweilten Musikfreaks dann nachprüfen, ob die Gorillaz das neue Pop-Entertainment verkörpern. Mit leblosen Körpern.

Interessant ist die Webseite der Band auch aus einem anderen Grunde: es findet sich ein Atari VCS-Emulator zum Herunterladen – Comic-Realität pur. 

Quelle: laut.de/wortlaut/artists/g/gorillaz/





06



12



26



18



44



54



58

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Gorillaz
- 05 **Editorial** Atari und die Ökologie
- 06 **Briefe an die stc** Zuschriften, Meinungen, Fragen
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 10 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 09-1991
- 11 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 12 **Neue Macs für MagiC** Zu Besuch auf der MacWorld Expo 2001
- 14 **Online** Interessante Atari-Webseiten für Sie angesurft
- 16 **Ataquarium** Tipps & Tricks für GFA-Entwickler
- 18 **Atari at the Movies** Atari-Placement in Hollywood
- 26 **Bla bla** Mailinglisten für den Atari
- 31 **Impressum** Das ist die st-computer
- 32 **Der Atari spielt GameBoy** Der STemBoy 3.25 im Test
- 35 **Einführung in HTML** Teil 4 unseres Einsteiger-Workshops
- 38 **Tipps & Tricks** stc-Leser fragen, wir antworten
- 40 **Stateside-Report** Bengy Collins berichtet über Trends aus Amerika
- 44 **Luna 2.0** Der zauberhafte Editor geht in die zweite Runde
- 47 **7up 2.33** Die Alternative zu Luna?
- 50 **Programmschwemme** Texteditoren für den Atari kurz vorgestellt
- 54 **Pinball Dreams** Spielhallenatmosphäre auf dem Atari Falcon
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im September 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 10-2001
- 58 **Ausklang** Wer ist eigentlich... Joakim Högberg?



• Sie erreichen uns:
 Redaktion: st-computer
 Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 04 31-20 07 66 1
 info@st-computer.net, st-computer@st-computer.net
 • Abobetreuung und Vertrieb:
 Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 04 31-20 07 66 1
 info@falkemedia.de, falkemedia.de



«Kein Sondermüll von Atari»

Warum der Atari auch ein ökologischer Rechner ist

Wenn Atari-Anwender gefragt werden, warum sie mit einem Atari arbeiten, dann gibt es genauso viele verschiedene Antworten wie es Anwender gibt. Allen Atari-isten ist jedoch eine gewisse moralische Grundhaltung gegenüber der Nutzung der Informationstechnologie gemeinsam. So ist ein oft genanntes Argument das der Unabhängigkeit von marktführenden Unternehmen mit einer Quasi-Monopolstellung. In vorderster Front wird hier natürlich Microsoft genannt. Andere Anwender fühlen sich mit einem alternativen System wie dem Atari sicherer gegen Virenangriffe und das Ausspionieren im Internet. Und die Erhaltung privater Programmierer ist ein weiterer Punkt, der weit in den moralischen Aspekt des Computings vordringt.

Oftmals unbewusst tragen Atari-Anwender jedoch in einem weiteren wichtigen Bereich Verantwortung, nämlich im ökologischen Bereich. Viele unserer Leser benutzen ihren Atari laut unserer Umfrage vom letzten Jahr schon länger als fünf Jahre. Andere arbeiten sogar schon knapp zehn Jahre mit ein und derselben Maschine. In der schnelllebigen PC-Branche und auch im Apple-Markt sind solche Überlebenszyklen schlichtweg unvorstellbar. Ist ein PC-Board älter als ein Jahr, gilt es praktisch bereits als hoffnungslos veraltet. Das Ergebnis ist oft der Wegwurf des Systems, was einen nicht unerheblichen Einfluss auf den heutigen Müllberg hat – Tonnen über Tonnen einst so aktueller Computerschrott bevölkert unsere Halden. Ataris sind jedoch kaum darunter.

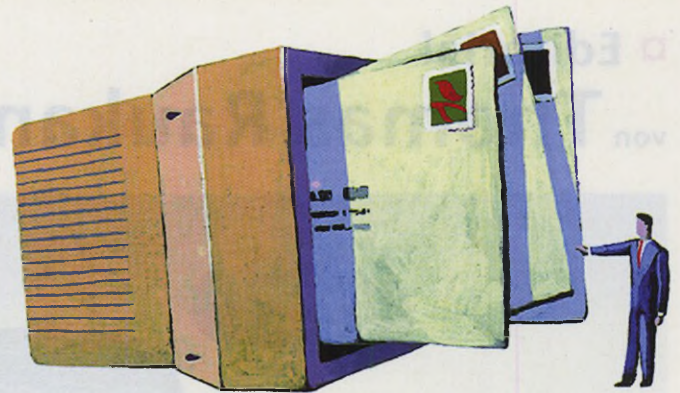
Nun mag man zu bedenken geben, dass Atari eben nichts nachgeliefert hat, was zum Wegschmeißen des Alten animiert hätte. Das ist unzweifelhaft wahr, es beweist jedoch nur wieder einmal, dass etwas Altes nicht gleichzeitig veraltet ist. Offensichtlich arbeiten immer noch sehr viele Anwender zufrieden mit ihrem Atari-System, was ihnen letztendlich den Atem gibt auf etwas Neues zu hoffen. Auf Müllhalden wird man den Atari jedenfalls auch in Zukunft nicht sehen.

Wenn Sie diese Ausgabe der st-computer in den Händen halten, sollte der August gerade aus- oder der September gerade einklingen. Und Sie haben richtig gesehen: dies ist nicht etwa eine verspätete August-, sondern die pünktliche September-Ausgabe. Die Teams von falkemedia und unserer Redaktion haben in diesem Jahr ihren Sommerurlaub geopfert, um die terminliche Verschiebung, die vor Jahren eingerissen ist, wieder einzuholen. Wir hoffen daher, dass Sie an dieser Ausgabe genauso viel Spaß haben wie wir. Und ich freue mich, Sie an dieser Stelle in Zukunft wieder pünktlich begrüßen zu dürfen.

Ihr Thomas Raukamp

☐ Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen.
Richten Sie Ihre Leserpost an **st-computer**, c/o
thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterrönfeld, thomas@st-computer.net.



☐ Atari oder Amiga?

Hat Eure Faxnummer 84 99 69 das Handtuch geworfen? Bitte senden Sie mir ein Probeexemplar der st-computer.

Falls Amiga in diesem Jahr endgültig stirbt, könnte man auf den Atari umsteigen. Vor ein paar Jahren war der Atari ja „Computer des Jahres“ und von „Bild“ mit „Sehr Gut“ getestet worden. Falls aber der Atari auch nicht mehr gebaut wird, bleibt nur noch der Macintosh, wie er auch von falkemedia genutzt wird, gell?

Dieter Schraudner, Schnaittenbach

Ist in der Oberpfalz tatsächlich Mitte der 80er Jahre die Zeit stehen geblieben, sodass einige Entwicklungen an diesem schönen Teil Deutschlands vorbei gezogen sind?

Tatsächlich hat sich Atari Mitte der 90er Jahre vollständig aus dem Computermarkt zurück gezogen, sodass die originale Hardware (und damit auch der „Computer des Jahres“ 1985 und 1986 (?)) ähnlich wie der Amiga nicht mehr gebaut wird. Im Gegensatz zum Amiga-Markt sind aber in der Folgezeit viele Atari-Clones veröffentlicht worden, von denen der Milan und der Hades als 68040- bzw. 68060-Varianten noch erhältlich sind. Die Versorgung mit Beschleunigerkarten ist im Atari-Markt jedoch nicht ansatzweise so gut wie im Amiga-Markt. So soll ein 060-Beschleuniger für den Atari Falcon erst Ende dieses Sommers erscheinen, eine PowerPC-Karte ist noch in der Entwicklung. Neue Hoffnung schöpft die Atari-Welt aus dem Pegasus-Projekt, einem TOS-Rechner auf Basis des 68k-Nachfolgers ColdFire.

Übrigens ist auch auf dem Apple Macintosh Atari-Computing in Höchstgeschwindigkeit möglich. Das Multitasking-Betriebssystem MagiC existiert auch in einer Variante für den Mac, wobei alle Rechner bis zum heutigen G4 unterstützt werden.

Die Faxnummer 0 43 31-84 99 69 existiert weiterhin. **Red.**

☐ Atarian der FH München

Wir verwenden in unserem Institut Ataris und Macs für die anfallenden Arbeiten, unter anderem für die Herstellung von Unterrichtsmaterialien und Lehrbüchern. Wir arbeiten dabei mit Calamus SL für die Unterrichtsmaterialien und mit 1st Base für die Aussendung der Materialien der Aufbaustudiengänge als Fernlehrgänge mit Präsenzphasen an der Fachhochschule München. Die Rechner leisten gute Arbeit bei uns.

Nun benötigen wir Informationen zu Bezugsquellen für Didot Art für die Vektorgrafikerstellung sowie über Belichterstudios, die Calamus-Dokumente ausbelichten.

Prof. Dr. Rocque Lobo, München

Vielen Dank für Ihre Schilderung des Einsatzes des Atari an der FH München. Tatsächlich wird Didot Art nicht mehr angeboten, sodass Sie das Programm wohl nur noch auf dem Gebrauchtmart bekommen. Eine Alternative für den Vektorbereich ist aber das Programm ArtWorx, das Sie bei Application Systems Heidelberg erhalten. Über falkemedia erhalten Sie zumindest die Home-Version des Klassikers Arabesque. Beide Programme beherrschen den Export von CVG- und PostScript-Dateien.

Weitere Informationen zu Calamus-Serviceunternehmen erhalten Sie auf der Homepage von invers Software (calamus.net). So enthält das dort herunterladbare Online-Magazin „Die Feder“ ein umfangreiches Verzeichnis von Calamus-Belichtern. Allerdings können aktuelle Versionen des Calamus auch PostScript-Dokumente belichten, sodass Sie nicht von speziellen Dienstleistern abhängig sind. **Red.**

☐ Probleme mit MagiCMac

Ich habe aber noch ein schwerwiegenderes Problem und bitte Sie um Mithilfe bei der Lösung. Sie sind an diesen Problemen nicht unschuldig. >>

>> Es geht um Ihren Artikel in der st-computer, Heft 05-2000 „MagicMac in Höchstgeschwindigkeit auf dem Power Mac G4“. Da der Browser im „Draconis pro“ (das Beste, was der Atarianer sich kaufen kann) leider nicht mehr zeitgemäß ist (man bekommt immer weniger Seiten oder Adressen komplett angezeigt), musste bei mir ein passender Computer ins Haus. So erinnerte ich mich als alter st-Computer-Leser (seit 1986) an Ihren Artikel über den Power Mac G4 und erwarb ihn. Ich bekam allerdings nicht den Computer, über den Sie berichten, sondern das Nachfolgemodell (128 MByte RAM, 466 MHz). Natürlich erwarb ich auch noch MagiC Mac. Da ich schon vorher MagiC und jinnee besaß, wurde der Kaufpreis entsprechend reduziert und auf einen erneuten Kauf von jinnee verzichtete ich. Weil ich auch viele Programme vom Atari noch auf Disketten habe, erwarb ich auch gleich ein Diskettenlaufwerk mit Treiber. Als alles zusammen angekommen war, probierte ich es aus. Leider mit negativem Erfolg: MagiC wurde zwar komplett von der CD-ROM geladen und installiert, jinnee von der Diskette aber nicht. Nach der ersten Diskette soll man bekanntlich die zweite einlegen. Vom MagiC-Betriebssystem wird auch darum gebeten, allerdings schaltet sich dann bei mir das Apple-Betriebssystem 9.1 ein und zeigt an, dass ich jetzt die Diskette wieder herausnehmen kann. Allerdings verschwindet die Maus und der Computer bleibt stehen. Ich las das MagiC-Handbuch. Hier wurde auf einen anderen Treiber für Diskettenlaufwerke verwiesen. Den lud ich mir aus dem Internet und probierte ihn aus. Ergebnis: fast das gleiche wie vorher.



Das allein wäre ja noch nicht so schlimm! Mit HDDriver formte ich eine SCSI-Wechselplatte vom Atari-Format zum DOS-Format um und installierte Big-DOS 8 auf meinem Hades. Ergebnis: weder der Hades erkennt nun diese Partition und auch beim Mac erscheint sie nicht auf dem Bildschirm. Wenn ich mit dem Apple eine Wechselplatte formatiere, erkennt er sie, aber der Hades mit HDDriver und Big DOS nicht. Was muss ich also machen, damit ich meine Programme auf dem Mac G 4 gebrauchen kann?

Auf der Seite 21, Heft 05-2000 gibt es eine Speicherzuteilung. Diese hat sich nun im letzten MagiC Mac-Betriebssystem etwas geändert. Trotzdem sei die Frage erlaubt: was haben Sie dort genau eingegeben, um hauptsächlich Atari-Programme benutzen zu können? Im Text „Konfiguration“ schreiben Sie leider nur Angaben in MBytes, in der Eingabemaske muss man allerdings KBytes angeben. Wie soll man das umrechnen? Hier wäre eine genaue Angabe Ihrerseits für mich sehr hilfreich.

Ebenfalls gefällt mir die Einteilung beim Apple-Computer längst nicht so gut wie im Atari. Versuchen Sie einmal die Festplatte im Apple zu konfigurieren, um so eine bessere Übersicht über die Ordner und Daten zu haben. Unmöglich! Ich habe eine halbe Stunde versucht, den Ordner mit den versuchsweise eingegebenen Internet-Anschlüssen zu finden.

So ist der Apple Power Mac G4 für mich nicht mehr als ein mittelmäßiger Computer zum Internet-Gebrauch. Das eMail-Programm von Draconis ist fast tadellos und daher sitze ich jetzt auch zwar frustriert, aber auch wieder nahezu glücklich an meinem Hades 060 mit TOS 3.06. Dieser Computer funktioniert wesentlich besser und ist sicherlich auch gleich schnell wie der Power Mac G4.

Wolfgang Schroer, per eMail

Es tut uns leid, dass Sie bisher nicht zufrieden sind mit der Benutzung von MagiC auf dem Power Mac. Einige Leser berichteten uns, dass es immer wieder Probleme mit USB-Diskettenlaufwerken unter MagiCMac gibt. So stürzt auch bei Benutzung unseres SuperDisk-Drive MagiCMac ab. Erfolgreich scheinen dagegen die Laufwerke von LaCie zu laufen. Allgemein scheint es Inkompatibilitäten im Zusammenhang mit USB-Treibern zu geben.

Zumindest bei der Software von ASH können Sie Umwege gehen: bestellen Sie bei Application Systems unter Angabe Ihrer Seriennummer und der Schilderung Ihres Problems Ihre schon bezahlten Programme auf CD nach. ASH kann diesen Service liefern und sollte nur eine Aufwandsentschädigung und den Preis für den Rohling erheben. Mit den Programmen auf CD klappte bei uns die Installation problemlos.

Zu der Konfiguration: 1 MByte entspricht 1024 KBytes. Damit lassen sich alle erforderlichen Werte umrechnen.

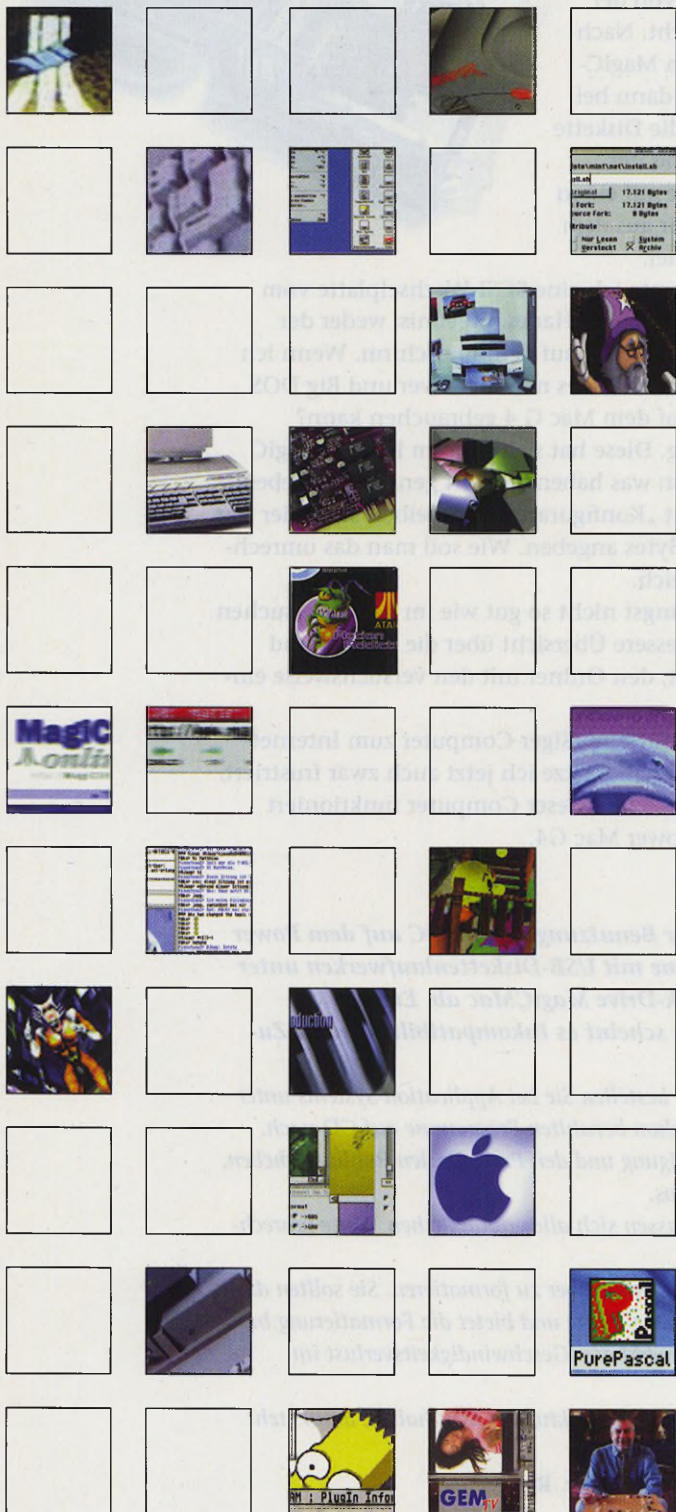
Es empfiehlt sich nicht, Festplatten unter MagiCMac mit einem Atari-Treiber zu formatieren. Sie sollten diese Platten ganz einfach unter Mac OS formatieren (der Mac erkennt eine neue Platte und bietet die Formatierung bzw. Partitionierung automatisch an) und unter MagiCMac einbinden. Ein merkbarer Geschwindigkeitsverlust im Vergleich zum Originalformat ist in der Praxis nicht feststellbar.

Am Rande noch ein Tipp: wenn Sie noch Probleme mit der Verzeichnisstruktur des Mac haben, dann steht Ihnen das Suchtool „Sherlock“ jederzeit bereit.

Wir geben Ihnen aber Recht: MagiC ist allemal das übersichtlichere System. Red.

Wissens-Wert

**Neues aus der Atari-Welt, Open System,
Up-to-Date, Büchervorstellungen, Kolumnen,
Meinungen, Kurzvorstellungen**



Frontier Systems gibt Kooperationen bekannt

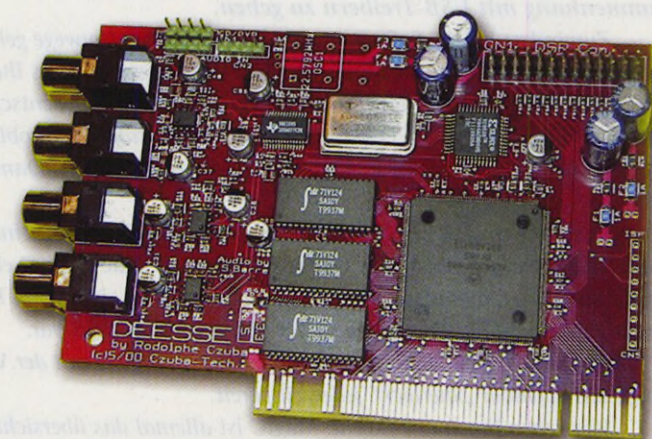
xTOS, Czuba Tech und Cortex Design sind mit an Bord

Kooperationen sind im Atari-Markt eher selten, sodass sie hervorgehoben werden müssen, wenn sie doch stattfinden. Dass Entwickler hervorragend zusammen in Richtung eines Ziels arbeiten können, beweist derzeit Frontier Systems bei der Umsetzung der Déesse-DSP-Karte. Nachdem man bereits bei der Treiberentwicklung kompetente Partner fand, gibt es nun auch bei der Hardware Kooperationen. In erster Linie ist hier die Zusammenarbeit mit Medusa Computer zu nennen. Das xTOS-Team entwickelt einen neuen TOS-Rechner und wird dabei voraussichtlich den Motorola ColdFire als CPU einsetzen. Frontier Systems konnte nun offiziell eine enge Zusammenarbeit bekannt geben. Weitere Informationen sollen schon bald folgen.

Da das Originaldesign der Déesse von dem französischen Hardwareentwickler Rodolphe Czuba stammt, liegt es nahe, dass auch die Fäden nach Frankreich weiter Bestand haben. Die von Czuba-Tech geplante 68060-Beschleunigerkarte „Centurbo 060“ wird optional ein PCI-Interface erhalten. Dieses macht es möglich, dass die Déesse in den Falcon eingesetzt werden kann und Ataris Wundervogel somit an der Spitze der Audiomaschinen bleibt. Frontier Systems wird darüber hinaus eine deutsche Informationsseite zur Centurbo 060 anbieten, über die auch Bestellungen angenommen werden. Support und Auslieferung werden aber weiterhin von Czuba Tech geleistet.

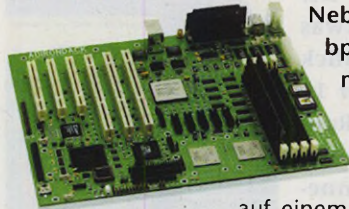
Eine weitere Zusammenarbeit wurde mit der britischen Hardware-Schmiede Cortex Design bekannt gegeben. Die ehemals unter dem Namen Titan Design bekannte Firma stellt mit der „Eclipse“ ein PCI-Interface für alle Atari Falcon-Rechner bereit, sodass hier eine Möglichkeit der Nutzung der Déesse in jedem Falcon 030 besteht. Die DSP-Karte soll dabei zusammen mit der ATI-Grafikkarte nutzbar sein, sodass hier eine äußerst interessante Workstation entstehen könnte. Frontier Systems kündigte außerdem an, dass man ein Komplettpaket bestehend aus Déesse und Eclipse für den Falcon anbieten werde. Damit würde die Eclipse auch endlich jenseits Großbritanniens angeboten werden - Cortex selbst scheint dies nie fertig gebracht zu haben. □

oliver@frontier-systems.de
frontier-systems.de



Adirondack

Weiteres G4-Board am Markt



Neben dem Pegasos-Board von bplan hat auch das Unternehmen „SBS Technologies“ ein PowerPC-Board mit ATX-Formfaktor entwickelt.

Das „Adirondack“ basiert auf einem PowerPC 750CXe, der neuesten und schnellsten Prozessorentwicklung von IBM. Die CPU kann mit bis zu 700 MHz getaktet werden und verfügt über 256 KBytes On-Chip-Cache. Der Prozessorbus wird mit 133 MHz getaktet. Die enthaltene IBM CPC710 Dual Bridge offeriert zwei PCI-Busse, von denen einer 64 Bit breit ist und mit bis zu 66 MHz getaktet werden kann. An Hauptspeicher kann die Platine bis zu 1 GBytes RAM tragen. Es sind USB-Ports enthalten, hinzu kommt für Festplatten ein ATA-100-Bussystem. Interessant ist auch die Integration des SCSI-3-Standards auf dem Board. Ebenso ist eine Ethernet-Schnittstelle Standard. Hinzukommen serielle und parallele Schnittstellen. Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage von IBM. □

chips.ibm.com/products/powerpc/newsletter/jun2001/tech-feat1.html

AtMenu

Apple-Feeling auf dem Atari



AtMenu ist ein kleines Tool, das die Funktionalität des Apple-Menüs auf den Atari bringt. Nach dem Start wird das bekannte Atari-„Fuji“-Logo in der rechten, oberen Menüecke eingetragen. Wird das Logo angeklickt, öffnet sich ein transparentes Menü, das den Inhalt des AtMenu-Ordners anzeigt. Nun kann durch Anwahl eines Eintrags das dazu gehörige Programm gestartet werden. Zusätzlich kann auch eine Liste der zuletzt genutzten Applikationen angezeigt werden.

Der Beitrag zur diesjährigen „Little Big Competition“ wird ständig weiter entwickelt, sodass jetzt die Version 1.4 erreicht wurde. Seit dem ersten Release sind z.B. Mini-Icons in den Menüs (mit Abfrage der eingetragenen jinnee-Icons) sowie eine englische Übersetzung hinzu gekommen.

AtMenu ist Freeware, der Quellcode steht auf Anfrage zur

Verfügung. Voraussetzung zum Betrieb ist eine Atari-Umgebung mit MagiC oder N.AES sowie NVDI 5.x. □

skydiver@jumpgates.com

www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/atmenu.html

CoMa 5.3.0

Verbesserungen am Kommunikations-Tausendsassa

Der Kommunikationsmanager „CoMa“ liegt ab sofort in der neuen Version 5.3.0 auf der Homepage der Berliner Entwicklungsschmiede Softbär vor.

Hinzu gekommen ist ein neues Feld für Mobilfunk-Nummern mit dem entsprechenden Platzhalter. Der Zeitraum zum Senden von Faxjobs ist einstellbar. Außerdem ist die Auflösung für Faxmitteilungen im Faxabruf einstellbar. Hinzukommen die üblichen Fehlerbereinigungen. Das Update für Kunden, die das Programm länger als 6 Monate besitzen, kostet DM 30.-. Alle anderen können es kostenlos herunterladen.

Für Neukunden gelten noch bis zum 30. September Sommerpreise mit bis zu 31 % Preisvorteil. Die Standard-Version von CoMa kostet dann nur DM 49.- (sonst DM 69.-), CoMa Voice ist für DM 89.- (sonst DM 119.-) und CoMa Professional für DM 139.- (sonst DM 199.-) erhältlich. □

Ing. H. J. Konzeck, Richardstraße 60, D-12055 Berlin

Tel. 030-685 98 007, Fax 685 83 52

konzeck@gmx.de

softbaer.g-b-r.de

Status der Centurbo 060

Neuer Zeitrahmen festgelegt

Czuba Tech hat einen neuen zeitlichen Rahmen für die geplante 68060-Beschleunigerkarte Centurbo 060 für den Atari Falcon bekannt gegeben. In einem Rundschreiben stellte Rodolphe Czuba die Assemblierung von Prototypen für den September in Aussicht. Der Hersteller des Prototypen-Boards wird ausserdem kostenlos arbeiten, was sich positiv auf die Produktionskosten der Centurbo 060 auswirken soll.

Die Verzögerung des Zeitplans hat laut Czuba Tech ihren Hauptgrund darin, dass man derzeit hauptsächlich am Design eines neuen RioRed-Boards (RioRed J) arbeite. Dabei handele es sich um ein weiteres PowerPC-Board, das auch für die Atari-Welt interessant sei. Details würden noch bekannt gegeben.

In naher Zukunft wird es auf den Seiten von Czuba Tech ein umfangreiches Update inklusive Schaltplänen für die Centurbo 060 geben. □



Rodolphe Czuba, 28, rue des Sorbiers, F-60290 Laigneville, France

rczuba@free.fr

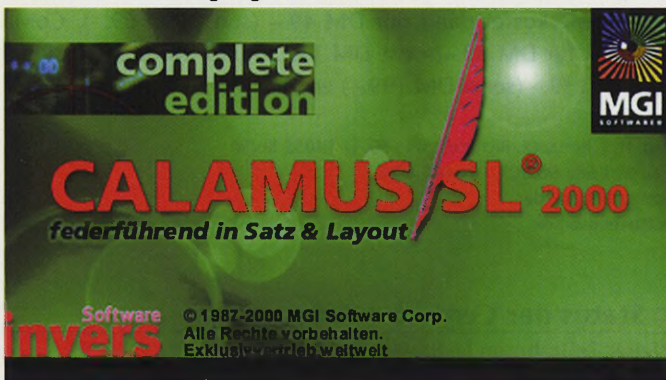
czuba-tech.com

□ Neues von Calamus

Neue Module stehen bereit

Ab sofort unterstützt der invers RTF-Import-/Exporttreiber für Calamus SL den Import von Fußnoten, die direkt in die Calamus-Mimik eingebunden werden. invers Software realisierte damit einen Wunsch vieler Calamus-Anwender.

Der Textrahmen enthält nach dem Import des entsprechenden RTF-Textes alle entsprechenden Formatierungen und die Fußnoten-Nummern gemäß Ihrer Vorgaben aus „Word“ oder entsprechenden Programmen. Die Fußnoten-Texte landen in den von Ihnen dafür vorgesehenen Fußnoten-Textrahmen. Eine Anleitung zum RTF-Import-/Export-Treiber erklärt die Vorgehensweise rasch und einfach. Für alle, die schon den RTF-Import-/Export-Treiber v2.0 hatten, wird in Kürze ein kostenloses Update zur Verfügung gestellt werden. Falls Sie noch mit der Import-Version v1.0 oder dem uralten RTF-Treiber von DMC arbeiten, sollten Sie die günstigen Upgrade-Preise nutzen. Bis Ende August 2001 gilt zudem noch der günstigere Sommerpreis für den Neukauf. Eine Demoversion zum Testen vor dem Kauf steht zur Verfügung.



Weiterhin sind die ersten Modul-Demos des wesentlich leistungsfähigeren Indexer PRO fertig. Die Demoversion akzeptiert maximal 10 Einträge pro Index. Falls Sie bisher noch nicht mit dem Indexer gearbeitet haben oder die Verbesserungen der v2.0 gegenüber der ersten Version noch nicht entdeckt haben, sollten Sie jetzt unbedingt einen Blick auf die Demoversion werfen. Mit diesem Profi-Werkzeug können Sie Ihren großen Publikationen gezielt zu Leibe rücken und komplexe Stichwort-Verzeichnisse - sogar mit 2-stufigen Hierarchien - erreichen. Dabei arbeitet der Indexer PRO auch noch sehr schnell und über mehrere Dateien hinweg, sodass Sie auch größte Publikationen sehr rasch mit professionellen Schlagwort-Listen versehen können.

Die ersten Modul-Demos des sehr begehrten Font-Werkzeugs FonTools v2.0 sind ebenfalls fertig geworden.

Falls Sie bisher noch nicht mit den FonTools gearbeitet haben oder die Verbesserungen der v2.0 gegenüber der ersten Version noch nicht entdeckt haben, sollten Sie jetzt unbedingt einen Blick auf die FonTools werfen. Dieses Font-Werkzeug ist nicht nur praktisch, wenn es darum geht, in Ihren Fonts nachträglich das Euro-Zeichen nachzurüsten. □

invers Software Vertrieb, Ulf Dunkel, Alter Postweg 6, D-49624 Lönigen
Tel. 0 54 32-9 20 73, Fax 9 20 74
sales@calamus.net
calamus.net

□ Vor 10 Jahren - die st-computer 09-1991

Retro-Stimmung

An dieser Stelle möchten wir die Zeit wieder einmal etwas zurückdrehen und einen Blick in die st-computer von vor 10 Jahren werfen. Thomas Raukamp stieg daher in sein staubiges Kellerarchiv um in Erinnerungen zu schwelgen.

Das st-computer-Team kam im September 1991 frisch aus der Sommerpause. Entsprechend war die Fülle der gebotenen Themen. Das Highlight der zahlreichen Softwaretests der Ausgabe 09-1991 war zweifellos Calamus SL, die erste farbfähige Version der Publishing-Referenz auf dem Atari. Auf mehr als sechs Seiten stellt Jürgen Funcke höchst persönlich das Profiprogramm vor, das bis heute eine der wichtigsten Entwicklungen des Markts ist.

Aber nicht nur der Calamus belebte die Software-Front. Mit MultiGEM stand erstmals eine Betriebssystemerweiterung für das TOS zur Verfügung, die dem ST und TT endlich Multitasking verschaffen sollte. Mit Lösungen wie MagiC oder MiNT war diese Lösung aber noch nicht vergleichbar. Im Grunde erweiterte sie nur das Accessory-Prinzip des GEM.

Während MultiGEM sich daher nicht durchsetzen konnte, erlebte ein weiterer heutiger Klassiker im September '91 seine Feuertau: der Dateikopierer Kobold ist auch heute noch ein besonders beliebtes und viel genutztes Tool.

Die Zunge gerade halten mussten die Tester der vier Handy-Scanner, die gegeneinander antraten. Und auch eine Speichererweiterung auf damals unglaubliche 16 MBytes RAM für den ST wurde vorgestellt. Preis: DM 3498.-. □

Noch mehr stc-Retro unter starchiv.de



Kurzmitteilungen

Atari sponsert Fußballteam. Atari bzw. dessen Rechteinhaber Infogrames ist einer der drei Hauptsponsoren des französischen Erstligateams Olympique Lyonnais. Atari teilt sich dabei den begehrten Platz auf dem Trikot u.a. mit dem Autogiganten Renault. Das Trikot ist im Online-Shop von Olympique Lyonnais (olympiquelyonnais.com) in verschiedenen Größen zu bestellen. Spielernummer und -name sind auf der Rückseite je nach Wunsch aufflockbar. Der in Deutschland bekannteste Spieler des Teams dürfte der Däne Patrick Anderson sein. Das Trikot kostet ca. DM 130.-.

CD Writer Suite 3.2. Die CD Writer Suite liegt ab sofort in der Version 3.2 zum freien Herunterladen bereit. Neu ist u.a. (zusammen mit dem Aniplayer) die Unterstützung des MP3-Formats und des CD Extra-Dateiformats. Außerdem arbeitet ExtenDOS mit dem SCSIDRV-Interface zusammen. Damit kann ExtenDOS alle SCSI- bzw. ATAPI-CD-ROMs und -Recorder nutzen, die mit SCSIDRV arbeiten. □

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://attack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://attack.maiva.cz/
Aniplayer	2.16	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MINT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.151	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.19	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R8	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	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	5.3.0	ja	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://i.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/
Draconis	1.74	nein	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/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	1.08	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.6.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskier.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.12	ja	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	17.6.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.10	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/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.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04fl	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kaffe	0.9.1	nein	MINT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgssoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MiNTSetter	4.0	nein	MiNT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.54	nein	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.40	nein	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.511B2	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
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-logiware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.00	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
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/
Sarien	alpha	nein	MagiC	Sierra-Interpreter	http://home.t-online.de/home/christian.putzig/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7fl1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.25	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.85	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08ß	nein	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/
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	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.20	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0c	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.milimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDiallog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.914	nein	MiNT	AES-System für MiNT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
XAIRON	1.5	nein	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.12	ja	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Neue Macs für MagiC

Neue Macintosh-Hardware bedeutet auch immer schnellere Hardware für MagiC Mac. Wir haben uns daher für Sie auf der MacWorld Expo 2001 in New York herumgetrieben.

□ Fünf neue Mac-Modelle.

Text: Marco Schmitz

Fotos: Alex Scholz

Erwartungsvoll ließen sich die Mac-Enthusiasten von Steve Jobs Worten auf der Keynote berieseln. Hatten doch zahlreiche Gerüchte und angebliche interne Mitarbeiter Apples viel neue Hardware, allem voran einen iMac mit TFT-Display, versprochen. Nach knapp über zwei Stunden Keynote war die Ernüchterung perfekt: kein wirklich neuer iMac, kein auferstandener Cube, kein verbessertes Power- oder iBook und ein PDA war eh schon immer im Reich der Fabeln und Märchen anzusiedeln.

Doch ganz so schlimm war es auch wieder nicht. Immerhin wurde die alte iMac-Reihe ein wenig aufgebohrt und die PowerMacs einer Design- und Leistungskur unterzogen.

Neue G4s. Nach den blau-weißen G3-Koffern kamen die graphitfarbenen Gehäuse der G4-Reihe. Diese werden nun von einer neuen Farbgebung abgelöst, Apple nennt es Quicksilver. Das Design blieb fast dasselbe, lediglich die Frontblende hat sich verändert. Anstelle des Duschkopfes mit integriertem Lautsprecher gibt es jetzt eine schöne, silberne Membran zu sehen. Als Nächstes fallen die zwei gleich großen und abgerundeten Laufwerksschächte auf. Aber auch hier ist lediglich Platz für ein 5 1/4"- und ein 3 1/2"-Laufwerk. Die Anschlüsse auf der Rückseite sind ebenfalls unverändert. Ein Modem-Port, Lautsprecher- und Kopfhörer-Anschlüsse, Gigabit-Ethernet, 2x FireWire und 2x USB für die Kommunikation mit externer Peripherie. Leider wurde auch hier der Audio-Eingang ersatzlos gestrichen. Dafür benötigt man externe USB-Hardware wie den iMic, die extra angeschafft werden muss. Der von Apple geprägte Name „Digital-Hub“ wird hier wohl etwas zu wörtlich genommen. Vaters alte analoge Schallplattensammlung bleibt zumindest in der Grundausstattung außen vor.

Das Innere der neuen G4s präsentiert sich ebenfalls den alten Mainboards sehr ähnlich. Der Prozessor sitzt direkt an der Rückseite und ist mit einem >>



>> überdimensionalen Kühlkörper ausgestattet, welcher die heiße Luft direkt über einen separaten Lüfter ableitet. Mit drei RAM-, vier PCI- und einem 4X-AGP-Slot ist der neue Mac für die meisten Fälle gut gerüstet. Maximal 1,5 GB RAM lassen sich dort unterbringen und ansprechen.

Drei unterschiedliche Modelle hat Apple derzeit im Angebot. Waren 733 MHz bisher die Obergrenze der G4-Reihe, ist dies nun die Minimalausstattung. Neben dem kleinen 733-MHz-Modell gibt es noch eines mit 867 MHz und eines mit 2 x 800 MHz (Dual-Prozessor). Interessant ist dabei die Cache-Bestückung. Der Prozessor L2-Cache umfasst 256 KB, bei einer 1:1 Taktung. Den beiden großen Modellen wurde zudem ein enormer 2 MB bzw. 2 x 2 MB Level 3 Cache spendiert. Inwiefern sich dieser auf die Leistungsfähigkeit auswirkt, werden kommende Tests zeigen.

Alle Modelle besitzen mindestens 128 MB RAM, das große sogar 256 MB. Damit sind sie in dieser Konfiguration für Mac OS X recht gut gerüstet. Eine 40 GB, 60 GB bzw. 80 GB Festplatte nach ATA-Standard sind im Grundpaket enthalten, wobei die letzteren mit 7200 Umdrehungen laufen, erstere nur mit 5400. Allen gemein ist die Geforce 2MX, die beim Dual-Gerät allerdings einen zweifachen Monitorausgang bietet und mit 64 MB SDRAM bestückt ist. Der Clou ist sicherlich das Superdrive zum Beschreiben von DVD-Rs. Auch das mittlere 867-MHz-Modell ist damit ausgerüstet. Im kleinen G4 ist dagegen ein CD-RW integriert, das keine DVDs abspielen kann.

Mittels der Built-to-Order-Möglichkeit im Apple-Store können aber diverse Komponenten ausgetauscht werden. So wird z.B. eine Geforce3-Grafikkarte, ein Zip-Drive und ein Combo DVD/CD-RW zusätzlich angeboten. Wer Geld sparen will, kann für ca. 70,- DM sogar das inte-

Die iMacs haben mehr Power bekommen – sind aber mittlerweile zu teuer.



Der neue Power Mac G4 hat ein leichtes Facelifting erfahren und kommt spürbar nah an die GHz-Schallmauer. Zu attraktiven Straßenpreisen sind auch die TFT-Displays von Apple erhältlich.

grierte Modem weglassen.

Preislich sind die neuen Rechner recht attraktiv. Mit 4.498 DM ist das kleinste Modell im Apple-üblichen Bereich anzusiedeln. 9.299 DM soll der große G4 kosten. In Anbetracht des doppelten Herzens und dem Superdrive ist auch der Preis in Ordnung. Mit 6.699,- DM ist der mittlere der drei Rechner aber ein echter Preisbrecher. Immerhin sind im Handel für das Superdrive allein schon gute 2.000 DM hinzublättern.

Fast neue iMacs. Bei den iMacs war Apple bescheidener. Das Gehäuse hat sich in keiner Weise verändert. Lediglich die Hippie-Muster sind (zum Glück) verschwunden und den altbekannten Farben Blau, Weiß und Graphite gewichen. Vier Modellreihen stehen zur Auswahl. 500 MHz mit 512 KB Cache bei halben Takt, 500 MHz mit 256 KB Cache und vollem Takt, 600 MHz und 700 MHz ebenfalls mit 256 KB Cache und 1:1 Taktung. Während das kleinste Modell mit 64 MB absolut nicht für OS X vorbereitet ist, sind die größeren Modelle mit 128 MB bzw. 256 MB wesentlich besser für das neue System empfänglich.

In Sachen Grafik hat sich leider auch nicht viel getan. Während bei den kommenden Spielen ein Geforce2MX-Chip zu empfehlen ist, müssen die iMacs immer noch mit den hoffnungslos veralteten ATI-Rage-Pro-Karten zurechtkom-

men. Der kleine 500 MHz iMac hat gar nur eine Rage 128 Ultra verpasst bekommen. Für die Zukunft viel zu wenig und so einfach erweiterbar wie die großen Brüder sind sie leider auch nicht – schade. Die Krone der Minimalausstattung komplettiert dann noch das 24x CD-ROM-Laufwerk, bei den größeren Macs wurde hingegen ein CD-RW Laufwerk verbaut.

Im Gegensatz zu den G4s sind die Preise der iMacs ziemlich gesalzen, ist deren Hardware doch nicht in allen Punkten mehr auf dem heutigen Stand. Das kleinste Modell kostet ganze 2.499 DM. Für die Ausstattung sind das 500,- DM zuviel. Das Gleiche gilt auch für die anderen iMacs. Mit 2.999 DM, 3.799 DM und 3.999 DM sind sie einfach über-teuert. Da hilft auch nicht mehr der Knuddel-Bonus, der nach diversen Jahren schon einen ziemlichen Bart hat.

TFTs billiger. Zum Schluss noch eine freudige Nachricht zu den Bildschirmen. Wieder einmal wurden die Preise gesenkt und damit dringen sie in Regionen vor, in denen zuvor noch kein anderer Apple-TFT war. Das 15"-Display kostet jetzt nur noch 1.378 DM, 17" sind für 2.420 DM zu haben und das Cinema-Display mit 22" ist für vergleichsweise läppische 5.602 DM zu bekommen. Das alles wohlgerne im Apple-Store. Die Straßenpreise liegen noch darunter. □

Atari im Netz

Die Atari-Gemeinde im Internet wird immer größer. Thomas Raukamp sieht sich Monat für Monat nach interessanten Webseiten um.

Text & Surfen: Thomas Raukamp

MyAtari

myatari.net

Das Team des britischen Online-Magazins MyAtari nutzte die Sommerferien, um seine Webseite komplett neue zu entwerfen. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Der Online-Auftritt überzeugt durch ein ebenso angenehmes wie einfach zu bedienendes Äußeres.



Unter dem Auswahlpunkt „Getting started“ werden Neuankommlinge in die Webseite eingeführt. Im Mittelpunkt steht jedoch weiterhin die aktuelle Ausgabe des Magazins. Auffällig ist, dass sich MyAtari scheinbar stärker in Richtung Classic Gaming und 8 Bit bewegt, denn diese Themen stehen nun im zweiten Monat hintereinander im Brennpunkt. Für XL/XE-Fans ist aber auf jeden Fall die Bauanleitung für eine Parallelbus-Interface interessant.

Aber nicht nur Online-Leser kommen auf der neuen Webseite von MyAtari auf ihre Kosten. Wer gute Englischkenntnisse besitzt (und die braucht man ja auch für das Magazin), der wird sich über das neue Online-Forum freuen, dass zusammen mit dem kanadischen Newsservice „MagiC Online“ betreut wird. Hier kann nach Herzenslust mit internationalen Besuchern über die zweitschönste Sache der Welt geplaudert werden.

Alles in allem weiß der Auftritt von MyAtari rein äußerlich zu überzeugen. Inhaltlich ist das stark gestartete Online-Magazin in letzter Zeit jedoch etwas dünne geworden.

The Atari Times

geocities.com/greggeorge

An amerikanischen Websites ist immer wieder zu merken, dass Atari trotz aller Erfolge mit seinen Computerprodukten nach wie vor in erster Linie als Videospielmarke wahrgenommen wird. So widmet sich auch der Online-Newsdienst „Atari Times“ hauptsächlich den Konsolen von Atari und Spielen rund um VCS, Lynx, Jaguar und ST. Diese Aufgabe wird dafür aber umso bravouröser übernommen. Die Neuigkeiten sind stets auf dem neuesten Stand und schwerlich anderswo im Internet zu finden. Aber die Atari Times ist nicht nur einfach eine weitere Newspage, denn sie bietet auch Vorabberichte und Tests zu neuen Spielen.

Wer sich nicht für Spiele begeistern kann, sollte die Seiten der Times jedoch nicht zugeschlagen lassen. Es finden sich viele Features, die jeden echten Atari-Fan interessieren dürften. Wussten Sie z.B., in welchen Hollywood-Filmen Atari-Computer auftauchen? Guter Lesestoff sind außerdem interessante Portraits bekannter und nicht so bekannter Atari-Persönlichkeiten.

AtariAge

atariage.com

Ein wahres Mekka für Fans des Atari VCS-Systems stellt die Webseite „AtariAge“ dar. Geboten werden Neuigkeiten zu Spielen rund um die Klassiker 2600, 5200 und 7800. Wenn ihr VCS schon lange im Keller verstaubt, werden sie sich wundern, was es alles Neues gibt in der Welt des Classic Atari-Gamings.

AtariAge startete vor einiger Zeit unter seinem ursprünglichen Namen „Atari 2600 Nexus“ als Sammlung von Links rund um das VCS-System. Interessanterweise arbeitet einer der Macher hinter AtariAge als professioneller Programmierer und entwickelt gerade mit Deux Ex einen topmodernen Klassiker für die Playstation 2.

Interessant für Besucher sind neben den zahlreichen Neuigkeiten auch die Community-Seiten. Hier können Sie Ideen und Spiele mit anderen VCS-Fans austauschen. Sammler werden sich über Tipps und Tricks freuen, die verraten, wie die Konsolen und Spiele in guter Qualität gehalten werden, damit sie noch ein paar Jahrzehnte überleben. □

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

- perfekte Atari-Emulation für PC-Systeme
- unterstützt Win95, Win98, WinME, WinNT und Win2000
- beinhaltet das originale Atari-TOS
- Bonus: Thing-Desktop mit zahlreichen Extra-Funktionen und modernem Look
- Bonus: MultiTOS für echtes Multitasking
- beliebige Auflösungen und Farbtiefe wie von Ihrem PC-System angeboten
- beliebig viel RAM-Speicher
- „sleep-mode“ für Ressourcen-Ersparnis
- unterstützt als einziger Emulator die Windows-TT-Fonts für Atari-Programme
- unterstützt als einziger Emulator die Windows-Druckertreiber und ist damit für die Zukunft gewappnet
- Easy-Install in 2 min

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Upgrade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

Versandkosten: 7,- DM per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (Visa- oder Master-Card)
15,- DM per Nachnahme
15,- DM Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck oder Kreditkarte)

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung STEmulator“

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365 • Fax (0431) 27 368

NEU!

www.stemulator.net

☐ Ataquarium

Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt von nun an regelmäßig Einblick in die Programmierung von Applikationen und verrät Tipps & Tricks.

Text: Matthias Jaap

☐ Kontroverse Viecher und mysteriöse Programmiersprachen mit „P“

Wieder einmal ist es Zeit für unser Ataquarium. Die letzten Wochen waren durchaus ereignisreich, und so ist es auch nicht ganz einfach, alle Themen in eine Überschrift zu quetschen.

Nun könnte ich es mir an dieser Stelle einfach machen und einen Gewinn ausloben für denjenigen, der die Überschrift entschlüsselt. Aber auch wenn der Computer so manches Rätsel in sich birgt, sind wir noch lange nicht die rätsel-computer und jeder Teil des Titels findet seine Auflösung. Um dennoch ein gewisses Maß an Spannung zu erhalten, werde ich Ihnen an dieser Stelle nicht verraten, in welcher Reihenfolge diese Auflösung stattfindet.



☐ Blubb, blubb!

Als ob BUBBLES und BubbleGEM nicht schon genug Blasen aufgewirbelt hätten: es blubbert wieder im Atari.

Während Mac-Anwender ihren alten Classic-Mac aufwändig zum Aquarium umbauen müssen, hat Andreas Steinke einen praktischeren Weg gewählt: die Simulation eines Aquariums auf dem Bildschirm. Das ganze ist durchaus ein Markt mit Zukunft (Segas virtuelles Aquarium ist in Japan bspw. ein Renner), aber die Atari-Variante ist derzeit in einem frühen Stadium. Wer sich dafür interessiert, sollte sich in die Diskussion in der Newsgruppe „maus.computer.sprache.gfbasic“ einschalten.

☐ Kontroverses

Die GFA-GEM-Competition von Lonny Pursell ist vorbei! Zur Erinnerung: Ziel war es ein kleines Programm zu schreiben, das einen LST-Quelltext in ein compilierfähiges GFA-Programm wandelt. Dazu wurde aufgerufen, Geld in einen gemeinsamen Pool einzuzahlen, der dann an den Gewinner ausgezahlt wird. Insgesamt sind so über 230.- Euro zusammengekommen. Wie man dieses Ziel erreicht, war relativ freigestellt: das TTP-Programm sollte die erwähnte Konvertierarbeit erledigen. Ob nun aus dem Original-Interpreter Teile entnommen werden oder alles neu programmiert wird, war irrelevant.

Das Ziel, den Source-Code von GFA-Basic zu bekommen, musste bereits vor längerer Zeit aufgegeben werden. Selbst wenn: GFA-Basic wurde in Assembler programmiert, ist kaum dokumentiert und für fremde Programmierer der reinste Albtraum.

Das Resultat „Ist2gfa“ wurde von einem anonymen Hacker aus dem Programmcode des Interpreters entnommen. Damit verwendet das Programm größtenteils den Original-Programmcode der Firma und ist somit illegal - auch wenn man den Original-Interpreter besitzt. Deshalb rückt Lonny das Programm auch nur per E-Mail heraus, und jede Verbreitung ist untersagt. Dies sind die Wünsche des „Autors“ Vuk & Co - wobei die Verbreitung ohnehin nicht rechtens wäre.

Die neue Arbeitsweise sieht also so aus, dass das GFA-Programm in einem Texteditor geschrieben und abgespeichert wird. Danach wird die LST-Datei auf Ist2gfa gezogen, und als Resultat erscheint eine GFA-Datei im Verzeichnis. Inlines werden auch unterstützt; das Inline muss als .INL im gleichen Verzeichnis liegen. Ist die GFA-Datei im Editor geschrieben und per Ist2gfa erzeugt, hilft nur beten, denn Ist2gfa verfügt über keine Syntaxprüfung. Unsinnige Eingaben wie z.B.

Option Base (0

bemängelt das Programm nicht. Beim Kompilieren bricht dann der Compiler ab - viel Spaß beim Debuggen! Der Original-Editor hat bekanntlich eine Syntax-Prüfung bei der Eingabe und eine weitere Prüfung durch die Test-Funktion. Dies sind Eigenschaften, die gerade GFA-Basic einzigartig und komfortabel machen. Zudem kann natürlich nicht schnell das Programm >>



>> per „Run“ getestet werden, denn der Run-Only-Interpreter kann mit LST-Dateien nichts anfangen. Einrückungen bietet ein Standard-Editor nicht, ebenso wenig wie das automatische Großschreiben von Befehlen.

Nachteile. GFA-User haben mittlerweile eine stattliche Anzahl an Programmen angehäuft, um ein sauberes GEM-Programm zu erzeugen: RSC-Editor, faceVALUE, GFA-Editor, ergo!pro, GFA-Compiler (mit der Compilerbibliothek bzw. dem Linker von Richard Gordon Faika). Mit Ist2gfa wird die Komponente „GFA-Editor“ durch Editor XY + Ist2gfa ersetzt. Eine Unterstützung durch ergo!pro darf man kaum erwarten, da RUN!Software sicherlich keine Raubkopie unterstützen wird. Hinzu kommt noch ein erhöhter Debugging-Aufwand, denn nun kann man sich auch bei den Befehlen ungestraft vertippen. Die Möglichkeit Libraries ähnlich den faceVALUE-Wrinkles einzubinden, bietet Ist2gfa nicht, auch unsaubere Befehle wie HIDE M bleiben unberührt. Sicherlich ist es möglich, ein weiteres Programm dazwischen zu schalten, um neue Befehle o.ä. einzufügen, aber der GFA-Bandwurm wird immer länger. Irreführend für manche war wohl der Titel der Competition, denn Ist2gfa ist mit Sicherheit kein GEM-Programm.

Zudem hat Ist2gfa bereits seit längerem Konkurrenz: das optimal an ergo!pro angepasste BASTARD bringt den Interpreter auf modernen Systemen zum Laufen - inklusive dem ganzen Komfort des GFA-Originals. So bleibt als einziger Vorteil, das mit Ist2gfa der Programmeditor im Fenster läuft.

Die Weiterentwicklung von Ist2gfa dürfte schwierig werden: es ist derselbe „Spaghetti-Code“, den Frank Ostrowski einst verbrauchen hat.

Fazit. Wie Shakespeare schon schrieb: Vergebene Liebesmüh'! Ist2gfa macht das ohnehin schon komplizierte Programmieren unter GFA noch umständlicher.

☐ Programmiersprachen mit „P“

Es ist schon erstaunlich, was man manchmal auf PD-Disketten entdeckt. So schaute ich mir in Ruhe meine Sammlung an Disketten aus der Karstadt-Serie an, für die damals DM 10.- pro Stück bezahlt werden mussten. Ein Teil der Programme dieser Liste ist zwar auch auf anderen Listen zu finden, aber es gibt sehr viele Programme, die nur dort veröffentlicht worden sind.

Auf einer dieser Disketten befand sich ein Ordner „Pilot. PD“ und er enthielt „Tiny-Pilot“, eine Programmiersprache, die ich auf keinem FTP-Server oder PD-Liste entdecken konnte. Tiny-Pilot ist eine abgespeckte Version von Pilot. Wem jetzt der Name „Pilot“ bekannt vorkommt, der wird vermutlich vor ein paar Wochen auf einer der Atari-News-Seiten gewesen sein. Das

Taylor-Pilot von 1985 wurde von mir auf den Atari portiert und enthält eine komplette Implementation dieser Programmiersprache.

Was Tiny-Pilot interessant macht, ist, dass es selbst in GFA-Basic geschrieben ist. Zurzeit entsteht eine saubere GEM-Version von Tiny-Pilot die evtl. schon bei Drucklegung dieses Artikels verfügbar ist. In der nächsten Ausgabe gehe ich genauer darauf ein.

☐ Myteriöses

Scully: Mulder, nun schalten Sie den Computer schon an.

Mulder: Ich glaube es handelt sich hier um etwas Außerirdisches - sehen Sie sich diese grauen, schrägen Tasten an. Die Beschriftung spricht dafür, dass Menschen von Außerirdischen entführt wurden...

Scully: Es ist ein amerikanischer Computer der Firma Atari, Baujahr 1993.

Mulder: Area 51?

Scully: Sunnyvale.

Mulder: Das ist es, was sie uns glauben machen wollen.

Scully: Ich schalte den Computer jetzt ein.

Mulder: Das ist mysteriös.

Scully: Tatsächlich.

Mulder: Dies könnte für einige Menschen eine echte Erleichterung bedeuten.

Scully: Ich werde eine Probe nehmen.

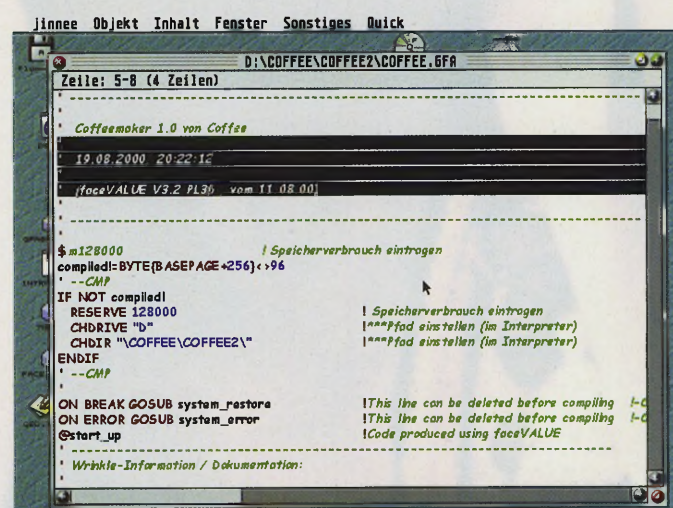
Mulder: Agent Jaap und Agent Raukamp sollten sich mit dem Fall befassen.

Scully: Sie meinen die „st-computer“?

Mulder: Richtig, die geheime Regierungsorganisation, die sich als Zeitschrift für ST-Computer tarnt.

Scully: Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen.

Mulder: Das war mein Satz, Scully.



Inzwischen haben mich die Proben von Agent Dana Scully erreicht. Sie zeigen einen Screenshot eines Atari-Bildschirms unter dem Betriebssystem Magic. Erste Untersuchungen haben gezeigt, das es sich *nicht* um eine Fälschung handelt. In der nächsten Ausgabe wird das Mysterium gelüftet, bis dann! ☐

Atari at the Movies

Wer aufmerksam Filme schaut, der sieht gar nicht so selten alte B... : Atari-Produkte wurden werbewirksam in Hollywood untergebracht. Wir sagen Ihnen wo...

Der Atari als Leinwandstar

Text: Thomas Raukamp

Atari ist ein Unternehmen, das die Welt mit seinen Produkten verändert hat. Besonders die Videospiele und -konsolen haben einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen, während die Computerserien in vielen Bereichen revolutionär waren. Atari hat dabei immer für den Massenmarkt produziert, und so ist es nicht sonderlich verwunderlich, dass seine Produkte auch immer einmal wieder in Filmen auftauchen. Nicht vergessen werden darf auch, dass Atari jahrelang zu dem Mediengiganten „Warner Communications“ gehörte, zu dem auch eine der weltgrößten Filmunternehmen gehört: Warner Bros. Produkte aus anderen Unternehmenszweigen aus Werbezwecken zu platzieren, scheint dabei also eine logische Konsequenz zu sein.

Wir haben uns einmal für Sie umgeschaut, in welchen Filmen Atari eine Rolle spielt. Lehnen Sie sich also zurück und lassen Sie sich unterhalten. Vielleicht schauen Sie in Zukunft einige Filme ja noch aufmerksamer als sonst...

Übrigens: Hinter jeder kurzen Filmbeschreibung findet sich ein Hinweis, ob der Film noch erhältlich ist. „VHS D“ bedeutet dabei, dass ein deutschsprachiges VHS-Video bei Amazon.de vorliegt. „VHS US“ bedeutet, dass Amazon.com die amerikanische VHS-Version (NTSC) im Programm führt, „VHS GB“ deutet auf eine englische PAL-Version hin. Ist eine DVD mit amerikanischem oder deutschem Ländercode bei Amazon bestellbar, haben wir diese mit „DVD D“ bzw. „DVD US“ ausgezeichnet.

Airheads. Airheads ist eine amerikanisch-britische Komödie aus dem Jahre 1994, in der Michael Lehmann Regie führte. Der Film dreht sich um eine mehr oder weniger erfolgreiche Rockband. Eine Angestellte eines Radiosenders und ein Rezeptionist spielen auf einem Atari Lynx II das Spiel „Shadow Of The Beast“ und benutzen dabei eine Screenvergrößerung. (VHS D, VHS US)



Airplane! (1980) ist ein verrückt-chaotischer Film aus der Feder und Regie der begnadeten Regisseure Jim Abrahams und David Zucker. In Deutschland wurde er unter dem etwas missratenen Titel „Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug“ vermarktet. Die Flugzeug-Crew wird krank, und die einzige Person, die das Flugzeug landen könnte, ist ein Ex-Pilot mit Flugangst. Im Kontrollzentrum des Flughafens spielt ein

Fluglotse „Basketball“ auf einem Atari VCS 2600. Als Monitor wird der Radarschirm des Towers genutzt. Schöne Ausichten für die Flugphobie!

Airplane ist auch unter dem Titel „Flying High“ bekannt. (VHS D, VHS US, DVD US)

Im Jahre 1982 folgte der Nachfolger „Airplane II: The Sequel“ (Flying High II). Abrahams und Zucker mochten diese Fortsetzung jedoch nicht selbst verbreiten, und so sprang Ken Finkleman in die Bresche. Heraus kam eine mittelpträgliche Fortsetzung, die noch einmal abkassieren sollte. Während eine Space Shuttle im Anflug auf den Flughafen ist spielen einige Kinder mit den Tower-Instrumenten wie auf einem Videospiel. Im Hintergrund dudeln die Klänge des VCS-Spiels „Yars’ Revenge“. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD US)

Best friends. Der Film Best Friends des Regisseurs Norman Jewison aus dem Jahre 1982 vereint die damaligen Comedy-Stars Burt Reynolds Goldie Hawn in einer unterhaltsamen Romanze. Während eines Besuchs bei der Mutter von Richard Babson (Burt Reynolds) wird die Nachtruhe der Hauptpersonen gestört, als die nervigen Neffen das Sofa besetzen und „Space Invaders“ auf einem VCS 2600 spielen. (VHS US)



Blade Runner. Der Klassiker von Ridley Scott aus dem Jahre 1982 präsentiert Atari als eines der wichtigsten Unternehmen des Jahres 2019. In mehreren Szenen sind Atari-Logos zu sehen. Harrison Ford spielt den Blade Runner Deckard, der 5 Repliken zur Strecke bringen muss. Der Film hat mittlerweile Kult-Status erreicht. Neben Atari als Weltimperium wird auch die Hare Krishna-Religion erwähnt, als mehrere Mönche ein Hare Krishna-Mantra singen. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD D, DVD GB, DVD US)

Child’s Play 2. Child’s Play (1990) von John Lafia gilt als Klassiker im Horror-Genre. Hauptperson ist die bössartige Puppe Chuckie, die von der Seele eines Serienkillers besessen ist und alles umbringt, was nicht schnell genug auf den Baum kommt. Im zweiten Teil spielt ein Junge auf einem Lynx I. Es werden außerdem Ausschnitte des Spiels „Blue Lightning“ gezeigt. In Deutsch ist der Film unter dem Titel „Chucky 2 – Die Mörderpuppe ist zurück“ erschienen. (VHS D, VHS US, DVD US)

Cloak & Dagger. Cloak & Dagger entstand im Jahre 1984. In dem Familiendrama von Richard Franklin spielen Atari- >>

>> Produkte eine tragende Rolle. So jagen Spione ein Spielmodul, das für den VCS 5200 entwickelt wurde. Das Spiel „Cloak & Dagger“ existierte zwar nie in Wirklichkeit, trotzdem sind in dem Geschäft „Computer Geek's Store“ verschiedene Verpackungen zu sehen. Das Geschäft ist auch sonst voll mit Atari-Hardware. Ein Leckerbissen für Atari-Fans! (VHS US)



D.A.R.Y.L. 1985 entstand D.A.R.Y.L. (Regie: Simon Wincer), eine Mischung aus Familiendrama und Science Fiction. Daryl ist ein Junge ohne Erinnerung, der herauszufinden versucht, wer er wirklich ist. In einer Szene spielt Daryl entweder auf einem VCS 5200 oder einem Atari 8-Bit-Rechner „Pole Position“. (VHS US)

Deal Of The Century. Auch Hollywood-Stars haben einmal kleine Brötchen gebacken. Ein Beweis dafür ist die im Jahre 1983 entstandene Komödie Deal Of The Century, die mit Chevy Chase und Sigourney Weaver wohlklingende Namen aufweisen kann. Regie führte William Friedkin. Der Film ist aber miserabel und flopte zu Recht. Waffenhändler versuchen an einen südamerikanischen Diktator Waffen zu verkaufen. Die Cockpit-Grafiken in Kampfjets werden dabei von einem Atari 800 erzeugt, wie das „Atari Connection Magazine“ einst zu berichten wusste. Also hat der Film zumindest einen Höhepunkt. (VHS US)



E.T.: The Extra-Terrestrial. ET aus dem Jahre 1982 war über Jahre der erfolgreichste Film aller Zeiten. Es gibt wohl kaum einen Kinobesucher, der hier noch nicht Tränen vergossen hat. Steven Spielberg führte Regie in diesem Film über einen Außerirdischen, der nach Hause zurückkehren möchte. Drew Barrymore

hatte hier ihre erste Rolle als Kinderstar. Auch Atari konnte sich hier gut platzieren: auf dem Fernseher im Wohnzimmer steht ein VCS 2600. Der ältere Bruder der Hauptperson trägt ein T-Shirt mit der Aufschrift „Space Invaders“ – wie passend. (VHS D, VHS US)

Gremlins. Auch in Gremlins aus dem Jahre 1985 geht es um Knubbelmonster. Regie führte Brian Howarth. In der berühmten Kneipen-Szene spielen die Gremlins die Atari-Arka-Version von „Star Wars“. (derzeit nicht erhältlich)

If Looks Could Kill. Richard Grieco ist der Star in diesem Film von William Dear aus dem Jahre 1991. Auf einem Schulausflug mit seinem Französischkurs rennt er in die

wildesten Komplikationen. In einer Szene spielt der kleine Bruder der Hauptperson auf einem Atari Lynx, während er frühstückt. (VHS US)

In Country. In Country (deutsch: Zurück aus der Hölle) ist ein Drama um Vietnam-Erlebnisse ehemaliger amerikanischer Soldaten. In der Hauptrolle glänzt Bruce Willis. Der Film entstand im Jahre 1989, Norman Jewison führte Regie. In einer Szene spielt Bruce mit einem Finger auf einem Atari VCS 7800 ProSystem. Als Spiel läuft „Ms. Pac Man“. (VHS D, VHS US)

The Last Starfighter. Warner versuchte im Abspann das namensgleiche Videospiel zum Film The Last Starfighter anzupreisen. In dem Film von Nick Castle (1984) wird ein Videospiel-Freak aufgrund seiner Fähigkeiten im Abballern von Aliens gegen einen Angriff tatsächlicher Außerirdischer eingesetzt – eine steile Karriere! Das später erschienene Spiel wurde in „Star Raiders II“ umbenannt. (VHS US, DVD US)

Max Dugan Returns. Matthew Broderick war in den 80ern ein viel gefragter Held in verschiedenen Teenager-Komödien. 1983 entstand unter der Regie von Herbert Ross die unterhaltsame Komödie Max Dugan Returns. Die Regale im Zimmer der Hauptperson sind voller Spiele für das VCS 2600. (VHS US)

Modern Problems. Chevy Chase hat Anfang der 80er Jahre offensichtlich einen Haufen Mist drehen müssen. Modern Problems von Ken Shapiro aus dem Jahre 1981 macht hier keine Ausnahme, in dem er einen Fluglotsen spielt. Höhepunkt: Chevy spielt auf einem Atari VCS 2600 „Space Invaders“. (VHS US)



Mr. Mom. Michael Keaton gilt als etwas zu schwächlicher Batman und als begnadeter Komödiant, was er auch in Mr. Mom aus dem Jahre 1983 unter Beweis stellt. Stan Dragoto führte Regie. Keaton übernimmt hier den Haushalt, als seine Frau wieder arbeiten will. Das Chaos ist vorprogrammiert. In einer Szene spielen seine Kinder auf einem Atari VCS 5200. (VHS US, DVD US)

Never Say Never Again. Sean Connery kehrte 1983 als James Bond auf die Leinwand zurück. In Deutschland lief der Film unter dem Titel „Sag niemals nie“. Bond tritt hier gegen den Supergangster Max Largo (hervorragend >>

>> gespielt von Klaus Maria Brandauer) an. In dem Film sind zahlreiche Arkade-Titel von Atari zu sehen, darunter „Gravitar“. Regie in diesem Bond führte Irvin Kershner. In weiteren Hauptrollen sind (die göttliche) Kim Basinger, Max von Sydow und Barbara Carrera zu sehen. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD US)

Over The Edge. In dieser wahren Geschichte um eine Teenager-Rebellion aus dem Jahre 1979 von Jonathan Kaplan wird in mehreren Szenen Musik aus Atari-Videospielen gespielt. Hardware oder Software ist allerdings nicht zu sehen. In Deutschland erschien dieser stille Klassiker unter dem Titel „Über dem Abgrund“. (VHS D, VHS GB, VHS US)



Poltergeist. Poltergeist ist einer der vielleicht besten Gruselfilme aller Zeiten. Tobe Hooper führte Regie, Steven Spielberg trat als Produzent auf. Entstanden ist diese Perle im Jahre 1982. Auf dem berühmten Fernseher der Familie steht ein Atari VCS 2600-System, das zum ersten Mal zu sehen ist als die kleine Carol Ann zum ersten Mal auf die Geister aus dem Jenseits trifft und den berühmten Satz „They’re here!“ ausspricht. Noch besser ist das VCS zu sehen, als ihr Bruder Robbie Angst vor dem Licht hat und zu seinen Eltern kommt, die einen Joint rauchen. (VHS D, VHS US, DVD D, DVD US)

The Princess Bride. Der in Deutschland unter dem Namen „Die Braut des Prinzen“ erscheinende Film entstand im Jahre 1987. Regie führte Rob Reiner. In einer Nebenrolle ist Robin Wright zu sehen. In einer Szene spielt der kleine Fred Savage „Hardball“ von Accolade auf einem 8 Bit-System. Atari-Fans tippen auf einen Atari XL oder ein XE Game System, während Commodore-Anhänger einen C=64 erkannt haben wollen. Schauen Sie also genau hin! (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD US)

Revenge Of The Nerds. Die 1984 gedrehte Komödie ist von Jeff Kanew. Das Kind Wormser spielt hier in einigen Szenen auf einem Atari VCS 2600. (VHS US, DVD US)



Road Trip. Die amerikanische Teenager-Komödie führte im vergangenen Jahr in den USA zu einem wahren Atari-Revival. In dem Film von Todd Philipps irrt die Hauptperson quer durch Amerika in einem T-Shirt mit Atari-Logo. Atari-T-Shirts waren innerhalb kürzester Zeit vergrif-

fen. Nicht nur Atari-Fans wird diese gelungene Komödie gefallen. (VHS US, DVD US)

Sneakers. Sneakers ist ein hervorragender Film aus dem Jahre 1992 mit Jojo Marr, Robert Redford, Sidney Poitier, Dan Aykroyd und River Phoenix. In der Starbesetzung führte Phil Alden Robinson Regie. In Deutschland erhielt der Film den Untertitel „Die Lautlosen“. Die Sneakers sind dabei eine Gruppe von Einbrechern, die eindrucksvoll modernste Computertechnologie einsetzen. In einer Szene ruft Dan Aykroyd die NSA an und setzt dabei eine Telefon-Lügendetektor ein. Schauen Sie genau hin, wenn er den Telefonhörer mit dem Gerät verbindet. Bei der Kupplung handelt es sich um einen alten Akkustikkoppler von Atari. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD D, DVD GB, DVD US)

Star Trek III: The Search For Spock. Im dritten Teil der Endlos-Saga Star Treck machte sich Schwabbelbauch Kirk auf die Suche nach seinem langohrigen Kumpel Spock. Dabei sind alle Rentner der originalen Enterprise-Crew. Übrigens führt Leonard Nimoy in diesem 1984 gedrehten Film zum ersten Mal Regie. Gute Ohren braucht auch der Zuschauer: die Sounds des Communicators entstanden durch das Halten einer Taste eines Atari 8 Bit-Computers. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD US)



Superman III. Etwas zerrissen kam sich Superman im missglückten dritten Teil seiner Saga vor. Durch synthetisches Kryptonit teilt er sich in den guten Clark Kent und den bösen Superman. Christopher Reeve spielt gewohnt unbeeindruckend den Helden in diesem Film aus dem Jahre 1983. Richard Lester führte Regie. Beeindruckend ist einzig die Videospiel-Sequenz, in der Superman auf das Quartier der Schurken zufliegt. Atari entwickelte diese Sequenz in 3.5 Monaten und investierte dabei 125.000 US-Dollar. Bis heute wissen die Szenen zu überzeugen. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD US)

Terminal Entry. In diesem Film aus dem Jahre 1986 spielen einige Kinder ein Videospiel, während sie in Wahrheit terroristische Aktionen ausführen. Die Idee erinnert etwas an „War Games“. Die Screenshots des Film von John Kincade sind mit einem Atari 800 gemacht worden. (derzeit nicht erhältlich)

Terminator 2: Judgment Day. Arnold Schwarzenegger wird wohl bis an sein Lebensende mit der Terminator-Reihe identifiziert werden. Der zweite Teil, der in Deutschland mit >>



>> dem Untertitel „Der Tag der Abrechnung“ lief entstand unter der Regie von James Cameron und zeigt Arnie gewohnt kantig. Er gilt unter Fans als der beste Teil der Reihe. Gleichzeitig zeigt er ein Atari-Produkt in seinem auffälligsten Filmeinsatz, als der junge John Conner einen Atari Portfolio benutzt um Geld aus einem Automaten zu stehlen. Wiedergutmachung kann das Gerät leisten, als es ein Schloss zu knacken hilft, womit schließlich die Welt vor dem nuklearen Holocaust gerettet wird – wenn das nichts ist. In einer anderen Szene spielt John „Missile Command“. Am Ende des Films erhält daher Atari Games Corp. alle Credits, da diese die Rechte an dem Spiel besitzen. Atari Corp. als Hersteller des Portfolio wird hingegen nicht erwähnt. (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD D, DVD GB, DVD US)

This Is Spinal Tap. Spinal Tap gilt als die lauteste Hardrock-Band der Welt. In diesem Tour-Movie aus dem Jahre 1984 von Rob Reiner will man diesen Ruf verteidigen. Im Tourbus der harten Jungs findet sich ein Atari-Automat mit dem Spiel „Missile Command“. Atari-Fans vor dem Schauen des Film Lärmschutz-Kopfhörer aufsetzen! (VHS D, VHS GB, VHS US, DVD D, DVD GB, DVD US)



TRON. TRON ist ein Klassiker aus dem Jahre 1982, der von David Lisberger dirigiert wurde. Ein Hacker wird in eine reale Computerwelt hineingezogen. Die Soundeffekte dieses unterschätzten Films stammen von einem Atari 800. Jeff Bridges spielt eine Hauptrolle. (VHS US, DVD US)

Twilight Zone: The Movie. Twilight Zone: The Movie legte 1983 den Grund für eine überaus erfolgreiche Fernsehserie.

Regie führten Joe Dante und John Landis, Dan Aykroyd spielt eine Hauptrolle. In einer Szene spielt ein Kind auf einem Arcade-Automaten von Atari den Klassiker „Tempest“. (VHS D, VHS US)

Videodrome. In diesem bedrückenden Thriller aus dem Jahre 1983 von David Cronenberg wird in mehreren Szenen der Atari 800 gezeigt. (VHS GB, VHS US, DVD US)

23 - Nichts ist wie es scheint. Zur deutschen Ehrenrettung trägt in diesem Artikel der Thriller 23 bei. Er erzählt die Geschichte von deutschen Hackern, die in die Rechner der US-Regierung eindringen und ihre Daten an den ehemaligen sowjetischen Geheimdienst KGB verkaufen. In einer Szene arbeiten die Hacker um den Mastermind Karl Koch auf einem Atari 1040 ST. Dieser stürzt ab und das Team verlangt nach stärkeren Computern. Der 1040 hat hier also nicht seinen glorreichsten Auftritt. Trotzdem sollte jeder Computer-interessierte diesen Film schauen! (VHS D)

Ausblick. Schon Lust auf einige Filme beim Lesen bekommen? Dann viel Spaß bei der Erweiterung Ihrer Video- und DVD-Sammlung. Die obige Liste erhebt übrigens keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn Sie noch mehr Kinofilme wissen, in denen Atari-Produkte auftreten, würden wir uns über Ihre Nachricht sehr freuen.

In der kommenden Ausgabe gehen wir auf die Auftritte von Atari in Fernsehfilmen und -serien näher ein. Sie werden überrascht sein, wie oft das Unternehmen aus Sunnyvale hier ihre Produkte werbewirksam platzieren konnte. So schlecht war Ataris Marketing-Abteilung also doch nicht... □

Quellen:

Atari Times: ataritimes.com

The Internet Movie database: imdb.com



GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

Fax: 040/3 06 18-100

e-mail: mail@greenpeace.de

www.greenpeace.de

Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

01740

Voll dabei!

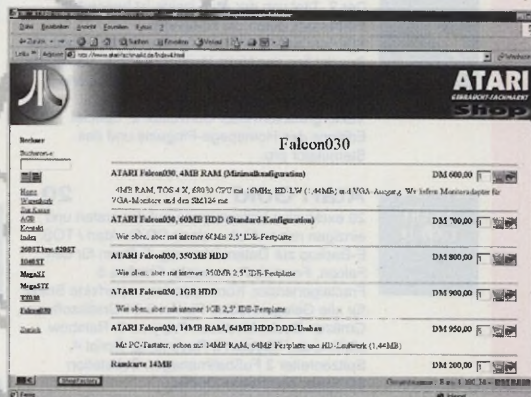
**ATARI
FACHMARKT
PETER DENK**



- 300 ATARIS
- über 2000 Programme & Spiele

► Besuchen Sie unseren Online-Shop

Im Shop finden Sie 24 Std. täglich unseren aktuellen Bestand an Hard- & Software, wöchentliche Schnäppchen, spezielle Internet-Angebote sowie unsere Auswahl an erstklassigen kompatiblen Patronen und Trommeln für viele Drucker.



Surfen Sie mal wieder vorbei!

www.ATARI-Fachmarkt.de

Unser 28-seitiger Versandkatalog mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen können Sie im Internet downloaden oder wenn Sie keinen Internet-Anschluß haben, kostenlos bei uns bestellen!

Wir sind von Montag bis Freitag in der Zeit von 14:00 – 18:30 Uhr für Sie da!

- Verkauf •
- Ankauf •
- Beratung •
- Service •
- Reparatur •
- Software •
- Hardware •
- Spiele •
- Tinte •
- Toner •

**ATARI
FACHMARKT
PETER DENK**

ATARI-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
Tel.: 040-651 88 78 • Fax: 65 90 14 53
Mobil: 0172-413 38 77
Email: info@ATARI-Fachmarkt.de

**Die letzten Ihrer Art... Nutzen Sie die Gelegenheit,
Ihre Sammlung zu vervollständigen. Lieferung
solange Vorrat reicht!**

1040er + Spiele- Paket 99.-

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

Monitor SM 12465.

Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

**Aktuelle Geräteangebote auch bei uns im Internet unter:
www.seidel-soft.de**



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 19.-

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 Convector 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stenulator pro.



Atari Gold 20.-

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 20.-

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 39.-

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.



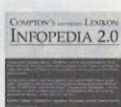
Maxon Games 10.-

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 10.-

Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.



Infopedia 2.0 45.-

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 20.-

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 günstige 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.



SDK Development Kit 20.-

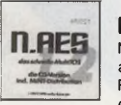
Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklungssysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools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



SDK Upgrade 20.-

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 29.-



NAES Betriebssystem 50.-

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.



Atari Forever 1 5.-

Allen Titeln der Atari Forever Serie gemeinsam sind die hochwertigen Ausstattungen der CD's mit exklusiven Grafik-Paketen und Fonts, wodurch diese nicht nur für Anwender, sondern auch für grafisch interessierte Personen interessant sind. Neben einer umfangreichen PD-Sammlung bietet die Forever 1 die Grafiksammlungen Crazy Frames, Fotografiik und Scribble Art.



Atari Forever 2 5.-

Neben der Software von ca. 1200 PD-Disketten finden Sie auf der CD: Avantgarde Rahmen 1, Exklusive Rahmen für grafische Gestaltungen, das Grafikpaket Symbol-Art sowie 20 schöne Hintergründe für DTP-Anwendungen.



Atari Forever 3 15.-

Teil 3 dieser Serie ist besonders für Calamus-Anwender interessant: eine umfangreiche Sammlung an vorbereiteten Calamus-Dokumenten für alle Gelegenheiten nimmt einem viel Arbeit ab. Sowohl die neuen SL-Versionen als auch das bewährte Calamus 1.09N werden berücksichtigt. Dazu gibt es ca. 300 wirklich hervorragende Fonts (CFN-Format) und jede Menge Software.



Atari Forever 4 15.-

Ganz aktuell die Ausgabe 4. Neben der obligatorischen Vielfalt an Software und PD diesmal dabei: neue Calamus-Dokumente, Alte Postkarten, die Grafik-Sammlung Foto Art, 3000 Vektorgrafiken im CVG-Format (inkl. Katalog als Calamus-Dokument zum einfachen Ausdrucken), eine Sammlung von Grafikrahmen im GEM-Vektorformat, Historis (historische Bilder und Grafiken in verschiedenen Formaten) und vieles mehr. Für Calamus Anwender gibt es noch einmal ca. 700 Vektorfonts sowie 250 True Type Fonts für NVDI oder Speedo GDOS. Für Musiker interessant: Midi-Files und verschiedene Sounddateien im HSN-Format.



Bingo 10.-

Unser immer wieder bewährter Klassiker: Viele hundert Programme aus dem vielfältigen Angebot an Public Domain und Shareware für Atari-Computer aus verschiedenen Bereichen ausgewählt. Erstklassige Programme für Musik, Midi, Grafik und Textverarbeitung, Datenverwaltung Business, Spaß und Spannung und viele nützliche Utilities sind auf der CD enthalten - übersichtlich nach Themen sortiert.



XPlore 15.-

Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet. Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a. den Virenkiller toXis) sowie eine Special der Grafiksammlung zum Thema Essen - Trinken - Feiern.



Gambler 15.-

Spiele ganz speziell für den Atari Falcon und TT. Die CD enthält über 400 Spiele, die speziell aufgrund ihrer Lauffähigkeit auf dem Falcon 030 (TT) ausgewählt worden sind. Alle Arten von Spielen sind ausgiebig bedacht. Damit haben Sie für Monate Spiele-Spaß sicher.



Artworks CD prof. 10.-

Artworks professional sind von einer professionellen Werbeagentur erstellte Layout-Vorlagen für Calamus. Man kann die Vorlagen als Ideenquelle für eigene Layouts verwenden oder die Layouts einfach für eigene Zwecke abändern.

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)

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

Wieder aktiv: eine aktuelle Liste unserer noch lieferbaren Produkte finden Sie im Internet unter **www.seidel-soft.de**

Grafiktools

Apex Media V2.4199.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum.

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia149.-

Apex Intro29.-
Einstiegs-Version zu Apex-Media: Es fehlen die Funktionsbereiche Morphing & Digitizer sowie einige speziell zur Bearbeitung von Filmen relevante Filter. Zur Einzelbildbearbeitung ein perfektes Programm. Ein Upgrade ist möglich.

Disketten & Laufwerke

Disketten-Laufwerk, extern159.-

hochwertiges, speziell für Atari-Computer modifiziertes Marken-Laufwerk von TEAC.
Geeignet für DD und HD-Disketten. Komplett für externen Anschluß im Gehäuse.

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

Bulkware sind Disketten lose im 50er- Pack, die für die Software- Herstellung hergestellt werden. Hohe Qualität und Zuverlässigkeit zeichnen diese aus.

Disketten 150 Stück mit Disk-Box50.-

50 Disketten in Posso-Media Diskettenbox, mit diverser PD-Software bespielt.

X-Act Chart Publishing49.-

Auch dieses hervorragende Programm können wir wieder zu einem sehr günstigen Preis anbieten. X-Act ist ein professionelles Programm für die Gestaltung von Präsentationsgrafiken, Tabellen etc.

Emulatoren

STEmulator Gold39.-

Die neue Profi-Version mit TT-RAM (bis 256 MByte) und High-Color Grafik.

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit39.-

Komplettes Kit zur Datenübertragung von Atari zum PC inkl. Software.

Stem. Gold Pack120.-

Stemulator Gold + Atari Forever 1 + 2 + 3+ 4 CD im Paket

CD-Pack '99

39.-

Maxon CD-2

Der Mega-Classiker von Maxon: die komplette ST-Computer PD-Serie auf CD

Maxon Games

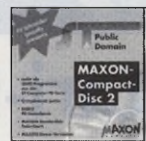
über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

29.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

Insgesamt eines der umfangreichsten Software-Pakete überhaupt für Atari Computer. Auf knapp 3 GByte Daten finden Sie tausende von Programmen, Fonts, Clip-Arts, Grafiken und viele Spezialitäten.



Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck) oder per Euro- oder Visa-Card:
DM 10.-, ab 150.- Warenwert frei Haus.

per Nachnahme: DM 18.-

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-soft.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE



☐ Atari-Mailinglisten

Mailinglisten sorgen für gute Kommunikation in der weit gestreuten Atari-Anwenderschaft. Wir schauen uns die existierenden an und geben Tipps zur Gründung einer eigenen Mailgemeinschaft. Bla bla.

☐ Man spricht Atari

Text: Matthias Jaap

Das Internet ist schon eine seltsame Sache: da wird überall von der Macht der Information gesprochen, aber die Flut ist derart überwältigend, dass man in den Terrabytes an Daten zu ertrinken droht. Umgekehrt befindet man sich schnell auf dem Trockenen, sobald ein Problem etwas spezieller ist. In der realen Welt gibt es dafür Clubs, die aber durch ihre Begrenzung auf ein bestimmtes Gebiet eingeschränkt sind - und was macht ein einsamer Atari-Anwender in Wladiwostok, der unbedingt eine flotte Polka mit Cubase komponieren will, aber ein Problem hat?

Richtig, er geht ins Internet. Dort haben sich bereits einige Menschen aus allen Teilen der Welt in einer sogenannten Mailingliste zusammengeschlossen. Durch die Aufhebung der geographischen Grenzen sind selbst zu exotischsten Themen Mailinglisten mit mehreren Mitgliedern möglich.

Wie funktionieren Mailinglisten? Mailinglisten unterscheiden sich kaum von dem normalen Versenden von E-Mails. Nach dem Aussuchen einer passenden Mailingliste wird eine E-Mail mit Bitte um Eintragung in die Mailingliste losgeschickt. Sind Sie erst einmal in einer Mailingliste eingetragen, werden alle Mails, die ein Gruppenteilnehmer an die Liste schickt, auch allen anderen Teilnehmern geschickt.

Die Mailinglisten werden von einem Listserver verwaltet (z.B. eGroups). Dieser archiviert alle Nachrichten, übernimmt das Verteilen neu eingegangener Mitteilungen und dient zur leichten Administration. Die Regeln für die Liste bestimmt dabei allein der Administrator bzw. Moderator, bei Anbietern wie z.B. eGroups kommen noch die AGBs dazu. Zugänge zu der Liste können von frei (E-Mail genügt zum automatischen Anmelden) bis zu restriktiv (Moderator beschränkt den Nutzerkreis) gehandhabt werden. Dem Moderator stehen verschiedene Möglichkeiten offen, die Gruppe „sauber“ zu halten.

Nachrichten an die Mailingliste werden für gewöhnlich im E-Mail-Programm verfasst. Diverse Anbieter stellen auch ein Web-Interface zur Verfügung.

Anmelden. Hinter den Kulissen läuft die Anmeldung immer gleich ab: eine E-Mail wird an den Listserver losgeschickt, der Moderator erhält eine Mitteilung und genehmigt dann das neue Mitglied oder nicht. Für den Anwender gibt es sichtbar zwei Anmelde-möglichkeiten: aus dem Web und über E-Mail.

Im Web stellt sich die Anmeldung in der Gestalt eines Formulars dar, das die eigene E-Mail-Adresse und weitere Angaben aufnimmt. Besonders kommerzielle Anbieter ziehen diese Möglichkeit der Anmeldung per E-Mail vor, da sie für den Durchschnittsbesucher einfacher ist und die zusätzlichen Angaben zudem >>

>> das Zusammenstellen von Benutzerprofilen erleichtern. Misstrauisch werden sollte man vor allem, wenn die Webseite über die Privatsphäre kein Wort verliert.

Die Anmeldung per E-Mail ist im Grunde genommen genauso einfach. Meistens genügt eine E-Mail an den Listserver mit dem Wort „subscribe“ (abonnieren) im Themenfeld oder im E-Mailtext. Die genaue Vorgehensweise kann sich geringfügig unterscheiden, da es verschiedene Systeme für das Verwalten von Mailinglisten gibt.

Beim Empfang von Nachrichten aus der Liste wird oft der Name der Liste in eckigen Klammern dem Thema hinzugefügt, z.B.:

[atari-midi] Probleme mit Cubase

Daran lässt sich schnell erkennen, ob und aus welcher Mailingliste die Mail kommt. E-Mail-Programme mit Filterfunktionen können zudem die E-Mail automatisch in einen Unterordner verschieben - eine sehr empfehlenswerte Methode, gerade bei hoch frequentierten Mailinglisten.

Abmelden. Analog dazu funktioniert das Abmelden: entweder per Webformular oder über eine E-Mail, die das Wort „unsubscribe“ enthält.

Mailinglisten im Vergleich. Mailinglisten sind nichts Einzigartiges. Newsgroups, ICQ, Foren und Chaträume bieten ähnliches und sind auch auf dem Atari verfügbar. Der Vorteil von Mailinglisten liegt in der Beschränkung des Nutzerkreises. Der Moderator wacht über die Nutzung seiner Liste und kann Benutzer warnen, die gegen die Regeln der Liste verstoßen. Dubiose Spam-Mail-Angebote wird man kaum finden, da sich der Spammer erst anmelden müsste, um seinen Datenmüll in der Mailingliste abzuladen. Die Anmeldung bewirkt auch, dass von den Teilnehmern schon ein gewisses Grundinteresse an der Gruppe besteht. Ein Atari-MIDI-Anwender ist bspw. in der entsprechenden Gruppe besser aufgehoben als in der sehr allgemeinen Newsgroups „comp.sys.atari.st“. Es gibt zwar auch spezielle Newsgroups, aber diese werden nicht von jedem Provider zur Verfügung ge-

stellt. Bei dem populären Mailinglisten-Anbieter eGroups (jetzt: Yahoo!! Groups) stehen neben der eigentlichen Liste auch noch weitere Angebote, z.B. ein Platz für FAQs und Programme zum Thema, zur Verfügung.

Der Nachteil gerade gegenüber bekannten Gruppen wie „comp.sys.atari.st“ ist aber die Anzahl der Mitglieder. Durch ihre offene Struktur haben Newsgroups in der Regel mehr Leser, auch wenn die gerade erwähnte Gruppe in letzter Zeit etwas schwächelt. Ein weiterer Nachteil, sind die Mails, die täglich in den Briefkasten geflattert kommen. Bei gut genutzten Gruppen wie z.B. der Midi-Gruppe kommen durchaus schon 20 Mails pro Tag zusammen. Die Abonnenten ärgert es dann natürlich besonders, wenn einige die Regeln der Gruppe nicht einhalten.

Foren sind den Mailinglisten sehr ähnlich. Auch hier ist für viele Foren eine Anmeldung erforderlich, ohne Passwort können keine eigenen Nachrichten geschrieben werden. Atari-spezifische Foren gibt es einige, wobei sich nur das Atari-World-Forum richtig durchsetzen konnte.

Chaträume sind in der Antwortzeit auf eine Anfrage ungeschlagen. Dort geht es mitunter ziemlich hektisch zu, zudem sollte man wissen, wann genügend Besucher im Chatraum sind, um

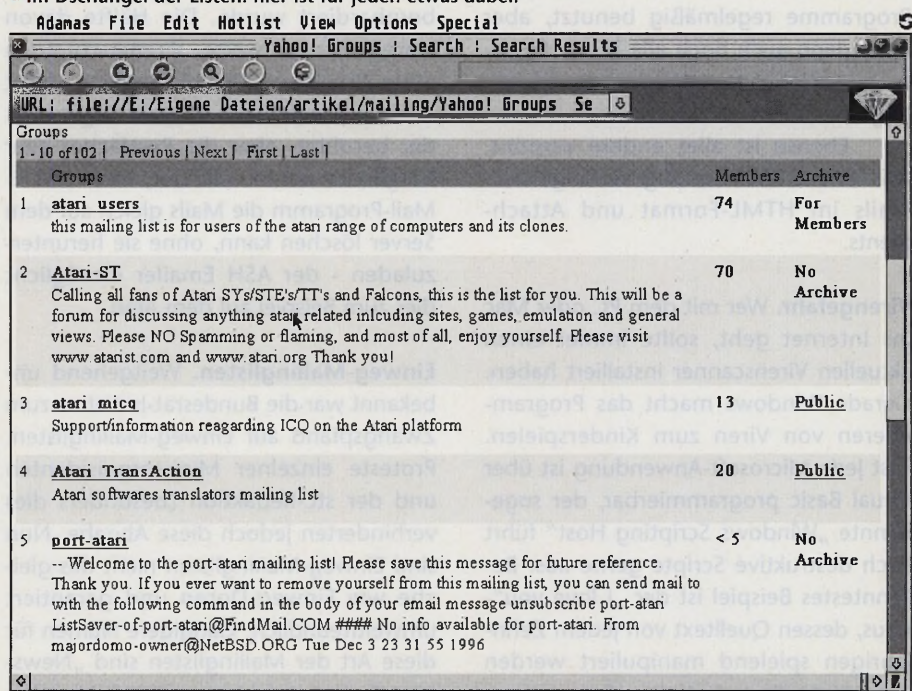
nicht Selbstgespräche zu führen. Gut frequentiert ist z.B. der IRC-Chat „#atari.de“ an jedem Mittwochabend ab 21.00.

Regeln. Da die Mehrheit der Teilnehmer sich die Beiträge einer Mailingliste per E-Mail zuschicken lässt, gelten ähnliche Regeln wie beim direkten Verschicken privaten Nachrichten. Sogenannte „Off-Topic-Mails“ sind verpönt, da sie die Teilnehmer nur Zeit und Geld kosten. Für persönliche Meinungsäußerungen sollte weiterhin die „normale“ E-Mail verwendet werden. Ein Beispiel, wie ein Thema ausarten kann, war jüngst in einer Newsgroup zu finden, in der das Thema „Atari-Browser-Umfrage“ fast zu einer Debatte über den Sinn von TTP-Programmen geworden ist.

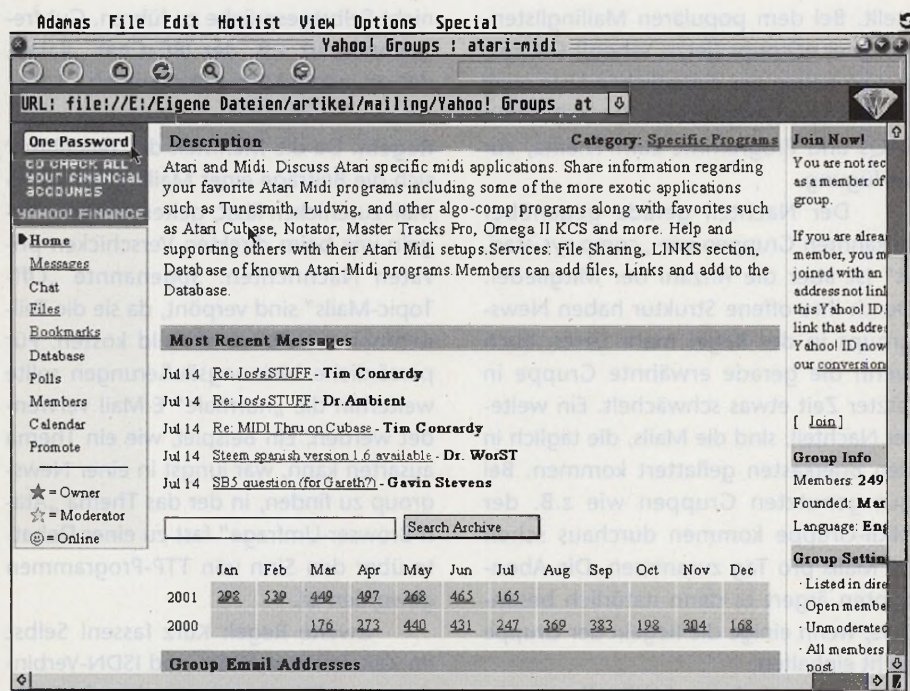
Zweite Regel: Kurz fassen! Selbst im Zeitalter von ADSL- und ISDN-Verbindungen gibt es viele Modem-Besitzer, die vielleicht außer den ganzen Gruppennachrichten auch noch ihre persönlichen Mails lesen wollen. Selbst bei einer schnellen Verbindung kostet das Überfliegen der eingegangenen Mails Zeit.

Viele Mailinglisten sind dazu übergegangen, eigene FAQs (Frequently Asked Questions: häufig gestellte Fragen) zu erstellen. Wenn ein solches existiert, sollte man es unbedingt vorher lesen, da sich dann einige Fragen von selbst klären. >>

■ Im Dschungel der Listen: hier ist für jeden etwas dabei!



Groups	Members	Archive
1. <u>atari_users</u> this mailing list is for users of the atari range of computers and its clones.	74	For Members
2. <u>Atari-ST</u> Calling all fans of Atari SYs/STE's/TT's and Falcons, this is the list for you. This will be a forum for discussing anything atari related including sites, games, emulation and general views. Please NO Spamming or flaming, and most of all, enjoy yourself. Please visit www.atarist.com and www.atari.org Thank you!	70	No Archive
3. <u>atari_mica</u> Support/information reagarding ICQ on the Atari platform	13	Public
4. <u>Atari TransAction</u> Atari softwares translators mailing list	20	Public
5. <u>port-atari</u> -- Welcome to the port-atari mailing list! Please save this message for future reference. Thank you. If you ever want to remove yourself from this mailing list, you can send mail to with the following command in the body of your email message unsubscribe port-atari ListSaver-of-port-atari@FindMail.COM ##### No info available for port-atari. From majordomo-owner@NetBSD.ORG Tue Dec 3 23 31 55 1996	< 5	No Archive



▣ Musikalisch und beliebt: die MIDI-Mailingliste hat mehr zu bieten als nur MIDI-Talk.

>> Ein weiteres Mittel, um sich garantiert keine Freunde zu machen, ist das Zitieren (Quoting). Eigentlich ist dies eine sinnvolle Sache, einen Bezug herzustellen. Aber wenn 90 % der Ursprungsmail zitiert werden, geht der Sinn des Zitats verloren - und wenn dann als einziger neuer Beitrag nur ein „Stimmt!“ steht, ist das nur noch ärgerlich.

In die gleiche Sparte fallen Signaturen. Es ist zwar sehr schön, wenn ein Teilnehmer einen Falcon besitzt und 16 Programme regelmäßig benutzt, aber diese dann auch noch alle in der Signatur zu verewigen, verlängert nur die Beiträge.

Ebenso ist alles andere verpönt, was eine E-Mail unnötig verlängert: E-Mails im HTML-Format und Attachments.

Virengefahr. Wer mit dem PC oder Mac ins Internet geht, sollte immer einen aktuellen Virens Scanner installiert haben. Gerade Windows macht das Programmieren von Viren zum Kinderspielen. Fast jede Microsoft-Anwendung ist über Visual Basic programmierbar, der sogenannte „Windows Scripting Host“ führt auch destruktive Skripte gerne aus. Bekanntestes Beispiel ist der „I love you“-Virus, dessen Quelltext von jedem Zehnjährigen spielend manipuliert werden kann. Viele dieser Scripting-Viren verbreiten

sich über das Adressbuch des E-Mail-Programms (Outlook/Outlook Express). Diese massenhafte Vermehrung bringt nicht nur Firmen-Netzwerke zum Zusammenbrechen, sondern bedroht auch Mailinglisten. Die Adresse des Listenservers wird gerne in das Adressbuch aufgenommen und so kann sich der Virus über einen Eintrag an die ganze Gruppe verschicken.

Diese Situation trat bei der Atari-Midi-Gruppe ein, die daraufhin mit Mails bombardiert wurde. Die Hälfte davon waren kurioserweise Virenwarnungen eines Providers. Die Mailingliste selbst hatte sich zwar nach ein paar Tagen wieder beruhigt, aber die Postfächer aller Mitglieder waren voll. Gut, wenn das E-Mail-Programm die Mails gleich auf dem Server löschen kann, ohne sie herunterzuladen - der ASH EMailer ermöglicht dies zum Beispiel auf dem Atari.

Einweg-Mailinglisten. Weitgehend unbekannt war die Bundesrat-Initiative zum Zwangspfand auf Einweg-Mailinglisten. Proteste einzelner Ministerpräsidenten und der stc-Redaktion (besonders die) verhinderten jedoch diese Abgabe. Nun sind Einweg-Mailinglisten nicht das gleiche wie Einweg-Dosen und garantiert umweltfreundlich. Gängigere Namen für diese Art der Mailinglisten sind „Newsletter“ oder „Informationsliste“. Newslet-

ter sind eine Art Reklame- und Informationsbrief auf Bestellung. Die Anmeldung erfolgt ähnlich wie bei einer normalen Mailingliste. Fortan ist man im Verteiler des Newsletters aufgeführt. Schickt der Anbieter nun den Newsletter an den Verteiler, so wird dieser verteilt an alle Mitglieder. Anders als bei einer Mailingliste gibt es jedoch keine Möglichkeit zu antworten - daher also „Einweg“. Für denjenigen, der dies anbietet, dürfte dies wohl eines der billigsten Werbemedien überhaupt sein, zumal an eine E-Mail noch nicht die gleichen Designansprüche gestellt werden wie z.B. an ein Werbeplakat. Newsletter werden von sehr vielen kommerziellen Seiten angeboten, um aktuelle News, wie z.B. Sonderangebote oder Gewinnspiele, zu verschicken. Dadurch spart sich der Anwender unter Umständen den Besuch auf deren Webseite. Gerade für die Classic-Ataris ist dies eine Alternative.

Mailinglisten. Nun sind die Grundlagen zu den Mailinglisten zwar klar, aber die passende Mailingliste muss erst noch gefunden werden. Der klassische Weg über die Suchmaschine Google mit dem Suchtext „Atari“ „Mailinglist“ brachte 3100 Resultate, von denen der Großteil eher unbrauchbar ist. Auffällig ist, dass auch viele alternative Rock-Mailinglisten gefunden werden. Kein Wunder, genießen doch „Atari Teenage Riot“ einen gewissen Kultstatus.

Neben den „freien“ Mailinglisten, gibt es Listen, die die kostenlosen Dienste eines großen Anbieters in Anspruch nehmen. Die drei bekanntesten Anbieter sind Yahoo! Groups (eGroups), Listbot und Coolist. Coolist kann man streichen, da keine Atari-Gruppen gefunden werden konnten. Listbot ist Teil des Microsoft Networks (MSN) und wird in der derzeitigen Form nicht mehr weitergeführt. Als Alternative stehen die MSN-Communities zur Verfügung, auf die später noch eingegangen wird. Yahoo! Groups ist der größte Anbieter von Mailinglisten und bietet eine Menge weiterer Features. 102 Mailinglisten zum Thema Atari (inkl. der Punkband Atari Teenage Riot) sind eingetragen.

MSN-Communities. Tatsächlich findet sich bei MSN auch die ein oder >>

>> andere Atari-Community. Insgesamt 29 Treffer für den Begriff „Atari“ konnten wir finden. Beim Anklicken des ersten Link erscheint die Meldung, dass die Community gelöscht wurde. Beim zweiten auch, beim dritten ebenfalls... MSN streicht gelöschte Communities offensichtlich nicht aus dem Verzeichnis.

Aber es gibt auch Communities, die MSN nicht panikartig verlassen haben. Diesen stehen die Funktionen Homepage, Nachrichtenbrett, Fotoalbum, Chat, Kalender und Dateibereich zur Verfügung. Dafür ist das Ganze derart mit kleinen JavaScripts gespickt, dass man mit dem Atari wohl die Segel streichen muss. Besonders die Seite für gelöschte Communities ist eine bemerkenswerte Leistung in negativer Hinsicht: ein Dutzend Scripts erstellen eine Seite, die ein Webdesigner in fünf Minuten mit Standard-HTML basteln könnte.

Beruhigend ist, dass man zumindest im Atari-Bereich auf MSN getrost verzichten kann: das Angebot ist klein und selbst das angebotene macht einen etwas kargen Eindruck.

Yahoo! Groups. Yahoo! ging im Bereich Web-Communities sehr erfolgreich auf Einkaufstour. Neben dem Webspace-Anbieter „Geocities“ und „WebRing“ wurde auch eGroups aufgekauft und in Yahoo! Groups umbenannt. Yahoo! Groups bietet einen komfortablen Katalog für die Gruppen an, die Vielzahl der Gruppen sorgt dafür, dass sich in den Kategorien auch etwas findet. Über ein Eingabefeld lässt sich ein Begriff suchen. Danach werden alle gefundenen Gruppen inkl. der Beschreibung, Anzahl der Gruppenmitglieder und Gruppentyp angezeigt. An der Gruppenbeschreibung wird man auch sehen, dass die meisten Gruppen in englischer Sprache sind.

Die Gruppenstärke ist höchst unterschiedlich - so strotzen „atari“ und „atari-midi“ mit 670 bzw. 250 Mitgliedern, während in „port-atari“ ein Mitglied seit 1998 Selbstgespräche führt. Eine höhere Mitgliederzahl bedeutet nicht zwangsläufig, das mehr geschrieben wird - die „atari-midi“-Gruppe kommt monatlich auf durchschnittlich 450 Mails, während „atari“ mit 4 Mails eher einem Newsletter gleicht. Der Grund liegt entweder in mehr „stillen

Mitlesern“ oder schärferen Bestimmungen für die Teilnahme an der Liste.

Klickt man auf den Gruppennamen, erscheinen weitere Informationen über die Gruppe. Unter „Group Settings“ sind die wichtigsten Daten der Gruppe zusammengefasst.

Jede Gruppe verfügt über vier E-Mails, die nach dem Muster <Gruppenname>[-Zusatz]@Yahooogroups.com aufgebaut:

atari-midi@Yahooogroups.com
zum Posten von Nachrichten

atari-midi-subscribe@Yahooogroups.com
Gruppe abonnieren

atari-midi-unsubscribe@Yahooogroups.com
Gruppe abbestellen

atari-midi-owner@Yahooogroups.com

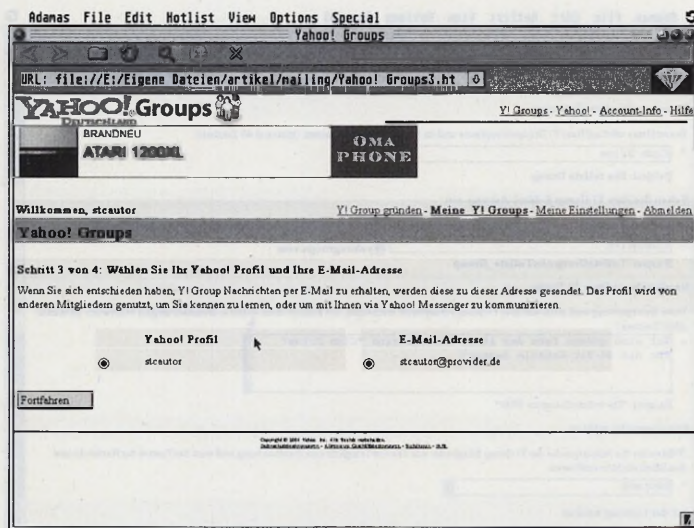
Gruppenleiter kontaktieren

Je nach Gruppe stehen weitere Funktionen zur Verfügung: ein durchsuchbares Nachrichten-Archiv, ein Platz für Dateien (bis zu 20 MB), Bookmarks und Umfragen. Der Moderator hat bei Yahoo! Groups sehr viele Möglichkeiten, die Gruppe zu gestalten. So ist es in den meisten Gruppen von vornherein nicht möglich, E-Mails mit Attachments an die Gruppe zu schicken.

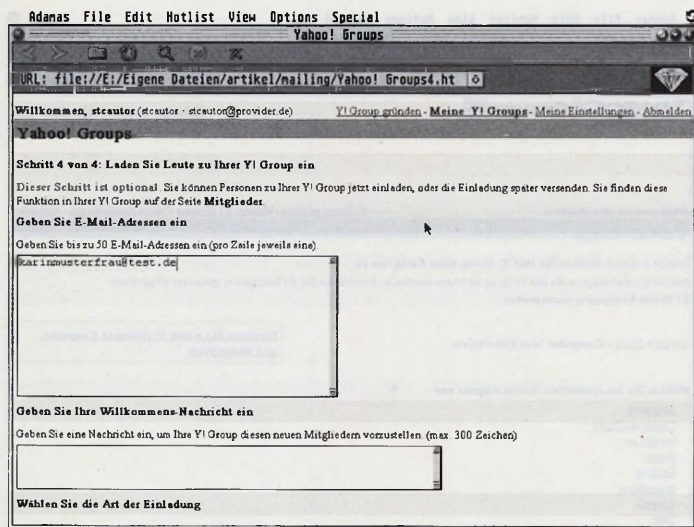
Eigene Mailingliste mit Yahoo! Groups. Wer eine eigene Mailingliste bei Yahoo! aufbauen will, benötigt zunächst eine Yahoo!-ID. Diese gilt für das gesamte Angebot von Yahoo! und kann somit auch verwendet werden, um bspw. an einem Webring teilzunehmen. Dazu klickt man auf der Yahoo! Groups-Seite [1] „Neu bei Yahoo!?“ an und >>

Schritt 1

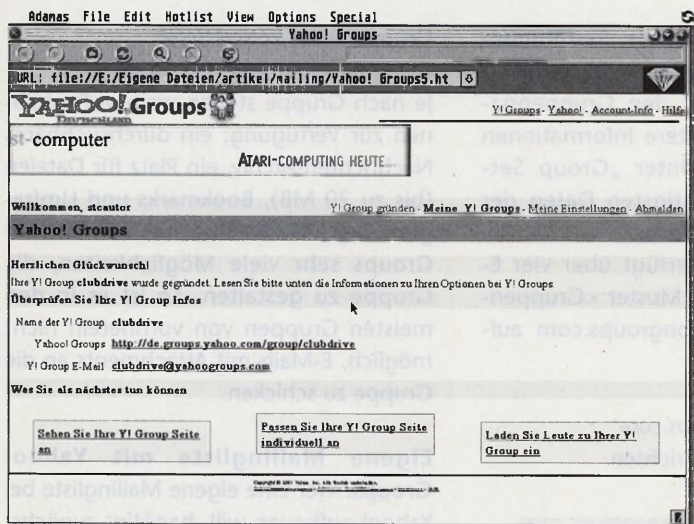
Schritt 2



Schritt 3



Schritt 4



Schritt 5

>> akzeptiert die AGB. Nun folgt man den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem die Anmeldung vollständig ist, wird die Yahoo!-ID und das Passwort eingegeben. Die folgende

Seite listet die Gruppen auf, denen man angehört. Nicht zu übersehen ist der Link „Neue Y! Group gründen!“. Es folgen vier Schritte bis zur fertigen Gruppe:

1. Schritt. Der Name der Gruppe dürfte selbsterklärend sein, im Beispiel gründen wir die leicht masochistische Gruppe „Anonyme Verehrer von Club Drive“. Da sich ein solcher Gruppenname schlecht automatisch für eine E-Mail konvertieren lässt, ist dies das nächste Eingabefeld: „clubdrive“ wird eingetragen.

Die nächsten 2000 Zeilen gehören der Gruppen-Beschreibung. Wem auf Anhieb nichts passendes einfällt, der kann diese auch später verändern. Zur reinen Information dient die Primärsprache: von Chhattisgarhi bis Urdu ist alles vorhanden.

Wichtiger ist da schon die Art der Listung. Yahoo! Groups führt einen Katalog über alle Gruppen. Soll die neue Gruppe geheim gehalten und nur ausgewählten Personen zugänglich gemacht werden, kann man sie mit „Ungelistet“ unsichtbar machen.

In die gleiche Kategorie fällt die Art der Mitgliedschaft. Voreingestellt ist „Offen“, was für neue Mitglieder bedeutet, dass der Moderator ihnen nicht zustimmen muss. „Beschränkt“ erfordert eine vorherige Genehmigung des Moderators, und „Geschlossen“ öffnet die Gruppe nur für eingeladene Mitglieder.

Die Art der Moderation regelt die Freiheiten, die die Mitglieder beim Posten von Nachrichten haben. Misstrauische Moderatoren lesen sich vorher die Nachrichten durch, bevor sie freigegeben werden („Moderiert“) oder funktionieren die Liste gleich in einen Newsletter-Service um.

2. Schritt. Selbst wenn die Seite nicht im Gruppen-Katalog erscheinen soll, muss eine von 13 Kategorien ausgewählt werden. Nach der Auswahl erscheinen noch diverse Unterkategorien, im Beispiel sind dies z.B. „Computer & Videospiele“, „Brettspiele“ usw. Wenn die Gruppe ausreichend beschrieben wurde, muss nur noch auf „Platzieren Sie meine Y! Group in...“ geklickt werden und es geht weiter mit dem...

3. Schritt. Hier wird einfach nur das Profil und die dazugehörige E-Mail-Adresse ausgewählt.

4. Schritt. Um die Gruppe gleich zu füllen, kann Yahoo! Groups Personen >>

>> einladen, der Gruppe beizutreten. Bis zu 50 E-Mail-Adressen können eingegeben werden, dazu kommt noch ein Willkommenstext. Dieser Schritt ist optional.

Fertig. Yahoo! Groups listet nun noch einmal die wichtigsten Infos zu der Gruppe auf. Diese Infos lassen sich jederzeit nachschlagen - man muss sie also nicht aufschreiben. Es hat sich übrigens erwiesen, dass Mailinglisten von bekannten Webseiten mehr Mitglieder haben. Haben Sie eine Mailingliste gegründet, sollten Sie versuchen eine Partnerschaft mit einer Web-Seite einzugehen.

Atari-Mailinglisten. Wie bereits erwähnt gibt es einige Atari-Mailinglisten, von denen die meisten englischsprachig sind. Zumindest beim Test hatte die deutsche Yahoo! Groups-Seite das Problem, nur deutschsprachige Gruppen zu finden. Beim Stichwort „Atari“ fand die Seite nur eine Gruppe, die mit Atari zudem nicht allzu viel zu tun hat.

Ansonsten sind die englischsprachige und deutschsprachige Gruppen-Seite kompatibel. Sie können also Ihre Gruppe auf der deutschsprachigen Seite einrichten und haben auf der englischsprachigen weiterhin Zugriff auf sie.

Lediglich ein erneutes Login ist notwendig.

Einige Atari-Programme haben eigene Mailinglisten (FreeMiNT, ACS-pro), einige allgemeine Mailinglisten finden Sie in der Übersicht.

Fazit. Mailinglisten sind eine prima Sache. Wie bei den Web-Foren ist aber auch hier eine Konzentration auf einige wenige Mailinglisten zu erkennen. 

[1] de.groups.Yahoo.com
[2] groups.Yahoo.com

Atari-Mailinglisten in der Übersicht

Name	Listenadresse	Abonnieren/Web	Homepage	E-Mails	User	Sprache
atari_users	atari_users@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/atari_users	telsa1.freemove.co.uk	6/Monat	74	Englisch
Atari-ST	Atari-ST@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/Atari-ST	atarist.com und atari.org	unbekannt	70	Englisch
Atari_TransAction	Atari_TransAction @Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/Atari-ST	-	3/Monat	20	Englisch
atari-midi	atari-midi@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/atari-midi	sites.netscape.net/timconrardy/	460/Monat	251	Englisch
atari-nederland	atari-nederland@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/atari-nederland	-	300/Monat	88	Niederländisch
www-atari-jaguar-de	www-atari-jaguar-de@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/www-atari-jaguar-de	-	5/Monat	39	Englisch
st-computer	st-computer@Yahoo!groups.com	groups.Yahoo!.com/group/st-computer	st-computer.net	neu gegründet	neu	Deutsch

Impressum der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)
Redaktionelle Mitarbeiter: Bengy Collins, Joachim Fornallaz, Ali Goukassian, Matthias Jaap
Redaktion:
thomas.raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterrönnfeld
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:
falkemedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 K i e l
Tel. 04 31 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5
<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, Osterrönnfeld
Bezugsmöglichkeiten:
Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli
Einzelpreis: DM 9.80
Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit stc-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 falkemedia - 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.

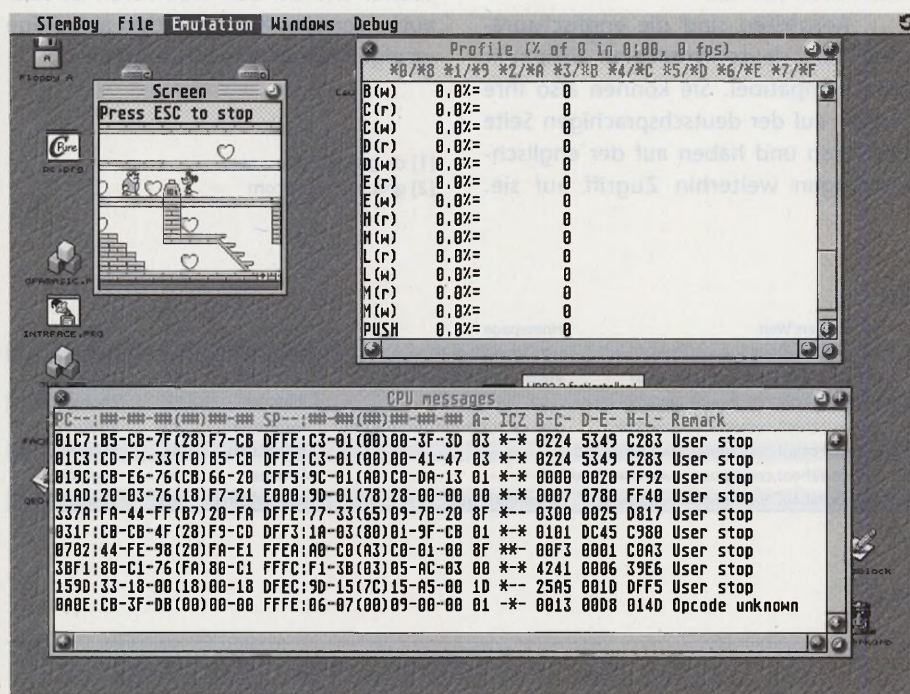
Haftungsausschluss:

Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbausketzen 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 2001 by falkemedia

☐ STemBoy 3.25

Der ST emuliert den Nintendo GameBoy – und das im GEM-Fesnter. Mittlerweile ist eine neue Version erschienen, die wir Ihnen hier vorstellen möchten.



☐ Der Atari spielt GameBoy

Text: Matthias Jaap

Dass der ST Ende der 80er Jahre das Chamäleon unter den Computern war, ist heute fast vergessen. Für damalige Verhältnisse gute Mac- und PC-Emulatoren sowie eine breite Palette an Betriebssystemen machten den Atari zur universellen Einsatzmaschine für alle Anwendungen. An dem Software-PC-Emulator „pc-ditto“ wurde jedoch damals bereits deutlich, dass ein reiner Software-Emulator hohe Rechenleistung benötigt. Dies ist auch der primäre Grund, warum die Emulatorenszene auf dem ST nie so recht in Gang gekommen ist. Auf der anderen Seite ärgern sich Besitzer eines schnellen Atari-Clones, dass die Software-Emulatoren oftmals nicht besonders sauber programmiert wurden. So bleiben von den ca. dreißig Emulatoren gerade einmal fünf Emulatoren übrig.

Nintari. Ein kleiner Teil der Emulationen auf dem Atari widmet sich den Konsolen – davon allesamt den Nintendo-Konsolen. Die Reservoir Gods haben einen etwas umständlichen Weg gewählt und angeblich Teile des C64-Emulators „Frodo“ für ihre beiden GameBoy-Emulatoren verwendet. Denjenigen, die sich nicht intensiv mit Emulatoren beschäftigen, wird es wahrscheinlich unbegreiflich sein, aber selbst die Emulation einer auf den ersten Blick eher simplen Konsole fordert den Atari stark. Dies ist auch der Grund, warum Godboy auf einzelne Spiele optimiert wurde, darunter auch „Mario 1“.

Verwandt mit dem Projekt ist Ed Cleveland's NES-Emulator, der im Internet kursiert. Gedacht ist dieser Emulator für normale STs, aber da er nie fertig gestellt wurde, ist er langsam und absturzförmig. Einen Port eines GB-Emulators hat Patrice Mandin ins Auge gefasst, der sich aber momentan mehr mit der Portierung von sehr speziellen Internet-An-

wendungen für MiNT beschäftigt. Mehr Tatsachen vorzuweisen hatte da Bodo Wenzel. Sein „STemBoy“ erschien still und heimlich und wird weiterentwickelt.

Kleine GameBoy-Kunde. Den Nintendo GameBoy gibt es in verschiedenen Varianten: GameBoy, Pocket GameBoy, Super GameBoy, GameBoy Color und seit kurzem den GameBoy Advance. Während die ersten beiden Exemplare technisch identisch sind, fordern die anderen drei eine höhere Leistung vom Emulator ab. Die Atari-GB-Emulatoren unterstützen nur den normalen GameBoy, Color- und Advance-Spiele laufen nicht! Der Super-GB ist ein Sonderfall, da es ihn als tragbaren GameBoy nie gab. Mit viel Getöse brachte Nintendo vor Jahren einen GameBoy-Adapter für das aktuelle SuperNES heraus - und das, als die meisten auf einen Adapter für die alten NES-Spiele warteten. Dieser Adapter enthielt praktisch einen kompletten GameBoy, erlaubte aber die Verwendung von speziellen Farbsets oder gar echten Farbbildern. Die Spiele konnten so programmiert werden, dass sie weiterhin auf einem normalen monochromen GameBoy liefen. Wer sich ein Super-GB-Spiel anschaut, wird ein paar Ähnlichkeiten zu „Godboy“ feststellen. Obwohl optisch durchaus vergleichbar, emuliert der GodBoy nicht die Extra-Funktionen des Super-GB.

Eine Bemerkung noch zum GB Advance: dieser wird nicht nur von Nintendo gehyped, sondern zieht auch Hobby-Programmierer an. Dank einer ausreichend schnellen CPU gibt es schon einen Spectrum-Emulator und demnächst einen VCS-Emulator.

Legaler Aspekt. Spätestens mit den ersten GB Advance ist eine Diskussion um die Legalität von Emulatoren entbrannt. Rein rechtlich gesehen werden keine Copyrights verletzt, solange nicht die Original-ROMs, BIOS-Routinen o.ä. verwendet werden. Dass man mit den Emulatoren in der Regel auch kommerzielle Spiele starten kann, ist für den Emulator selber nicht von Belang, es sei denn, es werden kommerzielle Spiele mitgeliefert. Ein generischer Emulator, der versucht, jedes Spiel zu starten, >>

>> kann zudem auch PD-Spiele starten. Problematisch waren auf dem Atari vor allem die Godboy/Godlenes, die das kommerzielle Spiel gleich mitlieferten. Gerichtsurteile, die die Legalität von Emulatoren bestätigen, gibt es einige. Atari hatte seinerzeit sogar selber gegen Coleco geklagt wegen des VCS-Clones „Gemini“ und dem Collecovision-VCS-Adapter – und verloren.

STemBoy. STemBoy wurde von Bodo Wenzel programmiert. Bodo beschäftigt sich intensiv mit den Palm-Handhelds und hat einige Tools zur Kommunikation mit den PDAs veröffentlicht. Der Vorteil an der Kombination „Atari-Palm“ ist die (fast) gemeinsame Prozessorbasis: der Dragonball, der im Palm Verwendung findet, ist mit der 680x0-CPU der Ataris verwandt. Damit eignet sich der Atari auch zur Cross-Plattformentwicklung für den Palm. So nahm auch PalmBoy seinen Anfang, die ST-Version STemBoy war praktisch „nur“ ein Nebenprodukt. Die ersten Versionen dienten nur Debugging-Zwecken, erst mit der Version 3 war die Emulation relativ vollständig. Auf der ST-Seite diente ein alter Mega ST mit Monochrom-Monitor als Entwicklungsumgebung, dementsprechend wählerisch war der Emulator auch und verweigerte auf Farbsystemen seinen Dienst. Dass dieser Mega ST wenig später seinen Geist aufgab, war zwar wenig erfreulich für den Entwickler, brachte aber einen weiteren Fortschritt für das Programm: STemBoy wurde fortan unter Linux mit dem Atari-Emulator „STonX“ entwickelt. Da der Emulator farbfähig ist, stellen für die Version 3.2 Farbauflösungen kein Problem dar. Ein anderes Problem ist da wohl, dass es für Linux die besseren Tools zur Palm-Programmentwicklung gibt. Damit war die Weiterentwicklung von STemBoy eingestellt, jedoch wurde der Source vom Autor dieses Artikels gesichtet, modifiziert und etwas modernisiert: fertig ist die Version 3.25.

Voraussetzungen. STemBoy sollte auf jedem Atari und Clone unabhängig von der TOS-Version laufen. Getestet wurde es aber nur unter MagiC PC bzw. MagiC-Mac, TOS 1.04, TOS 2.06 und STonX. Die größte Voraussetzung ist jedoch ein ausreichend schneller Rechner. Je nach

Spielgenre ist mehr oder weniger Rechenleistung viel erforderlich. Für die Spielsteuerung kann entweder der Joystick oder die Tastatur verwendet werden.

Um etwas Sinnvolles mit dem Emulator anfangen zu können müssen natürlich GameBoy-Spiele vorhanden sein. Zwei PD-Spiele sind bereits mit im Archiv: „Ship“ und „Sokoban“.

Start. Nach dem Start meldet sich STemBoy mit dem Emulationsfenster. Wer unter MagiC arbeitet, wird bemerken, dass die Menüleiste nun im 3D-Look erscheint. Auch die Dialoge sind in dreidimensionaler Optik. Ebenso werden in Farbauflösungen die Farben nicht mehr geändert, was die Geschwindigkeit etwas reduziert, aber in Farbauflösungen besser aussieht.

Ist ein Spiel ausgewählt, wird es normalerweise auch sofort abgespielt. Sollte dies nicht der Fall sein, kann über

Bild oben: Master Karateka sorgen für Kurzweil auch auf dem Atari.

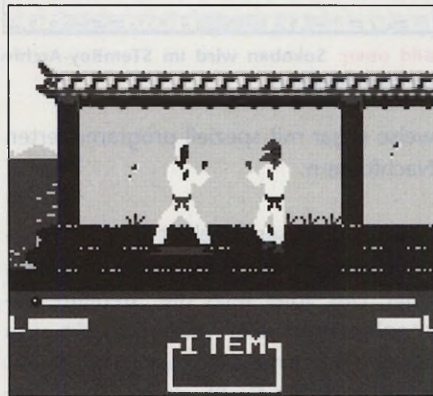
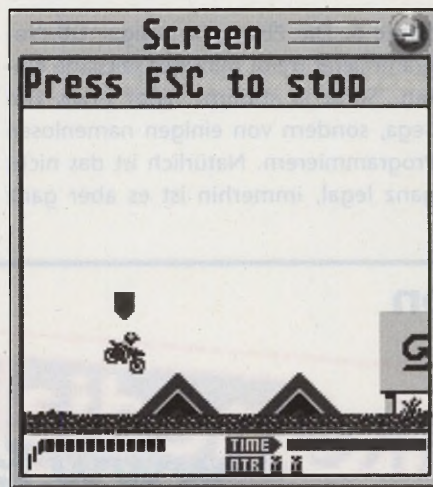


Bild unten: Motocross Maniacs scheuen auch die höchsten Hürden nicht.



„Emulation/Run“ das Spiel gestartet werden.

Steuerung. Da der GameBoy über mehr Knöpfe als ein Joystick verfügt, mussten einige Tasten der Atari-Tastatur belegt werden. Ebenso wurde seit einer der letzten Versionen an all jene gedacht, die keinen Joystick anschließen können, so z.B. Milan- und Emulatoren-Nutzer.

Die [Control]-Taste entspricht [Select], [Links-Shift] dem [B]-Button und [Alternate] dem [A]-Button. Für den [Start]-Button wird [Rechts-Shift] und seit Version 3.25 die [Return]-Taste verwendet. Der Grund dafür sind diverse Emulatoren, die nicht zwischen linker und rechter [Shift]-Taste unterscheiden können.

Games people play. Um Ihnen einen Eindruck von der Bandbreite der GameBoy-Software zu geben, die in STemBoy läuft, stellen wir einige Spiele vor. Insgesamt sind tausende GB-Spiele erschienen. Die Heimentwicklerszene ist die aktivste aller Konsolen, und auch von der Qualität sind viele PD-Spiele ungeschlagen. Leider haben sich viele PD-Entwickler mittlerweile dem Color- oder Advance-Modell zugewandt. Wenn Sie kommerzielle Spiele im STemBoy laufen lassen, müssen Sie sich im Besitz des Originals befinden.

Atari 2600 Boxing PD. Schweiß, Adrenalin, düstere Gestalten am Ring und das Motto „Zwei gehen rein, einer kommt raus“ treffen auf dieses Spiel zwar nicht zu, aber die nachprogrammierte Version des VCS-Boxen ist ganz gut gelungen. Der Boxer befindet sich immer im Vorwärtsgang und dreht sich nicht zu seinem Gegner um. Mit der Faust muss der Kopf des Gegners getroffen werden, der daraufhin zwar nicht abfällt, sich aber positiv auf dem Punktekonto bemerkbar macht.

Dieses Spiel gibt es in einer Beta-Version. Neben dem schon bereits erwähnten Fehler können die Boxer auch durch den anderen hindurchgehen. Ansonsten ist das Spiel gut spielbar und auch für kleine STs geeignet.

Donkey Kong. Das Spiel stürzt nach dem Auswählen des Spielstandes ab. >>

>> **Master Karateka...** ist eine Deluxe-Ausgabe des Karate-Klassikers „Karateka“. Das Spiel lehnt sich stark an „Kung Fu Master“ an, außer dass sich die Anzahl an Gegnern in Grenzen hält. Der erste Bildschirm dient dem Verteilen von Charakterpunkten, danach zuckelt sich der Spieler zum ersten Gegner. Per Button kann entweder getreten oder eine Runde gebetet werden. Master Karateka ist leider sehr langsam.

Mickey Mouse. Das Spiel zur Mouse ist ein klassisches Such-Spiel. Micky Maus sucht in den Leveln, die mit Leitern und Toren gespickt sind, nach Herzen. Dabei droht Gefahr von diversen Gegnern, wie z.B. dem bösen Plüschhasen. Micky kann Gegenstände einsammeln und abschießen.

Mickey Mouse ist ein ziemlich ödes Spiel, das aber in der Emulation perfekt läuft.

Motocross Maniacs. Ebenso gut spielbar ist dieser Konami-Titel, ein Motocross-Spiel aus der Seitenansicht mit guter Animation.

Parasol Stars. Dies ist der dritte Teil der Bubble Bobble-Saga in Schwarzweiß auf dem Game Boy. Mit dem Regenschirm werden Regentropfen oder Gegner aufgenommen und auf andere Gegner geschleudert. Wie auch die anderen Bubble Bobble-Spiele ist dieser Titel hervorragend.

Parodius. Dieser Shot'em up-Titel wurde leider nie für den Atari umgesetzt. Parodius ist Ballerspiel mit Humor. Gegner- und Spielersprites sind eher ungewöhnlich, so kann mit einem Pinguin gegen eine Kreuzung aus Katze und Piratenschiff gekämpft werden.

Hier liegt im Übrigen eine weitere Stärke des GameBoys: fast alle Ballerspiel-Klassiker wurden umgesetzt, teil-

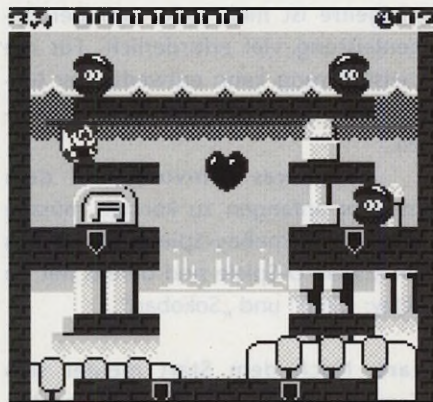


Bild oben: Parasol Stars ist der dritte Teil der Bubble Bobble-Saga auf dem GameBoy.

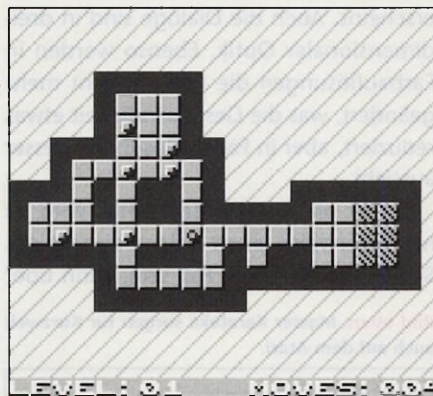


Bild oben: Sokoban wird im STemBoy-Archiv gleich mitgeliefert.

weise sogar mit speziell programmierten Nachfolgern.

Ship PD. Dieses Spiel ist im STemBoy-Archiv dabei und ist ein simples Ballerspiel. Das Spiel setzt die „geballte Rechenleistung“ des GameBoy ein, um einen Zweikampf zwischen zwei Raumschiffen in 2D-Grafik darzustellen. Für gegnerische Schüsse hat es leider nicht mehr gereicht.

Sonic 6. Die Phantasie einiger GB-Programmierer treibt mitunter seltsame Blüten. Sonic 6 stammt nicht etwa von Sega, sondern von einigen namenlosen Programmierern. Natürlich ist das nicht ganz legal, immerhin ist es aber ganz

gut gelungen. Unter STemBoy ist der Igel nur leider nicht zu sehen.

Optionen. STemBoy verfügt über eingebaute Debugging-Funktionen. Um die Geschwindigkeit der Emulation zu erhöhen, sollte im Emulation-Menü der Punkt „pure emulation“ aktiviert sein. Damit wird ein Großteil der Debugging-Aktivität deaktiviert. Für echte Experten steht ein Fenster mit den CPU-Meldungen, ein Opcode-Dialog und Breakpoints zur Verfügung. Wer sich die Tasten zur Spielsteuerung nicht merken kann, findet eine Auflösung unter „STemBoy/About...“. Der Dialog, der erscheint, ersetzt die zwei Dialogboxen der Version 3.2.

Weiterentwicklung. Da Bodo Wenzel den STemBoy weitergegeben hat, können Erweiterungen eingebaut werden. Die Version 3.25 ist - der Versionsnummer entsprechend - nur ein kleines Update. Neben den bereits erwähnten Änderungen unterstützt STemBoy lange Dateinamen. Die Dialoge sind tastaturbedienbar (nur MagiC/N.AES 2), und die Farben werden nicht mehr geändert. Ob es allerdings jemals tiefergreifende Änderungen wie z.B. Sound geben wird, steht noch in den Sternen. STemBoy ist keine Portierung eines bereits existierenden GameBoy-Emulators. Natürlich böte sich bei einem ausreichend schnellen Rechner auch eine Portierung eines Emulators an.

Fazit. STemBoy macht in Sachen Kompatibilität eine gute Figur. Mit dem derzeitigen Stand lässt sich schon das eine oder andere Spiel genießen. Sicher wird in der Zukunft das eine oder andere Feature hinzukommen. Wenn sich allerdings kein erfahrener ST- und GameBoy-Programmierer findet, wird Sound und bessere Stabilität aber nicht verwirklicht werden. ☐

mypenguin.de/stemboy/

auf klick! information

falkemedia
www.falkemedia.de

Einführung in HTML

Trotz aller Web-Wizards und -Editoren sind fundierte HTML-Kenntnisse immer noch das tägliche Brot der Homepage-Entwicklung. In unserem neuen Workshop lernen Sie die Grundbegriffe moderner Webseiten-Gestaltung kennen.

Wichtige Internet-Adressen:

- [1] mypenguin.de/hpp
- [2] multimania.com/nef
- [3] rgfsoft.com
- [4] tu-harburg.de/~alumnifc
- [5] application-systems.de/atari
- [5] clauss-net.de/atari.html
- [6] icab.de
- [7] mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3

Einsteiger-Kurs Teil 4: Formulare und CSS

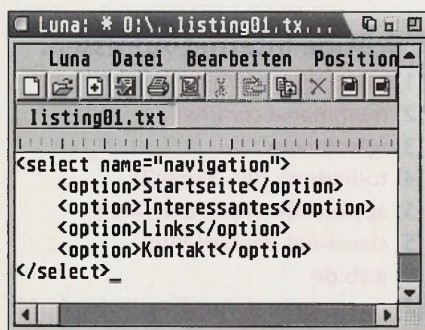
Formulare bieten dem Benutzer mehr Interaktivität. Im letzten Teil unseres HTML-Einsteigerkurs lernen wir, wie man Formulare erstellt und ihre verschiedenen Eingabeobjekte nutzt. Außerdem möchten wir einen näheren Blick hinter die Buchstaben „CSS“ werfen.

Formulare. Es ist einfacher als Sie denken, Ihre Website interaktiver zu gestalten. Formulare sehen oft recht trickreich aus, bieten jedoch eine große Auswahl an Steuerelementen, wie zum Beispiel: Texteingabefelder, Popup-Menüs, Checkboxes usw. Mit all diesen Elementen können Gästebücher, Umfragen und einfache Feedback-Formulare realisiert werden. Selbstverständlich gibt es jede Menge andere sinnvolle Möglichkeiten Formulare einzusetzen, die gar nicht wie traditionelle Ausfüllformular aussehen, beispielsweise Auswahlmenüs für die Navigation. Die Grundstruktur eines HTML-Formulares sieht so aus:

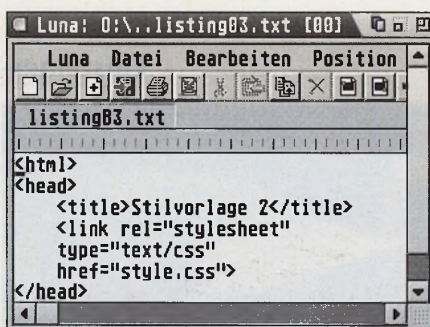
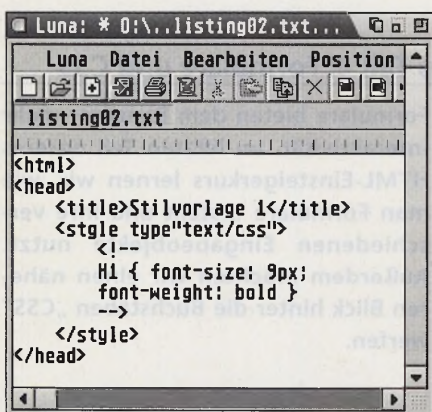


```
<form>      Beginn
<input>    Eingabemöglichkeiten...
<input>    ...so viele Sie brauchen
</form>    Ende
```

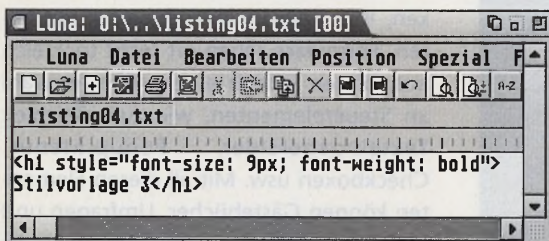
Als erstes müssen wir dem Browser mit dem ACTION-Attribut sagen, wohin das ausgefüllte Formular mit seinen Daten geschickt werden soll. Da gibt es zweierlei Möglichkeiten. Einmal, dass die Daten an ein serverseitiges Skript geschickt werden, welches die Daten auswertet und das Ergebnis zum Beispiel per E-Mail an den Webmaster sendet. Oder im FORM-Tag wird direkt der mailto-Befehl benutzt und die Daten verschickt der Webbrowser eigenständig an die >>



Das Auswahlménú im Browser. Neben der entsprechenden Quelltext. Jedes einzelne Listenelement muss in einen OPTION-Tag innerhalb von SELECT geschrieben werden.

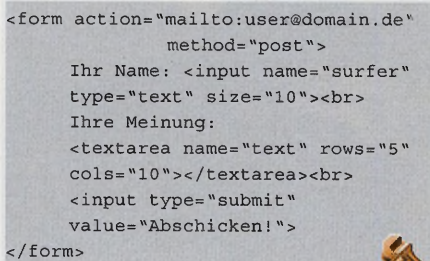


Die erste Variante, CSS anzuwenden, ist die Befehle in die STYLE-Tags zu setzen. Der Link auf eine externe Datei mit dem LINK-Tag ist sicherlich die praktischste Methode, da man damit zentral die komplette Site modifizieren kann (vorausgesetzt, alle verzweigen auf dieselbe Datei). Weiterhin gibt es eine Möglichkeit die Eigenschaften direkt im jeweiligen Tag zu verändern. Dazu wird das STYLE-Attribut angewendet, der die Werte enthält.

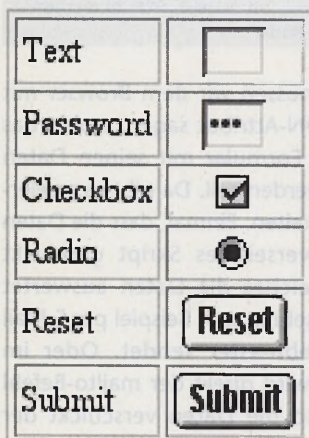


>> angegebene E-Mail Adresse.

Da ein serverseitiges Skript gewisse Kenntnisse einer Programmiersprache wie Perl oder PHP voraussetzt, wollen wir uns der zweiten Möglichkeit zuwenden. Schauen wir uns nun den Beispielcode eines Formulars an:



Dieses Formular sendet die Eingaben des Besuchers per E-Mail an „user@domain.de“. Unser Beispiel hat ein Eingabefeld für den Namen und ein Textfeld für die umfangreichere Meinung. Und zum Schluss einen Knopf mit der Betitelung „Abschicken!“, zum Verschicken der Daten. Der meistgenutzte Typ von INPUT ist „text“, welches ein simples Eingabefeld ist. Jeder INPUT-Tag braucht einen Namen, den wir mit dem NAME-Attribut definieren. Zusätzlich können wir das Eingabefeld vom Interface her gestalten. In unserem Beispiel ist das



Die verschiedenen Input-Typen im Überblick.

Feld zehn Zeichen lang (size=10), es gibt jedoch keine Begrenzung der möglichen Zeichenzahl. Das Attribut MAXLENGTH macht ein solches Limit möglich.

```
<input type="text" maxlength="20">
```

Hier wird das Feld auf 20 Zeichen begrenzt. Sollten mehr Zeichen vom Benutzer eingegeben werden, ertönt ein Signalton.

Nun zum TEXTAREA-Tag für mehrzeilige Textfelder. Anders als INPUT, benötigt TEXTAREA einen Closing-Tag. Die Idee dahinter ist, dass man zwischen den beiden Tag-Teilen massig Text einfügen kann, der im Textfeld erscheinen soll:

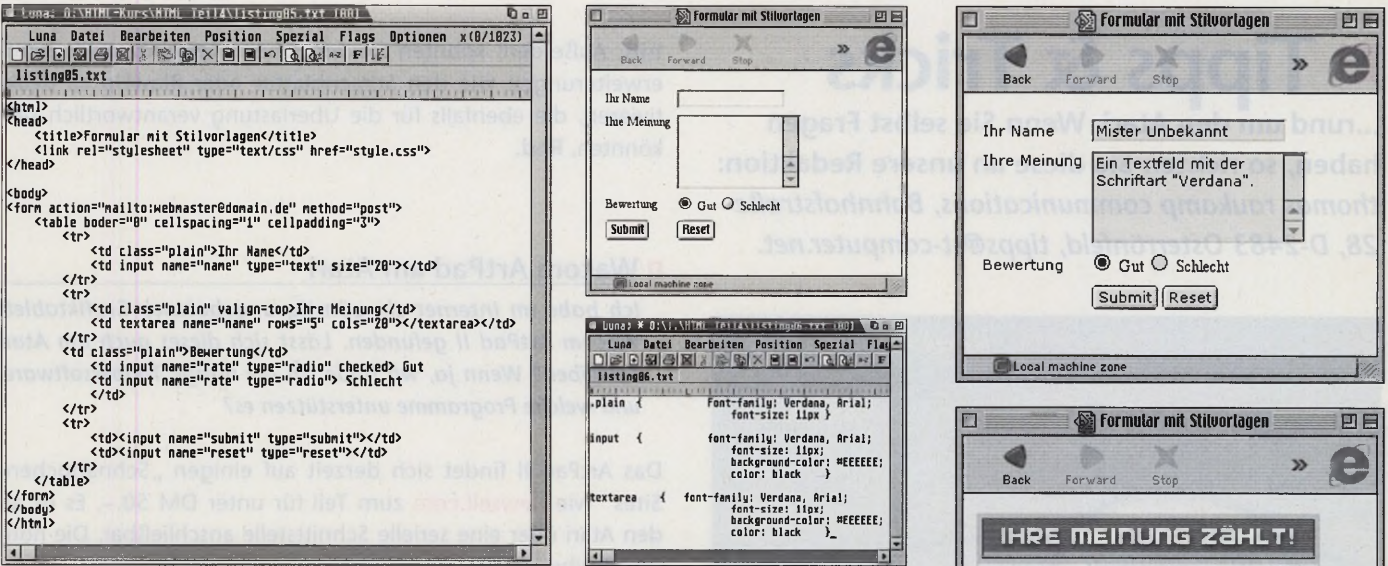
```
<textarea>
So viel Text eingeben, wie Sie
wollen.
</textarea>
```

Der Text kann natürlich im Browser geändert oder überschrieben werden. Für INPUT kann man übrigens auch einen vorgegebenen Text angeben. Dazu fügt man das VALUE-Attribut ein:

```
<input type="text"
value="Unser Eingabefeld">
```

Stilvorlagen. „Cascading Style Sheets“ (CSS) ist eine Art Zusatz für HTML, der Webmastern mehr Kontrolle über Schriften und Abstände zwischen Elementen auf einer Seite erlaubt. Theoretisch können damit alle Seiten einer ganzen Site zentral modifiziert werden. Mit Stilvorlagen sehen die Websites in verschiedenen Browsern nicht notwendigerweise identisch aus. Anders als Internet Explorer kann Netscape Navigator mit Mouse-Over-Effekten nichts anfangen. Sie sollten also in jedem Fall Ihre Seiten in den vielen Browsern testen, bevor sie ins Netz gestellt werden.

So gut wie alle Browser der neueren Generation (ab Version 4) unterstützen CSS. Bisher gibt es aber noch keinen Atari-Browser, der mit CSS arbeiten kann. Trotzdem sollte der heutige Webdesigner über die Möglichkeiten Bescheid wissen, damit er sie auf seiner Webseite einsetzen kann. Übrigens nutzt auch die Webseite der st-computer CSS. Trotzdem ist sie vollständig mit CAB nutzbar. >>



Im Folgenden erstellen wir eine alleinstehende HTML-Seite, die ein Formular enthält. Mit Hilfe von Stilvorlagen verändern wir dann das Erscheinungsbild der Eingabeobjekte.

1. Schritt: Dies ist der Quelltext unserer Seite mit dem Formular. Sie sehen, im HEAD ist ein Link zu einer Datei namens „style.css“, welche die Stilvorlagen enthalten soll. Der Suffix eines CSS-Dokumentes ist „.css“.
2. Schritt: So sieht unsere „rohe“ Formularseite im Webbrowser aus. Noch wirken keine Stilvorlagen auf das Erscheinungsbild ein.
3. Schritt: Das externe CSS-Dokument „style.css“ enthält nur die Befehle, so wie sie auch innerhalb der STYLE-Tags in einem HTML-Dokument stehen würden. Hier legen wir das Erscheinungsbild der Unterklasse „plain“ und der INPUT- bzw. TEXTAREA-Tags fest. Die Eingabefelder bekommen alle einen hellgrauen Hintergrund (#EEEEEE).
4. Schritt: Nun sieht das Ganze etwas attraktiver und zugleich sauberer aus. Vor dem Punkt von „plain“ ist kein HTML-Tag spezifisch angegeben. Das bedeutet, dass dieses Erscheinungsbild auf alle HTML-Tags mit dem CLASS-Attribut angewendet werden kann. In unserem Fall nutzt nur die Tabellenzelle <td> diese Unterklasse.
5. Schritt: Zuletzt noch einige Spielereien. Oben wurde ein Bildchen im GIF-Format hinzugefügt. Die Tabelle hat die Hintergrundfarbe #DDDDDD und Zellenabstand (CELLSPACING) 1. Damit der Effekt mit dem Rand zustande kommt, hat jede Zelle wiederum einen weißen Hintergrund, der den grauen der Tabelle überdeckt.

>>> Die Struktur eines Befehles in CSS sieht folgendermaßen aus:

```
Tag { Eigenschaft1: Wert;
      Eigenschaft2: Wert }
```

„Tag“ ist hier ein beliebiger HTML-Tag, der verändert werden soll. Auffallend ist sicherlich, dass in CSS geschweifte Klammern genutzt werden und nicht die gewohnten spitzen Klammern. Im folgenden Beispiel verändern wir das Erscheinungsbild der Überschrift H1:

```
H1 { font-size: 9px;
      font-weight: bold }
```

Dieser Befehl veranlasst den Browser, alle Überschriften (H1) in Fettschrift und der Pixelgröße 9 darzustellen. Wie wir bereits wissen, ist die standardmäßige Schrift-

größe von H1 eigentlich sehr groß. Durch Stilvorlagen ignoriert der Browser den Normalzustand und nutzt stattdessen die neuen Werte. Nun stellt sich die Frage, wohin mit diesem Code? Hier gibt mehrere Möglichkeiten: innerhalb der STYLE-Tags in jedem einzelnen HTML-Dokument, oder in einer externen CSS-Datei, zu der in den HTML-Dokumenten Links gesetzt werden. In beiden Fällen kommt der Code beziehungsweise der Link darauf in den HEAD der Seite. Im ersten Fall sollte er zudem in HTML-Kommentarklammern eingeschlossen werden, um die Stilvorlagen für diejenigen Browser unsichtbar zu machen, die kein CSS unterstützen. Genau aus diesem Grund sollte man mit CSS nicht übertreiben und das komplette Erscheinungsbild darauf basieren lassen.

Nun kann es Fälle geben, in denen Sie bei einigen H1-Überschriften eine andere Schriftgröße oder sonstige Eigenschaften anders dargestellt haben wollen. Dazu verwenden wir beispielsweise eine Unterklasse „big“ (mit Größe 12), die wir folgendermaßen definieren:

```
H1.big { font-size: 12px }
```

Die restlichen Eigenschaften von H1 (hier: Fettschrift) werden unverändert übernommen. Der Punkt trennt HTML-Tag von der Unterklasse. Mit dem Attribut CLASS im H1-Tag kann die 12er-Überschrift jetzt verwendet werden. CLASS kann übrigens in so gut wie jedem HTML-Tag angewendet werden.

```
<h1 class="big">Gro&szlig;e
&Uuml;berschrift</h1> 
```

☐ Tipps & Tricks

...rund um den Atari. Wenn Sie selbst Fragen haben, so richten Sie diese an unsere Redaktion: **thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-2483 Osterröndfeld, tipps@st-computer.net.**



☐ IBM legt Pause ein

Ich habe da ein kleines Problem mit einer externen SCSI II-Festplatte von IBM (2 GB, Typ „DCAS-32160“). Die Platte läuft als ID#1. Dazwischen hängt noch ein YAMAHA-CD-Brenner als ID#0. Mein Falcon030 ist intern als ID#7 arbi-triert. Die Terminierung ist korrekt gesteckt. Als Festplattentrei-ber verwende ich HDDRIVER V7.91.

Soweit, so gut. Die Festplatte legt aber nicht reproduzier-bare Pausen beim Lesen und/oder Schreiben ein. Dies kann in Einzelfällen ziemlich ärgerlich sein, wenn z.B. eine CD ge-brannt wird und der Datenfluss abreißt, da die IBM-Platte gerade eine Frühstückspause eingelegt hat... Laut HDDRUTIL APP besitzt die Platte jeweils einen Read-/Write-Cache. Beide Optionen sind angekreuzt (=aktiv). Warum kommt es zu den Pausen? Könnte auch meine interne Falcon-Uhr eine Ursache sein? Die hat auch schonmal laut Kontrollfeld Aussetzer, es fehlen Datum und Uhrzeit, weil der Falcon diese Einstellungen immer wieder vergisst.

Die Ursache für die Arbeitsverweigerung der IBM-Festplatte scheint eine Überlastung des nicht gerade genial konstruierten Busdesigns zu sein. Abhilfe kann hier z.B. die Wahl einer Bildschirmauflösung mit weniger Pixeln und Farben zu sein. Probieren Sie z.B., ob das Problem auch in der Auflösung ST-High auf-

tritt. Außerdem könnten Sie versuchen eventuelle Bildschirm-erweiterungen wie den Screenblaster oder BlowUp zu deak-tivieren, die ebenfalls für die Überlastung verantwortlich sein könnten. Red.

☐ Wacom ArtPad am Atari

Ich habe im Internet ein günstig angebotenes Grafiktablett Wacom ArtPad II gefunden. Lässt sich dieses auch am Atari betreiben? Wenn ja, wo finde ich die nötige Treibersoftware, und welche Programme unterstützen es?

Das ArtPad II findet sich derzeit auf einigen „Schnäppchen-Sites“ wie newsell.com zum Teil für unter DM 50.–. Es ist an den Atari über eine serielle Schnittstelle anschließbar. Die nöti-gen Treiber finden Sie im Internet direkt bei Wacom (wacom.de/download) oder auf st-computer.net. Auf unserer Webseite findet sich auch die aktuelle Vollversion von PixArt zum freien Herunterladen. PixArt unterstützt das Wacom ArtPad. Red.

☐ Bootproblem unter MagiC

Beim Starten des Betriebssystems MagiC 6.1 auf meinem Atari TT habe ich das Problem, dass nach der Darstellung des MagiC-Logos die Zeile „The Ultimate Boot Selector“ einge-blendet wird. Es dauert dann ewig, bis der Rechner weiter hochfährt. Ist das Programm ein Teil von MagiC? Wie kann ich verhindern, dass es mit gestartet wird? Im Start-Ordner von MagiC oder in der Datei MagiC.Inf findet sich kein ent-sprechender Eintrag.

Bei dem von Ihnen verwendeten Bootselector wird es sich um das Programm TUBS (für „The Ultimate Boot Selector“) han-deln. MagiC führt beim ersten Start eine Warmstart durch, also wird auch TUBS nochmals gestartet. Wenn Sie den Bootselector deaktivieren möchten, sollten Sie in Ihrem Auto-Ordner nach dem Programm „TUBS.PRGM“ Ausschau halten. In der unsortierten Auflistung sollte es das erste oder zweite Programm sein. Benennen Sie das Programm z.B. in „TUBS.PRX“ um. Beim nächsten Systemstart wird das Programm dann nicht mehr automatisch gestartet. Red.

☐ Euro auf dem Atari

Bald wird's ernst mit dem dämlichen Euro. Wenn ich nicht immer das Wort ausschreiben möchte, brauche ich das Euro-zeichen. Dieses findet sich jedoch nicht im normalen Atari-Zeichensatz. Im Moment sieht es so aus, als müsste ich daher das System wechseln - vom Atari auf Intelmist.

Nur die Ruhe, einen Systemwechsel muss der Euro nicht bewir-ken. In der Textverarbeitung Papyrus ist das Euro-Zeichen z.B. über die Sonderzeichenauswahl zu erreichen. Sie müssen >>

>> dazu natürlich einen Zeichensatz mit Euro-Symbol verwenden. Wenn Sie NVDI 5.x installiert haben, können Sie z.B. einen heutigen TrueType-Font benutzen.

Außerdem finden Sie auf st-computer.net einen neuen Systemzeichensatz mit Euro-Symbol, der unter NVDI 5.x genutzt werden kann. Im GDOS-Druck ist dieser also auch von modernen Programmen aus nutzbar. **Red.**

TOS-Programme crashen unter MagiC PC

Ich benutze MagiC auf dem PC. Wenn ich TOS-Programme starte, öffnet sich ein Fenster und MagiC stürzt ab. Wo liegt der Fehler?

MagiC PC benutzt beim Starten von TOS-Programmen den VT52-Emulator, um TOS-Programme parallel im Multitasking laufen zu lassen. Unter TOS rufen diese Programme in der Regel einen eigenen Screen im Singletasking. Häufig kommen z.B. Packer unter MagiC PC nicht mit VT52 klar. Im Menüpunkt „Optionen/Terminal“ findet sich eine Option namens „Gepuferte Ausgabe“. Schalten Sie diese Option aus. Nun sollte die Ausgabe von TOS-Programmen im Fenster von VT52 sicherer funktionieren. **Red.**

CoNnect unter MagiC PC

Ich benutze das Terminalprogramm CoNnect hin und wieder. Ich habe mir nun auch für meinen PC MagiC gekauft. Leider ist CoNnect hier nicht ansprechbar. Was kann ich tun?

Wahrscheinlich versuchen Sie mit CoNnect das emulierte Modem 2-Interface anzusprechen. Einige Programme arbeiten nicht ohne weiteres mit dieser Emulation zusammen. Benennen Sie daher die Datei „modem2.dev“ in „modem2.prg“. Starten Sie die Datei nur noch für die Programme, die das Device benötigen. Starten Sie den Rechner neu. CoNnect sollte nun korrekt arbeiten. Starten Sie „modem2.prg“ nach, gibt es wieder Probleme, bis Sie einen erneuten Systemstart durchführen. **Red.**

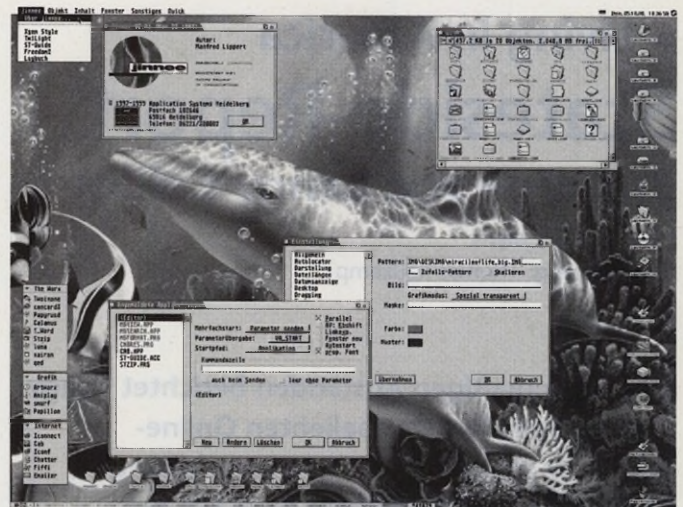
Druckprobleme unter MagiC PC

Ich benutze NVDI PC und MagiC PC. Es treten aber des öfteren Probleme beim Ausdruck auf.

NVDI PC ist eine ältere Version von NVDI. Die aktuelle Version 5.x ist auf allen Systemen installierbar und läuft sicherer. Unter NVDI PC sollten Sie das Device „NPC_PRN.DEV“ aus dem Verzeichnis „GEMSYS/MAGIC/XTENSION“ heraus kopieren. **Red.**

Update auf jinnee 2.x klappt nicht

Ich betreibe jinnee 1.02 als Desktop für mein MagiC-System und bin auch sehr zufrieden damit. Nun wollte ich auf die Ver-



>> Update mit Tücken: die Version 1.x und 2.x des alternativen Desktops jinnee unterscheiden sich in der internen Verwaltung der Piktogramme. Dies kann evtl. zu Problemen führen.

sion 2.x updaten, was mir durch den enthaltenen Installer auch recht einfach erschien. Leider habe ich mich getäuscht. Sowohl jinnee als auch jinicons stürzen beim Start mit der Fehlermeldung „68000 Exception (Fehler #-69)“ ab. Muss ich nun wieder die alte Version installieren?

jinnee speichert seine Voreinstellungen im Verzeichnis „Home“ auf der Bootpartition ab, wenn dieses existiert. Die Version 1.x und 2.x weisen jedoch eine leicht abweichende Behandlung von Icons auf. Die Version 1.x verfügte nur über ein Resource-File für Piktogramme, die Version 2.x kann mit mehreren arbeiten. In der Datei „ICONS.INF“ wird festgehalten, wo die Piktogramme für das Programm zu finden sind. Standardmäßig ist hier der Pfad „ICONS\“ eingegeben. Wenn jedoch ein Home-Verzeichnis vorhanden ist, schaut jinnee nach Piktogrammen in dem Pfad „HOME/ICONS/“ und nicht unter „C:\JINNEE\ICONS\“. Diese Verwirrung bewirkt wahrscheinlich die von Ihnen geschilderten Abstürze.

Sie haben zur Lösung also zwei Alternativen: Setzen Sie in der Datei „ICONS.INF“ den vollen Pfad auf „C:\JINNEE\ICONS\“ oder kopieren Sie den Icon-Ordner nach „HOME“. **Red.**

STinG unter MagiC PC

Ich möchte mit STinG unter MagiC PC ins Internet. Ich habe alle Daten korrekt eingegeben, nach dem Einloggen passiert aber leider gar nicht. So findet der Webbrowser keine Seiten.

Stellen Sie in erster Linie sicher, dass die Schnittstellen-Einstellungen des „serial.cpx“ von STinG mit denen von MagiC PC überein stimmen. Wenn nach einer Angleichung immer noch Probleme auftreten, sollten Sie die Datei „CACHE.DNS“ löschen. **Red.**

Bei eigenen Fragen und Tipps schreiben Sie am besten an tipps@st-computer.net.

▢ Living in America

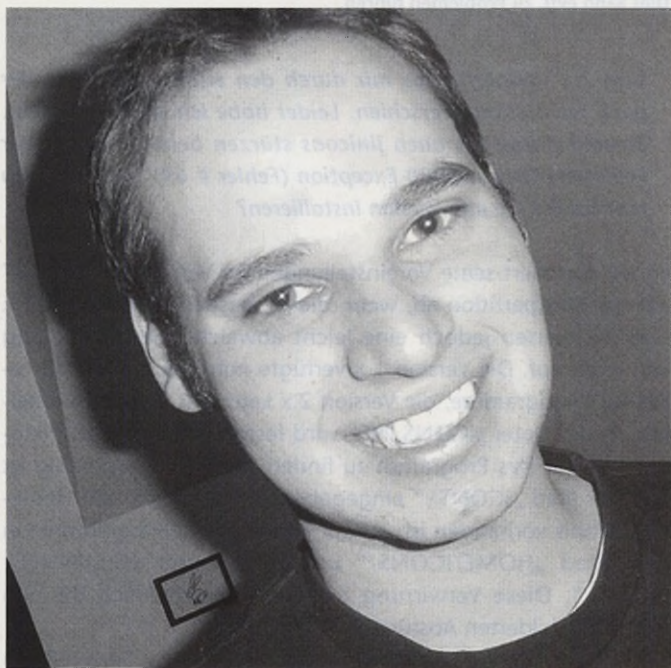
Stateside-Report

Kolumne von Bengy Collins

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

In unregelmäßigen Abständen berichtet Bengy Collins, Betreiber des beliebten Online-Angebots MagiC Online von Entwicklungen, Meinungen und Gedanken rund um den amerikanischen Atari-Markt.



▢ Wo gemeckert wird, ist Leben

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

Die meisten Atari-Anwender in Nordamerika sind zurzeit nicht gerade glücklich. Sie können die Software, die sie benötigen, nirgends kaufen. Sie können die aktuellen USB-Geräte nicht nutzen und sie verbringen die Großteil ihrer Zeit damit, den Rest der Industrie einzuholen.

Die meisten Macintosh-Anwender Nordamerikas sind zurzeit nicht gerade glücklich. Das „Cutting Edge“-Betriebssystem ist - zumindest für die meisten Leute - unbrauchbar. Die wichtige GHz-Grenze ist immer noch nicht erreicht. Und immer noch haben ihre Mäuse nur eine Taste.

Die meisten Windows-Anwender Nordamerikas sind zurzeit nicht gerade glücklich. Sie sind sauer, weil ihr hoch gelobtes neues Betriebssystem Windows XP registriert werden muss, damit es funktioniert. Ihnen wird also jede Entscheidung, ob sie sich bei Microsoft registrieren lassen möchten oder nicht, verwehrt. Wenn Sie sich in Zukunft nicht innerhalb von 30 Tagen nach der Installation registrieren lassen, wird Ihr Computer ganz schlicht und einfach nicht hochfahren.

Die meisten Computeranwender Nordamerikas machen sich also zurzeit Sorgen. In diesen Zeiten, wo Diskussionen über Computertechnologie genauso viel Aufmerksamkeit erregen wie politische oder moralische Fragen, scheint das Recht, uns über alles, jeden und jedes zu beschweren und darauf herumzuhacken, unweigerlich zu uns zu gehören. Es wird geradezu erwartet, dass wir mit dem, was wir haben, nicht zufrieden sind, immer zukünftige Technologie herbeizusehnen und das Potenzial der gegenwärtigen Systeme zu missachten. Atari-Anwender sind in dieser Hinsicht ganz besonders üble Exemplare, aber der Rest der Industrie ist nicht viel besser. Es gibt eigentlich nur einen einzigen Weg, diese schädliche Praxis zu unterbinden: jeder professionelle und produktive Einsatz einer Plattform muss unterbunden werden. Sie muss vielmehr in jeder Hinsicht zu einem Hobby-System werden.

Hobby-Systeme. Die Atari 8 Bit-Produktlinie und die Linux-Plattform sind in dieser Hinsicht geradezu ideale Vorbilder. Ersteres startete als professionelle Plattform und verbringt jetzt sein Leben in die Tiefen der Hobby-Welt, während letzteres gerade ihrer Hobby-Status verlässt um den Mainstream-Markt zu erobern. Die 8 Bit-Linie von Atari entwickelt sich dabei ganz erstaunlich. Verschieden Hardware-Hacks, wie z.B. selbst gebastelte Speicher- und 16 Bit-Upgrades, werden derzeit angeboten, und es ist verdammt schwer jemanden zu finden, der sich ernsthaft über sein System beschwert - das ist einfach nicht notwendig. Die Anwender hängen nicht von ihrem System ab, um ihr Einkommen zu erlangen, und die meisten arbeiten nicht einmal jeden Tag damit - obwohl ich gerade über ein Krankenhaus gelesen habe, das immer noch auf die 8-Bitter von Atari setzt.

Linux gewinnt dagegen von Tag zu Tag neue Anwender. Die meisten sind zufrieden, andere nicht. Als Linux >>

>> Torvalds, der Erschaffer von Linux, 1991 in der Newsgruppe „comp.os.minix“ ankündigte, dass er ein freies Betriebssystem («nur als Hobby, nichts Großes und Professionelles wie gnu») für AT-Clones auf Basis der 386/486-CPU entwickle, hätte er sich nicht träumen lassen, dass es eines Tages von der Mainstream-Industrie angenommen würde. Und jetzt ist genau dies passiert – und Leute beginnen sich zu beschweren. Obwohl Linux-Anwender im Großen und Ganzen weitaus zufriedener mit ihrem Betriebssystem sind als andere Computeranwender, beschweren sich neue Linux-Betreiber oft über die inkonsequente Dokumentation, den Mangel an Treibern und die unzusammenhängende Benutzeroberfläche. Jetzt, wenn Einzelpersonen und sogar große Unternehmen sich Tag für Tag, darauf verlassen müssen, dass Linux Tag für Tag problemlos funktioniert, ist aus der einstmalig so sorglosen und ansprechenden Plattform das Ziel zahlreicher Angriffe geworden. Wenn die Frage, ob eine Plattform tot oder lebendig ist, an der Anzahl der Beschwerden entschieden wird, ist der Atari ganz sicher am Leben.

Wo Anwender sind, gibt es Beschwerden. Obwohl es natürlich wahr ist, dass eine wachsende Zahl von ST-Anwendern ihr System nur noch als Hobby ansehen (amerikanische Atari-Anwender eher als europäische), ist es nicht übertrieben zu sagen, dass es immer noch eine Menge Anwender,



die in den verschiedensten Bereichen Tag für Tag auf ihren Atari vertrauen - egal, ob sie E-Mails abholen, im Web surfen oder Texte schreiben. Es gibt immer noch Anwender und es gibt immer noch Beschwerden. Der Tag, an dem diese Beschwerden aufhören, ist der Tag, an dem der ST offiziell in den Stand eines Hobby-Systems tritt – und hoffentlich ist dieser Tag noch in weiter Ferne.

Wenn Sie also beim nächsten Mal in ihrer Atari-Newsgruppe oder in ihrem bevorzugten Forum die gewohnten Meckereien und Beschwerden über zu langsame Programme, den hohen Preis von Erweiterungen und den Tod des Systems lesen, seien Sie nicht frustriert. Lächeln Sie einfach nur, benutzen Sie den Antwort-Button und sagen Sie, dass sie sich ruhig weiter beschweren sollen. Was könnten Sie sich sonst noch wünschen? □

Die Klassiker auf dem ATARI jetzt in neuer Version:

CoMa

Der Communication Manager

CoMa Standard

- * Online Darstellung eingehender Faxe
- * Polling-Funktion (Empfangen)
- * Faxjobs und Serienfaxe (zeitversetzt)
- * Least-Cost-Routing Funktion

Mailbox in CoMa Standard

- * Integriertes Z-Modem Protokoll
- * Bequemes einloggen in beliebige Mailbox

Voice-Betrieb in CoMa Voice

- * 9 zeitgesteuerte Ansagetexte verfügbar
- * 7 Ansagetexte (und/oder Faxe) über PIN abrufbar
- * Fernabfrage
- * Anrufweiterleitung (Zeit einstellbar)
- * Ansagetext von unterwegs änderbar
- * Mit ISDN für jede MSN ein eigener Ansagetext

Erweiterungen der CoMa Professional

- * Polling, auch Senden
- * Fax-Abruf für beliebig viele abrufbare Ordner
- * Sprach-Abruf für beliebig viele Ansageordner
- * Beliebige Zugangsberechtigungen für die Mailbox
- * 10 MSN mit unterschiedlichem connect-typ möglich
- * Personalisierte Ansagetexte unter ISDN



FirstMillion Euro

Die Bürosoftware

Buchhaltung

- * Einnahme-Überschußrechnung
- * Regelmäßige Buchungen
- * Autom. Einnahmebelege
- * Steuer- & Gewinnberechnung

Personenstammdaten

- * Telefonautomat mit CoMa
- * Umsatzstatistik
- * Akquisitionsfunktion
- * Notizzettel für jeden Eintrag

Artikelverwaltung

- * Mengenabhängige Rabatte
- * Umsatzabhängige Rabatte
- * Warengruppen (Bundles)
- * Lagerbestand (IST-SOLL)
- * Versandkosten gewichtabhängig berechnen

Fakturierung

- * Formulare, von Angebot über letzte Mahnung bis Brief
- * Formulare frei editierbar
- * Autom. Mahnwesen
- * Skontoberechnung
- * Fax-Funktion über CoMa



Sparen Sie jetzt bis zum 30.9.2001 bis zu **32%** bei unseren Sommer-Aktions-Preisen!

Zu allen CoMa-Versionen sind auch Macintosh Programme erhältlich.

CoMa Standard
CoMa Voice
CoMa Professional
FirstMillion

	bis 30.9.01	danach
DEM	49,-	69,-
DEM	89,-	119,-
DEM	139,-	199,-
DEM	199,-	291,42

FirstMillion gibt es ebenfalls als Macintosh Programm.

Die Shareware-Versionen der Programme finden Sie auf unserer Homepage zum Ausprobieren. Kaufen Sie nicht die Katze im Sack!
<http://i.am/Softbaer> oder <http://Softbaer.g-b-r.de>

Vertrieb und elektronisches Handbuch
Tel. 030/685 98 007, Fax: 030/685 83 52
E-Mail: h.konzeck@berlin.de

SOFTBÄR GbR
Richardstr. 60, D-12055 Berlin

Programmierung
Tel.: 030/62709-466, Fax: 459, Box: -472
E-Mail: s.hartmann@berlin.de

ST-Computer-Leser sparen 60,- Mark!

Abo-Bestellung: 12 Hefte • 12 CDs

Das Jahresabo frei Haus

☒ Ja, ich möchte das MAC-LIFE-Abo. Bitte senden Sie mir MAC LIFE mindestens 12 Monate bequem nach Hause. Ich zahle den ST-Computer-Abonnenten-Vorzugspreis von 69,- DM - Ausland zzgl. 20,- DM (10,50 EUR) statt 141,60 DM im Einzelkauf. Porto und Verpackung zahlt der Verlag. Das Abonnement kann jeweils 6 Wochen vor Ablauf des Jahres gekündigt werden, andernfalls wünsche ich die Verlängerung um ein Jahr. Der Preis gilt nur für die Dauer meines ST-Computer-Abonnements, sonst gilt der Standardpreis von 119,- DM.

☐ Zusätzlich möchte ich die Jahres-CD zum Vorzugspreis von 20,- DM statt 39,- DM

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

E-Mail-Adresse

1. Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug

☐ gegen Rechnung

☐ bequem und bargeldlos per Kreditkarte

☐ Master Card ☐ Visa-Card

Bankleitzahl

Kontonummer

Kartennummer

Ablaufdatum

Kartenhhaber

Vertrauensgarantie:

Binnen einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) kann ich die Bestellung schriftlich bei der MAC LIFE (falkmedia • An der Holsatiamühle 1 • 24149 Kiel) widerrufen. Ich bestätige durch meine zweite Unterschrift, dies zur Kenntnis genommen zu haben.

Datum, zweite Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

falkmedia • An der Holsatiamühle 1 • 24149 Kiel
oder per Fax an +49 (431) 27 368

www.maclife.de



MAC LIFE 10/2001

Alles zum Thema QuickTime VR:
Virtual Reality Bilder selbst erstellen.
Auf CD: Vollversion MediaManager, 200 Linotype lizenzierte True-Type-Fonts, 30 exklusive QuickTime VR-Movies und mehr.

Nutzen Sie Ihre Chance:

Als Abonnent der ST-Computer erhalten Sie MAC LIFE inkl. CD-ROM ein Jahr lang für nur 69,- DM. Das sind nur 5,75 DM pro Ausgabe! Ein Betrag, bei dem sich der Blick über den Tellerrand lohnt! Buchen Sie unter www.st-computer.net oder mit neben stehendem Coupon.



st-computer
stellt ein

© 2001 thomas raukamp communications

AUTOR WERDEN!

KENNEN SIE SICH MIT DEM ATARI AUS? SIND SIE PROFI IN SACHEN HARD- UND SOFTWARE? MÖCHTEN SIE IHRE BEGEISTERUNG FÜR DAS VIELLEICHT BESTE COMPUTERSYSTEM ALLER ZEITEN DURCH FUNDIERTE UND ENGAGIERTE BERICHTE MIT ANDEREN LESERN TEILEN UND DABEI IHRE KASSE NOCH ETWAS AUFBESSERTEN? DANN SIND SIE BEI DER st-computer RICHTIG! UNSER JUNGES UND DYNAMISCHES TEAM WILL AUCH IN DIESEM JAHR WIEDER VOLL DURCHSTARTEN UND SUCHT DAHER JEDERZEIT VERSTÄRKUNG. BITTE BEWERBEN SIE SICH MIT IHREM WISSEN, IHRER BEGEISTERUNG, EINER ARBEITSPROBE UND GUTER LAUNE BEI thomas raukamp communications UNTER DER TELEFONNUMMER 0 43 31-84 93 37 ODER DER EMAIL thomas@st-computer.net. WIR FREUEN UNS AUF SIE!

□ Auf zu Runde 2!

Text: Thomas Raukamp

Der Texteditor Luna von RGF Software ist ein Programm für den Atari, das ständig weiter entwickelt wird und in den letzten Jahren viele Freunde gefunden hat. Zurzeit arbeitet Richard Gordon Faika an der Version 2.00. Wir durften einen Blick auf die aktuelle Vorabversion werden und Ihnen einige der geplanten Funktionen schon einmal vorstellen.

Steter Fortschritt. Seit unserem letzten Testbericht [1] hat sich eine Menge getan. Unser Preview basiert auf der Version 2.00 beta 4151. Es ist durchaus möglich, dass die vollständige Version bereits vorliegt, wenn Sie dieses Heft in den Händen halten.

Erster Eindruck. Luna hat sich bereits auf den ersten Blick verändert. Das Programm trägt nach wie vor keine eigene Menüleiste ein, sondern verwaltet alle Menüs im eigenen Arbeitsfenster. Da der Funktionsumfang drastisch erhöht wurde, verwaltet Luna nun zwei untereinander dargestellte Menüleisten, wobei die zweite Menüleiste per Mausklick auf einen Button auf- und zugeklappt werden kann. Dieser Schalter ist bisher noch etwas unscheinbar und könnte vielleicht deutlicher dargestellt werden.

Die zweite offensichtliche Veränderung sind neue Piktogramme zur Auswahl von Funktionen. Möglich wird dies durch die Möglichkeit, eigene Skins für Luna zu erstellen, um mit diesen die Oberfläche zu verändern. Theoretisch kann also jeder Anwender mit Hilfe eines Ressource-Editors eigene Piktogramme für seinen Texteditor anlegen. Leider liegen Luna bisher nur die Standard-Icons bei, es steht aber zu hoffen, dass die



Atari-Gemeinde in diesem Punkt genauso kreativ tätig wird wie bei den verschiedenen Window-Themes für MagiC und ansehnlichere Piktogramme in unterschiedlichen Stilen nachliefert. Die zurzeit mitgelieferten Icons wirken gerade in hohen Auflösungen etwas winzig und sind nach meinem Geschmack weniger ansehnlich als die noch in Version 1.60 verwendeten. Positiv ist jedoch, dass die Piktogramme nun nach ihren Gruppen geordnet sind, wobei die Gruppennamen (File, Text, Block, Misc.) übersichtlich darüber angebracht wurden.

Übrigens lassen sich die eigenen Menüleisten und die Karteireiter nun komplett ausblenden, was besonders auf kleinen Bildschirmen hilfreich ist. Mit der Tastenkombination [Shift]-[Alternate]-[H] wird das Menü wieder eingeblendet. Vielleicht sollte hier in Zukunft ein Mini-Icon eingearbeitet werden, dass das Aufklappen auch per Maus gestattet, wenn der Anwender die Tastenkombination vergessen hat.

Tastaturbedienung. Besonders erfahrene Anwender ziehen oftmals die Bedienung ihres Rechners per Tastatur der Maus vor, da auf diesem Wege mit etwas Übung schneller gearbeitet und auf Laptops das oft unpräzise Pad umgangen werden kann. Die einzelnen Menüs lassen sich bei gehaltener [Alternate]-Taste mit den Funktionstasten [F1] bis [F7] aufklappen. In den Menüs bewegt sich der Anwender mit den Pfeiltasten hoch und runter und springt zwischen den Menüs (links und rechts). Menüeinträge werden mit [Return] ausgewählt, geschlossen werden die Menüs mit [Esc]. Komfortabler und schneller kann man nicht arbeiten.

Plugins und Popups. In der erwähnten zweiten Menüreihe, die unter dem Hauptmenü

aufgeklappt werden kann, werden die Plugins übersichtlich dargestellt. Bei diesen Plugins handelt es sich um eigene kleine Programme, die ermöglichen sollen, dass auch externe Entwickler Luna um eigene Funktionen erweitern können. Im Plugin-Menü kann ein Plugin eigene Menüs eintragen. Bisher sind maximal sechs verschiedene Plugins erlaubt. Außerdem erscheint die Liste der installierten Plugins in den Popup-Menüs.

Beim Start eines Plugins startet Luna dieses nach seiner Anwahl nach. Die Kommunikation zwischen den beiden Applikationen erfolgt über das GEMScript-Protokoll. Das Plugin läuft in diesem Fall also parallel zum Hauptprogramm. Die Beschreibung der zur Verfügung gestellten Funktionen erfolgt dabei in einer INF-Datei.

Alternativ kann ein Plugin auch als eine direkte Unterfunktion innerhalb von Luna implementiert werden. Diese wird nicht parallel, sondern direkt nach gestartet. Auf diesem Wege werden überschaubare Funktionen bereit gestellt, die zum zeilenorientierten Arbeiten im Text dienen. Als Beispiel wird ein einfacher Rechner, der auf einer Zeile angewandt werden kann, mitgeliefert.

Durch die Plugin-Schnittstelle >>

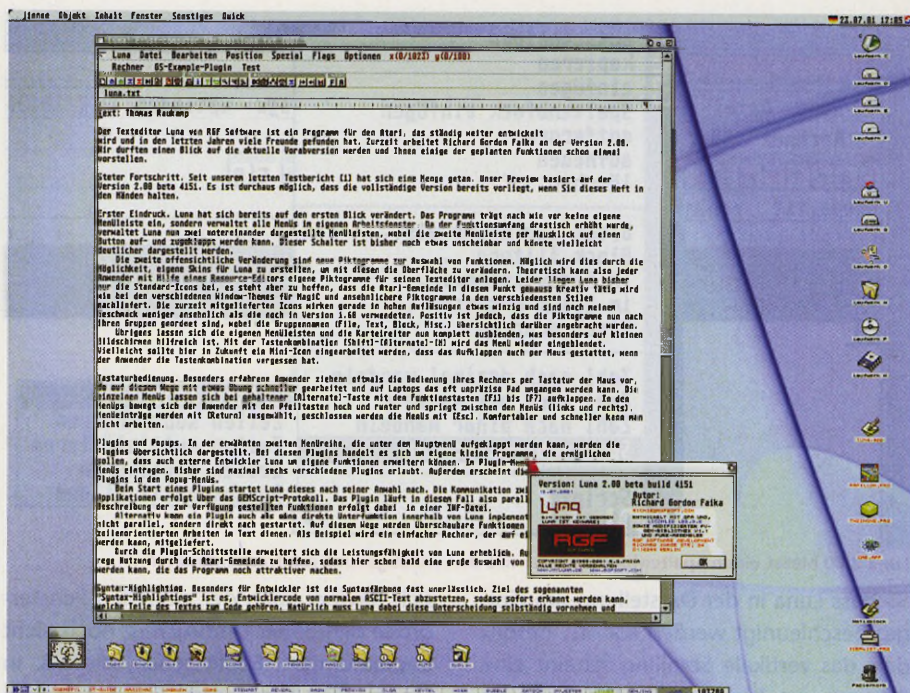
□ Luna 2.0

Luna hat sich in den letzten Jahren kontinuierlich zum Editor No. 1 auf dem Atari entwickelt. Nach einer kontinuierlichen Update-Phase steht nun die Version 2 ins Haus.

>> erweitert sich die Leistungsfähigkeit von Luna erheblich. Auch in diesem Punkt steht die rege Nutzung durch die Atari-Gemeinde zu hoffen, sodass hier schon bald eine große Auswahl von Erweiterungen geboten werden kann, die das Programm noch attraktiver machen.

Syntax-Highlighting. Besonders für Entwickler ist die Syntaxfärbung fast unerlässlich. Ziel des sogenannten „Syntax-Hightlightings“ ist es, Entwicklercode von normalem ASCII-Text abzusetzen, sodass sofort erkannt werden kann, welche Teile des Textes zum Code gehören. Natürlich muss Luna dabei diese Unterscheidung selbstständig vornehmen und Entwicklercode anhand bestimmter Schlüsselwörter (also in der Regel der Standard-Kommandos) erkennen. Luna verwaltet zu diesem Zweck eigene „Sets“, die in einem Dialogfenster ausgewählt werden können und an die verschiedenen Programmiersprachen angepasst sind. Derzeit liegen Sets für die Programmiersprachen Assembler, GFA-Basic, Modula, Pascal sowie die Textbeschreibungssprachen ST-Guide, TEX und UDO vor. Leider fehlt ein Set für HTML derzeit noch. Allerdings ist ein Set von praktisch jedem Anwender mit einem Editor selbst erstellbar, da es sich um eine einfache ASCII-Datei handelt, die jeweils nur entsprechend angepasst werden muss. Eine kurze Anleitung mit der erforderlichen Syntax liegt bei.

Blockfunktionen. Auch die verfügbaren Blockfunktionen wurden in ihrer Leistungsfähigkeit erweitert. So kann nun auch nur in selektierten Blöcken nach Wörtern gesucht werden, es muss also nicht mehr der gesamte Text durchforstet werden. Dementsprechend funktioniert auch das Ersetzen innerhalb von Blöcken. Das Suchen und Ersetzen ist



übrigens jetzt auch aus dem Block-Popup heraus möglich.

Hilfreich ist in diesem Zusammenhang, dass Luna nun auch eine Liste der gesuchten Begriffe verwalten kann. Der Anwender kann diese Liste nun über ein Popop-Menü neben dem Suchbegriff auswählen.

Hilfreich ist auch die neue „Flyselect“-Funktion. Dabei kann mit den Pfeiltasten ein Textabschnitt ausgewählt werden. Auch hier wurde die Tastaturunterstützung also wesentlich verbessert.

Rechnen im Text. In selektierten Blöcken kann nun auch gerechnet werden. Der über das Popup-Menü erreichbare Spaltenblock-Rechner bietet dem Anwender die Möglichkeit des Addierens, Subtrahierens, Dividierens und Multiplizierens. Außerdem kann ein Durchschnitt gebildet werden.

Geschwindigkeit. Insgesamt fällt auf, >>

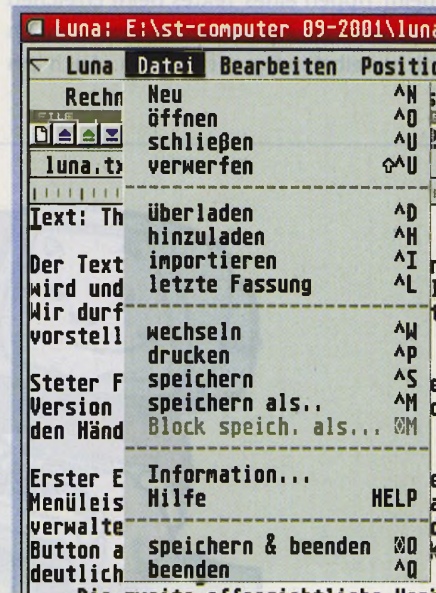
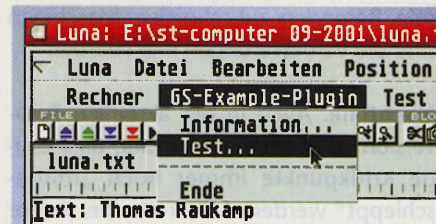
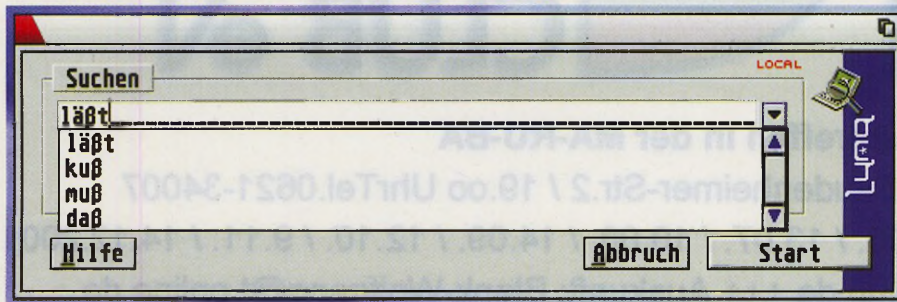


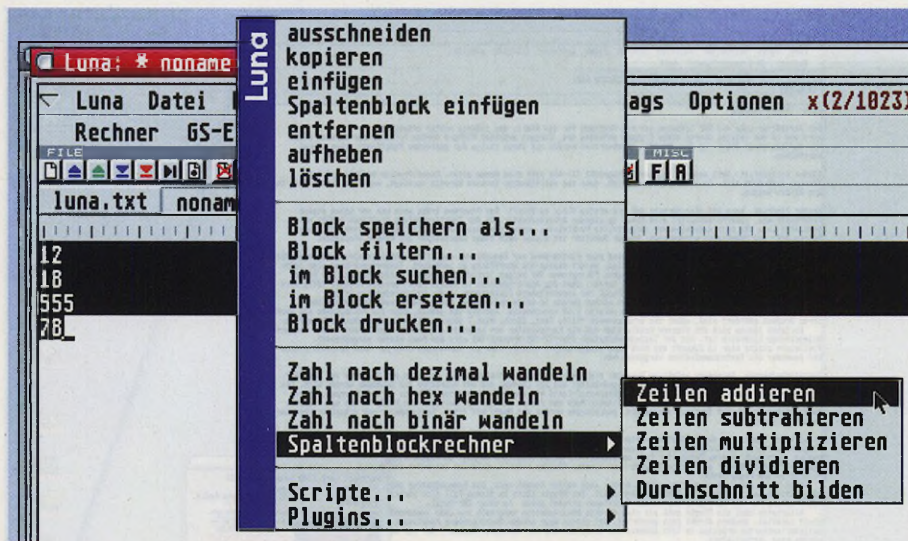
Bild oben: Luna ist ein hochmoderner Texteditor für den Atari.

Bild Mitte: Luna bietet nun die Möglichkeit der Erweiterung durch externe Module mittels der Plugin-Schnittstelle. Diese werden in einer eigenen Menüleiste verwaltet, die auf Wunsch versteckt werden kann.

Bild unten: Luna ist nun komplett mit der Tastatur zu bedienen.

Die Suchfunktion von Luna bietet nun eine integrierte History.





Luna 2.00 bietet einen Spaltenblockrechner mit den wichtigsten Grundrechenfunktionen.

>> dass Luna in der Darstellung um einiges beschleunigt werden konnte. Besonders das vertikale Scrolling scheint eine Passion von Richard Gordon Faika zu sein. Besonders auf schnellere Maschinen sind die Verbesserungen hier spürbar.

Nachteile. Auch in der aktuellen Beta-version fällt etwas störend auf, dass einige Kritikpunkte immer noch „mitgeschleppt“ werden. So scrollte der Editor beim Tippen eines Textes beim Erreichen des unteren Fensterendes immer noch nicht selbständig nach unten. Auch ein

sich flexibel nach der aktuellen Fenstergröße richtender Umbruch ist noch nicht implementiert. Endloszeilen, die z.B. in einem DTP-Programm keine falschen Leerzeichen beim eingestellten Zeilenende setzen, sind also nicht ohne Weiteres möglich. MagiCMac-Anwender vermisen außerdem weiterhin einen Umlautwandler von und ins ASCII-Format des Macintosh. In qed wird dieser geboten.

Persönliches Fazit. Luna hat wieder einmal große Fortschritte gemacht und ist die unangefochtene „Nummer Eins“ un-

ter den Texteditoren auf dem Atari. Das Programm bietet mittlerweile einen beeindruckenden Funktionsumfang, bleibt aber übersichtlich, flink und leicht zu bedienen. Erfahrene Anwender werden in dieser Hinsicht besonders die verbesserte Tastaturunterstützung zu schätzen wissen.

Hervorzuheben ist in der aktuellen Version 2.00 besonders das Syntax-Highlighting und die Erweiterungsmöglichkeiten über die Plugin-Schnittstelle. Über das entsprechende Menü sind letztere auch für den Anwender leicht erreichbar, ohne dass dieser über schwer überschaubare Popups gehen müsste. Die Syntaxfärbung macht Luna dagegen zur ersten Wahl für ambitionierte Programmierer und Verfasser von Online-Guides - hoffentlich bald auch für HTML-Entwickler.

Wir können uns also auf eine Version 2 eines Programms freuen, das schon seit längerer Zeit eine Referenz auf dem Atari ist und sich vor ähnlichen Programmen auf anderen Plattformen nicht verstecken muss. □

RGF Software, Richard Sorge Straße 24, D-10249 Berlin
rgf@rgfsoft.com
rgfsoft.com
myluna.de



Clubtreffen in der MA-RU-BA

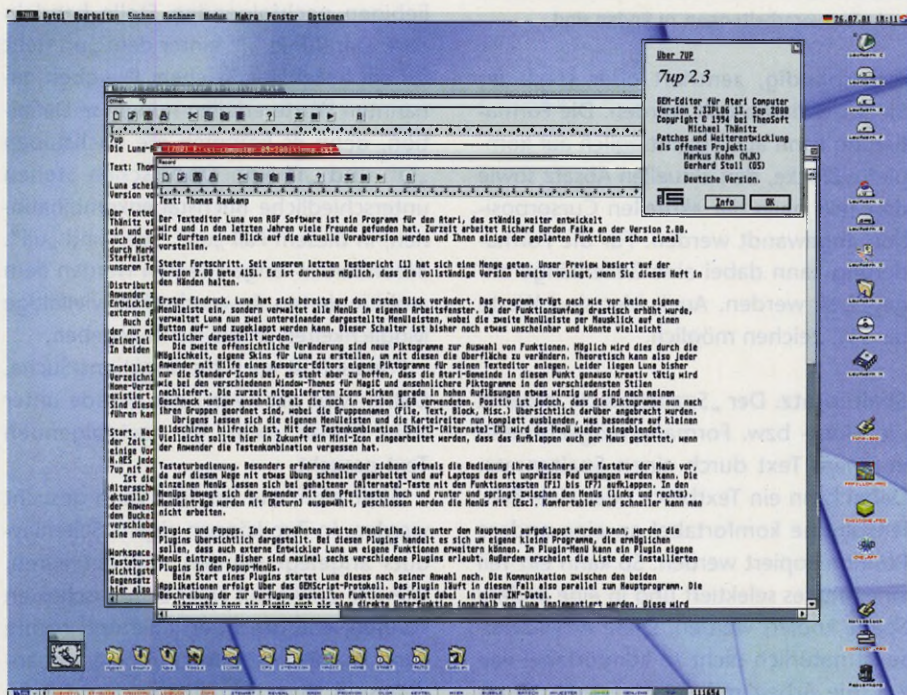
Treffpunkt: 68167 Ma.-Feudenheimer-Str.2 / 19.00 Uhr Tel. 0621-34007

Am: 9.03. / 20.04. / 11.05. / 8.06. / 13.07. / 10.08. / 14.09. / 12.10. / 9.11. / 14.12.2001

Homp.: <http://www.pac-club.de> +++ Auskunft: Blank-Wolfgang@t.online.de

❑ 7up 2.33

Luna scheint zurzeit eine unangefochtene Größe am Editoren-Himmel zu sein. Doch auch 7up liegt in einer aktuellen Form vor. Kann es ebenso erfrischen?



❑ Die Alternative?

Text: Thomas Raukamp

Der Texteditor 7up hat mittlerweile eine recht lange Tradition. Schon in den 90er Jahren fand das Programm von Michael Thänitz viele Freunde. Da sich der Entwickler aber Ende der 90er Jahre anderen Aufgaben wandte, stellte er den Support ein und erklärte 7up zur Freeware. Obwohl damals noch niemand von der Open Source-Bewegung sprach, veröffentlichte er auch den Quellcode und machte damit den Weg für einen Weiterentwicklung frei. Diese erfolgte dann ab dem Jahre 1997 durch Markus Kohm. Mittlerweile hat Gerhard Stoll, der z.B. auch das Genealogieprogramm „GENEA“ geschrieben hat, den Staffelstab des offenen Projekts übernommen. Aktuell ist derzeit die Version 2.33PL06 vom 13. September 2000, die unserem Test zugrunde liegt.

Distribution. Die aktuelle Version von 7up ist in zwei Distributionen erhältlich. Die Binary-Distribution ist auf Anwender zugeschnitten und enthält die ausführbaren Programme, während die Source-Distribution in erster Linie für Entwickler interessant ist und ergänzend die Quellcodes enthält. Die Online-Hilfe im ST-Guide-Format ist in einem externen Archiv erhältlich.

Auch die aktuelle Version ist in ihren Voraussetzungen sparsam. Theoretisch läuft 7up sogar auf einem alten 520 ST, der nur mit 512 KBytes RAM ausgestattet ist. Gleichzeitig macht das Programm aber auch auf modernen Multitaskingsystemen keinerlei Ärger. Wir testeten 7up auf einem Atari Falcon 030 mit Skunk-Beschleuniger sowie auf einem Apple Macintosh G4. In beiden Fällen war MagiC in der Version 6.1x installiert.

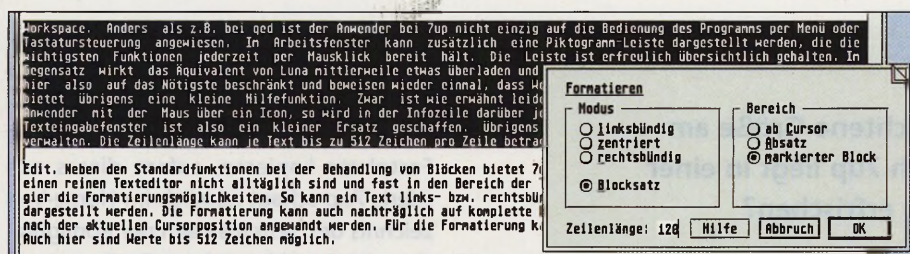
Installation. 7up wird als selbstextrahierendes TOS-Archiv ausgeliefert, das selbstständig eine korrekte Verzeichnisstruktur anlegt. Damit das Programm in seinem

gesamten Umfang genutzt werden kann, sollten Sie den Inhalt des Home-Verzeichnisses im 7up-Ordner in das Home-Verzeichnis auf der Bootpartition Ihrer Festplatte kopieren, sofern dieses existiert. 7up schaut nämlich im Home-Verzeichnis des Systems nach der Konfigurationsdatei sowie einigen Ergänzungen. Sind diese nicht im Home-Verzeichnis des Systems zu finden, startet das Programm ohne sie, was zu einigen Verwirrungen führen kann. Aber darauf kommen wir später noch zu sprechen.

Start. Nach dem ersten Start fühlt sich der Anwender eines Multitasking-Betriebssystems etwas in der Zeit zurück versetzt. 7up legt nämlich seinen eigenen Desktop in quetschgrüner Atari-Farbe an. Bietet dieser zwar einige Vorteile durch eigene etwas altertümlich anmutende Desktop-Piktogramme, wird der heutige Anwender von MagiC oder N.AES jedoch eine saubere Systemintegration bevorzugen. Glücklicherweise ist der Desktop vollständig anwendbar, sodass 7up mit anderen Programmen im Multitasking koexistieren kann.

Ist diese Hürde überwunden, präsentiert sich 7up als durchaus moderne Applikation, die keine gravierenden „Altersschwächen“ mehr mit sich herum trägt. Die Oberfläche ist elegant im GEM untergebracht, eine (wenn auch nicht ganz aktuelle) Online-Hilfe im ST-Guide-Format liegt wie erwähnt vor. Auf heutige Standards wie eine Sprechblasenhilfe muss der Anwender aber leider nach wie vor verzichten. Auch die Dialogboxen verraten leider, dass 7up schon einige Jahre auf dem Buckel hat: sie sind in sogenannten „Flydials“ untergebracht und enthalten also ein Eselsohr, mit dem sie sich verschieben lassen. Diese Flydials sind modal, blockieren also auch im Multitasking das gesamte System. Eleganter wäre eine nonmodale Unterbringung in eigenen GEM-Fenstern.

Workspace. Anders als z.B. bei qed ist der Anwender bei 7up nicht einzig auf die Bedienung des Programms per Menü oder Tastatursteuerung angewiesen. Im Arbeitsfenster kann zusätzlich eine Piktogramm-Leiste dargestellt werden, die die wichtigsten Funktionen jederzeit per >>



☐ 7up bietet Formatierungsmöglichkeiten, die sonst nur in Textverarbeitungen zu finden sind.

>> Mausklick bereit hält. Die Leiste ist erfreulich übersichtlich gehalten. Im Gegensatz wirkt das Äquivalent von Luna mittlerweile etwas überladen und wenig intuitiv. Die 7up-Entwickler haben sich hier also auf das Nötigste beschränkt und beweisen wieder einmal, dass Weniger manchmal Mehr ist.

Die Piktogrammleiste bietet übrigens eine kleine Hilfefunktion. Zwar ist wie erwähnt leider keine BubbleGEM-Hilfe integriert, fährt der Anwender mit der Maus über ein Icon, so wird in der Infozeile darüber jedoch dessen Bedeutung angezeigt. Zumindest im Texteingabefenster ist also ein kleiner Ersatz geschaffen.

Übrigens kann 7up gleichzeitig bis zu sieben Texte verwalten. Die Zeilenlänge kann je Text bis zu 512 Zeichen pro Zeile betragen.

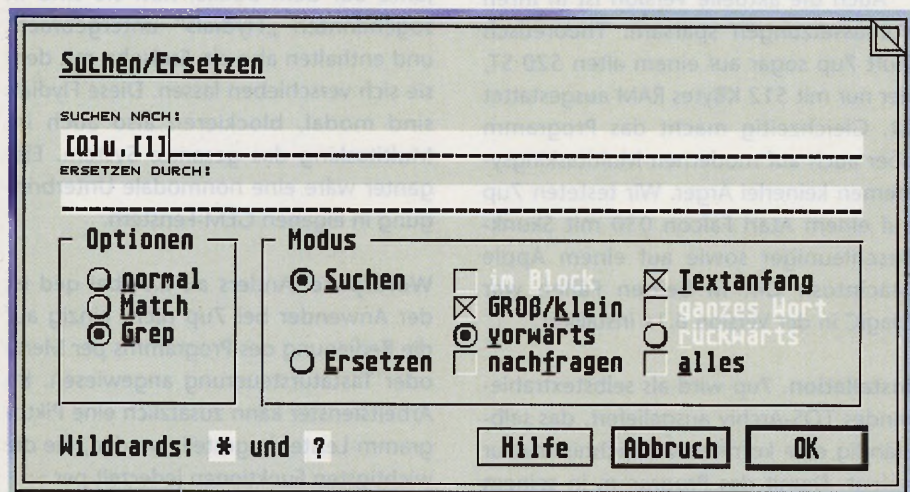
Edit. Neben den Standardfunktionen bei der Behandlung von Blöcken bietet 7up einige Zusatzfunktionen, die durchaus für einen reinen Texteditor nicht alltäglich sind und fast in den Bereich der Textverarbeitung vorstoßen. Herausragend sind hier die Formatierungsmöglichkeiten. So kann ein Text links- bzw.

rechtsbündig, zentriert oder sogar im Blocksatz dargestellt werden. Die Formatierung kann auch nachträglich auf komplette Blöcke, den aktuellen Absatz sowie den Text nach der aktuellen Cursorposition angewandt werden. Für die Formatierung kann dabei eine Zeilenlänge angegeben werden. Auch hier sind Werte bis 512 Zeichen möglich.

Spaltensatz. Der „Spaltenblock“ ergänzt die Block- bzw. Formatierungsmöglichkeiten in einem Text durch einen Spaltensatz. Dabei kann ein Textblock oder eine Zahlenkolonne komfortabel an eine andere Position kopiert werden. So kann ein Teil eines Textes selektiert und in eine andere Spalte kopiert werden. Diese Arbeitsweise ist natürlich nicht so komfortabel wie z.B. die Arbeit mit verschiedenen Textrahmen, ist aber in der Praxis recht einfach anwendbar und erweitert den Editor um eine nützliche Funktion.

Such! Die Funktionen zum Suchen und Ersetzen von Phrasen sind ebenso umfangreich. Neben der normalen Suche kann auch mit Wildcards und nach Mustern im Text gesucht werden. Besonders letzteres bietet vielfältige Möglichkeiten.

☐ Die Funktionen zum Suchen und Ersetzen sind außerordentlich flexibel gelungen.



Sollen z.B. in einem Text die Worte „Qualle“, „Quelle“ und „Quälgeist“ gefunden werden, kann als Suchmuster „[Q]u.[!])“ eingegeben werden. Der Inhalt der eckigen Klammern legt dabei fest, dass es sich bei den zu findenden Worten nur um Worte mit einem „Q“ an erster Stelle sowie einem „l“ an einer beliebigen nachfolgenden Stelle handeln darf. Der Punkt „.“ hinter dem „u“ steht für ein beliebiges Zeichen. Die oben genannten Worte erfüllen nun diese Definition, denn es kommen die Buchstaben „Q“ und „l“ vor. Dazwischen stehen unterschiedliche Buchstabenkombinationen, in diesem Fall „ua“, „ue“ und „uä“. Besonders in langen Texten werden dem ambitionierten Anwender hier vielfältige Möglichkeiten an die Hand gegeben.

Praktisch ist auch die Selektions-Suche. Dabei wird das Wort, das gerade unter dem Cursor steht, im nachfolgenden Text gesucht.

Aber nicht nur im Text kann gesucht werden. In 7up können eigene Seitenlayouts angelegt werden, die definieren, wieviele Zeilen auf einer Seite erscheinen können, wie groß der linke und rechte Rand ist, ob Kopf- und Fußzeile vorhanden sind usw. Dementsprechend kann auch nach Seiten und Zeilen gesucht werden.

Abgerundet wird dieser Leistungsumfang durch die Möglichkeit Textmarken zu setzen und diese zu suchen. 7up kann bis zu fünf Marken verwalten, was für normale Textprojekte reichen sollte.

Rechnen im Text. Was Luna erst in der aktuellen Version beherrscht, ist für 7up ein alter Hut: das Rechnen im Text. Um die numerischen Funktionen zu nutzen, arbeitet der Anwender mit den erwähnten Spaltenblöcken, in denen auch Rechenfunktionen ausgeführt werden können. Das Ergebnis kann in einer Dialogbox oder ins Klemmbrett ausgegeben und so innerhalb von 7up oder in anderen Programmen weiter verarbeitet werden. In den Voreinstellungen legt der Anwender dabei fest, ob eine deutsche oder englische Notation benutzt wird (unterschiedliche Tausenderseparatoren).

7up beherrscht die Berechnung von Summen und Mittelwerten. Außerdem können Gleichungen mit den vier Grundrechenarten nach dem >>

>> algebraischen Ordnungssystem gelöst werden. Dabei sind bis zu 30 Klammer-ebenen möglich. Auch Standardabweichungen sind bestimmbar.

Nützlich im Büroinsatz ist auch die Berechnung der Mehrwertsteuer aus einem Wert. Der aktuell gültige Satz wird in den Voreinstellungen festgelegt.

Makros. Erfahrene Anwender können 7up weitestgehend automatisieren, denn das Programm bietet einen eigenen Makrorekorder. Sie Makrosequenzen sind abspeicherbar. Ein Makro kann auch einen Wiederholungsfaktor festlegen, der bestimmt, wie oft eine Sequenz abläuft, nachdem sie einmalig vom Anwender aufgerufen wurde.

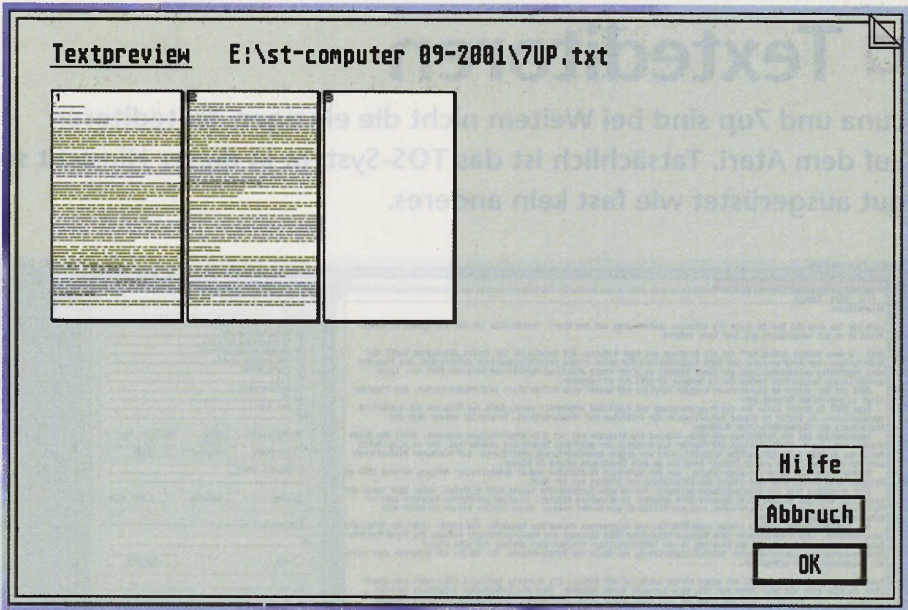
Shortcuts. Etwas unscheinbar im Menü für die Makros sind auch die Shortcuts untergebracht. Sie ermöglichen eine weitere Individualisierung des Programms, erlauben sie doch die Definition eigener Menüeinträge und der dazugehörigen Tastaturaufrufe. Die erzeugten Sets sind selbstverständlich speichern und nachladbar.

Die zu vergebenen Indizes haben übrigens Einfluss auf die erwähnte Piktogrammleiste im Arbeitsfenster. Den Icons können auf diesem Wege andere Funktionen zugewiesen werden. Ob dies sinnvoll ist, ist jedoch die Frage...

Ergänzt werden diese Anpassungen durch die Möglichkeit den Funktionstasten vordefinierte Phrasen zuzuweisen. Diese sind sogar untereinander verknüpfbar. Hat z.B. [F1] den Inhalt „Mit freundlichem Gruß“ so können Sie durch ein nachgestelltes „\f2“ den Inhalt von [F2] anhängen. Dieser könnte in diesem Fall Ihren Namen enthalten. Fügen Sie ausserdem ein Carriage-Return ein, würde die Ausgabe im Text nach Anwahl von [F1] so aussehen:

Mit freundlichem Gruß
Christiane Mustermann

Klammercheck. Besonders Entwickler werden die Möglichkeit der Prüfung der Konsistenz von Klammerpaaren schätzen. So erledigt der Rechner das lästige Suchen nach nicht geschlossenen Klammerpaaren für Sie.



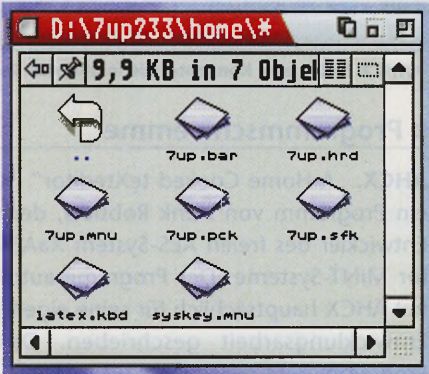
7up bietet Formatierungsmöglichkeiten, die sonst nur in Textverarbeitungen zu finden sind.

Und sonst? 7up bietet noch zahlreiche Möglichkeiten mehr, die das Programm nach wie vor sehr attraktiv machen. So kann z.B. eine Druckvoransicht angezeigt werden, die sich nach den Einstellungen im erwähnten Seitenlayout richten. Praktisch ist auch die „Pickliste“, die die zuletzt bearbeiteten Texte auflistet. Geladene Texte können außerdem miteinander verglichen werden, was z.B. beim Lektorat recht hilfreich ist.

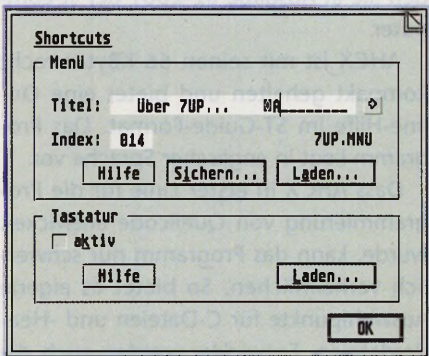
Persönliches Fazit. Texteditoren gibt es ja eine ganze Menge für den Atari, und so war ich von den zum Teil außergewöhnlichen Funktionen in 7up angenehm überrascht. Besonders überzeugen konnten die umfangreichen Formatierungs- und Suchfunktionen. Aber auch die vielfältigen Rechenfunktionen und die Möglichkeit der Individualisierung konnten gefallen und trösten über „Alterserscheinungen“ wie fehlendes BubbleGEM und nonmodale Dialoge hinweg. Schmerzlich vermisst werden auch umfangreiche Möglichkeiten der Umlautkonvertierung (z.B. nach HTML), wie sie von qed und Luna geboten werden.

Trotzdem ist 7up jedem Atari-Anwender zu empfehlen. Wem qed zu fade ist und Lunas zum Teil nicht GEM-konformes Verhalten nicht gefällt, der erhält mit 7up eine interessante Alternative. □

gerhard_stoll@gmx.de
home.ewr-online.de/~gstoll/07.htm



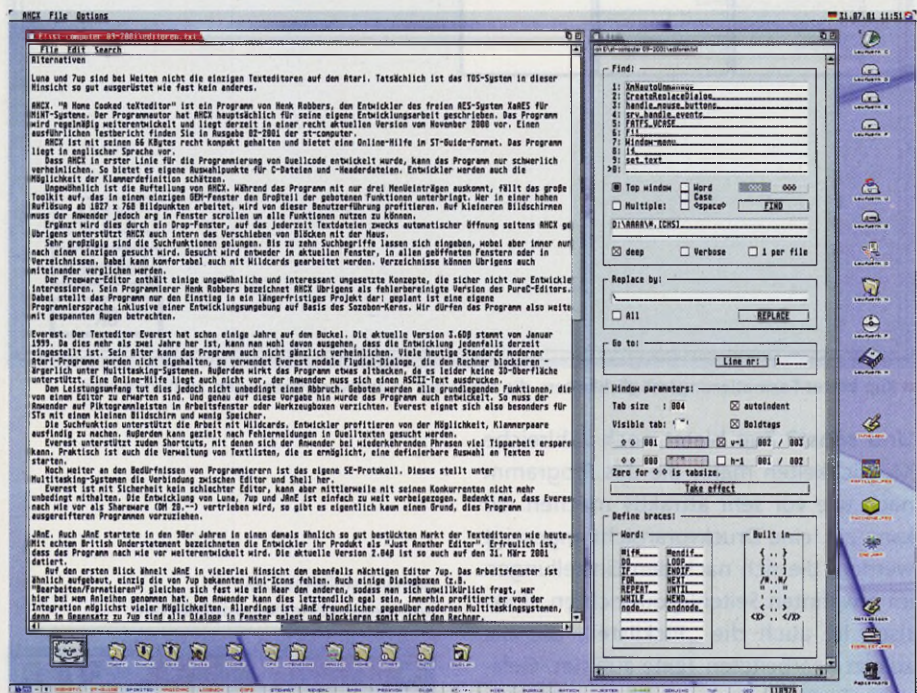
□ Aufgepasst bei der Installation: diese Dateien müssen ins Homeverzeichnis, wenn dies auf ihrem System angelegt ist. Sonst können wichtige Funktionen nicht geboten werden.



□ Die Menüs von 7up sind komplett vom Anwender zu individualisieren.

Texteditoren

Luna und 7up sind bei Weitem nicht die einzigen Texteditoren auf dem Atari. Tatsächlich ist das TOS-System in dieser Hinsicht so gut ausgerüstet wie fast kein anderes.



■ AHXC bietet eine Konzepte, die in anderen Texteditoren nicht zu finden sind.

Programmschwemme

AHCX. „A Home Cooked teXtEditor“ ist ein Programm von Henk Robbers, dem Entwickler des freien AES-System XaAES für MiNT-Systeme. Der Programmator hat AHCX hauptsächlich für seine eigene Entwicklungsarbeit geschrieben. Das Programm wird regelmäßig weiterentwickelt und liegt derzeit in einer recht aktuellen Version vom November 2000 vor. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in Ausgabe 02-2001 der st-computer.

AHCX ist mit seinen 66 KBytes recht kompakt gehalten und bietet eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format. Das Programm liegt in englischer Sprache vor.

Dass AHCX in erster Linie für die Programmierung von Quellcode entwickelt wurde, kann das Programm nur schwerlich verheimlichen. So bietet es eigene Auswahlpunkte für C-Dateien und -Headerdateien. Entwickler werden auch die Möglichkeit der Klammerdefinition schätzen.

Ungewöhnlich ist die Aufteilung von AHCX. Während das Programm mit nur drei Menüeinträgen auskommt, fällt das große Toolkit auf, das in einem einzigen GEM-Fenster den Großteil der gebotenen Funktionen unterbringt. Wer in einer hohen Auflösung ab 1027 x 768 Bildpunkten arbeitet, wird von dieser Benutzerführung profitieren. Auf kleineren Bildschirmen muss der Anwender jedoch arg im Fenster scrollen um alle Funktionen nutzen zu können.

Ergänzt wird dies durch ein Drop-Fenster, auf das jederzeit Textdateien zwecks automatischer Öffnung seitens AHCX gezogen werden können. Übrigens unterstützt AHCX auch intern das Verschieben von Blöcken mit der Maus.

Sehr großzügig sind die Suchfunktionen gelungen. Bis zu zehn Suchbegriffe lassen sich eingeben, wobei aber immer nur nach einem einzigen gesucht wird. Gesucht wird entweder im aktuellen Fenster, in allen geöffneten Fenstern oder in Verzeichnissen. Dabei kann komfortabel auch mit Wildcards gearbeitet

werden. Verzeichnisse können übrigens auch miteinander verglichen werden.

Der Freeware-Editor enthält einige ungewöhnliche und interessant umgesetzte Konzepte, die sicher nicht nur Entwickler interessieren. Sein Programmierer Henk Robbers bezeichnet AHCX übrigens als fehlerbereinigte Version des PureC-Editors.

Dabei stellt das Programm nur den Einstieg in ein längerfristiges Projekt dar: geplant ist eine eigene Programmiersprache inklusive einer Entwicklungsumgebung auf Basis des Sozobon-Kerns. Wir dürfen das Programm also weiter mit gespannten Augen betrachten.

Everest. Der Texteditor Everest hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Die aktuelle Version 3.6DB stammt vom Januar 1999. Da dies mehr als zwei Jahre her ist, kann man wohl davon ausgehen, dass die Entwicklung jedenfalls derzeit eingestellt ist. Sein Alter kann das Programm auch nicht gänzlich verheimlichen. Viele heutige Standards moderner Atari-Programme werden nicht eingehalten, so verwendet Everest modale Flydial-Dialoge, die den Rechner blockieren - ärgerlich unter Multitasking-Systemen. Außerdem wirkt das Programm etwas altbacken, da es leider keine 3D-Oberfläche unterstützt. Eine Online-Hilfe liegt auch nicht vor, der Anwender muss sich einen ASCII-Text ausdrucken.

Dem Leistungsumfang tut dies jedoch nicht unbedingt einen Abbruch. Geboten werden alle grundlegenden Funktionen, die von einem Editor zu erwarten sind. Und genau auf diese Vorgabe hin wurde das Programm auch entwickelt. So muss der Anwender auf Piktogramme im Arbeitsfenster oder Werkzeugboxen verzichten. Everest eignet sich also besonders für STs mit einem kleinen Bildschirm und wenig Speicher.

Die Suchfunktion unterstützt die Arbeit mit Wildcards. Entwickler profitieren von der Möglichkeit, Klammerpaare ausfindig zu machen. Außerdem kann gezielt nach Fehlermeldungen in Quelltexten gesucht werden.

Everest unterstützt zudem Shortcuts, mit denen sich der Anwender bei wiederkehrenden Phrasen viel Tipparbeit ersparen kann. Praktisch ist auch die Verwaltung von Textlisten, die es >>

Diskette SpiritEd und 7up uneingeschränkt nutzbar.

>> ermöglicht, eine definierbare Auswahl an Texten zu starten.

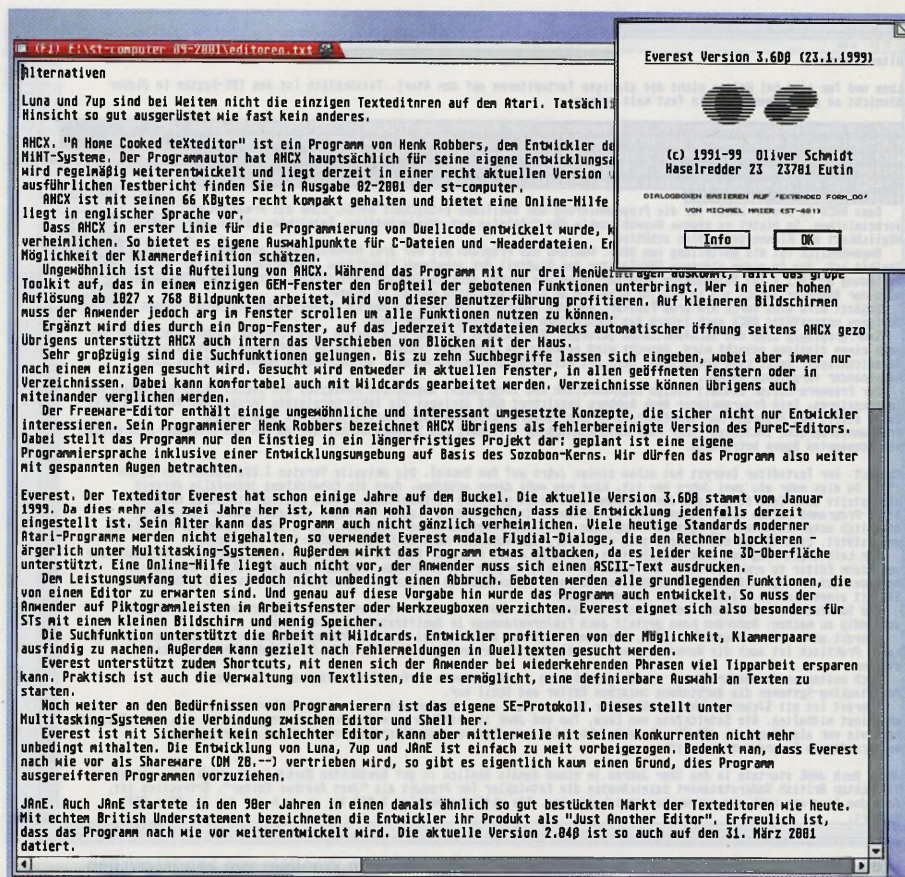
Noch weiter an den Bedürfnissen von Programmierern ist das eigene SE-Protokoll. Dieses stellt unter Multitasking-Systemen die Verbindung zwischen Editor und Shell her.

Everest ist mit Sicherheit kein schlechter Editor, kann aber mittlerweile mit seinen Konkurrenten nicht mehr unbedingt mithalten. Die Entwicklung von Luna, 7up und JAnE ist einfach zu weit vorbeigezogen. Bedenkt man, dass Everest nach wie vor als Shareware (DM 20.-) vertrieben wird, so gibt es eigentlich kaum einen Grund, dies Programm ausgereifteren Programmen vorzuziehen.

JAnE. Auch JAnE startete in den 90er Jahren in einen damals ähnlich so gut bestückten Markt der Texteditoren wie heute. Mit echtem British Understatement bezeichneten die Entwickler ihr Produkt als „Just Another Editor“. Erfreulich ist, dass das Programm nach wie vor weiterentwickelt wird. Die aktuelle Version 2.04ß ist so auch auf den 31. März 2001 datiert.

Auf den ersten Blick ähnelt JAnE in vielerlei Hinsicht dem ebenfalls mächtigen Editor 7up. Das Arbeitsfenster ist ähnlich aufgebaut, einzig die von 7up bekannten Mini-Icons fehlen. Auch einige Dialogboxen (z.B. „Bearbeiten/Formatieren“) gleichen sich fast wie ein Haar dem anderen, sodass man sich unwillkürlich fragt, wer hier bei wem Anleihen genommen hat. Dem Anwender kann dies letztendlich egal sein, immerhin profitiert er von der Integration möglichst vieler Möglichkeiten. Allerdings ist JAnE freundlicher gegenüber modernen Multitaskingsystemen, denn im Gegensatz zu 7up sind alle Dialoge in Fenster gelegt und blockieren somit nicht den Rechner.

Auch vom Leistungsumfang heit JAnE in vielerlei Hinsicht mit 7up vergleichbar. Wie bereits angedeutet, verfügt das Programm über eine Vielzahl von Möglichkeiten, die sonst nur umfangreicheren Textverarbeitungen vorbehalten sind. Erwähnt seien hier die Formatierung (linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz) und das Seitenlayout (Ränder, Kopf- und Fußzeilen). Auch Stil und Farbe der Texte können jederzeit



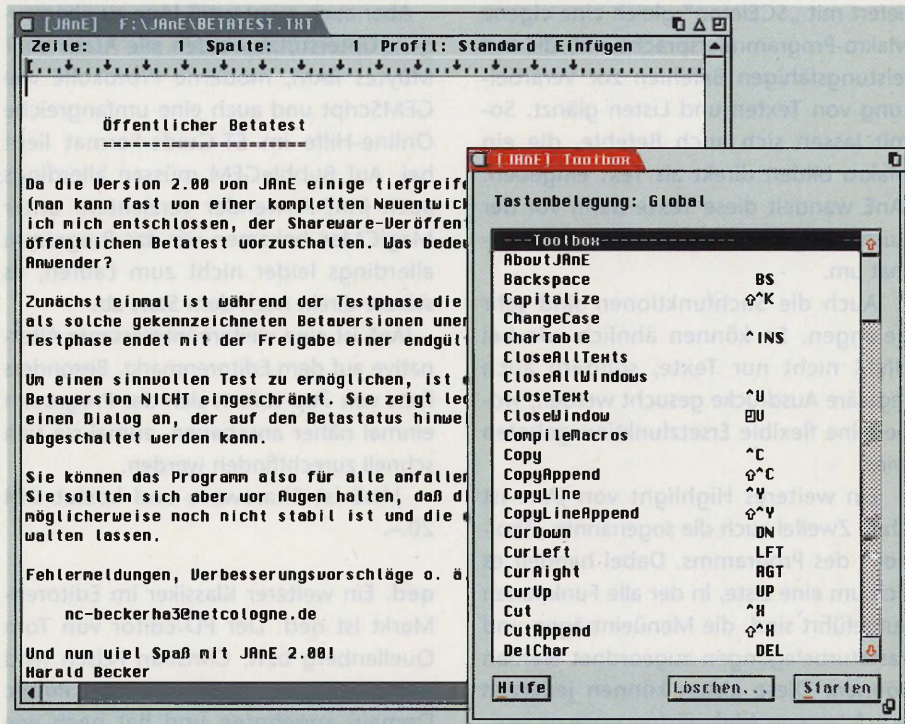
❑ Everest ist ein solider Editor, der mittlerweile allerdings in die Jahre gekommen ist.

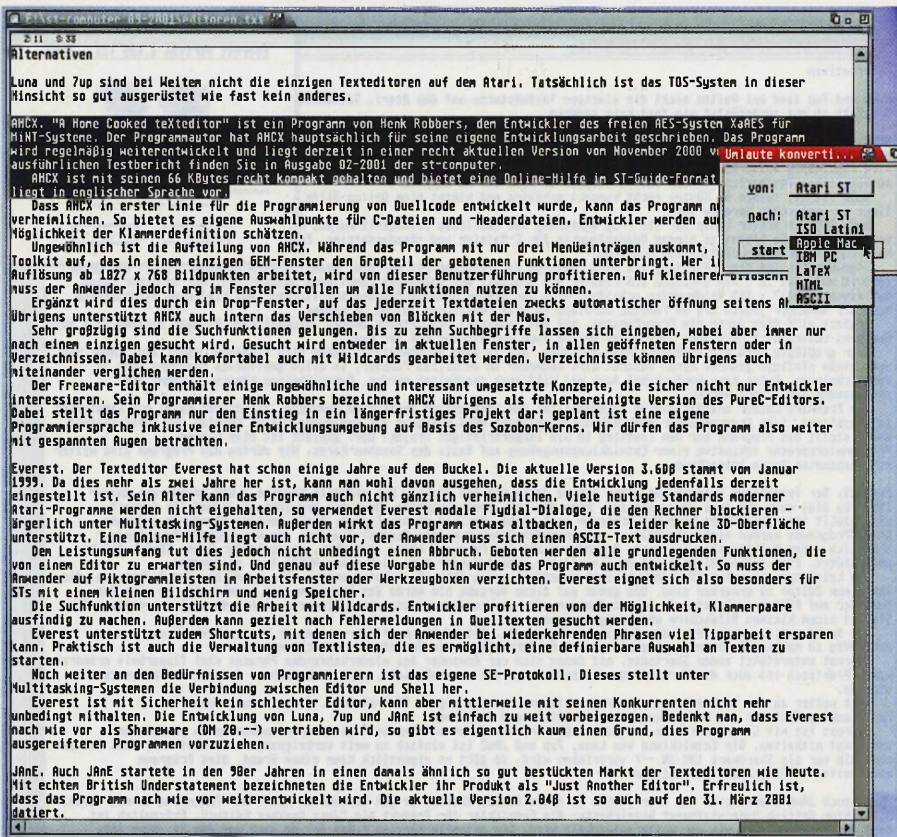
verändert werden.

JAnE kann beliebig viele Texte gleichzeitig bearbeiten. Ein Hauptschwerpunkt für den Einsatz liegt zweifellos in der Ent-

wicklung von Programmen. Für diesen Zweck bietet der Editor z.B. das sehr wichtige Synthax-Highlighting. Aus JAnE heraus kann auch ein externes >>

❑ JAnE 2.x kann durch professionelle Leistungen beeindrucken - eine interessante Alternative.





□ qed bietet besonders einfach zu bedienende Funktionen zum Wandeln von Sonderzeichen.

>> Programm, wie z.B. ein Compiler, gestartet werden.

Damit der Anwender seinen Editor weitestgehend automatisieren kann, verfügt JANE über einen integrierten Makrorekorder. Damit aber nicht genug: JANE liefert mit „SCEleton“ gleich eine eigene Makro-Programmiersprache mit, die mit leistungsfähigen Befehlen zur Verarbeitung von Texten und Listen glänzt. Somit lassen sich auch Befehle, die ein Makro bilden direkt als Text eingeben. JANE wandelt diese Texte dann vor der Ausführung in ein eigenes, schnelles Format um.

Auch die Suchfunktionen sind sehr gelungen. So können ähnlich wie bei UNIX nicht nur Texte, sondern auch reguläre Ausdrücke gesucht werden, wobei eine flexible Ersetzfunktion geboten wird.

Ein weiteres Highlight von JANE ist ohne Zweifel auch die sogenannte „Toolbox“ des Programms. Dabei handelt es sich um eine Liste, in der alle Funktionen aufgeführt sind, die Menüeinträgen und Tastaturbelegungen zugeordnet werden können. Diese Listen können jederzeit durch eigene Makrolisten ergänzt wer-

den. Die Toolbox-Funktionen sind dabei der globalen Menüleiste, Fenstermenüs sowie das globale und lokale Tastaturlayout zuzuweisen. Das Programm ist also fast komplett an die eigenen Wünsche seines Anwenders anzupassen.

Aber auch sonst weiß JANE zu überzeugen. Unterstützt werden alle Ataris ab 1 MBytes RAM, moderne Protokolle wie GEMScript und auch eine umfangreiche Online-Hilfe im ST-Guide-Format liegt bei. Auf BubbleGEM müssen allerdings auch JANE-Anwender verzichten. Unter MagiCMac bekamen wir das Programm allerdings leider nicht zum Laufen, es stürzte direkt nach dem Start ab.

JANE ist eine weitere interessante Alternative auf dem Editorenmarkt. Besonders Fans von 7up sollten sich das Programm einmal näher anschauen, zumal sie sich schnell zurechtfinden werden.

JANE ist Shareware und kostet DM 20.-.

qed. Ein weiterer Klassiker im Editoren-Markt ist qed. Der PD-Editor von Tom Quellenberg bzw. Christian Felsch wird inklusive aller Quelltexte als Public Domain angeboten und hat nach wie

vor eine riesige Fangemeinde. Eine Zeit lang wurde das Programm offiziell von ASH „abgesegnet“ bzw. gesponsert. Allerdings hat sich an der Entwicklung nun seit einiger Zeit nichts mehr getan, und so ist die aktuelle Version immer noch die 4.53 vom 19. September 1999.

Trotzdem weiß qed nach wie vor zu gefallen. Die Oberfläche ist komplett modal aufgebaut, alle Dialoge sind also in GEM-Fenster verfrachtet worden. Das Programm läuft auf allen Systemen traumhaft sicher und wirkt insgesamt als rundum ausgereift. Sein Leistungsumfang kann sowohl Vieltipper als auch Entwickler nach wie vor überzeugen.

Das Arbeitsfenster wirkt heute etwas schmucklos. Weder Lineale noch praktische Piktogrammeleisten werden hier geboten. Die Bearbeitungsfunktionen sind dagegen weitaus angenehmer. Herauszuheben ist hier z.B. die Möglichkeit Blöcke durch das Bewegen der Cursorstasten zu markieren. Ein markierter Block kann zeilenweise aufsteigend bzw. absteigend sortiert werden.

Auch die Suchfunktionen sind übersichtlich und leistungsstark. Unterstützt werden verschiedene Quantoren. In einem Popup werden die letzten zehn gesuchten Phrasen gespeichert. Entwickler werden die Suchmöglichkeit in Dateien begrüßen. Sogar komplette Verzeichnisstrukturen auf Datenträgern können durchsucht werden. Selbstverständlich ist für qed auch das Verwalten von bis zu fünf Sprungmarken.

Apropos Entwickler: qed bietet eine besondere Funktion für Fehlerdateien, die mit einem Compiler angelegt wurden. Wenn diese Datei pro Zeile mindestens einen Dateinamen und eine Zeilennummer enthält, kann der Anwender diese Zeile anklicken um qed zum Laden der dazugehörigen Datei zu bewegen. Der Cursor springt dann automatisch auf die betreffende Zeile im Quelltext. Benutzt der Programmierer eine Entwicklungsumgebung, die das SE-Protokoll unterstützt, kann qed direkt mit dieser Umgebung kommunizieren um sie zu steuern. Somit kann z.B. der Aufruf des Compilers direkt von qed aus erfolgen, womit das Programm zur zentralen Plattform in der Entwicklung mutiert.

Auch die Automatisierung durch den Anwender wird geboten: qed enthält >>

>> einen eigenen Makrorecoder.

Ungeschlagen ist qed beim Umwandeln von Umlauten. In den praktische Aufklappmenüs wird auch der ASCII-Zeichensatz des Classic Mac OS geboten, was besonders für MagiCMac-Anwender beim Hin- und Herschieben von Texten ein Segen ist. Als Zielformat stehen z.B. HTML und LaTeX bereit.

qed ist nach wie vor ein rundum gelungenes Programm, das für die verschiedensten Aufgaben herangezogen werden kann. Ob es nun die schnelle Umwandlung von Sonderzeichen oder das umfangreiche Programmierprojekt ist: qed eignet sich. Es wird wohl noch für eine lange Zeit zum Standardwerkzeug von so manchem Atari-Anwender gehören.

SpiritEd. SpiritEd wurde ursprünglich für die Erzeugung von Dateien für das Bibel-Konkordanzprogramm „concorde“ [1] geschrieben. Tatsächlich handelt es sich um einen sehr einfachen Editor, der neben der angesprochenen Konvertierungsfunktion eigentlich nur Grundfunktionen bietet und somit mit keinem der erwähnten Texteditoren auch nur annähernd mithalten kann.

Trotzdem bietet das Programm zwei Features, die es interessant machen. So ist als Accessory installierbar und somit auch auf „Basic-Systemen“ wie einem 520 ST mit nur 512 KBytes RAM quasi nebenbei zu betreiben. Außerdem bietet es die Möglichkeit, Texte nach der Größe des geöffneten Arbeitsfensters umzubereiten - eine Funktion,

```

MAGX.INF
File Edit Search SpiritWare
#_MAG MAG!X V6.00
#[boot]
log=C:\BOOT.LOG
tiles=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\Sawblade_boot.IMG
#image=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\MAGIC.IMG
#[vfat]
drives=cdefpu
#[aes]
#_DEV 1 0
#_FLG 16
#_SCP C:\CLIPORD\
#_ENV HOME=C:\GEMSYS\HOME\
#_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRGM
#_ACC C:\
#_APP C:\GEMSYS\MAGIC\START\
#_SLB 0 WINFRAME.SLB
#_SLB 0 PDLG.SLB
#_ENV SMURFMODULES=D:\Smurf\MODULES
#_SHL C:\jinnex\JINNEE.APP
#_ENV AUSSERVER=JINNEE
#_ENV RASH_DOSHUT=true
#_ENV GEMJINGPATH=C:\GEMJING.PRGM
#_ENV HTMLHELP=D:\HTML-Help\HTMLHELP.APP
#[shelbuf]
#_CTR
#a0000000
#b001001
#c7770007000600070055200505552220770557075055507703111302
#d
#_DSK MAGXDESK V5.00 1
#_DSW 1280 1005 0 0 0 10 0111 0112111010100
    
```

☐ JAnE 2.x kann durch professionelle Leistungen beeindruckt werden - eine interessante Alternative.

die wir paradoxerweise in allen anderen der viele Editoren für den Atari schmerzlich vermissen.

Ansonsten bietet SpiritEd Funktionen für das Studium in Verbindung mit der Konkordanz. Unter MagiCMac ist das

Programm aber praktisch nicht einsetzbar, hier kam es zu Redraw-Fehlern. ☐

[1] st-computer 06-2001, Seite 50
Alle hier erwähnten Programme finden sich zentral auf der Webseite von Joakim Högberg unter der URL gokmase.atari.org.



GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

Fax: 040/3 06 18-100
e-mail: mail@greenpeace.de
www.greenpeace.de
Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

Ist Ihnen das Fisch genug?

**Dann kann Ihnen die Nordsee
auch egal sein.**

☐ Pinball Dreams

Freeware, noch mehr Freeware: fast kein Monat vergeht mehr ohne freie Veröffentlichung eines ehemals kommerziellen Programms. Diesmal können Spielernaturen auf dem Falcon jubeln: der Flipper Pinball Dreams wurde freigegeben.

☐ Spielhallenatmosphäre auf dem Falcon

Als der Falcon noch jung war, gab es mehrere Spieleprojekte, die geplant waren. Alle erschienen jedoch erst wesentlich später. Unter diesen Projekten befand sich auch Pinball Dreams, der erste Teil der Pinball-Trilogie von 21st Century Entertainment. Wohl kaum eine andere Softwarefirma wurde so mit einem Spielgenre identifiziert - kein Wunder, zeigte Pinball Dreams doch nach jahrelanger Durststrecke wieder einen anständigen Computer-Flipper mit gelungener Ballphysik und Tischdesign. Im Fahrwasser von Pinball Dreams erschienen viele weitere Computer-Flipper.

Der Flipper sorgte auf den Amiga-Systemen für einige Furore und wurde sogar mit Commodores Spielkonsole Amiga CD³² ausgeliefert. Stewart Gilray setzte das Programm schließlich für den Atari Falcon um.

Download. Der Download umfasst 1.2 MBytes und enthält alle notwendigen Daten. Die Musik des Spiels lässt sich auch einzeln herunterladen - 6 Stücke im MOD-Format. Im ZIP-Archiv werden lange Dateinamen verwendet, was für Nicht-PC-Besitzer den Griff zum ZIP-Ersatz „InfoZIP“ notwendig macht. Vom Spiel benötigt werden die langen Dateinamen nicht. Ausgepackt passt das Spiel auf eine HD-Diskette.

Pinball Dreams benötigt übrigens einen Atari Falcon mit mindestens 4 MBytes RAM und RGB-Monitor. Ein VGA-Schirm wird leider nicht unterstützt.

Start. Pinball Dreams besteht aus vier verschiedenen Flippern, die im Hauptmenü ausgewählt werden: BeatBox, Ignition, Nightmare und Steel Wheels. Jeder dieser Flipper stellt für sich genommen ein eigenes Spiel da. Highscores werden getrennt abgespei-

chert.

Gespielt wird mit den beiden [Shift]-Tasten, mit der [Pfeil-Unten]-Taste wird die Kugel gestartet. Das beliebte „Rütteln“ ist natürlich auch vorhanden und wird mit der [Space]-Taste ausgelöst. Zu starkes Rütteln bewirkt jedoch einen „Tilt“ und eine Kugel geht verloren. Zwar ist das Rütteln nur für das Befreien einer fest steckenden Kugel gedacht, aber Profis retten damit so manche Kugel vor dem Abgrund. Die Hintergrundmusik kann mit [M] ausgeschaltet werden, es werden dann lediglich Soundeffekte und Sprachsamples wiedergegeben.

[ESC] verlässt den aktuellen Flipper-Tisch nach einer Abfrage, die mit [Z] beantwortet werden muss.

BeatBox. Die Pop-Hitparade als Thema hat der BeatBox-Flipper. Im oberen Teil des Flippers befinden sich die Bumper und Spezialfelder, die nur mit Übung gezielt erreichbar sind. Das Thema ist eine musikalische Weltreise, auf der man einen Chartbreaker erzielen soll. So gibt der Flipper laufend Samples wie „USA“ oder „Europe“ von sich und blendet neben den Punktestand diverse Meldungen ein.

Neben den Sprachsamples und den klassischen Flippergeräuschen gibt es im Hintergrund ein Musikstück zu >>



>> hören, das seine Wurzeln musikalisch wohl irgendwo in den 80er Jahren hat. Von der Komposition ist sie nicht übermäßig originell, wird aber immerhin mit der höchsten Tonqualität ausgegeben.

Die BeatBox ist grafisch sehr klar strukturiert. Dadurch, dass zwischen Ziel und dem eigenen Bumper relativ viel Platz ist, kommen unerreichbar schnelle Bälle selten vor. Dies bedeutet auch, dass man mit einem halbwegs guten Augenmaß den Ball sehr lange im Spiel halten kann. Der Nachteil ist, dass man schon genau zielen muss, um an die wirklich großen Boni heranzukommen.

Die Kugel verhält sich meistens physikalisch korrekt, nur selten schien sie sich nicht so wie eine normale Flipperkugel zu verhalten.

Fazit: Die Musik ist nicht unbedingt chartverdächtig, dafür ist BeatBox ein guter Einsteiger-Flipper

Ignition. Keine Flipper-Sammlung ohne Future-Flipper: Ignition bedient die Raumfahrer-Fraktion. Mit einem Raumschiff, das eher an eine Silvesterrakete erinnert, soll die Reise ins All gewagt werden. Der Hund ist eingepackt, das Raumschiff in einem geschmackvollen Rot lackiert und der Vorgarten dient als Startrampe. Per Flipper wird alles notwendige für die Reise erspielt, so z.B. der Treibstoff - von einer derart günstigen Quelle träumt sicher auch so mancher Autofahrer. Mit dem Raumschiff werden die Planeten in unserem Sonnensystem angesteuert.

Ignition ist wesentlich offener als die BeatBox: Irgendein Ziel wird eigentlich immer erwischt. Wie gehabt lassen

sich Multiplikatoren und andere Boni freispielen. Was dazu Pinball Dreams auf dem Bildschirm ausgibt, lässt sich leider nicht so schnell lesen im Eifer des Gefechts.

Sprachsamples bietet Ignition leider nicht. Die Musik lehnt sich an kein bekanntes Sci-Fi-Thema an und scheint aus einer Mager-Melodie mit eingebauter Endlosschleife zu bestehen, die zu der Action auf dem Spielfeld nicht so recht passen will.

Fazit: Etwas schwächer als die BeatBox. Aus dem Thema hätte man erheblich mehr rausholen können.

Nightmare. Grusel, grusel... Nightmare ist der Horror-Flipper in der Viererbande. Dämonen tauchen zwar nicht auf, aber es gilt Gruselpunkte zu sammeln. Zu treffen gibt es eine ganze Menge, das Tischdesign ist ähnlich „offen“ wie Ignition. Grafisch sieht der Flipper aus, als hätten 21st Century einem Standard-Flipper nachträglich drei düstere Grafiken verpasst. Das Design ist alles in allem nicht ganz stimmig und würde von den Farbtönen (Blau dominiert) eher zu einem Aqua-Flipper passen.

Ein Bonus mit absoluter Panik-Garantie ist der „Hurry Up!“-Bonus: oben im Bild läuft schnell ein Bonuszähler herunter. Schafft man es nicht, ein bestimmtes Ziel rechtzeitig zu treffen, geht der Bonus verloren.

Die Musik ist schon etwas passender als bei Ignition. Zumindest ging sie während des Spielens nicht auf die Nerven. An Sprachausgabe gibt es ein hämisches Lachen zu hören, wenn der Ball ins Aus fällt.

Fazit: Sehr gut spielbar, aber von einem „Albtraum“ in positiver und negativer Hinsicht weit entfernt.

Steel Wheel. In den Wilden Westen geht es mit „Steel Wheel“. Mit der Eisenbahn fährt der Cowboy durch den Westen, ergattert Tickets, Waffen und weitere Wagen - sozusagen die Flipper-Version von „Railroad Tycoon“.

Die Musik erweist sich bei diesem Tisch als gelungen. Ein Banjo ist genauso zu hören wie Pferde und Händeklatschen. Die Soundeffekte bestehen aus einem abfahrenden Zug, Pistolenschüssen und dem „Yeehah“ eines Cowboys. Warum dieser sich derart freut, wenn eine Kugel verloren geht, sei dahingestellt...

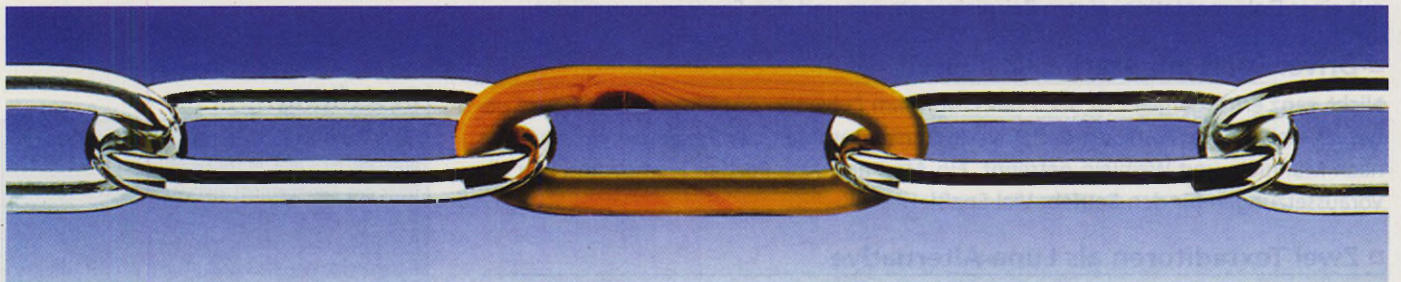
Die Spielbarkeit von Steel Wheel ist gewohnt gut. Der Ball schien beim Test zwar etwas häufiger durch die Mitte zu fallen als bei den anderen Tischen, aber dies kann auch Zufall sein.

Fazit: Der persönliche Favorit - bei Steel Wheel passt die technische und spielerische Seite am besten zusammen.

Gesamtfazit. Pinball Dreams sieht aus wie eine 1:1-Umsetzung vom Amiga und wäre mit etwas Mühe auch auf dem ST^E zu realisieren gewesen. Dass die Musik in höchster Qualität abgespielt wird, nützt nicht viel, wenn die Musik selbst wie MOD-Dutzendware klingt. Spielerisch ist Pinball Dreams über jeden Zweifel erhaben. Alle Flipper machen Spaß und sind partytauglich. 

fatal-design.com/pinball

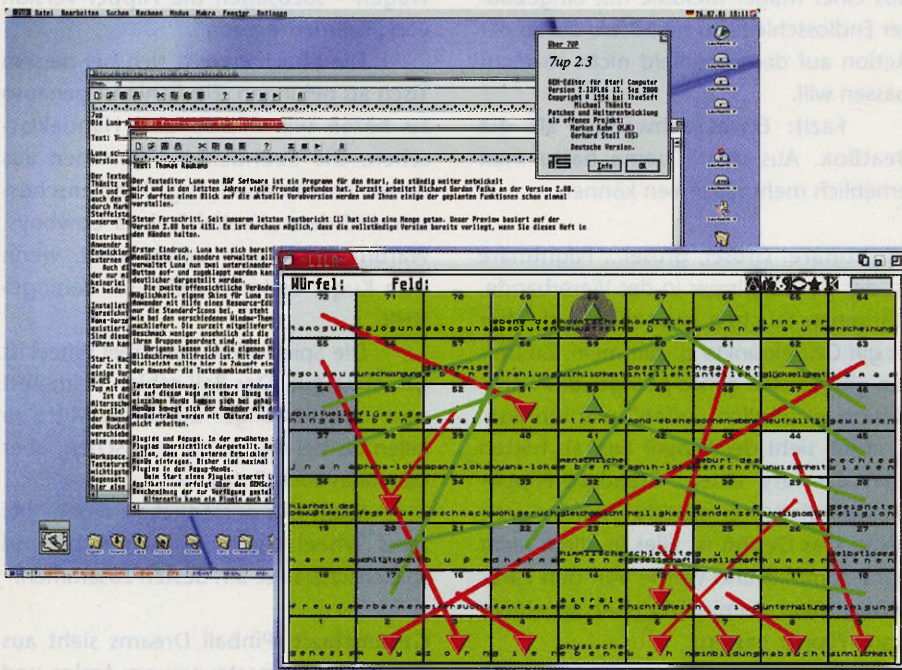
Auf den ersten Blick sehen andere Systeme besser aus. Aber: halten sie auch, was sie versprechen?



Bleiben Sie beim Atari!

stc-Diskette

Monat für Monat stellen wir neue Software und Begleitmaterial zu aktuellen Artikeln für Sie auf einer Diskette zusammen.



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

Wieder ist ein Monat rum, wieder gibt es frische Software, wieder gibt es eine Spezialdiskette. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die sorgfältig von der Redaktion für Sie ausgesucht werden. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können.

□ Programmiersprachen

In den letzten Wochen ist ein wahrer Platzregen an Programmiersprachen auf die Atari-Plattform niedergegangen. Matthias Jaap hat scheinbar seinen Urlaub genutzt, um einige bekannte und weniger bekannte Sprachen auf die TOS-Systeme zu portieren. In einem Artikel dieser Ausgabe bekennt er sich zu seinen Werken und erläutert die verrückte Programmiersprache Wierd. In unserem Archiv finden sich nicht minder ausgefallene Exemplare wie Fromage, Malbolge und Pilot. Alle Sprachen sind komplett mit einer Dokumentation, einem Beispielprogramm und den Quellen ausgerüstet.

Drive: Spaß am Atari

Nicht ganz ernst gemeint ist auch das Programm Drive aus der Feder von Gunnar Gröbel. Es weist in die Nutzung der Drive-In-Bankautomaten der Sparkasse ein - hübsch nach Männlein und Weiblein getrennt. Ein Atari und eine Portion Humor sind hier die Voraussetzungen für den Betrieb. Viel Spaß!

■ Zwei Texteditoren als Luna-Alternative

In der aktuellen Ausgabe der st-computer haben wir die auf dem Markt befindlichen Texteditoren für den Atari einmal näher vorgestellt. Damit der Überblick komplett

wird, haben wir zwei Exemplare auf unserer Diskette verewigt.

7up ist ein moderner Editor, der in vielerlei Hinsicht eine echte Alternative zu Luna, qed und JAnE darstellt.

SpiritEd bietet dagegen nur die Grundfunktionen, die ein Editor bieten muss und ist daher für das schnelle Tippen einiger Notizen geeignet.

❑ Pflasterlegen mit Steine

Noch ist der Sommer nicht vorbei, und so verbringt so mancher Atari-Anwender die lauen Abende mit Arbeiten am eigenen Haus oder in der Wohnung. Steine unterstützt den Handwerker. Es dient dazu, für verschiedene Betonpflaster-Formate Verlegemuster zu erstellen. Das Programm eignet sich auch für Platten- und Tonpflasterverbände.

- Das Leben ist ein Spiel: LILA

Schon Hermann Hesse erkannte: es gibt in Wirklichkeit nur ein Spiel, das Spiel, in dem jeder von uns ein Spieler ist und seine eigene Rolle spielt. Das Spiel ist LILA, das universelle Spiel der kosmischen Energie. Das Ziel dieses Spiels ist es dem Spieler zu helfen, die Fähigkeit zu erlangen, sich von seinen Identifikationen zu lösen, um zu erkennen, wie er ein besserer Teilnehmer werden kann. In den 72 Feldern ist laut dem Entwickler Karsten Schmidt die Essenz von Tausenden von Jahren der Selbsterforschung, das Herz indischer Traditionen, enthalten.

❑ Wacom ArtPad-Treiber

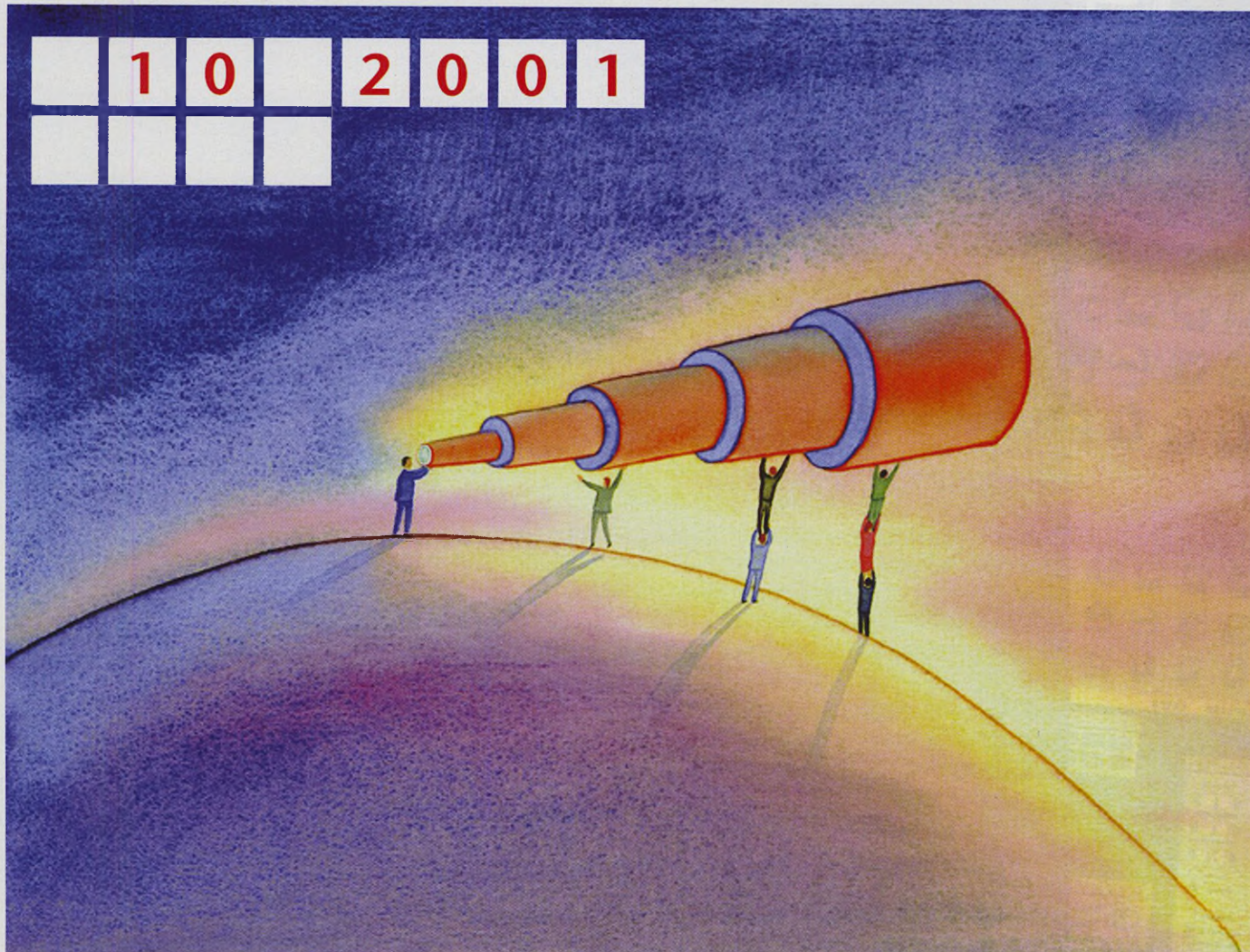
Im Internet sind derzeit die Grafiktableaus der ArtPad-Serie von Wacom zu echten Schnäppchenpreisen zu ergattern. Mit unserer Treibersoftware, die direkt von Wacom entwickelt wurde, sind die Tablettis auch am Atari zu betreiben. ☐

Bestellung

Sie können die stc-Diskette 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:
falkemedica, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatia-mühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0,
Fax 20 07 66 1, falkemedica.de. □

Ausblick

Die st-computer im Oktober 2001



Fernsehen auf dem Milan

Lang, lang hat's gedauert, bis endlich ein Testexemplar der TV-Karte für den Milan bei uns auf dem Schreibtisch lag. Nun endlich kann sich Joachim Fornallaz über die Erweiterung von Hauppauge nebst GEM-TV-Software hermachen. Wir sind gespannt, wie sich Schmidt, Verona, Christiansen und Konsorten auf dem Milan machen. In einer Hinsicht können wir Ihnen allerdings keinerlei Hoffnung machen: das Programm wird dadurch auch nicht besser...

Noch mehr Hardware werden wir uns ansehen: YAMI ist ein Adapter zum Anschluss von PS/2-Mäusen an den Atari. □

8-Bitter aktiv wie nie?

Die 8-Bit-Szene ist auf dem Atari immer noch äußerst aktiv. Ab der kommenden Ausgabe werden wir daher in lockerer Reihenfolge über Interessantes aus der Welt der kleinen Ataris berichten. Den Anfang macht ein kleiner Textbericht zu Boss XL, einem Desktop für XL- und XE-Rechner. Teilen Sie uns bitte mit, ob Berichte aus der 8-Bit-Szene für Sie interessant sind... □

Professionell mit dem Atari arbeiten

SE-Fakt! liegt in einer neuen Version vor. Die Warenwirtschaft und Fakturierung eignet sich zum Erstellen von Rechnungen, Quittungen, Angeboten, Lieferscheinen und Auftragsbestätigungen. Es verwaltet Kunden- und Warenlisten, ist komplett in GEM eingebunden und glänzt durch eine einfache Bedienung. Wir testen das Programm für Sie. □



◻ Wer ist eigentlich... Joakim Högberg?

Joakim, Du hast den ersten ICQ-Client für den Atari programmiert. Was gefällt Dir an ICQ?

Ich glaube, dass der allererste ICQ-Client für den Atari eigentlich eine Portierung von mICQ war. Es wurde von Katherine Ellis für MiNTnet und später von Dan Ackerman für STiK portiert. Es ist aber wahr, dass ich den Client programmierte, wir sollten aber Dan nicht vergessen, der die Internet-Routinen entwickelte. AtariICQ hat also genau genommen zwei Autoren. Dan war auch derjenige, der einen kombinierten Ansatz aus GUI und OVL vorschlug, da er aufgrund zeitlicher Probleme kein Interesse daran hatte, mICQ mit einer kompletten Oberfläche zu versehen. Ich hatte dagegen nicht das Wissen, den ganzen UDP- und TCP/IP-Kram zu programmieren.

Ich glaube, mein Enthusiasmus an ICQ kommt aus der Möglichkeit mit Freunde Kontakt zu halten während man online ist. Es ist eines dieser Programme, die jeder installiert hat, ganz egal, welche Plattform er benutzt. Und außerdem war es ein Programm, das ich definitiv auch besitzen wollte. Die Zusammenarbeit mit Dan und die Hilfe von vielen Leuten im IRC war ebenfalls eine große Motivation.

Wieviele Leute arbeiten denn heute mit AtariICQ?

Das ist eine listige Frage. Bei weitem nicht alle Anwender haben das Freeware-Programm registrieren lassen – wir haben daher nur 18 Registrierung im Moment.

Welche Stacks werden unterstützt?

Derzeit ist nur das Overlay für STiK bzw. STinG auf dem neuesten Stand, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bevor eine MiNTnet-Version erscheint. Wenn man glueSTiK zusammen mit MagiCNet bzw. MiNTnet einsetzt, ist es aber schon jetzt möglich, damit online zu gehen.

Du hast außerdem eine sehr aktuell geführte Homepage für Icons für Atari-Systeme...

Ja, es sind meist Konvertierungen von Icon-Sets für den PC oder den Macintosh. Aber es sind auch einige Atari-spezifische Piktogramme zu finden. Die Programmierung und Zeichnung kostet jedoch einfach zuviel Zeit, sodass ich an dieser Stelle jeden Anwender dazu ermutigen möchte, mir ihre bereits konvertierten Icons oder Neuzeichnungen zu schicken, damit die „Icon Library“ ein Tauschhandel für Icon-Ressourcen wird...

Was magst Du am Atari-Computing?

Es war die MIDI-Unterstützung die mich zum Atari kommen ließ. Der ST^E ist zusammen mit der richtigen Software einer der besten Sequenzer überhaupt. Die Tatsache, dass TOS und GEM nicht besonders hungrig nach Speicher sind, sprach mich außerdem an. Atari-Programme sind traditionell ebenso sparsam geschrieben.

Welche Betriebssystem bevorzugst Du?

Lange Zeit habe ich für's Sequencing mit SingleTOS gearbeitet, dann nutzte ich Geneva als schönen und stabilen Weg zum Multitasking. Derzeit spiele ich aber mit dem Gedanken, auf die Kombination MiNT+XaAES umzusteigen, da die Entwicklung dieses Freeware-AES sehr gut voranschreitet.

Mit welchem Atari arbeitest Du meistens?

Ich arbeite immer noch mit meinem ST^E, den ich 1992 kaufte. Außer einem Speicherausbau enthält er keinerlei Upgrades. Ich habe mir jetzt aber einen Falcon gekauft, um die angekündigten Upgrades einsetzen zu können.

Wenn Du den Job bekämst, eine neue Version des TOS zu entwickeln, wie sähe diese aus?

Ich glaube, das hieße das Rad noch einmal neu erfinden und ein komplett neu geschriebenes TOS entwickeln. Es wäre besser die derzeitigen Alternativen MiNT und MagiC weiter zu entwickeln und sicherzustellen, dass sie auf allen zukünftigen TOS-Rechnern laufen.

Was machst Du in Deiner Freizeit?

Meine meiste freie Zeit wird für Computer, Musik, Freunde und Kaffee genutzt. ◻

PowerPC™ without the price!



PowerPC 603e mit 200 MHz

System Bus: 40 MHz
ROM Size: 4 MByte
Level 1 Cache: 32k
RAM Type: 70ns 168-pin DIMM
Motherboard RAM: 16 MB
RAM möglich: 2 x EDO Dimm je 64 MB
Video-Ram: 1 MB, Standard VGA
Festplatte: 2.1 GByte
CD-ROM: 12fach SCSI
Anschlüsse: SCSI on Board, Sound in- / out
Betriebssystem: MagiCMac 6.15

RAM Erweiterung: 8 MB 29,- DM
RAM Erweiterung: 16 MB 59,- DM
USB-Port für Apus 3000: 45,- DM

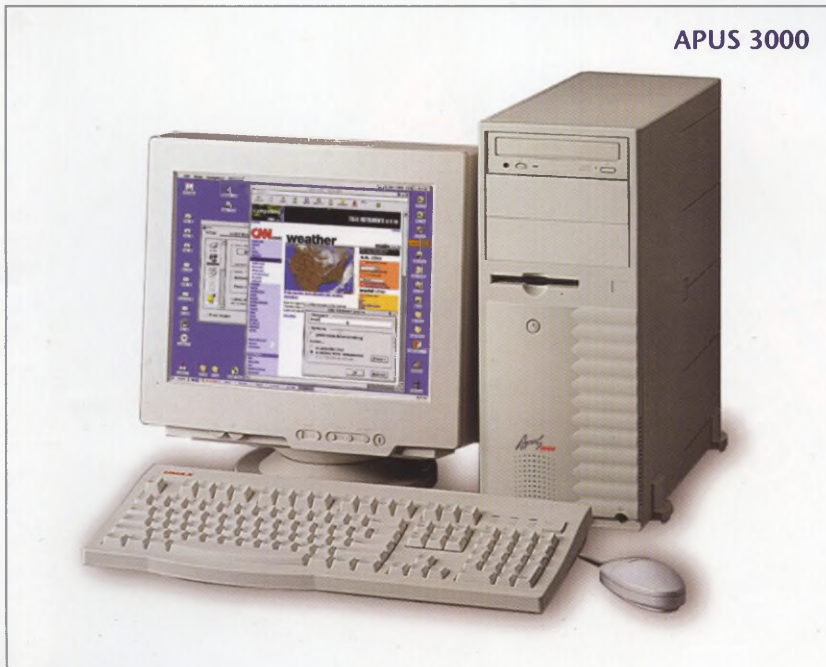
Rechner-Systeme ohne Monitor!

499,-

APUS 2000



APUS 3000



PowerPC 603e mit 200 MHz

System Bus: 40 MHz
ROM Size: 4 MByte
Level 1 Cache: 32k
RAM Type: 70ns 168-pin DIMM
Motherboard RAM: 16 MB
RAM möglich: 2 x EDO Dimm je 64 MB
Video-Ram: 1 MB, Standard VGA
Festplatte: 2.1 GByte
CD-ROM: 8fach SCSI
Slots: 3 x PCI
Anschlüsse: SCSI on Board, Sound in- / out
Betriebssystem: MagiCMac 6.15

639,-

Rechner-Systeme
ohne Monitor!

Der Anschluss von Druckern erfolgt über den USB-Port (nur APUS 3000 aufrüstbar) oder mit Hilfe von Macintosh kompatiblen Druckern

Hier sind sie: Neugeräte • UMAX-Mac-Clones, exklusiv für Atari-User zusammen gestellt:

Nutzen Sie die moderne, schnelle Power-PC-Technologie gepaart mit einem schnellen und effizienten Betriebssystem: MagiCMac. Beide Modelle enthalten das moderne, TOS-kompatible Betriebssystem im Lieferumfang und sind nach wenigen Augenblicken startklar, um Ihre geliebte Atari-Software mit ungeahnter Geschwindigkeit laufen zu lassen.
Rechner-Systeme ohne Monitor!

Achtung: Rechner werden neu und originalverpackt geliefert! Garantie 6 Monate. Original-Tastatur und OS in Englisch, MagiC-Mac natürlich Deutsch. In Kürze liefern wir Ihnen Prozessor-Beschleuniger auf 280 MHz für 99,- DM, Cache-Erweiterungen ab 22,- DM und vieles mehr rund um Ihren neuen „PowerPC without the Price“ Atari-Clone!

Bestellungen: falkemedia

An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Tel. +49 (431) 200 766 - 0

Fax +49 (431) 209 903 - 5

www.shop.falkemedia.de

Versand bei Vorkasse Lastschrift, Kreditkarte, Scheck: 15,- DM

Nachnahme: 20,- DM

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte

oder EC-Scheck Vorkasse:

20,- DM

N.AEA 2.0

Disketten-Version 119,-
(auf 3 HD-Disketten)

CD-Version 149,-
(mit MiNT-Distribution 335 MB)

PC-Version 169,-
(incl. STEmulator)

**Rational
Sounds 2**
(GEM-konformes System-Soundtool
für alle ATARIs,
N.AES, N.AESPC,
Magic/Mac/PC,
Milan Multios,
... das Leben nach den Crazy Sounds...)
79,-

Hertz ~ Ware
(Messplatz-Programm zur Prüfung
elektrischer und elektroakustischer
Systeme mit dem ATARI Falcon)
ab 99,-

**GEM-TV
Milan**
(Hauptpage PCI TV-Karte
für Milan Computer)
398,-

+++ lieferbar +++
Speed-Maus
für alle ATARIs
59,-

woller systeme

Grunewaldstraße 39
10825 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288
<http://www.woller.com>

... alles für den ATARI im Sommer ...