

# st-computer

atari-computing heute

## Angeklickt

# Software & Spiele im Test

- ❑ **Getestet:** Rational Sounds II
- ❑ **Freeware:** 3D-Calc
- ❑ **Preview:** Arc-View 0.5
- ❑ **Ausprobiert:** Undine 1.30

## Workshop für Einsteiger

- ❑ **MiNT-Net für Dummies**



# Mafia II

## Sizilianisches Buisness

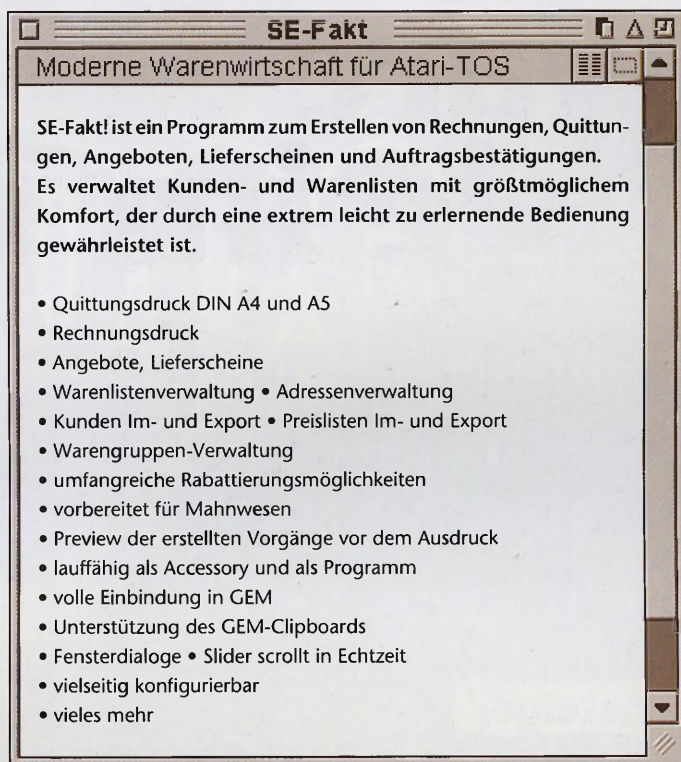
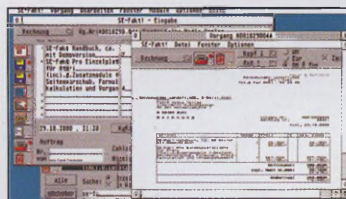
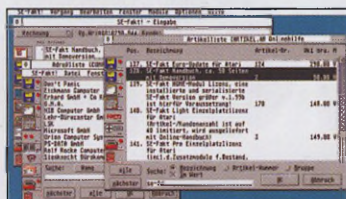
## Entertainment

- ❑ **Interview mit der Game-Schmiede Songbird**

# Warenwirtschaft und Fakturierung mit dem Atari

Neu:

## SE-Fakt! 2000



### KONTAKT

**Vertrieb:**  
falkemedia  
An der Holsatiamühle 1  
24149 Kiel  
Tel. (04 31) 27 365  
Fax (04 31) 27 368  
info@falkemedia.de

**Info-Service/Kundenbetreuung:**  
EDV Service Sönke  
Rendsburger Landstr. 425  
24111 Kiel  
Fax (04 31) 56 39 90  
soenke.dierer@t-online.de

### ACHTUNG:

Jeder ST-Computer 1/2001 im PLZ-Gebiet 1000-3500 liegt eine Demo-Version von SE-Fakt bei.

Leser aus darüber liegenden PLZ-Gebieten können diese gegen 3,- DM in Briefmarken bei falkemedia nachbestellen.

### Lauffähig unter:

- ATARI-TOS
- Windows 95/98 und 2000

### Preise in DM

SE-Fakt Euro-Update für Atari	290,00
SE-Fakt Handbuch, ca. 50 Seiten mit Demoversion	50,00
SE-Fakt Light Einzelplatzlizenz für Atari (Artikel-/Kundenanzahl ist auf limitiert, wird ausgeliefert mit Online-Handbuch, ohne Modullizenz!)	149,00
SE-Fakt Pro Einzelplatzlizenz für Atari (inkl.d.Zusatzmodule f.Bestand, Seitenvorschub, Formular, Preiskalkulation und Vorgangsnummer)	299,00
SE-Fakt Pro Einzelplatzlizenz für Windows, Se-Version/SE_Verein D=C:\SE_F2000 ohne Dat-Lw.!(inkl. der Zusatzmodule f. Bestand, Seitenvorschub, Formular, Preiskalkulation und Vorgangsnummer)	577,68
SE-Fakt Pro Einzelplatzlizenz für Windows, P=C:\SE_F2000 (inkl. der Zusatzmodule f.Bestand, Seitenvorschub, Formular, Preiskalkulation und Vorgangsnummer)	498,00
SE-HOME Modul Lizenz a.A.	149,00

## ▣ Atari-Fan des Monats

### Korea, Sarkasmus und Destilliermaschinen: Alan Alda

Als Sohn des Schauspielers Robert Alda erblickte Alan Alda das Licht der Welt. Aus Alan Alda sollte eigentlich - nach dem Willen des Vaters - ein erfolgreicher Arzt werden. Robert Alda wollte mit aller Macht verhindern, dass sein Sohn ebenfalls den Beruf eines Schauspielers ergreift. An der Fordham University sollte Alans Arztkarriere beginnen.

Doch kaum eingeschrieben, begann er am Playhouse in Cleveland zu schauspielern. Anschließend arbeitete er als Stand-Up-Komiker im Second City in Chicago. 1963 spielte Alan Alda in seinem ersten Kinofilm „Gone are the Days“ mit. Der Film basiert auf einem Broadway-Stück, in dem Alan Alda auch mitspielte. Seinen ersten Serienauftritt hatte er in der Fernsehserie „That was the Week That Was“. 1972 nahm er die Rolle des Hawkeye Pierce an in der Serie „M\*A\*S\*H“ an, die mittlerweile Kultstatus erreicht hat. Diese Rolle war ihm geradezu auf den Leib geschrieben und wurde auch sein größter Erfolg. Der Charakter von Hawkeye passte auch zu den privaten Überzeugungen Alan Aldas. Schon vor seiner Universitätszeit machte Alan Alda keinen Hehl aus seiner pazifistischen Einstellung.

Was für viele eher unbekannt ist, ist die Tatsache, dass Alan Alda auch Drehbücher für die Serie M\*A\*S\*H 4077 schrieb. Auch führte er in einigen Folgen Regie. Alan Alda erhielt für sein Wirken in der Serie mehrere Emmys, als Schauspieler, Drehbuchautor und auch als Regisseur.

Heute arbeitet Alan Alda nur noch vereinzelt als Schauspieler und Regisseur.

In den 70er und frühen 80er Jahren drehte Alda mehrere Werbespots für die Firma Atari, die im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt wurden. Er bewarb darin die 8-Bit-Computer des damaligen Videospiele-Giganten. Auch privat arbeitete Alan Alda mit Atari-Rechnern. ▣





07



14



20



32



34

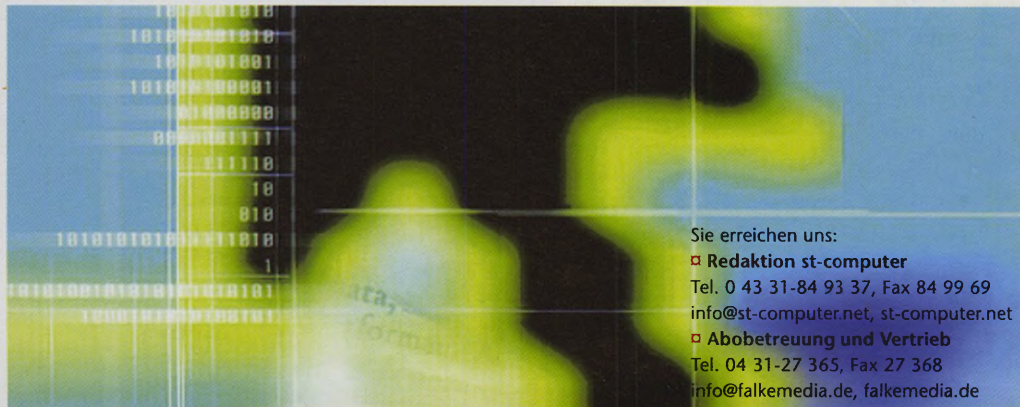




48



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Dr. „Hawkeye Pierce“ Allan Alda
- 05 **Editorial** Sicher bauen auf einem festen Fundament
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 07 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 03-1991
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Computerrecht** Freeware und Shareware - Billigware oder Spezialangebot?
- 13 **MiNT-News** Der Blick in die etwas andere Atari-Welt
- 14 **Prozessorgeflüster** Revidierende Retrospektiven
  
- 16 **Step by Step** So einfach wird Ihr Atari zur Faxmaschine
  
- 19 **Calamus up-to-date** Wir behalten für Sie die Calamus-Module im Auge
- 20 **Der Kommentar** Ali Goukassian zweifelt an seinem iMac
  
- 24 **Musikalisch** MIDI von Anfang an - Teil 4 unserer Einführung
- 27 **Einsteigerworkshop** MiNT-Net für Dummies
  
- 32 **Briefe an die st-computer** ...mit Antworten von Thomas Raukamp
  
- 34 **Wenn der Atari schnattert** Rational Sounds II im Softwaretest
  
- 38 **Kleinanzeigen** ...einreichen mit unserem praktischen Faxformular
  
- 39 **Oldie but Goldie?** 3D-Calc im Freeware-Test
- 42 **Überweisungen leichter gemacht** Undine 1.30 im Praxistest
- 44 **Es reicht, ich packe!** Preview auf die Packershell Arc-View
  
- 48 **Sizilianisches Wirtschaften** Mafia II im Spieletest
  
- 51 **Atari im Netz** Wir surfen für Sie interessante Webseiten an
  
- 52 **Der fromme Raubkatzen-Bändiger** Carl Forhan von Songbird im Gespräch
  
- 54 **Scene-Report** The Gathering 2001
  
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer Diskette im März 2001
  
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 04-2001
  
- 58 **Ausklang** Wer ist eigentlich... Bastian Moritz?



Sie erreichen uns:  
 **Redaktion st-computer**  
Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69  
info@st-computer.net, st-computer.net  
 **Abobetreuung und Vertrieb**  
Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368  
info@falkemedia.de, falkemedia.de



## «Sicher bauen auf einem festen Fundament»

### □ Die Weiterentwicklung des TOS bietet echte Chancen

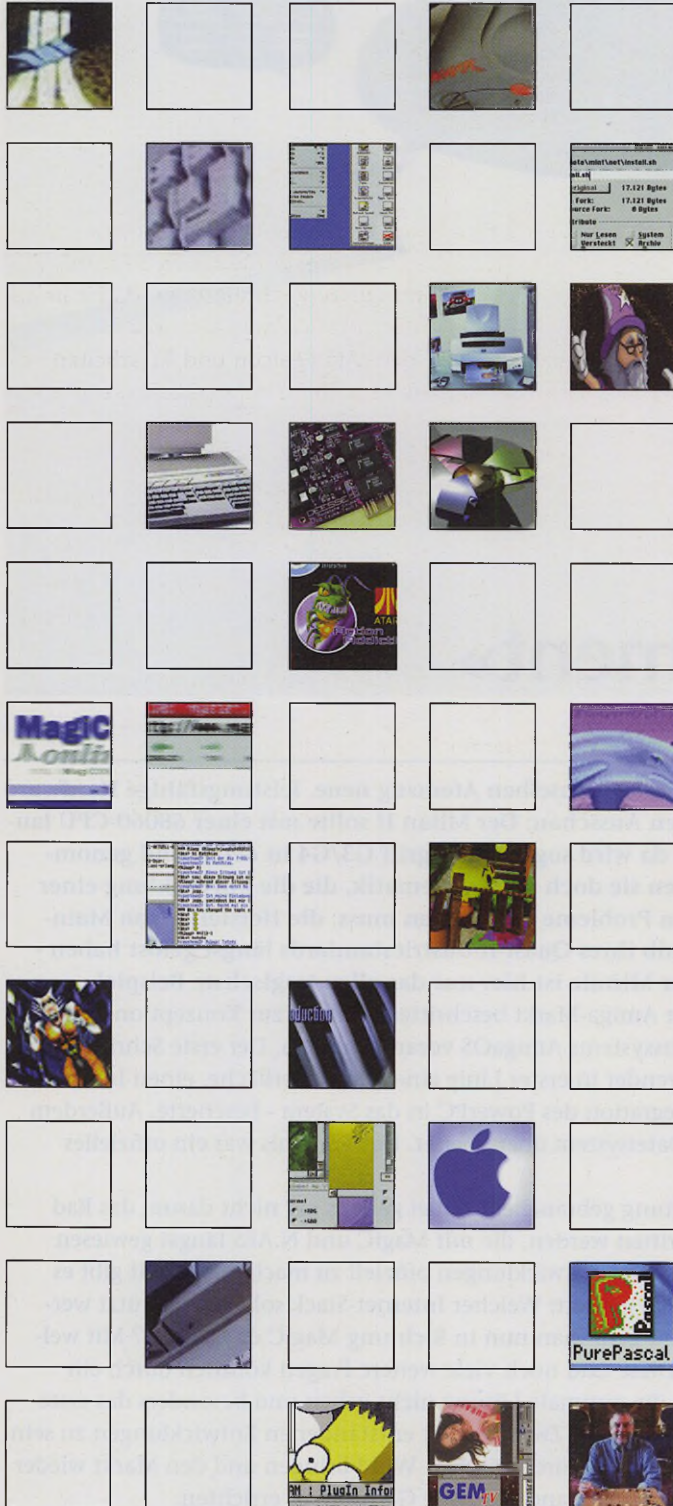
Wer von der Zukunft des Atari-Markts redet, zögert meist nicht, in demselben Atemzug neue, leistungsfähige Hardware zu fordern. Und immer wieder hält man hier nach Alternativen Ausschau: Der Milan II sollte mit einer 68060-CPU laufen, das Projekt Pegasus favorisiert den Coldfire und hier und da wird sogar der Begriff G3/G4 in den Mund genommen. So lobenswert und wichtig solche Projekte sind, verhüllen sie doch die Problematik, die die Entwicklung einer Alternativ-Plattform mit sich bringt: Sie erfordert Zeit, da man Probleme umschiffen muss, die Hersteller von Mainstream-Plattformen (also von Intel- und AMD-Boards) innerhalb ihres Quasi-Industriestandards längst gelöst haben - das Ausgehen von wichtigen Bauteilen beim Milan II in letzter Minute ist hier nur das allzu tragischste Beispiel.

Einen etwas anderen Weg hat in den letzten zwei Jahren der Amiga-Markt beschritten. Parallel zur Konzeption von Beschleuniger- und PCI-Boards wurde die Entwicklung des Betriebssystems AmigaOS voran getrieben. Der erste Schritt war hier die Veröffentlichung eines Erweiterungspakets, das dem Anwender in erster Linie eine neue Oberfläche, einen Internetzugang und die Definition von neuen Standards - so z.B. für die Integration des PowerPC in das System - bescherte. Außerdem wurden grobe Fehler ausgemerzt und Defizite wie ein veraltetes Dateisystem überarbeitet. Das Ergebnis war ein offizielles Update für alle Anwender des „Classic“ Amiga.

Auch das TOS des Atari könnte schon längst eine Überarbeitung gebrauchen. Dabei geht es gar nicht darum das Rad nochmals neu zu erfinden - immerhin müssen keine Pfade beschritten werden, die mit MagiC und N.AES längst gewiesen sind. Vielmehr geht es auch beim Atari darum Standards zu setzen und Entwicklungen offiziell zu machen. Derzeit gibt es zuviel Wildwuchs, der die Anwender und Entwickler gleichermaßen irritiert: Welcher Internet-Stack sollte unterstützt werden? Wie wird die PowerPC-CPU der Tempest-Karte integriert? Und geht man nun in Richtung MagiC oder MiNT? Mit welchem Desktop sollte ein Programm optimal zusammenarbeiten? Diese und noch viele weitere Fragen könnten durch ein neues, „offizielles“ TOS-Update geklärt werden. Natürlich wird es die optimale Lösung nicht geben und besonders das erste Update könnte den Eindruck erwecken, eine Zusammenstellung der in der Zwischenzeit entstandenen Entwicklungen zu sein. Doch die Definition von neuen Realitäten für Entwickler und Anwender würde frischen Wind bringen und den Markt wieder auf etwas sicherere Beine stellen. Nur ein festes Fundament bietet genug Stand um neue Gebäude zu errichten.

# ☐ Wissens-Wert

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



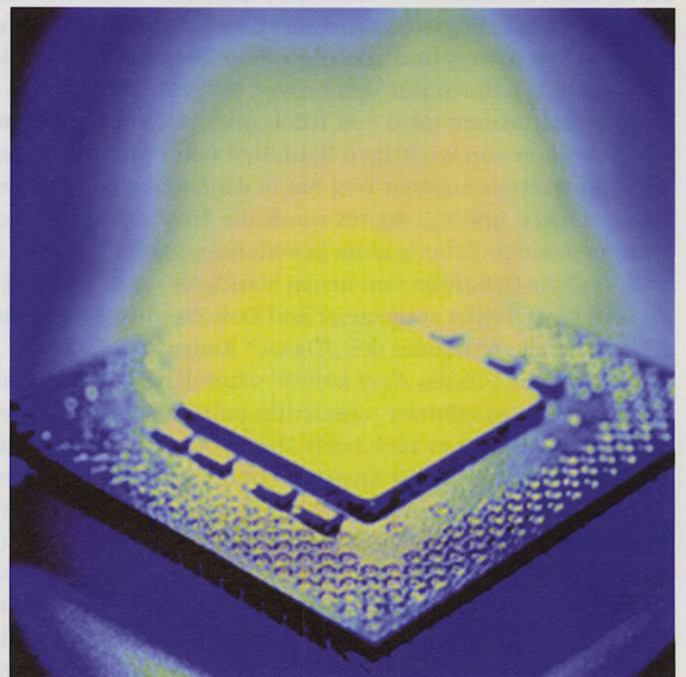
## ☐ Neues vom Projekt Pegasus

### Der neue Atari-Clone wird gebaut

Die Nachricht, dass das schweizer Unternehmen Medusa einen neuen Atari-Clone entwickeln und damit dem Hades 060 einen Nachfolger beschern will, hat für frischen Wind und neue Hoffnungen in der Atari-Welt gesorgt. Zum Zeitpunkt unseres Interviews mit Fredi Aschwanden von Medusa Computersystems in Heft 12-2000 war allerdings noch unklar, ob die erforderliche Anzahl an Vorbestellungen eingehen würde, damit ein derart aufwändiges Projekt realisierbar wäre. Mittlerweile gab das Unternehmen auf der xtos-Homepage bekannt, dass der neue Rechner aufgrund der positiven Umfrageergebnisse in jedem Fall gebaut wird.

Allerdings wurden Einschränkungen bezüglich des Zeitplans vorgenommen. Während in unserem Interview noch vom April 2001 die Rede war, zwangen die Hardware-Situation, die Software-Anpassungen und laut Medusa vor allem die Anregungen der Entwickler zu Korrekturen dieser Aussage.

**Problemstellung.** Ein wichtiger Teil des Konzepts des neuen Atari-Clones ist die Flexibilität und langfristige Kompatibilität des zugrunde liegenden Boards. Hauptproblem bei der Realisierung ist sicherlich die Tatsache, dass die zuerst geplante Verwendung eines der derzeit erhältlichen Coldfire-Prozessoren (siehe auch unser einführender Artikel in Ausgabe 01-2001) weder FPU noch MMU mitliefern und viele bestehende Programme somit nur sehr schwierig oder gar nicht unter Anwendung aufwändiger Emulationen angepasst werden könnten. Raytracing-Programme setzen z.B. meist zwingend eine FPU, MiNT eine MMU voraus. Ob eine Emulation dieser Elemente auf dem Coldfire technisch sinnvoll gewesen wäre, ist mehr als fraglich, zumal das derzeit aktuelle Modell lediglich Taktraten bis 180 MHz zulässt. >>



>> **Lösung.** Die Lösung der oben geschilderten Problematik soll nun der Prozessor-Hersteller Motorola liefern. Dieser will nämlich im Sommer dieses Jahres ein neues Mitglied der Coldfire-Familie ausliefern, das sowohl FPU als auch MMU enthält. Außerdem sollen weitaus mehr Befehlsätze der 68k-Prozessorfamilie integriert sein. Der Coldfire 4e soll außerdem mit Taktraten von bis zu 333 MHz ausgeliefert werden.

**Konsequenzen.** Mit der Realisierung des Pegasus-Projekts soll aus diesen Gründen bis zum Erscheinen der Coldfire-CPU gewartet werden. Dafür wird der neue Atari-Clone nun deutlich schneller und kompatibler gestaltet. Die Anpassung und Neuentwicklung von Software würde weitaus einfacher möglich sein.

Die Zeit bis zum Erscheinen des Coldfire 4e will Medusa jedoch nicht ungenutzt verstreichen lassen. In der Zwischenzeit soll das Boarddesign gemäß den geäußerten Anwenderwünschen gestaltet, die technische Grundausstattung bedarfsgerecht konzipiert und die äußere Erscheinungsform bestimmt werden. Außerdem sollen Vertriebswege und -strukturen vorbereitet bzw. organisiert werden.

Technische Details wie z.B. die Ausstattung mit Schnittstellen sollen erst bekannt gegeben werden, wenn sie feststehen. Medusa Computersystems bittet in diesem Zusammenhang darum, die offizielle Homepage zu beobachten.

**Gegenstimmen.** Nach wie vor sind nicht alle Entwickler in Atari-Kreisen von der Durchsetzbarkeit der Pläne für einen Coldfire-Atari überzeugt. Besonders das französische Unternehmen Czuba Tech versuchte in den letzten Wochen allzu hoch gesteckte Erwartungen zu bremsen. Nach Auskunft von Rodolphe Czuba haben persönliche Nachfragen bei Motorola ergeben, dass auch der neue Coldfire keineswegs binärkompatibel zu der 68k-Reihe wäre.



**Fazit.** Bisher ist es äußerst schwierig, das Pro und Contra in der Entwicklung des Pegasus gegeneinander abzuwiegen. Die technische Erfahrung und Seriösität von Medusa Computersystems steht außer Frage. Gleichzeitig stellt sich jedoch weiterhin die Frage, ob der Aufwand der Portierung eines Atari-Systems auf den Coldfire sehr viel geringer wäre als die komplette Emulation auf einem heutigen G3- bzw. G4-Prozessor. Da bisher kein Desktop-System mit Coldfire existent ist, muss die Antwort auf diese Frage bis zur Veröffentlichung der ersten Prototypen aus dem Hause Medusa warten.

webmaster@xtos.de, xtos.de

## Neuer Multimedia-Player in Aussicht

**Animator löst den AVI-Player ab**  
**Animator ist der Nachfolger des AVI-Players und befindet sich bereits seit einiger Zeit in Entwicklung. Die Ziele des**



**neuen Projekts sind eine höhere Leistung, eine bessere Nutzung der Hardware, ein breiteres Angebot an Features und die Erarbeitung einer modularen Schnittstelle, damit in Zukunft mehr Formate unterstützt werden können.**

Animator soll auf dem Atari Falcon und TT arbeiten und Grafikkarten mit Farbtiefen bis 16 Bit unterstützen. Bereits jetzt werden teilweise Filme im Quicktime-Format (\*.mov) unterstützt. Die Kompatibilität soll durch die konsequente Ausrichtung auf offizielle Formatbeschreibungen gewährleistet werden. Das Synchronisationssystem und das Speichermanagement arbeiten noch effektiver als beim AVI-Player. Die Bildschirmauflösung passt sich dynamisch an die Anforderungen des abzuspielenden Films an und bietet zudem virtuelle Screens, die mit der Maus gescrollt werden können. Darüber hinaus wird eine leistungsstarke Kommandozeilen-Syntax geboten.

Animator befindet sich noch in der Entwicklung und wurde bisher noch nicht veröffentlicht. Schon in Kürze soll jedoch eine öffentliche Betaversion zum Testen angeboten werden. Bis dahin bittet der Entwickler um Anmeldungen zum Betatest.

sbriais@ens-lyon.fr, removers.free.fr

## MagiC ist netzwerkfähig

**MagiCNet liegt in erster öffentlicher Beta vor**

**Endlich ist es soweit, Vassilis Papathanassiou hat seinen MiNTNet Port für MagiC „MagiCNet“ als Beta für die Öffentlichkeit freigegeben. In dieser Version ist es bereits möglich MagiCNet für lokale Netzwerke oder für den Internetzugang über einen anderen Rechner zu nutzen. MagiCNet ist auf Socket-Ebene kompatibel zu MiNTNet, d.h. Clients die keine speziellen MiNT-Calls nutzen arbeiten direkt mit MagiCNet zusammen (z.B. aFTP und aMail).**

Gleichzeitig veröffentlichte der Autor eine neue Version seines FTP-Servers. In der neuen Version wurden Y2K-Probleme behoben und ein paar neue Optionen eingebaut. Zudem existiert neben einer STiNG-Version nun auch eine Version für MagiCNet bzw. MiNTNet. >>>

>> Als wenn dies alles noch nicht genug wäre, veröffentlichte Vassilis Papathanassiou eine neue BNeT-Version. BNeT erlaubt es Drucker, Laufwerke und Dateien über ein Netzwerk zu nutzen. Die neue Version ist vor allem schneller. So wird nun fast das theoretische Limit des zur Verfügung stehenden Devices erreicht. Zudem existiert neben einer STING-Version nun auch eine Version für MagiCNet bzw. MiNTNet. Unter MiNTNet kann BNeT derzeit nur als Server eingesetzt werden. Das war der dritte Streich, doch der letzte folgt sogleich...

Vassilis Papathanassiou hat eine neue Version seines Ethernet-Driver für den ROM-Port Ethernet-Adapter von Elmar Hilgart veröffentlicht. Wie sollte es auch anders sein: die neue Version unterstützt nun auch MagiCNet.

papval@otenet.gr, users.otenet.gr/~papval/

## □ Compact Flash-Karten im Atari Portfolio

Das Ende der Speicherprobleme auf dem Portfolio

Compact Flash-Karten werden besonders im Markt der digitalen Kameras und MP3-Player als kleine und unkomplizierte Speichermedien genutzt. Die Speicherkapazität beginnt bei 4 Mbyte, üblich sind mittlerweile aber auch Karten mit einer Kapazität von 128 Mbyte. Beim Versandhandel Stefan Kächele für Computer & Zubehör ist nun ein Adapter lieferbar, der es erlaubt, Compact Flash-Karten auch am Atari Portfolio zu betreiben. Der Adapter wird in den Portfolio eingesetzt und ist von Außen nicht sichtbar. Die Flash-Karten werden nun wie von den normalen Portfolio-Karten gewohnt einfach in den Kartenschacht geschoben. In der Benutzung verhalten sich die neuen Karten genauso wie Festplatten oder das bekannte ZIP-Drive am Portfolio, mit dem Unterschied, dass sie weitaus mehr Speicher bei einer wesentlich höheren Zugriffsgeschwindigkeit bieten.

Der Adapter selbst hat Abmessungen von 54 mm x 72 mm x 1.6 mm (B x L x H). Um den Adapter am Portfolio nutzbar zu machen, ist eine einmalige Veränderung im Gerät nötig, da ein bestimmtes Signal zur Verfügung gestellt werden muss. Außerdem muss etwas von den inneren Führungsrippen des Bodendeckels entfernt werden, um Gehäusespannungen zu vermeiden. Äußerlich sind beide Eingriffe jedoch unsichtbar. Grundsätzlich wird der Adapter nach Aufschrauben des Boden-



deckels einfach in den Kartenschacht geschoben. Eine feste Verbindung besteht nicht. Der Compact Flash-Adapter kann also jederzeit und relativ unproblematisch wieder entfernt werden um z.B. die normalen Speicherkarten wieder zu nutzen. >>

## □ Vor 10 Jahren - die st-computer 03-1991

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

Auch im März 1991 gab es noch Programmierer, die mühevoll eine eigene Benutzeroberfläche für ihre Programme schrieben. Die beiden Grafikprogramme Picolo und Arabesque Professional ließen sich dennoch einfach bedienen. Ersteres wurde von ASH als allzeit bereites Grafiktool für Signum! vertrieben. Arabesque war in seiner ersten Version ein wahres Multitalent: Bitmap- und Vektorzeichenprogramm wurden unter einer Oberfläche vereint.

Ebenfalls vektororientiert, aber mehr auf den Bereich Präsentationsgrafik ausgerichtet war SciGraph 2.0. Das Programm glänzte mit einer auch nach heutigen Maßstäben gelungenen Bedienung und beeindruckenden Grafiken.

Tuning-Tipps für Atari-Hardware gab es im Grundlagen-Teil: Der TT wurde softwaremäßig um 10 bis 20 % beschleunigt, und der Atari-Laserdrucker SLM804 bekam durch optische Tricks eine 600-dpi-Auflösung verpasst\*.

\*Nachzulesen unter starchiv.de

>> Die Stromaufnahme beträgt beim Zugriff auf das Medium übrigens 45 mA, ohne Zugriff lediglich bei 1 mA.

Zum Ansteuern der Compact Flash-Karte ist ein Treiber notwendig, der von Peter Faasse entwickelt und als Open Source freigegeben wurde. Dieser Treiber wird automatisch über ein ROM auf dem Adapter installiert und aktiviert. Dieses Flash-ROM (nicht zu verwechseln mit den Compact Flash-Karten!) belegt das Laufwerk A: vollständig. Nach der Installation stehen dem Portfolio neue Laufwerke bereit, die aufgrund der Limitierungen des im Portfolio verwendeten DOS 2.11 jeweils maximal 32 MBytes groß sind. Eine 64-MB-karte würde also zwei Laufwerke à 32 MB melden.

Stefan Kächele bietet drei Bezugsvarianten für den neuen Adapter an: Inklusiv Einbau, Modifikation, Einrichtung, Software zum Datentransfer mit Einzellizenz für FOLIOLINK95 sowie den Image-Dateien bzw. -Verzeichnissen und einer Anleitung beträgt der Gesamtpreis DM 250.-. Ohne Einbau und Modifikation ist der Adapter benutzerfertig aufgebaut für DM 200.- erhältlich. Wer selbst den Lötkolben schwingen will und den Adapter aufbauen möchte, kommt mit DM 150.- davon. Alle drei Varianten enthalten keine Compact Flash-Karte.

Versandhandel für Computer & Zubehör Stefan Kächele, Todtmasserstraße 45, D-79725 Laufenburg  
Tel. 00 41-62-87 500 34, Fax 87 506 34  
info@palmzip.de, palmzip.de





# Immer Up-to-date

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.3	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://acspro.atari.org/">http://acspro.atari.org/</a>
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	<a href="http://atack.maiva.cz/">http://atack.maiva.cz/</a>
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://home.t-online.de/home/hemsen/">http://home.t-online.de/home/hemsen/</a>
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	<a href="http://atack.maiva.cz/">http://atack.maiva.cz/</a>
Aniplayer	2.14a	ja	alle	Multimedia-Player	<a href="http://www.omnis.ch/ff/aniplayer.shtml">http://www.omnis.ch/ff/aniplayer.shtml</a>
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	<a href="http://www.freemint.de/">http://www.freemint.de/</a>
AtariCQ	0.150	ja	alle	ICQ-Client	<a href="http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/">http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/</a>
AtariRC	1.15	ja	alle	IRC-Client	<a href="http://www.bright.net/~atari/">http://www.bright.net/~atari/</a>
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	<a href="http://www.atariupodate.de/emulator.php3">http://www.atariupodate.de/emulator.php3</a>
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://www.run-software.de/">http://www.run-software.de/</a>
BoxKite	2.15d	nein	alle	Dateiauswahlbox	<a href="http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/">http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/</a>
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	<a href="http://www.snailshell.de">http://www.snailshell.de</a>
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	<a href="http://www.run-software.de/">http://www.run-software.de/</a>
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
Calamus	SL 2000 R6	nein	alle	DTP	<a href="http://www.calamus.net">http://www.calamus.net</a>
CAT	4.53	ja	alle	MAUS-Point-Tool	<a href="http://www.oche.de/~junker/download/cat/">http://www.oche.de/~junker/download/cat/</a>
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	<a href="http://home.camelot.de/zulu/frame.html">http://home.camelot.de/zulu/frame.html</a>
CoMa	5.2.5	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	<a href="http://i.am/Softbaer/">http://i.am/Softbaer/</a>
COPS	1.08	nein	alle	Kontrollfeld	<a href="http://www.nvdi.de/">http://www.nvdi.de/</a>
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	<a href="http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html">http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html</a>
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	<a href="http://www.inyourmind.de/">http://www.inyourmind.de/</a>
Draconis	1.73	nein	alle	Internet-Suite	<a href="http://www.draconis-pro.de/">http://www.draconis-pro.de/</a>
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
En Vogue	1.0	ja	alle	Internet-Tool	<a href="http://www.mypenguin.de/prg/">http://www.mypenguin.de/prg/</a>
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://www.run-software.de/">http://www.run-software.de/</a>
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://www.run-software.de/">http://www.run-software.de/</a>
FalcAmp	1.07b	nein	Falcon	MP3-Player	<a href="http://falcamp.atari.org/">http://falcamp.atari.org/</a>
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	<a href="http://home.camelot.de/zulu/frame.html">http://home.camelot.de/zulu/frame.html</a>
FirstMillion Euro	4.5.0	nein	alle	Fakturierung	<a href="http://i.am/Softbaer/">http://i.am/Softbaer/</a>
PlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	<a href="http://www.joogn.de/privat/sid.html">http://www.joogn.de/privat/sid.html</a>
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	<a href="http://chrisker.freeyellow.com/">http://chrisker.freeyellow.com/</a>
FreeMINT	1.15.10b	nein	alle	Betriebssystem	<a href="http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/">http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/</a>
FunMedia	12.3.2001	ja	alle	Videoschnitt	<a href="http://www.funmedia2.bizland.com/">http://www.funmedia2.bizland.com/</a>
GEM-init	0.97	ja	alle	Utility	<a href="http://home.t-online.de/home/u_kaiser/">http://home.t-online.de/home/u_kaiser/</a>
GEM-Setup	2.01	ja	alle	Installer	<a href="http://www.omnis.ch/ff/gemsetup.shtml">http://www.omnis.ch/ff/gemsetup.shtml</a>
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	<a href="http://www4.pair.com/gribnif/">http://www4.pair.com/gribnif/</a>
Gnu C/C++	2.95.2 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	<a href="http://www.freemint.de/">http://www.freemint.de/</a>
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	<a href="http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_german.html">http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_german.html</a>
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	<a href="http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/">http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/</a>
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	<a href="http://www.mypenguin.de/hpp/">http://www.mypenguin.de/hpp/</a>
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Internet	<a href="http://www.mypenguin.de/prg/">http://www.mypenguin.de/prg/</a>
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	<a href="http://www.camelot.de/~zulu/">http://www.camelot.de/~zulu/</a>
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	<a href="http://www.mani.de/programs/">http://www.mani.de/programs/</a>
JaNE	2.02f	ja	alle	Texteditor	<a href="http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/">http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/</a>
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Tool	<a href="http://www.the-mclouds.de/">http://www.the-mclouds.de/</a>
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	<a href="http://rajah.atari.org">http://rajah.atari.org</a>
Kaffe	0.9.1	nein	MinT	Programmiersprache	<a href="http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html">http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html</a>
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	<a href="http://www.snailshell.de/">http://www.snailshell.de/</a>
LHarc	3.20f3	nein	alle	Packer	<a href="http://www.haun-online.de/">http://www.haun-online.de/</a>
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	<a href="http://www.rgsoft.com/">http://www.rgsoft.com/</a>
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	<a href="http://www.myluna.de/">http://www.myluna.de/</a>
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	<a href="http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm">http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm</a>
MiCo	2.08f	nein	MinT	Netzwerk-Konfiguration	<a href="http://mico-mint.atari.org/">http://mico-mint.atari.org/</a>
MiNTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	<a href="http://www.torstenlang.de/">http://www.torstenlang.de/</a>
MiNTSetter	4.0	nein	MinT	Konfiguration	<a href="http://users.leading.net/~kellis/">http://users.leading.net/~kellis/</a>
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	<a href="http://www.thomaskuenneth.de/atari.html">http://www.thomaskuenneth.de/atari.html</a>
MusicEdit	6.32	ja	alle	Notensatz	<a href="http://www.musicedit.de/">http://www.musicedit.de/</a>
MyMail	1.25	ja	alle	eMail-Client	<a href="http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html">http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html</a>
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	<a href="http://www.woller.com/">http://www.woller.com/</a>
NetBSD	1.5	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	<a href="http://www.netbsd.org/Ports/atari/">http://www.netbsd.org/Ports/atari/</a>
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	<a href="http://www.primerenet.com/~rojewski/newsie.html">http://www.primerenet.com/~rojewski/newsie.html</a>
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	<a href="http://www.nvdi.de/">http://www.nvdi.de/</a>
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	<a href="http://www.snailshell.de/">http://www.snailshell.de/</a>
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	<a href="http://www.berkhan.de/atari.htm">http://www.berkhan.de/atari.htm</a>
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	<a href="http://www.rom-logicware.com/">http://www.rom-logicware.com/</a>
Perl	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	<a href="http://www.freemint.de/">http://www.freemint.de/</a>
PhotoTip	2.12	nein	alle	Grafikbearbeitung	<a href="http://www.woller.com">http://www.woller.com</a>
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	<a href="http://www.pixart.de/">http://www.pixart.de/</a>
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	<a href="http://www.chez.com/lrd/">http://www.chez.com/lrd/</a>
Poggem	2.5	nein	alle	Internet-Tool	<a href="http://users.leading.net/~kellis/">http://users.leading.net/~kellis/</a>
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
PSE	4.11	nein	alle	Utility	<a href="http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm">http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm</a>
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	<a href="http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/">http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/</a>
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	<a href="http://www.talknet.de/~hornsk/">http://www.talknet.de/~hornsk/</a>
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	<a href="http://www.application-systems.de/">http://www.application-systems.de/</a>
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	<a href="http://www.therapy-seriouz.de/">http://www.therapy-seriouz.de/</a>
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	<a href="http://home.t-online.de/home/MKruz/">http://home.t-online.de/home/MKruz/</a>
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	<a href="http://www.snailshell.de/">http://www.snailshell.de/</a>
Stella	2.62	nein	alle	Grafikanzeiger	<a href="http://www.thomaskuenneth.de/atari.html">http://www.thomaskuenneth.de/atari.html</a>
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	<a href="http://sting.atari.org/">http://sting.atari.org/</a>
STune	0.82	nein	alle	Spiel	<a href="http://stune.atari.org/">http://stune.atari.org/</a>
Taskbar	3.08f	nein	alle	Taskleiste	<a href="http://atari.nvg.org/taskbar/">http://atari.nvg.org/taskbar/</a>
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	<a href="http://www.snailshell.de/">http://www.snailshell.de/</a>
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	<a href="http://homepages.tu-darmstadt.de/~grfy/software/">http://homepages.tu-darmstadt.de/~grfy/software/</a>
Tommi's Workspace Manager	2.3	nein	Multitasking-OS	Utility	<a href="http://www.thomaskuenneth.de/atari.html/">http://www.thomaskuenneth.de/atari.html/</a>
UDO	6	nein	alle	Utility	<a href="http://www.dirk-hagedorn.de/">http://www.dirk-hagedorn.de/</a>
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	<a href="http://www.fortysecond.net/uvk/">http://www.fortysecond.net/uvk/</a>
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	<a href="http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/">http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/</a>
Vision	4.0	nein	alle	Zeichenprogramm	<a href="http://www.multimania.com/iluseti/visione.htm">http://www.multimania.com/iluseti/visione.htm</a>
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	<a href="http://www.nvdi.de/">http://www.nvdi.de/</a>
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	<a href="http://escape.atari.org/">http://escape.atari.org/</a>

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

## □ Computerrecht

In unregelmäßigen Abständen berichtet  
Christoph Kluss, Rechtsanwalt in  
Frankfurt/Main, aus seiner Praxis im Bereich der  
Rechtsprechung im Computermarkt.

### □ Freeware und Shareware - Billigware oder Spezialangebot mit Erfolgsgarantie?



Haben Sie nicht auch eine Unmasse von CDss nahe ihre Computers liegen, die haufenweise Programme beinhalten, die Sie nicht bezahlt haben. Ich spreche jetzt nicht von ihre gebrannten Raubkopien, sondern von CD-Beilagen in Zeitschriften oder sonstigen Quellen.

Warum sollte daher jemand sich derartig viel Mühe ohne Gegenleistung machen - bzw. sich selbst nur der Gunst (und nicht der Pflicht) aussetzen, dass ihm ein Anwender den im Programmtext erwähnten (zumeist) geringen Betrag freiwillig zukommen lässt. Der Sache soll daher näher auf den Grund gegangen werden.

Eine Sonderstellung gegenüber den kommerziellen Computerprogrammen nehmen die sogenannten Freeware (früher auch Public-Domain-Software) und die Shareware ein. Diese Sonderformen einer Vertriebsstruktur entstammen, wie so vieles, aus den Vereinigten Staaten. Dort setzte sich das Vertriebskonzept sehr schnell durch und konnte auch einen - im Gegensatz zum europäischen Markt - unverhältnismäßig hohen Marktanteil erlangen. Zwar ist die Anzahl von derartigen Programmen auf Windows-Markt unverhältnismäßig größer als vergleichbare Atari-Software. Trotzdem ist auch auf diesem Markt die Anzahl kostenfrei erlangbarer Software unzählbar groß. Hat bei der Nutzung dieser Software vielleicht auch Ihr schlechtes Gewissen sich geregt (zumindest ein ganz klein wenig)?

1. Der Unterschied zwischen Freeware und Shareware. **Zu unterscheiden ist generell zwischen Freeware und Shareware.** Zwar wird vereinzelt der Begriff Shareware als Oberbegriff verwendet und als Gegensatz zu Shareware der Begriff Freeware gewählt. Wirft man jedoch einen Blick in die Begleittexte zu Sharewareprogrammen, so stellt man jedoch zumeist fest, dass die Sharewareautoren dort ausdrücklich erwähnen, dass es sich bei der betroffenen Software nicht um Freeware handelt. Aus diesem Grund soll nur von Freeware und Shareware gesprochen werden.

2. Zweck von Freeware. **Kennzeichen der Freeware ist, dass sie grundsätzlich von jedermann unentgeltlich genutzt werden darf.** Damit verzichtet der Programmautor auf jede Vergütung und gestattet jedem Anwender, das Programm zu kopieren und/oder weiterzugeben. Diese sonderbare Form der Arbeit für andere ohne zunächst kommerziellen Hintergedanken, hat jedoch durchaus seinen Grund.

Soweit in den Vereinigten Staaten, dem Herkunftsland der Freeware, die Programme durch Steuergelder finanziert wurden, so erhielten die Programme ihre Subventionierung durch die öffentliche Hand häufig unter der Bedingung, dass das Ergebnis auch öffentliches Eigentum (= Public-Domain) sein und daher jedermann zugänglich gemacht werden müsse. So entstanden eine Unzahl von kleinen Programmen meistens aus dem Universitätsbereich, die fast die gesamte Bandbreite der Anwendungen umfassten. Weiterhin schlossen sich Hobby - und auch professionelle Programmierer der Welle der kostenfreien Programme an, um einerseits mit Idealismus der Computersucht zu fröhnen und andererseits auch, um durch die Verbreitung guter Software die Aufmerksamkeit der >>

>> Softwarehäuser auf sich zu ziehen.

Gleichfalls wurde festgestellt, dass kommerzielle Programme zunächst in Vor- oder „Light-Versionen“ auf dem Public-Domain-Markt erschienen, um einerseits den Markt mit ihren Programmen zuzudecken, damit die Anwender später die Vollversionen erwerben können und andererseits die Anwender an das Produkt zu binden. Diese besondere „Vertriebsform“ hat sich auch in Deutschland durchgesetzt und bewährt.

**3. Das Sharewarekonzept. Kennzeichen der Shareware-Software ist ein besonderes Vermarktungskonzept. Das Konzept beruht auf dem nahe liegenden Gedanken, ein Softwareanwender könne erst nach einer gewissen Anwendungszeit entscheiden, ob das Programm seinen Bedürfnissen entspricht.** Hinzu kommt der (angebliche) Gewissenskonflikt beim Anwender, dass dieser dem Programmautor eine angemessene Vergütung nicht verweigern werde, wenn die Software besonders günstig angeboten werde. Aus diesem Grund soll der Anwender die Software erst auf Probe erhalten (das wäre vielleicht auch für Microsoft ein interessantes Konzept).

Diese zunächst vordergründige Idee hat jedoch auch einen nicht unbeachtlichen wirtschaftlichen Grund: Im Gegensatz zu kommerziellen Softwarehäusern und Software-distributoren stehen den meisten Programmautoren der zur professionellen Vermarktung notwendige Vertriebsapparat zum Verkauf ihrer Software nicht zur Verfügung. Hier ergibt sich aus dem Sharewarekonzept eine kostengünstige Möglichkeit, das Programm selbständig auf den Markt (z.B. über Zeitschriften) zu bringen, ohne einem kommerziell arbeitenden Distributor einen Teil der Verkaufsmarge abtreten zu müssen oder die Gefahr zu laufen, vom eingeschalteten Softwarehaus übervorteilt zu werden.

Der Vertrieb als solches erfolgt dann über die Freigabe der Weiterverbreitung mit dem weiteren Vorteil, dass die Zeit und die Kosten für Kopien und dazugehörendes Druckmaterial (Handbuch, Aufkleber, Verpackung etc.) entfällt. Schließlich entfällt auch der sehr programmverteuernde Aspekt der Werbemaßnahmen, da das Programm für den Fall, dass es den „Nerv der Zeit“ während der Erprobungszeit durch den Anwender trifft, für sich selbst wirbt. Mithin ist ausschließlich die Qualität des Produkts entscheidend, um engagierten Programmierern es zu ermöglichen, ohne großen Kapitaleinsatz (und mit der Ehrlichkeit der Anwender) Geld zu verdienen.

**Wichtig ist daher die Erkenntnis, dass Shareware im Gegensatz zu Freeware ein kommerzielles Produkt ist und den Käufer zur Zahlung des verlangten Betrages verpflichtet, soweit das Programm eingesetzt wird und über die Erprobungsphase hinausgeht.** Dies ist allerdings die Theorie.

In der Praxis ist es jedoch leider so, dass die Erfüllung des amerikanischen Traums (vom BASIC-Anfänger = Garagenprogrammierer zum Multimilliardär = CEO bei Microsoft) bei Shareware im allgemeinen nur in der Phantasie existiert. Sicherlich gibt es hier und da Unternehmen, die sich am Sharewarekonzept eine kleine goldene Nase verdient ha-

ben. Meistens jedoch trifft das auf die Ehrlichkeit der Anwender angewiesene System nicht das Gute im Menschen und der Sharewareautor geht leer aus. Dies wirkt sich in jeder Hinsicht negativ auf den Markt aus.

Zum einen bietet diese Tatsache nicht unbedingt einen Anreiz für künftige Sharewareautoren, da diese lieber wenig Geld durch kommerzielle Distributoren, als gar kein Geld durch ein Sharewarekonzept verdienen. Dies geht natürlich auch zu Lasten des Anwenders. Schließlich ist diese Lösung gerade für den Amiga-Markt nicht sehr wünschenswert. Da ein Computer nämlich ohne Software praktisch zu nichts zu gebrauchen ist, ist jeder Zusammenbruch eines Softwaresystems auf einem kleineren Markt auch ein Schlag für den Vertrieb der Hardware, sodass auch deren Weiterentwicklung mittelbar gefährdet ist. Zieht sich jedoch der Hard- und Softwaremarkt mehr und mehr zurück, so besteht für diesen Computer keinerlei Programmierreiz mehr und die Softwarehäuser sehen keine wirtschaftliche Chance, für das Betriebssystem Software anzubieten.

**Festzuhalten ist daher, dass der von Sharewareautoren geforderte Betrag von meist zwischen DM 50.- und DM 150.- zu Recht nach Zahlung verlangt und jeder Anwender auch im Hinblick auf die zumeist viel teurere kommerzielle Software das System unterstützen sollte.** Dies fördert jedenfalls auch die Chance mehr und mehr günstige Software auf diesem System erlangen zu können, wenn sich diese Vertriebsform größerer Attraktivität erfreuen kann.

**4. Urheberrecht an Free- und Shareware.** Da Sharewareprogramme nur eine andere Vertriebsform kommerzieller Software darstellen, ist klar, dass diese Anwendungen Urheberrechtsschutz genießen. **Das unberechtigte Kopieren oder Aufspielen auf frei zugängliche Server (Hotline, Carracho etc.) ist daher ebenso verboten, wie bei üblichen kommerziellen Programmen.**

Im Gegensatz zu Freeware wird Shareware im Gegensatz kein unbeschränktes Vervielfältigungsrecht eingeräumt. Häufig finden sich daher die Hinweise, dass die Vervielfältigungen, die beim gewöhnlichen Programmablauf anfallen, grundsätzlich nur während der Testphase erlaubt seien. Wie lange darf die Testphase jedoch andauern ?

Zwar muss es jedem Anwender selbst überlassen bleiben, wie lange und ausführlich er ein Programm testen möchte, denn die Grenze des Erträglichen läßt sich nicht in genaue Zeitwerte fassen. Allerdings kann die Grenze abstrakt dadurch abgesteckt werden, dass jedenfalls bei einer „missbräuchlich langen Testphase“ die Pflicht zur Zahlung des verlangten Sharewarebeitrages erreicht wird. Hier wird jedoch eine Abwägung im Einzelfall unumgänglich sein.

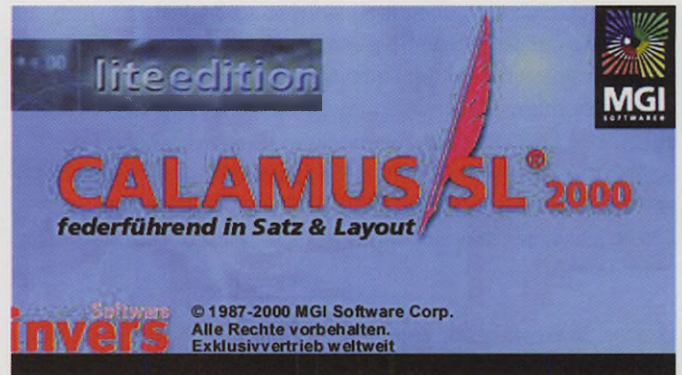
Bei Freeware wird das Urheberrecht jedoch zumeist verkannt. **Entgegen einem weit verbreiteten Irrglauben ist der Verzicht des Freewareherstellers auf eine Nutzungsvergütung durch den Anwender nicht mit dem Verzicht auf das Urheberrecht und den damit einhergehenden Schutz verbunden.** Dies stünde im Widerspruch zum System des Urheberrechts, wonach das Urheberrecht an einem Werk nicht übertragbar (§ 29 S.2 UrhG) und damit laut herrschender >>

>> Auffassung auch unverzichtbar ist. Der Verzicht des Freeware-Autors auf eine Vergütung der Softwarenutzung ist vielmehr dahingehend zu betrachten, dass der Urheber erklärt, dass er jedem Anwender ein einfaches Nutzungsrecht einräumt (vgl. § 31 II UrhG). Darüber hinaus erfolgt die jedenfalls konkludente Erklärung, jedem Besitzer einer Programmkopie ein Verbreitungsrecht einzuräumen (vgl. §§ 15 I und II; 17 UrhG). Aus diesem Grund findet sich in dem Begleittext der meisten PD-Programme sinngemäß die Erklärung, dass das Programm kostenlos benutzt, kopiert und weitergegeben werden darf.

**5. Einschränkungen des Nutzungsrechts.** Das zunächst umfangreich gewährte Urheberrecht wird jedoch auch häufig durch den Programmautor eingeschränkt. Diese Einschränkung erfolgt auf mehrere Art und Weise. Zum einen wird oftmals eine Änderung des Programms oder einzelner Dateien, sowie die nur teilweise Weitergabe der verschiedenen Einzeldateien untersagt. **Eine solche Bedingung ist zulässig und ist eine inhaltliche Beschränkung des Nutzungsrecht iSd. § 32 3. Alt. UrhG.**

Problematisch ist jedoch die häufig anzutreffende Einschränkung, dass das Programm nur zum privaten Gebrauch zu benutzen ist. Diese Einschränkung ist jedoch nicht unproblematisch und deren Zulässigkeit wird überwiegend abgelehnt. Diese Einschränkung findet jedoch auch interessante Varianten. So hat sich auch eine Tendenz auf dem Markt der Freeware-Anbieter - zumeist Zeitschriften - entwickelt, dass diese die Programmautoren durch besondere Verträge an sich binden. Andere Anbieter haben dadurch keinen Zugang zu dem konkreten Programmen. Dies funktioniert zumeist so, dass der Autor das Programm nur dem Anbieter zur Verfügung stellt und dafür pro verkaufter CD-Kopie an die Endhändler dem Autor ein geringes Entgelt zur Verfügung stellt. Soweit sich mehrere Programme auf einer CD befinden, wird das Entgelt für die Kopie durch die Anzahl der Programme geteilt. Die Software darf nun von Privatleuten untereinander weitergegeben werden - allerdings darf kein Vertrieb durch einen anderen Anbieter von Freeware erfolgen. Durch diese Vertragsbindung kann ein Freeware-Anbieter ein breiteres Spektrum an Software erlangen und sich dadurch von seinen Mitbewerbern abheben. Allerdings bestehen bei dieser „Vertriebsform“ Zweifel an der rechtlichen Durchsetzbarkeit, obwohl die deutschen Gerichte diese Verträge bislang noch nicht qualifizieren konnten.

**6. Problem bei der Virenverseuchung.** Da häufig schon kommerzielle Software das Softwarehaus virenverseucht



□ Neu im Shareware-Markt: Mit der lite edition von Calamus SL2000 bietet invers Software allen, die Calamus erstmal ausprobieren wollen oder denen, die Vollversion Calamus SL zu mächtig ist, eine preiswerte Alternative unter zum Taschengeld-Preis.

verlassen hat, ist dieses Problem auch bei Shareware oder Freeware-Software nicht auszuschließen. Fraglich bleibt jedoch, ob der Vertreter (Zeitschrift) für die damit verbundenen Schäden haftet. Diese Frage ist seitens der Rechtsprechung noch nicht geklärt worden. **Tendenzen in der Literatur gehen jedoch soweit, dass den Vertreter Prüfungspflichten treffen, wonach die Programme durch den Einsatz eines „Anti-Viren-Programms“ zu kontrollieren sind.** Von dieser Prüfungspflicht kann sich der Free- oder Shareware-Händler auch nicht durch seine allgemeinen Geschäftsbedingungen freizeichnen, da hierdurch ein Verstoß gegen die Vorschriften des AGBG gegeben ist (für Interessierte: §§ 9 II, 11 Nr.7 AGBG). Soweit dieser Punkt jedoch tatsächlich streitig werden sollte, werden die Gerichte sicherlich für eine interessante Entscheidung sorgen.

**7. Fazit. Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass PD- und Sharewareprogramme Urheberrechtsschutz genießen, soweit ihnen aufgrund der Programmgestaltung überhaupt ein Urheberrecht zukommen kann.** Aus diesem Grund darf die Software gemäß der beiliegenden Textdatei nicht verändert und nur als Gesamteinheit weitergegeben werden.

**Weiterhin steht dem Sharewareautor bei regelmäßiger Nutzung der gleiche Anspruch auf Zahlung hat wie ein Händler.** Dieser Anspruch sollte auch nicht verwehrt werden, um das Sharewarekonzept zu wahren und weitere Autoren hierzu zu gewinnen. Es sollte daher jeder an sein Rechtsgefühl und seine Ehrlichkeit appellieren. □

*Christoph Kluss arbeitet als Rechtsanwalt in Frankfurt am Main*

**auf klick! information**

**falkemedia**  
www.falkemedia.de

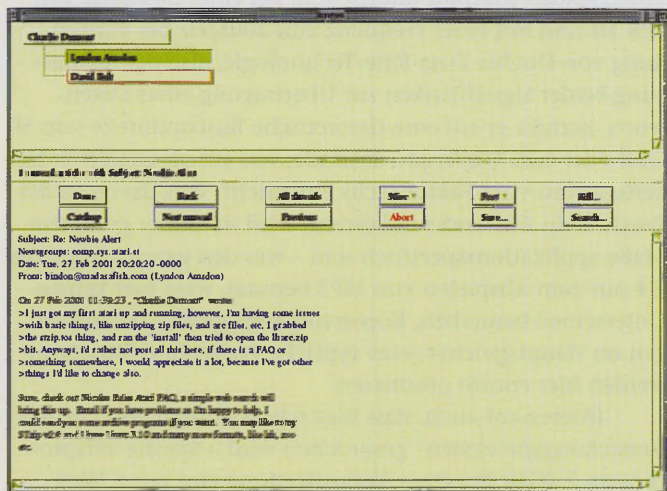
## **MiNT-News**

Die Entwicklung des MiNT-Systems geht unaufhörlich voran. Marc-Antón Kehr berichtet in unregelmäßigen Abständen über Neues aus der etwas „anderen“ Atari-Welt.

Text: Marc-Antón Kehr

An dieser Stelle soll in Zukunft mehr oder weniger regelmäßig über Entwicklungen für und um MiNT berichtet werden, da dieser Bereich inzwischen zu einem der aktivsten der Atari-Gemeinde gehört. Aufgrund der Verwandtschaft von MiNT zu Un\*x bzw. Linux werden fast wöchentlich Programme aus dieser Welt portiert und den Anwendern zur Verfügung gestellt.

Spektakuläre Neuerscheinungen gab es in den letzten Wochen vielleicht nicht, aber trotzdem gibt es so einiges aus der MiNT-Welt zu berichten.



>> Durch die Implementierung des X11-Servers in die Atari-Welt steht nun mit **knews** auch ein sehr komfortabler Newsreader zur Verfügung, der fast alle Funktionen der „großen“ News Clients bietet.

### **XServer unter GEM**

Der XServer ([X11.freemint.de](http://X11.freemint.de)) für GEM lag zum Redaktionsschluss bereits in der Version 0.06 vor. Zu den herausragenden Neuerungen gehören ein verbessertes Farbmanagement. Auf gtk+ basierende Programme funktionieren jetzt ohne ständige Redraws. Einzelzeilen-Scrolling wurde implementiert, außerdem können jetzt GEM-Fonts eingebunden werden. Bei vorhergehenden Versionen ließ sich nur seitenweise scrollen, beim zeilenweisen Scrollen gab es Redraw-Fehler.

Durch die Implementierung des X11-Servers in die Atari-Welt steht nun mit **knews** auch ein sehr komfortabler Newsreader zur Verfügung, der fast alle Funktionen der „großen“ News Clients bietet.

### **Neues von Sparemint**

Auch bei Sparemint gab es wieder einige interessante Neuerscheinungen bzw. Updates. Als erstes ist die Portierung der von Linux bekannten DOS-Filesystem-Tools (**dosfstools**) zu nennen. Mit Hilfe dieser Tools ist ein Check und eine Reparatur FAT-basierter Filesysteme möglich - inklusive FAT32/VFAT.

Weiterhin ist eine neue Version des Self Mode Managers (**smmgr**) erschienen. Mit diesem praktischen Tool ist es möglich, den von den Sportster Message Plus/Pro Modems des Herstellers USR bekannten SelfMode (Fax- und Voice-Empfang bei ausgeschaltetem Computer) zu bearbeiten. In diesem Zusammenhang sei noch die neue Version von **sox** zu erwähnen, dem Sound-Konverter-Tool, das jetzt auch eine Unterstützung von GSM (Soundformat vieler Voice Modems) bietet.

Nach langer Zeit gab es auch wieder eine neue Version des eMail-Clients **aMail**. Neben diversen Bugfixes (und leider auch neuen Bugsettings) bietet **aMail** jetzt die lange erwartete Hervorhebung von URLs. Außerdem wurde eine neue Methode eingefügt, News abzuholen. Wer bei der neuen **aMail**-Version Schwierigkeiten mit den Umlauten bzw. den Table-Files haben sollte, kann probieren die Table Files in einen Texteditor wie z.B. **qed** zu laden. Unter dem Menüpunkt **Datei/Info** müssen Unixzeilenden eingestellt und die Dateien wieder zurückgespeichert werden. Noch einfacher geht dies mit dem MiNT-Tool **cr2lf**, mit dem sich die Dateien in einem Rutsch bearbeiten lassen.

**GEM-Init** ([home.t-online.de/home/u\\_kaiser](http://home.t-online.de/home/u_kaiser)), die bekannte grafische Init-Suite, liegt nun in der Version 0.96 vor und bietet einige, hauptsächlich interne Neuerungen. Zu den wichtigsten Neuigkeiten gehört sicherlich, dass sich die **GEM-Init** Files nun nicht mehr zwingend im Verzeichnis **/usr/bin/GEM** befinden müssen.

### **GEM und TOS unter Linux**

Eine weitere interessante Entwicklung ist das Projekt **OSIS** ([osis.nocrew.org](http://osis.nocrew.org)) der **nocrew**, mit dessen Hilfe sich **GEM**- und **TOS**-Programme unter **Linux/X11** benutzen lassen.

Das ganze Projekt besteht aus mehreren Teilen, die das Atari-Betriebssystem emulieren. So wurden **VDI**, **AES** und **TOS** jeweils in eigene Programmteile ausgelagert. Das Projekt ist noch nicht fertiggestellt. Wer sich dafür interessiert, sollte sich am besten die einzelnen Pakete über den **cvs**-Server der **nocrew** besorgen. Man sollte jedoch in der Lage sein Programme selbst kompilieren zu können.

### **Neues von N.AES**

Auch zu **N.AES** ([woller.com/naes/n\\_aes1.html](http://woller.com/naes/n_aes1.html)) gibt es ein paar Neuigkeiten. So ist jetzt eine neue Version 0.54 des **WDialog**-Ersatzes **N.Dialog** erschienen. Das neue Release bietet den von **WDialog** bekannten Fontauswahldialog und die dazu gehörigen -routinen. Die Druckdialoge sind leider noch nicht implementiert, da sich diese wohl einiger nicht dokumentierter **VDI**-Aufrufe bedienen.

Weiterhin gab es kleinere Updates des **MiNT-Dialers** **MiCo** (2.08 $\beta$ ) sowie des **N.AES**-Konfigurations-Tools **N.AESCar** (0.21 $\beta$ ), die beide unter [minto-mint.atari.org](http://minto-mint.atari.org) heruntergeladen werden können. □

# □ Prozessorgeflüster

Timo Schöler beobachtet für Sie die aktuellen Entwicklungen aus der bunten und zum Teil verrückten Prozessorwelt.

## □ Revidierende Retrospektiven

Text: Timo Schöler

Im Sturme der auf der ISSCC (International Solid-State Circuits Conference) verbreiteten Neuigkeiten und nebulösen Gerüchteschwaden konnte man in den vergangenen Wochen kurzfristig den Überblick verlieren...



Mittlerweile hat sich jedoch Klarheit über unseren Geiste ergossen, so dass wir nun mit vermehrter Weisheit erneut zur Feder greifen können, um frohe Kunde zu verlautbaren. Diesmal möchte ich mich nicht nur auf die Prozessoren stürzen, zu welchen wir ja bereits in der letzten Ausgabe reichlich gesagt

haben (mal ganz abgesehen von meinen immer wiederkehrenden Ausflüge in die faszinierende Welt der Automobile), sondern auch über weiche Ware und anderen Komponenten ein paar Worte verlieren.

**Prompte Lieferung.** In den beiden HighEnd-Maschinen Apples steckt er nun, Voyager, welcher dann doch ein bisschen anders aussieht, als es bis dato den Anschein hatte – entgegen bisherigen Vermutungen hat man den Kern des PPC7400, des Ur-G4, sowie des 7410 „Nitro“, welcher in den neuen PowerBooks zu finden ist, nicht nur ein wenig überarbeitet, sondern völlig über den Haufen geworfen. Voyager, der als offizielle Bezeichnung die letzte Ausgabe von mir für den Apollo reservierte Ziffernfolge PPC7450 tragen darf, kommt nun mit integriertem L2-Cache, insgesamt vier statt einer AltiVec-Einheit, sowie einer längeren Pipeline – letztere primär verantwortlich für den höheren Takt. Laut zuverlässiger Quelle purzeln ab und an Voyager-Chips aus den Fertigungsanlagen, welche schon heute mit 1.2G Hz problemlos laufen – einziges Problem: Die nur homöopathischen Dosen, in welchen solche Chips auftauchen, lassen es (noch) nicht zu, diese auf den Markt zu bringen. Vielleicht rahmt man sie ein und hängt sie ans schwarze Brett bei Motorola...?

**Apollo ad astra.** Der schon am Horizont erscheinende Thronfolger, welcher übrigens multiple Eltern haben wird, dazu jedoch später mehr, greift hinsichtlich seiner eigenen und der Gesamtleistung des Systems wirklich zu den Sternen... Apollo (für welchen man bereits die definitive Modellbezeichnung PPC 7460 verkünden kann) wird vom Körperbau her gesehen die gleichen Attribute besitzen wie Voyager – mindestens vier AltiVec-Einheiten dürften hier an Bord sein (sollten die Chipdesigner noch ein paar Quadratmillimeter Platz zu viel haben – kommt leider viel zu selten vor – könnten ja noch ein paar dazukommen), wichtig ist aber der neue Bus, welcher nun ins Spiel kommt.

**Busbreite mal doppelstankige Frequenz?!** Der bereits dem Ur-G4 gehörig auf die Sprünge helfende MaxBus wurde einer umfassenden Kraftkur unterzogen; bei einer Busbreite von 128 Bit und mit einer Frequenz von 200MHz bei Verwendung von Double Data Rate-Technologie, also der Ausnutzung beider Signalfanken zur Übertragung eines Datenworts, kommt er auf eine theoretische Busbandbreite von 50 GBit oder 6,25 GByte pro Sekunde, was einem Geschwindigkeitsgewinn vom Faktor sechs entspricht! Was davon in der Praxis beim Anwender ankommt, wird in immer größerem Maße applikationsspezifisch sein – wer den ganzen Tag seine G4 nur zum Abspielen von MP3 benutzt, wird hier keinen Unterschied bemerken; Kopiervorgänge großer Datenmengen im Hauptspeicher (eine typische Photoshop-Situation) werden hier enorm profitieren.

Interessant auch, dass hier schon offiziell von „neuen Herstellungsprozessen“ gesprochen wird – um die versprochenen 1.4GHz bei einer Verlustleistung von nur 5 Watt erreichen zu können (ja, hier läuft ein Pentium noch nicht einmal mehr im Standgas) wird man zu dem bereits in der letzten Ausgabe beschriebenen CMOS 9S-Prozess von IBM greifen. Zwar spricht man nicht aus, dass dieser Prozess genutzt werden wird, es bleibt aber bei Angaben wie „Silicon on Insulator“ und 0,13µm Strukturbreite kein anderer Weg der Herstellung übrig...

**Erbreihe.** Mittlerweile sollen sich schon bis Cupertino Grundlagen der Volkswirtschaftslehre herumgesprochen haben – auch hier sah man die negativen Aspekte eines Monopols, hier in Gestalt von Motorola. Man kann jedoch Apple nicht vorwerfen, blauäugig in diese Situation geraten zu sein: Anfangs verbündeten sich Apple, IBM und Motorola (das „AIM-Konsortium“) zu Beginn der Neunziger Jahre, um mit der PowerPC-Architektur, welche damals als Desktopvariante der großen POWER-Prozessoren von IBM verstanden sein wollte, eine neue Ära einzuläuten. Dies gelang auch >>

>> soweit vorzüglich, bis sich IBM und Motorola ein wenig in die Haare gerieten, was die Implementierung der Architektur anging. Während Motorola zusätzliche Recheneinheiten wie beispielsweise AltiVec (bei Apple VelocityEngine genannt) einbauen wollte, hielten die Jungs von IBM es für kluger, die RISC-Idee weiter konsequent zu verfolgen, um bei geringerer Komplexität höhere Taktraten erreichen zu können. Hier den G3 als Beispiel anzuführen, wäre zwar logisch, da es ihn einige Zeit in höheren Frequenzen gab als den G4, allerdings würde man hiermit Motorola unrecht tun.

Gut gebettet. Motorola versteht sich primär als Hersteller von sogenannten „Embedded“-Prozessoren, also von den Chips, die Laserdrucker, Mobiltelefone, PDAs et altera antreiben; hier wird zwar auch hohe Leistung verlangt, jedoch gilt als Hauptkriterium eine geringe Verlustleistung unter Vollast – hiermit wäre dann auch geklärt, warum die Desktopvarianten der PowerPCs solche Stromsparer sind... Diesem Hauptaugenmerk Motorolas sind auch die Fertigungsanlagen und die darauf gefahrenen Prozesse und Verfahren angepasst – Motorola ist zwar nicht unfähig, hochgetaktete G4-Prozessoren zu liefern, allein ist das Verhältnis der funktionierenden Chips zum Ausschuß derart ungünstig, dass es sich für Motorola fast „nicht rechnet“, die Fertigung hier auf die Spitze zu treiben. Mit der Architektur der Chips hat dies nichts zu tun.

Gemeinsam mit Apple wurde nun an einer Lösung gearbeitet, und wie es sich meistens im Leben erweist, liegt das Gute oft nah: IBM ist schon geraume Zeit in der Lage, schnellere G4-Chips zu liefern als der geistige Vater – Motorola – es selbst könnte, da IBM über die hierfür geeigneteren Herstellungsprozesse verfügt. Allein wollte Motorola, aus welchen Gründen auch immer, IBM keine Lizenz über AltiVec geben, mithin der Grund, weshalb bei IBM jetzt wohl einige tausend mit 800MHz und höher taktbare G4-Prozessoren der 7400- und 7410-Serie auf der Halde liegen – IBM darf diese ohne Lizenz zwar herstellen, jedoch nicht verkaufen.

Am runden Tisch soll nun, so munkelt man, eben jene Problematik dazu geführt haben, dass sich Motorola mit IBM dahingehend geeinigt hat, um IBMs CMOS 9S Prozeß für den Apollo einsetzen zu können – Motorola entwirft, IBM baut. IBM wird sich weiterhin auf den G3 konzentrieren (s. letzte Ausgabe) sowie die auf große Variante der PowerPCs, der POWER-Serie, welche zur Mitte des Jahres in der Implementierung des POWER4 als absoluten Prozessorkönig noch vor Alpha, MIPS und Co. ihren nächsten Höhepunkt finden wird – auch hiervon profitiert Apple, da hier gewonnenes Know How in die kleineren Serien mit einfließt, wenn man mal vom Imagegewinn absieht.

Aber nicht nur alte Beziehungen werden reanimiert, insgesamt soll von fünf (!) Herstellern die Rede gewesen sein: Samsung, bereits Lizenznehmer von Alpha, Inc. (Alpha-Prozessor, bisher der Vorreiter im 64Bit-Bereich, noch unübertroffen in seiner Leistungsfähigkeit), soll ebenso im Boot sitzen wie Texas Instruments, alles weitere wird sich wohl noch zeigen...

**Beziehungskrisen.** Nachdem ATI sich letztes Jahr vor Steve's Keynote zur Vorstellung des Cube ein wenig „verplappert“ hatte, flogen bekanntermaßen zwischen Apple und ATI die Fetzen – anders ist es auch kaum zu erklären, dass die aktuellen Topmodelle eine nVidia GeForce2 MX mitbringen; leistungsmäßig wie auch von Treiberseite gesehen hätten die meisten Macianer eine ATI Radeon hier wohl lieber gesehen.

ATIs „Rachefeldzug“ startete ad hoc: Vor kurzem teilte man mit, dem Pentium4 mit einem integrierten Chipsatz, sprich Chipsatz inklusive Grafikkomplexität (gar ein Radeon-Kern?), endlich das lang ersehnte DDR-SDRAM-Interface zur Seite zu stellen... wahrscheinlich hat man sich auch in Kanada Gedanken über Termini wie „Monopol“ und „Diversifizierung“ gemacht – zu offensichtlich war die Abhängigkeit von Apple.

Trotz alledem muss man zugestehen, dass ATI in Bezug auf Verlustleistung die anspruchsvollsten Chips herstellt: Während nVidia und 3dfx (ein Name, welchen man so nicht mehr lange hören wird) bereits eigene Spannungsversorgungsbuchsen auf ihren Karten mit massenhaft Elektronen gefüttert wissen wollen, kann sich ATI auf diesem Gebiet rühmen, mit die sparsamsten Karten und Chipsätze zu bauen. Die Vorstellung des ATI Radeon Mobility war hier logische Konsequenz – Anfang Februar ließ man verlautbaren, dass dieser Chipsatz lieferbar sei.

**Akkuschoner.** Dieses auf den Notebookmarkt zugeschnittene Produkt glänzt durch phänomenale Enthaltsamkeit: Nur 0,5 Watt sollen benötigt werden, nutzt man nicht alle Funktionen des Chips. Möglich wird dies durch die Funktionalität, nicht benötigte Einheiten quasi „abzuschalten“ – bei reiner zweidimensionaler Arbeit (wie beispielsweise dem Schreiben dieses Textes) senkt man einfach den Speichertakt und schaltet weitgehend die für die 3D-Verarbeitung notwendigen Einheiten ab...

Auf dem Grafikcontroller selbst sollen schon 8MB Speicher enthalten sein, insgesamt 64MB sollen in Double Data Rate-Manier bei einem Takt, welcher dynamisch (!) zwischen 66 und 200MHz geregelt werden kann, möglich sein. Zudem kann zwecks weiterer Energieersparungen die Kernspannung in weiten Bereichen herunterskaliert werden.

**Indizierte Benchmarks.** Die Ergebnisse in einer ganz anderen Disziplin gehören wahrscheinlich nur in PC-Zeitschriften „verboten“ – aus Angst, die Power-Gamer würden schnell zum nächsten Applehändler spurten und sich eine G4 kaufen, wobei der Benchmark selbst in Deutschland auf dem Index steht.

Faszinierend sind vor allem die Angaben, welche bezüglich der für den Startvorgang notwendigen Zeit genannt werden – nur noch 30 % der Zeit, welche die Public Beta benötigt, obgleich letztere für ein vollwertiges UNIX-System samt erhabener Oberfläche schon sagenhaft schnell ist... eine Dual G4/533 soll in knapp 10 (in Worten: zehn) Sekunden damit fertig sein – eine schnelle Festplatte vorausgesetzt. □

# ☐ Step by Step

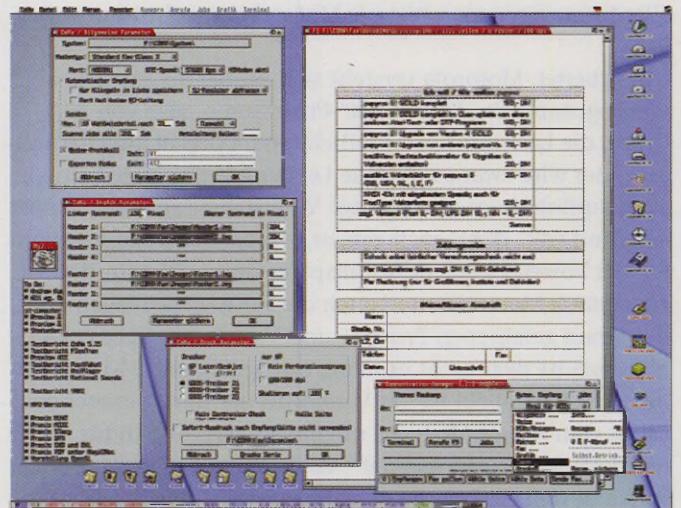
Genug der Worte. Wir sagen, der Atari lässt sich hervorragend als Faxmaschine einsetzen? Wir können es sogar beweisen. Schauen Sie nur genau hin. Noch Fragen?

## ☐ So einfach wird der Atari zur Faxmaschine

Text & Shots: Thomas Raukamp

Haben Sie neben Ihrem TT, Milan oder G4 noch einen „Zweit-Atari“, vielleicht sogar einen „kleinen“ ST stehen, von dem Sie nicht so recht wissen, was Sie damit anfangen sollen? Es gibt keinen Grund, Ihr Zweitgerät in den Ruhestand zu schicken, denn selbst für einen ST mit z.B. nur einem 1 Megabyte RAM gibt es noch eine Möglichkeit, sein Gnadensbrot als Faxmaschine zu verdienen. Wenn es sich um einen MegaST<sup>E</sup>, TT, Falcon oder einen Clone handelt, können Sie den Rechner sogar als Anrufbeantworter zweckentfremden.

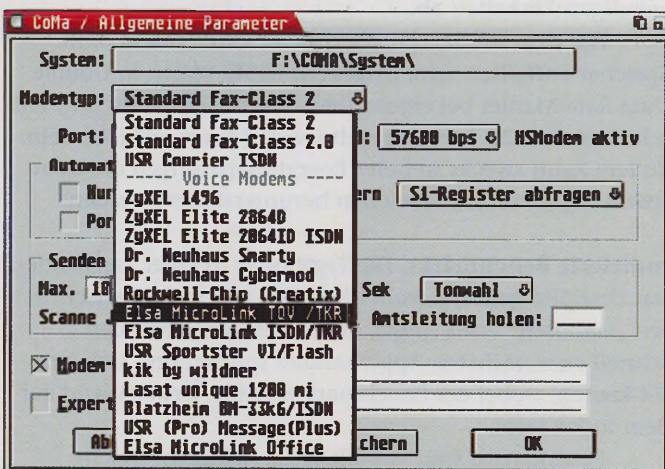
Wir möchten Ihnen an dieser Stelle in wenigen nachvollziehbaren Schritten die Konfiguration des Fax- und Kommunikationsprogramms CoMa vorstellen. Speziell nach unserem ausführlichen Textbericht in der Ausgabe 01-2001 erhielten wir einige Nachfragen, da CoMa zwar einen mehr als beeindruckenden Leistungsumfang bietet, doch nicht zuletzt durch die Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, die über mehrere Fenster verteilt sind, etwas unübersichtlich zu konfigurieren ist. Folgen Sie uns also auf unserem Spaziergang durch eine gar nicht so comatische Konfiguration... ☐



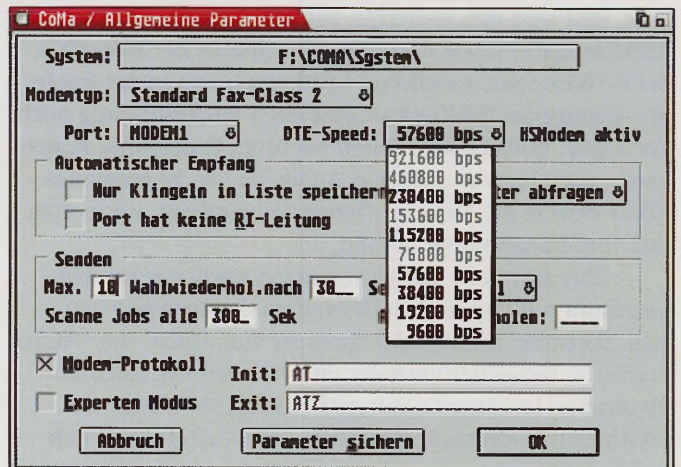
trifft z.B. auch für den Betrieb mit einem internen Modem auf einem heutigen Macintosh oder PC zu.

Als nächstes gilt es, einen Port zu bestimmen, an dem CoMa Ihr Modem findet. Beim ST und 1040 ST<sup>E</sup> steht hier nur der Eintrag „MODEM1“ bereit, da diese Modelle keine zusätzlichen seriellen Schnittstellen bieten. MegaST<sup>E</sup>, TT, Falcon und Atari-Clones wie Hades und Milan bieten dagegen mehrere Ports, von denen einige als Highspeed-Schnittstellen nutzbar sind. Da wir in unserem Beispiel nur auf die Konfiguration des Atari als Faxmaschine eingehen möchten und die Anrufbeantworter- und Mailboxfunktionen von CoMa erst einmal links liegen lassen, ist „MODEM1“ generell keine schlechte Auswahl, da dieser Port aufgrund seiner maximalen Geschwindigkeit von 19.200 bps für eine heutige schnelle Modems sowieso unzureichend ist und die Highspeed-Port weiter z.B. für den Internet-Zugang bereit stehen. Unter Emulationen wie MagiCMac steht sowieso nur der Eintrag „MODEM1“ bereit, wobei je nach Hardware hier natürlich höhere Geschwindigkeiten nutzbar sind.

Abhängig von dem gewählten Port sollten Sie nun die DTE-Geschwindigkeit festlegen. CoMa bietet nur die Geschwindigkeiten zur>>



Schritt 1. Starten Sie CoMa und rufen Sie das Einstellungsfenster „Allgemein...“ auf. Die Einstellungen erreichen Sie in CoMa entweder über das Hauptfenster im Aufklappenmenü „Menü für ACCs“ oder unter dem Menüpunkt „Param.“. Um einen optimalen Betrieb zu gewährleisten, sollten Sie zuerst einmal den für Sie passenden Modemtyp auswählen. CoMa ist bereits optimiert für verschiedene verbreitete Geräte, sodass Sie in dem Aufklappenmenü vielfach nur noch ein Modell bestimmen müssen. Ist Ihr Modem nicht aufgeführt und wollen Sie CoMa in erster Linie als Faxsoftware nutzen, dann wählen Sie den Eintrag „Standard Fax-Class 2.0“. Dies





>> Auswahl an, die die Schnittstelle unterstützt. Wählen Sie stets den höchsten möglichen Wert aus.

Nun richten wir unsere Aufmerksamkeit auf den Unterpunkt „Senden“ in demselben Fenster. Wichtig ist hier in erster Linie das Aufklappenmenü, in dem Sie aus die Wahlmethode festlegen können. Zur Aus-

Schritt 2. Nun geht es an die Feineinstellungen für das Faxen. Sie finden diese Einstellmöglichkeiten unter dem Menüeintrag „Fax...“. Links oben findet sich ein Aufklappenmenü für die Faxgeschwindigkeit. Sie werden sich beim Empfang und Versenden von Faxen wundern, wieviel Faxgeräte nur einen Geschwindigkeit von 9.600 bps unterstützen. Mit dem Computer kann man da etwas schneller Arbeiten, da die Fax-Class 2.0 immerhin 14400 bps unterstützt. Das weckt zwar heutzutage auch eher ein Gähnen beim geschwindigkeitsverliebten Computerbesitzer, ist aber alles, was derzeit geboten wird. Wählen Sie daher unter „Fax-Speed“ diese Geschwindigkeit aus, jede Schnittstelle am Atari spielt hier mit.

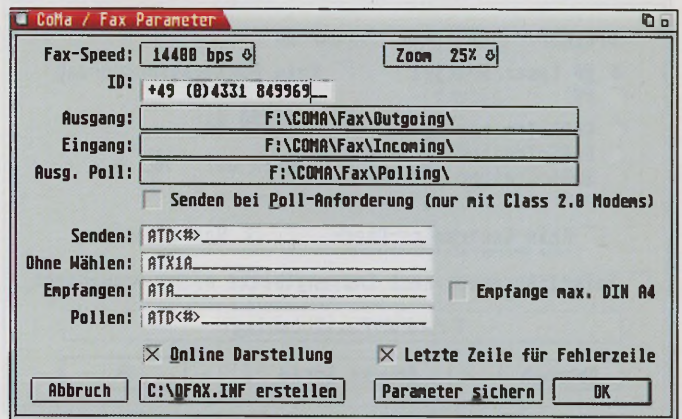
Der Eintrag „Zoom“ bestimmt, wie in welchem Faktor darzustellende Faxmitteilungen angezeigt werden. Besonders auf kleinen Monitoren verliert man schnell die Übersicht, weshalb der Wert „25%“ durchaus gut gewählt ist. Experimentieren Sie hier etwas.

Ganz wichtig ist dagegen Ihre Fax-ID, denn diese erscheint auf den von Ihnen verschickten Mitteilungen und wird auch an ein anrufendes Faxgerät weiter gegeben. Tragen Sie hier Ihre Faxnummer nach dem in dem Screenshot gezeigten Muster (also mit internationaler Vorwahl) ein.

Theoretisch können Sie nun bereits loslegen und ihren Atari als Faxgerät nutzen. Wir möchten uns allerdings noch dem Finetuning wid-

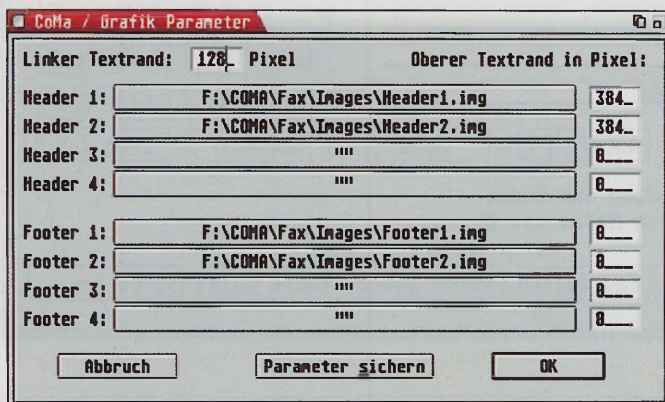
wahl stehen Tonwahl und Pulswahl. Bei nahezu allen heutigen Anschlüssen sollte das Tonwahl-Verfahren möglich sein.

Nun sind alle wichtigen allgemeinen Einstellungen getätigt. Sichern Sie schon einmal Ihre Parameter und verlassen Sie das Fenster über den „OK-Button“.



men.

Speichern Sie also wiederum Ihre Parameter und verlassen Sie das Einstellungs-fenster.



Schritt 3. Haben Sie eine Firmengrafik oder vielleicht ein Familienwappen, mit dem Sie Ihre Faxmitteilungen schmücken möchten. Dann rufen Sie

Schritt 4. Der Atari ist in Verbindung mit CoMa nicht nur ein sehr gutes sondern zudem noch ein kostensparendes Faxmaschinchens: Sie können im Untermenü „Zonen...“ nicht etwa die DDR wieder aufleben aufleben lassen, sondern verschiedene zonen- und zeitabhängige Telefonanbietersgesellschaften nutzen. CoMa spart also auch eine externe Pre-Select-Box, die mehrere hundert Mark kosten kann.

Die Konfiguration ist dabei gar nicht so schwer, wie vielleicht der erste Blick auf das geöffnete Einstellungs-fenster vermuten lässt. Klicken Sie zunächst einmal die Auswahlliste „Zonen- & zeitabhängige Gesellschaften benutzen“ an. Daneben findet sich ein Button, der eine genauere Bestimmung der Gesellschaften zulässt. Da CoMa jedoch schon die wichtigsten Anbieter mitliefert, können Sie diese Möglichkeit erst einmal gestrost außer Acht lassen.

Nun geht es an der eigentliche Bestimmung. Die Zone wird wie von CoMa gewohnt über ein Aufklappenmenü bestimmt. Blättern Sie am besten in Ihrem Telefonbuch, wenn Sie eine genauere Erklärung der verschiedenen Zonen erhalten möchten. Wenn Sie einmal ein paar Zonen auswählen, sehen Sie, dass sich die eingetragenen Vorwahlen automatisch ändern. Nehmen Sie notfalls Ergänzungen vor.

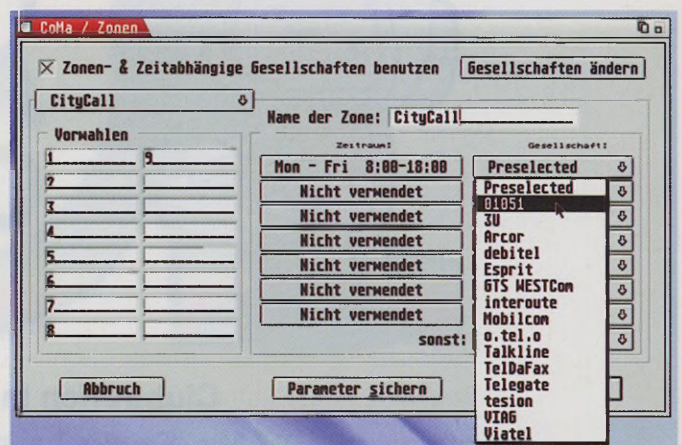
Pro Zone können nun bis zu sieben verschiedene Zeitabschnitte bestimmt werden. Nach einem Klick auf einen der Buttons öffnet sich zur

den Unterpunkt „Grafik...“ auf. Hier können Sie Header und Footer festlegen.

Header bezeichnen nichts anderes als den Brief- bzw. Faxkopf. Hier ist also Raum z.B. für Ihr Logo. CoMa kann mit bis zu 4 Headern arbeiten. Hinter jedem Headereintrag ist ein Button, der eine Dateiauswahlliste aufruft. Hier kann nun der Pfad zu dem Grafiken gewiesen werden, die im IMG-Format vorliegen müssen. Die Grafiken werden natürlich nicht in CoMa selbst sondern in einem Grafikprogramm wie z.B. Papillion erarbeitet. Bedenken Sie, das ein Fax keine Leinwand ist und nur schwarzweiße Grafiken überträgt. Aufwändige Grafiken mit Graustufen oder gar Farben verschlechtern nur die Lesbarkeit und schrauben die Übertragungszeit in die Höhe - sehr zum Ärger von Ihnen und dem Empfänger.

Ebenso wählen Sie den oder die Footer aus. Eine Footer schließt Ihr Fax ab und kann z.B. eine eingeleseene Unterschrift sein. Es gelten die gleichen Voraussetzungen wie für den Header.

As usual: Parameter sichern und das Fenster schließen.



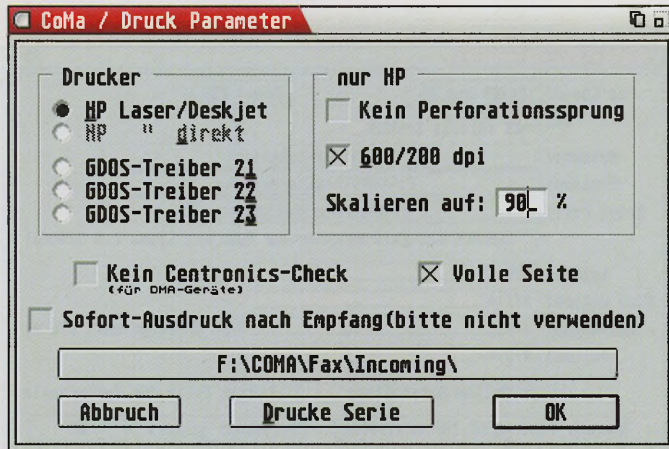
Eingabe eine Dialogbox, in die Sie die gewünschten Werte eintragen können.

Für jeden Eintrag wird nun eine Anbietergesellschaft bestimmt. >>

>> In einem Aufklappenmenü werden die Anbieter aufgelistet, die eingetragen sind. So können Sie für jeden Zeitabschnitt den jeweils günstigsten Anbieter auswählen. CoMa stellt nun in Zukunft automatisch der zu wählenden Nummer die erforderliche Anbieternummer voran (also z.B. die

0 10 51).

Sichern Sie die Parameter und verlassen Sie das Dialogfenster über den „OK“-Button.

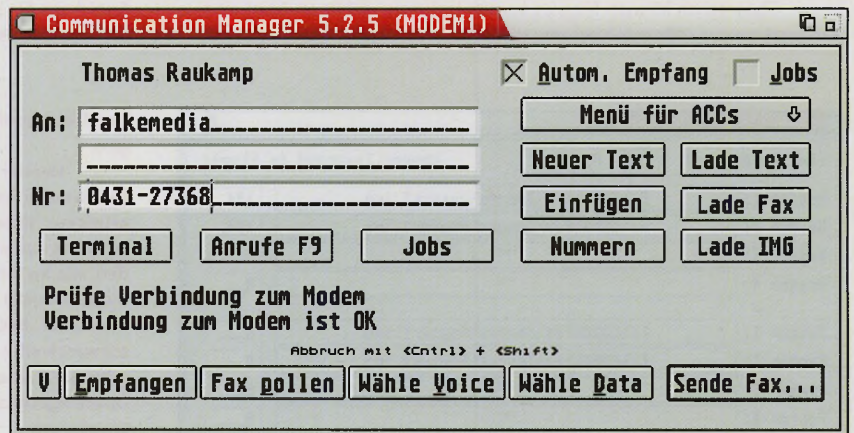


Schritt 5. Zu einem guten Faxgerät gehört natürlich auch die saubere Ausgabe auf Papier. Um diese zu gewährleisten, wartet unter dem Menüpunkt „Drucken...“ ein weiteres Konfigurationsfenster auf Sie.

CoMa unterstützt das GDOS-Treibersystem. Wenn Ihr Computer also die NVDI-Treiber zur Ansteuerung des Druckers nutzen, dann sollten Sie die Einstellung „GDOS-Treiber 21“ in den meisten Fällen beibehalten. Eine optimierte Ausgabe mit Kantenglättung liegt für Laserjets bzw. Deskjets von Hewlett Packard vor. Bei einem LaserJet, der mindestens Auflösungen bis 600 dpi unterstützt, sollten Sie außerdem die Box „600/200 dpi“ ankreuzen. Um lästige Druckerränder zu vermeiden experimentieren Sie in der Praxis etwas mit der Skalierung. Drucken Sie auf einen Laserdrucker von Atari, dann schalten Sie außerdem den Centronics-Check aus.

Verlassen Sie das Fenster über den „OK“-Button.

Schritt 6. Nun hat Ihr Atari alles um seinem neuen Job als Faxmaschinen nachzukommen. Wenn der Rechner rund um die Uhr auf einer eigenen Leitung oder einer eigenen ISDN-MSN Faxmitteilungen empfangen soll, empfiehlt es sich im Hauptfenster den Eintrag „Autom. Empfang“ anzuklicken. CoMa nimmt dann automatisch den eingehenden Anruf an. Voilà!



Werbung



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](mailto:Blank-Wolfgang@t.online.de)

# □ Calamus Up-to-date

Wir behalten für Sie die Calamus-Module im Auge

Modul	Version	Veröffentlichung	Voraussetzung	Beschreibung
Align-Tools	2.01	30.11.2000	SL 2000	Justierung von Rahmen
ASCII-Import/Export	2.04	31.01.2001	SL 2000*	ASCII-Im- und Exporter
Ausschieß-Modul	3.31	19.10.1999	SL 99	Professionelles Ausschießmodul
Barcode-Generator	1.71	06.06.2000	SL 2000*	Erzeugung von EAN-Codes
BLD Import	1.03	31.01.2001	SL 2000*	BLD-Importmodul
Bombadil	15.03	14.02.2000	SL 2000*	Bomben entwerfen und verschicken - Freeware
Bridge 4	4.10	30.11.2000	SL 2000	PS-, EPS-, JPEG- und GIF-Seitenexporter
Bridge 3	3.21	11.08.2000	SL 98	Seitenexporter
Calipso	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für Postscript-Dateien
Calipso light	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für EPS-Dateien
CalPlot-Modul	2.10	04.11.1998	SL 96	Ausgabemodul für Schneidplotter
Calvin	1.04	28.07.1999	SL 99	Bildschirm-Kalibrierung
CXMy.CLL	3.04	06.11.2000	SL 2000*	Zusammenstellung eigener Modul-Befehlsfelder
CXMyEditor	3.05	06.11.2000	SL 2000*	Editierung von Modul-Befehlsfeldern
Dokument-Info	1.03	06.11.2000	SL 2000	Feststellung der Arbeitszeit an einem Dokument
Doku-Rückwärtskonv.	1.0	06.10.1998	SL 94/95/96	Exporter für ältere Versionen
Eddie	6.06	14.12.2000	SL 2000	erweiterter Texteditor
Epson-Druckertreiber	1.11	20.07.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Feindaten-Manager	6.12	20.01.2000	SL 2000	Auslagerung von Grafiken
Filter-Modul	4.03	14.12.2000	SL 2000	EBV-Modul
FonTools	1.11	25.09.2000	SL 99	Werkzeuge zur Schriftbearbeitung
Font-Sorter	2.40	09.02.1997	TOS	Erzeugung von Fontübersichten
FrankLIN	2.29	29.11.2000	SL 2000*	Kennlinieneditor
GIF-Import	1.04	31.01.2001	SL 2000*	GIF-Importmodul
Grau-nach-K-Konv.	1.12	22.12.1997	SL 96	Erzeugung echter K-Werte
Guideline	2.01	28.09.2000	SL 99	Hilfslinien-Manager
Hilfslinien-Modul	1.05	09.09.1996	SL 98-01	erweiterte Hilfslinien
Histogramm	1.06	12.12.2000	SL 2000*	Histogramm-Erzeugung
Indexer	2.06	30.11.2000	SL 2000	Erstellung von Indizes
JobManager	1.4 ß	18.12.1997	SL 96	Bearbeitung fremder Dokumente
JPEG Export	3.0	03.11.1998	SL 98-01	Seitenspeicherung in JPEG
Kollektor	1.03	06.11.2000	SL 2000	Zusammenfassung von Dokumentdaten
Koordinaten-Manager	2.02	21.01.2001	SL 2000	Erweiterung der Koordinatenanzeige
LaufweitenManager	2.02	16.04.1998	SL 98-01	Schrift-Laufweiten-Einstellung
LIBerty	1.02	04.08.2000	SL 2000	Verwaltung von Daten mit Preview
LineArt	1.56	20.02.2001	SL 2000	Erweiterung zum Vektoreditor
Locator	1.10	18.02.1999	SL 99	Stellen und Zoomstufen anspringen
MacPrint	1.04	07.06.2000	SL 2000*	Universal-Druckertreiber unter MagiCMac
Makro-Manager	3.03	15.01.2001	SL 99	Übersichtsmodul für Tastaturmakros
Merge	4.12	14.12.2000	SL 99	Erzeugung von Masken und Übergängen
Navigator	1.18	14.07.2000	SL 2000*	Übersicht über Seitenlayouts
Notio/Notio-Reader	1.05	11.01.1998	SL 96	Weitergabe von Notizen
Personalisierer	3.02	15.11.2000	SL 2000	Serienbrieffertigung
PICT-256-Import	2.0	03.11.1998	SL 98-01	Importmodul für PICT-Grafiken
Positioner	2.02	12.01.2001	SL 2000	erweiterte Positionierungsmöglichkeiten
Paint	3.05	14.12.2000	SL 2000	Mal- und Zeichenprogramm
PS-Druckertreiber	4.01	27.07.1999	SL 94	PostScript-Druckertreiber
PS-Type-1-Fontloader	1.04	31.01.2001	SL 2000*	PS-1-Schriftenimportmodul
PNG-Import	1.0	26.10.2000	SL 2000	PNG-Importtreiber
Rasterflächen	1.02	22.12.1997	SL 96	Rasterflächen- und Linienrahmen-Parameter ändern
RTF-Import/Export	2.00	26.10.2000	SL 2000	Im- und Export von Rich-Text-Dokumenten
Schnitt- und Passer	1.03	06.11.2000	SL 2000	Schnitt- und Passermarken-Kontrolle
Select 3	3.00	02.08.2000	SL 2000	gezielte Selektionen und Bearbeitungen
SetDate-Modul	1.11	22.12.1997	SL 96	Erzeugung von Dokumentname, -datum und -uhrzeit
SHINKO-Treiber	3	14.05.1997	SL 94	Druckertreiber
Sortier-Modul	1.15	19.03.1998	SL 98-01	Sortierung von Farb-, Font- und Stillisten
StarScreening light	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
StarScreening PRO	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
Textstile	1.03	22.12.1997	SL 96	Textstile global suchen und ersetzen
TIFF-Druckertreiber	5	22.04.1998	SL 94	Ausgabe in eine TIFF-Grafik
Tiffie	6.02	19.09.2000	SL 99	TIFF-Im- und Exporter
TIFF-Spooler	2.02	14.12.2000	SL 2000	Zwischenspeichermodul
Uhr-Modul	1.05	06.11.2000	SL 2000*	Uhrzeit
VDI-Druckertreiber	4.02	07.06.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Verlauf-Modul	2.01	01.12.2000	SL 2000	Erzeugung von Rasterverläufen
Vermessungsmodul	3.00	16.02.2001	SL 2000	maßstäblich arbeiten direkt im Dokument
Virtualisierer	1.04	06.11.2000	SL 2000	Globale Virtualisierung von Rahmen
Wacom-Artpad	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wacom-UD-Treiber	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wopper	1.03	06.11.2000	SL 2000*	Arrangierung von Fenstern per Tastatur

\* = Modul/Treiber ist im Standardlieferungsumfang enthalten

## □ Der Kommentar

Die Atari-Gemeinde ist nicht etwa nur eine weitere Computer-Gemeinde. Sie lebt von Meinungen und Ansichten. Und diesen möchten wir Raum bieten.

### □ Mehr Frust als Lust?

Text: Ali Goukassian

Zu meinem ersten Atari bin ich 1987 gekommen, als ich mir eine Sequenzer-Ausrüstung auf Steinberg 24-Track basierend, zusammengestellt habe. Bis 1993 - also rund 6 Jahre - fand ich die Zeit teils täglich, manchmal leider nur wöchentlich, mit meiner wachsenden Ausrüstung zu Hause und in einem nahe gelegenen Musikstudio mit Hilfe des Atari meine Aufnahmen zu machen, an Wettbewerben teilzunehmen oder auch für Freunde Notensätze zu erstellen und diese auszudrucken.

Den technischen Höhepunkt erreichte mein Mini-Studio 1993, als ich eine für die damaligen Verhältnisse riesige Investition tätigte und mir sowohl einen Falcon als auch Steinbergs Cubase Audio für den Falcon zulegte. Das bis dahin undenkbare wurde möglich: Während die Jungens im Studio ein paar Kilometer weiter noch mit einem „alten“ 8-Spur-Tascam-Bandlaufwerk die Gitarren und Gesänge aufnahmen, hatte ich im Handumdrehen meinen Falcon dazu gebracht, selbiges digital zu tun. Hier und da konnten Knackser und Fehl-töne weggeschnitten, Passagen gestreckt und Effekte wie Hall und Chorus eingearbeitet werden.

Leider begann diese Zeit 1993 aus beruflichen Gründen zu enden. 1995 schließlich baute ich die Musikanlage relativ frustriert ab. In den vorhergehenden 12 Monaten hatte ich gerade mal an drei Tagen die Zeit gefunden, meiner Kreativität freien Lauf zu lassen, da mich die damalige Atari-Inside und der wachsende Falke Verlag zu sehr beanspruchten.

Es juckt wieder. Nun, seit einigen Jahren wächst mir das dringende Bedürfnis, wieder Musik zu machen. Und auch wenn es zeitlich für mich nicht viel besser aussieht – eher im Gegenteil - habe ich kürzlich beschlossen, dass ich meiner Musik und meiner Kreativität eine gewisse, auf jeden Fall höhere Priorität einräu-

men muss. Und da ein iMac schon mal im Hause ist, dachte ich mir, ich bin mal ganz modern und versuche es mit einer aktuellen Cubase VST-Version.

Die Keyboards, Expander usw. wurden herausgekratzt, der Mac umgestellt und eine für DM 200.– erstandene Midi-Schnittstelle wurde über den USB-Port extern am Mac angeschlossen. Allerdings gelang die Installation des Treibers nicht gleich beim ersten Mal, da der Rechner die neue Hardware beim Starten erkannte, den Treiber, der nicht von CD, sondern nur vorinstalliert von der Platte verwendet werden kann, aber nicht laden konnte. Die Erkennung wurde von mir abgebrochen und der Treiber installiert. Oder sagen wir besser: die Treiber! Und das geschah unglücklicherweise in der falschen Reihenfolge, was darin resultierte, dass der Midi-Port partout nicht erkannt wurde.

Also tat ich, was man eigentlich tun sollte, wenn man etwas Neues installieren möchte: Ich las die nur in Englisch vorliegende Installationsanleitung, schmiss alles wieder von der Festplatte und begann von vorne.

Nach weiteren 20 Minuten war das Werk vollbracht: Die Treiber waren vorhanden, installiert, es stürzte nichts ab, die Midi-Ports wurden erkannt. Nun musste man der mitgelieferten MIDI-Port-Software nur noch ausdrücklich klar machen, dass die Schnittstellen nicht nur erkannt, sondern auch noch zur Verfügung gestellt werden sollen - gesagt, getan.

Der erste Start mit Cubase VST war erfolgreich: Das Programm öffnete sich mit einem bunten, aber dennoch sehr vertrauten Erscheinungsbild. Nach einigem Tüfteln fand ich heraus, wie man die Midi-Ports selektiert und begann das erste Geklimper



aufzunehmen. Es klappte. Und das Gefühl war eigentlich genau so wie 13 oder 14 Jahre zuvor. Es haute mich vom Hocker, dass mir nun die Möglichkeit geboten werden sollte, musikalische Ideen schnell und spontan aufzunehmen, damit diese nicht verloren gingen.

**Weiter geht's.** Ich traute mich einen Schritt weiter und wollte die erste Audio-Aufnahme und -Wiedergabe testen. Dazu sang ich nicht rum, ich hatte mir schon eine Audio-Datei bereit gelegt und lud sie – wie aus Falcon-Zeiten noch bekannt – in den Audio-Pool, um sie von dort wiederum in die Sequenzer-Spuren einzubinden. Schritt drei sollte sein – wie seinerzeit auch – die Ausgabeschnittstelle festzulegen. Was damals einfach nur Falcon-Audio oder SPDIF hieß und schnell erklärt war, sah heute viel komplizierter aus: Diverse, mir nichts sagende Möglichkeiten wurden geboten, aber keine einzige hieß auch nur ansatzweise Mac-Hardware oder iMac-Audio oder so. Ich glaube heute, es muss die Quicktime-Ausgabe gewesen sein, bin mir aber nicht 100%ig sicher. Soll heißen: Ich gab zunächst auf.

Die Einrichtung des neuen Sequencing-Systems hatte mich so viel Zeit gekostet, dass ich die folgenden Schritte auf den kommenden Tag verlegen musste. Wie gewohnt fand ich natürlich 2 bis 3 Tage keine Zeit dafür, aber dann sollte es losgehen: Der iMac wurde eingeschaltet, die Musikinstrumente ebenso. Ich dachte: «Super, heute hast Du den Hardware-Kram schon hinter Dir, heute machst Du Deine erste große Aufnahme!» Pustekuchen! Der iMac wollte die Midi-Hardware neu erkennen. Wenn mir das auch umständlich erschien, wollte ich ihm die Zeit geben. Aber dann widerum stürzte irgendwie alles ab, alles Lampen des Gerätes blinkten auf und der Treiber war vollkommen verschwunden. Also ging es wieder von vorne los.... dachte ich und machte den Rechner aus.

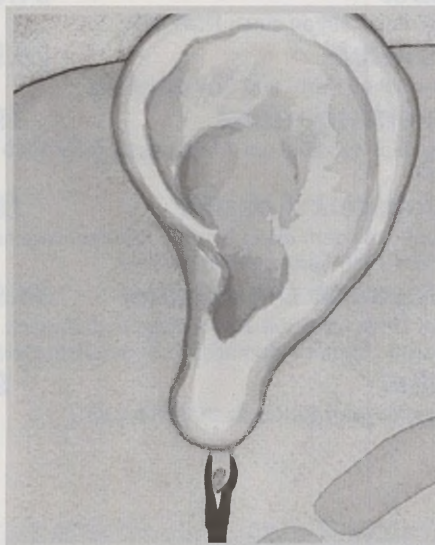
In diesem Moment fragte ich mich, warum ich mich so abplagen wollte. Immerhin hatte ich noch keine vernünftigen Audio-Adapter für die 3.5 mm-Klinke-Ports des Mac, was mich nochmals Geld kosten würde. Und das geliehene Cubase würde auch eines Tages wieder getauscht werden müssen. Teufelchen auf der rechten Schulter sagte aber

«Denke doch nur an die vielen VST-Plug-Ins. Die sehen in der Werbung immer so genial und spektakulär aus. Was man damit alles machen kann!»  
 «Was denn», fragte Engelchen, «ich will doch nur aufnehmen, quantisieren, eine Gitarre mit einspeisen und ein paar Effekte einbinden. Zu mehr habe ich a) keine Zeit und b) nicht die Möglichkeiten. Mehr müsste ggf. irgendwann – so die Musikkarriere überraschend beginnen sollte – in einem Studio erledigt werden.»



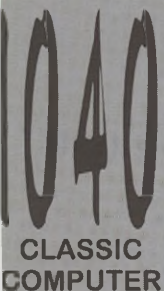
Also kam der Mac wieder weg vom Musikstudio, obwohl ich sagen muss, dass er sich optisch gut machte in der Ecke. Stattdessen brachte ich am darauffolgenden Tag aus dem Verlag meinen guten Falcon MKX mit, der nicht weniger gut aussieht. Und was mich an diesem so sehr freut: Er hat die Midi-Schnittstellen und die 6.3 mm-Klinkebuchsen für Audio-In und Audio-Out. Ferner lagen auch noch mein Cubase Audio-Dongle und -Key dabei und keine 15 Minuten, nachdem ich den Rechner hochgefahren hatte, begann ich mit meiner ersten Aufnahme, die nach nur 2 Stunden sowohl Audio- als auch Midi-Elemente beinhaltete. Grandios! Nicht das Musikstück – das muss noch erheblich verbessert werden – aber die Einfachheit der Bedienung....

**Fazit.** Sicherlich ist mein persönlicher Fall nicht repräsentativ für den Mac in der gesamten Musikbranche – dafür gibt es viel zu viele erfolgreiche Musiker, die mit Apple-Computern arbeiten. Aber auch wenn die Marketing-Maschine von Apple es geschafft hat, den Mac als Quasi-Nachfolger des Atari im Musik-Bereich zu etablieren: Der Bedienungskomfort der Hardware ist noch extrem weit von der Grundidee des Atari entfernt. Und so lange mir der bestehende Funktionsumfang reicht, werde ich den Falcon sicherlich noch im Betrieb haben. □



# Verschaffen Sie sich Gehör!

Wir haben unsere Anzeigenpreise **drastisch gesenkt** um Ihre st-computer noch attraktiver zu machen! Erfragen Sie die aktuellen Preise unter der **04 31-27 365...**



# 1040er + Spiele-Paket 99.-

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



## weitere Computer-Pakete:

**Atari 1040 ST + 20 Spiele**

+ Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 149.-

**Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 eingebaut**

+ 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 299.-

## 1040er / Mega ST Aufrüstung 199.-

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

## Festplattenlaufwerke 100MB 89.-

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

## Festplatte extern SCSI 100MB 149.-

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

## VGA-Adapter 29.-

Mit Hilfe dieses Adapters können Sie einen handelsüblichen VGA-Monitor auch an Ihren Atari ST/Mega/STE anschließen. Der Monitor ist dann Ersatz für die immer schwerer zu beschaffenden Monochrom-Monitore von Atari. Mit diesem Adapter kommen Sie z.B. an einem 15" oder 17" Monitor auch in den Genuß eines wesentlich größeren Bildes.

Geeignet für JEDEN VGA-Monitor mit 15 pol. Anschluß. Das Ton-Signal wird an einer separaten Chinch-Buchse herausgeführt (z.B. für den Anschluß an Aktivbox).

## FalconVGA-Adapter 35.-

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



## Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

**Scart-Kabel 24.90**

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

**RGB-Kabel 24.90**

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

**Monitorswitch 29.90**

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

**Monitorverlängerung 19.-**

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

**Maus / Joystick Adapter 19.-**

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

**Maus / Joystick Umschalter 34.90**

Automatischer Umschalter zwischen Maus und Joystick. Das Gerät aktiviert immer automatisch der benutzte Gerät.

**DMA-Kabel 9.-**

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

### SCSI-Kabel

SCSI-Kabel	High Density - High Density	SCSI Terminatoren
SCSI-1, 50 Pol. Centronics	Stecker - Stecker, 1m 24.90	25pol. Sub D Stecker, passiv 8,90
Stecker - Stecker, 0,6m 9,90	Stecker - Stecker, 2m 34,90	25pol. Sub D Stecker, aktiv 14,90
Stecker - Stecker, 1m 9,90	Stecker - Buchse, 1m 29,90	25pol. Dual St. /Buchse, pass. 11,90
Stecker - Stecker, 2m 14,90	Stecker - Buchse, 2m 39,90	50 pol. Centr. Stecker, passiv 7,90
Stecker - Buchse, 1m 13,50	<b>SCSI-Kabel intern</b>	50 pol. Centr. Stecker, aktiv 15,90
Stecker - Buchse, 2m 19,90	<b>50 Pol. Flachbandkabel</b>	50 pol. Centr. St. + Buchse, pass. 9,90
<b>50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D</b>	2 Abgriffe, 0,85m 6,90	50 pol. Centr. St. + Buchst, akt. 19,90
Stecker - Stecker, 0,6m 7,90	3 Abgriffe, 0,85m 7,90	50 Pol. hD (SCSI-2), Stecker, pass. 18,50
Stecker - Stecker, 1m 9,90	4 Abgriffe, 0,85m 8,90	50 pol. HD, Stecker, aktiv 32,50
Stecker - Stecker, 2m 14,90	7 Abgriffe, 1,5m 12,90	50 pol. HD, St. + Buchse, pass. 26,90
<b>SCSI-2 Kabel</b>	<b>SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD</b>	50 pol. HD, St. + Buchse, akt. 35,50
High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.	ohne Lüfter 29,90	50 pol. Pfosten, intern, passiv 11,90
Stecker - Stecker, 0,6m 18,90	mit Lüfter 39,90	50 pol. Pfostenleiste, intern, aktiv 17,90
Stecker - Stecker, 1m 19,90	<b>SCSI-Gehäuse</b>	50 pol. Pfosten + Buchse, pass. 16,50
Stecker - Stecker, 2m 24,90	1-fach f. 3.5" Laufwerk 99.-	50 pol. Pfosten + Buchse, aktiv 23,90
<b>High Density 50Pol. - Sub D, 25 Pol.</b>	1-fach f. 5.25" Laufwerk 99.-	
Stecker - Stecker, 1m 19,90	1-fach f. CD-ROM m. Audio-Buchs. 99.-	
Stecker - Stecker, 2m 24,90	2-fach f. 2 bel. SCSI-Geräte 139.-	
	4-fach f. 4 Geräte 169.-	



KABEL

### 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>



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

**Whiteline alpha 49.-**

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

**Whiteline Gamma 49.-**

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

**Whiteline delta 49.-**

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

**Whiteline Omega 49.-**

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

**Whiteline Psi 49.-**

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

**Whiteline Kappa 69.-**

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

**Wh. Complete Mint 49.-**

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

**Whiteline Linux 2.0 69.-**

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

**Die Whiteline Serie aus**



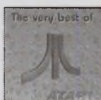
**A Kid CD 34.90**

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



**Milan Disk 1 29.90**

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



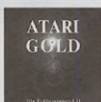
**Best of Atari inside 1 5.-**

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



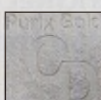
**Best of Atari inside 2 20.-**

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



**Atari Gold 29.-**

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



**Purix Gold CD 39.-**

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



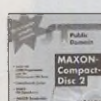
**Neon - Overlay CD 59.-**

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



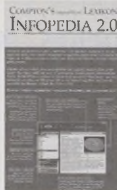
**Maxon Games 29.-**

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



**Maxon CD 2 49.-**

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



**Infopedia 2.0 79.-**

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



**Software Pakete CD 24.90**

Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublicDomain 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 Postleitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exclusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



**Mission 2 25.-**

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



**Mission 3 39.-**

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



**Mission Falcon 34.90**

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



**SDK Development Kit 39.-**

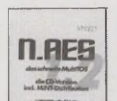
Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools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



**SDK Upgrade 39.-**

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

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



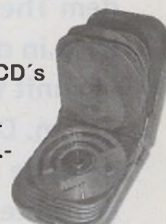
**NAES CD-Version 2.0 149.-**

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



**CD-Box portabel f. 8 CD's**

pro Stück 5.-  
3 Stück 12.-



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

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>

**Atari und MIDI. Eine der erfolgreichsten Ehen der Computer-geschichte. Und es sind auch die Musiker, die dem Atari die Treue halten.**



## ❑ MIDI von Anfang an

Professor Herbert Walz berichtet im vierten Teil seines MIDI-Tutorials von der Anwendung von Detailkenntnissen in der Praxis der Notation.

### ❑ Das Standard-MIDI-File

Text: Prof. Herbert Walz

Die Musik war schon immer weltoffen. Bedurfte es in unseren Tagen erst der Globalisierung um weite Bereiche unseres Lebens weltoffen zu gestalten, so geschah dies in der Musik schon vor Jahrhunderten. Die Notenschrift wird auf der ganzen Welt verstanden. So nimmt es nicht Wunder, dass schon frühzeitig für Musikanwendungen ein Standard-Format entwickelt wurde, das auf allen Computern benutzt werden kann: das Standard-MIDI-File, auch einfach MIDI-File oder abgekürzt SMF genannt. Dabei handelt es sich um sogenannte „Meta-Dateien“, also Dateien, die nicht Daten, sondern deren Anweisungen enthalten. In WAV-Dateien beispielsweise

Und genau deshalb wollen wir dem Thema Atari & Musik auch in der st-computer in Zukunft wieder mehr Raum geben. Den Anfang macht geballte und im Lehramt erprobte Fachkompetenz.





sind wirklich digitalisierte Tondaten enthalten. In Standard-MIDI-Files hingegen finden sich Anweisungen wie etwa NOTE ON oder NOTE OFF usw.

Dabei schien es noch vor einigen Jahren so, als ob MIDI durch digitale Datenformate - wie insbesondere WAV - abgelöst werden würde. Festplatten wurden in ihrem Fassungsvermögen immer größer. Es ist noch nicht lange her, da maß man das Fassungsvermögen von Festplatten in MB. Das war für Harddisk-Recording entschieden zu wenig. Heute liegt die kleinste Festplatte in aktueller Technik etwa bei 20 GB - und dies zu einem Preis von wenigen hundert DM. Eine Festplatte von einer Größe, die eine ganze CD aufnehmen kann, ist heute also kein Problem mehr. So lief also alles in Richtung Harddisk-Recording und weg von MIDI, bis das Internet aufkam. Fortan war alles anders. War die Datenflut bei digitalisierter Musik durch die angewachsene Festplatten-Kapazität bewältigt, so war dies beim Internet eben ganz und gar nicht so. Hier führten diese Datenmengen zu unerträglich langen Übertragungszeiten. Man suchte händeringend nach Komprimierungsverfahren, die keine Beeinträchtigung der Klangqualität zur Folge hatten. MP3 war noch nicht erfunden; da kam man darauf, dass Standard-MIDI-Files etwa um den Faktor 1000 kleiner sind als z. B. WAV-Dateien, also statt MB nur KB umfassten - und dies ohne jegliche Beeinträchtigung der Klangqualität. Bekanntlich hängt die Klangqualität bei der Wiedergabe von Standard-MIDI-Files ausschließlich von der Qualität der verwendeten Soundmodule oder Keyboards ab. Obwohl die Standard-MIDI-Files also nicht im strengen Sinne komprimiert sind, haben sie doch eine vergleichbare Wirkung. So eröffnete sich eine Lösung für die Übertragung im Internet - mit der Folge, dass MIDI fröhlich weiterexistiert und damit eine ganz besondere Stärke von Ataris und dazu Kompatiblen erhalten blieb.

**Eingabe von MIDI-Daten.** Mag das Standard-MIDI-File für das Internet auch noch so perfekt sein, trifft dies auf Musikanwendung leider nicht zu, da es nämlich nur Musik- und keine Notendaten aufnehmen kann. Ein Versuch englischer Entwickler diesen Mangel zu behe-

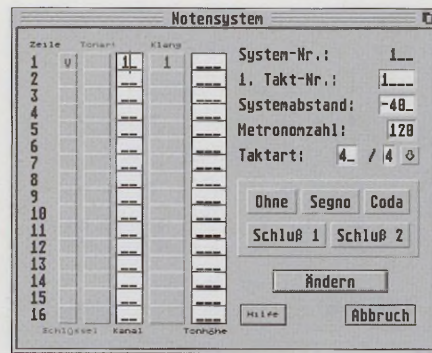


Bild 1: Der Notensystem-Dialog von MusicEdit.

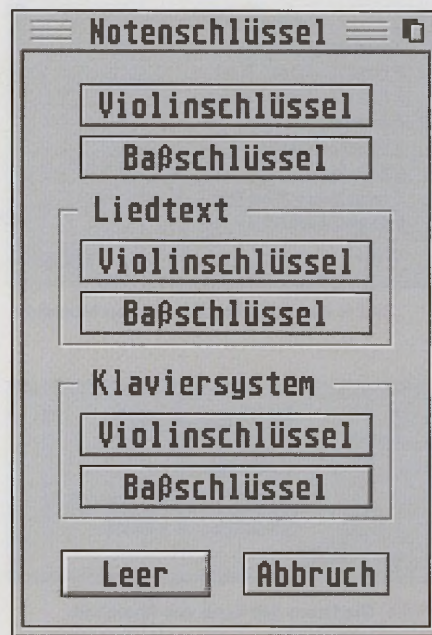


Bild 2: Der Notenschlüssel-Dialog von MusicEdit.

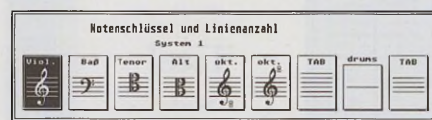


Bild 3: Der Notenschlüssel-Dialog von Score Perfect Professional.

ben, verlief leider im Sande. Spötter hatten von Anfang an behauptet: «Wenn's kein amerikanisches Format ist, wird das nichts.» So kam es dann leider auch. Also müssen wir mit dem Standard-MIDI-File-Format in der Form zurechtkommen, wie es derzeit existiert. Das sollte vorab klargestellt werden. Denn dessen ungeachtet soll natürlich ein Notenbeispiel Verwendung finden um die Erläuterung dieses Formats möglichst anschaulich zu gestalten.

Wie Noten eingegeben werden können, wurde in den vorhergehenden Kapiteln bereits grundsätzlich geklärt. Die Eingabemethoden von Notationsprogrammen ähneln sich heute sehr stark, was durch die meist vorhandene Eingabe-Toolbox besonders deutlich wird. Noch nicht angesprochen wurden hingegen die Daten, die sonst noch benötigt werden, wie etwa Instrumente und Klänge. Sie werden bei MusicEdit im Notensystem bei der betreffenden Notenzeile eingegeben. Ein Linksklick auf eine der Notenzeilen öffnet einen Notensystem-Dialog (Bild 1).

In ihm kann man die grauen Oberflächelemente anklicken, sodass ein Spezialdialog für die jeweilige Eingabe erscheint. In den hellen Kästchen können direkt Eingaben gemacht werden. Dies sind die MIDI-Kanäle mit Ziffern von 1...16 und die Tonhöhe um in Halbtönen schritten, die Wiedergabe höher oder tiefer erfolgen zu lassen.

In der Schlüssel-Spalte kann der Notenschlüssel für jede Notenzeile eingegeben werden. Durch Anklicken des betreffenden Zeilenelements erscheint der Notenschlüssel-Dialog aus Bild 2, in dem man den gewünschten Notenschlüssel komfortabel auswählen kann. Er ist in ein Fenster gelegt, damit man ihn verschieben kann um sehen zu können, zu welcher angeklickten Notenzeile man einen Notenschlüssel auswählt.

Auch bei Score Perfect Professional gibt es einen Notenschlüssel-Dialog. Grafisch sehr schön gestaltet, aber in der ursprünglichen Atari-Art: ortsfest auf dem Bildschirm, als sogenannter „modaler Dialog“, also den gesamten Computer anhaltend, bis die Eingabe erfolgt und der Dialog verschwunden ist (Bild 3).

Als nächstes wird zur Eingabe der Tonart pro Notenzeile der Quintenzirkel-Dialog aufgerufen. Er ist bei MusicEdit, wie heute üblich in ein Fenster gelegt und kann so verschoben werden, dass die Zuordnung zur angeklickten Notenzeile im Notensystem-Dialog sichtbar wird. Er wurde so angelegt, dass die enharmonisch gleichen Tonarten direkt untereinander stehen. Zur besseren Unterscheidung wurden die #- und b-Tonarten, sowie jene ohne Vorzeichen verschiedenfarbig angelegt. Aber Farbe

steigert den Aufwand, macht die Resource-Datei größer und setzt einen Farbbildschirm voraus. TT und Falcon schaffen dies, aufgerüstete Ataris tun sich schon leichter und bei den Atari-Kompatiblen wie Hades und Milan ist das schließlich kein Thema mehr (Bild 4).

Einen besonders hübsch gestalteten Quintenzirkel gibt es in Score Perfect Professional, allerdings in altgewohnter Atari-Art, unverrückbar in der Bildschirmmitte platziert und nur schwatzweiß, da Score-Perfect-Professional nicht in Farbe läuft.

Dann folgt die Klang-Eingabe. Auch hier ist eine entsprechende Eingabehilfe unbedingt erforderlich. Wer will sich schon 128 Klang-Nummern merken. Besser ist es doch, eine kleine Datenbank zu haben, die man vor- und rückwärts durchwandern und durch Anklicken des gefundenen Klanges dessen MIDI-Nummer eingeben kann. Bewusst wurden die englischen Sound-Bezeichnungen beibehalten, weil diese eben weltweit so gebraucht werden. Wo es ratsam erschien, wurde in Klammern eine deutsche Klang- bzw. Instrumenten-Bezeichnung angefügt. Dass Harpsichord ein Cembalo bezeichnet, hätte man vielleicht noch gewusst. Aber wer weiß schon, dass mit Recorder eben nicht ein CD-Recorder oder ähnliches gemeint ist, sondern eine Blockflöte. Auch dieser Dialog befindet sich multitasking-konform in einem Fenster (Bild 5).

Die Klänge sind übrigens in Achtergruppen geordnet. Im dargestellten Dialog ist die erste Gruppe mit Pianos und dazu verwandten Instrumenten zu sehen. In der Achtergruppe von 113... 120 sind sogar Schlaginstrumente zu finden, allerdings nur solche, die unterschiedliche Tonhöhen realisieren können, wie etwa Melodic Toms. Schlaginstrumente ohne definierte Tonhöhe gehören zum sogenannten „General-MIDI-Drum-Set“, kurz „Drum-Set“ genannt. Dazu gibt es eine Liste in der Hilfe, der man die zugehörige Tonhöhe entnehmen kann. Die Schlaginstrumente des Drum-Sets sind ton- oder tastaturkodiert. Man muss also aus der Liste die Tonhöhe entnehmen, der das gewünschte Schlaginstrument zugeordnet ist und dann eine Note dieser Tonhöhe in der Notenzeile für Schlagzeug eingeben (Bild 6).

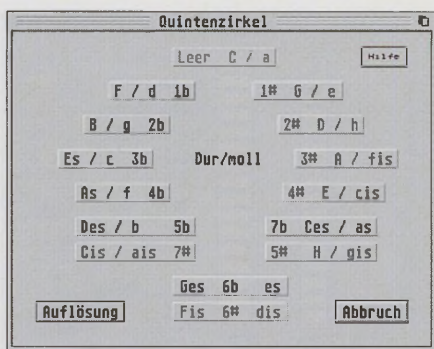


Bild 4: Der Quintenzirkel-Dialog von MusicEdit.



Bild 5: Der Sounddatenbank von MusicEdit.

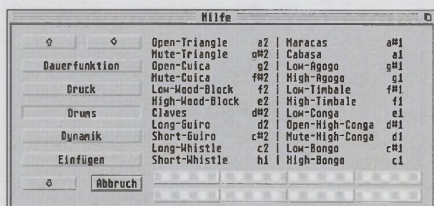


Bild 6: Die Drum-Seit-Liste von MusicEdit.



Bild 7: Notenbeispiel in MusicEdit.

Das zu besprechende Musikbeispiel enthält kein Schlagzeug. Das ist auch gut so. Es soll möglichst einfach sein um wenigstens ein grundlegendes Verständnis der MIDI-Daten zu vermitteln und besser mit MIDI-Geräten und -Programmen umgehen zu können.

Übrigens dürfte der gezeigte Hilfe-Dialog einen Eindruck davon vermitteln, in welchem Umfang mittlerweile die integrierte Hilfe ausgebaut ist. Sie soll die Bedienungsanleitung weitgehend ersetzen. Diese steht natürlich nach wie vor zur Verfügung und kann im Internet auf der Homepage von MusicEdit begutachtet werden.

**Austausch von Musikstücken über Standard-MIDI-Files.** Beim gewählten Notenbeispiel (Bild 7) handelt es sich um eine einfache Kadenz, die bewusst in D-Dur gehalten ist, damit man auch die Verarbeitung der Tonartvorzeichen verfolgen kann. Sie befindet sich im Lieferumfang meines Musikprogrammes MusicEdit. Dieses Notenbeispiel wird zunächst in MusicEdit dargestellt, als Standard-MIDI-File exportiert, in Score-Perfect-Professional importiert und dort schließlich wieder in Noten zurückgewandelt und dargestellt.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Anschließend lässt sich das Notenbeispiel auch im eigenen Format von Score-Perfect-Professional zusätzlich sichern. Natürlich wäre die Rückwandlung in Noten auch in MusicEdit möglich gewesen. Aber interessant ist vor allem die Rückwandlung in Noten in einem anderen Musikprogramm. So ist es möglich, zwischen Musikprogrammen zu wechseln und seine Musikstücke mitzunehmen. Dieser Fall kann konkret eintreten, wenn ein Musiker von seinem bewährten Atari auf einen Atari-Kompatiblen wie beispielsweise Hades oder Milan umsteigen will. Wer weiß, vielleicht gibt es ja in Kürze neuentwickelte Atari-Kompatible, etwa einen Pegasus oder einen ganz neuen Milan. Dabei zeigte sich, zumindest bisher, dass die neue Hardware so kompatibel war, dass bei sauberer Programmierung und sorgfältiger Pflege der Musikprogramme ungetrübte Freude an der neuen, leistungsfähigeren Hardware möglich wurde. ❑

# MiNT-Net für Dummies

Aufgrund ihrer offenen Kultur gewinnt die MiNT-Welt ein immer größeres Interesse unter Atari-Anwendern. Viele trauen sich jedoch nicht an die zum Teil komplizierte Konfiguration heran. Unser Einsteigerworkshop bietet Hilfe an.

## Internetzugang per T-Online

Text: Marc-Antón Kehr

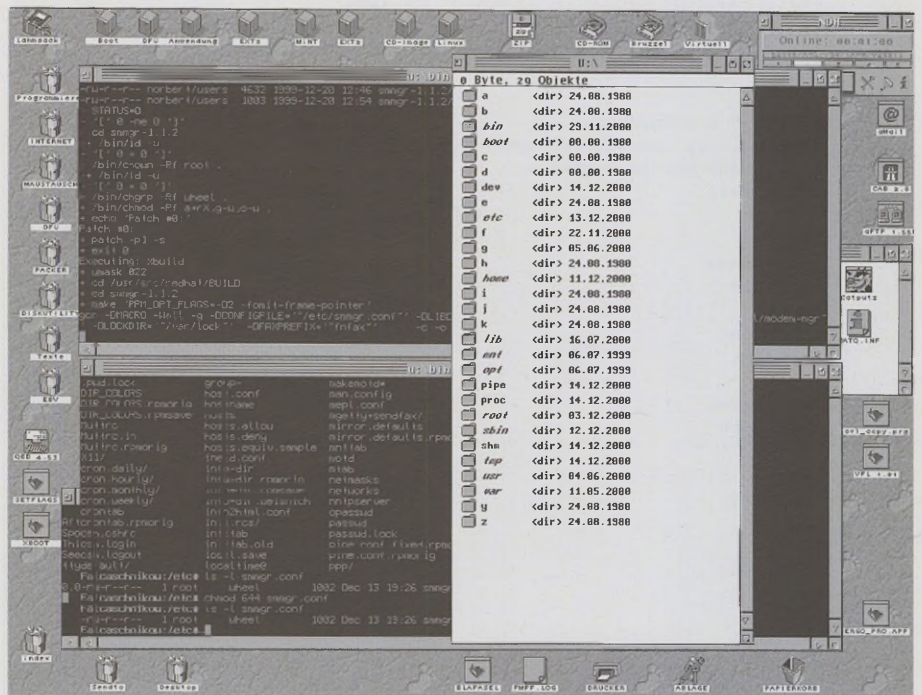
In diesem Teil unseres Workshops wollen wir uns etwas weiter mit der Einrichtung eines minimalen MiNT-Systems befassen. Die Aufstellung der Ordner, Dateien und Programme in Infobox 1 zeigt ein minimales MiNT-System, das aber sämtliche Programme enthält, die für MiNT-Net notwendig sind. Darüber hinaus sind noch einige Programme enthalten, die für MiNT-Net nicht unbedingt nötig sind, aber später den Aufstieg zum großen MiNT-System erleichtern. Einige dieser Ordner sind leer, sie werden aber benötigt wenn man auf SpareMiNT aufstocken will.

Jetzt sind wir unserem Ziel schon ein ganzes Stück näher gekommen. Wir haben nun bereits ein (hoffentlich) funktionstüchtiges kleines MiNT-System auf unserem Rechner. Jetzt kommt das, wovor viele Anwender zurückschrecken und was MiNT bzw. MiNT-Net den Ruf eingebracht hat schwer installierbar zu sein: das Bearbeiten diverser Konfigurationsdateien. Die folgenden Konfigurationsbeispiele beziehen sich auf T-Online als Internet-Provider, es sollte aber nicht schwerfallen, das Ganze auch auf andere Provider mit PPP-Zugang zu übertragen.

Erst einmal öffnen Sie den Ordner /etc und dann ppp/. Dort finden sich diverse Dateien, von denen im Moment allerdings nur folgende interessieren:

- /etc/ppp/options
- /etc/ppp/pap-secrets
- /etc/ppp/pppchat.to

Die Dateien /etc/ppp/options und /etc/ppp/pap-secrets sind wichtig für den sogenannten ppp-Daemon (pppd), der uns den Zugang zu unserem Provider



über das sogenannte „Point-To-Point-Protocol“ erst möglich macht. Die Datei /etc/ppp/pppchat.to ist für das Programm „chat“ notwendig und für den Aufbau der Modemverbindung zum Provider und einen eventuell notwendigen ASCII-Login zuständig. Danach übernimmt dann der pppd das Regiment und handelt Passwörter, Verbindungsoptionen etc. aus.

Noch ein paar Worte zur Sicherheit. Da es sich bei dem oben aufgeführten Dateien nur um ein ziemlich rudimentäres MiNT-System handelt, hat man auf diesem System immer sogenannte „root-Rechte“ - man darf also alles! Ist diese Freiheit im normalen Leben zwar etwas äußerst Schönes, so ist dies bei einem Unix/Linux- bzw. MiNT-System so ziemlich das Schlimmste, was einem Anwender passieren kann. Normalerweise darf nur der System-Administrator (das ist der mit dem schwarzen Gürtel) alles, und der SysAdmin legt fest, wer was darf und wer nicht. Das hat jetzt

nichts mit Diktatur zu tun, sondern hat den Vorteil, dass nicht jeder Dumme an Daten herumspielt, die dem ganzen System mehr schaden als nutzen. In unserem Fall sind also wir unser eigener SysAdmin, und wenn wir was verkonfigurieren, ärgern wir nur uns selbst und niemand anderen. Jeder Anwender kann z.B. die Dateien /etc/ppp/pap-secrets und /etc/ppp/chap-secrets lesen. Diese Dateien enthalten die Zugangspasswörter zum Provider, man sollte diese Distribution also nicht unbedingt auf einem Rechner installieren, auf den die halbe Welt Zugriff hat.

**Die /etc/ppp/options.** Ein kleiner Ausritt noch: Der pppd „schaut“ zuerst, ob eine Datei /home/.ppprc vorhanden ist, dann prüft er /etc/ppp/options.ttyx und danach /etc/ppp/options. So kann man sich den pppd individuell oder systemtransparent so einstellen, wie man es möchte.

Am Beispiel von T-Online werde

## Infobox 1: Das Basis-System für MiNT-Net

```

bin/
  bash
  chgrp
  chmod
  chown
  cp
  login
  ls
  mkdir
  rm
  rmdir
  sh
  su
  sync
boot/
  Link auf Bootlaufwerk
  Hier sollten die Dateien und
  Ordner des Bootlaufwerks zu
  finden sein.
etc/
  csh.rc
  domainname
  gettytab
  group
  host.conf
  hostname
  hosts
  inetd.conf
  login.csh
  mnttab
  motd
  netmasks
  passwd
  profile
  protocols
  rc
  rc.boot
  rc.local
  rc.net
  rc.single
  resolv.conf
  services
  shells
  syslog.conf
  termcap
  ttytab
  ttytab.con
  ttytab.gem
  ttytab.init
  ttyttab.vt
  ppp/
    chap-secrets
    connect-errors
    fix-cua
    options
    pap-secrets
    ppp-down0
    ppp-log
    ppp-off
    ppp-on
    ppp-up0
    pppchat.to
    unlock
    samples/
      Example
      README.PPP
      chat-script
      home-dot-ppprc
      ip-up
      startslip
home/
  .bash_login
  .bash_logout
  .bash_history
  (Dateien mit vorangestelltem
  Punkt, können unter
  Umständen nicht gesehen werden,
  da es sich dabei normalerweise
  um versteckte Dateien handelt)
  defaults/
  In diesem Ordner speichern
  viele Programme ihre
  Konfigurationsdateien
lib/
mnt/
opt/
root/
  .bash_history
  .bash_login
  .bash_logout
  .cshrc
sbin/
  arp
  getty
  ifconfig
  iflink
  ifstats
  masqconf
  netstat
  pppconf
  route
  slattach
  nslookup
tmp/
usr/
  GEM/
  bin/
    less
    mesg
    passwd
    ps
    tail
    who
    write
  etc/
    ac
    chat
    inetd
    portmap
  include/
  lib/
  man/
  sbin/
    halt
    init
    ping
    pppd
    syslogd
    traceroute
  ucb/
    finger
    last
    talk
    wlogin
var/
  adm/
  log/
  (teilweise werden diese
  Dateien erst beim Aufruf
  bestimmter Programme
  angelegt)
  maillog
  messages
  ppp-log
  secure
  spooler
  syslog
run/
spool/
  locks/
tmp/

```

ich jetzt die Konfiguration beschreiben. andere Provider sind ähnlich - zumindest wenn sie per PPP und PAP den Internetzugang bereitstellen, was aber die allermeisten tun. Von T-Online (und auch anderen Providern) sollte Informationen bekommen haben, wie sie in der Infobox 2 aufgeführt sind.

Nun laden Sie sich am besten die options-Datei in einen Texteditor, der Unix-Zeilenden beherrscht. Die in Infobox 3 aufgezeigte Datei ist schon mit diversen Kommentaren versehen, als Beispiel wurde T-Online gewählt. Sie müssen hier eigentlich nur noch die Schnittstelle (also /dev/ttya für modem1, /dev/ttyb für modem2 usw.) sowie die Schnittstellengeschwindigkeit angeben, alles andere kann man erst einmal so lassen. Bei user wird die Kennung eingegeben, die Sie von Ihrem Provider erhalten. bei T-Online besteht diese Kennung aus der 12-stelligen Anschlusskennung, der T-Online-Nummer und der Mitbenutzerkennung. Wenn Die Anschlusskennung 000000756078, die T-Online-Nummer 0815471 und die Mitbenutzerkennung (wie fast immer) 0001 ist, dann sieht das Ganze so aus (Die Anführungszeichen sind wichtig!):

```
user "00000075607808154711#0001"
```

Das #-Zeichen kommt nur dann zum Einsatz, wenn die T-Online-Nummer weniger als 12 Stellen hat. Das #-Zeichen ist auch der Grund für die Anführungszeichen. Ließe man diese weg, würde der String vom pppd als Kommentar aufgefasst, und dann geht die Anwahl natürlich in die Hose. Dieser Fehler wird von Anfängern immer wieder gerne gemacht - unter anderem von mir - und bringt diese dann auch an den Rand des Wahnsinns.

Noch ein paar Worte zur IP: Die meisten Provider bieten heute den Zugang mit dynamischer IP an, man bekommt also eine IP beim Verbindungsaufbau automatisch zugewiesen. In diesem Fall brauchen Sie in der vorliegenden Datei /etc/ppp/options nichts zu ändern. Haben Sie allerdings einen Provider, der noch mit statischer IP arbeitet, müssen Sie noch folgendes in der Datei options ergänzen:



Local IP:Remote IP

Für „Local IP“ setzen Sie die eigene IP ein, und für „Remote IP“ die Adresse, die Sie vom Provider zugeteilt bekommen haben. Die Stelle in /etc/ppp/options ist dabei beliebig, also z.B.

192.168.0.10:192.32.0.17

**Die Passwort-Datei /etc/ppp/pap-secrets.** Als nächstes nehmen wir uns die pap-secrets vor. Das Format ist folgendermaßen:

T-Online-Nummer \* Passwort

Angenommen unser Paßwort lautet 007, dann sähe das Ganze mit obigem Beispiel kombiniert so aus (auch hier wieder Anführungszeichen beachten!):

“00000075607808154711#0001” \* 007

Sollte später der pppd meckern, dass die pap-secrets „world access“ hat, so kann man dies durch Eingabe folgender Befehlssequenz abschalten und die Zugriffsrechte ändern:

chmod 600 /etc/ppp/pap-secrets

**Das chatscrip für T-Online.** Vorweg schon einmal: In der Datei /etc/ppp/options dürfen keine Kommentare stehen! Das chatscrip kann jeden beliebigen Namen haben (hier steht .to für T-Online). Man muss nur darauf achten, diesen Namen in der /etc/ppp/options, bei

connect “/usr/etc/chat -f ...”

anzugeben.

Die pppchat.to sieht so aus:

```
TIMEOUT 60
ABORT "NO DIALTONE"
ABORT "NO CARRIER"
ABORT BUSY
ABORT ERROR
"" ATZ
OK atL0
OK atdt0191011
CONNECT
```

**Infobox 2: Providerdaten**

Zugangskennung	individuell	
Anschlusskennung	individuell	
Passwort	individuell	
Nameserver1	dns00.btx.dtag.de	194.25.2.129
Nameserver2	dns01.btx.dtag.de	194.25.2.130
Domain	btx.dtag.de	
SMTP-Server(alt)	mailto.btx.dtag.de	Mails verschicken
SMTP-Server(neu)	mailto.t-online.de	
POP-Server(alt)	pop.btx.dtag.de	Mails empfangen
POP-Server(neu)	pop.t-online.de	
NNTP-Server(alt)	news.btx.dtag.de	News-Server
NNTP-Server(neu)	news.t-online.de	

**Infobox 3: Die option-Datei am Beispiel von T-Online**

```
# Beispiel-options für T-Online
# Hier die Schnittstelle eintragen (ttya=modem1 etc.) s. auch MINT.CNF
/dev/ttyb
#Hier die Schnittstellengeschwindigkeit
115200
# Hier am besten vorläufig nichts ändern
crtscts
lock
modem
debug
# a = Anschlußkennung
# t = T-Online-Nummer
# m = Mitbenutzer
user "aaaaaaaaaatttttttt#mmmm"
# Hier wird chat dazu aufgefordert das chatscrip auszuführen.
connect "/usr/etc/chat -f /etc/ppp/pppchat.to"
```



Wenn es Probleme mit dem Verbindungsaufbau geben sollte, sollten Sie hinter das CONNECT Anführungszeichen setzen, also:

CONNECT ""

Wenn im Anwahlstring, das „\“-Zeichen notwendig ist (z.B. bei ISDN), schreibt man dies so:

\\

Ansonsten wird das \ und das nachfolgende Zeichen als Funktion interpretiert. Im Prinzip kann diese Datei zumindest

für T-Online und ein Analogmodem so übernommen werden wie sie ist, für andere Provider muss lediglich die Telefonnummer hinter atdt geändert werden.

Soweit nun erst einmal der zweite Teil unseres Workshops zur Konfiguration eines Internetzugangs via MiNT-Net. In der kommenden Ausgabe konfigurieren wir die letzten Daten. Wir sind unserem Ziel also schon recht nahe.

Wir möchten nochmals darauf hinweisen, dass sich dieser Workshop in Online-Form auf der Homepage des Autors befindet. Die URL lautet hier

## CD-ROMS

### Bestellungen

Falkemedia  
An der Holsatiamühle 1  
24149 Kiel  
Germany

Tel. +49 (431) 27 365

Fax +49 (431) 27 368

[www.falkemedia.de](http://www.falkemedia.de)

### Versandkosten:

Inland 7,- DM

Nachnahme 12,- DM

Ausland 15,- DM

Versand im Inland per Vorkasse (bar/Scheck),  
Lastschrift, Nachnahme, Kreditkarte  
(Eurocard, Visa)

Versand im Ausland ausschließlich gegen Vor-  
kasse (EC-Scheck/bar) oder per Kreditkarte  
(Eurocard, Visa)

Vorabüberweisungen sind nicht  
möglich.



### NeoN GrafiX 3D

Das geniale Raytracing-Programm, mit dem sich professionelle Bilder und Filmsequenzen auf dem Falcon erstellen lassen, bieten wir Ihnen zu einem neuen Sonderpreis an. NeoN ist das ideale Tool für Einsteiger und Werbeprofis. Geliefert wird NeoN GrafiX 3D auf CD-ROM inkl. gedruckter Anleitung.

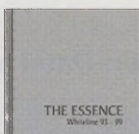
**DM 39,-**



### Atari-PLATIN

Der hochwertige Nachfolger der Atari-GOLD-CD mit weiteren 20 Vollversionen: ZOOM (Icon-Construction-Programm), Arabesque 2 Home, MidiCom, Overlay II, Running SP-Edition (3D-Game für Falcon9, TeleOffice Fax-Programm, Script 5, Raystart 3.1 (Raytracing-Programm), Adress 2.12, Multitiern pro BTX-Programm und vieles mehr.

**DM 39,-**



### The Essence CD

Eine Best-Of-CD von delta labs media, denn darauf sind 40 (!) Vollversionen aller bislang erschienenen delta labs-cd-Produkte von 1993 bis 1999: 1stGuide, Bellini, Boxkite, CAG, Chaos unlimited GEM, Chemcalc, Chronos CyPress, DaCapo, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy pro, Forme: Eins, Fussball ST GraphBase, GemView, GeoCAD, Idealist, Golden Island, JAnE, Kandinsky

Kundendirektor plus, Lazaz, LDP, Madress, Linux Installer, Music Channel MonoStar, Play it again GEM, Poison!, Printing Press, Procurator 2, Rolfi S-Backup, Stella, Turbo Blanker, Thing, TurnUs, Ultimo, Vesal.

Darüber hinaus sind noch etliche Anwendungen, 200 Spiele (sortiert), 200 Hypertexte, Hunderte von Anwendungen und Utilities, 500 Calamus-Fonts, Programmiersprachen und -tools, komplettes Online-Archiv mit allen notwendigen Tools, alle ATOS-Ausgaben bis Ende 1999 und vieles mehr enthalten. Ein Schnäppchen zum Taschengeld-Preis.

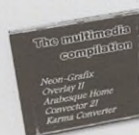
**DM 39,-**



### Calamaximus CD

Die letzten Exemplare diese beliebten CD für Calamus-Fans sind noch verfügbar. Darauf sind 2700 Calamus-Fonts, meist mit Umlauten, sowie 2700 Clipart-Grafiken. Bei dieser Auswahl findet man fast immer den passenden für den jeweiligen Bedarf. Diese CD ist bei uns im Hause regelmäßig im Einsatz und unentbehrlich für Calamus-Anwender. **Fontbuch gedruckt zzgl. 20,- DM**

**DM 39,-**



### Multimedia Compilation

Die geniale CD für alle Multimedia-Freunde enthält 5 sensationelle Vollversionen: NeoN GrafiX 3D für Falcon, Overlay Multimedia, Arabesque Home, Convector II und Karma sowie eine Demo-Version von FunMedia, dem Video-Schnitt-Tool in der neuesten Version vom Frühjahr 2000. Damit können Sie Ihre Video-Filme phantastisch bearbeiten, mit etlichen Effekten versehen und Text-Effekte ein- und ausblenden.

**DM 79,-**

### Pergamon-Collection-CD

Pergamon-Software hat in den vergangenen Jahren exzellente Atari-Programme herausgebracht, die nach wie vor gepflegt werden. Als Zwischenziel gibt es nun eine Art „Best Of ...“-CD ihrer tollsten Programme in der jeweils neuesten Version.

**Schecks 2.61:** Schecks ist das Homebankingprogramm auf Atari und beinhaltet alle notwendigen Funktionen um Konten, Wertpapierdepots und Aktienkurse übersichtlich zu verwalten. In Schecks ist ein BTX - Decoder bereits implementiert, der Kontoumsätze abholen und Überweisungen verschicken kann. Alle Konten können grafisch ausgewertet werden und verschiedene Statistiken zeigen Ihnen jederzeit den Stand Ihres Vermögens. Die zusätzlichen Druckoptionen machen den Ausdruck von Schecksammelreihern, Nachnahmekarten und Überweisungsvordrucken einfach.

**Arkus 3.1:** ARKUS ist der Fontmanager für NVDI 4.11. Mit Arkus erhalten Sie Übersicht über alle Ihre Zeichensätze, ob installiert oder nicht installiert. Der Zeichensatzkatalog zeigt Ihnen alle Ihre Zeichensätze an, auch wenn sich der Zeichensatz nicht auf Ihrem System befindet. Arkus weiß wo sich der Zeichensatz befindet und erspart Ihnen langes suchen.

Arkus 3 kann Zeichensätze zur Laufzeit installieren und deinstallieren. Defekte TrueType Zeichensätze können repariert werden, FontIDs können geändert oder erstellt werden. Einzelne Zeichen können in TrueType Zeichensätzen in der Zuordnungstabelle verschoben werden, damit z.B. das ß auch an der richtigen Stelle sitzt.

**Pegasus 4:** Mit Pegasus verwalten Sie Ihre Adressen schnell und übersichtlich. Die einfach zu bedienende Oberfläche gestattet ein Arbeiten ohne umständliche Konfigurierung. Pegasus kann mit wenigen Handgriffen den individuellen Bedürfnissen angepasst werden. Schnelle Suchfunktionen lassen Sie bei großen Datenmengen nicht im Stich.

Pegasus arbeitet optimal mit anderen Programmen wie Papyrus, UniCorn oder Schecks zusammen und ist auf diesen Weg leicht erweiterbar.

**Unicorn 2.53:** UniCorn ist als Zusatzmodul zu Pegasus 3 oder auch als eigenständige Anwendung zu betreiben. In UniCorn schreiben Sie schnell eine Mitteilung an Ihre Kunden und können diese direkt als FAX versenden oder via GDOS sauber ausdrucken. UniCorn protokolliert jeden Kontakt, so das Sie jederzeit wissen mit wem Sie kommuniziert haben.

**79,- DM**

## Software

### STemulator Gold Update

Das Update-Recht haben alle Besitzer eines STemulator Gold ab Version 1.3x. Senden Sie uns eine Kopie des Kaufbelegs oder die Registrierkarte zu. Die Lieferung erfolgt ebenfalls auf CD-ROM.

**39,- DM**

### Arabesque Home

Die Home-Version des genialen Vektor-Grafik-Programms, das über Jahre als Corel-Draw-Clone gehandelt wurde, wurde nur in geringen Funktionen eingeschränkt, die für die professionelle Nutzung von Interesse sind. Dazu gehört beispielsweise der Postscript-Export.

**59,- DM**

### Convector

Noch immer ein echter Klassiker unter den Vektorisierungsprogrammen. Mit Convector können ganz einfach sw-Strichgrafiken per Knopfdruck in Vektorgrafiken gewandelt werden. Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten sind vorhanden.

**19,- DM**

### EZ-Medien wieder lieferbar

In begrenzter Stückzahl sind diese Leermedien mit 135 MB wieder lieferbar. Stückpreis 20,- DM

### SyJet Laufwerke wieder lieferbar

Sie können bei uns wieder die besonders günstigen SyJet Laufwerke mit 1.5 GByte Speicher bestellen. Inkl. 1 Leermedium mit 1.5 GByte sowie SCSI-Kabel und elegantem, externen Gehäuse nur

**249,- DM**

### GFA Basic 3.6TT

Die tolle Basic-Sprache für Atari-Computer ist bei uns wieder erhältlich. Wir haben Ihnen eine umfassende CD mit der letzten Version 3.6TT sowie eine Reihe von Werkzeugen zusammengestellt. Darunter auch eine Light-Version der visuellen Entwicklungsumgebung Face-Value.

#### Lieferumfang:

- GFA-Basic 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- GFA-Compiler 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- Licom (fehlerbereinigte, schnellere, erweiterte und kompatiblere GFA-Library)
- etliche Beispiel-Sourcen
- ST-Guide Begleit-Hypertexte
- diverse Compiler-Shell
- Resource-Constructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Versionen von GFA-Basic für Windows



Mit Hilfe dieses Komplett-Paketes sind Sie in der Lage, unter einer lungsumgebung ausgereifte Atari-Software zu schreiben. Dank der mitgelieferten Utilities wird GFA-Basic fehlerbereinigt und für den Einsatz auf moderner Hardware vorbereitet. Lieferbar auf CD-ROM, per PC umkopierbar auf Disketten.

**DM 59,-**

### 2 tolle, informative Programmierbegleitbücher

**DM 20,-**

### STemulator Gold 1.67 auf CD-ROM

Der STemulator ist eine grandiose Software zum Betreiben von Atari-Software auf jedem herkömmlichen PC-System mit Windows (95/98/ME/2000) und mindestens 133 MHz Taktfrequenz. Unseren Entwicklern ist es gelungen, eine perfekte Emulation des Atari ST bis TT zu realisieren, die binnen weniger Sekunden kinderleicht installiert ist. Dabei können die Atari-Programme entweder in einem eigenen Windows-Fenster oder gar bildschirmfüllend laufen, wobei letzteres ein echtes Atari-Feeling aufkommen lässt. Auch können Atari-Anwendungen so ins System eingebunden werden, dass sie per Doppelklick direkt auf dem Windows-Bildschirm im Hintergrund den Emulator startend, erscheinen.

Das Einzigartige am STemulator ist jedoch, dass er Windows-Druckertreiber unterstützt und zudem auch die Möglichkeit bietet, die Windows-Schriftsätze im Atari-System einzubinden und ähnlich wie NVDI-Fonts als Systemfonts anzubieten. Dadurch gelingt die perfekte Verschmelzung der Atari-Software mit einem PC-System.

Die möglichen Auflösungen betragen alle vom Windows-PC unterstützten Formate, der RAM-Speicher ist nur durch den Speicher Ihres PC begrenzt.

**99,- DM**

## Bestellung

**falkemedia**  
**An der Holsatiamühle 1**  
**24149 Kiel**

Produkt	Stück	Preis	Gesamt
<b>Versand</b>			
<b>Gesamt</b>			

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Nr. \_\_\_\_\_ PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_

E-Mail-Adresse \_\_\_\_\_

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

bequem und bargeldlos per Bankeinzug  per Scheck

bequem und bargeldlos per Kreditkarte ( Master Card/ Visa-Card)

Bankleitzahl \_\_\_\_\_ Geldinstitut \_\_\_\_\_

Kontonummer \_\_\_\_\_

Kartenummer \_\_\_\_\_ Ablaufdatum \_\_\_\_\_

Karteninhaber \_\_\_\_\_

## 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, [post@st-computer.net](mailto:post@st-computer.net).



### Enttäuscht von «unserer Plattform»

Am Schluss Ihres Editorial der *st-computer* 10-2000 bestätigen Sie die Meinung von Anette Humpe, dass die Menschen in Zukunft nur noch das kaufen werden, zu dem sie das meiste Vertrauen haben. Und Sie fragen: «Und Sie?»

Ich muss sagen, dass mir das Vertrauen in «unsere Plattform» nun endgültig vergangen ist, nachdem das Erscheinen des Milan II nun doch nicht statt findet. Was ist überhaupt «unsere Plattform»? Ist es der Atari-Computer, der Milan, der Mac oder der PC unter MagiC? Thomas Raukamp kauft sich einen Mac mit G4-Prozessor, Ali Goukassian gibt eine Mac-Zeitschrift heraus und der Milan II kommt nun leider wegen eines nicht mehr produzierten Chips nicht auf den Markt.

Das gleiche Problem kann sich auch auf die «außerge-

**Vielen Dank für Ihren wirklich interessanten Brief, der vielen Lesern sicherlich aus dem Herzen spricht.**

Besonders Ihre Frage, was denn nun als Atari-Plattform zu verstehen sei, beschäftigt zunehmend viele Anwender. In der st-

wöhnlichen Entwickler und Köpfe» stellen, die «für unsere - und nur für unsere - Plattform denken und gestalten». Immer wieder haben diese Entwickler und Köpfe die Entwicklung für die Atari-Plattform eingestellt. Wenn ich bedenke, wie viele Atari-Programme ich in den letzten Jahren gekauft habe, die dann nicht mehr weiterentwickelt wurden... Wo bleiben all die vielen Entwickler, die nach Ankündigung des Milan angeblich aus jahrelanger Versenkung aufgetaucht sind und sich wieder an das Weiterentwickeln ihrer Programme begeben?

Die Entwicklung des Milan dauert bereits unendlich lange. Ich denke, dass der Großteil der Atari-Anwender bereits des Wartens und Hingehaltenwerdens satt geworden ist. Viele Atari-Anwender wollen ihren Traum von einem guten Rechner mit guter und verfügbarer Software sicher nicht über ihre Beerdigung hinaus träumen.

Ich selbst bin vor einem Vierteljahr auf den Macintosh umgestiegen und verwende parallel Atari-Programme unter MagiCMac. Im Moment habe ich das Gefühl, ich habe das gekauft, wozu ich am meisten Vertrauen habe, denn ich habe einen schnellen Rechner mit zusätzlicher guter Software-Auswahl.

Trotz allem tut es mir leid, die Atari-Plattform verlassen zu haben, obwohl ich meinen Falcon MK II weiter für Musikanwendungen verwende. Wäre die Entwicklung des Milan und die Weiterentwicklung guter Software schneller voran gegangen, hätte ich diesen Schritt wahrscheinlich nicht getan.

Es ist mein Bedürfnis, diese meine Einschätzung und Frustration einmal der Redaktion der *st-computer* mitzuteilen. Ich hoffe ehrlich, dass Atari-Hard- und Software und damit auch eine Atari-Zeitschrift überleben wird. Meine Frustrationstoleranz ist auf jeden Fall leider bis über die Schwelle hinaus gereizt. Da ich aber weiter mit Atari-Programmen unter MagiCMac arbeite, werde ich die *st-computer* weiterlesen. Ich wünsche mir daher, dass die Rubrik MacOpen einen größeren Stellenwert in der *st-computer* bekommt.

Meine Hochachtung an alle, die sich im Atari-Bereich weiter engagieren. Wie Sie wohl heraus gelesen haben, bin ich von Atari immer noch besessen. Ich wünsche Ihnen wirklich viel Erfolg.

*Peter Gercken, Münster*

*computer* nehmen wir in diesem Punkt eine relativ neutrale Stellung ein. Wir akzeptieren sowohl den „Classic“ Atari als auch moderne Clones und Atari-Betriebssysteme auf Macintosh und PC als „Atari“ an. Unserer Meinung nach ist die Bindung an



eine Hardware in den letzten Jahren eher zurück gegangen, und die Identifikation mit einem Betriebssystem plus dessen entsprechender Software hat zugenommen. Insofern ist vielleicht der Begriff „Operating Environment“ - also die „Betriebsumgebung“ - der treffende Begriff dafür, was das Atari-Computing ausmacht

### Beschleuniger und Cubase

Ich bin seit etlichen Jahren Abonnement der st-computer. Was ich aber schon immer vermisst habe, ist ein guter Testbericht über Beschleuniger für den Falcon. Es gab oder gibt ja ab und zu Berichte darüber, aber noch nie wurde dabei getestet, ob und wie diese mit Cubase Audio funktionieren.

Da ich schon seit Beginn hauptsächlich mit Cubase arbeite, würde mich das wirklich mal interessieren. Eigent-

Glücklicherweise stehen mit der Centurbo 060 und der Tempest PowerPC-Karte ja endlich wieder neue Beschleuniger ins Haus. Wir werden bei unseren Testberichten, die wir hoffentlich bald schreiben können auch auf die Lauffähigkeit von Musik-

und prägt.

Wie auch immer: Wir hoffen mit Ihnen auf bessere Zeiten in einem Markt, von dem wir offensichtlich alle etwas besessen sind. tr

lich bin ich ja total zufrieden, das der Falcon so stabil läuft und alles funktioniert, aber der langsame Grafikaufbau nervt mich mittlerweile tierisch - vor allem, wenn man mit den Wellenformen arbeitet. Wäre echt toll, wenn Ihr mal einen Bericht darüber bringt.

Marcus Wagner, per eMail



programmen wie Cubase und Cubase Audio Falcon achten. Gute Erfahrungen in dieser Hinsicht haben bisher wohl Anwender der bisherigen Centurbo-Karte gemacht, sodass wir guter Dinge sein können. tr

## Kleinanzeigen

Wir nehmen gerne Ihre privaten Kleinanzeigen an. Richten Sie Ihre Anzeigen an st-computer, c/o thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld, kleinanzeigen@st-computer.net. Beachten sie auch unser Faxformular auf Seite 38.

### Biete Hardware

Milan 040, 2 GB HDD, 16 MB RAM, DVD-ROM, SCSI-Karte, PS/2-Maus, Funktastatur, DM 1000.-, 8 MB ohne TOS, DM 200.-, Tel. 030-66 12 696, Berlin

Atari TT030, 16 MB Fast-RAM, Festplatte, Monitor, Tel. 0 81 04-15 55, Otterfing

Atari Mega ST, inkl. Monitor, DM 50.-, Atari 1040 ST, inkl. Monitor, DM 40.-, Megafile 44, inkl. 3 Medien, DM 100.-, Wechselplattenlaufwerk 44 MB, SCSI-fähig, DM 60.-, Tel. 030-36 67 097 oder walther.foertsch@t-online.de, Berlin

Atari 1040ST, 4 MB, 4 MB ST-Speichererweiterung mit Einbau, neu, Megafile 30 Gehäuse, Adapter/Monitorumschaltbox zum Anschluss eines PC-Monitors, Scartkabel, 19 pol. Festplattenkabel, neu, verschiedene ICs für ST, TOS 1.04, KAOS 1.04, TOS 2.06, 1 GB Festplatte für ST, im externen Gehäuse, auf Wunsch mit CD-ROM, anschlussfertig, Monitoradapter Falcon 030, Harddiscadapter 3.5 auf 2.5 Zoll für Falcon, Falcon-ICs, SCSI-Kabel Atari TT, 14-Zoll Farbmonitor analog, suche Falcon 030, Tel. 0 66 59-25 03, Eichenzell

Atari 1040 ST<sup>f</sup>, PAK/FRAK, 40 MHz, 8 MB RAM, 210 MB HD, Bigtower, Cameron Flachbrett-Scanner, 400 dpi, SM 124, MagiC, uvm., VHB DM 750.-, Tel. 02 31-83 90 347, Dortmund

Monitor, 14 Zoll, Graustufen, VGA, DM 25.-, Tel. 0 51 51-8 87 90, Hameln

### Suche Hardware

Hades 060, Tel. 0 82 50-92 83 80 oder 1568, Hilgertshäusen

Laserdrucker SLM 605, Monitor 19 Zoll für Atari TT, Fax 0 34 45-77 16 97, Naumburg

### Biete Software

DynaCADD V2, TT-Version, Handbuch, Dongle, DM 90.-, Tel. 02 61-23 885, Koblenz

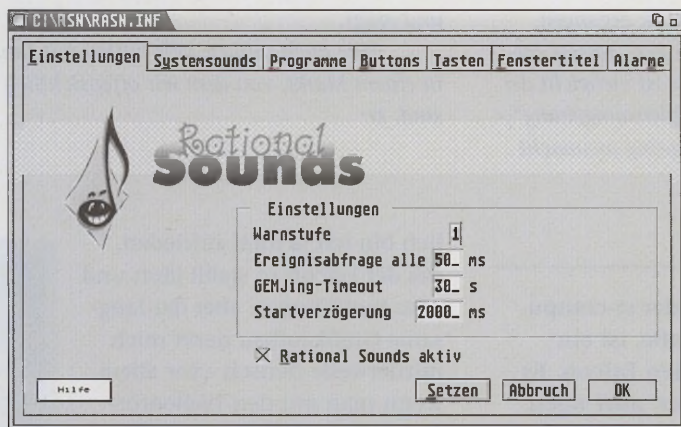
Videospiele für Atari ST und XL/XE, kostenlose Liste unter 0179-17 37 506, Langenhorn

Jede Menge Software für Atari, Atari-CD mit vielen Vollversionen, CD mit der kompletten PD-Sammlung, Chips'n Chips 6.0, viele Atari-Bücher, CD-Writer Software aus Canada für ST, TT, Falcon, ab 1 MB und TOS 1.04, Tel. 0 66 59-25 03, Eichenzell

Draconis-Paket 1.7 PL1, DM 25.-, Tel. 0 51 51-88 790, Hameln

N.AES 2.0, original, DM 90.-, Tel. 02 61-23 88 51, Koblenz

Atari-PD-Soft, Maxon Sonderdisk, Pool-Disks ab Nr. 2331, Katalog und Listen anfordern unter Tel. 030-36 67 097 oder walther.foertsch@t-online.de, Berlin



## Rational Sounds

Crazy Sounds machte es vor, Rational Sounds konnte es verbessern: Quasselnde Computer gibt es nicht erst seit heute. Wir schauen uns die Version 2.0 von Rational Sounds näher an.

### Wenn der Atari schnattert

Text: Thomas Raukamp

Die Arbeit am Computer kann ganz schön vereinsamen. Die Kommunikation mit der Umwelt droht in dem Verhältnis weniger zu werden wie die Stunden an der Maschine zunehmen. Zu allem Unglück ist auch der Rechner selbst nicht sonderlich gesprächig. Besitzer anderer Computersysteme haben es da schon etwas abwechslungsreicher. Unter Windows und MacOS haben sich sogenannte „Themes“ durchgesetzt, die den Computer rattern, klötern und schnattern lassen. Die für den Atari erhältlichen Betriebssysteme sind von Haus aus weniger kommunikativ veranlagt.

Dies hatte vor Jahren auch schon die Firma Maxon erkannt und veröffentlichte mit „Crazy Sounds“ eine Systemerweiterung, die bestimmte Aktionen wie Programmstarts und -ausgaben aber auch Aktionen wie das Öffnen und Schließen von Fenstern oder die Darstellung von Alertboxen mit einem passenden Klang oder Kommentar unterlegte. Mit dem Rückzug von Maxon aus dem Atari-Markt wurde auch die Weiterentwicklung von Crazy Sounds eingestellt, weshalb verschiedene Inkompatibilitäten

z.B. mit MagiCMac nie bereinigt wurden.

Vor ca. zwei Jahren jedoch kam wieder Leben auf den Atari: Nils Schneider und Heiko Achilles entwickelten die Systemerweiterung Rational Sounds, die ganz in der Tradition von Crazy Sounds steht und dessen Intentionen in ein moderneres, kompatibleres Umfeld stellte. Mittlerweile liegt das Programm in der Version 2.0, die kommerziell über die Firma woller systeme vertrieben wird.

**Voraussetzungen.** Grundsätzlich sollte Rational Sounds auf jedem TOS-Rechner laufen, auf dem auch die Systemerweiterung GEMJing läuft. Rational Sounds liefert also keine eigenen Ausgaberroutinen mit, sondern setzt vollständig auf GEMJing auf, weshalb es auch von dessen Flexibilität profitiert. Vorausgesetzt wird außerdem eine Soundhardware (also im Falle von Milan und Hades eine Soundkarte), eine Festplatte und mindestens 2 MB RAM, empfehlenswert sind jedoch mindestens 4 MB Speicherausbau.

Natürlich eignet sich nicht jeder Atari gleich gut zum Abspielen der Sounds. Zwar ist grundsätzlich der Einsatz auf einem ST bzw. Mega ST möglich, weitaus bessere Ergebnisse liefert jedoch erst ein DMA-Sound, wie ihn ST<sup>E</sup>, TT, Falcon und Soundkarten liefern.

Zu empfehlen ist außerdem der Einsatz eines multitaskingfähigen Betriebssystems, da der Einsatz unter SingleTOS

**Was wird abgespielt?** Ein grobes Manko von Crazy Sounds war die Beschränkung auf das eigene HSN-Sampleformat. Zwar hatte dieses keine Einschränkungen in der Klangqualität, Sounds in anderen Formaten mussten aber erst durch ein Zusatztool nach HSN gewandelt werden, was etwas mühselig war. Rational Sounds ist durch sein Aufsetzen auf GEMJing von dieser Einschränkung frei und kann mit Samples in den Formaten WAV (verbreitet in der Windows-Welt), HSN (das gute alte Crazy-Sounds-Format), AVR, SMP und mit einigen Einschränkungen auch mit Klängen im Sun-Format arbeiten. GEMJing nutzt bei der Ausgabe die maximale vom System

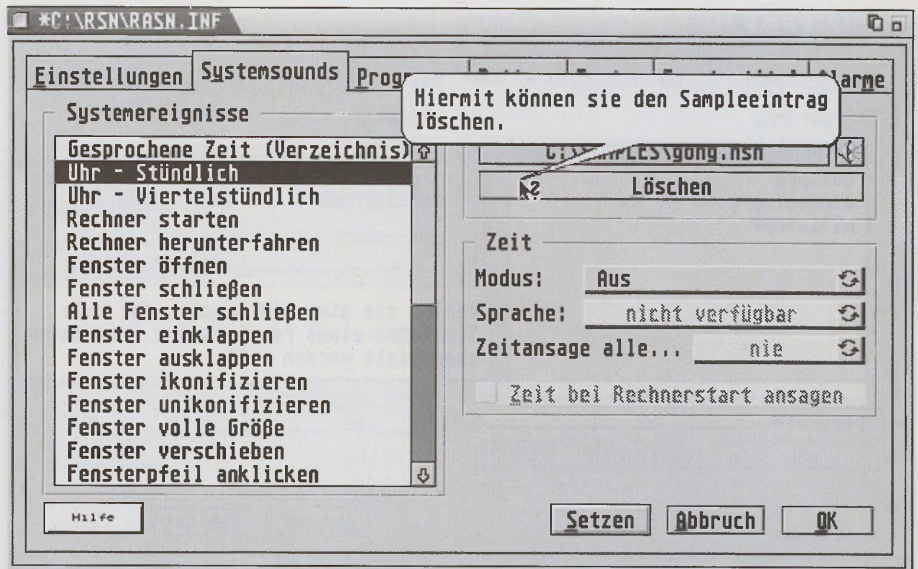
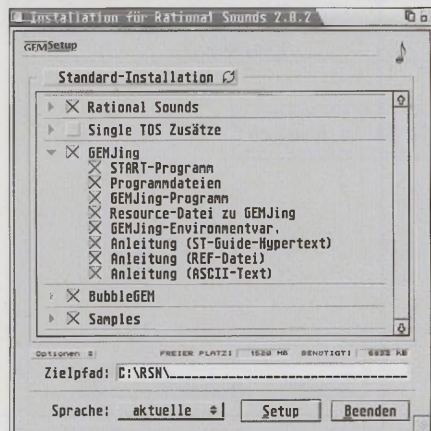
zur Verfügung gestellte Qualität, was im Falle von ST und Mega ST den Soundchip und auf neueren Ataris den DMA-Sound meint. Ein weiterer Vorteil des Einsatzes von GEMJing ist, dass die Zusammenarbeit mit XBIOS-kompatiblen Systemen gesichert ist, was den Betrieb auf Clones und unter Emulatoren wie MagiC Mac einschließt.

**Auf die Platte damit!** Und noch einen Standard verwendet Rational Sounds: die Installation mittels GEMSetup. Die verschiedenen Komponenten können also einfach und individuell zusammen gestellt werden. Auch GEMJing wird auf Wunsch gleich mit installiert. Natürlich gilt es vor der Installation zu bedenken, dass eine Partition ausgewählt werden sollte, die genügend Platz für dem umfangreichen Ordner mit dem Samples bietet. Das Hauptverzeichnis belegt ca. 3.6 MBytes auf der Festplatte, ein weiteres Verzeichnis mit Klängen ca. 1.3 Mbytes. Da Atari-Anwender traditionell dazu neigen, eher kleine Festplattenkapazitäten zur bevorzugen, sollte also eventuell etwas Platz frei geschaufelt werden.

Bei der Installation wird automatisch ein Autoordner-Programm sowie ein CPX-Modul für die Konfiguration installiert. Hinzu kommen die beiden erwähnten Verzeichnisse.

**Grundsätzliches.** Bevor uns nun in die Tiefen und Untiefen der Vertonung und Kommentierung des täglichen Arbeitslebens begeben, wollen wir noch etwas näher darauf eingehen, was Rational

Rational Sounds wird mit allen nötigen Zusatztools komfortabel via GEMSetup installiert. >>



>> Verschiedenen Systemereignissen können eigene Samples zugeordnet werden - ob das Sinn oder Unsinn ist, muss jeder Anwender selbst entscheiden. Spaß macht es allemal.

Sounds denn tatsächlich vertonen kann. Dazu gehört zuerst einmal das Hochfahren des Rechners. Wenn Sie also bei jedem Systemstart auf Ihre individuelle Anfangsmelodie Wert legen, ist hier Ihre Chance gekommen. Ebenso kann sich der Atari beim Herunterfahren - also beim Shutdown von MagiC und N.AES - von Ihnen verabschieden - wer legt nicht Wer auf gute Manieren?

Beim eigentlichen Arbeiten erweist Rational Sounds allerdings erst seine wahre Flexibilität. So können alle Fensteraktionen mit einem passenden Klang unterlegt werden. Dem Öffnen eines Fensters kann z.B. ein Knarren zugeordnet werden, während das Verschieben einen passenden Ziehlaut bekommt. Auch die einzelnen Bedienelemente wie die Slider und Buttons sind vertonbar. Ergänzt wird dieses Angebot durch die Kommentierung von Fenstertiteln, wobei bei der Definition auch Wildcards verwendet werden dürfen.

Wem dies nun als reiner Spielkram vorkommen mag, der sollte die Ausgabe von Alertboxen nicht vergessen. Es kann durchaus sinnvoll sein, diese mit einem dezenten Warnton zu belegen, um z.B. auch dann, wenn der Monitor nicht permanent betrachtet wird, auf ein Problem aufmerksam zu werden. Auch bei Multitasking-Betriebssystemen mit vielen offenen Fenstern macht dies durchaus Sinn.

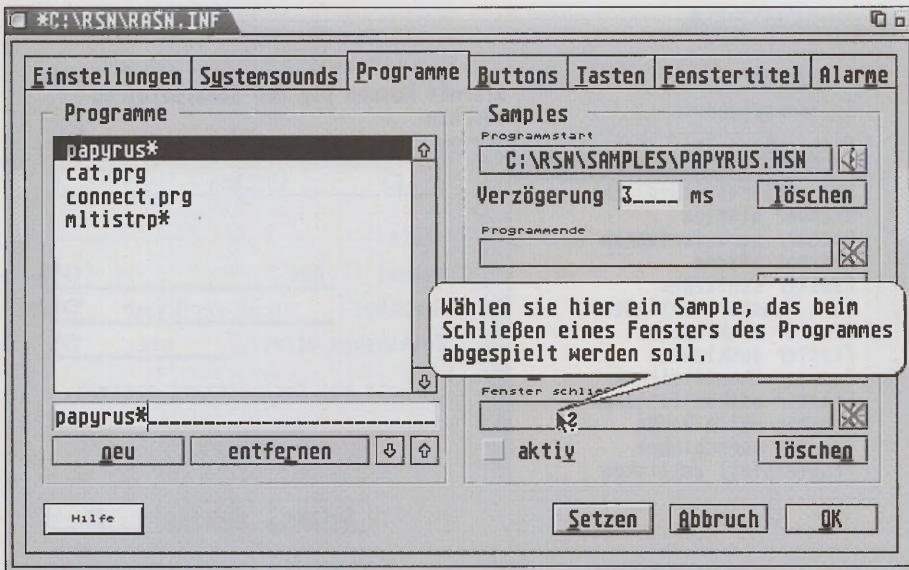
Natürlich ist auch die Tastatur

nicht verschont geblieben: Wie wäre es z.B. mit dem altmodischen Klackern einer Schreibmaschine beim Tippen auf dem Atari? Wenn dies nicht jedermanns Sache ist, gilt es soch zu überlegen, ob z.B. die Return- oder die Help-Taste mit einem wiedererkennbaren Klang unterlegt wird. Rational Sounds ordnet dem Atari also nicht nur einen neuen ständigen Tastaturklick zu, sondern ermöglicht es auch, jede einzelne Taste mit einem separaten Klang zu bedenken. Es ist z.B. recht witzig, den Zehnerblock mit den typischen Piepen einer Telefontastatur zu unterlegen.

Geradezu klassisch ist der helle Systemtemping des Atari. Wer diesen in all den Jahren leid ist, kann Rational Sounds bemühen um einen neuen einzustellen. Wie wäre es z.B. mit einem Sample des Huptons Ihres heilig Blechles?

Weiter geht es mit einzelnen Buttons innerhalb von Dialogboxen. Ein „OK“-Button könnte mit einem bestätigenden Sound, ein „Cancel“ mit einem verneinenden Ton unterlegt werden. Da einige Dialogfenster hier etwas mehr Text benutzen, kann wiederum mit Wildcards gearbeitet werden.

Damit die Überraschungen kein Ende nehmen müssen, kann Rational Sounds sogar Menüs vertonen. Ganz passend ist dies z.B. bei Popup-Menüs, wenn diese beim Ausklappen z.B. wie das Herunterlassen einer Jalousine klingen. >>



>> Vertonung total: Nun erhält jede Applikation ihre ultimative Erkennungs- und Schlussmelodie. Das freut bei angeschlossener Stereoanlage auch den Nachbarn...

>> Recht witzig ist auch die Möglichkeit das Starten bestimmter Programme mit einer Anfangsmelodie zu belegen. Man kennt dies z.B. auf Mac und PC von Programmen wie Outlook Express. Rational Sounds selbst ist zu Demonstrationszwecken mit einem Start-sound für papyrus vorkonfiguriert, der recht lustig den Start vertont. Auch das Verlassen und Öffnen von Fenstern eines Programms kann kommentiert werden.

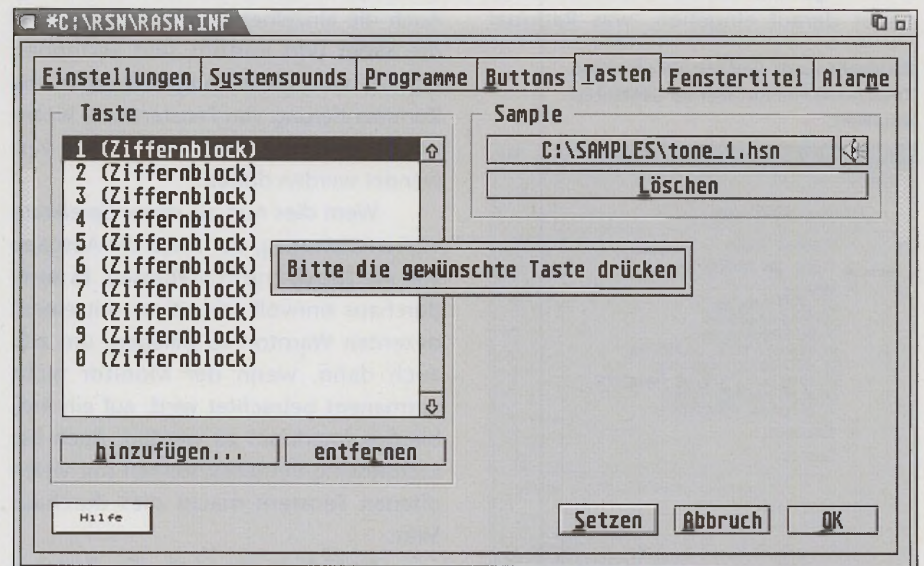
Eine echte Systemergänzung stellt die Möglichkeit der Uhrzeitansage dar - zumal wir hier eine weitere sinnvolle Einsatzmöglichkeit von Rational Sounds gefunden haben. Dabei kann das Programm entweder ähnlich einer Standuhr festgelegte Töne abspielen oder die Uhrzeit sogar sprachlich ansagen. Rational Sounds liefert gleich verschiedene Dialekte bzw. Sprachen mit.

Viele heutige GEM-Programme (so auch Rational Sounds) verwenden für ihre Online-Hilfsfunktion die Systemerweiterung BubbleGEM, in der Hilfetexte innerhalb von Comic-Sprechblasen geliefert werden. Das Öffnen einer Hilfeblase kann nun mit dem vom Mac bekannten „Plopp“ - und natürlich auch anderen Sound - unterlegt werden.

Last but not least ist auch die wohl unerfreulichste Eigenschaft des Atari zu kommentieren: das Werfen von Bomben beim Systemabsturz. Lassen Sie Ihren Gefühlen hier ruhig freien Lauf!

**Konfiguration.** Das Konfigurationsprogramm von Rational Sounds kann entweder direkt aus dem Programmverzeichnis oder als CPX-Modul gestartet werden. Es ist äußerst übersichtlich und attraktiv gestaltet, sodass es gleich Spaß macht, mit eigenen Einstellungen herumzuspielen. Die verschiedenen Unterpunkte (Einstellungen, Systemsounds, Programme, Buttons, Tasten, Fenstertitel und Alarmer) sind über Karteireiter aufrufbar - besser geht es nicht mehr. Die Bedienung ist dabei immer transparent gehalten: In der linken Fensterhilfe stellt ein Scrollmenü die zu belegenden

Endlich haben wir es wieder, das vertraute Rattern der mechanischen Schreibmaschinen aus dem Vorzimmern der Kaiserzeit: Rational Sounds macht's möglich, und wir beglückwünschen. >>



Systemereignisse dar, rechts davon kann diesen über einen Button ein Klang zugeordnet werden. Ein geladener Sound kann durch Anwahl jederzeit getestet werden. Für weitere Einstellungen (Zeitansagen etc.) stehen Aufklappenmenüs bereit. Die exzellente Sprechblasenhilfe hilft bei Fragen, zusätzlich steht auf Abruf eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format zur Verfügung.

Besondere Beachtung verdient in jedem Fall der Karteireiter „Alarmer“, der eine weitere praktische Funktion von Rational Sounds offenbart: Das Programm ist als origineller Wecker einsetzbar. So kann eine freie Alarmzeit nach Tag und/oder Datum bestimmt und mit einem Klang versehen werden. So entgeht Ihnen kein wichtiger Termin mehr - endlich ist der Hochzeitstag gerettet!

**Und sonst?** Rational Sounds versteht GEMScript. Dadurch kann das Programm ferngesteuert agieren um z.B. das Nachladen von Sample-Sets zu ermöglichen. Außerdem können auf diesem Wege Systemklänge unabhängig vom Namen des verwendeten Samples abgespielt werden. Programmierer können so selbst entwickelte Elemente wie Popup-Menüs mit dem eingestellten Klang unterlegen.

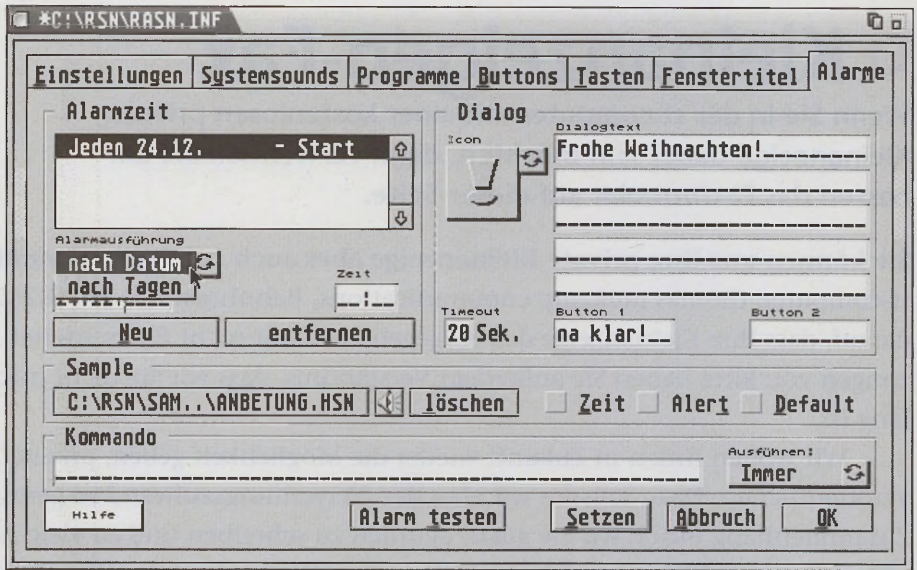
An dieser Stelle verdient auch nochmals die Online-Hilfe im ST-Guide-Format lobende Erwähnung. In die Arbeitsweise und Konfiguration von >>

>> GEMScript wird nbis ins Detail eingegangen und auch die erwähnten GEMScript-Möglichkeiten sind genauestens beschrieben.

**Persönliches Fazit.** Natürlich wird auch Rational Sounds II die seit Maxons Crazy Sounds entstandene Diskussion um Sinn und Unsinn eines plaudernden, pfeifenden und motzenden Computers nicht beenden. Zugegeben: Kein Anwender braucht Rational Sounds wirklich. Ein Computer weiß sich auch auf dem Bildschirm recht gut auszudrücken und viele Funktionen (Uhrzeitsignal, Terminüberwachung) sind auch durch einige Share- und Freewaretools abgedeckt.

Trotzdem kann der Einsatz von Rational Sounds aber auch Sinn machen. Eine Alertbox mit einem Warnklang zieht sofort die Aufmerksamkeit des Anwenders auf sich und verhindert z.B. das ungewollte Löschen von Dateien. Andere Klänge wie z.B. das Unterlegen des Ikonifizierens eines Fensters unterstreichen die Aktionen des Rechners durch immer wieder kehrende Klänge.

Letzterer Punkt kann aber auch zum Fluch werden - und damit sind wir beim unvermeidlichen Nervfaktor von Rational Sounds. Wer die Systemerweiterung einige Tage bei der täglichen Arbeit im Hintergrund auf ihren immer wieder kehrenden Auftritt warten lässt, der spielt schnell mit dem Gedanken an ein abgeschiedenes Leben in einem Kloster. Wer es in der ersten Entdeckungswut in den Voreinstellungen übertrieben hat und wirklich alle Register des Programms zieht, hat schnell das Chaos aus Kommentaren und Tönen satt. Deshalb merke: Auch hier ist - wie so oft - weniger mehr. Überlegen Sie sich genau, welche Aktionen es wirklich wert sind, dass sie mit Klängen unterlegt werden und



>> Besessene Büroarbeiter sollen schon einmal den einen oder anderen kleinen Feiertag übersehen haben - nie mehr, denn es gibt ja Rational Sounds!

suchen Sie sich im Internet einige dezentere und passende Samples.

Und hier sind wir beim eigentlichen Hauptkritikpunkt des Gesamtpaketes: Die mitgelieferte Sampleauswahl weiß wahrscheinlich nur der humoristische Bruchpilot zu schätzen, der auch über Brachialkomik à la Stefan Raab (was will man von einem Metzger auch erwarten?), Ingo Appelt oder Verona Feldbusch lachen kann. Hinzu kommt, dass viele Samples von Crazy Sounds bereits bekannt sind und ihr Witz - sofern er jemals vorhanden war - somit über die Jahre doch arg abgenutzt klingt. Viele Samples rauschen auch sehr stark, da sie - wohl aufgrund der Rücksichtnahme auf reine ST<sup>E</sup>- und TT-Anwender und der Auslieferung von Rational Sounds auf Disketten - nur in 8-Bit-Qualität vorliegen. Bedenkt man jedoch, dass ab dem Falcon aufwärts jeder TOS-Rechner mit CD-Qualität klarkommt und CD-ROM-Laufwerke auch in der Atari-Welt außer-

ordentlich weit verbreitet sind, sollte der Distributor überlegen, ob das Gesamtpaket inklusive (in jeder Hinsicht) hochwertigerer Samples nicht auf einer CD besser aufgehoben wäre.

Die hervorragende Qualität von Rational Sounds wird durch die langweilige Sampleauswahl jedoch nicht beeinträchtigt, und schließlich kann und soll ja auch dank GEMJing jeder Anwender seine Klangauswahl ganz individuell zusammen stellen. Konfiguration und Dokumentation erfordern Höchstnoten, und die Betriebssicherheit dieses „legalen Hacks“ ist erstaunlich hoch. Soviel Freude lässt auch den etwas happigen Kaufpreis verdaulicher werden. □

Neukauf: DM 79.-Update: DM 39.-

woller systeme, Grunewaldstraße 39, 10825 Berlin  
Tel. 030-21 75 02 86, Fax 21 75 02 87  
konstantin\_woller@b2.maus.de, [woller.com](http://woller.com)

## Einfach mehr AMIGA: Monat für Monat AMIGApplus.

□ Probeexemplar: 0 43 31-84 93 37





Oldie but Goldie?

Text: Matthias Jaap

3D-Calc ist eine Tabellenkalkulation aus den Niederlanden, die Anfang der 90er Jahre wahrscheinlich kommerziell vertrieben wurde. Der Programmierer Frank Schoonjans hat es als Freeware freigegeben, das Handbuch lässt sich als MS-Word-Text (also auch mit papyrus lesbar) herunterladen. Sowohl Programm als auch Handbuch sind in englischer Sprache.

**Start.** Nach dem Start des Programms fühlt man sich gleich 10 Jahre jünger, denn es wird gleich ein eigener Desktop installiert, der an frühere Versionen von 1st Word erinnert. Das Copyrightdatum von 3D-Calc wird im Info-Dialog mit 1990-2001 angegeben, aber das Programm wird wohl schon etwas länger brachliegen.

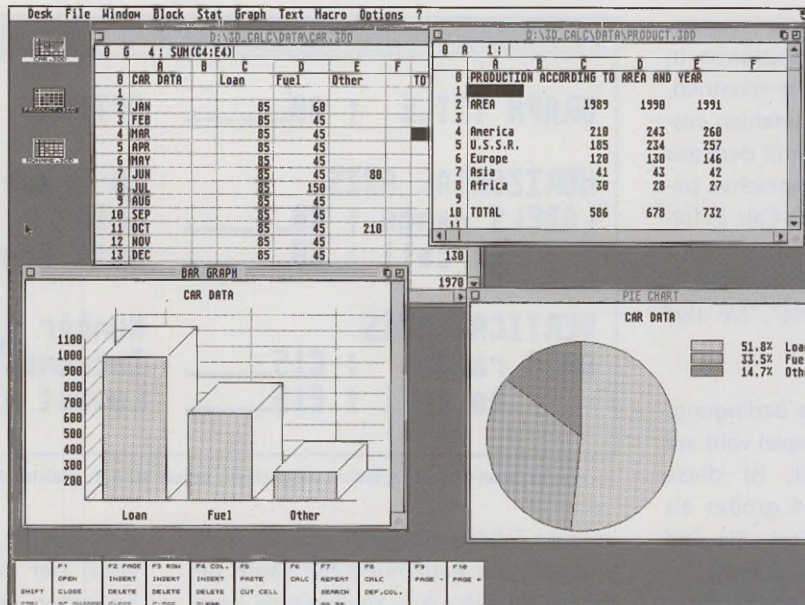
Im unteren Bereich des Desktops befindet sich eine Übersicht über die Funktionstastenbelegung. Die F-Tasten sind zum Teil dreifach belegt, daneben kennt das Programm jedoch auch „normale“ Shortcuts, die sich jedoch an keine Standards halten. Wer z.B. instinktiv [Control]+[X] drückt, bekommt statt „Ausschneiden“ „Speichern als...“.

Links liegen die drei leeren Arbeitsblätter. Dies stellt auch gleichzeitig das Limit der zu öffnenden Dateien dar.

**Dialogboxen.** 3D-Calc verfügt über „gefakete“ Fensterdialoge. Eigentlich sind es normale, mit der Maus bewegbare Dialoge, die das Multitasking anhalten. Der Programmierer hat ihnen jedoch eine Fensterzeile verpasst. Damit

# 3D-Calc

In der beliebten Reihe „Einst kommerziell, jetzt Freeware“ geht es diesmal um 3D-Calc, eine Tabellenkalkulation mit grafischer Auswertung.



konnte man 1990 sicherlich einige täuschen, aber wer heutzutage 3D-Calc unter MagiC oder auch nur dem FalconTOS startet, wird die Maskerade schnell durchschauen. Mindestens genauso konspirativ sind die Positionen des Abbruch- und OK-Buttons. Beide gibt es auf dem ersten Blick nicht, aber ein genauer Blick auf die Fensterzeile verrät es: Der „OK“-Button befindet sich rechts oben in jedem Dialog, der „Abbruch“-Button links oben. Weitere Überraschungen enthalten die Dialogboxen nicht.

**Arbeitsblätter.** Mit dem Menüpunkt „Read file“ lässt sich ein Arbeitsblatt einlesen. Diese dürfen entweder im 3D-Calc-eigenen 3DD- oder im Lotus 1-2-3-Format vorliegen. Mehrere Beispieldateien liegen bei. Das Arbeitsblatt erscheint nun in einem Standard-GEM-Fenster. Mit den Cursortasten kann die Feldmarkierung bewegt werden, zur Markierung mehrerer Felder lässt sich mit der Maus ein Rechteck aufziehen. Entscheidet man sich für letzteres, erscheint gleich ein Dialog, mit dem man für den Block Attribute (Verstecken, Schützen, Kursivschrift), Graphen-Informationen, die Präzision und den Inhalt bestimmen kann.

**Formeln.** Natürlich beherrscht auch 3D-Calc verschiedene Formeln. Die einfachste und wohl auch am häufigsten benö-

tigte ist SUM zum Zusammenzählen von Tabellenzellen: `SUM(A1:A4)`

Anders als z.B. Microsofts Excel werden Formeln kein spezielles Zeichen vorangestellt. 3D-Calc erkennt, ob der eingegebene Text einer der bekannten Formeln entspricht. Für den seltenen Fall, dass man eines der Schlüsselwörter als Text und nicht als Formel benutzen will, muss man nur ein Anführungszeichen zuerst eingeben.

Alle Werte werden sofort ausgerechnet, gibt man einen unmöglichen Wert für eine Zelle ein, erscheint „+ERR“. Das Ergebnis wird jedoch trotzdem angezeigt - fehlerhafte bzw. unbrauchbare Zellen werden bei der Berechnung einfach ignoriert.

Neben den einfachen mathematischen Berechnungen gibt es auch viele weitere Schlüsselwörter.

**Mathematik.** AVG (Average) berechnet den Durchschnitt der Zellen. COUNT zählt die Anzahl der Zellen mit numerischen Werten.

**Strings.** CODE konvertiert das erste Zeichen eines Strings in dessen ASCII-Wert - so lässt sich auch herausbekommen, was das mathematische Ergebnis von Cindy + Bert ist: genau 123. FIND findet einen Suchbegriff in einem String und gibt die Position zurück. MID kann einen String „zerschnippeln“ und liefert einen Teilstring zurück: MID(„ST-Computer“,1,2) gibt „ST“ zurück. Die erste Zahl gibt dabei die Start-, die zweite die Anzahl der Zeichen an.

Um die Groß-/Kleinschreibung zu beeinflussen gibt es LOWER (Wörter kleinschreiben), PROPER (Wörter kapitalisieren) und UPPER (großschreiben!).

Auch Befehle zur Konvertierung sind verfügbar. STR konvertiert einen String zu einer Zahl mit einer wählbaren Anzahl von Dezimalstellen. Dazu existiert noch VAL, bei dem es letztere Wahlmöglichkeit nicht gibt.

**Spezialfunktionen.** Lassen die vorangegangenen Befehle schon Ambitionen in Richtung Programmiersprache erkennen, werden diese mit weiteren Befehlen ausgebaut. Fallentscheidungen mit dem aus verschiedenen Programmiersprachen bekannten „IF“ interpretiert 3D-Calc in folgender Weise:

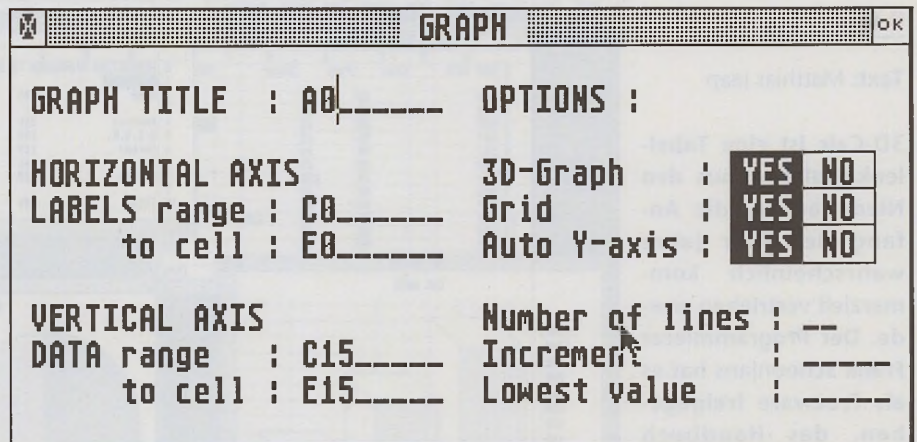
*IF(D4>17,„Sie sind volljährig“,„Sie sind nicht volljährig“)*

Nach der Klammer folgt die Bedingung, auf die geprüft wird. Im Beispiel wird auf die Volljährigkeit geprüft, ist diese Bedingung erfüllt (also D4 größer als 17), wird in die Zelle der Text „Sie sind volljährig“ geschrieben. Ist dies nicht der Fall, wird der andere Text geschrieben. Es kann statt einem String auch eine Zahl ausgegeben werden, mit der weiter gerechnet wird.

ISNUMBER/ISSTRING prüft, ob es sich bei einer Zelle um einen String oder Zahl handelt.

Absolut exotisch ist SYS, mit der verschiedene Programminformationen ausgegeben werden können: u.a. die Versionsnummer, Anzahl der Spalten/Reihen, Spaltenbreite, Dateiname, freier Speicher und die GEMDOS-Versionsnummer (!).

**3D-Calc Datenbank.** Die Tabellenkalkulation kann auch einfache Datenbankanwendungen ausführen. Da 3D-Calc nur



>> Was in Texel nur mit ArtWorx möglich ist, liefert 3D-Calc gleich mit: die graphische Auswertung.

in einer Tabellenübersicht arbeiten kann und von der Bedienung her kaum mit echten Datenbanken konkurrieren kann, eignet sich das Programm nur für kleine Datenbanken. Die Reihen der Tabelle entsprechen den einzelnen Einträgen, die Spalten den einzelnen Feldern.

Der Aufbau der Datenbank erfolgt ähnlich wie eine normale Tabelle, anschließend kann das Blatt noch um Abfragefunktionen ergänzt werden. Dazu dienen weitere Befehle, die nach einem String in einem gegebenen Bereich suchen und die Position zurückgeben. Der größte Teil der Datenbank-Befehle entspricht denen der Tabellenkalkulation, mit zwei Unterschieden: Für die Datenbank-Befehle lässt sich ein Kriterium angeben. Dieses Kriterium muss erfüllt sein, damit die entsprechende

Zelle bei der Berechnung berücksichtigt wird. Der zweite Unterschied ist rein optischer Natur: Datenbank-Befehlen wird ein „D“ vorangestellt.

Datenbank und Tabellenkalkulation sind nicht getrennt, selbst wenn man also auf dem Blatt eine kleine Datenbank aufgebaut hat, können weiterhin alle Befehle der Tabellenkalkulation verwendet werden.

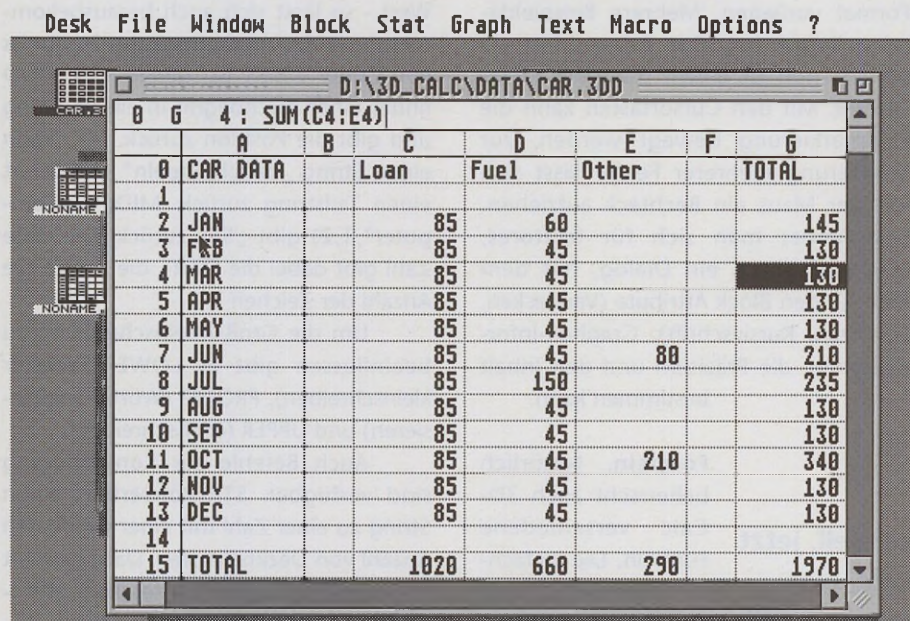
**Graphische Auswertung.** Eine der spannendsten Möglichkeiten einer Tabellenkalkulation ist die graphische Auswertung. In Texel ist dies nur in Verbindung mit ArtWorx möglich, in 3D-Calc ist dies hingegen eingebaut. Im Graph-Menü lässt sich das Aussehen auswählen. Im anschließend erscheinenden Dialog wird die Position der Beschriftung und die der Daten festgelegt. Wenn der Graph schließlich angezeigt wird, kann dessen Füllmuster durch Klick auf den Graphen verändert werden. Die Größe passt sich automatisch der Fenstergröße an.

Neben dem Balkendiagramm beherrscht 3D-Calc Liniengrafiken und das Kuchendiagramm.

**Texteditor.** Das Textmenü lässt einen einfachen Texteditor erscheinen. 3D-Calc-Programme oder Notizen können damit einfach im Programm geschrieben werden. Nur mit den Zeilenlängen sollte man es nicht übertreiben, denn das Editorfenster kennt weder Zeilenumbruch noch horizontale Scrollbalken.

**Kompatibilität.** 3D-Calc liest (ältere) Lotus 1-2-3 sowie ASCII-Dateien ein. Versierte Programmierer können sich Kon-

Ein Arbeitsfenster in 3D-Calc: Unterstützt wird beim Laden auch das Lotus-Format. >>>





vertierer schreiben, denn das .3DD-Format wird im Handbuch beschrieben.

Trotz seines Alters lief das Programm im Test sehr stabil.

**Zwiespältig.** 3D-Calc ist eine sehr leistungsfähige Tabellenkalkulation, die es von der reinen Leistungsfähigkeit durchaus mit Texel aufnehmen kann. Allerdings nagt doch ziemlich der Zahn der Zeit an dem Programm. Die Benutzeroberfläche wirkt nicht unbedingt einladend, die Dialogelemente sind verwirrend angeordnet und der Desktop lässt sich nicht abschalten. Die Gestaltungsfreiheit eines Texel bietet 3D-Calc nicht, und natürlich werden auch lange Datei-

namen nicht unterstützt. Auch die Maus-Bedienung ist nicht so gelungen wie bei modernen Vertretern der Programmsparte, z.B. lässt sich die Spaltenbreite nicht mit der Maus verändern.

Gelungen ist hingegen das Handbuch, das zurzeit leider nur im Word97-Format vorliegt. Beispiele werden gegeben und durch Bilder veranschaulicht. Das verwendete Englisch ist mit normalem Schulenglisch weitgehend verständlich. Dazu gibt es noch eine Hilfefunktion im Programm, die ähnlich dem gewohnten ST-Guide funktioniert.

Wäre 3D-Calc konsequent weiterentwickelt worden, hätte man eine uneingeschränkte Empfehlung aussprechen

können. Für Einsteiger ist das Programm nicht empfehlenswert. Wer häufiger Tabellenkalkulationen benutzen muss und auch etwas komplexere Berechnungen anstellt, findet in 3D-Calc ein zwar ziemlich angestaubtes, aber brauchbares Programm.

Eventuell sollte der Programmierer überlegen, den Quellcode für Weiterentwicklungen freizugeben. □

Status: Freeware

3dcalc@atari.org  
medcalc.be/stwww

## □ Beispiele für die Programmierung von 3D-Calc

Der Sprachumfang von 3D-Calc ähnelt stark dem der Programmiersprache BASIC, und so ist das Programm auch gleichzeitig eine Programmiersprache. Ein Programm in 3D-Calc sieht z.B. so aus:

```
PROCEDURE stc;
  ClrScr;
  Print('_____'); PrintLn;
  Print('ST-Computer '); PrintLn;
  Print('_____'); PrintLn;
RETURN
stc;
Pauze;
END.
```

Wer einige Programmiersprachen kennt, dem wird sicherlich die Ähnlichkeit zu PASCAL auffallen. Die Befehle der Programmiersprache von 3D-Calc unterscheiden sich von denen der Tabellenkalkulation, obwohl sich die Aktionen nach wie vor auf die Tabellenfelder beziehen. Das obige Beispiel gibt den Text „ST-Computer“ aus. „Pauze“ lässt den Computer auf einen Tastendruck warten. Etwas mehr Farbe lässt sich mit den Kommandos „REVERSE“, „TEXT COLOR“ und „BACKGROUND COLOR“ erzielen.

Zu Beginn jedes Programms werden die Prozeduren definiert, damit überhaupt etwas erscheint, muss der Bildschirm gelöscht werden (ClrScr).

Eine Variante dieses Programms erlaubt die Eingabe von Text:

```
ClrScr;
GotoXY(6,2);
Print("Welchen ST-Computer benutzen Sie?");
Input(A0);
PrintLn;
Pauze;
END.
```

„GotoXY“ positioniert den Ausgabecursor auf die angegebene Position (Spalte 6, Zeile 2). Input verlangt vom Benutzer die Eingabe eines Textes. Um Text auf den Drucker auszugeben, existiert der Befehl „LPrint“.

3D-Calc kann per Befehl neue Datenblätter laden, sie abspeichern und zwischen den drei Blättern wechseln. Ein komplexeres Beispiel für Dateioperationen liefert das Handbuch:

```
ClrScr;
Print('Dieses Programm liest eine'); PrintLn;
Print('mit Kommas getrennte Text-Datei ein. '); PrintLn;
Print('Dateiname : '); Input(A0);
Openfile(A0);
```

In „A0“ wird der Dateiname eingegeben, die dann in der nächsten Zeile mit Openfile geöffnet wird.

```
IF SYS(108)="0"
THEN Print("Datei nicht gefunden.");
Pauze;
  HALT
ENDIF;
```

Der „SYS“-Befehl kann zum Abfangen von Fehlern benutzt werden. „HALT“ bricht ein 3D-Calc-Programm ab.

```
Print('Processing : ');
Clear;
row=1; column=0;
REPEAT
  Read(1,A0);
  A0="" + CELL(A0);
  IF A0<>CHR(10)
  THEN IF (A0<>CHR(13))AND(A0<>",")
    THEN B0=CELL(B0)+A0;
    ELSE C(column,row)=B0;
    B0="";
    IF A0=CHR(13)
    THEN column=0; row=row+1;
    ELSE column=column+1;
    ENDIF;
    Print(' ');
  ENDIF;
  ENDIF;
UNTIL SYS(108)="0";
```

Der Hauptbestandteil des Programms liest den Text zeilenweise ein (Read(1,A0)) und konvertiert die Textzeilen zu einer richtigen Tabelle. Die Textzeilen werden gespalten und in die Tabellenzellen verteilt. Ist das Dateiende erreicht (SYS(108)=0), wird das Programm abgeschlossen:

```
A0=""; B0="";
Closefile;
PrintLn;
Pauze;
END.
```

In dem Beispielprogramm waren auch Schleifen zu sehen. 3D-Calc kennt die Schleifentypen FOR...NEXT, REPEAT...UNTIL, WHILE...WEND, LOOP...ENDLOOP. Unterbrochen wird eine Schleife entweder durch Erfüllung ihrer Bedingung oder mit dem Befehl Exit.

Ein 3D-Calc-Programm kann weitere Programme starten:

```
RUN('calc\prog2.3dt')
```

# □ Undine 1.30

Der Atari hat immer noch seinen festen Platz in vielen Heimbüros, Hier vereinfacht er viele tägliche Aufgaben. Zum Beispiel das Ausfüllen von Überweisungsträgern.

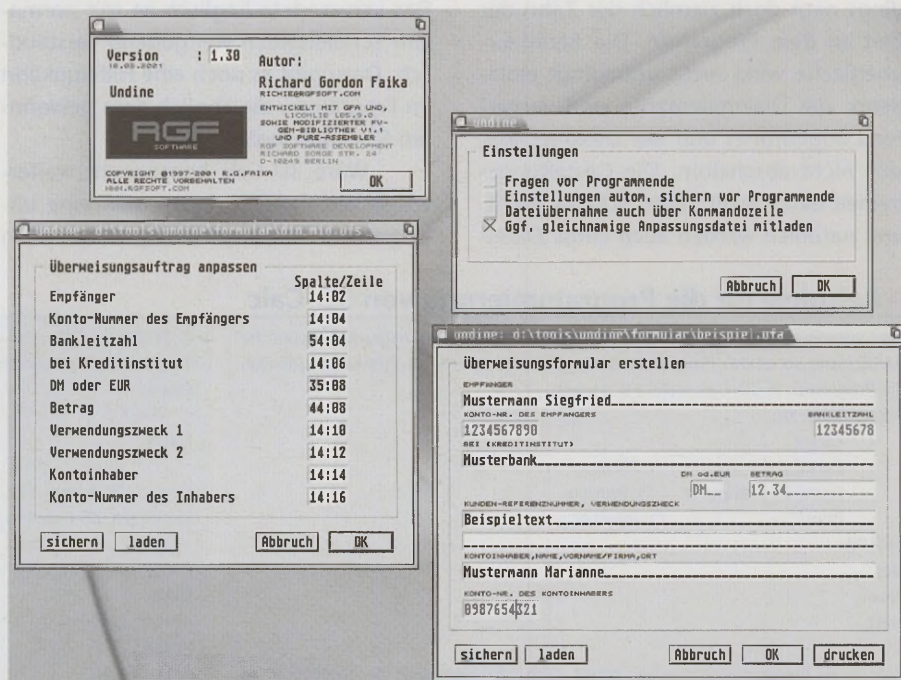
## □ Ein Übel weniger...

Text: Thomas Raukamp

In Ausgabe 01-2001 testeten wir für Sie ein Programm, das das Ausfüllen von Postpaket-Scheinen vereinfacht. Aber nicht nur die Post lässt sich mit sauber ausgefüllten Formularen beglücken, auch Transaktionen mit Banken können durch den Computer vereinfacht werden. Dafür sagt wieder einmal der Berliner Programmierer Richard Gordon Faika, der die Version 1.30 seines Programms Undine vorlegte.

**Frustabbau.** Rechnungen und Mahnungen häufen sich nicht nur aus Gründen der Zahlungsunfähigkeit oder der puren Bosheit auf dem heimischen Schreibtisch. Nur allzu oft kommt man Zahlungsverpflichtungen zögerlich nach, weil die eigene Faulheit wieder einmal stärker war. Und jeder, der schon einmal einen Überweisungsträger ausgefüllt hat, wird dieses Gefühl sicherlich nachvollziehen können. Die kleinen Überweisungsvordrucke haben ein merkwürdiges Format, die kleinen Kästchen zum Eintragen der Ziffern und Buchstaben bei einigen Bankinstituten auch noch eine schlecht sichtbare Farbe. Und wenn man sich verschreibt, darf man aus Sicherheitsgründen gleich wieder ganz von vorn beginnen.

Was liegt also näher als für diese unseelige Aufgabe den heimischen Atari zu verwenden. Programme zum Ausfüllen von Überweisungsträgern gibt es schließlich auch für den Atari einige. So vertrieb die Firma Pergamon über Jahre ein kommerzielles Exemplar dieser Programmsparte. Aber auch der Share- und Freewaremarkt kann mit einigen Applikationen dienen. Das aktuell am besten gepflegte Programm ist sicherlich Undine, das sich auf der Webseite von



RGF Software Development findet und frei herunter geladen werden kann.

**Voraussetzungen.** Undine ist äußerst sparsam in seinen Voraussetzungen. Das Hauptprogramm selbst ist lediglich knapp 62 KB groß, weshalb die Lauffähigkeit auch auf einfach ausgerüsteten STs gewährleistet sein sollte. Wir testeten Undine auf einem Atari Falcon 030 und einem Apple Macintosh G4 jeweils unter Magic 6.1 und konnten keinerlei Probleme feststellen.

Auch die Installation macht keine Zicken. Nach dem Entpacken kann das Programmverzeichnis auf eine beliebige Stelle der Festplatte - oder notfalls Diskette - verschoben werden.

**Die Arbeit.** Wenn es also so wenig Probleme gibt, dann steht dem ersten Programmstart nichts mehr im Wege. Vor dem ersten Ausfüllen eines Überweisungsträgers muss sich der Anwender noch einige Gedanken über den angeschlossenen Drucker machen, denn

schließlich sollen die einzelnen Einträge später an der richtigen Position des Formulars gedruckt werden. Um diese Einstellungen vorzunehmen, steht ein eigenes Konfigurationsfenster bereit. Damit der Anwender nun nicht gänzlich im Regen steht und mit einem Lineal auf dem Überweisungsträger seiner Bank leidliche Feinarbeit leisten muss, liegen dem Programm bereits zwei Beispielkonfigurationen nach DIN-Norm bei. Eine Konfiguration ist für Drucker vorbereitet, die das Papier am dessen linken Rand einzieht, eine andere Konfiguration bedient Drucker, die ihr Papier mittig einziehen, was zumeist auf Tintenstrahl- und Laserdrucker zutrifft. Nun gilt es, einen Probeausdruck auf einem einfach DIN-A-4-Blatt oder einem Überweisungsträger zu machen - immerhin liegen diese in Banken ja stapelweise herum - und bei Bedarf eigene Anpassungen aufgrund von Druckerrändern usw. vorzunehmen. Innerhalb von ein, zwei Versuchen sollten Sie recht unkompliziert zum Ziel kommen. >>

>> Bedenken Sie jedoch, dass sich nicht jeder Drucker gleich gut zum Ausdruck eines Formulars eignet: Nur Nadel-drucker machen Durchschläge möglich, Laserdrucker zerknüllen durch ihre hohe Arbeitstemperatur leicht die dünnen Blättchen.

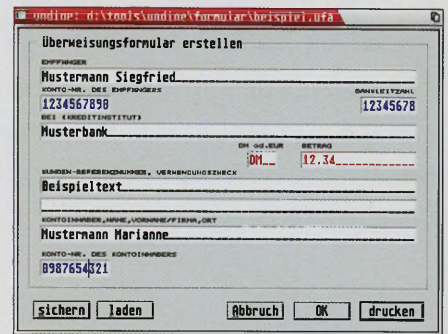
**Das Formular.** Anders als z.B. Express oder das Überweisungsformular-Programm von Pergamon bietet Undine keine Abbildung eines Überweisungsträgers auf dem Bildschirm. Zwar würde dies etwas mehr Sicherheit über das Endergebnis geben, jedoch variieren Überweisungsträger in ihrem Aussehen etwas, was bei den Paketscheinen der Deutschen Post AG ja nicht der Fall ist. Insofern ist die Lösung, die Richard Gordon Faika für sein Programm gewählt hat, als gut gelungen zu betrachten: Undine bietet eine sehr saubere GEM-Oberfläche, die alle auszufüllenden Einträge übersichtlich und in der richtigen Reihenfolge präsentiert.

Die meisten Überweisungen kom-

men nicht nur einmal, sondern in schöner Regelmäßigkeit immer wieder vor. Dazu gehören z.B. Miet- und Lohnzahlungen. Wenn Sie also keinen Dauerauftrag eingerichtet haben, ist es praktisch, diese wiederkehrenden Daten nicht immer von Neuem ausfüllen zu müssen. Undine bietet zu diesem Zweck eine Speicherfunktion, sodass Sie auf einmal ausgefüllte Träger immer wieder zurückgreifen können, was das Leben um einiges einfacher macht.

**Wünsche für die Zukunft.** Obwohl das Programm weitestgehend selbsterklärend ist, wäre es schön, wenn in Zukunft eine etwas ausführlichere Anleitung beigelegt würde. Bisher muss der Anwender mit einem knappen ASCII-Text Vorlieb nehmen. Anzudenken wäre sicherlich für die Zukunft auch eine Funktion zum automatischen Umrechnen eines DEM-Betrags nach Euro.

**Fazit.** Undine erfüllt seinen Zweck, das lästige Ausfüllen von Überweisungsträ-



>> Das Überweisungsformular wird in einem übersichtlichen GEM-Fenster ausgefüllt.

gern zu erleichtern. Gerade im Heimbüro wird es viele Liebhaber finden. Das Programm ist umso wichtiger, da Online-Banking mit dem Atari derzeit nicht möglich ist. Jeder Atari-Anwender kann unbesehen zugreifen.

Undine: Freeware

RGF Software Development, Richard Sorge Straße 24, D-10249 Berlin  
richie@rgsoft.com, rgsoft.com

## Impressum der st-computer

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

**Redaktionelle Mitarbeiter:** Bengy Collins, Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim, Olaf Piesche, Prof. Herbert Walz

**Redaktion:**

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,  
D-24783 Osterrönfeld

Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69

eMail: info@st-computer.net

http://www.falkemedia.de

**Verlag:**

falkemedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel

Tel. 04 31 - 27 365, Fax 04 31 - 27 368

http://www.falkemedia.de

**Verlagsleitung:**

Ali Goukassian

**Abo-Betreuung:**

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

**Anzeigenleitung:**

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

**Anzeigenpreisliste:**

nach Preisliste Nr. 14, gültig ab 01.03.2001

**Layout:** thomas raukamp communications, Osterrönfeld

**Bezugsmöglichkeiten:**

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

**Erscheinungsweise:** 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

**Einzelpreis:** DM 9.80

**Jahresabonnement:** DM 98.-

**Jahresabonnement mit SP-Diskette:** DM 148.-

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

**Monatsdiskette:** zzgl. DM 50.-/Jahr

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

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

**Manuskripteinsendung:**

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

**Urheberrecht:**

Alle auf Datenträgern der Firma 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.

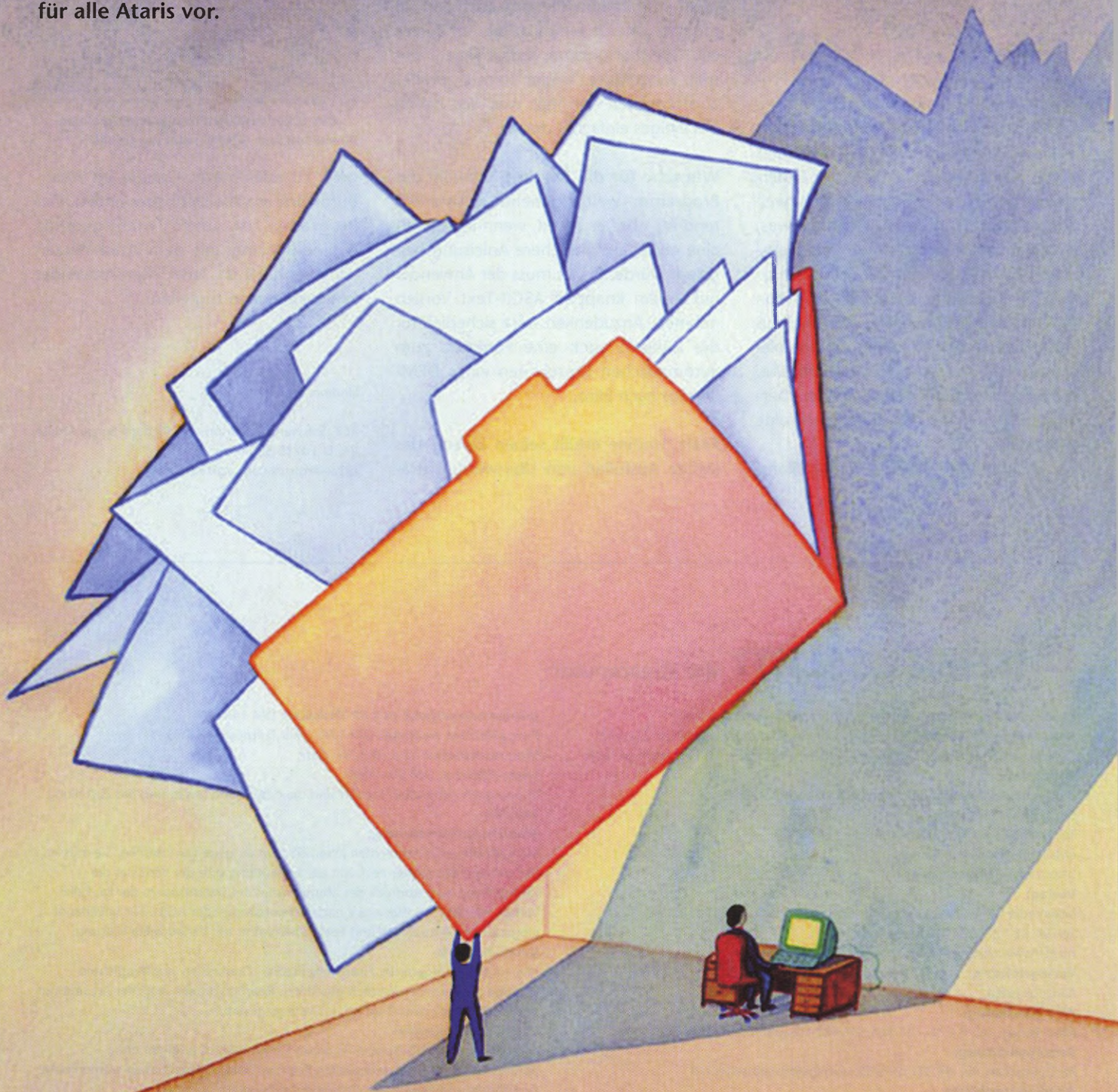
**Haftungsausschluss:**

Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbauskiizen 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

# ☐ Arc-View 0.5

Die Arbeit mit gepackten Dateien wird durch einfach zu bedienende Shells vereinfacht. In diesem Preview stellen wir ein neues Packer-Tool für alle Ataris vor.



## □ Es reicht, ich packe!

Der Umgang mit gepackten Dateien ist auch auf dem Atari einfach. Moderne Desktops wie z.B. jinnee unterstützen das automatische Starten des benötigten Entpack-Programms und vereinfachen so die Arbeit immens. Hinzu kommt, dass die Standard-Packer STZip und LHarc mit eigenen GEM-Oberflächen - also sogenannten Packershells - dienen können, die recht gut umgesetzt sind.

Trotzdem ist natürlich alles noch verbesserungswürdig. Das dachte sich auch der Schweizer Entwickler Philipp Donzé und programmierte seine eigene Shell für die verschiedensten Packerformate.

**Vorweg.** Bevor wir richtig loslegen und uns die Innereien von Arc-View anschauen, sei am Rande die Erläuterung des Programmautors zur Veröffentlichung des Programms im Public-Beta-Status erwähnt. Dieses ist nicht etwa geschehen, damit ahnungslose Atari-Anwender kostenlose Betatests durchführen, sondern damit wissbegierige Neuigkeiten-Jäger bemerken können, dass es für den Atari durchaus aktive Entwickler und neue Software gibt. Dies ist ganz sicher die richtige Vorgehensweise, denn immerhin erhält der Anwender nicht nur eine vage Vorankündigung, sondern gleichzeitig auch ein tatsächliches Programm, das er testen und eventuell sogar schon voll nutzen kann. Durch die Möglichkeit der Rückmeldung kann er außerdem aktiv zur weiteren Richtung der Entwicklung beitragen. Philipp Donzé ruft im Begleittext zu Arc-View sogar direkt dazu auf, von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen. Sollten nicht genügend Rückmeldungen bzw. nicht ausreichendes Interesse vorhanden sein, würde Arc-View nicht über die derzeitige Version 0.5 hinaus weiter entwickelt werden. Auch neue Projekte des Autors stünden in Frage. Was sich hier etwas nach der „Pistole auf der Brust“ anhört, ist durchaus nachvollziehbar. Immerhin kann zurzeit kein Händler mit Sicherheit bestimmen, wie groß der Atari-Markt überhaupt noch ist und wie groß das Interesse an Neuentwicklungen unter den verbliebenen Anwendern ist.

**Diskette** Arc-View zusammen komplett mit allen benötigten Packern.

Also: Sofort ran an die Tasten und mitmachen!

**Zum Programm.** Genug der Vorrede. Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass es sich bei diesem Test um ein Preview und nicht um ein Review handelt, was im besten Hochdeutsch aussagen will, dass wir über ungelegte Eier gackern und das Programm noch nicht fertig ist. Eventuelle Fehler muss man dem Programmautor deshalb nachsehen, immerhin bastelt er noch.

Arc-View sollte auf jedem Atari laufen, vom ST bis hin zum Milan. Erfolgreich testen konnten wir es unter MagiC auf Mega ST<sup>E</sup>, Falcon 030 und Macintosh G4 unter MagiC Mac. Auf keinem Rechner gab es irgendwelche Beanstandungen, was angesichts der sehr frühen Betaversion sehr erfreulich zu werten ist.

Auch in Sachen Speicher dürfte es mit Arc-View eigentlich keinerlei Probleme geben. Das Hauptprogramm selbst ist derzeit gerade einmal 43 KB groß,

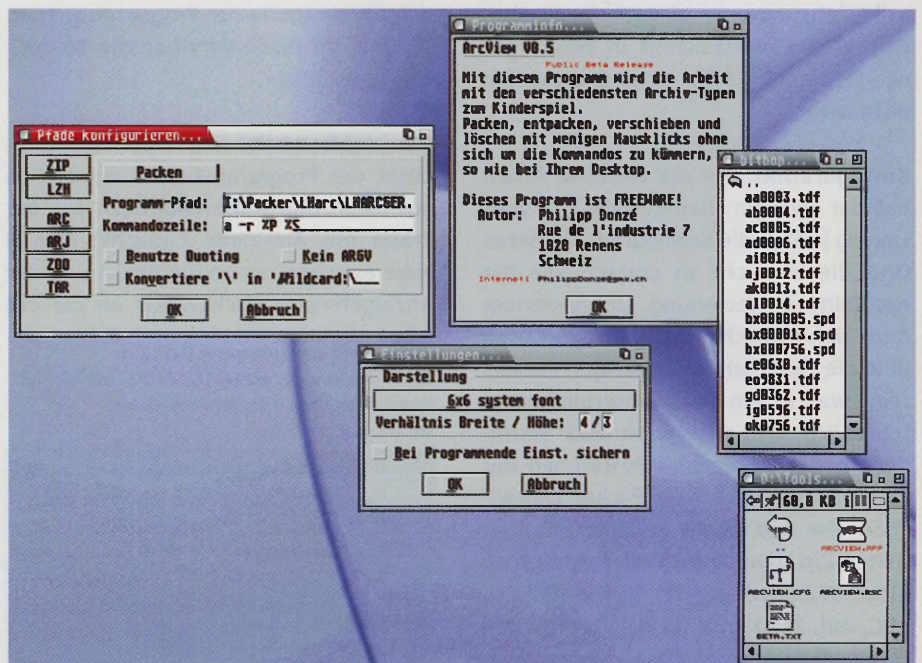
was wohl auch noch die Lauffähigkeit auf einem 260 ST garantieren dürfte.

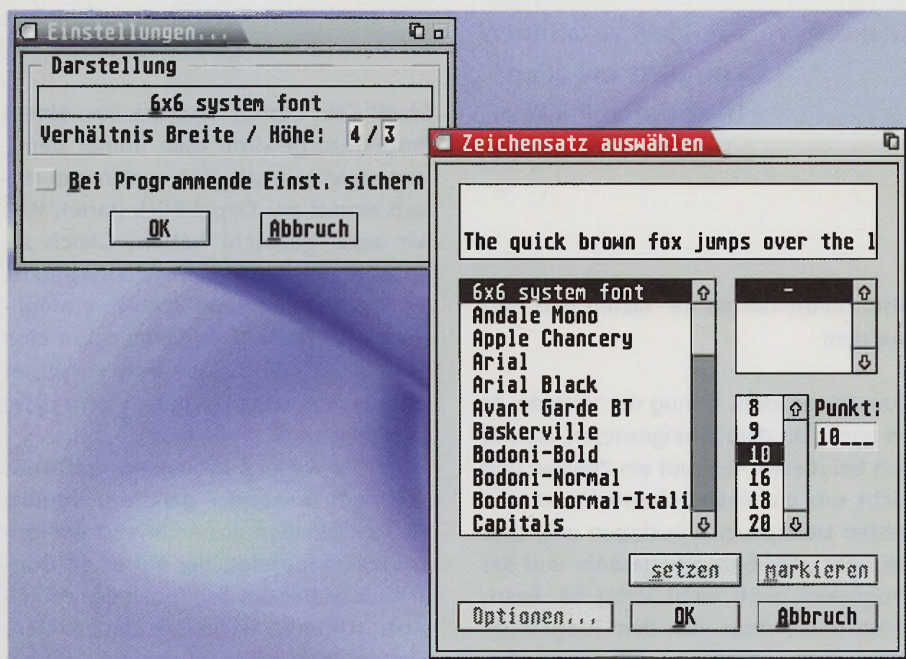
**Start!** Den besten Eindruck von einem Programm gewinnt man immer dann, wenn man es frisch, froh und fromm einfach einmal per Doppelklick startet. Was wir auch gemacht haben. Gleich als erstes öffnet sich eine Dateiauswahlbox, die das Wählen eines Archivs ermöglichen soll. Hat der Anwender nun eine gepackte Datei ausgewählt, so öffnet Arc-View ein GEM-Fenster, in dem diese angezeigt wird.

Die weitere Bedienung erschließt sich dem Anwender geradezu intuitiv. Vor den Inhalten des Archivs ist ein kleiner Pfeil angezeigt, der auf einen Doppelklick wartet um den Inhalt der enthaltenen Unterverzeichnisse darzubieten. Insofern lässt Arc-View also das Stöbern wie in ganz normalen Verzeichnissfenstern auf dem Desktop zu.

Hat man ein Verzeichnis geöffnet, so wird in demselben Fenster dessen Inhalt angezeigt. Ein kleiner Rücksprung-Pfeil steht jederzeit bereit, um wieder auf eine höhere Verzeichnisebene zu wechseln. Besonders Anwender von Desktops wie jinnee und Thing! kommen natürlich auf Anhieb bestens klar, immerhin sind ihnen die Piktogramme und ihre Funktion bereits bestens bekannt. >>

Arc-View ermöglicht die Behandlung von gepackten Dateien innerhalb einer komfortablen GEM-Umgebung. Die Bedienung lehnt sich an den alternativen Desktop jinnee an. >>





>> Zur Auswahl des auf der Programmoberfläche verwendeten Zeichensatzes unterstützt Arc-View die Dateiauswahlbox des Betriebssystems MagiC - schnuckelig!

>> **Vorzüge.** Arc-View ist selbstverständlich nicht die einzige Packershell für den Atari. Gegenüber ihren Mitbewerbern kann sie jedoch einige Vorteile auf sich vereinen. Zunächst einmal wäre hier anzumerken, dass endlich ein Exemplar dieser Kategorie bereitsteht, dass lange Programmnamen unterstützt. Ein weiterer Vorzug offenbart sich, wenn eine gepackte Datei auf ein Programmfenster gezogen wird. Die Datei wird automatisch gepackt und dem Archiv hinzugefügt. Wenn eine Datei entpackt werden soll, zieht man sie einfach in das gewünschte Zielverzeichnis in einem jinnee-Fenster. Einfacher geht es eigentlich nicht mehr.

**Konfiguration.** Vor die einfache Arbeit hat der Herr (in diesem Falle der Herr Donzé) jedoch die Konfiguration gesetzt. Und die ist nicht so einfach wie die nachfolgende Bedienung. Der Anwender muss sich nämlich ganz genau im Klaren über die Optionen des jeweiligen Packers sein, was einem Normalsterblichen ja schließlich nicht angeboren wird. Besonders müßig ist hier das Bestimmen der Kommandopfade für die Packer. Glücklicherweise sind für die Formate ZIP (hier sollten Zip bzw. Unzip und ausdrücklich nicht STZip verwendet werden), LZH, ARC, ARJ, ZOO und TAR die Kommandozeilen schon vorkonfiguriert, sodass wohl

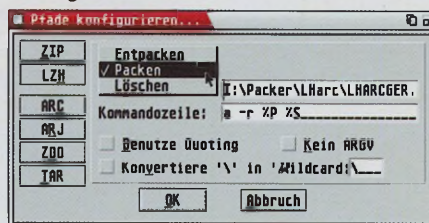
alle für den Atari relevanten Formate bereits „erschlagen“ sind und Sie sich wieder zurück lehnen können.

Die Oberfläche zum Einstellen der Packerpfade bzw. -kommandozeilen ist recht übersichtlich gelungen. Einige Funktionen sind per Radiobuttons an- bzw. abschaltbar, in einem Aufklappmenü werden die gewünschten Funktionen (Packen, Entpacken und Löschen) ausgewählt.

Auch der Zeichensatz, den Arc-View nutzen soll, ist einstellbar. Wie es sich für ein modernes Programm gehört, erfolgt die Auswahl über die MagiC-Fontauswahlbox.

**Was fehlt noch?** Wie oben erwähnt, bittet der Programmautor ausdrücklich um Ideen und Rückmeldungen aus der Praxis mit Arc-View. Zunächst einmal wäre es schön, wenn die Bedienung der Anzeigefenster noch weiter an die des

Bisher noch etwas umständlich: Die Konfiguration der einzelnen Packer mittels der Kommandozeile. Hier ist Fachwissen vorausgesetzt. >>



Desktops jinnee angepasst würde. So ist es etwas verwirrend, dass nach einem Doppelklick auf den das Verzeichnis öffnenden Pfeils nur der Inhalt eben dieses Verzeichnisses angezeigt wird. Korrekter wäre es, wenn der Inhalt unter dem Pfeil aufklappt, der restliche Inhalt des Archivs aber nach wie vor dargestellt wird - immerhin ist dies z.B. unter jinnee der Sinn der Umschaltung zwischen Listen- und Piktogrammdarstellung innerhalb der eigenen Fenster.

Um das Programm zu perfektionieren, wäre vielleicht auch der Ausbau zu einem kompletten Packverzeichnis-Managers wie WinZip unter Windows oder X-Arc unter AmigaOS wünschenswert. Die wichtigsten Programmfunktionen sind hier als Piktogramme innerhalb des stets dargestellten Arbeitsfensters dargestellt. Dies erfordert in erster Linie die Entwicklung einer kompletten Oberfläche, der „Unterbau“ stimmt ja schon.

Etwas risikoreich ist es bisher, dass alle Funktionen komplett ohne Netz und doppelten Boden arbeiten. Eine Sicherheitsabfrage z.B. beim Löschen von Dateien aus Archiven existiert nicht. Diese Funktion - vielleicht auch an- und abschaltbar - einzuarbeiten, kann kein großer Aufwand sein.

Eine weitere Einschränkung besteht (bisher!!!) darin, dass Dateien nur auf jinnee-Fenster, die einen absoluten Pfad anzeigen, gezogen werden können. Lautet der Name eines Fenster z.B. „Meine Programme“, so gibt Arc-View eine Fehlermeldung aus.

Für eine erste fertige Version sollte außerdem noch eine Online-Hilfe angefertigt werden.

**Erstes Fazit.** Arc-View ist ein äußerst interessantes Tool, dass sich besonders unter dem Desktop jinnee bestens in das System einfügt und vielleicht sogar zum Standardlieferungsumfang zukünftiger jinnee-Versionen dazu gehören sollte. Jeder Atari-Anwender sollte sich das Programm einmal anschauen und den Autor mit Ideen und Anmerkungen versorgen.

Status: Freeware

Philipp Donzé, Rue de l'industrie 7, 1020 Renens, Schweiz/Suisse  
 PhilippDonze@gmx.ch  
 philippdonze.atari.org



st-computer  
stellt ein

# 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 BERICHTS MIT ANDEREN LESERN TEILEN UND DABEI IHRE KASSE NOCH ETWAS AUFBESSERN? 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 [jobs@st-computer.net](mailto:jobs@st-computer.net). WIR FREUEN UNS AUF SIE!

**Diskette** Die komplette Wirtschaftssimulation Mafia II.



## ☐ Mafia II

Das letzte Mal als wir Matthias Jaap sahen, ging es ihm noch gut. Er verschwand nach einem langen Arbeitstag mit einer Kopie der Wirtschaftssimulation Mafia II die Redaktion. Zwei Wochen später fand man ihn mit Betonsohlen am Grund der Elbe...

### ☐ Sizilianisches Wirtschaften

Text: Matthias Jaap

Tony war ein geduldiger Mann. In seinem Geschäft im Westen von Little Italy erledigte er die täglich anfallenden Arbeiten und vergab Aufträge. Seit zwanzig Jahren war er der Kopf der Familie im Westteil und nicht viel hat sich in dieser Zeit geändert. Als er die wöchentliche Schmiergeldzahlung in die Wege leiten wollte, knallte ein heftig helchender und keuchender Eros durch die Tür. „Tony“, stammelte er. Tony blickte ihn mit großen Augen an. «Caputto, sie haben Caputto...». «Was ist mit Caputto?». «Er... er ist kaputt!». «Wer hat es getan?» Antworten konnte Eros nicht mehr, denn die Bleisalven, die seinen Körper durchlöcheren, waren alles andere als gesundheitsfördernd. Eros war auf der Stelle tot.

Das die Angreifer auch auf die Fenster schossen, war weniger ein gezielter Anschlag auf Tonys Leben als ein Signal. Dieses Signal bedeutete nur eins: Krieg zwischen den Familien. Er brauchte schnellstens einen Ersatz für seine rechte Hand Luigi Caputto, aber erst einmal galt es, sich den Spaghetti zu widmen, denn wenn Tony eins hasste, dann waren es Spaghetti, die nicht al Dente sind.

**Einleitung.** So oder so ähnlich könnte die Vorgeschichte von Mafia II lauten, einem Wirtschaftsspiel für alle TOS-kompatiblen Computer, das vor einiger Zeit als Freeware freigegeben wurde. Zwar gibt es schon einen ganzen Stapel an Wirtschaftsspielen für den Atari, aber diese sind meistens auf die niedrige bzw. hohe Auflösung fixiert. Mafia ist jedoch komplett in GEM eingebunden und schreckt auch nicht davor zurück, Schutzgelder von Doppelagenten (Emulatoren), älteren Herren (ST<sup>(t)</sup>s), höheren Zirkeln der Unterwelt (Hades) und dem Vogel des Jahres 2000 (lt. BUND: der Milan) zu erpressen.

Eines vorweg: Wer Mafia verlässt, wird nicht liquidiert!

**Willkommen in der Familie.** Begrüßt wird man gleich nach dem Start von einem sehr geschmackvollen Totenkopf und ST-Soundchip-Gefidel, das doch verächtlich nach einem kaputten Akkordeon klingt. Mit der ESC-Taste startet das Programm die Generierung der Spieldaten. Nun hat man die Möglichkeit, einen Spielstand zu laden oder ein neues Spiel zu beginnen.

**Mein Haus, mein Auto, mein Boot...** Mit den Besitztümern lässt sich anfangs nicht unbedingt protzen. Die Familie ver-

fügt über ein Bordell, zwei Drogenlabore, zwei Wettbüros, eine Wohnung, vier Häuser, einen Gasthof und zwei Diskotheken. Hinzu kommen noch 1.2 Millionen auf der Bank, 1.5 Millionen Schwarzgeld und 6.7 Millionen an Sicherheiten. Von der Bank lässt sich auch Geld auf das Schwarzgeldkonto transferieren.

**Transfer.** Von der Schwarzgeldreserve lässt sich beliebig viel Geld auf das „normale“ Konto transferieren. Umgekehrt funktioniert das auch, und ab 5 Millionen Schwarzgeldreserve lässt sich die Schwarzgeldwäsche auch über die Bank erledigen. Der Vorteil von Schwarzgeld ist klar: Es sind dafür keine Steuern fällig. Werden jedoch zu große Summen transferiert, wird das Finanzamt aufmerksam. Vermisst wurde in dem Transfer-Dialog nur das Bild eines bekannten Ex-Kanzlers.

**Büroarbeit.** Im Büro lässt sich am Anfang nicht sonderlich viel anstellen. Neben der Sekretärin gibt es verschiedene Analyse-Funktionen, den Spitzel und das Telefon.

Das Telefon verfügt über eine Notruf- und Anrufbeantworter-Funktion. Die meisten Nummern führen jedoch zu einem Besetztzeichen. Der Anrufbeantworter zeichnet brav alle Nachrichten auf und sollte regelmäßig abgehört werden.

Natürlich hat unser Mafiosi ein Verhältnis mit der Sekretärin und neben einigen netten bis nervigen Sprüchen («Wann lässt du dich endlich von deiner Frau scheiden?») erfahren wir von >>



>> ihr auch die nächsten Termine und erhalten eine Telefonliste. Am Wochenende ist die Sekretärin jedoch nicht verfügbar - niemand ist eben perfekt.

**Analyse.** Über die laufenden Kosten des Büros gibt es eine ausführliche Übersicht - man glaubt kaum, wieviel Kosten so ein Mafia-Büro verschlingen kann.

Noch wichtiger ist die Personalanalyse, die die Auslastung des Personals zeigt. Ist der Informant z.B. voll ausgelastet, sollte die Einstellungen zusätzlicher Informanten bedacht werden. Mehr Mitarbeiter verursachen natürlich auch höhere Personalkosten. Wie in der Realität muss man also gut abwägen, wie schnell das eigene Unternehmen wachsen soll.

**Ein Schnitzel für den Spitzel.** Informanten können wichtige Informationen über die drei Kontrahenten zutage fördern. Also sollte man gleich ein paar Spitzel losschicken - es könnte doch sein, dass ein anderer Mafiosi gerade einen Killer vorbereitet ...

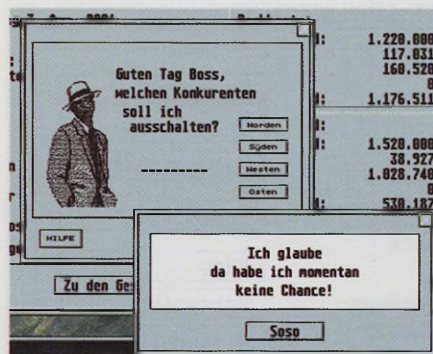
**Die Geschäfte.** Als angehender Don sollte man sich zuerst im Osten ausbreiten, die Geschäftsmöglichkeiten sind durchaus vielfältig. Es ist durchaus möglich, nur in legale Geschäfte zu investieren.

Wer den Versuch unternimmt, eine Wohnung zu kaufen, muss neben dem Kaufpreis manchmal noch zusätzliches Schwarzgeld für den Vorbesitzer bezahlen. Ist das Objekt erstanden, kann es vermietet oder zum Bordell umfunktionierte werden. Letzteres erfordert natürlich entsprechendes Personal und geringe Einrichtungskosten.

Die Häuser werden analog erstanden und verwaltet, erlauben aber zusätzlich die Errichtung eines Drogenlabors. Für das Labor müssen genügend talentierte Chemiker eingestellt werden.

In Gewerbegebiete kann ebenfalls investiert werden - wenn auch indirekt. Der Frisör will zwar nicht verkaufen, aber durch gutes Zureden seitens des Schlägertrupps kann zumindest Schutzgeld erpresst werden - und ein kostenloser Haarschnitt fällt sicherlich auch noch dabei ab.

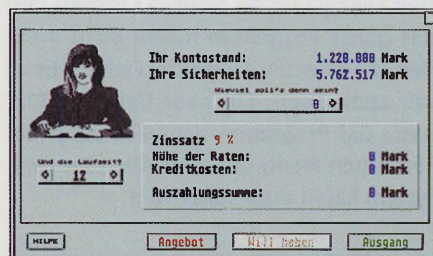
Der vierte Geschäftsbereich sind die Gasthöfe, die sich gut für Spielkasinos, Drogenlabore und Wettbüros eig-



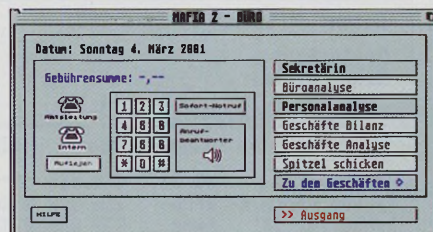
**Killer sind auch nicht mehr das, was sie mal waren: Dieser hier ist jedenfalls nicht sehr risikobereit.**



**Notiz: In diesem Ton möchten wir bei falkemedia in Zukunft auch von unseren Assistentinnen angesprochen werden.**



**Das kennen wir alle: Zähe Verhandlungen mit missmutigen Bankberaterinnen über den Kreditrahmen. Nein, nicht von Dir, Merle!**



**Lästige Büroarbeit gehört also auch zum Leben eines seriösen Mafiosi. Wieder ist ein Traumberuf im Eimer...**

nen. Als letztes gibt es die Diskothek, in der ein Drogenlabor oder Spielkasino versteckt werden kann.

Alle Geschäftstypen lassen sich auch verpachten bzw. vermieten. Das spart zwar Personal und Arbeit, bringt aber weniger Geld. Natürlich kann bei chronischem Geldmangel auch ein Geschäft verkauft werden.

**Zeitraffer.** Mit „Auswertung“ geht es zurück zu dem Startdialog. „Start“ aktiviert den Zeitraffer und die Tage gehen schneller vorüber. Ist der Monat zuende, folgt die Monatsauswertung.

**Monatsauswertung.** Mit der detaillierten Auswertung kommt die Erkenntnis, ob die Investition in bestimmte Geschäftsbereiche erfolgreich war. Hat man einen Killer verpflichtet, lässt sich dieser auf einen der fünf Dons ansetzen.

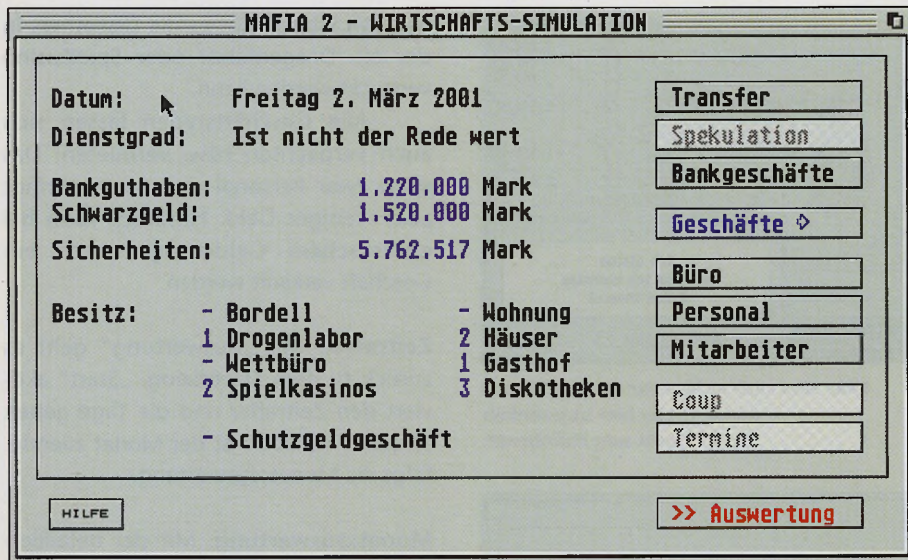
**Ereignisse.** Verschiedene Ereignisse lockern das Spiel auf. So kann es sein, dass bei ungezügelter Expansion einer der Dons in Rage gerät und die fremden Geschäfte schließen lässt. Immer für eine Überraschung gut ist das Finanzamt: Neben Nachforderungen gibt es ab und zu auch eine kräftige Rückzahlung.

Anrufe kommen auch vor. So meldet sich der Bruder mit dem Rat, sich von der teuren Freundin zu trennen - wozu sind Geschwister auch da?

Häufig macht die Polizei Probleme, die Razzien durchführt und illegale Geschäfte schließt. Hier fehlt die Möglichkeit, die Polizei zu bestechen oder sie auf einen Konkurrenten zu hetzen.

**Killer.** Der Killer ist eine ziemlich effektive Art, gegnerische Dons auszuschalten. Die Stadt kann jedoch nicht mit Killern überschüttet werden. Zum einen kann nur ein Killer angestellt werden und zum anderen sind diese mit 1 Million ziemlich teuer. Ein Killer im Inventar bedeutet nicht zwangsläufig, dass einer der Konkurrenten ins Gras beißen muss. So mancher Killer fragt nämlich nach, ob die Zielperson noch mehr Gage bietet.

Der Killer ist ein guter Grund, etwas mehr Geld in Reserve zu behalten, denn auch die gegnerischen Dons können Killer losschicken! >>



Schalten und walten im GEM-Gewand: Paten benutzen Atari.

>> Leider tendiert der Killer häufig zur Unfähigkeit - so macht er sich aus dem Staub oder nimmt Aufträge nicht an, weil er «keine Chance sieht». Da stellt sich doch die Frage, ob er nicht als Koch besser aufgehoben wäre...

**Kredit.** Unser Nachwuchs-Don ist voll kreditfähig und bekommt ein individuelles Angebot mit Monatsraten von der Bank. Bis zu 100 Mio. kann man als Kredit aufnehmen.

**Der Coup.** Es gibt ein paar Spezialaufträge, die man annehmen kann. Ein Angebot besteht z.B. darin, eine bestimmte Anzahl Schläger abzustellen, um einen Juwelier zu überfallen.

**Dicke Dinger.** Richtig Gewinn machen kann man mit Drogen- und Waffengeschäften. Ist der „Termin“-Button anwählbar, kann ein Geschäft eingefädelt werden. Angeboten werden auch große Kaliber wie z.B. ein Panzer. Die Waffen kann man leider nicht dem schüchternen Killer in die Hand drücken, damit er endlich seine Arbeit erledigt - zumindest im Panzer müsste er doch keine Angst vor gegnerischen Mafiosis haben.

**Routine.** Trotz der teilweise ungewöhnlichen Aktionen läuft Mafia ab wie jedes andere Standard-Wirtschaftsspiel auch. Die Abläufe wiederholen sich trotz der Zufallsereignisse stark. Im Laufe der Zeit wird man befördert, bis man schließlich der „Don“ wird. Bis dahin ist es ein har-

tes Stück Arbeit. Es gibt leider keine Gesamtstatistik, die zeigt, ob man die gegnerischen Dons langsam in die Knie zwingt oder nicht. Während man sich durch die Dialoge klickt, läuft die Zeit weiter, was im Programm sehr schön gelöst ist.

**Oberflächliches.** Mafia ist zwar sauber in GEM eingebunden, benutzt aber noch die veraltete Flydial-Bibliothek. Die meisten Dialoge liegen nicht in Fenstern und das ganze Programm macht nicht mehr den modernsten Eindruck. Farbe gibt es nur sporadisch. Ein paar farbige Bilder hätte das Programm sicherlich aufgelockert, auch wenn das vom Atari-Betriebssystem kaum unterstützt wird.

**Fazit.** Mafia ist die Umsetzung des klassischen Wirtschaftsspiels im modernen

GEM-Gewand. Wer also schon früher Spiele wie Hanse oder Vermeer gemocht hat, wird Mafia vermutlich lieben. Persönlich ist mir das Spiel zu eintönig und trotz des massiven Einsatzes von Cheat-Codes, Schlägertrupps, Drogenlabors und -dealern und Wettbüros schien es keine Fortschritte zu geben. Das Telefon ist meistens besetzt und der Killer leider völlig unfähig, sodass man ohne Cheats auf jeden Fall tagelang beschäftigt ist. Die Gags wie z.B. einige Sprüche der Sekretärin stellen nur am Anfang eine Abwechslung dar.

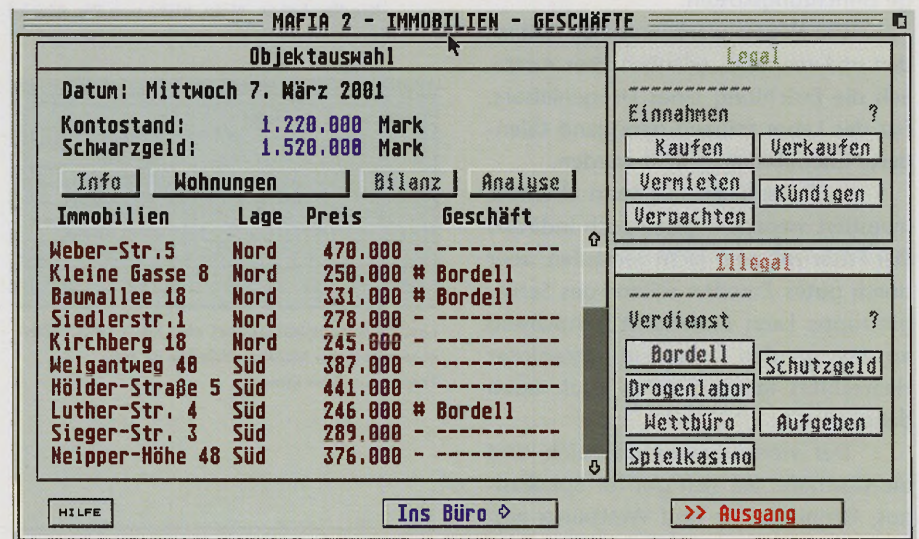
Das Spiel bräuchte noch mehr Auflockerung, denn das klassische Wirtschaftsspiel ist heute praktisch ausgestorben. Soundeffekte über GEMJing wären nicht schlecht, auch mehr Grafiken oder Action-Sequenzen (z.B. ein Spielcasino oder Auktionen) würden das Spiel aufwerten. Auch die Aktionen gegen die anderen Dons könnten erweitert werden - der Schlägertrupp fühlt sich mit Sicherheit durch Schutzgelderpressung nicht ausgelastet.

Mafia II kann nur von einem Spieler gespielt werden. Eine Empfehlung zum Download kann trotz der erwähnten Mängel ausgesprochen werden, da Mafia Freeware und zudem relativ kompakt ist. ☐

Literaturhinweis:  
Atari Inside 03/96, Mafia - The Game  
(stcarchiv.de/ai1996/03\_mafia.php3)

hadley.de

**Immobilien sind eine sichere Anlage - und vielseitig einsetzbar.**



## Atari im Netz

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

**Text und Surfen:** Thomas Raukamp

In dieser Ausgabe der Online-Tipps möchten wir uns primär einigen Updates auf den Standard-Webseiten der Atari-Online-Welt widmen. Vielleicht haben Sie ja auf diesen schon länger nicht mehr vorbei geschaut und sind nun begierig auf neue Erkundungen.

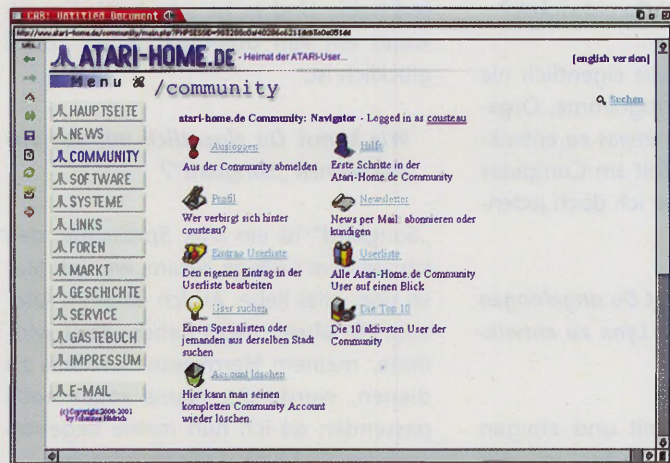
### atari-home.de

[atari-home.de/community/community.php](http://atari-home.de/community/community.php)

Den Anfang macht die derzeit vielleicht aktivste Seite für Atari-Anwender im Internet. [atari-home.de](http://atari-home.de) hat sein Angebot durch ein ganz besonderes Bonbon erweitert: Ab sofort findet sich hier die Community, ein Treffpunkt für alle Atari-Begeisterten. Gefördert werden soll der Austausch der Anwender untereinander. Und um es gleich vorweg zu nehmen: Johannes Hädrich hat wieder einmal einen hervorragenden Job hingelegt.

Bevor in die Gemeinschaft eingetaucht werden kann, muss sich der Besucher erst einmal registrieren. Damit wird vorgebeugt, dass das Angebot z.B. von kommerziellen eMail-Jägern zum Adressenklaue missbraucht wird. Jeder Surfer kann sich einen eigenen Benutzernamen geben. Nach einer kurzen Bestätigung per eMails kann es dann endlich losgehen.

Nach dem Einloggen präsentiert sich der Community-Bereich übersichtlich und aufgeräumt. Die verschiedenen Angebote innerhalb dieses Bereichs werden durch Be-Icons symbolisiert, die sich im Zuge der Verbreitung von jinnée auch auf dem Atari durchgesetzt haben. Wenn Sie die Community zum ersten Mal besuchen, sollten Sie Ihr eigenes Userprofil bearbeiten. Hier können Sie genauere Angaben zu Ihrer Person eintragen. Ziel



ist es nicht etwa, Sie auszuhorchen, sondern durch die Angabe z.B. von Wohnort und Spezialgebiet den gezielten Austausch über die mittlerweile weit gestreute Anwenderschar zu fördern.

Die von Ihnen gemachten Angaben erscheinen in der Userliste, die geordnet nach Postleitzahlen die eingetragenen Anwender auflistet. Noch gezielter lässt sich mit dem Angebot „User suchen“ arbeiten: Hier können Sie gezielt einen Spezialisten für ein bestimmtes Problem oder jemanden aus Ihrer Nähe suchen. Natürlich macht dieser Service nur dann effektiv Sinn, wenn sich möglichst viele Anwender eintragen. Wie bei so vielen Angeboten im Internet gilt auch hier: Mitmachen ist angesagt und für Atari-Fans eigentlich Ehrensache!

Mitgliedern der Community steht als kleiner Anreiz auch exklusiv die Möglichkeit offen, sich die aktuellen Atari-News per eMail zustellen zu lassen. Der Newsletter wird dabei wöchentlich verschickt und beinhaltet sämtliche Neuigkeiten der jeweils vergangenen Woche. Wenn Sie also aus Kostengründen nicht allzu häufig im Web surfen möchten, dann steht Ihnen hier ein interessanter Service offen. Der Webmaster sollte überlegen, ob er dieses Angebot um einen Service erweitert, den z.B. die Amiga-Newsseite „[amiga-news.de](http://amiga-news.de)“ bietet: den Versand von Neuigkeiten per SMS auf das Handy, Dies wäre sozusagen der Zuckerguss auf der ansonsten immer attraktiver werdenden Website.

### place2be

[place2be.de](http://place2be.de)

Längere Zeit war das Webangebot [place2be](http://place2be.de) von Jan Daldrup offline. Vor einigen Wochen erschien die Webseite nun in neuem Glanz, sprich: einem optischen Facelifting.

Und die Überarbeitung ist durchaus gelungen: Die gesamte Webpräsenz wirkt nun noch übersichtlicher und optisch attraktiver. Die News sind nun noch intuitiver gestaltet, und durch Piktogramme und eine Informationsleiste an jedem Eintrag weiß der Besucher auf einen Blick, worum es geht. So sind z.B. Mindestvoraussetzungen angeben. Ergänzt wird das eigene Newsangebot durch die Darstellung z.B. des Calamus-Newstickers, sodass die Seite tatsächlich als Übersicht und Portal genutzt werden kann. Die Nachrichten werden zwar - wohl aus Zeitgründen - nicht ganz so häufig erneuert wie z.B. bei [atari-home.de](http://atari-home.de), jedoch werden die wichtigsten ausgewählt.

### atari-world.com

[atari-world.com](http://atari-world.com)

Last but not least hat auch einmal wieder die Atari-World ein Facelifting erhalten.

Nach wie vor gelangt der geneigte Atari-Surfer nach Auswahl des Angebots zuerst auf den Newsteil des Angebots. Die Navigationsleiste ist nun nach oben gewandert, was besonders der Darstellung auf kleineren Monitoren entgegen kommt. Auf grafischen Schnickschnack oder JavaScript-Spielereien wird weitestgehend verzichtet, was nicht heißen soll dass die Seite nicht attraktiv wäre. Das Angebot ist übersichtlich und lädt auch auf langsameren Maschinen erfreulich schnell. Zwar sind andere Newsdienste mittlerweile aktueller, jedoch ist das Forum der Atari-World nach wie vor das am besten frequentierte.

## ☐ Songbird im Gespräch

Jaguar- und Lynx-Fans schauen über den großen Teich, wenn Sie neue Spiele für ihre Lieblingskonsolen erwarten. Songbird Productions hat sich in den vergangenen Monaten einen hervorragenden Ruf als Produzent für Ataris Raubkatzen erarbeitet. [myatari.net](http://myatari.net) unterhielt sich mit Carl Forhan.



### ☐ Games & Gebete

Übersetzung: Thomas Raukamp

*Carl, wann begannst Du Dich für Computer zu interessieren. Wann bekamst Du Deinen ersten Atari und was war das für eine Maschine?*

Mein Vater arbeitete als Vertreter für Xerox und erwarb Anfang der 80er einen der ersten Xerox-PCs. Ich lernte schnell, wie man simple textbasierende Spiele auf dieser monochromen Maschine in CBASIC spielte und auch selbst programmierte - und seitdem ist es um mich geschehen.

Es war auch mein Vater, der ungefähr zu dieser Zeit unseren ersten Atari 2600 kaufte. Ich erinnere mich noch gut daran, immer und immer wieder Spiele wie Laserblast und Pitfall zu spielen. Was für ein tolles System mit einer eindrucksvollen Grafik! Einige Spiele wie z.B. Defender II begeistern mich noch heute mit ihrer Geschwindigkeit, den Animationen und ihrem Klang.

*Was hat Dich dazu bewegt, eigene Software zu entwickeln? In welchen Programmiersprachen hast Du seitdem programmiert, und welche benutzt Du heute?*

Nach dem Xerox PC kauften wir uns einen Texas Instruments TI-99/4A, also einen Homecomputer, der an den Fern-

seher angeschlossen werden konnte. Das war damals wirklich cool. Wir konnten Sprites manipulieren, unsere eigenen Zeichen erstellen usw. Die Spiele, die ich damals zusammen mit meinem Bruder erstellte, waren zwar lausig, wurden aber mit der Zeit immer besser.

Ich verlor jedoch für einige Jahre das Interesse am Programmieren von Spielen, als ich zum College ging. Das gute daran war jedoch, dass ich anfing, mich mit der Programmiersprachen FORTRAN (die ich aber nie benutzte) und C zu beschäftigen. C benutzte ich dann beruflich für mehr als acht Jahre. Außerdem lernte ich auch C++. Ich schnupperte darüber auf dem College und auf dem Atari Jaguar in Assembler hinein.

*Was für Software hast Du entwickelt?*

Meistens Spiele. Ich habe eigentlich nie viel Lust gehabt, DTP-Programme, Organizer, Kalender oder so etwas zu entwickeln. Wenn ich schon Zeit am Computer verbringe, dann möchte ich doch jedenfalls Spaß haben...

*Wann und warum hast Du angefangen Spiele für Jaguar und Lynx zu entwickeln?*

Nach meiner Collegezeit und einigen beruflichen Jahren entdeckte ich das

Internet für mich. Ich war nicht nur äußerst erstaunt darüber, dass Atari nach all den Jahren immer noch Spielkonsolen herstellte, sondern fand auch heraus, dass ein paar ergebene Individualisten sogar als Hobby Software für diese Systeme entwickelt.

Ich selbst begann dann für den Lynx zu entwickeln, da ich mich immer für die klassischen 2D-Spiele begeistern konnte. Die gezwungene Umgebung auf dem Lynx sah außerdem nach einer guten Gelegenheit aus um einfach anfangen zu können ohne von einer Vielzahl von Features überwältigt zu sein.

Später erweiterte ich dann mein Interesse auf den Atari Jaguar und ich wandte ich an Firmen, die an nicht veröffentlichten Spielen gearbeitet hatten. Ich fand heraus, dass nicht nur die Chance da war um fertige Spiele zu lizenzieren, sondern auch um ein Spiel (Protector), das erst zu 90% fertig war zu komplettieren.

In erster Linie ist die Unterstützung dieser beiden Systeme natürlich an erster Stelle eine Arbeit aus Liebe. Ja, ich erhalte hin und wieder etwas zurück für meine Arbeit, aber dieser Betrag ist klein verglichen mit den vielen hundert Stunden, die ich diesen Systemen jedes Jahr geopfert habe. Und es ist sehr befriedigend, wenn ein Fan über die neuen Spiele glücklich ist.

*Wie kamst Du eigentlich auf den Firmennamen „Songbird“?*

„Songbird“ ist ein alter Spitzname, den ich auf dem College bekam, weil ich Musik über alles liebe. Als ich dann im Alter von 20 Jahren mein Leben dazu widmete, meinem Herrn Jesus Christus zu dienen, wurde der Name sogar noch passender, da ich nun meine Begeisterung für die Musik dafür benutze ihm >>

>> zu dienen. Ich habe mir immer gesagt: «Wenn ich einmal ein eigenes Geschäft aufmache, werde ich es Songbird nennen». Und so ist es gekommen...

**Wie bist Du an die Systemdokumentationen für den Jaguar und den Lynx gekommen?**

Bastian Schick war so nett eine HTML-Version der Atari-Spezifikationen auf seiner Webseite zum Herunterladen anzubieten. Außerdem schickte er mir einen Ausdruck noch bevor die Seiten online gingen.

**Wie produzierst Du die Cartridges - immerhin ist dies um einiges teurer als die Produktion und Duplizierung einer CD-ROM?**

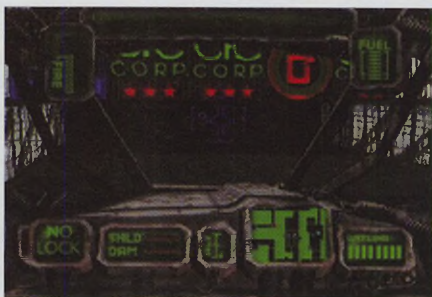
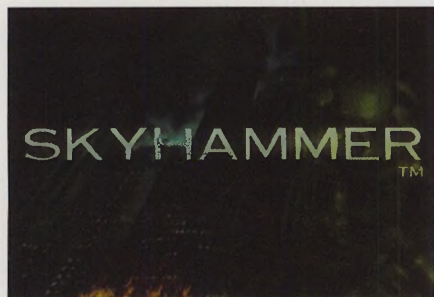
Das stimmt. Es war ein große Investition im Vorweg nötig um die Cartridges herstellen zu lassen. Wir brauchten ein komplett neues PCB, eine Firma, die uns mit den tausenden von Chips versorgte, jemanden, der diese Chips zusammensetzte usw.

**Welches Entwicklungsequipment nutzt Du derzeit?**

Ich verwende einen Amiga und den PC für den Lynx und eine Flash-Cart und das Alpine-Board für den Jaguar.

**Welche Jaguar- und Lynx-Spiele hast Du eigentlich bereits geschrieben? Gibt es irgendwelche speziellen Voraussetzungen?**

Alle Spiele, die Songbird bisher hergestellt hat, laufen auf allen Systemen. Für den Lynx haben wir SFX, Ponx, Lexis, Remnant: PW3D, Championship Rally und Crystal Mines II: Buried Treasure veröffentlicht. Für den Jaguar haben wir



Hyper Force, Protector, Skyhammer und Soccer Kid veröffentlicht.

**An welchen Projekten arbeitest Du im Moment? Wann werden sie erhältlich sein?**

Cybervirus für den Lynx ist mein nächstes Projekt. Es wurde ursprünglich von Beyond Games entwickelt, aber nie fertig gestellt. Ich hoffe außerdem, dass ich in diesem Jahr auch zu einigen neuen Jaguar-Projekten komme, kann aber bisher noch nichts ankündigen.

# JAGUAR

**Gibt es etwas, was Atari-User tun können um Songbird zur weiteren Entwicklungen zu ermutigen?**

Klar - kauft neue Spiele! Aber mal im Ernst: Unterstützende eMails und Vorschläge für zukünftige Projekte sind zwar auf vielerlei Weise sehr nett, aber das beste, was ein Atari-Fan tun kann um neue Spiele zu fördern ist die vorhandenen zu kaufen. Ich habe mein Bestes getan um Spiele in den verschiedensten Genres anzubieten - Sport, Action und Arkade - sodass ich denke, dass für jeden etwas dabei ist.

**Kannst Du Hard- und Software empfehlen, wenn unserer Leser selbst anfangen möchten für Jaguar und Lynx zu entwickeln?**


Der günstigste Weg für den Lynx zu entwickeln ist entweder der Handy-Emulator oder ein BLL-Download-Cart. Championship Rally hat ein BLL-Feature im Tournament-Menü und ist direkt bei Songbird erhältlich.

Beim Jag ist eine Flash-Cartridge oder ein BJL-Jaguar der günstigste Weg um einzusteigen. Vielleicht gibt es aber in Zukunft einen einfacheren und günstigeren Weg mit der Programmierung zu beginnen.

Der beste Weg um an Flash-Carts und andere ungewöhnliche Teile zu kommen ist es, ein Auge auf die Auktionen bei eBay zu haben oder in Diskussionsgruppen herumzuzufragen. Gute Adressen sind „games.video.atari“ oder atarihq.com/interactive.

**Was sind Deine persönlichen Gedanken zur Vergangenheit und Zukunft der Atari-Szene und den Jaguar- und Lynx-Plattformen?**

Ich denke, wir können noch einige neue Spiele für diese Systeme sehen, wenn die Fans sie weiterhin unterstützen und neue Veröffentlichungen kaufen. Besonders die Qualität der Spiele für den Atari Lynx hat sich in den letzten Jahren dramatisch verbessert und ist teilweise auf der Höhe der „professionellen“ Veröffentlichungen. Ich erwarte das dies mit der Zeit auch auf neue Jaguar-Veröffentlichungen zutrifft. Es ist meine ehrliche Hoffnung, dass weiterhin neue Spiele für Lynx und Jaguar veröffentlicht werden können. Die Atari-Gemeinde kann dies ermöglichen!

**Danke für das Interview. Es macht immer wieder Spaß sich über Atari zu unterhalten. **

Songbird Productions, 1736 Chippewa Drive NW, Rochester, MN 55901, USA  
songbird@atari.net, songbird.atari.net



## ☐ Scene-Report

**Und wir bleiben in Partystimmung. Die ultimative Veranstaltung für alle Scener findet vom 11. bis zum 15. April in Hamar, nördlich von Oslo statt. Nico Barbat unterhielt sich mit den Veranstaltern.**

### ☐ The Gathering 2001

Interview: Nico Barbat

Die Scene versteht es bestens sich zu amüsieren. Große alljährliche Veranstaltungen wie »Mekka^Symposium« in Deutschland, »The Party« in Dänemark, »The Assembly« in Finnland und »The Gathering« in Norwegen ziehen tausende von Demo-Interessierten auf allen Plattformen an. Die diesjährige The Gathering (TG01), die vom 11. bis 15. April in Hamar, nördlich von Oslo, stattfindet, steht unter dem Motto »A Cyberspace Odyssey«. Wir unterhielten uns mit Bent Stamnes, einem der Veranstalter der TG01, über die Entwicklung der Demoscene und der Parties im Speziellen in den letzten Jahren.

*Hallo und willkommen, Bent. Würdest Du Dich, wie in der Demoscene traditionell, kurz selbst vorstellen?*

Sicher! Mein Name ist Bent Stamnes, und ich bin Teamleiter für die Democrew der TG01 in Norwegen. Mein Job ist die Realisierung der verschiedenen Demo-Wettbewerbe, also dafür zu sorgen, die Abgabetermine einzuhalten und die Wettbewerbe durchzuführen - ein Job voller Hektik, Stress und wenig Schlaf...

*Womit verbringst Du Deine Zeit, wenn Du mal nicht in Party-Vorbereitungen steckst?*

Ich betreibe ein Unternehmen im Internet-Sektor, das Multimedia-Dienstleistungen für spezielle Projekte anderer Firmen erbringt, also beispielsweise ein Intro für ihre

Software. Gewöhnlich binde ich Leute aus der Scene für die aktuellen Entwicklungen dieser Projekte ein. Daneben habe ich ein kleines Unternehmen, das Songs für unterschiedlichste Künstler produziert, einschließlich eines eigenen Projektes (»Boombbox«), das auf verschiedenen eigenen Singles und norwegischen Samplern vertreten ist.

*Woher nimmst Du, bei so viel Arbeit im privaten und professionellen Leben, noch die Motivation, die Gathering zu organisieren?*

Seit ich mein erstes Demo gesehen habe - irgendwann im Jahre 1991 - wusste ich, dass die Scene etwas für mich war. Ich war über die Jahre hinweg an verschiedenen Scene-Projekten auf dem Amiga und dem PC beteiligt. 1996 veröffentlichten wir (»Excess«) unser erstes (und bislang letztes) Demo namens »Timeout«, das auf der Gathering den sechsten Platz in der Demo-Competition belegte, aber das hat mit der Sache eigentlich nichts zu tun... Ziemlich von den Crusaders war zu dieser Zeit einer der Organizer der Gathering (und er ist es, seit 1992, auch heute noch). Nach der Gathering '96 fragte er mich, ob ich der Democrew beitreten wollte - und das tat ich dann auch, ab der Gathering '97. Seit 2000 bin ich offizieller Teamleiter. Aber ich schweife wohl ein wenig ab ;)

Meine Motivation ist es etwas von dem Feuer zurück in die Scene zu tragen, das sich offenbar nach Finnland und Deutschland zurückgezogen hat, wo einst alles angefangen hat. Ich möchte, dass die heutige Computer-Jugend wieder kreativ wird, anstatt passiv mit IRC-Clients und Computerspielen die Zeit zu verbringen. Ich würde auch gerne sehen, dass die Gathering wieder einen größeren Teil der Aufmerksamkeit der Scene einfängt, denn in den letzten Jahren ist die Zahl der Beiträge zu den Wettbewerben gesunken. Eine große Aufgabe, aber irgendjemand muss sie ja erledigen, oder?

*Das ist wohl richtig - welche Aspekte für die TG01 siehst Du dementsprechend als besonders wichtig an?*

Es ist wichtig, dass auch die Neueinsteiger mit Respekt behandelt werden. »Puh, Du kannst ja nicht mal >>>

>> Metaballs machen, verschwinde!« - solches elitäre Verhalten ist nicht wünschenswert. Wir sollten die Gelegenheit ergreifen, junge Talente in die Demoscene einzuführen. Wir haben auch Pläne, Wettbewerbe mit einer niedrigeren Lernkurve einzuführen, um diese Leute für die Szene zu gewinnen - aber dazu später mehr!

**Welche Gruppen und Personen stehen hinter der Gathering 2001?**

Zunächst und zuvorderst die Demogruppe »Crusaders«. Sie haben die The Gathering ins Leben gerufen und waren immer präsent. Tatsächlich gäbe es wohl keine Gathering, wenn es sie nicht gegeben hätte. Dahinter stehen viele einzelne Personen, die in irgendeiner Weise mit der Party verbunden sind und die TG-Crew bilden. Zusammen besteht dieses Team aus gut 230 Leuten! Wenn spezifische Personen hervorgehoben werden sollen, komme ich wohl nicht um die Nennung von Vegard Sjefstad (Shade/Crusaders) herum. Seit Beginn hatte er eine so tiefgründige Überzeugung von der Gathering, dass er Tausende Dollars aus seiner eigenen Tasche bezahlt hat, um dieses Ereignis auszutragen - viele Leute haben diese Tatsache vergessen. Außerdem ist da noch Trond Michelsen, ein weiterer Crusaders-Oldtimer, der zusammen mit Vegard den Kopf der TG-Organizer bildet. Die beiden kümmern sich um das Budget, die Sponsoren und vieles mehr - ich würde ihren Job nicht übernehmen wollen.

**Da stimme ich Dir voll zu. Wenn nun ein Gast die TG01 besucht - welche Systeme kann er dort erwarten?**

Nun, alle! Wir haben Leute, die einen C=64 oder Casio-Taschenrechner mitbringen, und andere, die mit einer BeBox, SGI-Maschine oder Playstation anrücken. Es gibt keine Grenze für die Hardware-Plattformen, mit denen die Besucher hier erscheinen. Entsprechend werden wir Wettbewerbe für unterschiedlichste Systeme austragen.

**Welche Meinung vertrittst Du zum Thema »oldskool«, also die Tugend vieler älterer Demoscene-Mitglieder, ihre Demos und ihr Auftreten wieder verstärkt nach dem Vorbild der Legenden wie Melon, Phenomena oder Anarchy auszurichten?**

Meiner Meinung nach ist die Vorstellung des Begriffs »oldskool« weit gestreut und sehr relativ. Wenn ich ein Jahr



herauspicken müsste, würde ich sagen, dass »Oldskooler« die Leute sind, die seit 1992 in der Scene sind - aber die wahren »Oldskooler« sind die Entwickler der C64-Cracktros, oder?

Viele aus der alten Garde arbeiten heute bei Internet- oder Multimedia-Unternehmen rund um die Welt, und es ist nicht schwer zu verstehen, warum sie die best bezahltesten Jobs erhalten. Das Talent, das diese Leute hatten, ist unglaublich.

**Worin bestehen die Unterschiede zwischen der Szene von heute und gestern, und wie spiegelt sich dieser Wandel auf der The Gathering 2001 wieder?**

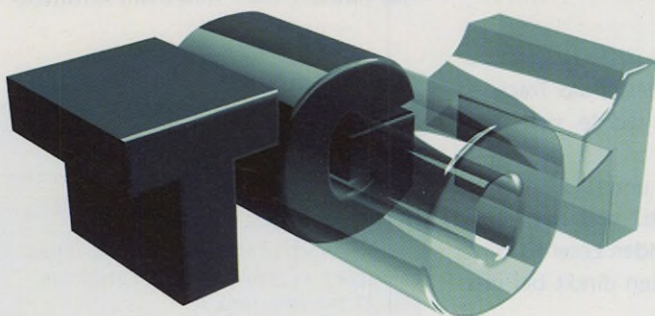
Die größte Veränderung ist, dass viele Leute scheinbar nicht mehr zusammen in einer Gruppe, sondern alleine für sich an einem Einzelprojekt arbeiten. Dies ist eine Schande, und verantwortlich dafür ist das Internet. Früher konnte man Leute, die man über BBS's oder ähnliches kennengelernt hatte, nur auf Parties treffen. Dort wurden Gruppen gebildet, über die die Mitglieder stärker in die Scene eingebunden wurden. Das Scenegefühl vergangener Tage war toll - man konnte sich einfach hinüberlehnen und z.B. bei Programmier-Problemen seinen Tischnachbarn auf einer Party fragen. Jeder half sich gegenseitig und gemeinsam. Heute scheint es, dass die Kontakte gescheut werden. Wir wollen auch auf der TG01 versuchen, dem Trend entgegenzuwirken, indem wir mehr teambasierte Wettbewerbe veranstalten.

**Welche Möglichkeiten gibt es, sich vorab über TG01 zu informieren?**

Das ist hübsch einfach - unter gathering.org sind alle wichtigen Informationen, z.B. News, die geplanten Bustouren zur TG01, Anreisepläne oder eine Mailingliste, zu finden.

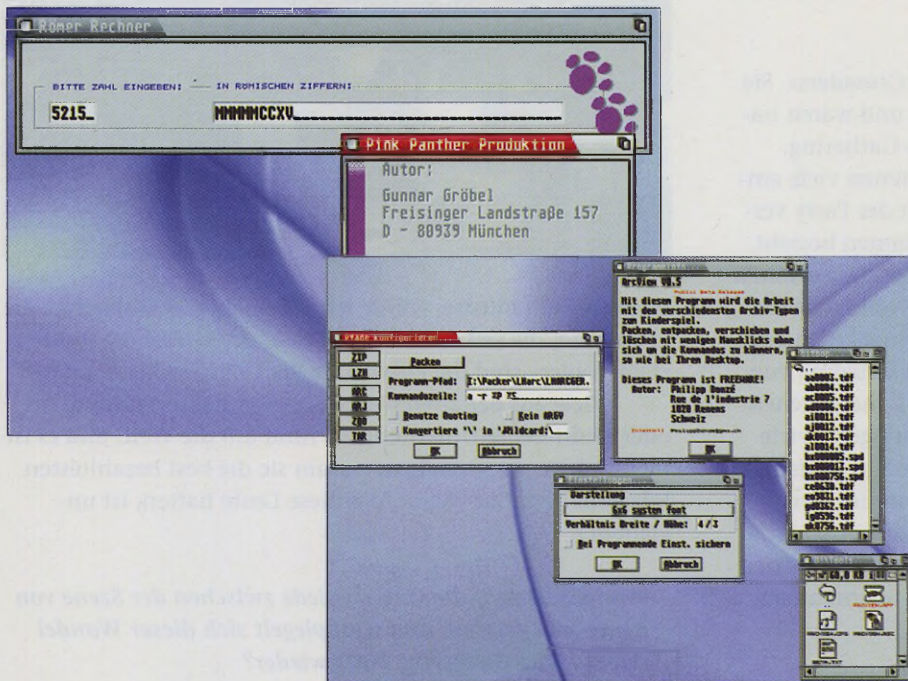
**Bent, vielen Dank für dieses Interview, und viel Erfolg für The Gathering 2001!**

Ich danke für das Interesse, und hoffe, Euch alle auf The Gathering zu sehen!



## □ 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.

### □ Arc-View: Archive handhaben unter jinnex

Die Arbeit mit gepackten Archiven ist oft umständlich, da Entpacker wie LHarc und Zip zumeist das Erlernen kryptischer Befehle voraussetzen. Das Leben wird allerdings einfacher, wenn Sie eine Packershell einsetzen, die ihnen die wichtigsten Operationen im GEM-Gewand darbietet. Arc-View ist ein neuer Kandidat in dieser Programmsparte und liegt in der öffentlichen Beta-Version 0.5 vor, die darauf wartet von Ihnen benutzt, bewertet und verbessert zu werden. Zögern Sie also nicht Ihr Mitspracherecht in der Atari-Welt zu nutzen!

### □ GMid2mod: MIDI-Files in MODs verwandeln

GMid2mod ist ein Programm für Atari-Musiker, das einfache Midi-Files in das Trackerformat MOD verwandelt, das besonders durch den Amiga geprägt wurde, sich aber auch auf dem Atari und dem PC durchsetzen konnte.

Bei der Konvertierung sind die Soundtrack-Formate MOD, XM und GT2 anwählbar. Damit das gewünschte Ergebnis entsteht, arbeitet das GMid2mod mit einer Sammlung von Samples, die sich im Internet oder auf unser kommenden Leser-CD findet. Auf Nachfrage können Sie die Bibliothek auch auf HD-Disketten direkt bei uns erhalten.

GMid2mod bietet eine GEM-Oberfläche und setzt einen Atari mit 2 MB RAM und Festplatte voraus. Das Programm liegt als voll nutzbare Freeware der Diskette bei.

### □ Mafia II

Mafia II ist eine Wirtschaftssimulation, in der Sie als gewiefter Mafiaboss ein Imperium aus Gewalt, Verbrechen, Wettbüros und Bordellen leiten müssen. Ein etwas ängstlicher Profikiller und Ihre Ihnen zu Willen stehende Sekretärin sind Ihnen dabei behilflich. Das Besondere: Das Spiel läuft komplett unter GEM und sollte daher auch auf Grafikkarten, Clones und Emulationen keine Probleme veranstalten.

Mafia II ist Freeware. Viel Spaß also beim Gangsterspiel.

### □ Update MagiCMac 6.15

Das Update auf MagiCMac 6.15 stellt sicher, dass Ihr „Atari“ auch unter MacOS 9.1 funktioniert. Wir wollen den Mac doch nicht unbrauchbar werden lassen...

### □ Die spinnen, die Roemer!

Roemer ist ein kleines Tool aus dem Hause Pink Panther Produktion, das Zahlen in ihr römisches Äquivalent verwandelt. Es bietet eine attraktive Oberfläche und ist intuitiv bedienbar. Wenn Sie also Probleme beim neuen Asterix-Band haben, schlagen Sie zu!

### □ Win '98: April, April...

Matthias Jaap sendet Ihnen die besten Wünsche für einen schönen April und wünscht fröhlichen Knobelspaß. Einfach entpacken, starten und versuchen zu schließen. Win '98 sollte alle Freunde und Feinde von dem großen Unternehmen aus Redmond freuen und auf jedem Atari laufen. Mehr wird nicht verraten. □

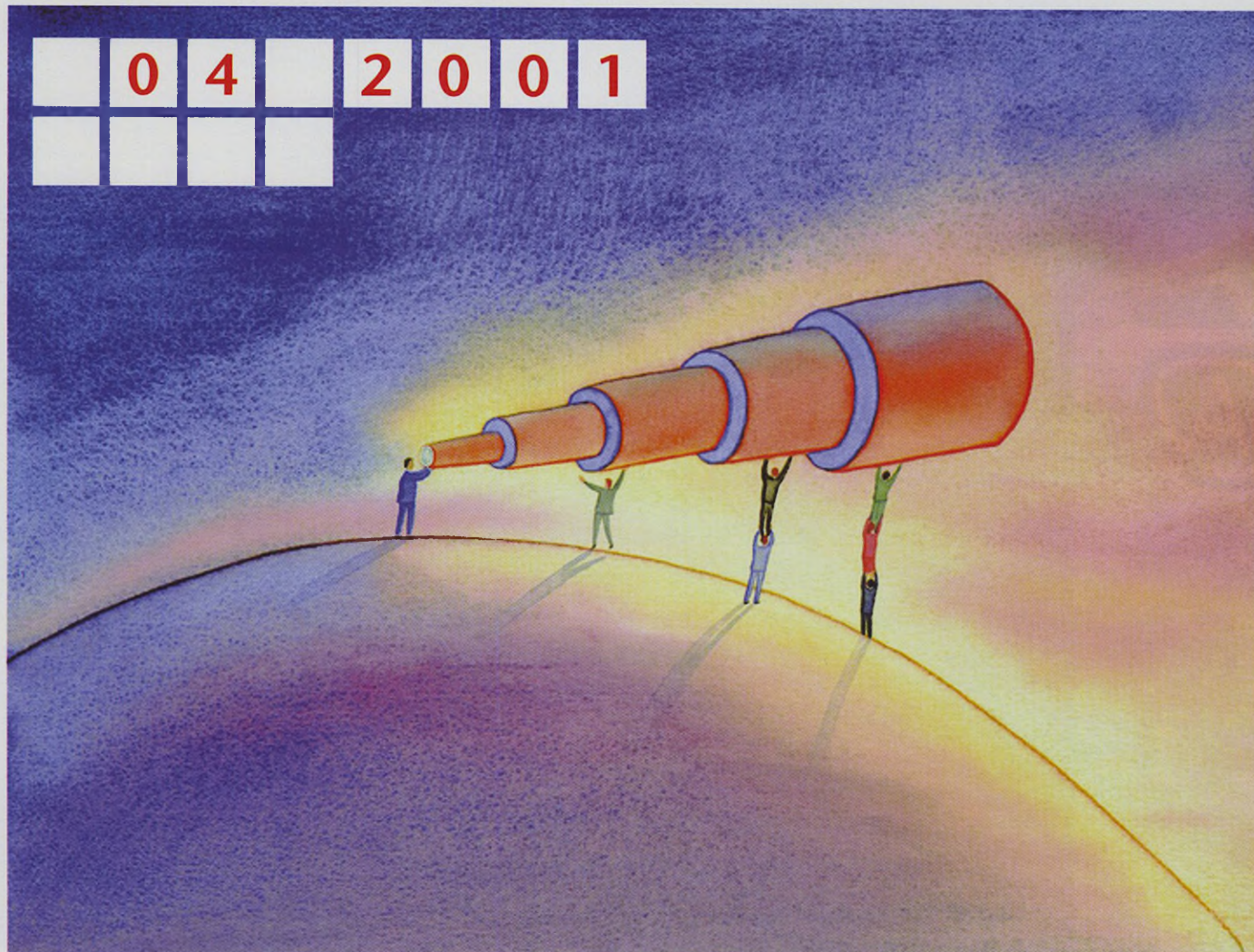
### Bestellung

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: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatia-mühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkemedia.de. □



## **Ausblick**

Die st-computer im April 2001



### **Software**

**Die Flut der Programme, die zur Zeit zur Freeware erklärt werde, reißt nicht ab.** Budget 1.32a ist eine aktuelle Finanzplanung für den Privatmann und den semiprofessionellen Einsatz. In der kommenden Ausgabe beleuchten wir es hinsichtlich seiner Eignung im Heimbüro.

Brandneu auf dem Markt ist dagegen die Version 3.0 von PhotoTip, einer modernen Software zum Auslesen von Bildern aus einer digitalen Kamera. Das Programm hat sich mittlerweile sehr erfreulich gemauert, sodass es durchaus auch als alleinstehende Bildbearbeitung und Bilderkatalog brauchbar ist. Joachim Fornallaz weiß mehr zu berichten...

Matthias Jaap ist dagegen auf die Pflege Ihres Monitors aus und schaut sich die derzeit erhältlichen Bildschirmschoner einmal genauer an. Wir freuen uns auf schönen Bildern und einen spannenden Vergleich. Passend zur Jahreszeit hat Matthias auch einen Beitrag zum Thema Eastereggs auf dem Atari angekündigt. Na dann fröhliches Suchen nach Hamburg! □

### **15 Jahre st-computer**

**Zugegeben, wir haben es echt verpennt.** Denn eigentlich hätte Sie diese Überschrift schon im Januar dieses Jahres erwarten müssen, immerhin startete die st-computer im Januar 1986 in einen aufregenden Publikationszeitraum, der in der schnelllebigen Computerwelt seinesgleichen sucht. Wir legen Staubschutzmasken an, steigen in das unaufgeräumte Kellerarchiv und lassen für Sie 15 Jahre der Geschichte der st-computer, des Atari und letztendlich des Personal Computings Revue passieren. Wir freuen uns schon auf diesen Tripp durch eineinhalb Jahrzehnte Atari-Computing. □

## ◻ Wer ist eigentlich... Bastian Moritz?

*Bastian, seit 1999 produzierst Du Magazine für den Atari. Was war für Dich der Grund, hier tätig zu werden?*

Im „Computer-Flohmarkt“ tauschte eine kleine Gruppe Atari-User fleißig Infos aus, was mit den Abo-Coupons recht mühselig war. Irgendwann kam ich auf die Idee, ein kleines Paper-Mag zu erstellen. Eigentlich war es genau für diesen Personenkreis gedacht, doch Sacha Roth (MuCS) schlug vor, das Heft jedem zugänglich zu machen. So nahm die Classic-Atari ihren Anfang ...

*Seit dem Januar 2000 hast Du die Systeme Amiga und Acorn in Dein Magazin mit einbezogen. Was waren die Gründe dafür?*

Ich hab irgendwann begonnen, mich mit dem RISC OS-Markt zu beschäftigen, da sich dieser meiner Meinung nach sehr interessant entwickelt. Weil ich keine Lust hatte meine Aktivitäten zu splitten, und weil ich einen Blick über den Tellerrand für sinnvoll halte, wurde das Mag auf drei Nischensysteme ausgeweitet - Atari, Acorn & Amiga. So erklärt sich auch der neue Name: Triple-A

*Wie geht es mit Deinen Aktivitäten und dem Triple-A-Mag weiter?*

Es wird für mich immer schwerer die Zeit für die Arbeiten am Magazin aufzubringen. Ewig werde ich die Triple-A nicht fortführen können. Sollte ich das Heft einstellen, habe ich mir vorgenommen, regelmäßig für die stc und die GAG-News (RISC OS) zu schreiben.

*Wo liegen Deiner Ansicht nach die Stärken der behandelten drei Systeme?*

Der Amiga hat die fanatischste Fangemeinde. Als System überzeugt er mich persönlich nicht. Der Acorn-/RISC OS-Sektor profitiert von den großen Anwendungsfeldern im Embedded-Bereich und verfügt meiner Ansicht nach über die ausgefeilteste Arbeitsumgebung. Der Atari wartet mit beeindruckend kompakten Betriebssystemen und einigen unerreichten Programmen auf.

*Du scheinst auch ein großer Fan der 8-Bit-Systeme von Atari zu sein...*

Ja, ich habe einen XE mit zwei 1050-Laufwerken (eine Turbo) und XEP-80 Zeichenkarte. Von beruflichen Sachen und Internet-Anwendungen mal abgesehen, nutze ich diesen Rechner am häufigsten - just for fun.

*Wie ist Deine persönliche „Atari-Story“? Wie bist Du also zum Atari gekommen?*

Mein erster Rechner war ein TI99/4a. In der 6. Klasse hatte ich zwei Freunde, die kommerzielle Spiele für den ST entwickelt haben. Das hat mich natürlich fasziniert und ich begann auf einen ST zu sparen. Wegen mangelnder Disziplin kam irgendwie nie genug Geld zusammen, und 1987 hab ich mir schließlich einen 800XE gekauft - da stand ja auch Atari drauf! Ich hab den Schritt nie bereut und saß täglich 3 bis 5 Stunden davor. Das gute Stück habe ich bis 1993 in Gebrauch gehabt. Es folgten ein paar PCs für Schule und Beruf, und mein Computerinteresse sank zeitweise auf den Nullpunkt. 1997 hab ich durch Zufall einen 1040 ST<sup>FM</sup> erstanden, das ehemalige Objekt meiner Begierde! Von da an ging es wieder richtig los, binnen einiger Wochen kamen zwei Falcons und ein TT dazu. Mein Bruder hat nicht schlecht geguckt, als ich ihm meinen Pentium 100 geschenkt hab. Seitdem habe ich keinen PC mehr angerührt. Seit dem letztem Jahr hab ich noch einen Acorn RPC und auch wieder einen 8-Bit-Atari.

*Amiga plant ein großes Comeback, und auch um die Wiedereinführung des Atari-Systems gibt es ja immer wieder Bemühungen. Wie siehst Du persönlich die Chancen und Notwendigkeiten für so ein Revival?*

Ich würde meine Ataris auch gerne wieder professionell und nicht nur als Kultobjekte einsetzen. Der Schlüssel hierzu liegt meines Erachtens in neuer Hardware. Wer dies für unmöglich hält, der werfe einen Blick auf den RISC OS-Markt! Die Frage ist halt, wie man so etwas angeht.

*Was machst Du privat, wenn Atari und Acorn einmal ausgeschaltet sind?*

Im Moment gibt es für mich eigentlich nur drei Betätigungsfelder: Arbeiten, meine Freundin oder vor dem Rechner sitzen. ◻

# Jetzt im Mini-Abo testen!

Testen Sie mac life im Schnupper- oder Probe-Abonnement

- das Schnupper-Abo über 2 Hefte ist absolut kostenfrei!
- das Probe-Abonnement über 3 Hefte kostet nur 18,- DM
- als Probe-Abonnent erhalten Sie zusätzlich das tolle, neue mac life Mauspad
- Sie erhalten das Heft vor dem Erscheinen im Handel

ab 0,-  
im Jahr

## Abo-Bestellung:

Ja, ich möchte das mac life **Schnupper-Abonnement** über 2 kostenfreie Ausgaben. Wenn ich innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt des zweiten Heftes nicht kündige, möchte das Jahresabonnement der mac life im Anschluß an das Schnupper-Abonnement. Nach Erhalt der 12 Ausgaben kann ich das Abonnement jederzeit zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zuviel gezahlte Beträge zurück.

Ja, ich möchte das mac life **Probe-Abonnement** über 3 Ausgaben zum Vorzugspreis von 18,- DM. Wenn ich innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt des zweiten Heftes nicht kündige, möchte das Jahresabonnement der mac life im Anschluß an das Schnupper-Abonnement. Nach Erhalt der 12 Ausgaben kann ich das Abonnement jederzeit zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zuviel gezahlte Beträge zurück.

Name/Vorname

Straße/Nr.

Telefon

E-Mail-Adresse

PLZ/Ort

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                      Geldinstitut

Kontonummer

Kartenummer                      Ablaufdatum

Karteninhaber

### Vertrauensgarantie:

Binnen einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) kann ich die Bestellung schriftlich bei der mac life (falkemedia - An der Holsatiamühle 1 - 24149 Kiel) widerrufen. Ich bestätige durch meine zweite Unterschrift, dass ich die Vertrauensgarantie zur Kenntnis genommen habe.

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



Senden Sie Ihr Formular bitte an:

falkemedia  
Abo mac life

An der Holsatiamühle 1  
24149 Kiel

Tel. (0431) 27 365

Tel. (0431) 27 368

[www.mac-life.de](http://www.mac-life.de)

# Gewinnen Sie Preise im Gesamtwert von

# 25.000 DM



Jetzt in **mac life** 2/2001  
und 3/2001 der Coupon  
zum Ausschneiden, Absen-  
den und Mitmachen!

