

atari-computing heute

st-computer

Ausgabe 09-2002
st-computer.net

Neuheiten rund um Text & DTP



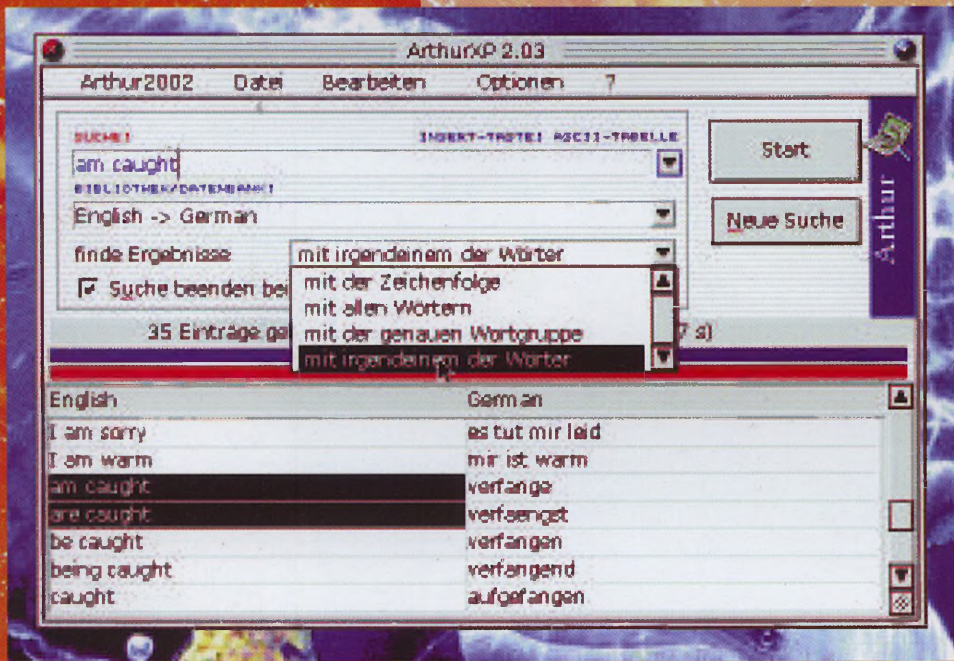
PAPYRUS 9: ENDLICH DA • GROSSES INTERVIEW: ULF DUNKEL ZUM KAUF VON CALAMUS
WEITERENTWICKELT: SPARETIME • LESER-CD 09-2002 • MAGICMAC FÜR MAC OS X

EUR 5.- • CHF 9.80

FRISCHE SOFTWARE FÜR IHREN ATARI

ARTHUR XP

2002



Arthur XP ist ein leistungsfähiges Übersetzungsprogramm für den Atari. Es übersetzt Stichwörter und Redewendungen zwischen derzeit 21 (!) Sprachen und arbeitet dabei optimal mit dem Texteditor Luna (liegt der CD bei) zusammen. Arthur XP setzt MagiC oder N.AES, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab ST-High voraus.

Versandkosten:

EUR 5.– per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (VISA oder Mastercard)

EUR 9.– per Nachnahme

EUR 10.– Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte)

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung Arthur“

An der Holsatiamühle 1

D-24149 Kiel

Fon 04 31-200 766 0

Fax 04 31-27 368

Per Download:

nur EUR 29.–

Auf CD-ROM mit Booklet:

nur EUR 39.–

shop.falkemedia.de



α Atari-Fan des Monats

Kryton

Die klassische Spielkonsole Atari VCS 2600 gewinnt auch über 20 Jahre nach ihrer Vorstellung in den Vereinigten Staaten immer mehr Anhänger. Jenseits von 3D-Engines und Internet-Games wissen viele Spielernaturen trotz Minimal-Grafik Spielwitz und Kurzweiligkeit zu schätzen. Und so finden VCS-Emulatoren reißenden Absatz, engagierte Entwickler entwickeln in Heimarbeit sogenannte „Homebrew“-Games, andere machen das VCS tragbar oder verbannen seine Technologie auf einen einzigen Chip.

Rund um die legendären Pixel-Grafiken ist ein regelrechter Kult entstanden. Der Maler Kryton hat bekannte Charaktere und Szenen aus VCS-Spielen nun auf Acryl gebannt und verkauft diese an ebenso große Atari-Fans, die ihr Haus damit schmücken möchten. Und die Palette ist breit und umfasst geliebte und bekannte Videospiele-Helden wie die Space Invaders oder die Asteroids. Auch komplette Szenen aus „The Empire Strikes Back“ werden gezeigt.

Die Bilder werden auch komplett mit Rahmen verkauft. Ganz so billig ist der künstlerische Anspruch aber nicht: Die Preise bewegen sich zwischen 45 und 300 US-Dollar. Sammlerware für Fans halt! α





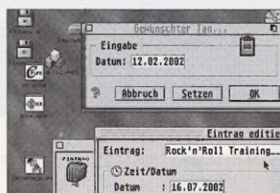
12



18

Pfannkuchen herzhaft	
feilern aus dem Backofen:	
1. mit Schinken	DM 7,90
2. mit Speck	DM 7,90
3. mit Käse	DM 7,90
4. mit Speck und Käse	DM 8,90
5. mit Schinken und Käse	DM 8,90
6. Mit Ananas und Käse	DM 8,90

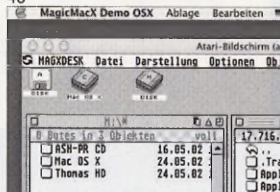
20



44



48



52

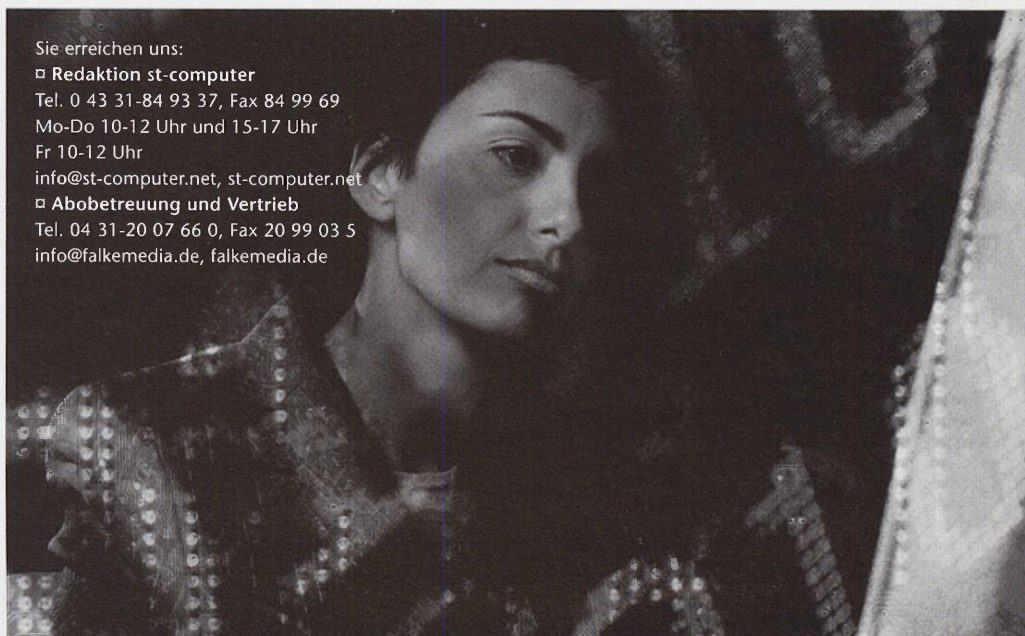


56

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Kryton
- 05 **Editorial** Anwender und Entwickler
- 06 **Leserpost** Briefe, Meinungen und Fragen an die Redaktion der st-computer
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 09-1992
- 10 **Aufgeschlagen** Der Blick auf den aktuellen Büchermarkt
- 11 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge
- 12 **Calamus-Talk** Ulf Dunkel über den Kauf des Calamus
- 18 **Amiga + Retro 2002** Amiga, Atari und Commodore – fast wie damals
- 20 **papyrus OFFICE 9** Das beste Office-Programm im Test
- 24 **Eine runde Sache** Die stCD 09-2002 vorgestellt
- 26 **Da hängt der Hammer!** eBay-Workshop, Teil 2
- 30 **Webprogrammierung auf dem Atari** Teil 15 unseres Einsteiger-Workshops
- 34 **PC <-> Atari <-> PC** Datenaustausch zwischen Atari und PC in der Praxis, Teil 4
- 37 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 43 **Kleinanzeigen** Kaufen und Verkaufen in der st-computer
- 44 **spareTIME 1.12** Der Organizer für den Atari wird weiterentwickelt
- 48 **Trapper** Systemerweiterung im Test
- 52 **MagiC Mac X** Erster Blick auf die Atari-Umgebung auf dem neuen Apple-OS
- 54 **Scene** Atari-Zeitschriften im Netz
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im September 2002
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 10-2002
- 58 **Auf den Punkt gebracht** Atari-Begriffe näher erläutert

Sie erreichen uns:

☐ Redaktion st-computer
 Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69
 Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr
 Fr 10-12 Uhr
 info@st-computer.net, st-computer.net
 ☐ Abobbetreuung und Vertrieb
 Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 99 03 5
 info@falkemedia.de, falkemedia.de



□ Editorial

von **Thomas Raukamp** Chefredakteur der st-computer



«Entwickler und Anwender»

□ Reaktion willkommen!

Willkommen zurück in der st-computer! Ich habe die zurückliegenden Sommerwochen genutzt, um mich intensiv mit einigen Anbietern und Entwicklern am Markt zu unterhalten, um mir ein Bild darüber machen zu können, wie der verbliebene Markt die derzeitige Situation sieht. Das Ergebnis war etwas niederschmetternd. Auf der einen Seite stehen durchaus willige und fähige Shareware-Entwickler, die trotz des vergleichbar kleinen Marktes nach wie vor bereit sind, Programme für das Atari-System zu entwickeln. Auf der anderen Seite stehen Anwender, die nach neuen Produkten für den lieb gewonnenen Rechner verlangen. Immer wieder wird schließlich das Argument formuliert, dass das Hauptproblem des Atari-Marktes die fehlende Versorgung mit aktueller Software sei.

Doch irgendwie scheinen diese beiden Interessensgruppen nicht zusammen zu kommen. Richard Gordon Faika, Entwickler von Arthur XP, einem durchaus interessanten Übersetzungsprogramm, kommt gerade einmal auf ein Dutzend Bestellungen für das Programm, das immerhin in der st-computer getestet und ganzseitig beworben wurde. Matthias Jaap, der auch bereits einigen Anwendern durch qualitativ hochwertige Software wie HP Penguin bekannt sein sollte, kann die Bestellungen für den von ihm weiter gepflegten Organizer spareTIME (Test in diesem Heft) buchstäblich an einer Hand abzählen. Und in der Redaktion der st-computer merken wir, dass uns zwar immer wieder bescheinigt wird, dass unser Heft nach wie vor den Geschmack der Anwender trifft – trotzdem geht die Zahl der Leserbriefe zurück. Informieren über das Fortkommen des Systems ist eine Sache, das Schreiben eines Briefs wohl eine andere...

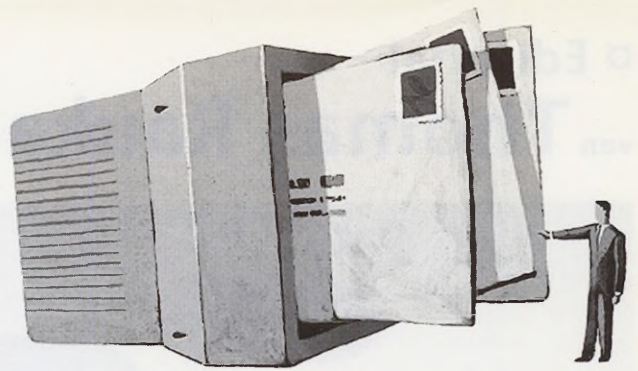
Es drängt sich etwas die Frage auf, ob Atari-Anwender nicht mehr bereit sind, in ihr System zu investieren. Der Atari scheint reines Hobby zu sein, und wenn überhaupt in Software investiert wird, dann höchstens in Programme für den daneben stehenden PC oder Mac. Für Atari-Entwickler bleibt da meist kein Cent über. Dies ist selbstverständlich ein Teufelskreislauf, denn immerhin wird ihnen damit signalisiert, dass kein Markt mehr da ist, auf dem zumindest ein Anerkennungsbeitrag erzielt werden kann.

Wie ist Ihre Meinung zu diesem kontroversen Thema? Wir freuen uns auf möglichst viele Leserbriefe.

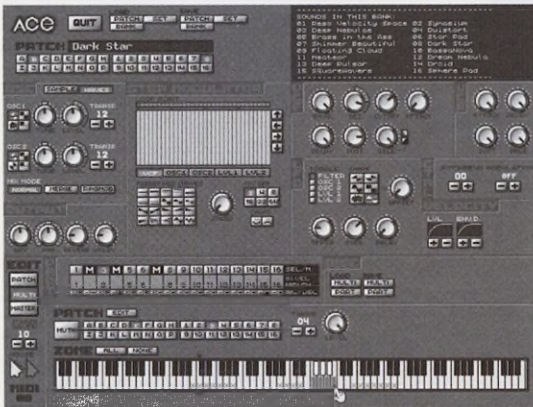
Ihr Thomas Raukamp

☉ Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen.
Richten Sie Ihre Leserpost bitte an *st-computer*, c/o
thomas raukamp communications, Ohldörf 2, D-24783
Osterrönfeld, *thomas@st-computer.net*.



☉ ACE MIDI



Nachdem ich in der Ausgabe 6 der st-Computer Ihren Artikel über den ACE MIDI-Software-Synthesizer gelesen habe, habe ich das Programm heruntergeladen, meinen alten Falcon 030 (4 MBytes, Standard) ausgemottet, sein MIDI-In mit dem MIDI-Out meiner Yamaha-Workstation verbunden, Kopfhörer in den entsprechenden Falcon-Ausgang gesteckt und das Programm gestartet.

Alles lief vielversprechend, die MIDI-Signale vom Keyboard wurden vom Programm, wie vom Kontrolllämpchen links angezeigt, offenbar empfangen. Auch ein Pegelanzeiger im Kanalwähler (PART) war dann aktiv, und alle Bedienungselemente reagierten auf Mausbefehle. Auffällig war lediglich ein Flackern des Mausursors, welches mit Annäherung an den oberen Schirmrand sehr an Intensität zunahm. Der Kopfhörer allerdings blieb absolut stumm. Da zu dem Demo-Programm überhaupt keine

Anweisungen zur Bedienung erhältlich sind, bin ich jetzt ratlos.

Eine Anfrage bei Thomas Bergström, wurde zwar postwendend beantwortet, doch war auch er hier ratlos. Was mache ich falsch? Können Sie hier helfen?

Ernst Kramer, per E-Mail

Haben Sie die Lautstärke im Programm ganz hochgeregelt? Sie könnten auch im entsprechenden Kontrollfeld im Betriebssystem des Falcon schauen, ob hier vielleicht die Soundausgabe abgeschaltet ist.

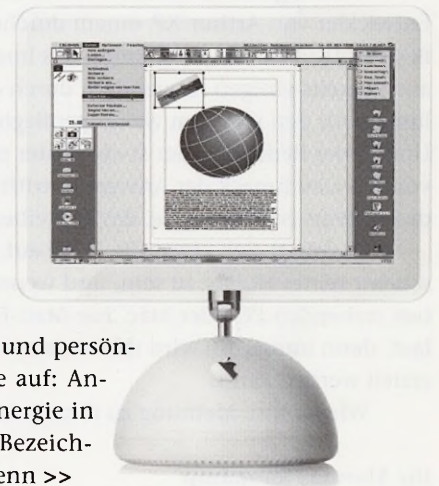
Um einen Hardware-Fehler auszuschließen, wäre die Information hilfreich, ob Ihr Falcon mit anderen Programmen Sound ausgibt. Ist zum Beispiel der Tastaturklick zu hören? Können Samples etc. mit Soundplayern wiedergegeben werden?

In ACE MIDI sind eigentlich keine weiteren Einstellungen vorzunehmen. Sind Soundbänke geladen worden. Wenn nicht, sollten Sie eine Demo-Bank laden und einen Sound anklicken. Red.

☉ Emulation oder Hardware?

Jedesmal warte ich ungeduldig auf das Erscheinen der st-computer, in der Hoffnung, dass nun endlich mal Land in Sicht ist in Sachen TOS-Computer. Nun werden wieder neue Hoffnungen geschürt und wie das gebrannte Kind frage ich mich: «Na, was wird denn diesmal daraus werden?»

Mein Diskettenabo habe ich abbestellt; die CD will ich vorerst noch weiter bekommen, trage mich aber doch mit dem Gedanken, auch das zu beenden, weil ich die Atari-Software so gut wie gar nicht nutze. Ich denke, mir geht es so wie vielen anderen stc-Beziehern: Wir arbeiten real schon längst mit dem Windows-PC. Unser Wissen um das Potenzial unseres Atari-Systems lässt uns noch bei der Stange bleiben, aber so richtig Zuversicht haben wir nicht mehr. Mittlerweile frage ich mich, ob es nicht ein Fehler war oder ist, sich ernsthaft mit neuer Hardware auseinander zu setzen und so viel Gehirnschmalz und vor allem logistische und persönliche Energie da hinein zu stecken. Ich stelle mal die These auf: Anstatt neue Hardware zu entwickeln, sollte man die gesamte Energie in die Entwicklung eines Emulators stecken, der unter einer Bezeichnung für alle gängigen Computersysteme vertrieben wird. Wenn >>



>> ich sehe, wie gut die Emulatoren bisher sind, dann meine ich, es müsste machbar sein, Emulatoren so zu gestalten, dass sie einerseits die Software problemlos ans Laufen kriegen und andererseits auf alle Fähigkeiten des Wirtsystems zugreifen können. Wenn ein Emulator auf einem PC ein Windows-Programm ist, dann müsste man doch – wie bei anderen Win-Programmen auch – jeweils die Hardwarekomponenten des PC nutzen können. Dann wäre der Emulator so eine Art Shell oder Bedienoberfläche, in der die Atari-Programme laufen, der Output würde dann an den Wirtrechner weitergeleitet. Oder als Beispiel Calamus: Das Programm läuft auf dem PC eigentlich als Atari-Programm. Es hat einen eigenen Emulator, den man aber nicht zu Gesicht bekommt. Dazu kann man natürlich verschiedener Auffassung sein, aber mir scheint es realistischer, gute Software zu entwickeln als gute, verkaufbare Hardware.

Letztlich wollen wir doch eigentlich mit unseren guten Programmen arbeiten. Warum haben wir Atarianer so viele Hemmungen, die technische Entwicklung zu nutzen, die bereits da ist: Schnelle Systeme, auf denen Emulatoren in gigantischer Geschwindigkeit arbeiten und jeden Atari in den Schatten stellen. Ich halte es für falschen Stolz, auf Hardware zu bestehen. Wir könnten unserem System einen Gefallen tun, wenn wir in den bestehenden Märkten mit überzeugenden, schnellen, kleinen, handlichen und geistreichen Programmen auftauchen könnten, die durch Multitasking und Schnittstellen alle bei Bedarf miteinander genutzt werden können – unter dem Namen eines einzigen TOS-Vertriebs und TOS-Emulators.

Mich interessieren Eure Meinungen dazu.

Rüdiger Pechan, per E-Mail.

Auch wir favorisieren die Perfektionierung von Emulationen. So würden wir MagiCMac auf einem G4-Mac wohl nicht gegen einen ColdFire-Atari eintauschen, der langsamer wäre und die bekannten Probleme übernehmen würde (keine Druckertreiber etc.).

Allerdings können wir auch den Wunsch vieler Anwender nach nativer Hardware verstehen – Systemidentifikation geschieht trotz aller Vernunftsargumente offensichtlich in erster Linie doch noch über die Hardware. Red.

□ Kleinanzeigen in der st-computer

Ich wollte eben online eine Anzeige aufgeben.

Aber nun kann ich in meinen letzten st-computer-Heften nirgends die Kleinanzeigen ausfindig machen! Was hat es für einen Sinn eine Kleinanzeige aufzugeben, wenn diese nicht abgedruckt wird?

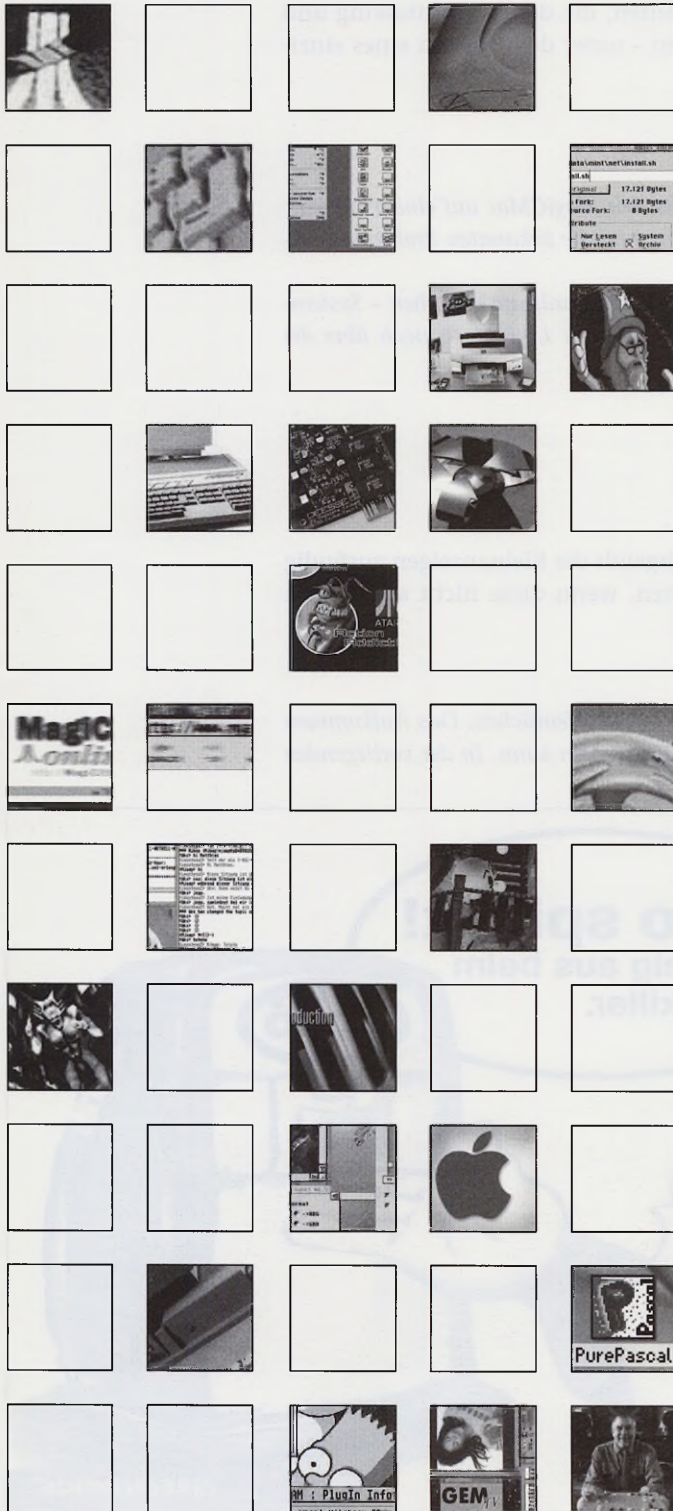
John Sinclair, via E-Mail

Wir sind zu der Praxis übergegangen, alle zwei Monate Kleinanzeigen zu veröffentlichen. Das Aufkommen ist so gering geworden, dass nicht in jedem Heft eine ganze Seite gefüllt werden kann. In der vorliegenden Ausgabe sind Kleinanzeigen enthalten. Red.



□ Wissens-Wert

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



□ invers kauft Calamus

Federkiel wieder in Deutschland

invers Software hat sich schon 1995 um die Copyrights für das professionelle Publishing-Programm Calamus SL bemüht, die damals noch bei DMC lagen. Leider kam es nie zum Vertrag, weil DMC das Komplettpaket Calamus SL und Calamus für Windows an die neu entstandene kanadische MGI Software Corp. verkaufte. MGI war aus der früheren Software-Handelsfirma ISD bzw. DMC Canada, einem Vertriebszweig von DMC, entstanden und beschäftigte sich seit seiner Firmengründung mit sog. SOHO-Software-Produkten (Small Office/Home Office). Die bekanntesten Massenprodukte von MGI waren und sind PhotoSuite und VideoWave.

Mitte 1997 hat invers von MGI neben dem Entwicklungsrecht auch das weltweite Exklusiv-Vertriebsrecht an Calamus SL erhalten. Während invers erfolgreich Calamus SL96 und SL98 herausbrachte, wurde bei MGI weiter am neuen Windows-Calamus, dem Calamus Digital Publisher 2.0 gearbeitet. Dieser Publisher wurde nie veröffentlicht, weil MGI Ende 1998 entschied, Calamus passe nicht in die Produktreihe von MGI und würde als supportintensives Produkt dort nicht gut vertreten sein können. Zu diesem Zeitpunkt entschied invers, Calamus SL auch unter Windows herauszubringen, was konkret bedeutete, Calamus mit einem Starter für Windows zu verbinden und die Dialog-Optik mehr an Windows anzupassen. Seit dem SL99 WinPack hat Calamus SL auch auf Windows-Rechnern erfolgreich seinen Platz gefunden.

Ulf Dunkel von invers Software versuchte im Frühjahr 2000 in Toronto, die Software-Rechte an Calamus SL und das Vertriebsrecht am Calamus Publisher zu erwerben. Zu diesem Zeitpunkt war MGI an die Börse gegangen und sah keinen Spielraum, diese Rechte zu veräußern. Der Calamus Publisher war mittlerweile technisch schon wieder veraltet und beteiligte Lizenzen waren erloschen. Nach der Übernahme von MGI durch die amerikanische Adaptec-Tochterfirma ROXIO Inc. zum Jahreswechsel 2001/2002 gelang es Ulf Dunkel endlich, die Rechte an Calamus SL von ROXIO zu erwerben. Seit dem 26.07.2002 sind die Calamus-Rechte bei invers Software und somit wieder in Deutschland zuhause.

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

□ T-Konto wird weiterentwicklet

Online-Banking mit dem Atari

Für alle, die das Duo T-Konto und Multiterm auf dem Atari für das Homebanking eingesetzt haben, gibt es einen Hoffnungsschimmer am Horizont.

Nachdem nun im März 2002 T-Online den BTX-Service abgeschaltet hat, gibt es zurzeit auf dem Atari ja keine Möglichkeit zum Homebanking mehr. Nach Anfrage des Entwicklers Harald Placke hat TKR (ehemaliger Hersteller von Multiterm) jedoch die Quellen zur Weiterentwicklung zur Verfügung gestellt.

Mittlerweile hat auch schon die erste Kontaktaufnahme >

> über T-Online zu den Bankseiten geklappt. Aufgrund dieser freudigen Umstände die Weiterentwicklung von T-Konto wieder aufgenommen worden.

Multiterm 4 erhält neben der neuen Anbindung zu T-Online eine modernere Oberfläche, während T-Konto 3 komplett neu programmiert wird. Aufgrund dessen steht der Zeitpunkt der Veröffentlichung beider Programme noch nicht fest.

webmaster@hapla.cjb.net
hapla.de.vu

Resource Master wird weiterentwickelt

Kein Vertrieb mehr durch ASH

Der beliebte Resource-Editor ResourceMaster wird weiterentwickelt. Die wichtigsten Neuerungen werden am ICON-Editor vorgenommen. Dieser wird komplett neu gestaltet, mit einer 16-fachen UNDO-/REDO-Funktion und zahlreichen neuen Zeichenfunktionen ausgestattet. Außerdem soll der IMG-Import verbessert werden. So ist eine Zoom-Funktion geplant. Außerdem wird das DHST-Protokoll unterstützt.

Der Vertrieb der kommenden Version wird nicht mehr von ASH erledigt, sondern in Eigenarbeit übernommen.

ArdiSoft, Armin Diederich, Birkenweg 23a, D-06369 Arensdorf
Armin@Diedering.de
ardisoft.de

Neue Version von N.AES im Herbst

Vorschläge willkommen!

woller systeme kündigte in einem Gespräch mit der Redaktion der st-computer definitiv eine neue Version des Betriebssystems N.AES für den Herbst 2002 an.

In der aktuellen Phase sind Verbesserungsvorschläge und Anregungen sehr willkommen. Freunde des eleganten AES-Systems für MiNT sollten sich also an die Entwickler wenden.

woller systeme, Grunewaldstraße 39, D-10825 Berlin
Fon 030-21 75 02 86, Fax 21 75 02 88

Vor 10 Jahren - die st-computer 09-1992

Retro-Stimmung

Viele interessante Themen erwarteten Atari-Anwender nach der Sommerpause des Jahres 1992.

Nachdem Atari lange Wochen seine «No Details»-Politik auf den Wundervogel Falcon angewandt hatte, war nun endlich Zeit für Details. Und die lasen sich ja gar nicht einmal schlecht: 68030-CPU, DSP, 16-Bit-Sound – wäre da nur nicht dieses Gehäuse gewesen, dass besonders professionelle Anwender, die einen echten Nachfolger zum TT haben wollten. Aber Atari wollte halt einen kostengünstigen ST-Nachfolger präsentieren, der weit in den Multimedia-Bereich vorstoßen sollte. Schade nur, dass die Zeit damals für kompakte Allrounder noch nicht gekommen war.

Mehrere Dinge teilen Atari Falcon und Lynx miteinander: Beide wurden lange Jahre verkannt, beide waren ihrer Zeit weiter voraus und beide erschienen in der stc 09-2002. Vom Lynx gab es nämlich die zweite Auflage: Lynx II. Und dieser hatte es durchaus in sich, bot er doch Farbe, Stereound und ein kompaktes, handliches Design. Erst der GameBoy Advance konnte den Lynx in dieser Hinsicht fast zehn Jahre später überflügeln – Atari also auch hier ein echter Vorreiter für Innovation.

Anwender aus dem Bereich DTP, die vom Falcon eher enttäuscht waren, werden sich eher für den ausführlichen Grafikkarten-Test interessiert haben, der sich in der st-computer 09-1992 fand. Besonders der VME-Bus von Mega ST^E und TT regte Entwickler zum verstärkten Produzieren an. Und so traten Karten wie COCO (DEM 1099.-), Crazy Dots 32k (DEM 1198.-) oder die TC1208 (DEM 3990.-) gegeneinander an. Der Kauf einer Grafikkarte verlangte also tatsächlich zum Teil mehr Geld als ein kompletter Atari. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



ATARI VCS 2600
KLASSIKER

Demon Attack 14,99

Fire Fighter 9,99

Dragonfire 9,99

Riddle of the Sphinx 11,99

Cosmic Ark 11,99

Star Voyager 11,99

Atlantis 12,99

www.retrohq.de/shop
WEITERE KLASSIKER IM ONLINE SHOP

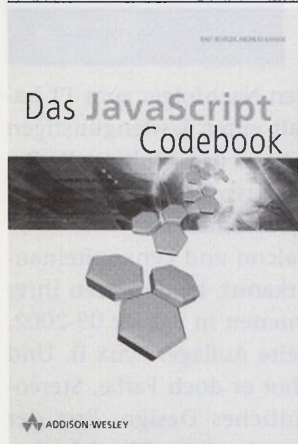
e-mail: shop@retrohq.de
Tel: 0711 - 63 65 636
Fax: 0711 - 63 66 106

□ Aufgeschlagen

In unregelmäßigen Abständen informieren wir Sie über Neuerscheinungen auf dem Buchmarkt, die auch für Besitzer alternativer Computersysteme von Interesse sein könnten.

Text & Scans: Rainer Wolff

□ Das JavaScript Codebook



Mit JavaScript ist es sehr schnell möglich, einer Website zusätzliche Funktionalität hinzuzufügen – unser aktueller Workshop beweist dies.

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Browsern erschweren jedoch die Implementierung vieler Funktionen. Mit diesem Buch erhält man zahlreiche, sofort einsetzbare Programmierbeispiele zu verschiedenen Gebieten der JavaScript-Programmierung. Die Programmcodes selbst sind so gestaltet,

dass eine Anpassung an eigene Gegebenheiten schnell und unkompliziert möglich ist. Alle Beispielprogramme wurden mit mehreren Browsern getestet. Falls eine Funktion für einen Browser nicht verfügbar ist, wird dies erwähnt und mögliche Optionen werden aufgezeigt. Die zahlreichen Tipps, Tricks und Hintergrundinformationen machen dieses Buch zum unverzichtbaren Begleiter bei der Programmierung mit JavaScript.

Das JavaScript Codebook, Ralf Beutler und Andreas Kansok, Addison-Wesley Verlag, 2002, 454 Seiten mit CD-ROM, EUR 49.95, ISBN 3-8273-1973-0

□ HTML 4 / XHTML – Das Handbuch

Wer mit der Gestaltung von Webseiten zu tun hat, stößt früher oder später auf HTML-Tags und CSS-Eigenschaften.

Auch wenn die meisten Web-Designer mit Editoren wie Dreamweaver arbeiten, entstehen letztlich HTML-Dokumente und externe CSS-Dateien. Ohne Wissen um deren Wirkung sind der Webseiten-Entwicklung jedoch enge Grenzen gesetzt. Der Autor Wolfgang Nefzger zeigt anhand von zahlreichen Beispielen, wie man komplexe Websites mit HTML 4, XHTML und CSS programmieren kann. Durch Browser-Symbole sieht man sofort, welcher Tag wie von welchem Browser dargestellt wird. Im Referenzteil findet man alle Tags in alphabetischer Reihenfolge zum schnellen Nachschlagen.

HTML 4 / XHTML – Das Handbuch, Wolfgang Nefzger, Microsoft Press, 2002, 654 Seiten, EUR 34.90, ISBN 3-86063-165-9

□ Webdramaturgie

Das Web als audio-visuelles Gesamt ereignis bietet nicht nur immer weitere Freiheiten, es fordert auch die Entwicklung neuer Interaktionsmodelle, über die Texte, Bilder und Klänge zu einem sinnvollen und ästhetischen Ganzen verbunden werden.

Die Autoren entwickeln hierzu eine Webdramaturgie, die Inhalte, Design und Programmierung wie in einer Inszenierung zusammenbringt. Der Leser erfährt, wie man auf der Basis der Webdramaturgie umfassende Webkonzepte entwickelt und gestaltet. Am Beispiel des Kunstprojekts www.zeitgenossen.com lernt man, wie man mit Hilfe bekannter Technologien multimediale Webinhalte nach dramaturgischen Gesichtspunkten gestaltet und die individuelle Anwendung in den Mittelpunkt der Weberfahrung stellt.



Webdramaturgie, Ursula Hentschläger und Zelko Wiener, Markt & Technik Verlag, 2002, 237 Seiten, EUR 49.95, ISBN 3-8272-6214-3

□ C# - C Sharp

Die „after-work“-Reihe wurde entwickelt, um sich nach Feierabend möglichst unkompliziert in ein neues IT-Thema einzuarbeiten.

Das Buch geht sehr praxisorientiert vor. Es konzentriert sich auf die wichtigsten Aufgabenstellungen, bietet Lösungsansätze für alltägliche Probleme und verhilft durch zahlreiche Tipps schnell und einfach zu konkreten Ergebnissen. Pro Kapitel findet der Leser ein konkretes Projekt, das sich mit einem zeitlichen Aufwand von rund zwei Stunden bequem nach einem arbeitsreichen Tag umsetzen lässt. Nach spätestens 14 Tagen ist man in der Lage, eigene Ideen mit C# zu verwirklichen.

C# - C Sharp, Klaus Löffelmann und Christian Sonntag, Sybex Verlag, 2002, 320 Seiten mit CD-ROM, 19.95 EUR, ISBN 3-8155-0518-6

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACE	1.05	ja	Falcon	Software-Synthesizer	http://nb.atari.org/
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.20	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
Arthur XP	2.06	nein	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgssoft.com/
AtariCQ	0.154	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.23	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
Calamus	SL 2002	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	5.05	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.dimitri-junker.de/software/cat/
CD-Writer Suite	3.2	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
Chrysalis	1.2	nein	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
Dillo	0.6.5	nein	MiNT	Webbrowser	http://members.lycos.fr/pmandin/fr/ports.html#Dillo
D***	0.29	nein	MiNT	D***-Portierung	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Diskus	3.9	nein	alle	Festplatten-Tool	http://www.seimet.de/diskus_german.html
EasyMiNT	1.351β	nein	MiNT	MiNT-Distribution	http://www.ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.05	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_ite.html
FirstMillion Euro	4.7.0	nein	alle	Fakturierung	http://f.i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
Gulliver	0.08	nein	alle	HTML-Viewer	http://olivier.landemarle.free.fr/gem/gulliver/
HD-Driver	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html
HighWire	0.07	ja	Multitasking	HTML-Viewer	http://highwire.atari-users.net/
HomePage Penguin	3.05	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Hyp_View	0.07	nein	alle	ST-Guide-Ersatz	http://home.tiscalinet.ch/donze/preview/index.html
Icon Extract	1.3	ja	alle	Icon-Konverter	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
jinne	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
jaNE	2.11	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kronus	1.0	nein	alle	Benchmark-Programm	http://olivier.landemarle.free.fr/gem/kronos/kronos.htm
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgssoft.com/
Luna	2.09	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00p1	nein	alle	E-Mail-Client	http://ciraconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.lfrance.com/Landemarle/gem/gem.htm
MiCo	2.08β	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.2	nein	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.57	ja	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.23	ja	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Peri	5.6.0R2	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursof/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Porthos	2.0	nein	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
qed	5.02	nein	alle	Texteditor	http://heinisof.atari-users.net/
Q****	0.6	nein	MiNT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Rational Sounds	2.02	nein	alle	Systemerweiterung	http://heinisof.atari-users.net/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.4	nein	MiNT	Multimedia-Library	http://www.multimania.com/pmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08β	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.22	ja	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.951	nein	MiNT	AES-System für MiNT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.96	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Kursiv gedruckte Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Semibold hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.



□ Calamus-Talk

Thomas Raukamp spricht mit Ulf Dunkel

Nach jahrelangem Tauziehen ist es nun endlich soweit: invers Software besitzt die Rechte am Publishing-Programm Calamus SL. Somit tun sich für die Zukunft des Programms ganz neue Wege auf. Thomas Raukamp von der st-computer traf sich mit Ulf Dunkel, um sich mit ihm über den Calamus-Deal und die Weiterentwicklung des Federkiels zu unterhalten.

□ Der Federkiel ist wieder in Deutschland beheimatet

□ Ulf, erst einmal herzlichen Glückwunsch zur „Hoheitsgewalt“ über den Calamus. Wie fühlt man sich, wenn man ein langjährig gehegtes Lieblingskind endlich offiziell adoptieren darf?

Natürlich ist das ein gutes Gefühl. Seit vielen Jahren habe ich mich für die Calamus-Entwicklung engagiert – die kompletten Rechte zu bekommen, war ein wich-

tiger Schritt für Calamus. Der alte MGI-Vertrag schränkte uns auf Dauer zu sehr ein.

□ *Ich nehme mal an, dass Du uns nicht offenbaren wirst, wieviel Steinchen Du für die kompletten Rechte auf den Tisch legen musstest, oder?*

Vertragsgemäß darf die Summe nicht genannt werden, aber es war noch bezahlbar, ohne unsere Liquidität für die Weiterentwicklung zu beeinträchtigen.

□ *Was gehört nun alles zu dem Kauf?*

Die kompletten Rechte an Calamus SL. Als MGI uns 1997 das exklusive Weiterentwicklungsrecht und das Vertriebsrecht gewährt hatte, war das natürlich erstmal ausreichend großer Handlungsspielraum. Aber die Software-Märkte ändern sich rasant, daher müssen wir viel rascher und auch tiefgreifender entscheiden können. Daher ist es wichtig, wirklich „Herr im eigenen Haus“ zu sein.

□ *Die einzelnen Module bleiben doch bis auf einige im Besitz der Entwickler oder wie sieht das jeweils aus?*

Die Modulrechte von DMC, MGI, Orion Computersysteme, Hasso Baudis, Frank Renkes Software, adequate systems GmbH, Frank Tag und anderen liegen eh schon bei mir. Die aktiven Entwickler (Monscheuer, Kammerlander, Maringele, Domröse, KEDO etc.) haben natürlich ihre eigenen Modul-Copyrights, wobei fast alle das Exklusiv-Vertriebsrecht an invers Software gegeben haben.

□ *Entwirre doch bitte einmal die Geschichte um die Inhaberschaft von Calamus. Einige Leser haben da sicher den Überblick verloren.*

Eigentlich ist das nicht so schwer zu überblicken: Dietmar Meyfeldt hat Calamus ursprünglich ins Leben gerufen. Er gründete die DMC GmbH und ließ Calamus für DMC entwickeln. >>

>> Anfang der 90er Jahre gab er einem externen Entwickler-Team den Auftrag, Calamus SL nach Windows zu portieren. Die Rechte blieben bei DMC. 1995 übertrug er die Rechte an Calamus von der GmbH auf seine Person zurück, verkaufte diese Rechte als Einzelperson an MGI in Kanada und liquidierte seine GmbH.

invers Software erhielt 1997 von MGI das exklusive Vertriebs- und Entwicklungsrecht für Calamus SL. MGI arbeitete noch bis Ende 1998 an der PC-Version von Calamus weiter, stampfte sie dann aber ein. Ende 2001 wurde MGI von Roxio geschluckt, die automatisch auch die Calamus-Rechte übernahmen. Im Juli 2002 konnte ich von Roxio endlich die Calamus-SL-Rechte kaufen. Die PC-Calamus-Version (Calamus Publisher) ist längst verstaubt und interessiert niemanden mehr.

□ *Wie zäh waren die Verhandlungen mit den Unternehmen aus Übersee?*

Die Rechtsabteilung von Roxio brauchte einige Zeit, um den Wert von Calamus abschätzen zu können, danach waren die Vertrags-Ausarbeitungen noch ein wenig zeitraubend. Letztendlich ist der Deal aber binnen drei Monaten über die Bühne gegangen.

□ *Was sind nun die nächsten Schritte nach dem Kauf?*

Wir haben eine meterlange Wunschliste. Ich denke, der drängendste Wunsch ist, dass die Mac OS-User jetzt endlich komplett auf Mac OS X umstellen können. ASH MagiCMac X 1.0 für Mac OS X ist weitestgehend fertig. Das Drucken muss noch angepasst werden. Von unserer Seite aus fehlt vor allem noch das Laden von Mac-PS-Type-1-Fonts und die Anpassung von MacPrint.

□ *Mit einer Preissenkung, weil invers eventuell keine Abgaben mehr an MGI leisten muss, ist aber nicht zu rechnen?*

Wir haben meines Erachtens wirklich

superfaire Preise und ständig Preisaktionen, Bundles usw. Die nicht mehr zu zahlenden Provisionen gehen in die Weiterentwicklung des Produkts, momentan konkret in die neue Vektorausgabe und den neuen Vektoreditor.

□ *Die auf der Webseite angerissene Zukunft von Calamus hört sich ja recht interessant an. Was hat nun die erste Priorität?*

Wie ich eben schon sagte: MacOS X. Wir möchten dort wieder mit dem Calamus WinPack gleichziehen.

□ *Wie wird Calamus nun in die Betriebssysteme Mac OS X und Windows weiter integriert? Wird nach wie vor die Atari-Oberfläche zu sehen sein oder verschwindet das Äußere ganz hinter einer Mac OS X- bzw. Windows-„Maske“?*

Windows-Oberfläche angepaßt ist.

Wer prinzipiell was gegen Schwarz-Weiß-Icons von bis zu 40x40 Pixeln Größe hat und diese als undifferenzierte Mini-Icons in der Presse zerredet (wie jüngst wieder in der c't geschehen), hat meiner Meinung nach noch nie etwas von Benutzer-Oberflächen gehört, sondern meckert nur, weil er die Bonbon-Optik von Windows XP oder den Aqua-Look von Mac OS X halt gerade hip und trendy findet.

Wie lange wir die schwarzweißen Icons und das Befehlsfeld-Konzept noch behalten, weiß ich nicht. Das beschäftigt mich nicht wirklich. Ich mag mir gar nicht ausmalen, wie die Leute bei der Vielzahl von Funktionen, die Calamus bietet, in Zukunft zig verschiedene Toolbox-Fenster wie Indesign oder Photoshop auf dem Bildschirm hin und herschieben oder

Wir haben eine meterlange Wunschliste. Ich denke, der drängendste Wunsch ist, dass die Mac OS-User jetzt endlich komplett auf Mac OS X umstellen können.

Wir machen „schleichende“ Portierung. Das heißt, es werden nach und nach weitere Teile des alten TOS-Codes umgeschrieben werden. Dabei spielt die Oberfläche eine große Rolle. Denn obwohl viele erfahrene Calamus-User die jetzige Oberfläche des Calamus SL nicht missen wollen, müssen wir auch auf potentielle Neukunden hören. Als deren größte Hemmschwelle wird leider immer wieder die Oberfläche genannt. Für mich ist das eigentlich unverständlich, da ich sehe, wie oft andere Programme durch neue Oberflächen an Bedienungs-Klarheit und Tempo verlieren, statt zu gewinnen. Es ärgert mich aber vor allem, wenn die Calamus-Oberfläche schlechtgeredet wird von früheren Atari-Usern, die ihre Wurzeln längst aufgegeben haben und sich heute in Windows- oder Mac-Welten tummeln. Calamus-User selbst stören sich kaum an der Oberfläche, zumal sie ja heute längst optisch der

doch nur ständig ein- und ausblenden wollen. Dieses Adobe-Konzept hat mir von Anfang an nicht sonderlich gefallen, weil es wertvolle Desktop-Fläche verschwendet. Mit Ergonomie hat das meines Erachtens nicht viel zu tun.

□ *Bei der Mac-Portierung arbeitet invers also ganz direkt mit ASH zusammen?*

Wir stehen noch am Anfang der Mac OS-Portierung. Von ASH ist hier leider nicht viel Hilfe zu erwarten. ASH hat noch immer die Rechte an MagiCMac, auch am von Andreas Kromke komplett neu geschriebenen MagiCMac X, jedoch sitzen bei ASH keine Entwickler. Die Schnittstelle von MagiC Mac X, von der aus wir nativen Mac OS-X-Programme aufrufen können, ist das Tor zur schleichenden Portierung. Schon unter MagiCMac 6 war es ja so, dass z.B. MacPrint, der PS-Type-1-Fontloader oder die Bildvorschau am >>



Die nächste Plattform, die nun komplett erobert werden soll: Apple Macintosh. Calamus setzt wieder auf die „schleichende“ Portierung – ähnlich wie beim WinPack.

>> Mac nativen Mac OS-PPC-Code aufrief. In der Art werden wir zunächst weitermachen und weitere kritische Teile portieren. Dann sehen wir weiter.

□ **Bist Du bisher mit der Geschwindigkeit unter Mac OS X auf einem heutigen Power Macintosh zufrieden?**

Geschwindigkeit und Stabilität sind das A und O bei Computern. Ich bin erst vor kurzem selbst auf Mac OS X aufgestiegen und nutze momentan 10.1.5. Es ist ein sehr stabiles System, das sehr viel Aufwand treibt, um als Unix-Derivat der alten Mac OS-Benutzerführung gerecht zu werden. Die neuen grafischen Features (PDF-Ausgabe am Bildschirm selbst für Programm-Icons usw.) kosten ihren Performance-Preis. Daher bin ich mit meinem 800

MHz-G4 momentan gut ausgestattet.

Auch mit der Performance von Calamus unter MagiCMac X bin ich zufrieden.

□ **Was fehlt genau noch an der Portierung von MagiC Mac auf Mac OS X?**

MagiCMac X hat das Problem, dass Mac OS X keinen Motorola 68000-Prozessorcode mehr emuliert. Die alten Mac OS-Versionen seit dem Umstieg von 68k-Prozessoren auf PowerPC-Prozessoren haben ständig ihre eigenen Wurzeln – sprich die 68k-Prozessoren – emuliert. Es war für mich immer spassig, wenn Verfechter irgendeiner reinen Lehre uns kritisierten, wir würden dem Mac OS mit einem Emulator (MagiCMac), den Calamus dort zum Laufen braucht, keinen Dienst erwei-

sen. Auch Mac OS 8 und 9 hatten selbst ständig einen Emulator an Bord, damit alte native MacOS-Programme nicht umgeschrieben werden mussten.

Mit Mac OS X wurde hier ein großer Schnitt vollzogen - meines Erachtens zu Recht. Mac OS X schleppt momentan noch eine sogenannte Classic-Umgebung mit, damit noch nicht auf Mac OS X portierte Programme dennoch laufen, denn auch Apple kann keine Rechner verkaufen, wenn keine interessante Software dazu da ist. Irgendwann wird die Classic-Umgebung sicher wegfallen.

Andreas Kromke hat also für MagiCMac X einen komplett neuen 68k-Emulator bauen müssen, denn das TOS in MagiCMac X braucht nun mal diese Prozessor-Umgebung. Das erklärt zum einen, warum die Fertigstellung von MagiCMac X so lange dauerte. Zum anderen erklärt dies, warum die Performance von MagiCMac X hinter der von MagiCMac 6 auf vergleichbaren Rechnern bisher ca. 40 % zurückbleibt.

Aber - machen wir uns nichts vor: Als wir Anfang 1999 das Calamus WinPack mit dem integrierten STEmulator herausbrachten, gaben wir eine Empfehlung, der Prozessor solle mindestens 133 MHz bieten. Heute kriegt man derart lahme Rechner nur noch im Museum.

Jetzt läuft Calamus SL2002 unter MagiCMac X auf einem G4-800er „gefühl“ etwa so schnell wie auf einem Windows-Rechner mit ca. 400-500 MHz – ich habe dies noch nicht exakt gemessen, auch, weil ich keine solchen langsamen Windows-Rechner mehr habe. Nächstes Jahr, wenn das Gros der Mac OS-Anwender tatsächlich die Rechnergeneration austauscht, werden wir längst weit über 1 GHz haben.

□ **Wird nicht durch die „schleichende“ Portierung, also die Verwendung von Emulatoren, nicht sowie-so viel Arbeitsleistung verschenkt?**

Unter schleichender Portierung verstehen wir das schrittweise Auslagern von Ursprungscode (hier für Atari-TOS) in ein anderes System (hier Mac OS X oder Windows). Der ausgelagerte >>

>> Code wird momentan noch vom Calamus-Rumpf angesprochen, kann aber natürlich später, wenn mal der Calamus-Rumpf komplett nativ unter einem anderen Betriebssystem als TOS läuft, dort direkt weiter verwendet werden, ohne dass noch die vermittelnde Zwischenschicht nötig ist. Daher ist keine Programmierer-Arbeitsleistung verschenkt.

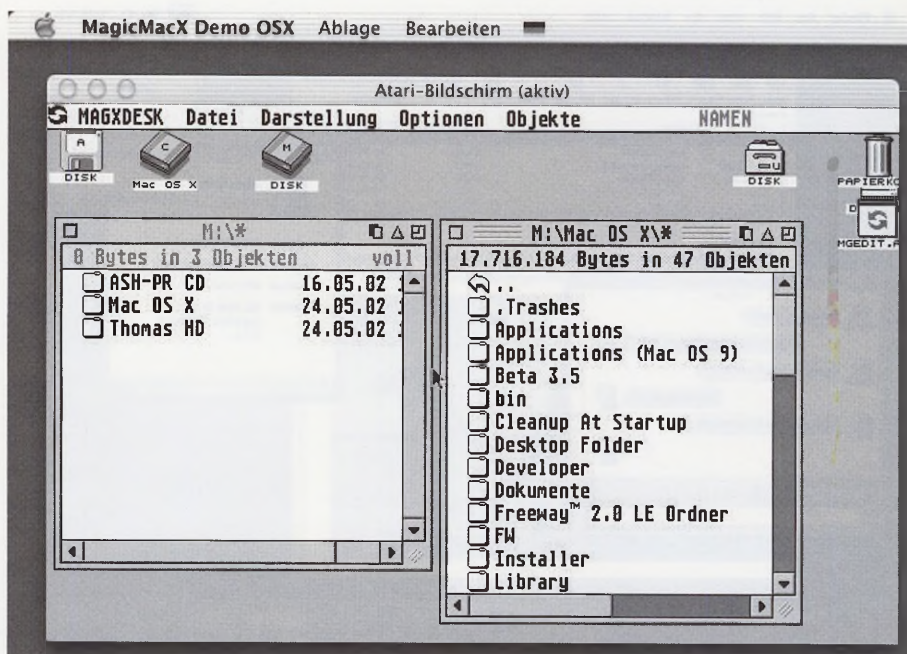
Rechner-Arbeitsleistung muss auch nicht in jedem Falle verschenkt sein. Bis das MagiC Mac unter den letzten Mac OS-9-Updates immer instabiler wurde (was mal nichts mit Calamus zu tun hat), haben die Calamus-Mac-Anwender sich über die Performance dort nie beschwert, und das, OBWOHL Calamus am Mac unter einem Emulator läuft. Wir haben schon früh für MagiC Mac sogar Funktions-BREMSEN einbauen müssen, da sonst einige Bedienungs-Elemente nur noch so am User vorbeigeblüht wären.

Es kommt also auf eine geschickte Implementierung an. Und natürlich war es ideal, daß der Motorola-Code von Mac OS und Atari-TOS nicht sehr weit auseinander standen. Der frühere Mac war eben „ein Atari mit weniger Maustasten für mehr Geld“.

□ Wenn ich das alles richtig verstehe, wird Calamus also komplett mit MagiC Mac zusammen als „Mac-Pack“ erscheinen? Der Anwender muss die Programme also nicht einzeln kaufen?

Das ist das Ziel. Das ist aber nicht neu. Wir haben das schon im Juli 1999 projektiert. MagiC Mac 6 war dafür vorbereitet worden, als Starter für nur noch ein Programm (eben Calamus) zu dienen.

Als Steve Jobs zu Apple zurückkehrte und die Mac OS-X-Geschichte anfang, haben wir Andreas Kromke gebeten, keine Energie mehr in MagiC Mac 6 zu stecken, sondern sich gleich auf die Anpassungen für Mac OS X zu stürzen. Das aber hat durch verschiedene Unwägbarkeiten und Probleme (auch seitens Apple) länger gedauert, als zuerst erwartet. MagiC Mac X ist mittlerweile dafür auch sehr stabil und wird sicher bald



Grundbau wird MagiC Mac für Mac OS X werden. ASH hat die Version 1.0 so gut wie fertig. Gute Nachrichten also auch für Nicht-Calamus-Anwender!

als „Starter“ für Calamus dienen können.

□ Was denkst Du allgemein über Mac OS X? Ist Apple hier wirklich so ein großer Wurf gelungen? Und was bedeutet OS X für die Publishing-Szene?

Das alte Mac OS war ziemlich krank, es hatte weder richtiges Multitasking noch konnte mich seine Benutzerführung jemals begeistern. Leider sind viele dieser Restriktionen auch in Mac OS X noch zu spüren. Am meisten ärgert es mich, daß auch Mac OS X noch immer standardmäßig mit nur einer Maustaste daherkommt. Das Apple-Bedienerkonzept waren meines Erachtens von Nasebohrern gemacht, die nie die motorischen Möglichkeiten des Multiple-Input-Device Maus verstanden haben. Die Begründung, man wolle den Leuten das Arbeiten erleichtern, hat für mich nie Sinn ergeben. Wozu hat die Hand fünf Finger, wenn man nur einen nutzen soll?

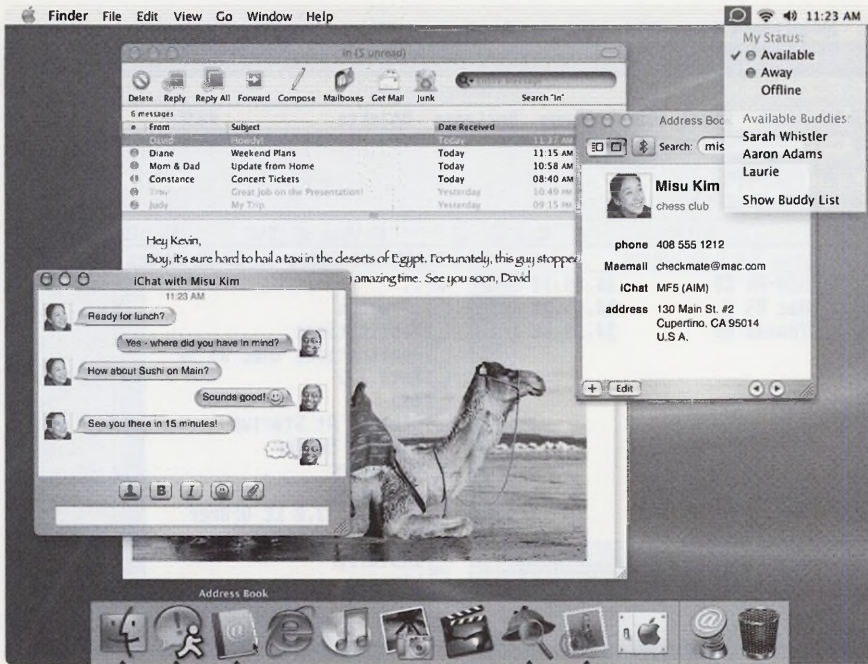
Für mich ist Mac OS X ein wichtiger Schritt nach vorn für Apple. Und es soll auch für Calamus eine interessante Plattform werden.

□ Interessant ist auch die Ankündigung, dass Arbeiten an der Benut-

zeroberfläche gemacht werden sollen. In welche Richtung geht es nun? Passt man sich doch an Lösungen wie InDesign an?

Wir möchten gern flexibel bleiben. Derzeit laufen Tests, wie gut und rasch wir die .NET-Dialogtechnik unter Windows einsetzen können. Dieses Konzept sieht vor, daß wir unter Mac OS X dann ebenfalls auf eine Oberflächen-Library (Cocoa) zurückgreifen könnten, um die Dialoge etc. darzustellen. Mein Wunsch wäre, daß die User zwischen verschiedenen Oberflächen wählen und diese auch selbst definieren können. Dann wären die alten leidigen Diskussionen über schwarzweiße contra bunte Icons, über 3D-Dialoge und Fenster-Optiken endlich zuende.

InDesign baut auf einer Oberflächen-Einheitsbrei-Library von Adobe auf, da man dort meint, alle Programme sollen gleich aussehen, damit man sich als Anwender auch immer gleich zurecht findet. Das wird meines Erachtens den unterschiedlichen Anwendungsbereichen verschiedener Programme nicht gerecht. Und ein großer Knüller ist die Adobe-Oberfläche ja nun wirklich nicht. Die Verbreitung der Programme hat leider in vielen Köpfen die Meinung festgesetzt, die Oberfläche sei toll. Aber das ist eine >>



Mac OS X wird besonders im Publishing-Bereich immer mehr an Boden gewinnen – Calamus kann sich also einer Portierung gar nicht entziehen.

>> andere Geschichte.

□ Gibt es bereits erste Konzepte zu eurer neuen Oberfläche oder gar Screenshots?

Konzepte jede Menge, zu sehen gibt es natürlich immer erst was zum Schluss. Eine gute Benutzer-Oberfläche ist zunächst mal immer ein technisches Konzept, um Informationen vom Programm zum User und vom User zum Programm zu bringen. Wenn man ein Dokument gesetzt hat und es ausgeben will, ist es dem Anwender prinzipiell völlig egal, ob der Dialog, in dem er dann auf „Drucken“ klickt, von Calamus, vom Betriebssystem oder von PacMan auf den Bildschirm gebracht wird. Calamus ist dies auch egal. Hauptsache, die Informationen fließen. Daher ist erst zu klären, wie wir ohne große Performance-Einbußen und ohne zu großen Arbeitsaufwand an möglichst moderne, flexible Oberflächen-Bibliotheken herankommen, um sie für Calamus zu nutzen. Sobald das geklärt ist, ist die Umsetzung der neuen Oberfläche(n) eigentlich nur noch eine Fleißarbeit.

□ Der Mac-Markt ist ja sehr eingefahren, wenn es um Publishing-Programme geht. Selbst ein Riese

wie Adobe hatte seine Probleme, InDesign gegen das sehr etablierte Quark XPress zu platzieren.

Viele meiner Kollegen im DTP- und Publishing-Bereich sind von jeher konservativ. Da wird zum Teil immer noch mit Quark 3.31 gearbeitet (das mit der „hässlichen“ Schwarz-Weiß-Oberfläche, höhö ...), da ist man argwöhnisch gegenüber Indesign schwört noch immer auf veraltete Programme wie PageMaker 6. Die DTP-Szene ist also – von den üblichen Frühstartern abgesehen – meiner Meinung nach eher zurückhaltend. Da aber dieselbe DTP-Szene seit den ersten Apple-Jahren so auf die Markentreue zu Apple eingeschworen wurde, werden sie alle beim Apple bleiben – und nun feststellen, dass die neuesten Apples gar kein altes Mac OS mehr mitbringen, sodass die alten Programme dann neu gekauft werden dürfen. Natürlich spielen auch die bei diesen Programmen oft horrenden Upgrade-Preise eine Rolle bei der Entscheidung, ob man noch ein weiteres Jahr bei seiner alten Version bleibt.

□ Wie will invers hier Calamus-Kunden gewinnen?

Wir wollen nicht konkret Konkurrenz

zu InDesign, Quark und Pagemaker sein, das sind wir indirekt für viele unserer User eh schon. Momentan interessiert mich vor allem die phänomenal genaue neue Vektorausgabe, an der wir mit Hochdruck arbeiten. Diese 160-Bit-Vektorausgabe bietet ungeahnte Möglichkeiten im Bereich des LSP (Large Scale Printing) oder der Plot-Anwendungen. Dort, wo ganze Hausfassaden mit Großdrucken eingekleidet oder Riesenplots erstellt werden müssen, werden wir sicher mit Calamus gut landen können. Auch die SoftRIP-Ausgabesicherheit mit echtem WYSIWYG ist längst noch kein alter Hut. Viele unserer Kundinnen und Kunden vertrauen vor allem auf die Stabilität und Verlässlichkeit der Calamus-Dokumente. Man hat vom ersten Dokument an ein „Urvertrauen“, dass das Dokument so bleibt, wie man es gemacht hat – auch beim Drucken. Da liegen unsere Stärken - die Kunden honorieren das.

□ Was bedeutet dies alles für reine Atari-Anwender? Ist zu befürchten, dass die reine Atari-Version früher oder später eingestellt wird?

Wir haben schon letztes Jahr angekündigt, die neue Oberfläche angehen zu wollen. Für den Fall, dass wir tatsächlich auf .NET setzen, ist die reine Atari-Version ab dem Zeitpunkt dann gestorben.

□ Eine klare Aussage. Wieviele reine Atari-Anwender hat invers überhaupt noch verzeichnet?

Soweit ich das sehen kann, liegen die reinen TOS-Maschinen (Milan, Hades, TT, Falcon) mittlerweile bei nur noch fünf Prozent der Calamus-Userschaft. Zwei Masochisten nutzen SL2000 noch auf einem Mega ST²! Die Speichergrenzen, die vergleichsweise geringe Performance und die mangelnde Vielfalt aktueller anderer Atari-Software sind Gründe, warum immer weniger User nur noch TOS-Maschinen einsetzen. Auch hören wir mehrfach pro Monat im Support, dass wieder ein TT den Geist aufgegeben hat. Wir reden beim Atari TT von zum Teil 12 Jahre >>

«Ulli Ramps hat dieselbe Ausgangsproblematik wie wir auch: Gute Entwickler wollen sowohl neue Konzepte in ihre Programme integrieren als auch Kundenwünsche realisieren. Sowohl papyrus als auch Calamus haben das TOS-Betriebssystem und die C-Compiler zur Genüge ausgereizt. Es wäre einfach komplett unwirtschaftlich, heute noch unter PureC Konzepte neu zu entwickeln und reifen zu lassen, die auf anderen Plattformen längst von der Stange zu haben sind.»

>> alten Maschinen...

□ *Erwartest Du, dass weitere Leute zum Mac abwandern, wenn erst eine Version für Mac OS X bereitsteht?*

Diese fünf Prozent Rest-Atari-User haben sich vielleicht längst entschieden. Wer bis heute keinen Mac oder PC für Calamus angeschafft hat, ist vielleicht einfach mit seinem Atari zufrieden. Immerhin kostet ein G4-Mac nicht wenig, und aus alter Hassliebe gegen DOS-Rechner sind diese User wohl auch nicht bereit, Zeit und Geld in ein lauffähiges Windows-System zu stecken. Ich kann es ihnen nicht verbieten.

□ *Was hältst Du von Ankündigungen wie denen von R.O.M. logicware, die papyrus OFFICE für den Atari wahrscheinlich nicht mehr weiterentwickeln, weil es hier keinen guten Compiler für C++ gibt?*

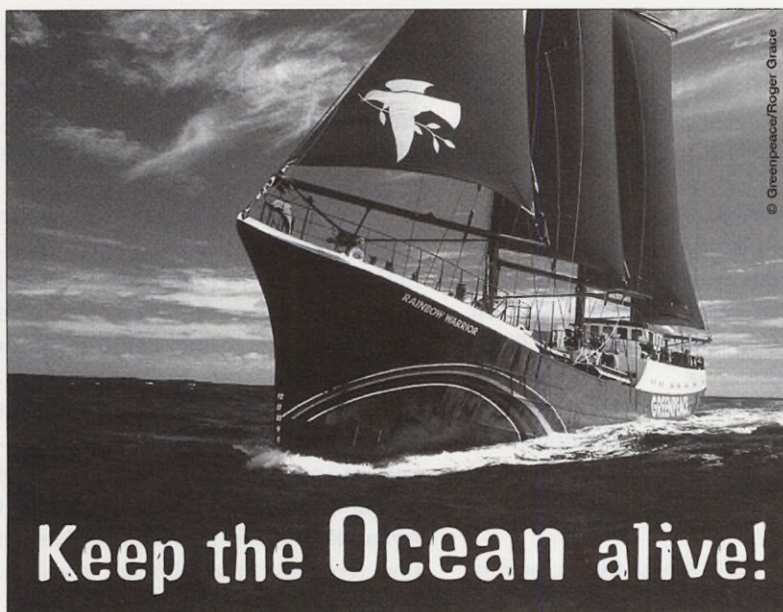
Ulli Ramps hat dieselbe Ausgangsproblematik wie wir auch: Gute Entwickler wollen sowohl neue Konzepte in ihre Programme integrieren als auch Kundenwünsche realisieren. Sowohl papyrus als auch Calamus haben das TOS-Betriebssystem und die C-Compiler zur Genüge ausgereizt. Es wäre einfach komplett unwirtschaftlich, heute noch unter PureC Konzepte neu zu entwickeln und reifen zu lassen, die auf anderen Plattformen längst von der Stange zu haben sind.

□ *Was hältst Du mittlerweile von Betreibungen, einen neuen Atari-Kompatiblen auf Basis des Cold-Fire-Prozessors zu entwickeln? Ist ein Markt da? Würde invers so eine Entwicklung evtl. wieder mit einer Shareware-Version von Calamus unterstützen?*

Ich finde Artenvielfalt überall sinnvoll, nicht nur in meinem Garten und in den tropischen Regenwäldern. Die diversen Anläufe, einen neuen Atari-Kompatiblen aus der Asche aufsteigen zu lassen, verfolge ich mit Geduld und Großmut. Keines dieser Konzepte verfügt über genügend Manpower und Finanzkraft, um sich binnen kurzer Zeit gegen die Großen durchsetzen oder ihnen auch nur ein bisschen Angst machen zu können. Wenn aber ein engagiertes Atari-Konzept in einem Jahr nur 1.000 neue Rechner verkauft hätte, wäre das eine schöne Sache. Und solange Calamus noch unter TOS läuft, werden wir solche Konzepte immer unterstützen.

Die Shareware-Version von Calamus (die sog. „lite edition“) hat in letzter Zeit beachtlich zur Verbreitung und zur Bekanntheit des Programms beigetragen. Es steht jedem Atari-Konzept frei, Calamus lite edition direkt mit auszuliefern. Aber erst müsste die Henne mal das Ei legen. □

Das Interview führte Thomas Raukamp



GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01724

□ Amiga + Retro 2002

Anders als in den letzten Jahren wird falkemedia dieses Jahr nicht als Veranstalter einer Amiga- und Atari-Messe auftreten. Durch das Wiederauferstehen von alternativen Systemen ist aber trotzdem Bedarf verspürbar.



□ Ausblick gen Aachen

Text: Nico Barbat

Ein Jahr ohne Amiga-Messe ist fast unvorstellbar geworden. Fast täglich erreichten die Redaktion unserer Schwesterzeitschrift AMIGApus Anfragen per Telefon und E-Mail, ob und wann in diesem Winter wieder das weltweit bedeutendste Messe-Ereignis im Amiga-Markt stattfinden würde. Nun herrscht endlich Klarheit und neue Zuversicht, seitdem der Aachener Hardware-Spezialist Individual Computers die „Amiga & Retro Computing 2002“ ankündigte.

Im letzten Jahr wurde die Amiga-Messe mit dem Atari-Park kombiniert. Auch in diesem Jahr gibt es Pläne, die Systeme auf einer Ausstellungsfläche zu kombinieren. Konkretes kann hier allerdings noch nicht gesagt werden, sodass wir uns zunächst auf die anderen Systeme konzentrieren müssen.

Zeit und Ort. Erstmals seit der Premiere vor 14 Jahren wird die Amiga-Messe nicht in Köln stattfinden, sondern 50 Kilometer weiter westlich im Eurogress Aachen ihre Zelte

aufschlagen. Vom 7. bis 8. Dezember 2002, also am Wochenende des zweiten Advents und damit rechtzeitig zum Weihnachtsfest, werden Aussteller aus Europa und Amerika auf rund 600 Quadratmetern in einem schönen Ambiente ihre neuesten und bekannte Produkte präsentieren und zum Verkauf anbieten.

Dass der Fokus der Messe auf den Amiga gelenkt wird, ist aus dem Namen der Veranstaltung ersichtlich. Jens Schönfeld, Geschäftsführer des Hardware-Herstellers und diesjährigen Messe-Veranstalters individual Computers, legt dabei großen Wert auf die Feststellung, dass Retro Computing nicht als reines Nostalgie-Ereignis verstanden werden sollte. Im Gegenteil: Die teilnehmenden Unternehmen werden zeigen, dass sich die legendären Computer-Technologien aus den 1980er Jahren bis zum heutigen Tage so weiter entwickelt haben, dass sie für die Zukunft gewappnet sind.

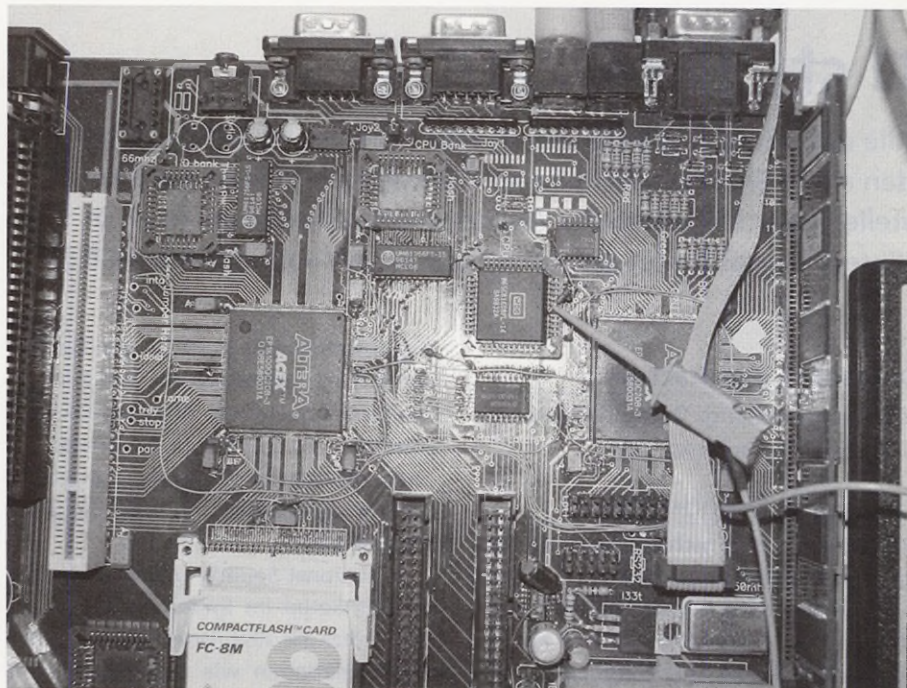
Amiga. Mit dem AmigaOne und AmigaOS 4 auf der einen sowie Pegasos und MorphOS auf der anderen Seite steht der Amiga, das Multimedia-Wunder einstiger Tage, vor einem möglichen Comeback mit leistungsstarken PowerPC-Prozessoren. Diese Systeme profitieren nicht zuletzt von den aktuellen Entwicklungen im Classic-Amiga-Markt, dem in den letzten zwei Jahren die Tür zur offenen Welt von PCI und USB aufgestoßen wurde. Auch das von der Mutterfirma AMIGA, Inc. vorangetriebene Amiga Digital Environment wirft erste Früchte ab: Diese digitale Betriebsumgebung ermöglicht die Nutzung von angepasster Software auf diversen mobilen und lokalen Endgeräten wie Desktop-Computern, Mobiltelefonen oder Personal Digital Assistants.

Entsprechend werden wie in den letzten Jahren alle bedeutenden Unternehmen aus dem Amiga-Markt an der Messe teilnehmen. Voraussichtlich wird die bplan GmbH und der Distributor Thendic-France auf dieser Messe erstmals den Pegasos samt MorphOS nicht nur präsentieren, sondern an die Endkunden verkaufen können. Ebenso wird die Veröffentlichung des AmigaOne samt AmigaOS 4 seitens AMIGA, Inc., Eyetech und Hyperion Entertainment erwartet. Bei Fachhändlern wie KDH >>

>> Datentechnik oder Vesalia Computer werden Sie neue Hardware und Software mit Beratung vor Ort erwerben können. Die Distributoren und Entwickler der Amiga-Emulatoren auf x86-Basis, Haage & Partner und Cloanto, werden einmal mehr demonstrieren, wie dem Classic-Amiga auf zeitgemäßer Hardware neues Leben eingehaucht werden kann.

Wie im letzten Jahr in Köln werden auch branchenfremde Firmen ihr Interesse am Amiga- und Atari-Markt kundtun. Der Hardware-Distributor Ultron AG wird die x86-Produktpalette erstmals an Endkunden veräußern, während das weltweit führende Online-Auktionshaus eBay voraussichtlich einen Gemeinschaftsstand mit unserem Mutterhaus falkemedia buchen wird.

C=1. Auch der inoffizielle Nachfolger des Commodore 64, der Commodore One (C=1), könnte in allen Bereichen, in denen heute noch 8-Bit-Prozessoren eingesetzt werden, eine Rolle spielen. Primäre Zielgruppe dieser Neuentwicklung in amerikanisch-deutscher Kooperation sind zwar die Hobbyisten, aber auch der Einsatz beispielsweise in der Medizintechnik sei denkbar. Technisch basiert das rekonfigurierbare System auf einem ATX-Mainboard. Durch das Austauschen der CompactFlash-Karte sei sogar der alternative Betrieb des C=1 als Atari 2600 oder XE-System denkbar. Die Schöpferin des C=1, Jeri Ellsworth, wird den weiten Weg über den Ozean antreten, um das neue 8-Bit-Modell erstmals in Europa



Bereit für die offizielle Vorstellung: Der Commodore One, der Nachfolger des legendären C64.

einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren und idealerweise schon zum Kauf anzubieten. Jens Schönfeld, der bei der Entwicklung des C=1 tatkräftig zur Seite steht und den europäischen Vertrieb übernimmt, wird als Veranstalter am eigenen Stand die beliebten – und noch anzukündigende – Hardware-Produkte für den Amiga und C1/C=64 offerieren.

Atari & Co. Die Chancen stehen gut, dass weitere alternative Computersysteme das Spektrum der Messe erweitern. Nicht zuletzt wird ähnlich wie im Jahr zuvor ein Atari-Bereich organisiert, in dem neben dem Printmagazin st-computer sicherlich auch wieder die Entwickler von Vorzeige-Produkten wie papyrus, papyrus oder Eclipse aufwarten werden.

Mehr Infos. Laut Angaben des Veranstalters können Eintrittskarten, die unter 10.– Euro liegen werden, über das so genannte e-Ticket-Verfahren vorbestellt werden. Der Käufer erhält telefonisch oder per eMail oder auf Wunsch zusätzlich per Post eine Kaufbestätigung mit einer Lizenznummer, die am Eingang zusammen mit einem gültigen Lichtbildausweis vorgelegt werden muss. Alternativ ist wie üblich der Ticketkauf vor Ort möglich.

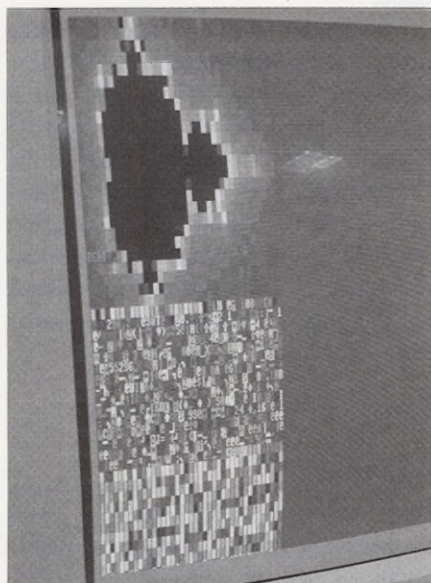
Weitere Informationen werden auf der Website, die sich bei Redaktions-

schluss in Arbeit befand, veröffentlicht. Sie erreichen diese Homepage vorläufig über die URL <http://www.amiga-messe.de>, von der Sie auf die offizielle Seite weitergeleitet werden.

Natürlich halten wir Sie auch in den kommenden Ausgaben der st-computer und online auf unserer täglich aktualisierten Newssite unter <http://www.st-computer.net> auf dem Laufenden – dann erfahren Sie mehr über den Veranstaltungsort, die Wegbeschreibung, die exakte Ausstellerliste und vieles mehr.

Mit etwas Glück werden wir in diesem Jahr eines der wichtigsten Messe-Ereignisse der letzten Jahre miterleben dürfen. Alternative Systeme haben in der Öffentlichkeit weiterhin einen hohen Stellenwert. Mit der Einführung von neuen Rechnergenerationen wie AmigaOne, Pegasos, C=1 oder ColdFire könnte eine positive Tendenz entgegen der Mainstream-Welle eingeleitet werden. □

Amiga & Retro Computing 2002:
amiga-messe.de
 Commodore One:
geocities.com/cm_easy/index2.html
 AMIGA, Inc.:
amiga.com
 Eurogress Aachen:
eurogress-aachen.de
 individual Computers:
jschoenfeld.de



□ stCD 09-2002

Alle drei Monate gibt es eine runde Scheibe mit Software für den Atari. Sie können die Leser-CD jederzeit bei uns nachbestellen oder ins praktische Abonnement aufnehmen. Auch in diesem Monat findet sich interessante Software auf der stCD.

□ Ausblick gen Aachen

Zusammenstellung: Thomas Göttisch
Text: Thomas Raukamp

□ Rational Sounds 2.02

Wer erinnert sich nicht noch an die legendäre Systemerweiterung Crazy Sounds auf dem Hause Maxon? Wer dieses Programm mochte, wird Rational Sounds lieben. Das Programm, lange Jahre von woller systeme kommerziell vertrieben, vertont die verschiedensten Systemereignisse des Atari.

Und so blubbert und zischt es aus den Lautsprechern, dass es ein wahres Vergnügen ist: Öffnet sich ein Fenster, so könnte z.B. ein seichter Chime für die akustische Untermalung sorgen. Bestimmte Programme können ihren eigenen Startsound zugewiesen bekommen. Dies geht

zugegebenermaßen weit in den Bereich der Spielerei, allerdings sind mit Rational Sounds auch sinnvolle Anwendungen realisierbar. So können z.B. Alterboxen einen Warnsound bekommen, sodass sie auch in Multitasking-Systemen nie übersehen werden.

Rational Sounds wird komfortabel via GEMSetup im System installiert. Es unterstützt alle Atari-Umgebungen, auch auf Emulationen wie STEulator und MagiC Mac konnten wir es erfolgreich testen. Einzige Ausnahme: unter MagiC Milan scheint es Probleme zu geben.

Ein Multitasking-Betriebssystem und mindestens 4 MBytes RAM sind empfehlenswert. Optimale Soundausgabe ohne Rechenzeitverlust ist ab dem ST^E möglich. Eine Bibliothek mit System-sounds liegt bei.

□ papyrus 9

Lange hat es gedauert, aber nun ist endlich die neue papyrus OFFICE-

Version auch für den Atari erschienen. Und damit Sie sich selbst ein Bild von diesem wohl besten Office-Paket aller Zeiten für den Atari machen können, haben wir Ihnen die aktuelle Demoversion mit auf unsere CD-ROM gepackt.

In der Version 9 sind viele Erweiterungen gemacht wurden, die auf Anregung von Kunden erfolgt sind. So wurde der Datenbankteil erheblich erweitert. Im Textverarbeitungsteil wurden Funktionen wie Referenznoten und Querverweise auf Tabellen, Bilder, Überschriften, freie Textstellen usw. ergänzt. So können Sie jetzt bspw. mittels der neuen Textreferenzen auch einfache wie komplexe Berechnungen mitten im Text durchführen, deren Bestandteile auch aus Tabellenkalkulation und Datenbank übernommen sein können. Außerdem kann papyrus nun mit globalen Stammseiten umgehen. Verbessert wurde auch der Import und Export von MS Word-Dokumenten.

Weiterhin wurde für unseren Tabellenkalkulations- und Datenbankteil eine Import- und Export-Möglichkeit von und nach MS Excel sowie anderen Tabellenkalkulationen geschaffen. Für die Werteeingabe und Manipulation in der in papyrus eingebetteten Tabellenkalkulation wurden verbesserte Bedienelemente und Funktionen geschaffen. Ein Beispiel dafür ist die neue, übersichtliche Anzeige aller Zellen-Adressen und Formeln zur Orientierung sowohl in der Statusleiste wie auch in neben den Feldern erscheinenden Tool-tips.

Für alle wichtigen Themenbereiche gibt es jetzt Assistenten, die Sie kochbuchartig Schritt für Schritt durch papyrus führen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erreicht haben - sei es eine Doktorarbeit, eine Multimedia- Videodatenbank mit abspielbarer Einbindung von Filmen, Bildern und Tonaufzeichnungen oder einfach nur der Ausdruck von ein paar Adresstiketten oder eines Serienbriefes.

□ HighWire

Die Entwicklung des alternativen Webrowsers HighWire schreitet schneller voran, als dies von vielen skeptischen >>

>> Atari-Kennern erwartet wurde. Mittlerweile lassen sich Grafiken darstellen, die Textformatierung wurde nochmals stark verbessert und auch Tabellen machen keine Probleme mehr.

Bisher lässt sich HighWire allerdings nur im Offline-Betrieb einsetzen, aber wenn die Entwicklung so weiter geht, dürfen wir uns wohl bald auch auf eine Internet-fähige Version freuen.

□ spareTIME

Matthias Jaap hat die Weiterentwicklung von spareTIME wieder aufgenommen. spareTIME ist ein Organizer für den Atari.

Aufbauend auf der Version 1.03 von Markus Mayer bietet die neue Version eine komplett neugestaltete und saubere GEM-Oberfläche, bessere Unterstützung für Multitaskingsysteme, Druck über GDOS und etliche neue oder optimierte Funktionen.

Die Vorgängerversion von spareTIME wurde von fast allen Atari-Publikationen getestet und durchweg sehr positiv bewertet (st-computer/ATARI-Inside

11-97, Revolution 9/10-97 und ATOS). Einen aktuellen Testbericht finden Sie in der vorliegenden Ausgabe der st-computer.

spareTIME wird als Shareware vertrieben und kostet EUR 16.-. Registrierte Besitzer der Version 1.x zahlen EUR 6.-.

spareCALC ist das Begleitprogramm zu spareTIME und komplett neu entwickelt. Das Programm enthält verschiedene Rechner zu den unterschiedlichsten Bereichen.

□ MControl

MControl ist eine System-Konfiguration, die ursprünglich komplett mit dem Milan 060 ausgeliefert werden sollte. Der Entwickler Joachim Fornallaz hat zur Veröffentlichung des Programms inklusive Sourcecode nochmals die Oberfläche mit neuen Piktogrammen überarbeitet.

Wir hoffen, dass sich ein Entwickler findet, der das sehr gute Programm zum neuen Standard-Konfigurationstool für Atari-Systeme weiterentwickelt.

□ Development

Entwickler sind wohl derzeit die wichtigsten Anwender der Atari-Plattform. Und so finden sich auf der stCD auch wieder viele Werkzeuge und Programme, die diesen das Leben leichter machen sollen, darunter die Erweiterungen KLib und KLed für Omikron BASIC, EZ-Edit und auch der Emulations-Kernel EmuTOS, der einmal die immer noch mit Copyright geschützten TOS-Images vollständig ersetzen soll und schon jetzt in Emulationen einsetzbar ist.

□ MIDI

Traditionell werden durch uns auch wieder die MIDI-Anwender mit Nachschub versorgt. Monat für Monat werden ja neue, erstmals kommerzielle Werkzeuge und Programme von ihren Entwicklern freigegeben. Darunter sind diesmal MusicEdit in der aktuellsten Version oder eine Sammlung von Editoren und Klängen für den legendären Yamaha-Synthesizer DX7. Die Zeiten für Atari-Musiker waren von dieser Hinsicht nie besser. □

stCD September 2002

Hiermit bestelle ich die stCD September 2002 zum Preis von EUR 5.-!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Nur bei Abbuchung: Bankinstitut

Bankleitzahl

Kontonummer

Einfach ausschneiden und absenden an:

falkemedia, st-computer, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel

Fax 04 31-20 99 035



□ papyrus 9

Lange mussten Atari-Anwender warten auf die Version 9 des Office-Vorzeigeprogramms Luna. Nun endlich wurde das Programm ausgeliefert. Wir stellen Ihnen papyrus nochmals von Grund auf vor.

□ Was lange währt...

Text: Thomas Raukamp

Langsam aber sicher begannen Atari-Anwender schon an der Version 9.x des Office-Pakets papyrus für ihr Lieblingssystem zu zweifeln. Nachdem die Version für Windows-Systeme schon lange auf dem Markt war, wurden Atari-Fans immer wieder vertröstet. Die Gründe dafür dürften offensichtlich sein: papyrus für den Atari ist schon lange nicht mehr das Hauptstandbein der Berliner Entwicklungsschmiede R.O.M. logicware. Während die Windows-Version laufend verbessert werden muss, um z.B. auf Cover-CDs etablierter PC-Fachzeitschriften zu erscheinen, kann an der Atari-Variante immer nur gearbeitet werden, wenn darüber

hinaus wieder einmal Kapazitäten frei sind. Sowieso ist die Pflege der Atari-Version für R.O.M. mittlerweile ein reiner „Liebesdienst“ zur Mutterplattform, denn immerhin wurde papyrus vor knapp 10 Jahren auf dem Atari geboren.

Doch genug des Trübsinns: papyrus OFFICE für den Atari ist da, und es läuft – das ist es schließlich, worauf es ankommt.

Nur noch für Büromäuse. Konnten bis zur Version 8.x noch reine Textverarbeitungsvarianten von papyrus bezogen werden, so ist das Programm derzeit nur noch als komplettes Office-Paket (also inklusive Tabellenkalkulation und Adressverwaltung) zu haben. Dies liegt wiederum daran, dass die reine Textvariante nicht mehr oft genug gefordert wurde. Und tatsächlich macht eine Komplettversion Sinn, da hiermit auch für den Atari eine topaktuelle Suite bereitliegt.

papyrus OFFICE sollte nach wie vor auf jedem Atari-System seinen Dienst verrichten. Viele Teile sind in Assembler geschrieben worden, damit auch auf 68k-Rechnern noch eine möglichst hohe Performance erreicht wird. Und tatsächlich ist selbst das Arbeitsgefühl auf einem Atari Falcon 030 noch als „ganz gut“ zu bezeichnen. Neue Geschwindigkeitsrekorde können auf klassischer Hardware zwar nicht erzielt werden, jedoch ist es einmal mehr erstaunlich, dass der Atari immer noch für die meisten Office-Aufgaben durchaus einsetzbar ist.

Richtig flüssig ist das Arbeitsgefühl auf einem 68040- oder 68060-Rechner bzw. unter einer Emulation auf Macintosh oder PC auf heutiger Hardware. Auf einem modernen Power Macintosh G4 z.B. ist papyrus plus MagiCMac wohl eines der schnellsten Office-Applikationen, die je auf diesem Rechner zu finden waren. Wer hier schon einmal unter Mac OS mit dem ärgerlich trägen Office von Microsoft gearbeitet hat, wird den Geschwindigkeitsunterschied und einfache Handhabung des Atari-Programms sofort vermisst haben.

Erster Eindruck. Nach dem ersten Programmstart öffnet papyrus ein Arbeitsfenster, in dem zunächst die recht >>

>> übersichtlich gelungene Oberfläche mit einer Piktogrammleiste über dem eigentlichen Eingabefeld auffällt. Hier sind die wichtigsten Funktionen des Programms nochmals innerhalb von Icons dargestellt. Etwas schade ist, dass der Anwender diese Piktogrammleiste nicht selbst erweitern kann, um sich ein individuelles Arbeitsumfeld zu schaffen.

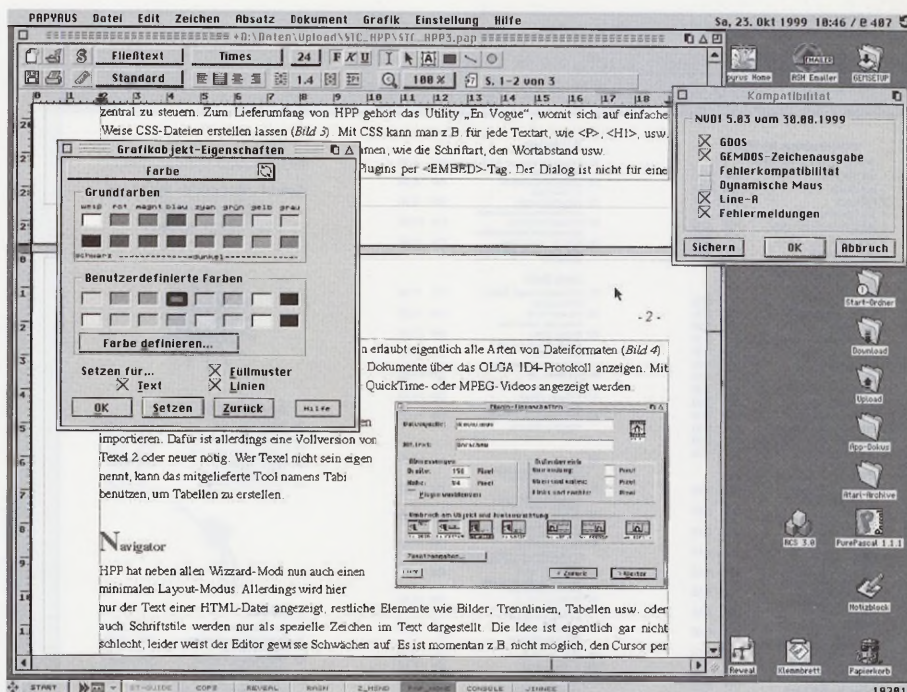
Text. papyrus ist den allermeisten Anwendern wohl in erster Linie als Textverarbeitung bekannt. Und das ist natürlich kein Wunder, denn papyrus startete vor vielen Jahren immerhin als Textverarbeitung – damals eine von vielen. Und so ist der Textverarbeitungs-Teil wohl immer noch derjenige, der in erster Linie genutzt wird.

Zu den Grundfunktionen muss wohl nicht mehr sonderlich viel gesagt werden: Alles, was von einer modernen Textverarbeitung zu erwarten ist, wird von papyrus geboten. Dazu gehört selbstverständlich die volle Unterstützung von Vektorzeichensätzen, ständige Rechtschreibkorrektur nach IntelliView-Standard, Textrahmen, Grafikerweiterung usw.

Tatsächlich geht papyrus weit in den Bereich des Desktop Publishing, obwohl natürlich professionellen Lösungen wie Calamus SL keine Konkurrenz gemacht werden kann und soll.

Desktop Publishing. Reiten wir aber aber noch etwas auf den besprochenen Desktop Publishing-Funktionen von papyrus herum. Diese umfassen nämlich noch mehr als die bloße Verwaltung von Textrahmen und Grafiken. Auch Stammseiten (ab der Version 9 auch globale Stammseiten) und Seitenoffsets können editiert und verwaltet werden. Ebenso selbstverständlich ist die Arbeit mit Hilfslinien und grafischen Elementen. Farben können sowohl für Füllmuster als auch für Texte definiert werden.

Fast jede Textverarbeitung hat heute einen fließenden Übergang zum Desktop Publishing. papyrus jedoch macht nicht den Fehler vieler anderer „Monsterapplikationen“, unendlich viele Funktionen einfach nur anzukleben. Der Funktionsumfang im textlichen Bereich ist nicht unüberschaubar gestaltet, sondern erschließt sich auch ohne Hand-



α papyrus OFFICE: Eine Komplettlösung für Textverarbeitung, Datenbank und Tabellenkalkulation – hoffentlich nicht in der letzten Version.

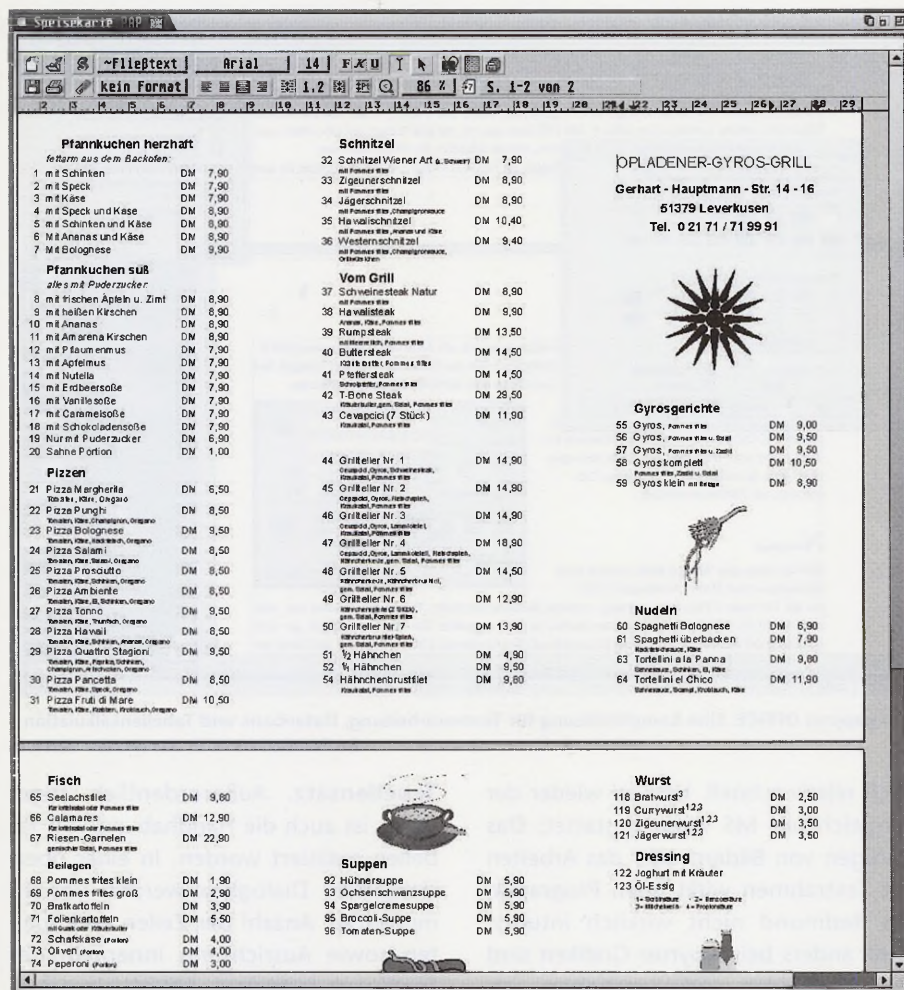
buch relativ schnell. Hier sei wieder der Vergleich mit MS Word gestattet: Das Einfügen von Bildern oder das Arbeiten mit Textrahmen wirkt beim Programm aus Redmond nicht wirklich intuitiv. Ganz anders bei papyrus: Grafiken sind schnell geladen und verschoben, um Umrandungen etc. muss sich der Anwender keine Gedanken machen. Ebenso einfach ist die Handhabung von Textrahmen. Texte können hier direkt editiert und verschoben werden, Überschriften etc. sind unkompliziert setzbar. Alles in allem macht die Arbeit mit papyrus einfach sehr viel Spaß.

Wie weit die Möglichkeiten gehen, dokumentieren eindrucksvoll einige Beispieldokumente, die mit papyrus ausgeliefert werden. Von der Buchvorlage über Etiketten bis hin zur kompletten Speisekarte mit Grafikeinbindung reichen hier die Beispiele.

Zur wirklich professionellen Verwendung von papyrus fehlen allerdings Ausgabemöglichkeiten für Belichter – doch wie gesagt: papyrus will hier nicht mit professionellen Programmen wie Calamus konkurrieren, sondern dem Anwender einige einfach zu bedienenden Möglichkeiten zur Gestaltung von Dokumenten geben. Der Privatanwender wird hier vielleicht einfacher zurecht kommen als mit Programmen wie Calamus.

Tabellensatz. Außerordentlich angenehm ist auch die Handhabung von Tabellen realisiert worden. In einer übersichtlichen Dialogbox werden Umrahmungstyp, Anzahl der Zeilen und Spalten sowie Ausrichtung innerhalb des Textflusses festgelegt. Mittels eines Aufklappmenüs blättert sich der Anwender durch weitere Einstellungsoptionen wie z.B. die Textausrichtung. Damit aber nicht genug: Ist die Tabelle erst einmal gesetzt, können die Spaltenbreiten problemlos mittels der Maus größer und kleiner gezogen werden. Auch der Export von Tabellen ins HTML-Format klappt problemlos.

Datenbank. Zu einem kompletten Office-Paket gehört eine Datenbank. papyrus bietet einen eigenen rationalen Datenbankteil, der sowohl im privaten Bürobetrieb einsetzbar ist. Besonders auffällig ist auch in diesem Punkt die einfache Bedienung sowie hohe Geschwindigkeit des Programms. Die gesamte Oberfläche erschließt sich erfreulich schnell, für Eingabemasken ist die Zusammenarbeit mit dem Text-Teil. Die hohe Arbeitsgeschwindigkeit zahlt sich besonders in den Suchfunktionen aus. Weiteres Highlight ist der Import vom 1st Base-Dateien. Viele Atari-Anwender haben >>



□ Fast wie DTP: papyrus bietet viele Funktionen, sich sich sonst nur in professionellen Programmen wie Calamus SL finden. Damit lassen sich auch komplexe Dokumente gestalten.

lange Jahre nach wie vor mit diesem Programm gearbeitet und werden sich freuen, ihre Daten weiterzuverwenden.

In der Version 9 wurde der Datenbank-Teil erheblich erweitert. So wurden neue Rechenfunktionen für die zusammenfassende Auswertung von Daten auch über mehrere oder alle Datensätze einer Datenbank hinweg geschaffen. Relationen können jetzt über mehrere Tabellen hintereinander verknüpft sein, auch können von den Daten her passende Werte (z.B. zwei Tabellen, deren Datensätze über eine Index-Nummer logisch zugeordnet sind) nachträglich relational automatisch verknüpft werden. Außerdem übernimmt papyrus 9 jetzt auch den Typus der „klassischen“ Relation, wie sie beim Einlesen von anderen Datenbank-Programmen vorkommen (z.B. die über eine Kennziffer rein numerisch geschaffenen Relationen von dBASE-Datenbanken).

Export. Prunkstück von papyrus sind die umfangreichen Im- und Exportfilter, die in der neuen Version 9 wieder einmal auf den neuesten Stand gebracht wurden. Da Microsoft nicht gerade um die „Reinhaltung“ seiner Formate im Office-Paket bemüht ist, kommt es immer wieder zu Problemen für Programme, die die entsprechenden Formate unterstützen. papyrus-Anwender können ein Lied davon singen. So war nicht gewährleistet, dass ein mit Office 2000 erzeugtes Dokument auch in papyrus zu lesen war, obwohl hier eigentlich entsprechende Filter für Word und Excel vorliegen.

Die Version 9 bietet nun verbesserte Filter für Word-Dokumente, sodass auch mit Office 2000 erzeugte Dokumente gelesen werden können. Neu ist hier besonders, dass nun mit der integrierten Tabellenkalkulation auch Excel-Daten im- und exportiert werden können. Der Atari schließt also auch in diesem Bereich weiter auf und bietet eine

hohe Kompatibilität.

Assistenten. Aber auch im Bereich der Online-Hilfe wurde einiges getan. Ab sofort stehen für die verschiedenen Programmbereiche Assistenten bereit, die den Anwender Schritt für Schritt in die Erzeugung von Dokumenten einführen. Ziel ist es dabei immer, ein bestimmtes Ergebnis, also z.B. die Erzeugung von Etiketten oder einer Datenbank. Der Anwender wird hier praktisch an die Hand genommen, um möglichst schnell zu Ergebnissen zu gelangen.

Fazit. papyrus 9 bestätigt einmal mehr, dass für den Atari eines der besten Office-Applikationen überhaupt vorliegt. Die neue Version untermauert ihren guten Ruf durch absolute Stabilität, verbesserte Anbindung an Standard-Pakete wie MS Office usw.

Traurig stimmt, dass die Version 9 vielleicht die letzte Version ist, die im vollen Leistungsumfang für den Atari umgesetzt wurde. R.O.M. gibt an, dass nach der Umstellung auf C++ vielleicht kein wirklich geeigneter Compiler für den Atari mehr vorliegt. In sofern ist nun auch die Weiterentwicklungsgarantie am Ende.

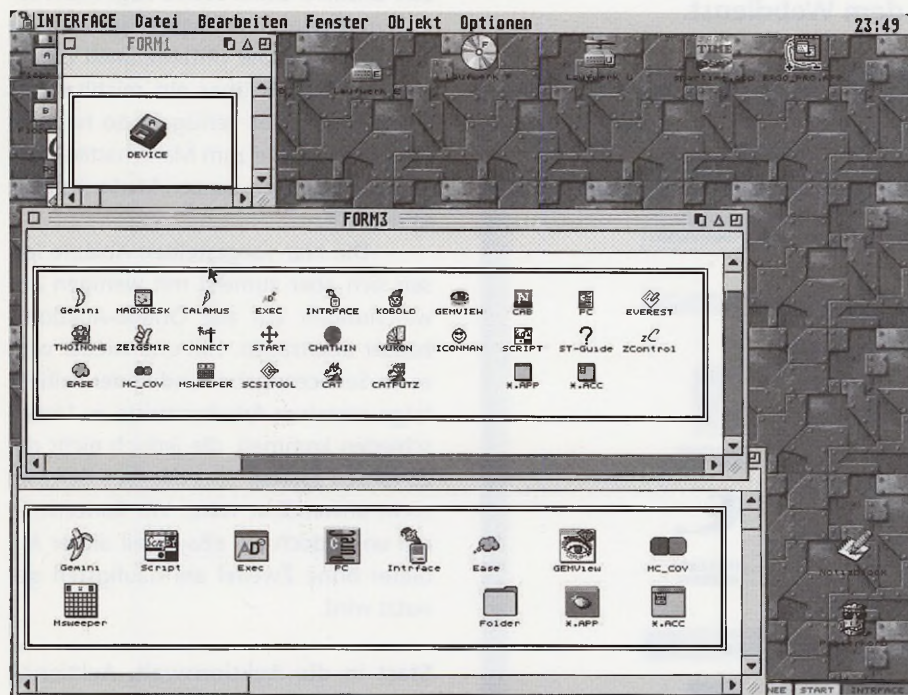
Vielleicht gerade deshalb: Wer bisher noch kein vernünftiges Office-Paket für den Atari besitzt, sollte die Gelegenheit benutzen, nun das weiter perfektionierte papyrus zu installieren. Es lohnt sich in jedem Fall. Wer dann mit dem Gedanken an einen Umstieg spielt, erhält von R.O.M. interessante Crossgrade-Angebote. □

Preise:
Vollversion: EUR 129.–
Upgrade von Version 8.x: EUR 49.–

R.O.M. logicware, Raschdorffstraße 99, D-13409 Berlin
Fon 030-49 99 73 72, Fax 49 99 73 73
contact@rom-logicware.com
rom-logicware.com

□ STIC

Es gibt Programme, die jahrelang existieren, ohne dass wirklich richtig von ihnen Notiz genommen wurde.



□ Was lange währt...

Vielleicht liegt es an der Namensverwandschaft zu STiK, die STIC zu einem Mauerblümchendasein verdammt hat. Dabei hat STIC vielversprechend angefangen. Mini-Icons erfreuen sich größerer Beliebtheit. Da eine Skalierung der großen Icons nur mit Qualitätsverlusten möglich ist, gibt es ganze Icon-Sammlungen im 16x16-Format. Ohne zentrale Verteilstelle verwaltet jedes Programm seine Mini-Icons alleine. Eine Lösung wäre es, sich beim Desktop zu bedienen, aber da sich mit Thing und jinnée zwei Desktop-Alternativen etabliert haben, ist dies dementsprechend schwierig.

An dieser Stelle setzt STIC ein, eine Art „Verwalter“ für Mini-Icons. STIC steht für „Stewart Icon Server“ und wurde – nomen est omen – für den MagiC-Zusatz Stewart geschrieben. Aber auch andere Programme können davon profitieren und z.B. in Dialogen, in denen externe Programme ausgewählt werden, das passende Icon zeigen.

Installation & Start. STIC benötigt beim Start das AES und gehört daher nicht in den AUTO-Ordner. Am besten ist es im Start-Ordner von MagiC aufgehoben. Ist Stewart installiert und wird ein Neustart durchgeführt, werden erste Veränderungen sichtbar. Statt der MagiC-Recyclingpfeile erscheinen Icons, die zum laufenden Programm passen sollen. STIC orientiert sich dabei am Dateinamen der Anwendung. In der RSC-Datei von STIC ist im Text der Icons der passende Dateiname bzw. ein Teil dessen angegeben.

Programme. Der Icon-Manager erfreut sich nicht gerade großer Beliebtheit – gerade einmal NoThing/Alice und Stewart unterstützen STIC. Das mag vielleicht auch daran liegen, dass Stewart lange Zeit als Shareware vertrieben wurde und aufgrund seiner Shareware-Einschränkung (Betrieb für zehn Minuten) nicht von jedem benutzt wurde. Hinzu kommt noch, dass Stewart nur mit MagiC läuft.

Die Benutzung von STIC ist gleich dreifach möglich. Zum einen liefert es über Stewart das jeweils passende Icon zum Programm. Programme können aber auch bei STIC Icons abfragen oder anmelden. So kann in einem Dialog jeweils das zum Dateinamen passende Icon erscheinen. Eine etwas knappe Dokumentation findet sich in der deutschen Version des Hypertextes. In der RSC-Datei befinden sich neben Mini-Icons auch Icons in Normalgröße. Diese werden von Alice/NoThing für das Iconify-Fenster benutzt.

Nachteile. Der große Nachteil von STIC ist, das es vom Benutzer verlangt, eine weitere RSC-Datei mit Icons zu pflegen. Diese ist in der Grundversion nicht gerade vollständig und neben auch heute noch beliebten Programmen wie PureC, CAT und Calamus finden sich dort auch viele Anwendungen, die ihr Verfallsdatum schon überschritten haben: Gemini, Two-in-One oder Ease. Die STIC-RSC-Datei muss mit einem RSC-Editor geändert werden, worauf wohl nur die wenigsten Anwender Zeit verwenden wollen.

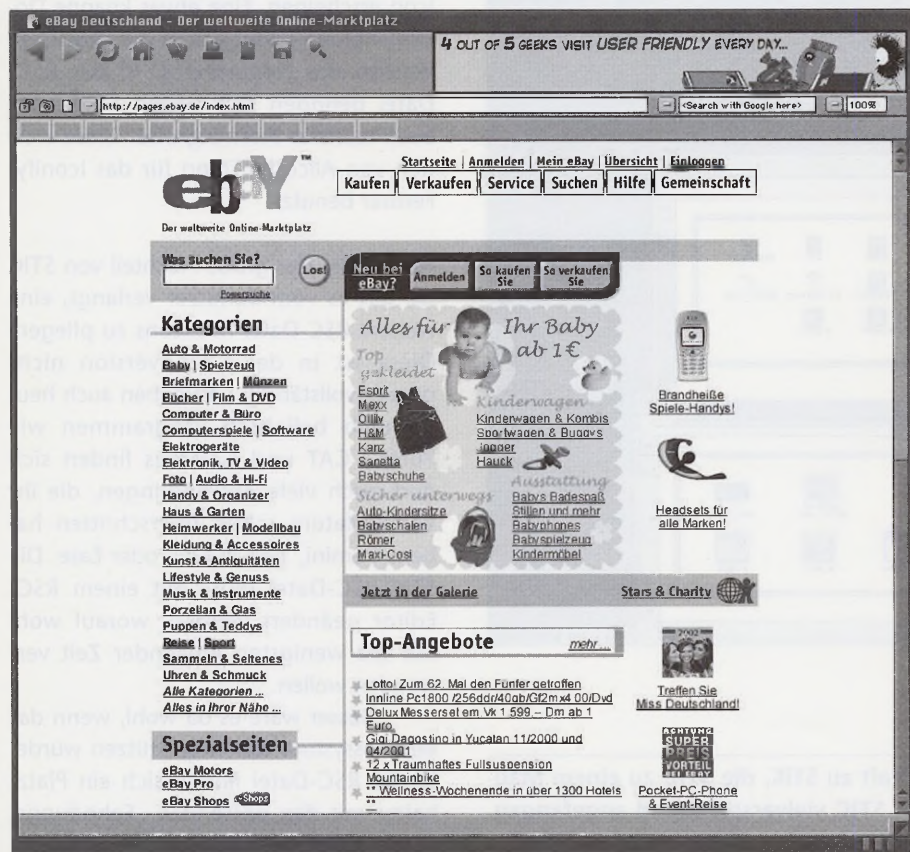
Besser wäre es da wohl, wenn das Betriebssystem dies unterstützen würde. In der RSC-Datei finden sich ein Platzhalter mit den passenden „Fahndungsdaten“. Das System setzt dann das Icon ein und das Programm könnte die Daten jederzeit ändern.

Noch besser wäre es natürlich, wenn die Icons selber, analog zum Mac OS X, als Vektorgrafiken gespeichert wären. Dann wäre zumindest das Skalieren kein Problem mehr.

Fazit. Wer Stewart installiert hat und etwas Zeit in die RSC-Datei investiert, wird durchaus Gefallen an STIC finden. Der Grund für die mangelnde Verbreitung unter „normalen“ Anwendungen mag wohl auch daran liegen, dass es der STIC-Programmierer versäumt hat, ein Beispielprogramm beizulegen. □

□ eBay-Workshop

eBay ist längst zum Synonym für Online-Auktionen im Internet geworden. Unser neuer Workshop vermittelt Grundkenntnisse und Tipps & Tricks im Umgang mit dem Webdienst.



□ Hier hängt der Hammer!

Text: Thomas Raukamp

Der Nachbar tut es, die Kollegen tun es schon lange, der Postbote redet von nichts anderem mehr und seit neuestem tut es sogar die Omi. Also müssen sie nun auch endlich ran! Die Rede ist vom fröhlichen Anbieten und Mitsteigern in dem Online-Auktionenhaus eBay. Egal, ob es um die aktuelle CD von Kylie, das alte Auto oder eine größere Festplatte für Ihren Macintosh geht: Auf eBay finden Sie praktisch alles, was das Herz begehrt und können nicht mehr benötigte Artikel jederzeit gewinnbringend unters Volk bringen.

Doch so mancher scheut noch vor dem Mitspielen im Auktion-Dschungel mit. Zuviele Unsicherheitsfaktoren drängen sich bisher auf. Fragen wie «Wie komme ich sicher an mein Geld?» oder «Wie kann ich mich von der Qualität einer Ware überzeugen?» halten viele Anwender immer noch an der Teilnahme an eBay-Auktionen fern. Dabei ist die Hürde viel geringer, als Sie vielleicht denken. Wir werden Sie daher ab sofort Stück für Stück in das Kaufen und Verkaufen auf eBay einführen. Wir werden dabei grundlegende Stücke zusammen erlernen und in späteren Teilen noch etwas mehr in die Tiefe gehen, um mit Tricks und Kniffen zu arbeiten, um unser Leben als Neu-Auktionator möglichst erfolgreich zu verbringen.

Grundsätzliches. Natürlich gibt es neben eBay auch noch eine ganze Reihe anderer Auktionenhäuser, die sicher auch einen Besuch wert sind. Wenn Sie sich informieren

möchten, wie gut die einzelnen Anbieter sind, sollten Sie in der vergangenen Ausgabe der Mac Life blättern [1].

Trotzdem ist eBay das weitaus größte Internet-Auktionenhaus, das derzeit existiert. Seine Stärke liegt nicht zuletzt in den internationalen Diensten, die das amerikanische Unternehmen bietet, und die jeweils über ein reichhaltiges eigenes Angebot verfügen. So hat sich eBay mittlerweile zum Markenartikel entwickelt, der einen ganzen Markt definiert und erhält.

Die hier vorgestellten Abläufe lassen sich aber zumeist mit wenigen Abweichungen auf alle Online-Auktionenhäuser übertragen. Hin und wieder wird es im Serviceangebot und in der Reihenfolge einzelner Arbeitsschritte zu Unterschieden kommen, die jedoch nicht dazu führen sollten, dass das hier Gelernte nicht anwendbar wäre. Wir konzentrieren uns jedoch auf eBay, weil dieser Anbieter ohne Zweifel am häufigsten genutzt wird.

Start in die Auktionenwelt. Auktionen haben bei vielen Menschen immer noch das Flair von etwas Exklusivem und Teurem. Ganz anders sieht die Welt der Online-Auktionen im Internet aus. Hier kann jeder anbieten und verkaufen, und es findet sich das sprichwörtlich Mögliche und Unmögliche. Werfen Sie also Ihre Befürchtungen über Bord und stellen Sie sich den Online-Markt auf eBay eher wie einen riesig großen, gemischten Flohmarkt vor, auf dem Sie mit anderen Kaufinteressenten und Verkäufern um die besten Preise und Profite wetteifern. Also: Keine falsche Scham und rein in den Pool!

Erste Orientierung. Die Webseite von eBay ist übersichtlich und recht einfach aufgebaut. Ins Auge fallen sofort die aufgelisteten Kategorien auf der linken Seite, die Suchbegriff-Eingabe und die Navigationsleiste im oberen Rand des Browserfensters. Im Hauptteil des Fensters finden sich dagegen Topangebote usw., die direkt zu einem oder mehreren Artikeln verweisen. Außerdem werden besonders interessante und häufig besuchte Kategorien beleuchtet. Unter der Kategorien-Liste finden Sie Links zu internationalen Diensten von eBay. >>

>> Wie groß das Angebot an Kategorien wirklich ist, sehen Sie, wenn Sie in der oberen Navigationsleiste einmal auf „Kaufen“ klicken. Nun offenbart eBay, in welche weiteren Kategorien die Oberbegriffe aufgeteilt sind. Die Zahl in den Klammern hinter den einzelnen Kategorienamen bezeichnet übrigens immer die Anzahl der vorhandenen Einträge. Und seien Sie sich sicher: Es gibt noch weitere Unterkategorien.

Im Mac-Angebot schnuffeln. Klicken Sie nun einmal in der Kategorie „Computer & Büro“ auf den Begriff „Apple“. eBay stellt nun für Sie alle Angebote zusammen, die unter der Kategorie „Apple“ zusammengefasst sind. Wenn Sie die Seite nun nach unten scrollen, sehen Sie, dass die Rubrik wirklich randvoll ist. Über den eigentlichen Angeboten wird jeweils angezeigt, wieviele Angebote sich aktuell in der Kategorie befinden. Unter den Angeboten befindet sich eine Liste von Seiten, auf die die Angebote aufgeteilt sind. Sie können so gezielt von Seite zu Seite springen.

Allerdings macht die grobe Auflistung vorhandener Artikel nicht viel Sinn, da sie besonders bei umfangreichen Auflistungen wie der Apple-Kategorie unübersichtlich ist. Viel geschickter wäre es, gezielter nach Artikeln zu suchen. Und so ist auch die Apple-Kategorie in weitere Untergruppen aufgeteilt. Die Liste der verfügbaren Kategorien befindet sich links neben der Artikelaufstellung. Besonders die Apple-Gruppe ist geschickt aufgeteilt: Eine eigene Kategorie für den iMac findet sich ebenso wie eine für Spiele, 68k-Rechner usw. Wählen Sie also die Gruppe aus, die Ihnen am ehesten zusagt.

Gezielt suchen. Nach Artikeln kann auch ganz gezielt gesucht werden. Dazu steht die Suchfunktion zur Verfügung, in die Begriffe eingegeben werden können. Verwendet werden können dieselben Verknüpfungen und Bedingungen wie z.B. in einer Suchmaschine wie Google. Die Eingabe von „+Apple +Performa“ fördert also alle Begriffe zutage, die die Begriffe „Apple“ und „Performa“ enthalten. Die Suchergebnisse werden dann auf einer eigenen Seite ausgegeben, die genauso aussieht wie eine Auflistung

α Um im Artikelangebot von eBay nicht zu versinken, ist es gut, die Suchfunktionen des Online-Dienstes sicher zu beherrschen.

einer Kategorie. Ganz gezielt können sie von dort aus zu den einzelnen Artikeln verzweigen.

Nicht jeder Anwender kennt die Möglichkeit, per Vorzeichen bestimmte Worte ein- und auszuschließen. Daher stellt eBay eine erweiterte Suchfunktion bereit, die auch interessante Zusatzmöglichkeiten bietet. Sie erreichen diese Funktion über den Eintrag „Suchen“ in der oberen Piktogrammeiste. Wie Sie sehen, lassen sich hier gezielt Wörter ausschließen. Ein gutes Beispiel wäre die Suche nach einem iMac, der schneller als 233 MHz ist. Tragen Sie in diesem Fall also den Suchtitel „iMac“ ein. Als auszuschließendes Wort geben Sie „233“ an. Mehrere auszuschließende Begriffe trennen Sie einfach per Komma.

Ist Ihr Budget begrenzt? Dann können Sie in der Preisskala festlegen, wieviel Euro Sie bereit sind, hinzublättern. Praktisch ist auch die Auswahl eines Artikelstandorts, denn wenn Sie Ihre Suche zunächst auf eine Region in Ihrer

Nähe festlegen, haben Sie vielleicht die Chance, sich das gute Stück direkt beim Verkäufer vor Ort anzusehen.

Sicher haben Sie schon gemerkt, dass ein Suchen nach Artikeln in allen Kategorien etwas länger dauern kann - immerhin muss eBay seine gesamte Datenbank durchwühlen. Außerdem könnte Produkte angezeigt werden, die Sie gar nicht interessieren. Der Suchbegriff „Apple“ könnte z.B. auch Schallplatten anzeigen, die unter dem legendären Label der Beatles veröffentlicht wurden. Es ist also schlau, sich vor der Suche auf eine bestimmte Kategorie festzulegen. Dabei hilft in der erweiterten Suchfunktion eine Aufklappmenü. Im Falle der Suche nach einem Apple-Computer käme der Bereich „Computer & Büro“ in Frage.

Standardmäßig zeigt eBay erst die Artikel als Suchergebnis an, die kurz vor dem Ende der Auktion stehen. Haben Sie aber zum Beispiel erst gestern die gewünschte Kategorie durchsucht und >>

Stern

Wir vergeben Sterne an Mitglieder, die ein bestimmtes Bewertungsprofil erreicht haben.

- Ein gelber Stern (★) steht für 10 bis 99 positive Bewertungspunkte.
- Ein türkiser Stern (★) steht für 100 bis 499 positive Bewertungspunkte.
- Ein violetter Stern (★) steht für 500 bis 999 positive Bewertungspunkte.
- Ein roter Stern (★) steht für 1.000 bis 4.999 positive Bewertungspunkte.
- Ein grüner Stern (★) steht für 5.000 bis 9.999 positive Bewertungspunkte.
- Ein gelber Powerstern (★) steht für 10.000 bis 24.999 positive Bewertungspunkte.
- Ein türkiser Powerstern (★) steht für 25.000 bis 49.999 positive Bewertungspunkte.
- Ein violetter Powerstern (★) steht für 50.000 bis 99.999 positive Bewertungspunkte.
- Ein roter Powerstern (★) steht für 100.000 und mehr positive Bewertungspunkte.

☐ Die Bewertungssterne geben Auskunft über die Zuverlässigkeit eines Ambieters und Bieters.

>> wollen wissen, ob es für Ihren Suchbegriff seitdem Neuzugänge gibt? Dann legen Sie einfach fest, dass bei der Ausgabe neue Artikel zuerst angezeigt werden. Genauso können Sie festlegen, ob zuerst die niedrigsten oder die höchsten Verkaufspreise angezeigt werden.

Noch mehr Möglichkeiten bietet die Powersuch-Funktion, die noch nicht sonderlich lange von eBay angeboten wird. Hier kann z.B. die gewünschte Währung und der geografische Standort festgelegt werden. Wenn Sie möchten, können Sie auch weltweit nach guten Angeboten suchen - in Zeiten von Kreditkarten und PayPal kein wirkliches Problem.

Sie kennen die Nummer eines bestimmten Artikels oder haben gute Erfahrungen mit einem bestimmten Verkäufer gemacht. Mittels dafür vorgesehenen Suchfunktionen können Sie auch danach gezielt suchen. Bei der Suche nach einem Verkäufer müssen Sie übrigens nicht dessen Mitgliedsnamen zu wissen, seine E-Mail-Adresse reicht schön.

Symbole und -bole. Nun haben wir uns so gut in die Suchfunktionen eingearbeitet, die eBay bietet, dass wir wohl auch die berühmte Nadel im Heuhaufen finden würden. Die Ausgabe der Suchergebnisse bzw. die Auflistung von Katego-

rien ist dabei übersichtlich gelungen. Neben Artikelnamen und -preis wird auch die Zeit angezeigt, die der Artikel noch in der Versteigerung ist. Links neben den Artikeleinträgen befindet sich eine vertikale Piktogrammleiste, die anzeigt, ob zu dem jeweiligen Artikeln Bilder vorhanden sind. Ist dies der Fall, wird ein kleiner, grüner Bilderrahmen angezeigt. Als besonderen Service bietet eBay auch die Möglichkeit, ein Thumbnail eines Artikelfotos direkt in der Auflistung abzubilden. Dies erzeugt naturgemäß weiteres Aufsehen. Über die Bedingungen hierfür unterhalten wir uns in einem späteren Kursteil, wenn es um das Verkaufen von Artikeln geht.

In der Auflistung der vorhandenen Gebote fällt ein weiteres Piktogramm oft auf, das die Möglichkeit des Sofort-Kaufs bietet. Sollten also noch keine Gebote für einen Artikel eingegangen sein, so besteht die Möglichkeit, ihn zu einem vom Verkäufer festgelegten Preis sofort zu kaufen. Übrigens können Sie auch gezielt nur die Artikel anzeigen lassen, die sich sofort kaufen lassen, wenn Sie keine besondere Höcker-Seele besitzen und lieber wissen, was an Ausgaben auf Sie zukommt. Über der Artikelliste befindet sich zu diesem Zweck ein Karteikartenreiter. Klicken Sie in diesem Fall einfach den Eintrag „Nur Sofort-Kaufen“ an.

Neben dem Artikel erscheinen evtl. noch weitere Symbole. Eine aufgehende Sonne zeigt an, dass ein Artikel heute neu ist. Ein Streichholz signalisiert, dass der Artikel heiß begehrt ist und somit viele Gebote vorliegen.

Artikelanzeige. Wenn ein Artikel Sie interessiert, klicken Sie ihn einfach an. Er wird nun mit allen verfügbaren Informationen und eventuellen Bildern angezeigt. Neben den Grundinformationen werden auch Angaben zum genauen Artikelstandort sowie zur Zahlungs- und Versandweise gemacht. Natürlich ist auch der Gebotsverlauf abrufbar.

Einen wichtigen Punkt im Sicher-

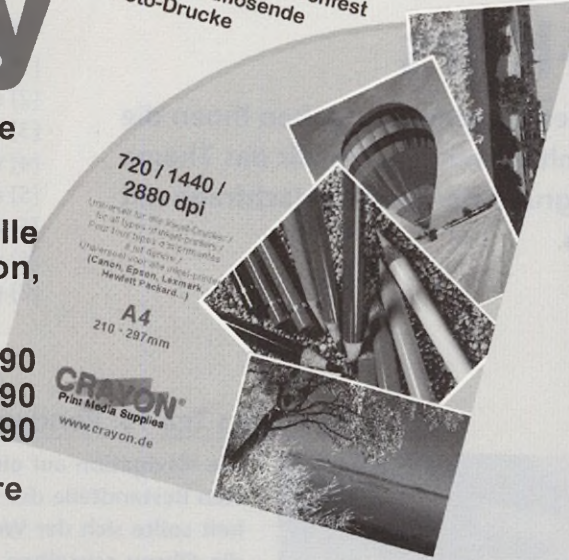
heitsstandard nimmt die Bewertung des Verkäufers ein. Die Qualität eines Verkäufers wird von den bisherigen Kunden bestimmt, die Bewertungen über die durchgeführte Transaktion vornehmen. Je mehr positive Bewertungen ein Verkäufer hat, umso mehr Sterne erhält er. Ab einer bestimmten Bewertungszahl verändert sich die Farbe des Sterns. Einen genauen Überblick über die Bedeutung der verschiedenen Sterne erhalten Sie hier: <http://pages.ebay.de/help/basics/g-stars.html>.

Eine besondere Sicherheit bietet ein kleines rotes Häkchen neben dem Mitgliedsnamen. Das Häkchen auf der Mitgliedskarte zeigt, dass die Identität eines Mitglieds durch die Deutsche Post AG anhand Ihrer Ausweispapiere festgestellt und bestätigt wurde. Ein Mitglied signalisiert so der eBay-Gemeinschaft noch stärker seine Vertrauenswürdigkeit. Wenig Informationen liegen dagegen vor, wenn neben dem Namen eine schwarze Sonnenbrille zu finden ist. Dies bedeutet nämlich, dass es sich um ein neues Mitglied handelt. Es kann aber auch sein, dass der Verkäufer seinen Mitgliedsnamen gewechselt hat. Hier ist Vorsicht geboten, immerhin könnte sich hier jemand tarnen, der viele negative Bewertungen eingefahren hat. Über die Suche nach bisherigen Mitgliedsnamen hat jedes eBay-Mitglied die Möglichkeit, den alten Mitgliedsnamen einzusehen. Über die Suche nach bisherigen Mitgliedsnamen hat jedes eBay-Mitglied die Möglichkeit, den alten Mitgliedsnamen einzusehen. Das Sonnenbrillen-Symbol wird für eine Zeit von 30 Tagen angezeigt.

Ausblick. Im nächsten Teil unseres eBay-Workshops schaffen wir die Voraussetzungen dafür, dass wir erfolgreich bei eBay bieten und Versteigern können. Wir tragen uns also als Mitglieder ein und ersteigern zusammen einen ersten Artikel. ☐

NEU! Foto-Glossy

Foto Glossy
INKJET photo quality paper
180g - 50 Blatt Din A4
Sofort trocken, wischfest
für hochauflösende
Foto-Drucke



Sofort trockene
Spitzenqualität. Wischfeste
Spezialbeschichtung für
dauerhafte und brillante
Foto-Drucke. Geeignet für alle
Inkjet-Drucker (Canon, Epson,
HP, Lexmark, Xerox...).

50 Blatt / 180g/Din A4 € 16,90
100 Blatt / 180g/Din A4 € 29,90
500 Bl. / 180g/Din A4 € 129,90

Viele weitere Spezialpapiere
bei uns im Web-Shop!

Tinten-Patronen

Gut - günstig und problemlos - so lassen
sich unsere kompatiblen Tintenpatronen
charakterisieren: phantastische Farbtreue
und eine garantierte Funktionsfähigkeit
ohne wenn und aber!

für Apple Color Stylewriter 2400/
2500, Canon BJC 2000, 2100, BJC
4000er- und 5000er-Serie, S100

schwarz € 3,53 farbe € 5,06
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * farbe € 15,34
Sparpaket 2: 10 * schwarz € 25,56

für Canon BJC 7000, 7100

Farbe € 20,40 Foto-Farbe € 22,96
Schwarz € 20,40
Sparpaket: 2 * schwarz + 2 * farbe € 71,07

für Apple Color Stylewriter pro,
Canon BJC 600, 610, 620

schw. HC 15ml € 3,53 cyanHC 11ml € 3,53
magenta HC 11ml € 3,53 yellow HC 11ml € 3,53
Sparpaket: 1*schw, je 1*c,y,m (4 Patronen) € 12,78-

für Canon BJC 3000er,
6000er-Serie, S400, S450, S600

schwarz € 6,08 cyan € 6,08
magenta € 6,08 yellow € 6,08
Photo Black, Magenta, Cyan je € 6,08
Sparpaket: je 1*schwarz, cyan, mag., yell. € 19,94

Weitere Patronen und Refill-Sets
finden Sie in unserem
Internet-Shop!

für Epson-Drucker:

**Stylus color 400/440/460/600/
640/660/670** bitte genauen Druckertyp angeben!
schwarz € 5,06 farbe € 10,17
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 25,05
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 20,45

**Stylus color 740/760/800/850/860/
1160/1520** bitte genauen Druckertyp angeben!
schwarz € 6,08 farbe € 10,17
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 25,05
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 23,01

Stylus color 480/580/C40UX
schwarz € 6,08 farbe € 10,17
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 25,05
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 23,01

Stylus color 680, 685 mit Chip!
schwarz € 15,29 farbe € 16,82

Stylus color 880
schwarz € 6,08 farbe € 11,20
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 30,17
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 25,56

Stylus color 900, 980
schwarz € 6,08 farbe € 11,20
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 30,17
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 25,56

**Stylus Photo, Photo EX, Photo
700, Photo 750**
schwarz € 5,06 farbe € 10,17
Sparpaket 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 25,05
Sparpaket 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 20,45

**für Epson Photo 790/870/875/890
mit Chip!!! NEU**

schwarz € 15,29 farbe € 17,84

für Epson Stylus Photo 1200
schwarz € 5,06 farbe € 12,73

... Stylus Photo 1270/1290 m. Chip
schwarz € 15,29 farbe € 20,40

Inkjet-Refills

Mit unseren Refill-Sets mit hochwertiger Tinte
sparen Sie bis zu 80% der Kosten gegenüber
dem Kauf von Original-Patronen! So können
Sie viel Geld sparen und erhalten dank unserer
Premium-Tinten die gewohnte Druckqualität.

Jedes Set wird mit einer ausführlichen,
bebilderten Anleitung ausgeliefert. Das nötige
Zubehör (Spritzen, ggf. Stopfen und weiteres
Zubehör je nach Typ) gehört selbstverständlich
auch zum Lieferumfang

Refill-Set Schwarz:

100ml Tinte (reicht je nach Patronen-Typ für 3
bis 6 Füllungen)

nur € 17,84

Refill-Set Farbe:

150ml Tinte (jeweils 50ml cyan, magenta,
yellow), reicht je nach Patronentyp für 4 bis 12
Füllungen

nur € 35,74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240,250

Lexmark: 1000, 2030, 2050,
2070, 3200, 5000, 7000
Z11, Z12, Z13, Z22, Z23, Z31, Z32,
Z33, Z42, Z43, Z51, Z52, Z53

HP: Deskjet 400er, 500er, 600er,
700er, 800er und 900er-Serie,
HP Deskwriter-xxx-Serie, OfficeJet xxx

**Wichtig: Bitte nennen Sie bei der
Bestellung Ihren genauen Druckertyp!**

Für jeden Druckertyp verwenden wir
eine speziell entwickelte und genau
passende Tinte, damit Sie von Ihrem
Drucker die gewohnte Qualität
erhalten. Die Tinten sind mit Resten
der Original-Tinte mischbar!

Unser

Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-
Papiere etc.

Kabel & Datacom:

USB, Netzwerk, Fire-Wire, HUB's, Controller...

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

Portokosten: € 4,-, ab € 75,- Auftragswert
Lieferung frei Haus

Zahlung per Kreditkarte (Euro/Master/Visa),
Lastschrift, Scheck oder Post-Nachnahme
(Nachnahme kostet € 5,- Postgebühren)

Alle erwähnten Markennamen / Warenzeichen
sind Eigentum der jeweiligen Hersteller /
Inhaber, werden von uns anerkannt und nur zu
Informationszwecken genannt.

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

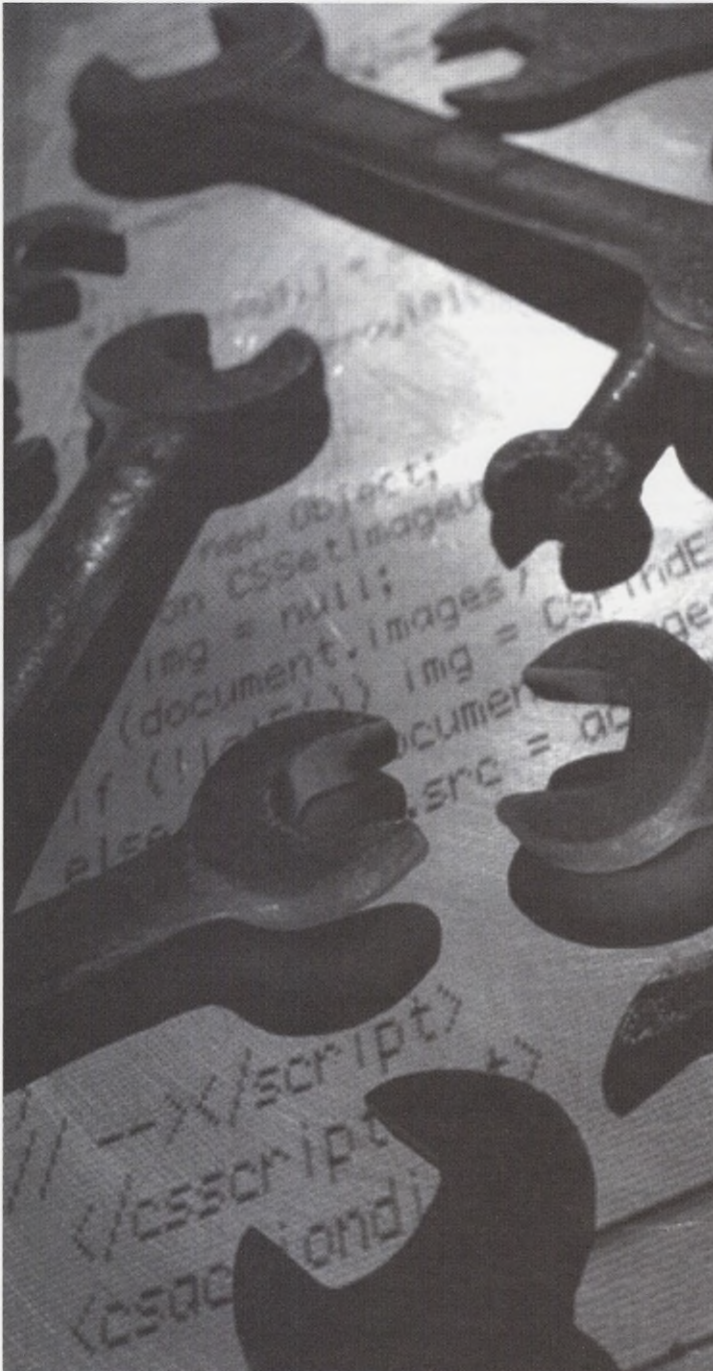
□ JavaScript-Kurs

Nachdem der HTML-Kurs der vergangenen Ausgaben Ihnen die Grundkenntnisse in HTML vermittelt hat, wollen wir das Thema in den kommenden Heften aufgrund der großen Nachfrage mit einem JavaScript-Kurs vertiefen.

Wichtige Internet-Adressen:

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

□ Einsteiger-Kurs Teil 15: Rund um die Navigation



Die Navigation auf einer Webseite ist eines der wichtigsten Bestandteile der Seite überhaupt. Diese Binsenweisheit sollte sich der Web-Programmierer nicht nur hinter die Ohren schreiben, sondern auch noch in Form von HTML-Tags in die Tastatur hacken. Mit den zunehmend komplexer werdenden Webseiten werden auch die Anforderungen an die Navigation größer. JavaScript ist hier nur eine der Sprachen, die für die Navigation gerne verwendet werden. Flash bzw. ActionScript, DHTML und die serverseitigen Sprachen sind die anderen. Wie so vieles hat auch die reine JS-Navigation einige Vor- und Nachteile:

Vorteile. Die Möglichkeiten einer JavaScript-Navigation sind wesentlich vielfältiger. Die Navigation lässt sich bequem in Popup-Menüs verpacken, unter denen dann der Besucher einen Punkt auswählt. Somit wird Platz gespart und ein umfangreiches Web-Projekt erscheint übersichtlicher. Zudem wird keine zusätzliche Rechenleistung vom Server benötigt. JS erlaubt auch das vernünftige Navigieren mit Frames: mehrere Frames können gleichzeitig ihre Inhalte ändern. Feste Inhalte bleiben in ihren eigenen Frames und müssen dadurch nicht immer neu geladen werden – das spart Downloadzeit. Eine JS-Navigation kann sogar in gewissen Grenzen dynamisch sein.

Für alle, die JS nicht aktiviert haben, kann mit dem `<noscript>`-Tag eine Alternativnavigation eingebaut werden.

Nachteile. Damit eine JS-Navigation funktioniert, muss JavaScript natürlich aktiviert sein. Dies ist trotz der großen Verbreitung JS-fähiger Browser nicht immer der Fall. So wird gerade bei Seiten mit viel Werbung JavaScript abgeschaltet, um Popup-Fenster und andere lästige Spielereien zu unterdrücken. Eine Webseite, bei der die Links nicht funktionieren, wirkt automatisch unprofessionell, egal wie gut Texte und Grafiken sind.

Ein Einsatz von `<noscript>` ist zwar möglich, aber letztendlich muss dann die Navigation immer zweimal gepflegt werden. Dies kann auf Dauer sehr ermüdend werden.

Die erste Navigation. Soweit einige Vor- und Nachteile. Die Beispiele werden auch mit der Alternativnavigation ausgestattet. >>

>> Ein wichtiges Motto beim Erstellen einer Navigation ist: Keep it simple, keep it straight. Eine gute Navigation hat immer den Spagat zwischen schneller Erreichbarkeit der gewünschten Seite und einer Beschränkung auf das wesentliche zu leisten. Ein (selbsternannter) Webdesign-Guru hat einmal behauptet, die Hauptnavigation dürfe nur fünf bis acht Navigationspunkte haben. Da gerne voneinander abgeschrieben wird, hat sich diese Weisheit weit verbreitet. Allerdings genügt meistens schon ein objektiver Blick mit dem Auge, um festzustellen, ob die Navigation überladen ist oder nicht.

Wichtig ist aber immer die Erreichbarkeit. Wer aber nicht gerade an Web-Ungetümen wie der Microsoft-Homepage beteiligt ist, wird damit vermutlich weniger Probleme haben.

Die jetzt beschriebene Navigation ist vielleicht aus Web-Formularen bekannt und wird als Auswahlliste oder Pop-up-Menü bezeichnet. In einer geschlossenen Auswahlliste ist immer nur ein Eintrag zu sehen. Die Themen in der Auswahlliste sind optisch einander zugeordnet, sollten also nicht völlig unterschiedlich sein. Der Eintrag, der am Anfang zu sehen ist, steht letztlich optisch für das ganze Menü. Ein kurzes, eher schlechtes Beispiel, sehen Sie in Bild 1. Eine Lösung wäre das Einfügen von Trennlinien. Diese sehen zwar auch nicht gerade umwerfend aus, sorgen aber für eine Abgrenzung der eigenen Punkte. „Leider“ können HTML-Tags nicht innerhalb von <OPTION>...</OPTION> verwendet werden.

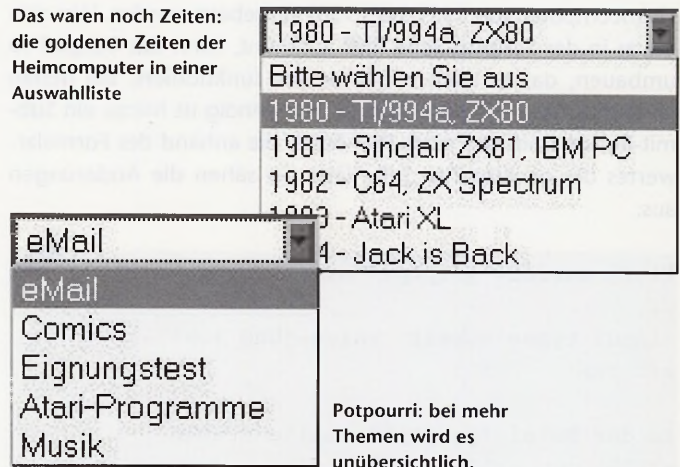
Widmen wir uns dem HTML-Teil der Navigation, der da lautet:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Navigation - 1</TITLE>
</HEAD>
<form action="" name="Navigation">
<select name="jahre" size="1">
  <option value="">Bitte wählen Sie
  aus</option>
  <option value="1980">1980 - TI/994a,
  ZX80</option>
  <option value="1981">1981 - Sinclair ZX81,
  IBM PC</option>
  <option value="1982">1982 - C64, ZX
  Spectrum</option>
  <option value="1983">1983 - Atari
  XL</option>
  <option value="1984">1984 - Jack is
  Back</option>
</select>
</form>
</HTML>
```

Mit dem Betätigen eines Auswahlpunktes soll sofort eine neue Seite geöffnet werden, die Informationen zum entsprechenden Jahr anzeigt. Damit die Liste nicht zur etwas eintönigen Aufzählung von Jahren verkommt, werden noch die „Highlights“ des Jahres hinzugefügt.

Die JavaScript-Routine muss zwei Sachen vollbringen:

Das waren noch Zeiten: die goldenen Zeiten der Heimcomputer in einer Auswahlliste



- 1) Die Wert-Abfrage (value) des ausgewählten Eintrages
- 2) Zusammenstellen des Verweiszziels

Theoretisch könnte in value="..." auch eine komplette URL stehen, aber in diesem Fall ist das Zusammenbasteln sehr einfach. Damit sich jedoch nach der Auswahl überhaupt etwas tut, muss im <select>-Tag noch eine Ergänzung gemacht werden:

```
onChange="angeklickt ()"
```

Die Ergänzung bedeutet, dass, sobald ein anderer Eintrag ausgewählt wurde, die Funktion angeklickt() aufgerufen werden soll. Natürlich soll beim ersten Eintrag nichts passieren, er dient lediglich als kleine "Hilfe" für den Besucher.

Der JavaScript-Teil ist recht schnell zusammengestellt. Im <HEAD>-Bereich wird eingefügt:

```
<SCRIPT>
<!--
function angeklickt ()
{
  a=document.Navigation.jahre.options
  [document.Navigation.jahre.options
  .selectedIndex].value;
  if (a!="") {
    document.location.href="
    http://www.hchistory.de/"+a+" .php3";
  }
}
//-->
</SCRIPT>
```

Mit „document.Navigation.jahre.options“ wird zunächst die Auswahlliste angesprochen. Um den ausgewählten Wert zu ermitteln, wird die Nummer des gewählten Eintrags benötigt. Diese steht in der Eigenschaft selectedIndex. Um bei Auswahl des ersten Menüpunktes keine leere Seite aufgerufen wird, befindet sich noch eine kurze Prüfung in der Funktion, ob der Wert leer ist, oder nicht.

Der Platzgewinn ist durch das Menü enorm, besonders, wenn alle 21 Jahre (die Seite behandelt die Geschichte der

Heimcomputer von 1977 bis 1998) eingebaut werden. Wer sich etwas in der Scriptsprache PHP auskennt, kann das Beispiel so umbauen, das es auch mit Browsern funktioniert, bei denen JavaScript nicht eingeschaltet ist. Notwendig ist hierzu ein Submit-Button und eine extra PHP-Seite, die anhand des Formularwertes die gewünschte Seite lädt. So sähen die Änderungen aus:

```
<form action="go.php3" name="Navigation">
...
<input type="submit" value="Und los!">
</form>
```

```
In der Datei "go.php3" sollte stehen:
<?PHP
if ($jahre!="") {
    header("Location:
http://www.hchistory.de/$jahre.php3");
    exit;
}
?>
```

Das PHP-Beispiel soll an dieser Stelle nicht näher erläutert werden. Um PHP ausführen zu können, muss es auf dem Webserver installiert sein, was aber gerade bei freien Webespace-Anbietern nicht immer der Fall ist.

Vor, zurück & nach oben. Neben der eben beschriebenen Navigationsmethode erfreuen sich kleine Navigationsbuttons grosser Beliebtheit. Praktisch ist besonders ein Verweis, der zur zuletzt besuchten Seite springt, ohne deren genaue Adresse zu kennen:

```
<a href="javascript:back()">Zurück</a>
```

Beim Anklicken wird die vorige Seite aufgerufen. Dies klappt am besten, wenn keine Frames verwendet werden. Das Verhalten des Back-Buttons ist gerade, wenn per JavaScript mehrere Framesets geändert wurden, nicht immer nachvollziehbar. Das Verhalten kann durchaus von Browser zu Browser variieren.

Ein Gegenstück zu back() gibt es selbstverständlich auch:

```
<a href="javascript:forward()">Weiter</a>
```

JavaScript: Listing 01

```
<html>
<head>
    <title>Saotome Webshop für Geräte aller
Art</title>
</head>
<frameset rows="140,*" frameborder="0"
framespacing="0" border="0">
    <frame src="webshop.jpg" name="oben">
    <frameset cols="100,*" frameborder="0"
framespacing="0" border="0">
        <frame src="navi.html"
name="navileft">
        <frame src="inhalt.html" name="text"
>
    </frameset>
</frameset>
</html>
Die Datei index.html
```

```
<html>
<head>
    <title>Navigation</title>
<script>
    <!--
    function zweiframes(frame1,frame2) {
        parent.oben.location.href = frame1;
        parent.text.location.href = frame2;
    }
    //-->
</script>
</head>
<body>
Wählen Sie aus:<br>
```

```
<a
href="javascript:zweiframes('nightvision.jpg','
nightvision.html')">NightVision</a>
</body>
</html>
navi.html
<html>
<head>
    <title>Untitled</title>
</head>
<body>
Dies ist der Content-Frame.
</body>
</html>
inhalt.html
```

```
<html>
<head>
    <title>Untitled</title>
</head>
<body bgcolor="black" text="white">
<b>NightVision</b> ist unsere Nachtsichtbrille
der neuesten Generation. Lieferung gegen
1244EUR
bei der alten Eiche, Ecke Wittenstieg.
</body>
</html>
nightvision.html
```


Es gibt auch die Möglichkeit, mehrere Seiten in dem Verlauf zurück zu gehen:

```
<a href="javascript:history.go(-2)">
Zwei Seiten zurück</a>
```

... dies wird aber nur selten zum gewünschten Ergebnis führen. Die URLs des Verlaufes lassen sich aus Sicherheitsgründen nicht ermitteln, aber die Vorgängerseite ist bekannt, was ausgenutzt werden kann:

```
<a href="#" onClick="document.location.href
=document.referrer">Zurück</a>
```

Dieser Verweis bewirkt auf Browsern ohne JS nichts, da im HREF-Attribut nur eine Raute steht. „onClick“ wird nur von JS-fähigen Browsern ausgeführt und hat dann Priorität gegenüber HREF.

Der Referrer ist die Seite, die auf die aktuelle verwiesen hat. Ein kleines Problem gibt es aber: wenn die Seite mit dem Beispiel-Verweis gezielt über die URL-Zeile des Browsers aufgerufen wird, existiert kein Referrer – es erscheint eine Fehlermeldung. Einige Browser können den Link nur bei HTTP-Adressen und nicht lokal ausführen.

Die Adresse vom Referrer ist bekannt, sodass auch eine Überprüfung möglich wäre, ob dieser gültig ist. Es ist aber fraglich, ob ein einfacher Back-Button diese Mühe wert ist...

Wenn es nach vorne und zurück geht, muss es auch nach oben und unten gehen. Dazu braucht es aber kein JavaScript, sondern nur HTML:

```
<a name="oben" ></a>
```

Ist am Seitenanfang zu notieren und wird aufgerufen mit:

```
<a href="#oben">nach oben</a>
```

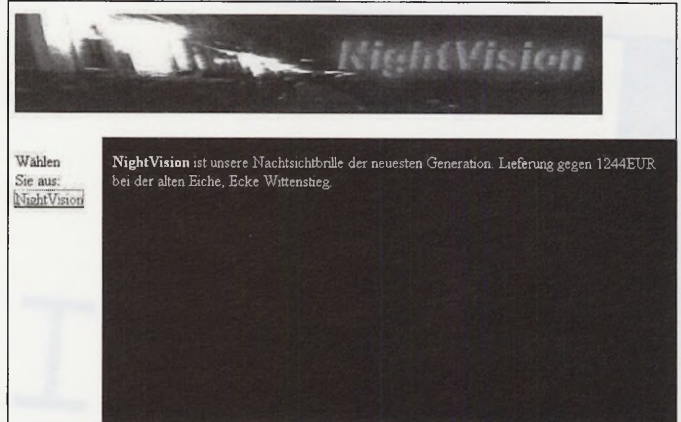
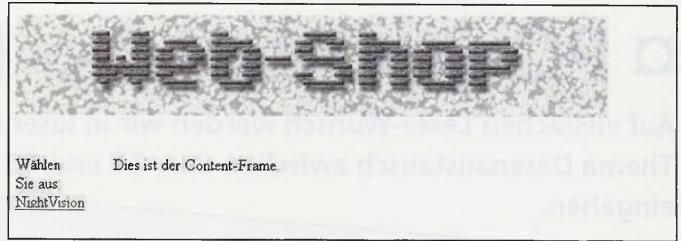
Analog funktionieren Verweise zum Seitenende.

Wechselspiele. Das Thema Frames wurde hier schon mehrfach angeschnitten. Bei Frameseiten kann über normales HTML nur ein Frame geändert werden. Es wäre aber zum Beispiel sehr praktisch wenn bei einem klassischen 3-Frame-Design (siehe Abbildung) sowohl der Content- als auch der Title-Frame geändert werden. Im oberen Frame wird dabei das aktuelle Thema angezeigt.

Vor dem Script muss erst etwas HTML verfasst werden (Listing 1). Die HTML-Dateien bilden die Basis für einen (wirklich miesen) Web-Shop. Damit alles richtig angezeigt wird, brauchen Sie noch zwei JPEG-Dateien, „webshop.jpg“ und „nightvision.jpg“, die Sie im Internet [1] finden, aber Sie können natürlich auch gleich eigene Dateien dort ansprechen.

Die sprichwörtliche Musik spielt in der Datei „navi.html“. Hier wird eine Funktion aufgerufen, die sowohl die URL des oberen als auch rechten Frames ändert:

```
function zweiframes(frame1, frame2)
```



Ziel des heutigen Kursteils ist die Entwicklung eines einfachen Webshops.

```
{
parent.oben.location.href = frame1;
parent.text.location.href = frame2;
}
```

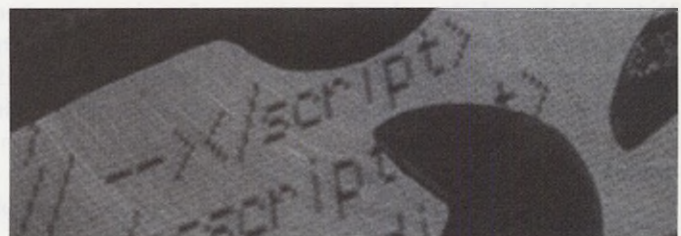
Die Angabe „parent“ ist erforderlich, da sonst versucht wird, das aktuelle Frame anzusprechen, was nicht klappt. Intern notiert der Browser für diese Anweisungen auch zwei ausgeführte Verweise, was zu einem seltsamen Verhalten des Zurück-Buttons führt. Dieser muss nun zweimal betätigt werden. Stellen sie sich einmal vor, wenn gleich acht Frames auf einmal geändert werden...

Natürlich könnten die HTML-Seiten auch so geschrieben werden, dass sie beim laden das andere Frame aktualisieren und somit der Link auch ein ganz normaler HTML-Verweis wäre. Dann wird das ganze Projekt aber schnell sehr unübersichtlich.

Der Link in der „navi.html“ lässt sich so ergänzen, das auch JS-lose Browser ihre Freude daran haben:

```
<a href="nightvision.html" target="text"
onClick="javascript:zweiframes('nightvision.jpg',
'nightvision.html')">NightVision</a>
```

Diese Browser werden nur auf das href-Attribut achten und onClick ignorieren. ☐



☐ PC <--> Atari <--> PC

Auf vielfachen Leser-Wunsch werden wir in loser Folge auf das Thema Datenaustausch zwischen dem ST und PC bzw. Mac eingehen.



☐ Datenaustausch, die Vierte

Text: Matthias Jaap

Ebenso wie bei Grafik-Dateien gibt es auch bei Sound-Dateien verschiedene Dateiformate. Einige davon sind rechner-spezifisch, während andere sich auf diversen Systemen verbreiten konnten. Zum Glück halten sich die Unterschiede zwischen den Formaten in Grenzen, sodass bei einer Konvertierung höchstens ein paar Textinformationen verloren gehen können.

Sound-Samples. Grundsätzlich ist jeder Computer, der irgendwie einen Ton

erzeugen kann, auch zur Ausgabe von Samples fähig. Findige Programmierer hatten es sogar geschafft, auf dem 1-Kanal-Piepser früher PCs Sprachausgabe zu erzeugen. Auch auf den 8-Bit-Rechnern und -Konsolen gab es Sample-Experimente. Der Nachteil ist, dass beim Abspielen die CPU mithelfen muss und somit ein ganzes Stück Rechenzeit verloren geht. Beim bekannten Spiel „Impossible Mission“ wird daher jede Bewegung gestoppt, sobald ein Sample ausgegeben wird. Selbst auf dem VCS wird gesprochen – neben den zwei bereits bekannten Spielen hat es ein Programmierer in diesem Jahr geschafft, „Berzerk“ mit dem Sound aus der Spielhalle auszustatten.

Sound-Samples aus der 8-Bit-Welt

haben für gewöhnlich eine niedrige Qualität (4-Bit, 6.2 KHz) und sind ungepackt, damit nicht auch noch Zeit beim Entpacken verloren geht. Deshalb könnte das Sample durch Laden des ganzen Programms in einen Sample-Editor (z.B. ZeroX auf dem Atari, Goldwave auf dem PC) auffindig gemacht werden. Leider werden 4-Bit-Samples bei der Konvertierung von kaum einem Sample-Editor unterstützt. Das Resultat: das Sample wird in einer falschen Qualität abgespielt. Die Lösung: ein Emulator. Die besseren Emulatoren bieten häufig eine „Sound-Shot“ Funktion, mit der die Soundausgabe des emulierten Rechners in eine WAV-Datei geschrieben wird. Diese Datei sollte dann gleich im Sample-Editor passend geschnitten werden. „Sound-Shot“ eignet sich natürlich nicht nur für Samples. Über diese Funktion können z.B. auch Sounds aus Spielen für das NES, SNES etc. gerippt werden – ein Fest für Freunde elektronischer Musik.

Der Schritt zum Atari ST ist eigentlich kein so großer. Wie schon seine 8-Bit-Vorgänger kann auch der ST Sound-Samples nicht direkt ohne Rechenzeitverlust über die Hardware abspielen. Allerdings ist der ST so schnell, dass Samples während des Spiels abgespielt werden können. Um dennoch möglichst viel Rechenzeit für das Spiel übrig zu behalten, liegen die Samples in niedriger Qualität vor (z.B. 8-Bit). Bei vielen Spielen muss gar kein Ripper herangezogen werden, da die Samples als einzelne Dateien vorliegen. Eine Datei mit der Endung SPL oder RAW kann problemlos in einen Sample-Editor geladen werden. Bei der Abspielfrequenz ist dann etwas Raten erforderlich.

Bei den Nachfolgemodellen ST^E, TT und Falcon wird das Abspielen von Samples durch die Hardware unterstützt. Die Samples liegen bei den Spielen in dementsprechend höherer Qualität vor, die sogar über CD-Qualität hinausgehen kann. Da die Rechner genug Reserven haben, finden sich häufiger gepackte Samples.

Sample-Formate. Von einzelnen Sample-Formaten zu sprechen, ist eigentlich schon falsch, denn einige >>

>> Formate haben etliche Unterformate, ähnlich wie TIFF in der Grafikwelt. Wenn das Programm einen eigentlich unterstützten Sample-Typ nicht abspielen kann, liegt wahrscheinlich ein exotisches Unterformat vor.

DVSM: Das DVSM-Format stammt vom Falcon-Programm "WinRec". Dateien in diesem Format sind entweder gepackt oder ungepackt. Da dieses ein sehr spezielles Format ist, hat es auf anderen Rechnern keine Verbreitung gefunden.

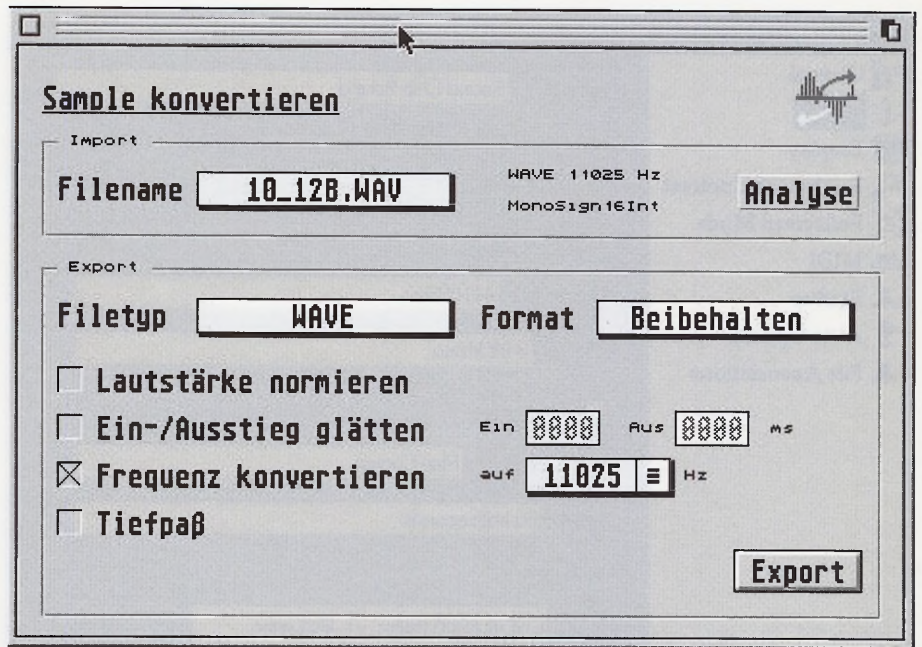
- **AVR:** AVR-Dateien fanden mit der Einführung des Falcon stärkere Verbreitung. Ähnlich wie WAV ist AVR ein Universalformat und nicht speziell auf ein Programm zugeschnitten. Ataris „System Audio Manager“ benutzte z.B. AVR-Samples, um Systemereignisse zu vertonen.

- **HSN:** Das HSN-Format wurde wie AVR durch einen „Systemvertoner“ bekannt, in diesem Fall Crazy Sounds. Auch Rational Sounds liest das HSN-Format. Hauptgrund für die Existenz dieses Formats ist die Möglichkeit, Kommentare einzufügen.

- **IFF:** Das Amiga-Universalformat kann auch Samples speichern. Die Unterscheidung zwischen Sound, Dokument und Grafik wird anhand des Dateih-Headers getroffen. Es gab in der Vergangenheit einige Grundlagenartikel zu IFF, durchsetzen konnte sich das Format auf dem Atari nie. IFF wird auch von vielen Sampleeditoren auf anderen Plattformen unterstützt.

- **SND, AU:** Dieses beiden Sample-Formate stammen von Sun. Auf dem Atari ist die Endung SND etwas missverständlich, da auch ST-Chipsoundmusiken diese Endung verwenden. Das Format leistet in etwa genausoviel wie WAV und ist eigentlich nur in Verbindung mit Java-Applets bekannt.

- **VOC:** Ein PC-Format, das aus den Anfangstagen der PC-Soundkarten stammt. Die Verbreitung tendiert mittlerweile sowohl auf Atari als auch auf PCs gegen Null. Trotzdem unterstützt fast jeder PC-Sampleeditor das Format.

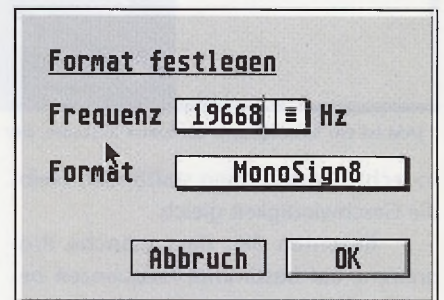


- **WAV:** Wave hat bei kurzen Sound-Samples die größte Verbreitung, dank unzähliger CDs mit Samples im Wave-Format. Das gepackte Unterformat von WAV wird nicht von allen Programmen erkannt, u.a. kann GEMJing keine gepackten WAV-Samples abspielen.

Fünf ist Trümpf. Für den Atari gibt es schon seit 1994 ein hervorragendes Sample-Konvertierprogramm: 5-to-5. Mit diesem Programm können die Formate DVSM, AVR, HSN, Fortune, SND/AU, WAV und AIFF ineinander konvertiert werden. Außerdem ist das Programm in der Lage, Rohdaten zu laden.

Die Homepage des Programms ist mittlerweile nicht mehr online, vermutlich weil die Programmierer ihr Studium abgeschlossen haben. Das Archiv sollte jedoch auch auf chapelie zu finden sein.

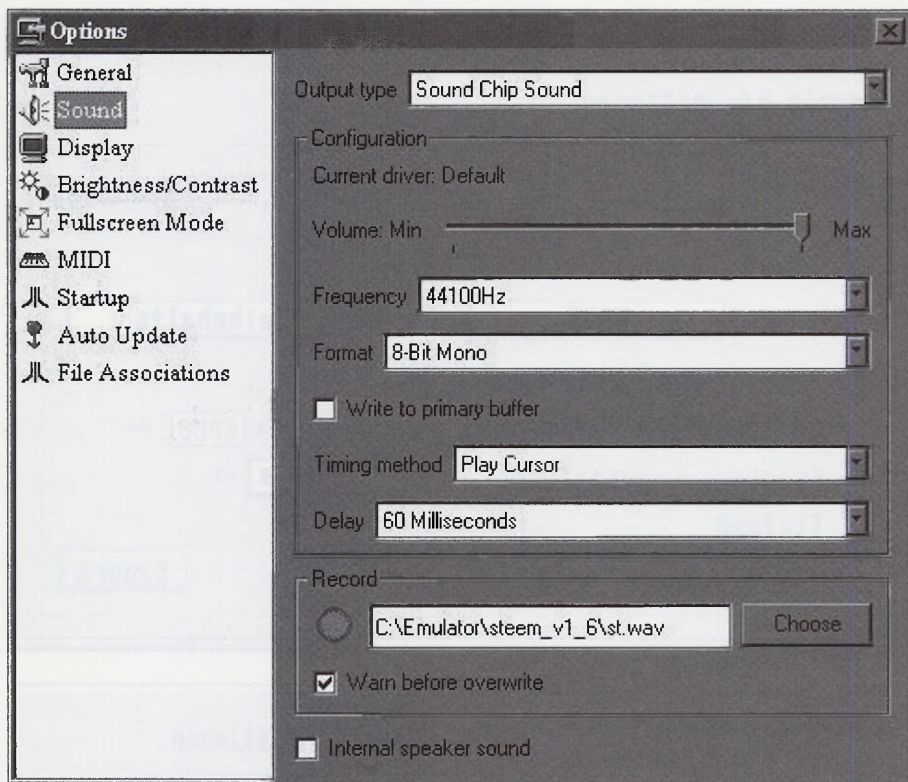
Nach dem Start und der Shareware-Erinnerung erscheint der kompakte Hauptdialog. Bei einem Klick neben „Filename“ erscheint die Dateiauswahl. Wird das Dateiformat von 5-to-5 nicht unterstützt, werden die Sampledaten automatisch als Rohdaten interpretiert und das Programm fragt Frequenz und Format des Samples. Bei der Frequenz stehen die Standard-Atari-Frequenzen (u.a. 32 kHz, 49 kHz), gebräuchliche PC- und Mac-Frequenzen und CD sowie DAT zur Auswahl. Sollte immer noch nicht das passende dabei sein, kann auch eine eigene Frequenz eingegeben werden.



☐ 5-to-5 ist eine hervorragende und einfach zu bedienende Applikation für den Atari, die verschiedene Soundformate problemlos und schnell untereinander wandelt.

Da 5-to-5 keine Wiedergabefunktion hat, kann das Finden der richtigen Frequenz bei Rohdaten sehr zeitraubend sein. Es ist daher besser, statt 5-to-5 ein Samplebearbeitungsprogramm zu nehmen. Notfalls reicht dazu sogar das Atari-SAM, besser ist aber ZeroX.

Wenn ein bekanntes Format gewählt wurde, erscheint neben dem Dateinamen das Dateiformat, z.B. „WAVE 11025 Hz MonoSign16Int“. Im Export-Bereich kann der gewünschte Dateityp gewählt werden. Die Auswahlmöglichkeiten im Format-Popup werden entsprechend angepasst. Es kann auch die Frequenz konvertiert werden, was insbesondere bei den etwas seltsamen Standard-Atari-Frequenzen sinnvoll ist. Generell wird die Qualität eines Samples aber nicht durch das Exportieren in einer höheren Frequenz besser. Da eine >>



□ JAM ist ein Soundplayer für Linux-Systeme, der viele ST-Chipsoundformate unterstützt.

>> echte Umrechnung stattfindet, bleibt die Geschwindigkeit gleich.

Beachten Sie, dass manche Programme auf bestimmte Frequenzen bestehen. So gibt es MP3-Encoder und CD-Brennprogramme, die bei allem, was nicht 16-Bit und 44100 Hz (CD-Qualität) hat, mit einer Fehlermeldung abbrechen.

Alle Formate, die 5-to-5 anbietet, sind verlustfrei, d.h. es gehen keine Audio-Informationen verloren, solange die Frequenz beibehalten oder erhöht wird. Anders verhält es sich mit Kommentaren und Extra-Informationen, die einige Formate unterstützen. Diese zum Abspielen der Datei nicht notwendigen Daten gehen verloren, was in den meisten Fällen zu verschmerzen sein sollte.

Musikdateien. Völlig unübersichtlich ist die Lage bei den Musikdateien. Es gibt sehr viele Formate, und da diese sich sehr voneinander unterscheiden, kein Konvertierprogramm wie 5-to-5. Für einige Formate existiert ein Konverter nach MIDI, der allerdings mit Verlusten arbeitet.

Wie bekommt man Formate wie HIP, HIW, SID in das angesagte MP3-Format? Eigentlich ganz einfach, auch wenn ein Umweg über ein Zwischenformat er-

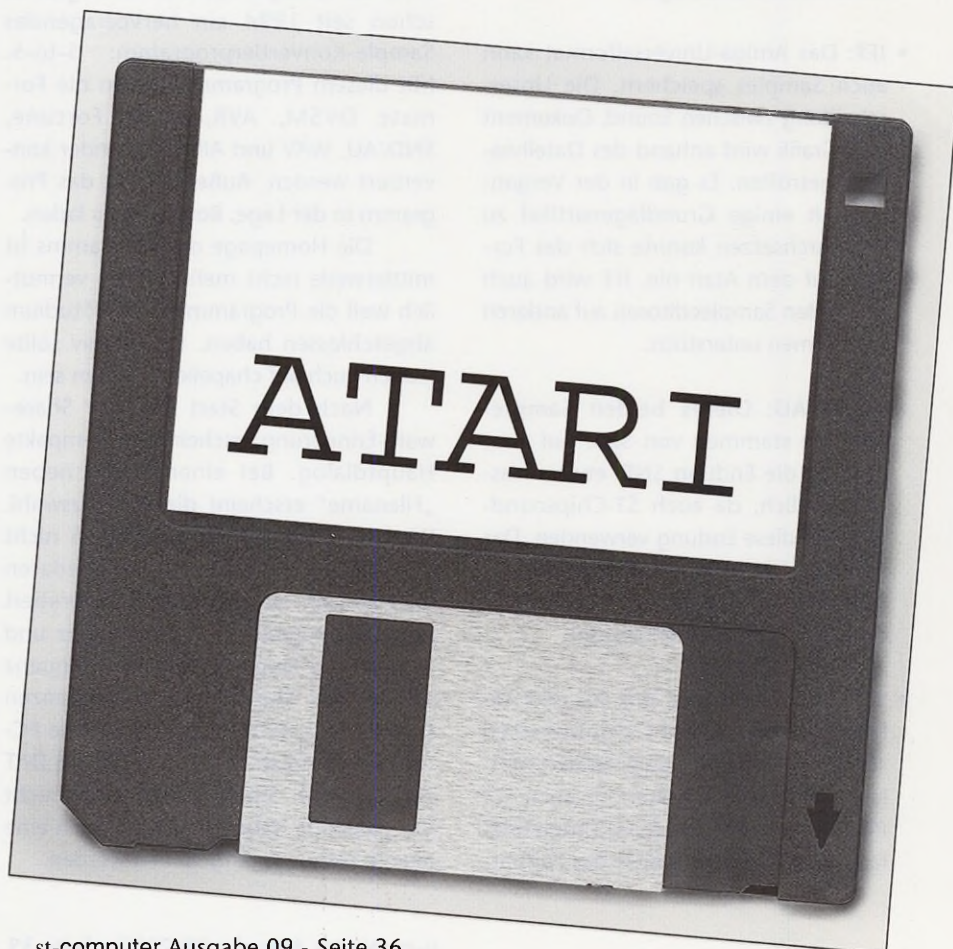
forderlich ist. Wer nebenbei einen PC besitzt, kann WinAmp und seine vielen Plugins benutzen, um z.B. SID-

Dateien (C64) in das Wave-Format zu konvertieren. Auch SID-Player haben oft diese Funktion.

Es gibt auch ein Plugin für ST-Chipsounds im SND-Format. Die „Spezialformate“ vom ST werden nicht durch WinAmp-Plugins abgedeckt. Um diese Sounds zu konvertieren, kann z.B. der ST-Emulator Steem verwendet werden. Auf diesem wird JAM gestartet, ein ST-Soundplayer, der viele Chipsoundformate unterstützt. Im Menüpunkt „Optionen/Sounds“ kann die Soundausgabe von Steem in eine Wave-Datei gelenkt werden. Bei der Aufnahme ist zu beachten, dass der Emulator genügend Systemressourcen hat, da es sonst unschöne Aussetzer gibt, wenn dem PC einfällt, wieder einmal die Auslagerungsdatei zu bearbeiten.

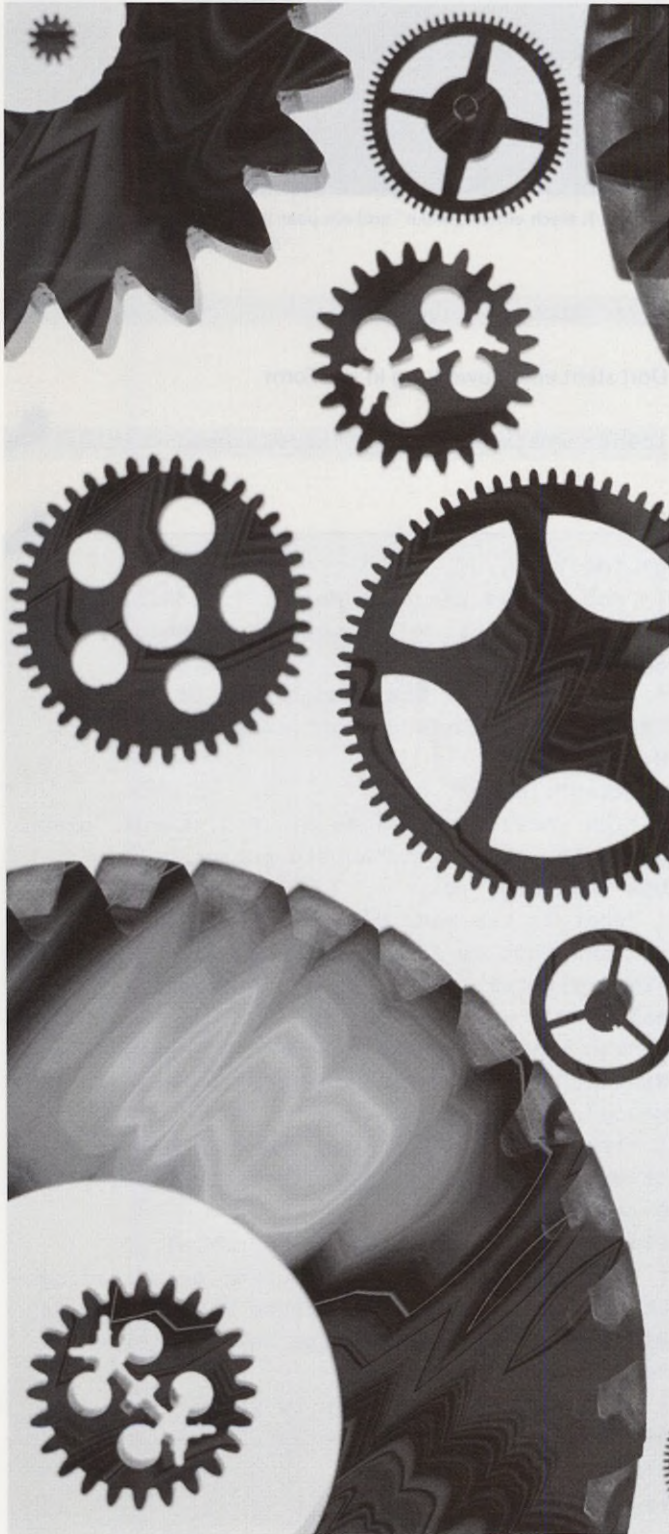
Die entstandene Wave-Datei wird sehr groß werden, da selbst komprimierte Wave-Dateien nicht sonderlich gut komprimiert sind. Diese Datei kann weiterverarbeitet und z.B. mit Aniplayer ins MP3-Format konvertiert werden. □

steem.atari.org/
creamhq.de/
ftp.chapelle.rma.ac.be/



□ Ataquarium

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



□ Die Erstellung von TORG-Dokumenten

Text: Matthias Jaap

Haben Sie die Sommerpause gut überstanden? Der Sommer war – zumindest im hohen Norden – ein sprichwörtlicher Schlag ins Wasser und gab somit eine gute Ausrede, sich auch während der Sommerpause einmal an den heimischen Computer zu setzen und den C-Compiler zu malträtieren. Wie üblich sind diese scheue Tiere, die sich allzu aufdringlichen Programmierversuchen mit hunderten Warnungen zu entziehen versuchen.

Von der Open-Source-Front gibt es wieder mal neues zu vermelden: so stellte Didier Méquignon den Sourcecode seines Aniplayer online. Jeder Entwickler, der Interesse hat, braucht bloß noch das Passwort für das ZIP-Archiv (4.2 MBytes) und schon steht der Source, der mit den beiden Assemblern Devpac und Profimat (!) verfasst wurde, offen.

Kleine Geschichtsstunde: Profimat war 1987 ein bekannter Assembler für den ST und Amiga. Die Firma Data Becker hatte jedoch kein großes Glück mit ihren Programmiersprachen für den ST, und so wurde aus dem Profimat ein eher kurzlebiges Produkt. Angehende Mit-Entwickler müssen sich also auf die Suche machen, aber über Google und eine Suche nach „Profimat Atari“ ist der Assembler schnell gefunden.

Zum Glück haben sich die HighWire-Entwickler bei der Wahl ihrer C-Compiler nicht für Alcyon C, sondern für die aktuelleren GnuC, LatticeC und PureC entschieden. Nachdem das Thema „Applikationsentwicklung mit HighWire“ in den vergangenen Ataquarien kurz angeschnitten wurde, gehen wir diesmal in die vollen: ein Quizspiel soll entstehen. Dabei wird schnell deutlich, welche Vorteile durch die Entwicklung eines Großteils des Spiels in HTML entstehen, aber auch die Nachteile in Form von Beschränkungen seitens HighWire.

Quizmaster. Als Grundlage diente die HighWire-Version 0.06A. Bei der Programmierung des Spiels habe ich darauf geachtet, möglichst wenig im HW-Sourcecode zu ändern, um bei Änderungen an Highwire möglichst schnell updates zu können. Deshalb sind auch keine Optimierungen enthalten, obwohl diese möglich wären, denn das Quiz-Spiel benötigt nicht alle HTML-Tags.

Das Grundkonzept des Spiels ist ein Quiz mit Fragen im Multiple-Choice-Verfahren. Damit entfallen Tastatureingaben, und es wird eine wesentliche Einschränkung umgangen: die fehlende Unterstützung von Eingabefeldern in HighWire. Zu jeder Frage gibt es ein Bild im GIF-Format und drei Auswahlmöglichkeiten. Ist die ausgewählte Antwort richtig, wird ein entsprechender Bildschirm angezeigt, bei einer falschen Antwort ebenfalls. Maximal werden sieben Fragen gestellt, die per Zufalls-generator ausgewählt werden.

Das Thema des Quiz-Spiels ist, ebenso wie die Fragen, fest einprogrammiert, aber es könnte sicherlich schnell eine Version mit nachladbaren Fragen erstellt werden.

Dr. Who-Quiz. Vielleicht ist einigen unter Ihnen das Dr. Who-Quiz bekannt, das auf meinem Server [1] zum Download >>

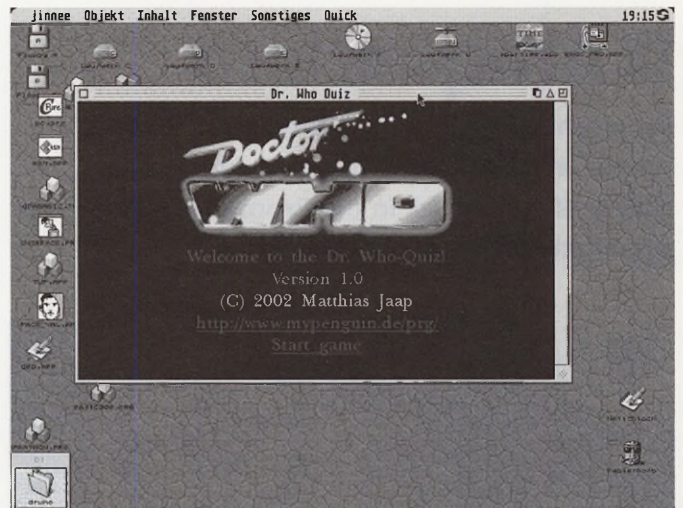
>> ausliegt. Von diesem stammen Grafiken und Fragen für das Quiz. Erstere sind dank des GIF-Formats von besserer Qualität, als dies mit Farbicons nötig wäre.

Die Änderungen an Highwire finden zum Großteil in der Datei „loader.c“ statt. Seit einiger Zeit unterstützt HighWire das about-Protokoll, mit dem Browser-interne Seiten angezeigt werden. Dieses Protokoll bietet eine relativ einfache Möglichkeit, eigene Seiten einzubauen, ohne gleich in die Link-Verwaltung einzugreifen. Im Browser selber ist nur eine interne Seite eingebaut, die Infos zur aktuellen Version gibt. Ein Link auf eine interne Seite sieht so aus:

```
<a href="about:test">Interne Seite</a>
```

Interessant ist in „loader.c“ die Funktion „new_loader_job“. Diese Funktion schaut sich das verwendete Protokoll in einer URL an und leitet dies an die nächste Funktion weiter. Neben dem about-Protokoll wird zwischen lokalen HTML-Dateien, Grafiken und Dateiformaten wie PDF unterschieden. Es gibt auch eine Unterstützung für den Online-Betrieb (StiK, MiNTNet), der in der PRJ-Datei über USE_INET aktiviert wird. Das about-Protokoll wird gleich am Anfang behandelt:

```
if (loader->Location->Proto == 1)
```



>> Bild 1: Nach einem „Make“ und ein paar Warnungen liegt die erste Version vor, die noch nicht viel tut.

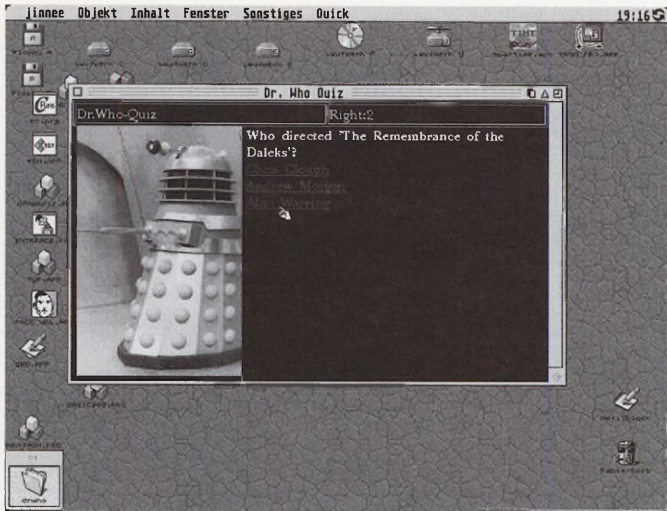
```
{ /* 'about:' request */
```

Dort steht eine Zuweisung in der Form

```
loader->Data = strdup ("<html><head><title>
```

Ataquarium: Listing 1

```
const char * frage;
const int richtigeantwort;
const char * antwort1;
const char * antwort2;
const char * antwort3;
const char * grafik;
int zaehler;
}
frage_list[] = {
{ "What was the name of the actress who played Susan?", 1, "Carol Ann Ford", "Sheila Staefel", "Jennie Linden", "whologo", 0 },
{ "In which seasons was 'Ace' Doctor Who's companion?", 2, "22-23", "24-26", "19-21", "ace", 0 },
{ "When did Doctor Who celebrate its 30th anniversary?", 1, "November 23rd 1993", "November 24th 1993", "November 22nd 1993", "doc7", 0 },
{ "What was the name of the final aired Doctor Who story?", 2, "Curse of Fenric", "Survival", "Final battle", "ace", 0 },
{ "When was the final story aired?", 3, "October of 1987", "July of 1988", "December of 1989", "doc7", 0 },
{ "What is the most important ability of Doctor Who?", 1, "Regeneration", "Disintegration", "Cookin
g", "doc7", 0 },
{ "Who played the first doctor?", 1, "William Hartnell", "Patrick Throughton", "Dennis Spooner", "doc1", 0 },
{ "Who directed 'The Remembrance of the Daleks'?", 2, "Chris Clough", "Andrew Morgan", "Alan Wareing", "dalek", 0 },
{ "The TARDIS looks like a...", 3, "Large, green hill", "A worm hole", "An old police call box", "whologo", 0 },
{ "What is the name of the roboter-like species that is famous for the word 'Exterminate!!!'?", 2, "Borg", "Daleks", "Mytoks", "dalek", 0 },
{ "Who played the 7th doctor?", 3, "Steve Winwhat", "Brian McAllister", "Silvester McCoy", "doc7", 0 },
{ "'The Tribe of Gum' was the original title of which Dr. Who storyline?", 3, "Survival", "The Dalek Master Plan", "An Uneathly Child", "doc1", 0 },
{ "In which story was the Doctor seen reading the novel 'Doctor in the House'?", 2, "Curse of Fenric", "Remembrance of the Daleks", "Silver Nemesis", "doc7", 0 },
{ "Sutekh is better known by what name?", 1, "Satan", "Gill Bates", "Peter John Brown", "doc1", 0 }
};
```



>> Bild 2: Grafik und Text ergeben die erste Frage. Das sieht doch schon ganz nett aus.

```
About: HighWire</title>
"</head><body>\n"
```

Da HighWire derzeit nur eine „about:“-Seite kennt, wird auch nicht weiter unterschieden, was nach dem Doppelpunkt kommt. Da die eingebaute Seite in einem Quiz-Spiel fehlt am Platz ist, wird diese komplett gelöscht, sodass letztendlich nur zwei Zeilen übrig bleiben:

```
loader->MimeType = MIME_TXT_HTML;
sched_insert (parser_job, loader);
```

Diese zwei Zeilen schicken die interne HTML-Seite zur Weiterverarbeitung ab. Alles, was wir einfügen, muss also vor den beiden Zeilen geschehen. Im Gegensatz zur internen Seite von HighWire muss die Seite mit den Fragen dynamisch zusammengebaut werden, deshalb bedarf es noch zwei Hilfsvariablen vom Typ char:

```
char *bastel[2048];
char *hilfstext[3];
```

Wie an der Größe unschwer zu erkennen ist, nimmt „bastel“ den ganzen HTML-Quelltext auf. Zwei KBytes reichen für das Quizspiel völlig aus. „hilfstext“ wird benutzt, um die Anzahl der richtigen Antworten anzuzeigen. Dies sind nicht die einzigen Variablen, die benötigt werden. So muss das Quiz wissen, wieviel Fragen richtig oder falsch beantwortet wurden. Damit nicht alle Fragen gespielt werden müssen, soll das Spiel die Anzahl der beantworteten Fragen ebenfalls mitzählen. Um das ganze übersichtlich zu halten, wird alles in einer Struktur „spielstand“ zusammengefasst:

```
struct
{
    int richtig;
    int falsch;
    int geschafft;
```

```
} spielstand;
```

In „loader.c“ stehen alle Strukturen ab Zeile fünfzig. In der unveränderten Version sind dort die MIME-Typen notiert.

Damit kann schon einmal der erste Bildschirm programmiert werden. Wie jedes anständige Spiel hat auch „Dr. Who Quiz“ einen Begrüßungsbildschirm. In „new_loader_job“ wird an der Stelle der gelöschten internen Seite folgendes eingetragen:

```
strcpy(bastel, "<html><title>
Dr. Who Quiz</title><body bgcolor=black
text=white link=blue marginwidth=20
marginheight=20>\n");
```

Dies ist der „Kopf“ für alle HTML-Seiten, die ausgegeben werden. HTML-Puristen werden vermutlich bemängeln, dass keine Anführungszeichen gesetzt wurden, aber der HTML-Code ist ohnehin im Programm verankert und daher nicht einsehbar.

Der Titelbildschirm soll über „about:anfang“ erreichbar sein. Die komplette Adresse speichert HighWire in „address“. Dementsprechend wird eingefügt:

```
if (strstr (address, "anfang")>0) {
    spielstand.richtig = 0;
    spielstand.falsch = 0;
    spielstand.geschafft = 0;
    strcat(bastel, "<center><img
src=\\\"/grafiken/whologo.gif\\\"><br>");
    strcat(bastel, "<font color=purple
size=+2>Welcome to the Dr. Who-
Quiz!</font><br>");
    strcat(bastel, "<font color=red
size=+2>Version 1.0</font><br>");
    strcat(bastel, "<font color=lightblue
size=+2>(C) 2002 Matthias Jaap</font><br>");
    strcat(bastel, "<a
href=\\\"http://www.mypenguin.de/prg/\\\"><font
size=+2>http://www.mypenguin.de/prg/</font></a><br>");
    strcat(bastel, "<a
href=\\\"about:frage\\\"><font size=+2>Start
game</font></a><br></center>");
}
```

Zu Beginn wird überprüft, ob die Adresse überhaupt den Text „anfang“ enthält. Ist dies der Fall, wird der Spielstand zunächst zurück gesetzt.

Der erste Bug in HighWire wird in der folgenden Zeile deutlich. Eigentlich sind die Grafiken eine Verzeichnisebene höher, aber wenn im -Tag nur „grafiken/whologo.gif“ stehen würde, sucht das Programm nach einer Grafik „anfanggrafiken/whologo.gif“. Es ist durchaus möglich, dass dieser Bug bei Erscheinen des Heftes schon behoben wurde.

Mit dem ersten Link könnte die passende Internet-Seite für das Quiz aufgerufen werden. Theoretisch wäre es sogar möglich, automatisch Updates herunterzuladen. >>

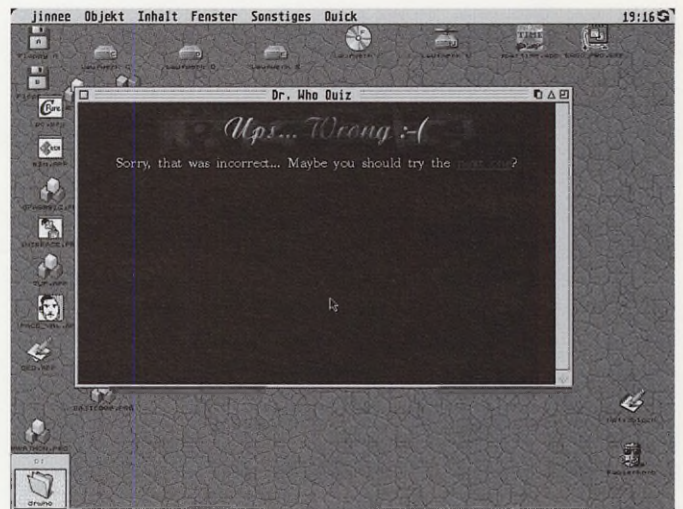
>> Nach der If-Abfrage muss der zusammengebastelte String noch ergänzt und übergeben werden:

```
strcat(bastel, "</body></html>");
loader->Data = strdup (bastel);
```

Jetzt ist zwar die erste interne Seite fertig, aber HighWire sucht nach einer anderen Startseite. Es muss also die Default-Seite geändert werden. In der „main.c“ in „highwire.c“ wird „def_adress[]“ auf „about:anfang“ geändert. Bei der Gelegenheit können auch gleich die drei Zeilen nach char *address; gelöscht werden, um das Auswerten der Kommandozeile zu verhindern.

Nach einem „Make“ und ein paar Warnungen liegt die erste Version vor, die noch nicht viel tut (Bild 1). Schon die erste Version könnte aber eine unangenehme Eigenschaft von HighWire zeigen: die Textanzeige funktioniert nur mit Speedo-Fonts. Tatsächlich benötigt HighWire feste Font-IDs – andere Programme wie der HomePage Penguin, der sich auch auf das Vorhandensein bestimmter Fonts verlässt, suchen nach Fontnamen, was dann auch mit den wesentlich beliebteren TrueType-Fonts funktioniert. Zum Glück soll sich dies schon bald ändern, denn TTF-Unterstützung ist angekündigt.

Fragen über Fragen. Was wäre ein Quiz ohne Fragen? Diese fehlen aber bisher völlig. Zurück in der „loader.c“ soll dies geändert werden. Jede Frage besteht im Dr. Who-Quiz aus sieben Teilen: Frage, richtige Antwort, die drei Auswahlmöglichkeiten, der Grafik und einem Zähler. Der Zähler wird hochgesetzt, so-



>> Bild 3: Nicht jede Antwort kann die richtige sein.

bald die Frage einmal gestellt wurde. Die Struktur für die Fragen wird an der bekannten Stelle in loader.c abgelegt, wie Sie dies in der Box „Listing 1“ sehen.

Da das gesamte Spiel in englischer Sprache verfasst ist, gibt es natürlich auch keine Probleme mit Umlauten. Bei einer deutschen Version müssten diese – wie in HTML üblich – markiert werden. Nach den drei Auswahlmöglichkeiten steht der Dateiname der Grafik ohne Endung. Da HW ohnehin nur GIF-Dateien verarbeitet, steht die Extension ohnehin fest.

Damit das Quiz weiß, wieviel Fragen es gibt, wird in der gleichen Datei nach den includes noch ein „#define“ und >>

Ataquarium: Listing 2

```
} else if (strstr (address, "frage")>0) {
    strcat(bastel, "<table width=100%
border=1><tr><td><font color=white>Dr.Who-
Quiz</font></td><td><font
color=white>Right:");
    itoa(spielstand.richtig,hilfstext,10);
    strcat(bastel, hilfstext);
    strcat(bastel,
"</font></td></tr></table>");
    srand(Tgettime());
    zahl = random(FRAGENANZ);
    if (frage_list[zahl].zaehler==0) {
        frage_list[zahl].zaehler=1;
        spielstand.geschafft++;
    } else {
        while (frage_list[zahl].zaehler>0) {
            srand(Tgettime());
            zahl = random(FRAGENANZ);
            frage_list[zahl].zaehler=1;
            spielstand.geschafft++;
        }
    }
    strcat(bastel, "<img src=\"/grafiken/");
    strcat(bastel, frage_list[zahl].grafik);
    strcat(bastel, ".gif\" hspace=5
align=left><b>");
    strcat(bastel, frage_list[zahl].frage);
    if (frage_list[zahl].richtigeantwort==1) {
        strcat(bastel, "</b><br><a
href=\"about:richtig\">");
    } else {
        strcat(bastel, "</b><br><a
href=\"about:falsch\">");
    }
    strcat(bastel, frage_list[zahl].antwort1);
    if (frage_list[zahl].richtigeantwort==2) {
        strcat(bastel, "</a><br><a
href=\"about:richtig\">");
    } else {
        strcat(bastel, "</b><br><a
href=\"about:falsch\">");
    }
    strcat(bastel, frage_list[zahl].antwort2);
    if (frage_list[zahl].richtigeantwort==3) {
        strcat(bastel, "</a><br><a
href=\"about:richtig\">");
    } else {
        strcat(bastel, "</b><br><a
href=\"about:falsch\">");
    }
    strcat(bastel, frage_list[zahl].antwort3);
    strcat(bastel, "</a>");
```


Ataquarium: Listing 3

```

} else if (strstr (address, "richtig")>0) {
    strcat(bastel, "<center><img
src=\"/grafiken/welldone.gif\"><br>");
    if (spielstand.geschafft==6) {
        strcat(bastel, "That was correct!
Well done, you have finished this
quiz!</center>");
    } else {
        strcat(bastel, "That was correct! Now
let's <a href=\"/about:frage\">continue</a> to
the next
question...</center>");
    }
    spielstand.richtig = spielstand.richtig

```

>> eine weitere Hilfsvariable eingefügt:

```

#define FRAGENANZ 14
int zahl;

```

Jetzt kann endlich die Seite „about:frage“ gebastelt werden. Der komplette Code wird nach der ersten Seite eingefügt und ist in Listing 2 zu sehen.

Über der Frage wird der aktuelle Spielstand eingeblendet. Die anfangs definierte Hilfsvariable „hilfstext“ wird zur Konvertierung der Zahl in einen String benutzt.

Nun wird der Zufallsgenerator angeworfen. Wenn die Frage schon gestellt wurde, wird solange eine neue Zahl ermittelt, bis dies nicht mehr der Fall ist. Nachdem die Frage feststeht, wird die Grafik eingefügt. Dies wäre bei Frage 1 „ace.gif“. „align=left“ sorgt dafür, dass der Text neben der Grafik dargestellt wird. Zwar wäre dies auch mit einer Tabelle möglich gewesen, aber die verwendete Version von HighWire hatte noch Probleme mit Grafiken innerhalb einer Tabellenzelle.

Schon beim Zusammenbasteln wird ein unterschiedlicher Verweis für eine falsche bzw. richtige Antwort angelegt. Da HighWire das Ziel des Verweises nicht anzeigt, ist Schummeln nicht möglich.

Die erste Frage kann damit angezeigt werden und es könnte wie in Bild 2 aussehen. Die Anzeige von GIF-Bildern funktioniert in der verwendeten Version nur in einer Auflösung mit 256 Farben zum großen Teil korrekt. Farbtiefen wie 16 Bit werden zwar unterstützt, aber die Farben sind stark verfremdet.

Richtig und falsch. Egal, wie gut oder schlecht der Spieler ist – irgendwann endet jedes Quiz. In die Seiten für die falsche und richtige Antwort (Listing 3) ist deshalb eine Abfrage eingebaut, wieviel Fragen schon beantwortet wurden. Nach sechs Fragen ist Schluss. Wenn hier noch ein Verweis auf den Spielstart eingebaut werden soll, muss eine Schleife eingebaut werden, die den Zähler der einzelnen Fragen auf 0 setzt. Damit wäre das Quiz vollständig spielbar (Bild 3).

Schönheitskorrekturen. Jetzt können noch ein paar Spuren verwischt werden. Unter N.AES, XaAES und MultiTOS erscheint das Quiz im Anwendungsmenü immer noch als „HighWire“.

```

+1;
} else if (strstr (address, "falsch")>0) {
    strcat(bastel, "<center><img
src=\"/grafiken/toobad.gif\"><br>");
    if (spielstand.geschafft==6) {
        strcat(bastel, "Sorry, that was
incorrect! You have finished this
quiz!</center>");
    } else {
        strcat(bastel, "Sorry, that was
incorrect... Maybe you should try the <a
href=\"/about:frage\">next one</a>?</center>");
    }
    spielstand.falsch = spielstand.falsch +1;

```

Eine Änderung von „menu_register“ in „highwire.c“ behebt dies:

```

menu_register(gl_apid, " Dr.Who-Quiz");

```

Ebenso sollte der Text der Info-Alertbox abgeändert werden. Diese steht in do_info_dialog in der gleichen Datei. Die Infozeile des Fensters wird derzeit u.a. zur Anzeige der zuletzt geladenen Grafik benutzt. Um dies abzustellen, müssen nur die Aufrufe von „set_info()“ in „aei.c“ gelöscht werden. Ebenfalls in „aei.c“ sind die GEMScript-Routinen. HighWire unterstützt drei Kommandos: Open, Quit und Appgetlongname. „Open“ kann bei einem Quiz entfallen, der Rückgabewert von Appgetlongname muss von „HighWire“ auf „Dr. Who Quiz“ geändert werden.

Updates. Neben den offiziellen Updates gibt es alle paar Tage Patches von Baldrick (Dan Ackerman), AltF4 (Ralph Lowinski) und Rainer Seitel. Ein Blick in die Änderungen zeigt, dass ein Großteil der Änderungen nicht in den hier behandelten Dateien „aei.c“, „highwire.c“ und „loader.c“ stattfindet. In dem Fall ist ein Update sehr leicht möglich. Von Baldrick folgt wenig später oft eine Version, die vorangegangene Patches zusammenfasst. In dieser Version sind dann auch alle Dateien enthalten, daher ist etwas Vorsicht angebracht, um nicht das eigene Projekt zu überschreiben.

Möglichkeiten, das Quiz schöner zu machen, gibt es genug. So wäre Sound durch das <BGSOUND>-Tag sehr einfach möglich. Das Ändern der Info-Zeile ist auch ganz ohne C möglich:

```

<IOD4 SHOUT="Neuer Inhalt der Statuszeile">

```

Dies Tag wird seit HW0.07A unterstützt und stammt aus dem (weitestgehend unbekanntem) Browser I/O/D/4.

Fazit. Dieses Quiz mit etwas Aufwand auch in JavaScript unter Light of Adamas realisierbar. Der Vorteil der hier vorgestellten Methode ist, dass am Ende eine eigenständige Anwendung herauskommt. In der Anleitung sollte aber erwähnt werden, dass die Anwendung auf den Quellen von HighWire basiert. ☐

[1] mypenguin.de/prg/

☐ Kleinanzeigen

Sie st-computer ist gleichzeitig ein Marktplatz für Hard- und Software. Wollen Sie eine Kleinanzeige veröffentlichen, benutzen Sie bitte unser Faxformular auf der gegenüberliegenden Seite oder besuchen Sie unsere Webseite unter *st-computer.net*.



☐ Biete Hardware

Hades 060, 3 Rechner, 2 x Mach64, 1 x ET4000, je 128 MBytes RAM, Festplatte, CD-ROM, Netzwerk, N.AES, Atari TT 030, Monitor PTC 1426, Tel. 0172-88 57 195

Hades 040, 48 MB RAM, 840 MBytes IDE HD, 4 GBytes SCSI HD, SCSI- CD-ROM; Netzwerkkarte Mint 98, viel Software (z.B. Signum 4, Texel), und vieles andere mehr, Tel. 0 22 32-26 94 8

Atari TT, Großbildschirm schwarzweiß, Atari 1040 ST^E, meistbietend, E-Mail m.karus@epost.de

Atari Mega ST^E 4, 4 MBytes RAM, TOS 2.06, 48 MB SCSI HD, externe Tastatur, Trackball-Mouse, ohne Monitor, günstig, Tel. Tel: 0 61 31-66 93 463, Mainz

Atari 1040 STF, 520 ST+, separate Floppy SF 314, Monitor SM 124, Color-Monitor, Panasonic Matrixdrucker KX-P1092G, Tel. 0 23 62-7 13 80

Atari 1040 STF, PAK/FRAK, 40 MHz, 8 MB RAM, 210 MB HD, SM 124, sowie Cameron 400 dpi-Flachbettscanner, Preis VHS, Tel. 02 31-83 90 347

Atari STacy 2/40, neuwertiger Zustand, noch mit der originalen Verpackung, EUR 400.-, Gerät hat 1989 ca. DEM 5000.- gekostet und wurde nur zur Erstellung einiger Tabellen benutzt, E-Mail: www.werner.linge@koe.siemens.de

Atari SM 124, Atari SC 1435, E-Mail c.mueller@vip24.de

Apple Macintosh Performa 5300, 120 MHz, 1.2 GB HD, 40 MB RAM, CD-ROM, Floppy, integrierter Monitor 15", Originaltastatur, externe 9 GB HD, externer

Yamaha CD-RW (8/4/24), Drucker Color Style Writer 4500, zusammen VHB EUR 600.-, E-Mail mac@destinysweb.de

PC mit 1.7 Ghz Pentium 4-Prozessor, ASUS V 7700 Grafikkarte mit Geforce 2 GTS, ASUS PB4 Mainboard, 30 GB IBM Festplatte, Sony 52-fach CD-ROM, HP 4-fach Brenner, Soundblaster Live Platinum Soundkarte, 384 MB SD-RAM Arbeitsspeicher, ohne Software und ohne Monitor, EUR 600.-, E-Mail Marcus_Simons@t-online.de

SPDIF Digit, optisches Koaxial-Interface für Falcon 030, EUR 115.-, Analog 8, nur EUR 115.-, Screenblaster II, EUR 40.-, Tel. 0 94 31-94 69

52-fach IDE-CD-ROM, voll funktionsfähig, EUR 20.- plus Porto, Tel. 02 21-98 90 380

Volker Ritzhaupt - Das Signum!3 Buch, Hardcover, 512 Seiten, neuwertig, alles, was es zu Signum zu sagen gibt, EUR 12.50, E-Mail: thomas-hahn1@t-online.de

☐ Suche Hardware

TT-Tastatur, E-Mail wendorff@gmx.de

Atari-Laserdrucker, SLM 804, auch mit defekter Mechanik (Bildtrommel muss funktionieren), oder Bildtrommel, gebraucht oder neu zu einem fairen und günstigen Preis, E-Mail: Lemy.Danger@T-Online.de

Epromer für Atari ST zum Brennen von 1 MBit-Eproms, Tel. 089-74 99 46 83

PC-Carddrive für Atari Portfolio, komplett, auch ohne Verpackung, biete EUR

9.- plus Versand, Tel. 0 63 56-61 61

☐ Biete Software

Calamus SL 2002, CD, Handbuch, Schuber, Freshup R2, registriert, EUR 300.-, Tel. 0 21 04-83 25 72

Draconis 1.7x, EUR 15.-, Homepage Penguin, EUR 15.-, Audiomaster 2.11 für Falcon, EUR 45.-, Tel. 0 94 31-94 69

Datenbank 1st Base, inkl. Casio-Datenbank und Abgleichkabel, Tel. 030-859 65 788

☐ Suche Software

MagiC PC 6.2 und **NVDI 5.03**, E-Mail: josef-nunzio.fini@arcor.de

☐ Verschiedenes

Atari-Zeitschriften, st-computer, TOS, PD Journal, kostenlos an Abholer, Raum Hamburg, E-Mail Helmut.Lange.hh@t-online.de

Private Kleinanzeigen werden kostenlos veröffentlicht. Gewerbliche Kleinanzeigen können wir leider nicht kostenlos veröffentlichen. Diese kosten EUR 5.- pro veröffentlichter Zeile. Wir bitten dies zu beachten. Sollten Sie Fragen haben, erreichen Sie uns unter unserer Telefonnummer 0 4 3 31-20 14 89. Vielen Dank.



α spareTIME

Nach und nach geben immer mehr Programmautoren die die Sourcen der von ihnen entworfene Software frei. Und so erhielt Matthias Jaap (HP Penguin etc.) die Möglichkeit, den Terminplaner spareTIME für den Atari weiterzuentwickeln. Nun liegt das erste neue Release vor.

□ Neuer Wein in alten Schläuchen

Wenn ein Atari-Programm nach fünf Jahren wieder ein Update erfährt, ist das zwar kein Rekord, aber bemerkenswert.

Text: Jerry Dean

Der Terminplaner spareTIME wurde 1997 veröffentlicht, etwa zur gleichen Zeit wie der grafisch schicke Organizer von Benny Jurt. Seit längerer Zeit machte auch der Lotus Organizer auf sich aufmerksam, das erste Programm, das die beliebten Terminplaner aus Papier erfolgreich auf den Computer umsetzte. Sowohl spareTIME als auch Organizer erhielten positive Testberichte in der st-computer (damals noch mit Doppeltitel stc/atari inside). Kurz darauf war bei beiden Programmen von einer Weiterentwicklung nichts mehr zu spüren. Markus Mayer (Programmierer von spareTIME) setzte zweimal eine Newsmeldung auf, in der er einen neuen Programmierer suchte. Da kam es gerade recht, dass Matthias Jaap nach diversen Portierungen esoterischer Sprache endlich einmal ein nützliches Programm in C schreiben wollte.

Ein Nachteil sowohl von spareTIME als auch von Organizer und Xairon/Kairos ist die streckenweise eigenwillige Einbindung in GEM. Zwar werden brav Fenster benutzt, aber die Dialoge erscheinen modal oder das Programm macht Schwierigkeiten unter Multitasking. Alle drei Programme verwenden zudem eigene GEM-Libraries obwohl es schon lange ausgereifte Libs gab.

spareTIME. Die Version 1.1 von spareTIME ist komplett mit einer bekannten GEM-Library (cflib), die auch in qed und GEM-Setup ihre Dienste leistet, geschrieben worden.

Wie schon die Vorgängerversion ist auch das neue spareTIME Shareware. Wird das Programm das erste Mal gestartet, lassen sich die Registrierungsdaten eingeben. Die unregistrierte Version ist gegenüber der registrierten dahingehend eingeschränkt, dass nur zwanzig Termine möglich sind.

Neben spareTIME sind im Programmpaket auch noch PRINT.PRG (GDOS-Druck für spareTIME) und spareCALC (verschiedene Rechner) enthalten.

Das Wochenfenster. Der größte Teil der Arbeit in spareTIME spielt sich im Wochenfenster ab. Dieses stellt naheliegenderweise die Termine einer Woche dar. Wer frühere Versionen von spareTIME kennt, wird merken, dass sich einiges getan hat. Die zweifarbigen Icons der alten Version wurden durch Icons mit 256 Farben ersetzt. Diese Icons liegen in der NVDI-/MagiC-Palette vor, wie bei den meisten anderen Programmen, die Icons mit 256 Farben verwenden. Grafisch sind alle im gleichen Stil

gehalten und animiert. Gestrichen wurde das „Aktuell“-Icon, das zum Tagesdatum springt. Dafür gibt es einen neuen „=“-Button, der das gleiche macht.

Überdacht wurde die Farbgestaltung. Da auf manchen Systemen das Atari-Grün schwer lesbar ist, wurden die dunkleren Varianten gewählt. Die Farben für die Datumsbezeichnung lassen sich frei wählen, ebenso wie die Hintergrund- und Gitterfarbe.

Um einen Termin hinzuzufügen, muss auf an einer freien Stelle am gewünschten Tag doppelt geklickt werden. Es erscheint der „Eintrag editieren“-Dialog. Das jeweilige Datum ist hier schon eingetragen. Die Uhrzeit und Dauer sind optional, wer die genaue Uhrzeit noch nicht weiß, kann sie später eintragen.

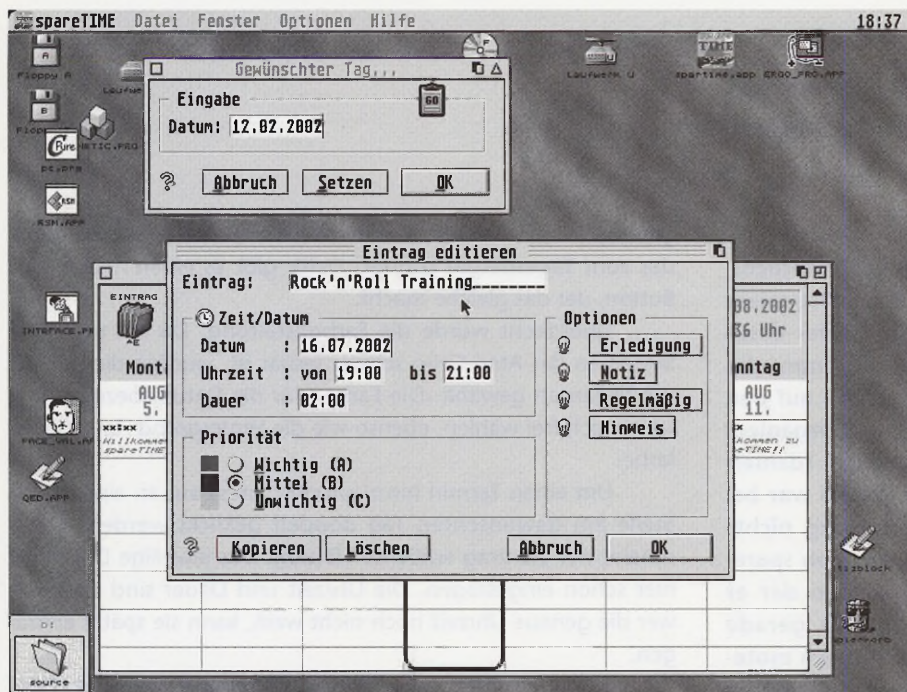
Termine haben verschiedene Prioritäten und spareTIME kennt drei davon, die farblich unterschieden werden. „Unwichtige“ Termine werden nur dann wahr genommen, wenn nichts anderes anliegt. Bei wichtigen Terminen, die auf gar keinen Fall verpasst werden sollten, ist es sehr hilfreich, „Hinweis“ auszuwählen.

Hinweis. Wie im Wochenfenster zu sehen ist, hat spareTIME eine Uhr eingebaut. Diese wäre zu entbehren, denn schließlich gibt es eine Menge Desktop-Uhren, aber die Uhr des Programms kann Alarm schlagen. Angenommen, Sie schreiben gerade an einem Text, aber um 16 Uhr ist ein wichtiges Treffen. In dem Fall wird unter Hinweis „Stunden vorher“ ausgewählt und 00:30 (dreißig Minuten) eingegeben. Das Programm wird dann um 15:30 Uhr Alarm schlagen und fragen, ob es in ein paar Minuten erneut an den Termin erinnern soll.

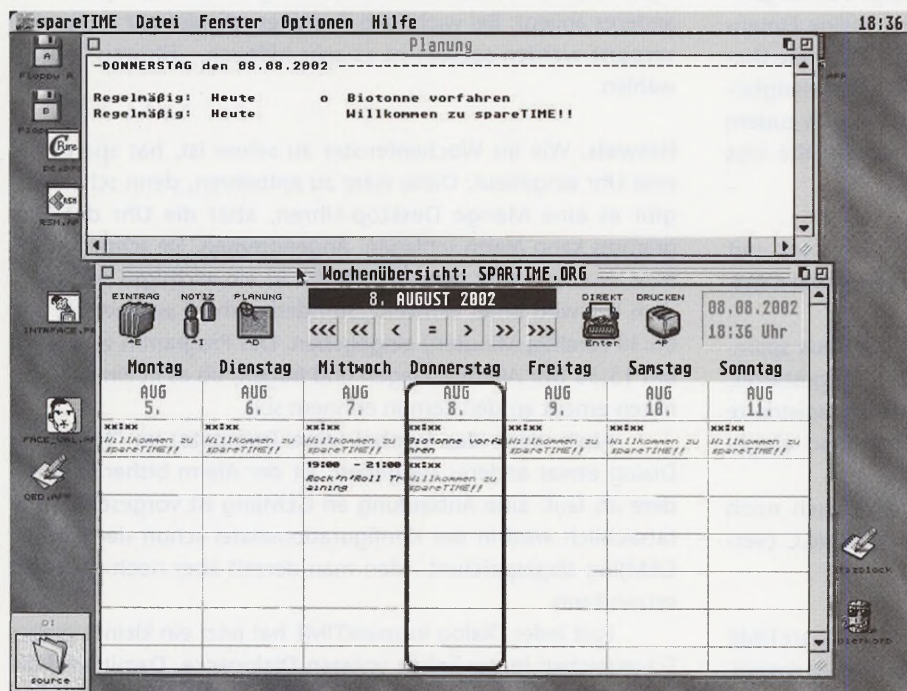
Auch wenn das Symbol (eine Trompete) im „Hinweis“-Dialog etwas anderes suggeriert, ist der Alarm bisher alles andere als laut. Eine Anbindung an GEMJing ist vorgesehen und tatsächlich wird in der Konfigurationsdatei schon der Pfad zu GEMJing abgespeichert - den man derzeit aber noch gar nicht setzen kann.

Fast jeder Dialog in spareTIME hat jetzt ein kleines gelbes Fragezeichen in der linken unteren Dialogecke. Damit wird die passende Seite im Hypertext aufgerufen. Zwar gab es diese Seiten auch vorher schon, aber die alte Version verwendete Dialoge, die das Multitasking stoppten und es somit auch nicht erlaubten, das der Hypertext parallel zum Dialog angezeigt wird.

Regelmäßig. Regelmäßige Termine (z.B. Treffen beim Sportverein, Redaktionsschluss st-computer) müssen nicht mehrmals eingetragen werden. spareTIME kann dies automatisch machen und zwar alle x Tage, x Werkstage, x Wochen oder x Monate. Wer jetzt schon weiß, das für die nächsten Jahre ein fester Termin feststeht (z.B. Geburtstag), setzt die Angabe für „Monate“ auf 12. >>



□ Bloß nicht vergessen: das Rock'n'Roll-Training findet regelmäßig statt.



□ Tages- und Wochenplanung auf einem Blick.

>> **Notiz.** Da die paar Zeichen für den Eintrag etwas wenig sind, kann zu jedem Termin eine Notiz abgelegt werden. Eine Notiz ist dabei nichts anderes als eine Textdatei.

Wie in der Vorgängerversion spart sich spareTIME einen eingebauten Editor. In den Einstellungen kann der gewünschte Editor ausgewählt werden.

Beim Start des Editors zeigt sich, das die neue Version die Prioritäten anders setzt. Die Version 1.0 startete den Editor stets als Unterprogramm und schloss dazu seine Fenster - selbst wenn der Editor parallel zum Programm schon lief. Dies ist in der neuen Version nicht mehr möglich, denn schließlich hat spareTIME inklusive der Fensterdialoge

erheblich mehr Fenster, die es sich merken müßte. Der Editor wird jetzt parallel zu spareTIME gestartet, oder, wenn er sich schon im Speicher befindet, benachrichtigt (VA_Start). Das Programm legt auch keine temporäre Datei mehr an, die Notizdatei wird direkt angesprochen. Da sich die Notizdateien schnell häufen können, ist es empfehlenswert, gleich am Anfang einen Ordner für die Terminatei anzulegen.

Anzeige. Eine der ersten Funktionen, die nach der Modernisierung des Hauptprogramms hinzu kamen, ist der Anzeige-Dialog. Hier können die Farben den eigenen Wünschen angepaßt werden. Das fängt an mit den Texten in der Datumsleiste, der Gitterfarbe und dem Hintergrund der Wochenübersicht. Im Planungsfenster kann derzeit nur der Hintergrund verändert werden. Wer keine Termine in Gittern mag, kann senkrechte und waagerechte Trennlinien getrennt voneinander abstellen.

Planungsfenster. Das Planungsfenster fasst noch einmal alle Termine in einem zu bestimmenden Zeitraum zusammen. Der Inhalt dieses Fensters kann auch ausgedruckt werden. Gedruckt wird dabei nicht über eine Direktsteuerung, sondern über GDOS. Dazu wird das kleine Programm PRINT.PRG nachgestartet. Dieses Programm wird vermutlich schon bald im Hauptprogramm integriert sein.

Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Planungen in einer Datei und dann im Texteditor ausgeben zu lassen. Wenn das Planungsfenster offen ist, genügt ein Doppelklick auf den Fensterinhalt, um die Planungen für den gewählten Tag anzuzeigen.

Erledigungen/To-do-Liste. Unter einer Erledigung versteht spareTIME einen Termin ohne festgelegtes Datum. Wird ein Eintrag erstellt und vorher das Datumsfeld gelöscht, erscheint der Eintrag nicht im Wochen-, sondern im Erledigungen-Fenster. Um eine Erledigung zu löschen, muss diese durch Doppelklick ausgewählt werden.

Umrechnungen. Thematisch passend bietet spareTIME auch eine Temperaturumrechnung an. Diese Funktion ist >>

>> neu und eine direkte Umsetzung des GFA-Programms „Fahrenheit“. Wie gehabt können Celsius, Fahrenheit, Kelvin und Rankine ineinander umgerechnet werden. Die beiden letzten Einheiten finden vor allem bei Wissenschaftlern Anwendung und basieren auf Celsius bzw. Fahrenheit.

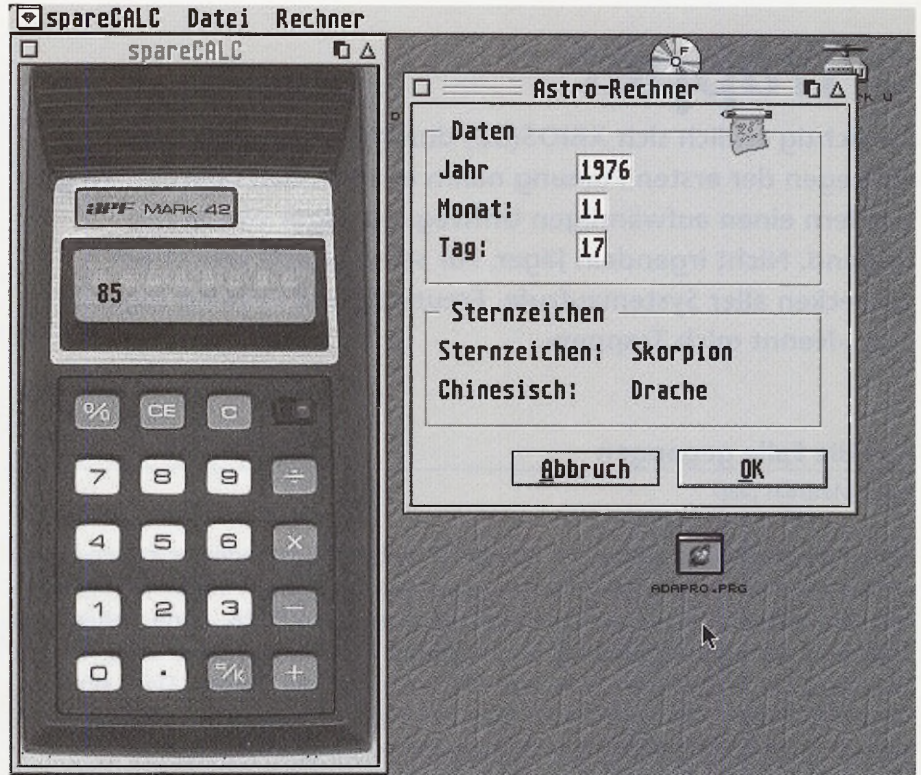
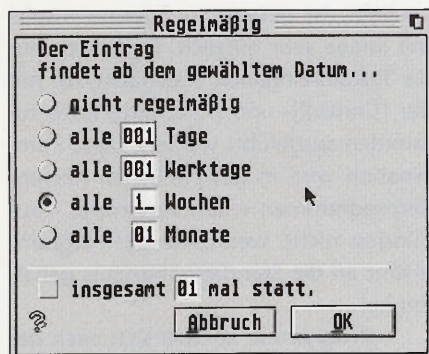
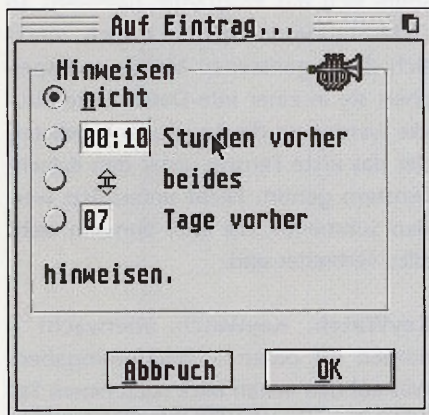
Die Temperaturumrechnung gehört mit Sicherheit zu den weniger genutzten Funktionen in spareTIME, nimmt aber im Programm kaum Platz weg. Wenn mit Hilfe von spareTIME die Reise geplant wird, kann sich jeder selber ausrechnen, ob die 55 Grad in Washington D.C. wirklich so warm sind...

Versteckte Funktionen... gibt es mehrere. Zumindest eine ist per Klick an eine bestimmte Stelle in der Wochenübersicht zu finden.

spareCALC. Als Zugabe zu spareTIME gibt es das neue Programm spareCALC. In spareCALC sind verschiedene Rechner versammelt, da das Programm neu ist, waren es bei Redaktionsschluss erst zwei.

□ Bild oben: spareTIME erinnert an jeden Termin.

□ Bild unten: Manchmal kommen sie wieder... Termine besonders.



□ spareCALC stellt zwei Rechner zur Verfügung.

Als erstes gibt es den Astrorechner, der anhand des Geburtsdatum das „normale“ und chinesische Sternzeichen. Eines der Dinge, die jeder Programmierer einmal in seinem Leben programmiert haben sollte, ist ein Taschenrechner. Der Rechner, der in spareCALC eingebaut ist, gehört zwar nicht zu den leistungsfähigsten, aber dafür zu den schönsten. spareCALC simuliert einen APF Mark 42, einen alten amerikanischen Taschenrechner. Das Programm ist auch in der Lage, andere Taschenrechner zu simulieren. Derzeit wird an Simulationen des Commodore 385R, UniMark 805T, Apollo, Alcor Grand Prix und den Atari-Taschenrechnern gearbeitet. Mit der unregistrierten Version funktioniert jedoch nur der APF Mark 42.

Oberflächliches. Sowohl spareTIME als auch spareCALC sind sauber in GEM eingebunden. Alle Dialoge und Alert-Boxen liegen in Fenstern und blockieren somit keine laufenden Programme. Unter MagiC läuft auch die Dateiauswahl in Fenster. Die Dialoge sind auch problemlos per Tastatur zu bedienen. Die Unterstützung von Iconify ist derzeit noch nicht durchgehend. Auch fehlt in manchen Dialogen das Help-Icon.

Etwas karg sieht es derzeit noch bei den unterstützten Protokollen aus. So gibt es derzeit keine BubbleGEM-Hilfe und auch GEMScript wird noch nicht unterstützt.

Dank der verwendeten GEM-Library werden in allen Dialogen Standard-Bedienelemente verwendet.

Zum Schluss. spareTIME wird konsequent weiterentwickelt. So liegt eine Vorschlagsliste der „alten“ Anwender vor, aber auch von einigen, die die neue Version getestet haben, kamen Verbesserungen. Einiges davon - wie die Jahresübersicht - wird zwar etwas auf sich warten lassen, aber spareTIME wird ab sofort wieder konsequent weiterentwickelt.

Wie bei jedem Shareware-Programm gilt aber auch für dieses Programm, das bei einer geringen Anzahl an Registrierungen große Veränderungen am Programm verschoben werden. □

Preise:

spareTIME und spareCALC sind Shareware. Die Registrierungsgebühr beträgt zusammen EUR 16.-.

sparetime.atari.org

□ Trapper

Vorsichtig schlich sich XBIOS(32) durch die Systemvektoren. Entgegen der ersten Planung nahm es nicht den üblichen Weg, sondern einen aufwändigen Umweg. Ein Jäger war in der Gegend. Nicht irgendein Jäger. Für seine Feinde war er der Schrecken aller Systemaufrufe. Freunden und Feinden sagte er nur: «Nennt mich Trapper».

□ In die Falle gegangen

Text: Matthias Jaap

Systemerweiterungen sind so alt wie der ST selbst. Programmierer kamen immer auf die Idee, die Systemaufrufe abzufangen und auf eigene Funktionen umzulenken. Die Anforderungen an den Programmierer sind hoch, denn neben dem Schreiben der eigenen Routine, die möglichst auch soviel leisten sollte wie die alte, muss der entsprechende Systemvektor umgebogen werden. Dazu sind meistens detaillierte Assemblerkenntnisse notwendig. Noch schwieriger wird es, wenn sich die Routine hinter eine Systemfunktion hängen möchte.

Hier setzt Trapper [1] von Manfred Lippert (jinnee) ein, das die Einbindung von eigenen Routinen in Systemaufrufe erheblich erleichtert. Ab sofort können eigene Systemroutinen bequem in C programmiert werden, von der Konzeption her wären auch andere Sprachen vorstellbar. Mit Trapper kann sich die Routine in verschiedene Schichten des Betriebssystems (Bios, XBIOS, Gemdos, VDI und AES) einklinken. Die Routine kann vor oder nach dem Systemaufruf durchlaufen werden oder diesen sogar komplett ersetzen. Es gibt z.B. ein kleines Programm, das die Rückgabewerte für Getrez() ändert, um ein paar alte ST-Programme zu täuschen.

Wenn sich mehrere Erweiterungen dieser Art in das System hängen, kann der Computer langsamer werden. Setzen die Erweiterungen stattdessen auf Trapper aus, hängt nur noch ein Programm in den Vektoren, wodurch sich der Geschwindigkeitsverlust in Grenzen hält. Auch das Ausklinken von Systemerweiterungen ist über Trapper problemlos möglich.

Voraussetzungen/Installation. Ein weit verbreitetes Vorurteil gegenüber Trapper ist, dass es angeblich nur unter MagiC lauffähig ist. Dies stimmt aber nur zum Teil. Trapper selbst ist nicht speziell für MagiC programmiert worden, aber einige Erweiterungen, die auf Trapper aufsetzen, benötigen MagiC. Ein Großteil der erhältlichen Erweiterungen ist in den „Mani-Tuuls“ zusammengefasst.

Trapper ist ein Auto-Ordner-Programm und sollte in der Bootreihenfolge vor den auf Trapper aufsetzenden Systemerweiterungen stehen. Die Bootreihenfolge kann z.B. im Desktop über „unsortiert“ angezeigt werden. Besitzer von MagiC haben es da einfacher: sie müssen einfach nur die „autoexec.bat“ editieren.

Nicht jede Erweiterung findet im AUTO-Ordner ihren Platz. Einige werden auch im Start-Ordner platziert.

Für den reinen Anwender ist es am interessantesten, was es bereits alles für Trapper gibt.

Ratsch. Ratsch stellt den Mechanismus zum Abreißen von Menüs auch in MagiC zur Verfügung. Beim Abreißen „packt“ man mit dem Mauszeiger ein Menü und zieht es auf die Arbeitsfläche. Anschließend liegt der Inhalt des Menüs als Kopie in einem normalen GEM-Fenster auf der Arbeitsfläche und kann verschoben, ausgewählt, verkleinert etc. werden. Obwohl dies gerade bei größeren Arbeitsflächen sehr praktisch ist, kennen nur wenige Betriebssysteme von Haus aus dieses Feature. Windows erlaubt z.B.

nur das Abreißen von ganzen Toolbars oder Menüzeilen, wobei letzteres oft wenig sinnvoll ist. Mac OS X muss mit einem Zusatzprogramm erst nachgerüstet werden – im Gegensatz zu seinem indirektem Vorgänger NeXTStep, bei dem die Menüs immer an der Mausposition erscheinen. Geneva für den Atari bot von Anfang an Menüs zum Abreißen, auch wenn dies das einzige herausragende Feature des etwas glücklosen Multi-tasking-Betriebssystems war.

Ratsch benötigt zwingend MagiC und A-Man oder die ebenfalls unter Trapper laufende Systemerweiterung Menubar. Menubar erlaubt es Anwendungen, den aktuellen Menübaum abzufragen.

Das Programm besteht aus zwei Dateien, „Ratsch.prg“ und „Ratsch.raw“. Die RAW-Datei ist ein Soundsample, der bei Falcon-kompatiblen XBIOS-Routinen abgespielt wird. Der Sample kann gegen eine andere Datei ausgetauscht werden, sofern sie im Format 8 Bit/Mono/25 kHz vorliegt.

Das Abreißen funktioniert mit der linken oder rechten Maustaste. Die Programmfunktionalität wird davon nicht beeinträchtigt, da nur beim Menütitel „zugepackt“ werden kann. Natürlich sollte sich das Programm halbwegs an GEM-Standards halten. Ratsch merkt sich die abgerissenen Menüs und speichert sie in einer Info-Datei. Tastendrücke werden an die Anwendung geleitet, der das erste Fenster unter den Ratsch-Fenstern gehört. Nicht unterstützt werden Submenüs, die aber ohnehin nicht allzu verbreitet sind.

KeyWatch. KeyWatch überwacht – nomen est omen – Tastatureingaben. Was auf den ersten Blick nach einem Fall besonders heimtückischer Bespitzelung aussieht, ist gerade im Zusammenspiel mit jinnee sehr nützlich. Es werden nur die Tastatureingaben überwacht, die mit der [Control]- und [Alternate]-Taste zusammen ausgeführt werden. Diese Kombination wird in gewöhnlichen Anwenderprogrammen selten verwendet – zumindest nicht, wenn sich der Programmierer an die Standard-Shortcuts gehalten hat.

Programme können sich nach der Installation von KeyWatch in >>

>> bestimmte Tastendrucke einklinken, um programmübergreifende Shortcuts zu ermöglichen. Die Shortcuts von in jinnee angemeldeten Programmen sind dank KeyWatch auch möglich, wenn jinnee nicht gerade das oberste Fenster besitzt. Sehr nützlich ist dies z.B. im Resource Master. Die Zeichensatzauswahl Smak wird auf eine Control-Alternate-Kombination gelegt und somit kann leicht während der Arbeit im Objekteditor von RSM Smak aufgerufen werden, um ein é oder ô einzugeben.

KeyWatch gehört in den AUTO-Ordner und ist nach Trapper aber vor jinnee einzuordnen. Wenn die Installation geklappt, richtet KeyWatch den Cookie „KyWt“ ein.

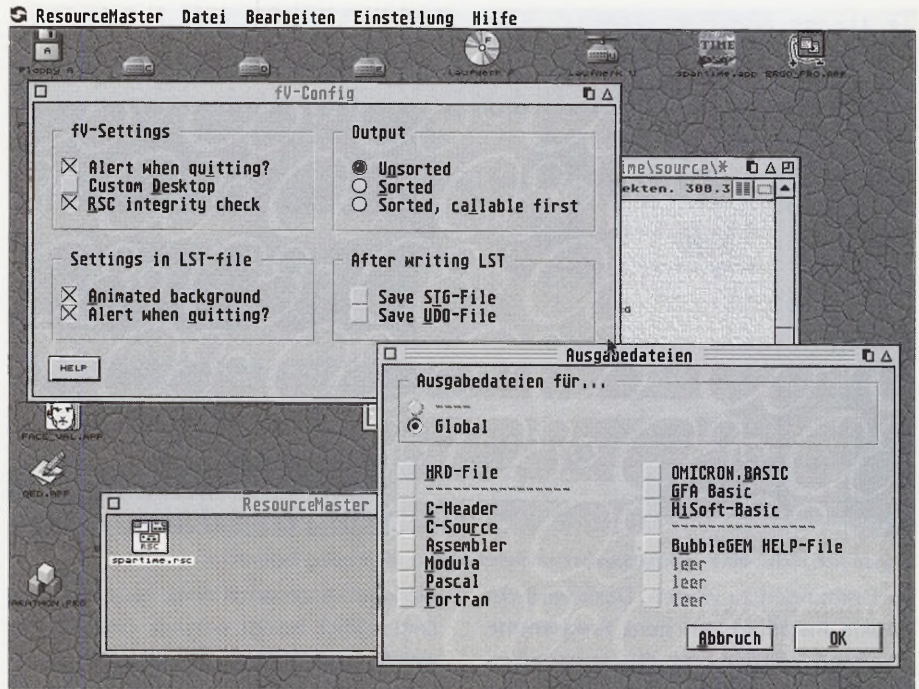
MKey. Eine weitere Erweiterung für Freunde des gepflegten Tastenschlags ist MKey. Das Programm macht Menüs tasturbedienbar und wird zu einem beliebigen Zeitpunkt gestartet. Nach dem Start klappt gleich das erste Menü auf. Nun kann mit den Cursortasten im Menü herumgeblättert werden. [Pfeil-Links] und [Pfeil-Rechts] wechseln auf den nächsten Menütitel, der auch direkt mit den F-Tasten ausgewählt werden kann.

Da MKey nach dem Verlassen der Menüs wieder inaktiv ist, empfiehlt es sich, das Programm mit KeyWatch und jinnee auf eine Tastenkombination zu legen.

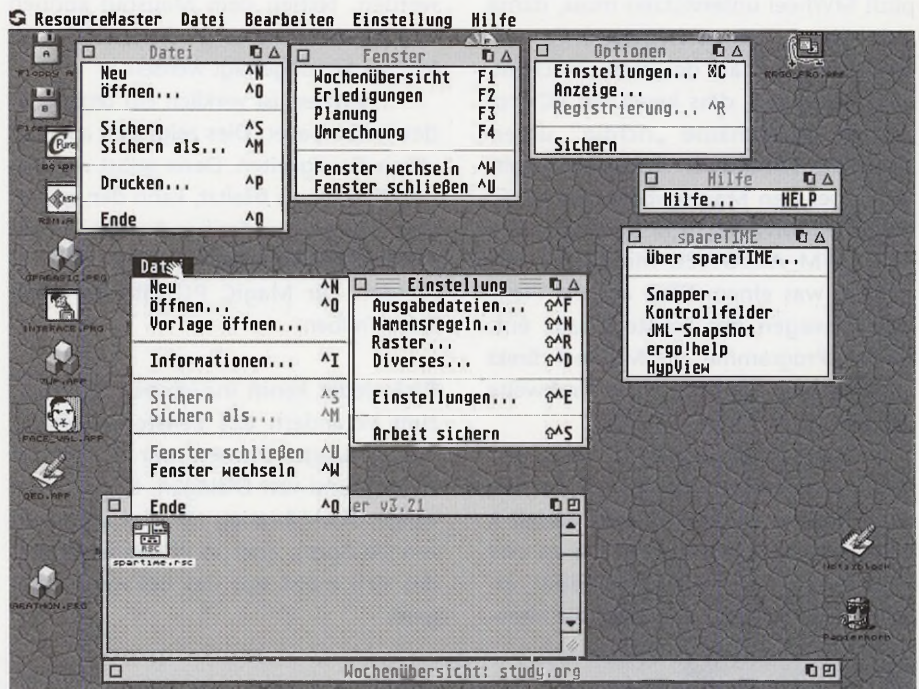
Ein Problem hat MKey mit der Erweiterung Stewart: es kommt zu grafisch interessanten, aber ärgerlichen Redraw-Fehlern beim Aufklappen der Menüs. Da heißt es für MagiC-Besitzer, die Wahl zwischen Funktionalität und Aussehen zu treffen.

MWheel. Neben dem Trapper-Autor selbst hat sich Ardisoft (Resource Master) inzwischen als fleißigster Produzent neuer Erweiterungen erwiesen. Die erste Erweiterung löst gleich eine der dringenden Fragen auf dem Atari.

Neben der Frage, ob es denn einen aktuellen Browser oder DVD-Player für den Atari gäbe, hat sich die Unterstützung für die sogenannten Wheel-Mäuse zu einem Dauerbrenner entwickelt. Wheel-Mäuse haben an ihrer Oberseite zwischen den Maustasten ein kleines Rad. Mit diesem Rad kann z.B.



Echt fett - Dick beklebt jeden Dialog mit einer neuen Tapete.



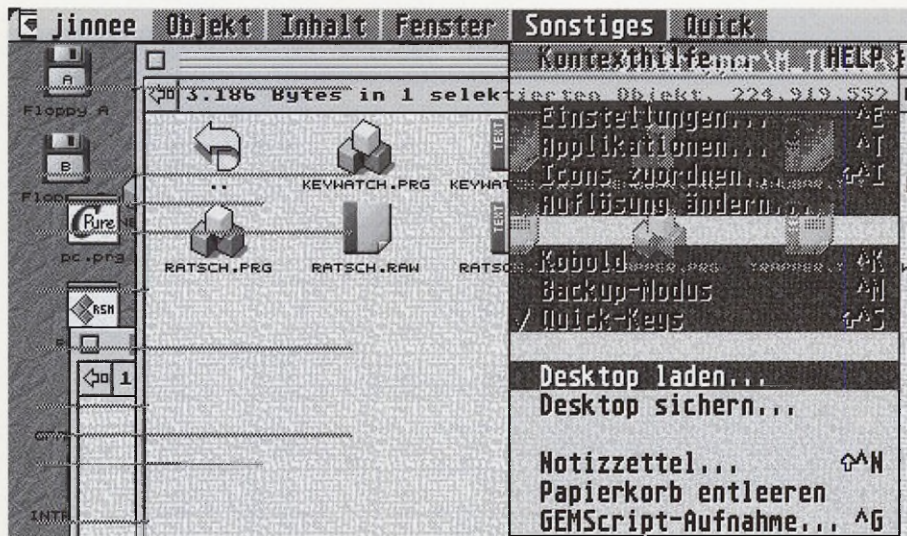
Ratsch! reißt ab: Menüinflation auf dem Desktop.

der Fensterinhalt verschoben oder – bei Ego-Shootern – eine andere Waffe gewählt werden. Diese Mäuse sind sogar so beliebt, dass es schon welche mit zwei Rädern, LCD und ganzen Tastaturen gibt – Glück hat, wer Informatik studiert und die komplexen Biester noch bedienen kann...

PC-Mäuse werden natürlich nicht an den Joystick-Port, sondern an die se-

rielle Schnittstelle angeschlossen, die auch an Clones vorhanden ist. Der Atari benötigt – genauso wie der PC – eine Treibersoftware. Eine solche stellt MWheel [2] in Verbindung mit Trapper dar.

MWheel erweitert über Trapper zwei wichtige Betriebssystemfunktionen (evt_button, evt_multi), die damit befähigt werden, auf Mausrad ->



Mögen sich nicht: MKey würde Stewart am liebsten über die Reeling befördern.

>> Drehungen zu warten. Dazu wird ein Cookie installiert, an dem Programme erkennen können, ob die erweiterten Funktionen zur Verfügung stehen. Das heißt aber nicht, das ein Programm explizit MWheel unterstützen muss, damit sich beim Drehen überhaupt etwas tut. Wer sich außerhalb des Atari umschaufelt, wird feststellen, dass kaum ein PC-Programm Wheelmäuse „richtig“ unterstützt: das Verschieben des Fensterinhalts läuft über den Maustreiber. Spricht ein Programm MWheel nicht direkt an, wird eine WM_ARROWED-Meldung verschickt, was einem Klick auf die Pfeile zum Bewegen des Fensterinhalts entspricht. Programme, die MWheel direkt unterstützen, bekommen die Drehweite geliefert.

Der serielle Treiber im MWheel-Paket unterstützt Mäuse, die an den Ports Modem 1 oder 2 bzw. Seriell 1 oder 2 hängen. Es werden bis zu vier Maustasten und zwei Scrollräder erkannt. Die mittlere Maustaste, die ohne

hin kaum unterstützt wird, kann mit dem Doppelklick belegt werden. Linkshänder werden sich freuen, dass sich die Maustasten vertauschen lassen. Die „geliebte“ Atari-Maus kann parallel weiter genutzt werden. Neben dem Mäusrad können über den Cookie auch die zusätzlichen Maustasten abgefragt werden.

MWheel ist wirklich ein umfassendes Treiberpaket. Dies zeigt sich auch an vielen Kleinigkeiten. Denn selbst wer keine Wheel-Maus besitzt, kann den mitgelieferten Joystick-Treiber benutzen, der Joystick-Bewegungen als Raddrehung meldet. Für MagiC PC gibt es einen Extra-Treiber.

Dick. Jeder kennt inzwischen die Tools zum Verändern des Fensteraussehens. Davon ausgenommen war bisher der Hintergrund von Dialogen. Es gibt zwar einige GEM-Libraries, die dies unterstützen (ACSpro), aber in Programmen findet sich meist nur das bekannte Hellgrau.

Dick [2], der Desktop Background, ändert dies. Alle Dialoge, die als Hintergrund eine G_BOX mit der Musterfarbe weiß und keinem Muster verwenden, bekommen ein wählbares Hintergrundmuster verpasst. Nur wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, erscheint auch das Hintergrundbild. Das Hintergrundbild ist einer RSC-Datei untergebracht und kann mit RSM oder Interface geändert werden.

Beim Starten einiger Programme fällt schnell auf, dass in nahezu jedem Dialog das neue Muster angezeigt wird. Das gilt für moderne Programme wie qed und RSM ebenso wie für „Oldies“ wie PureC.

Ein großer Nachteil von Dick ist jedoch die Geschwindigkeit. Durch das Hintergrundbild erhöht sich der Aufwand beim Neuzeichnen der Fenster enorm. Auf dem Testrechner (MagiC PC, 400 MHz) ließ sich erst nach dem Anschalten der MPC-„Kompilierung“ wieder flüssig arbeiten. Es wäre ohnehin schöner, wenn ein solches Feature direkt in das Betriebssystem wandern würde – vielleicht in einer der nächsten Versionen von XaAES?

Fazit. Von Dick einmal abgesehen, ist von Trapper und seinen Erweiterungen beim Arbeiten nicht viel zu spüren. Das System läuft subjektiv mit der gleichen Geschwindigkeit.

In der Anleitung von Trapper befindet sich eine genaue Erklärung für den Programmierer, wie System-Erweiterungen programmiert werden können. □

[1] mani.de

[2] ardisoft.de



MACLIFE Mehr Wissen, mehr Software!

Jeden Monat mit der exklusiven
Leser-CD im Heft

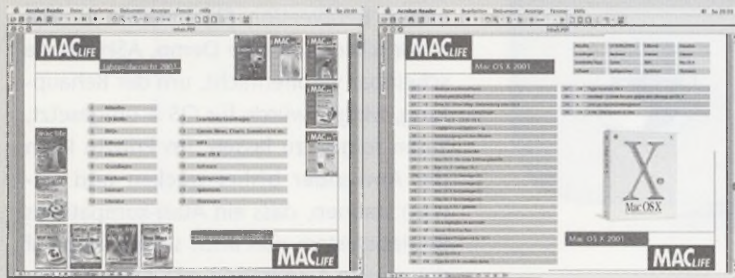


ACHTUNG:

Als Abonnent der Amiga Plus oder der ST-Computer erhalten Sie das MAC-LIFE-Jahresabo zum Preis von 39 EUR pro Jahr.

Ihre Prämie:

1 Jahr Mac-Wissen auf über 1000 Seiten!



Für Werber

Werben Sie einen Jahres-Abonnenten für die Mac Life und Sie erhalten von uns als Prämie die brandaktuelle Mac-Life-Jahres-CD mit über 1000 redaktionellen Seiten aus dem Jahr 2001, gefüllt mit Hunderten von Tests, Rezensionen, Tipps und Tricks etc.

Bestellen Sie gleich heute:

Tel. +49 (0431) 200 766-0

Fax +49 (0431) 209 903-5

E-Mail: abo@maclife.de

Weitere Angebote unter www.maclife.de/abonnement

Widerrufsbelehrung: Die Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen (Datum des Poststempels) bei falkemedia • Abobetreuung • An der Holstatiamühle 1 • 24149 Kiel schriftlich oder auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen.

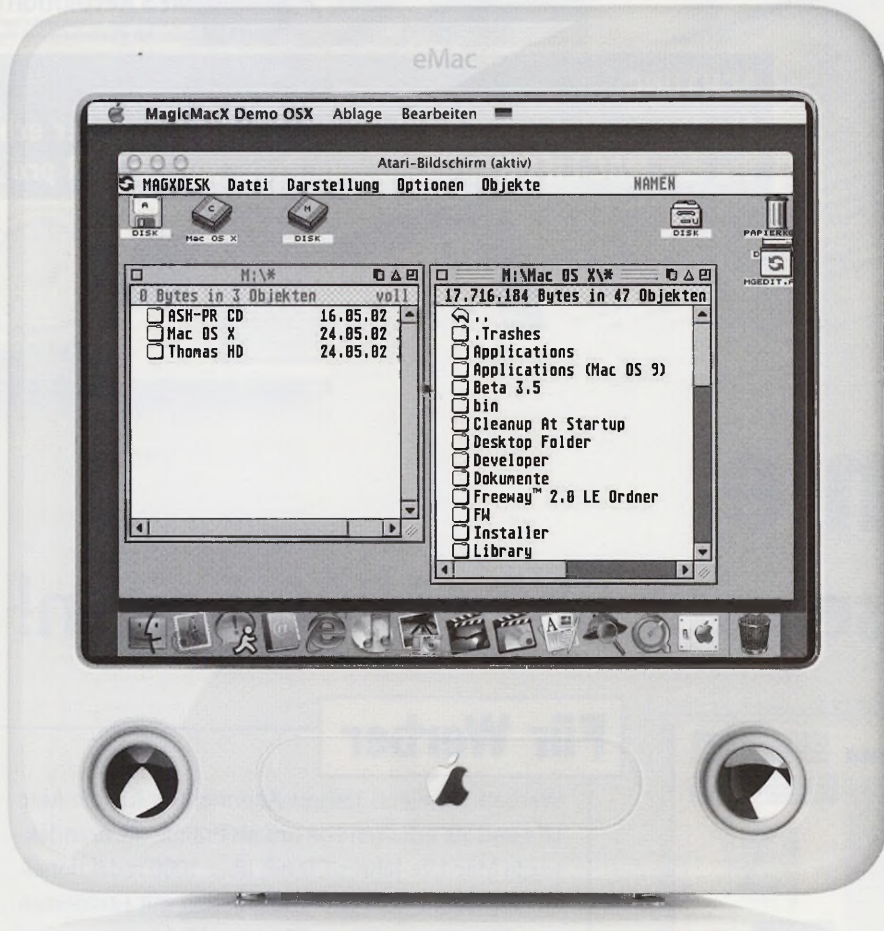
Abowunsch: Wenn ich bis 4 Wochen vor Ablauf der Abo-Zeit nicht von mir hören lasse, wünsche ich die Verlängerung auf ein Jahres-Abonnement zum Preis von EUR 60,- (Ausland zzgl. EUR 10,-). Dieses kann nach Ablauf des Jahres jederzeit mit Geld-zurück-Garantie gekündigt werden. Ich zahle für das einzelne Heft nur EUR 5,- (Inland)!

Ihre Vorteile

- ✓ Das Abo kostet nur € 60,-, Sie sparen € 12,- im Jahr! Das Porto übernimmt der Verlag.
- ✓ Zum Kennenlernen bieten wir Ihnen auch ein Probe-Abo zum Preis von € 15,- an. Das sind nur € 5,- pro Heft frei Haus. Als Dankeschön erhalten Sie ein Mac-Life-Mauspad!
- ✓ Sie verpassen keine Ausgabe und sind immer topaktuell informiert, denn Mac-Life kommt kurz vor dem Verkauf im Handel.
- ✓ Nach Ablauf des ersten Jahres jederzeit kündbar!

□ Preview MagiC Mac X

Eines der am sehnlichsten erwarteten Produkte in der Atari-Welt ist vielleicht eine Version von MagiC Mac für das neue Apple-Betriebssystem Mac OS X. Nun stellte Application Systems eine erste öffentliche Betaversion bereit, die wir uns angeschaut haben.



□ In die Falle gegangen

Text: Thomas Raukamp

Seit dem Verschwinden des einstigen Entertainment-Giganten Atari als Computerhersteller Anfang der 90er Jahre hat sich die Macintosh-Plattform für viele Fans des Systems als rettender Strohalm erwiesen. Dies liegt nicht zuletzt an der auch im Macintosh-Markt bestens bekannten deutschen Firma Application Systems Heidelberg, die ihr Betriebssystem MagiC auch auf den Macintosh portierten. Zuerst wurden nur 68k-Macs unterstützt (auch die Atari ST-, ST^E-, TT- und Falcon-Rechner verfügen über Prozessoren der 68k-Baureihe), kurze Zeit später konnte das Angebot jedoch auf Power Macintosh-Rechner ausgedehnt werden. Möglich wurde dies durch die integrierte 68020-Emulation, die klassische Macintosh-Betriebssysteme auf dem PPC-Mac gleich mitbrachten. Und so ist ein heuti-

ger Macintosh mit G3- oder G4-CPU wohl der schnellste „Atari“, der je das Licht der Welt erblickt hat.

Die Einführung von Mac OS X wurde unter Atari-Puristen daher nicht nur mit uneingeschränkter Freude aufgenommen, immerhin liefert das neue, schicke Betriebssystem ja keine eigene 68k-Emulation mit. Und so endete der Versuch, MagiC Mac, das es mittlerweile bis zur Version 6.20 geschafft hatte, auch mit langen Gesichtern: Unter der Classic-Umgebung des neuen OS ist die Emulation nicht zum Laufen zu bewegen. Sehnlichst erwartet wurde daher eine native Version von MagiC Mac für Mac OS X.

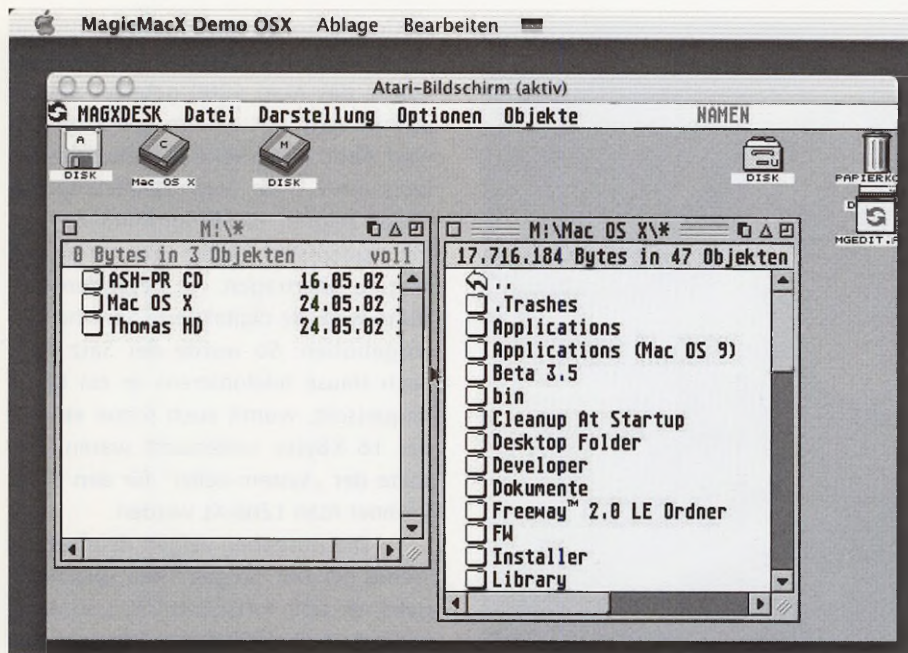
Aber jetzt! Lange Zeit tat sich scheinbar überhaupt nichts mehr, was diesen Wunsch zur Wahrheit hätte werden lassen können. In einigen pessimistischen Atari-Lagern wurde bereits gemunkelt, dass ASH die Entwicklung für das neue Apple-OS eingestellt hätte. Umso größer war die Überraschung, als das Heidelberger Systemhaus dann Ende Mai doch eine erste Betaversion unter dem Namen MagiC Mac X veröffentlichte.

Stand der Dinge. Bei der derzeit auf den Webseiten von ASH frei verfügbaren ersten Betaversion [1] handelt es sich ausdrücklich um eine Demo. ASH hat sie scheinbar veröffentlicht, um der Behauptung, MagiC würde für OS X umgesetzt, Taten folgen zu lassen. Im Prinzip kann der Anwender bisher gucken und (etwas) staunen, dass ein Atari-kompatibles Betriebssystem nun auch seinen Weg auf die neueste Generation des Mac OS gefunden hat.

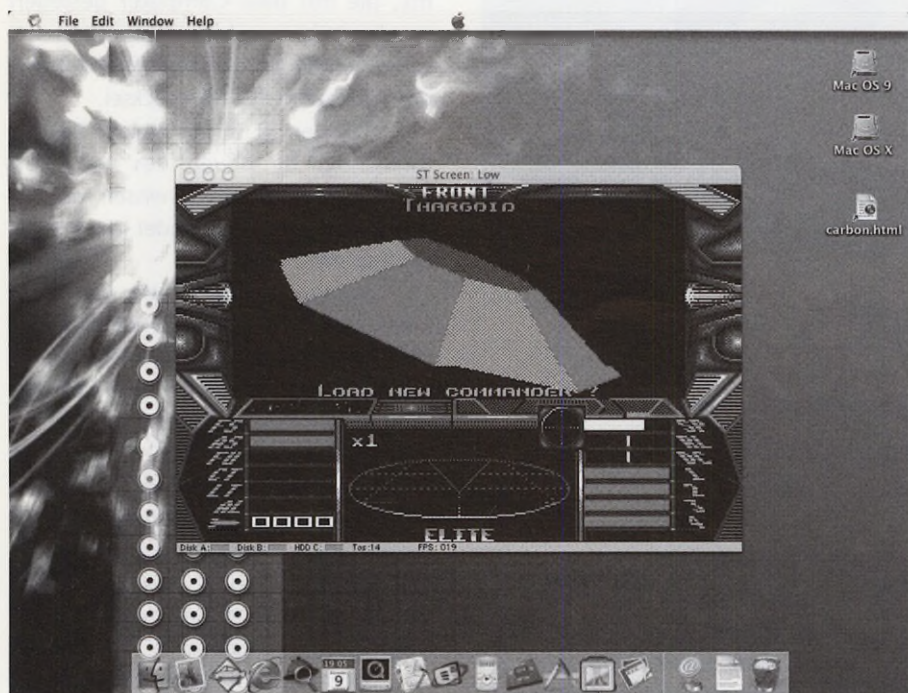
Diese Demoversion kann ausschließlich lesend auf Laufwerke zugreifen. Es können also noch keine Dateien erzeugt bzw. modifiziert werden. Ein Arbeiten ist mit der frühen Betaversion also noch nicht möglich.

Positiv fällt auf, dass ASH die Chance genutzt hat, den Einstellungsdialog aufzuräumen. Musste sich der Anwender unter Mac OS bislang Stück für Stück durch die einzelnen Konfigurationsfenster hangeln, so sind nun endlich alle Einstellungspunkte in modernen Karteikartenreitern untergebracht.

Die Emulation läuft bisher >>



MagiC Mac X läuft in einem Aqua-Fenster.



Eine kostengünstige Alternative ist NoStalgia, das auch unter Mac OS X läuft.

>> ausschließlich innerhalb eines eigenen OS X-Fensters. Dies ist besonders deshalb auffällig, weil die Version für das

klassische Mac OS immer den ganzen Schirm nutzt. Es steht zu vermuten, dass dieses Feature bald nachgereicht wird.

Die bisherige Emulationsgeschwindigkeit hängt natürlich stark von der verwendeten Hardware ab. Die Geschwindigkeit der 68k-Emulation ist schon in ihrem frühen Stadium als zufrieden stellend zu bezeichnen. Zwar wird noch nicht die Geschwindigkeit von MagiC Mac unter Mac OS 9.x erreicht, allerdings war schlimmeres zu befürchten. Sicher wird die Prozessoremulation noch stark verbessert, bevor eine erste offizielle Version erscheint.

Als Desktop wird wieder der recht komfortable MagXDesk mitgeliefert, der in seiner Benutzerfreundlichkeit ungefähr mit dem Finder des Mac OS 9.x konkurrieren kann.

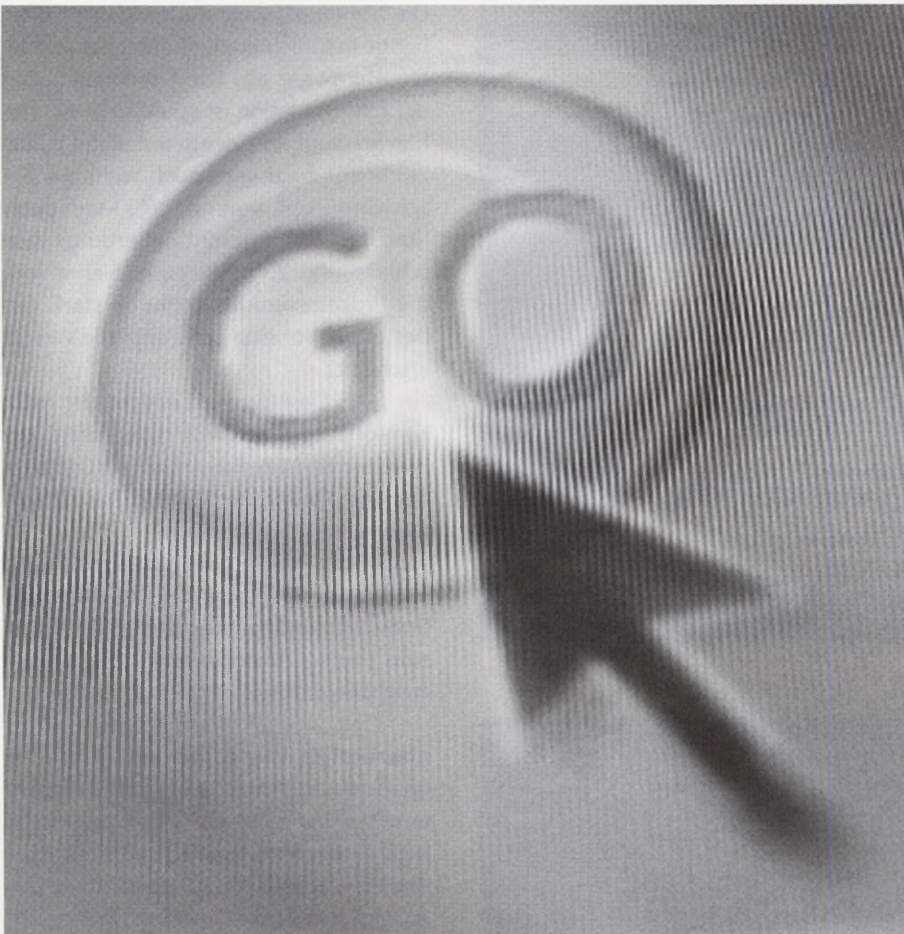
Erste Programme laufen bereits, so ist es uns gelungen, z.B. das bekannte Textverarbeitungsprogramm Signum!4 zum Laufen zu bekommen. Die Soundausgabe wird noch nicht unterstützt.

Alternative. Wer schon jetzt Atari-Programme unter Mac OS X nutzen möchte, der muss nicht zwingend auf MagiC Mac X warten. NoStalgia [2] ist eine Atari-Emulation, die schon vor zwei Jahren auf das Apple-Standardsystem portiert wurde. Als Betriebssystem wird hier auf das gute, alte TOS (bis Version 2.06) gesetzt, aber auch die Multitasking-Umgebungen N.AES und MagiC 6 sind installierbar. In erster Linie richtet sich NoStalgia aber an Spielernaturen, die die guten, alten ST-Spiele weiter auf ihrem Mac genießen möchten.

Fazit. Endlich ein handfestes Bekenntnis seitens ASH zum Fortbestand von MagiC Mac auch unter Mac OS X. Zu hoffen ist, dass nun schnell eine einsetzbare Version folgt. □

[1] application-systems.de/magicmacx/
 [2] users.skynet.be/sky39147/





☐ Scene-Report

Epaper wird propagiert, aber wenig praktiziert. Anders ist es beim größten Zeitschriftenarchiv mit Atari-Inhalten.

☐ Zeitschriften säuberlich für die Nachwelt konserviert

Das Digital Antic Project wurde am 27. Juli 1996 ins Leben gerufen, um die gleichnamige Zeitschrift komplett ins Netz zu stellen. Antic gilt als eines der legendärsten Magazine auf dem Atari-Markt, obwohl es mit acht Jahren Laufzeit vergleichsweise weit hinter der st-computer zurückliegt (sechzehn Jahre). Das Magazin begleitete den Aufstieg und Fall Ataris und wurde zum Schluss dadurch unrentabel, dass die ST-Serie in den USA nie richtig Fuß fassen konnte. Das Schwester-Magazin STart hat es immerhin noch auf 42 Ausgaben gebracht. Beide Magazine hatten prominente Autoren, die auch nach dem Ende der Magazine weit gebracht haben. Heute noch bekannt ist wohl Tom Hudson. Seine Artikel fanden sogar in Deutschland Anklang, denn das ST-Magazin schloss einen Vertrag mit Antic/STart ab, um diese zu veröffentlichen. Was heute selbstverständlich ist, galt damals als unüblich.

Das Archiv hat sich inzwischen umbenannt in „Classic Computer Magazine Archive“ (nicht zu verwechseln mit dem Computer-Magazin Archiv aka stc-Archiv), da der Fokus erheblich erweitert wird. So werden im neuesten Magazin im Archiv, der Creative Computing, nicht nur Ataris, sondern auch Commodore, Apple und andere Computer der 80er behandelt. Prominentester Autor dürfte Bill Gates sein, der schon damals gerne seine Visionen der Computer-Zukunft mitteilte.

Antic. Im Spiele-Bereich finden sich in der Antic einige Klassiker. Im Mai 1983 wurde das Atari 5200 getestet und es schnitt sehr gut ab. Im gleichen Jahr warf Antic einen Blick auf die Entwicklung von E.T. für Ataris Heimcomputer. Bilder zeigten die Programmierer, die mit modernsten Mitteln versuchten, den Film zu übertragen. Als besondere Leistung wird die digitalisierte Sprache hervorgehoben: So wurde der Satz «E.T. nach Hause telefonieren» in ein KByte gequetscht, womit auch schon ein Teil der 16 KBytes verbraucht waren. E.T. sollte der „System-Seller“ für den 8-Bit-Rechner Atari 1200 XL werden.

Die Ausgaben zeigen deutlich die Trends der Zeit. So galt 1983 Sprachausgabe als sehr fortschrittlich, und Antic widmete Artikelserien dem Erzeugen von Sprache. Ebenfalls „in“ waren Roboterarme, die mit dem Computer gesteuert werden konnten. Mit ein bisschen Geschick erledigte der Atari per Roboter das Aufklopfen des Frühstücksei.

Für den ST ist vor einiger Zeit ein Interpreter für Adventures von Scott Adams erschienen. Wer wissen möchte, wer Scott Adams war, findet in der Antic ein Interview.

Wenigen bekannt sein dürfte das Engagement von Atari im Sportbereich sein. So wurde das Damen-Volleyball-Team der USA 1984 von dem kalifornischen Unternehmen gesponsert.

Ein Highlight waren natürlich die Listings. Diese müssen zum Glück nicht mehr abgetippt, sondern können heruntergeladen werden. Da wäre zum Beispiel „Olympic Dash“, ein 100-Meter-Lauf für zwei Spieler in einem 3 KBytes langen BASIC-Programm.

Der ST taucht erst 1985 auf, und dann ausgerechnet in der April-Ausgabe. Dort wurden von Atari der 130 ST (mit 128 KBytes RAM), der 260 ST (256 KBytes) und der 520 ST angekündigt. Auch die 8-Bit-Jünger wurden bedacht: der 65 XEP, ein portabler Atari 800 XL mit eingebautem Grünmonitor und 3.5-Zoll-Laufwerk durfte bestaunt werden.

Antic war, wie auch STart, eher ein Anwender- und Programmiermagazin. Deshalb gibt es viele Grundlagenartikel.

STart. STart orientiert sich sehr an Antic. Auch hier findet sich eine bunte >>

>> Mischung aus Spieletests, Anwendungsprogrammen und Grundlagenartikeln. Einige der Programme, die getestet werden, haben es nie oder nur in geringen Stückzahlen nach Europa geschafft: Microsoft Write, Swift Basic und andere. Leider fehlen zu vielen Programmen Screenshots oder sind zu klein.

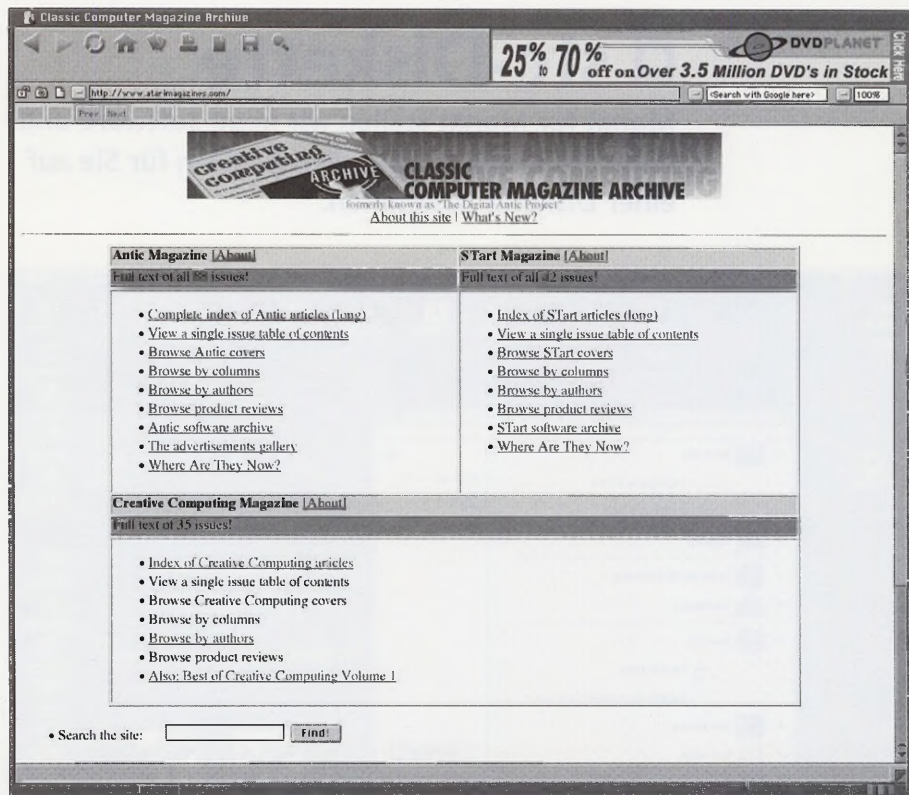
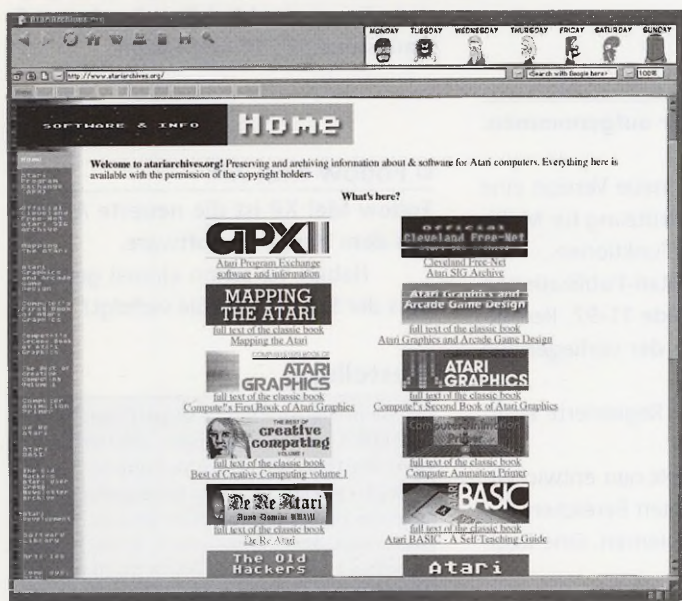
Amüsant sind immer Artikel, die in die Zukunft schauen. Der Bericht „ST: 1999“ landet durchaus einige Treffer, so etwa CD-ROMs oder die Bedeutung von Hypertext. Bis zu einer funktionierenden Spracherkennung ist es aber immer noch ein weiter Weg.

Für Programmierer finden sich einige interessante Artikel in STart: so befindet sich ein Defender-Clone in der Ausgabe 12/89 – inklusive GFA-Quelltext. Allerdings ist der Anteil der Programmierartikel geringer als in der Antic.

Creative Computing. Die Creative Computing ist der Neuzugang im Archiv. Das Magazin lässt sich grob mit der Happy Computer vergleichen und behandelt alle Heimcomputer. Der Anteil an Artikeln für Entwickler hält sich sehr in Grenzen – das Magazin hat immerhin eine Menge Computer abzuhandeln.

Die Heimcomputer, die damals in den USA populär waren, haben natürlich einen größeren Anteil an Artikeln: Tandy und Apple II. Fast jeden Monat konnte die Creative Computing mehrere neue Heimcomputer testen, sowie Programme, von denen sich einige als sehr lang-

Massenweise Lesestoff für 8-Bit-Fans bei den AtariArchives.



Antic und STart finden sich im AtariMagazines-Archiv.

lebig erwiesen haben, wie z.B. WordPerfect. Empfehlenswert ist auch das Interview mit Bill Gates aus dem Jahr 1984. Hier preist er sowohl MS Word als auch Windows als die Antworten auf die Fragen an, die sich erst in der Zukunft stellen werden.

So interessant die Artikel sind, so nüchtern werden sie präsentiert: es gibt keinerlei Bilder in den Artikeln. Ob diese noch hinzugefügt werden, ist nicht bekannt.

Bisher sind die letzten drei Jahre (1983-1985) von Creative Computing online, die Archivatoren dürften an der Zeitschrift einiges zu tun haben, da sie ihre Premiere im Jahr 1974 feierte.

atariarchives. Ein Nebenprojekt von Kevin Savetz ist atariarchives.org. Diese Seite enthält

Atari-Bücher zum Online-Lesen. Die meisten der Bücher liegen im Volltext vor und wurden per OCR in Text umgewandelt. Alle Bücher haben den 8-Bit-Atari als Thema.

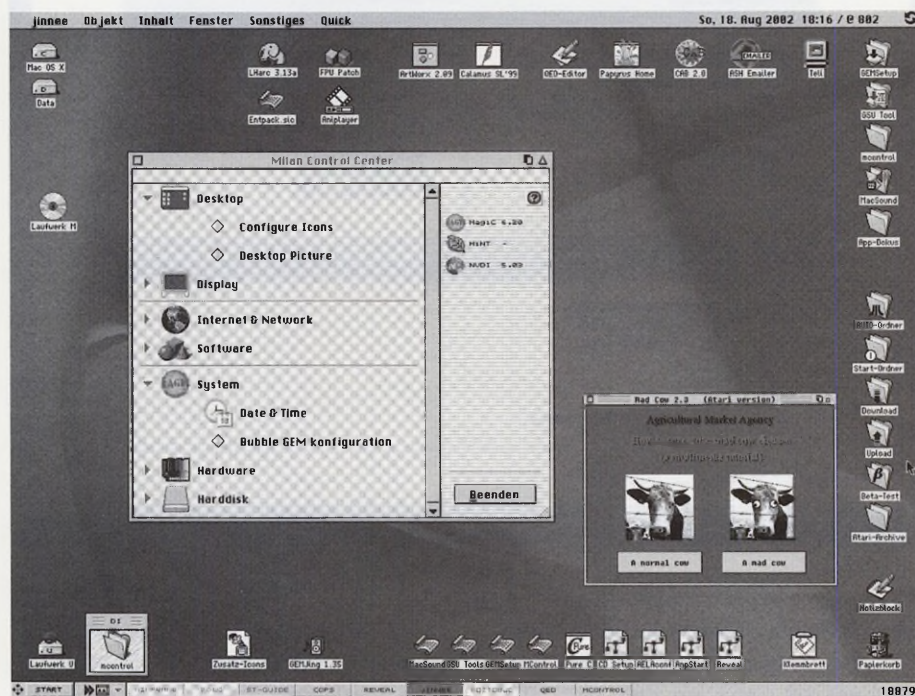
Neben den Büchern existiert eine kleine Software-Bibliothek und wohl die einzige Seite, die XL-Software-Programmierer um die Erlaubnis für die Veröffentlichung gefragt hat. Die Auswahl ist noch mager, und lediglich Fort Apocalypse und Dimension X dürften in Deutschland bekannt sein.

Fazit. Die beiden Seiten sind immer einen Besuch wert. Im Gegensatz zum deutschen Magazin-Archiv wird weniger Wert auf Bildqualität gelegt, sondern mehr darauf, die Artikel möglichst schnell online zu stellen. Natürlich hilft dabei auch die Sprache selbst, denn Englisch ist für OCR-Programme einfacher zu verdauen, da es keine Umlaute gibt. ☐

[1] www.atariarchives.org
[2] atariarchives.org

□ 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.

□ spareTIME

Matthias Jaap hat die Weiterentwicklung von spareTIME wieder aufgenommen. spareTIME ist ein Organizer für den Atari.

Aufbauend auf der Version 1.03 von Markus Mayer bietet die neue Version eine komplett neugestaltete und saubere GEM-Oberfläche, bessere Unterstützung für Multitaskingsysteme, Druck über GDOS und etliche neue oder optimierte Funktionen.

Die Vorgängerversion von spareTIME wurde von fast allen Atari-Publikationen getestet und durchweg sehr positiv bewertet (st-computer/ATARI-Inside 11-97, Revolution 9/10-97 und ATOS). Einen aktuellen Testbericht finden Sie in der vorliegenden Ausgabe der st-computer.

spareTIME wird als Shareware vertrieben und kostet EUR 16.-. Registrierte Besitzer der Version 1.x zahlen EUR 6.-.

spareCALC ist das Begleitprogramm zu spareTIME und komplett neu entwickelt. Das Programm enthält verschiedene Rechner zu den unterschiedlichsten Bereichen.

Unsere Shareware-Version hilft Ihnen, das Programm kennenzulernen. Eine Registrierung stärkt den Atari-Markt. □

□ MControl

MControl ist eine System-Konfiguration, die ursprünglich komplett mit dem Milan 060 ausgeliefert werden sollte. Der Entwickler Joachim Fornalaz hat zur Veröffentlichung des Programms inklusive Sourcecode nochmals die Oberfläche mit neuen Piktogrammen überarbeitet.

Wir hoffen, dass sich ein Entwickler findet, der das sehr gute Programm zum neuen Standard-Konfigurationstool für Atari-Systeme weiterentwickelt.

□ E-Tool

E-Tool ist eine neue Software, die dafür sorgt, dass Gruppen im E-Mail-Client ASH Emailer alphabetisch geordnet sind. Bisher sind im Zusammenspiel mit dem Emailer keinerlei Probleme aufgetreten.

Die Benutzung der kleinen Erweiterung ist kostenlos.

□ Mad Cow

Wer Spaßprogramme mag, wird Mad Cow lieben.

Es handelt sich um ein Tutorial zur Aufspürung des Mad Cow-Syndroms. Es unterstützt ST^E, TT und Falcon.

□ Follow Me! XP

Follow Me! XP ist die neueste Attacke aus dem Hause MJ Software.

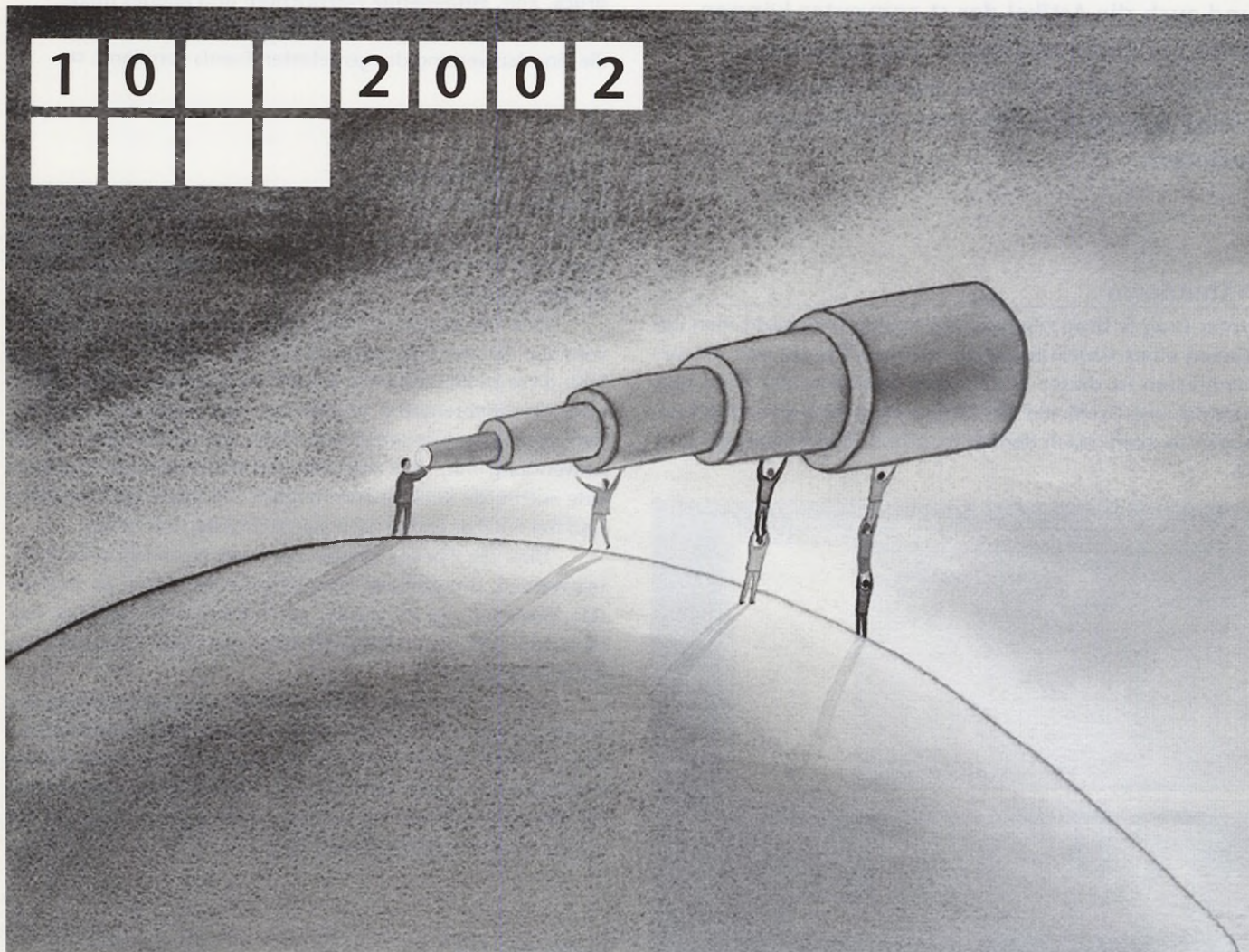
Haben Sie schon einmal gemerkt, dass der Start-Button Sie verfolgt?

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von EUR 5.- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur EUR 25.- 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 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. □

Ausblick

Die st-computer im Oktober 2002



Retro-Special

«Wahnsinn, was in Sachen VCS derzeit so abgeht!», philosophierte der Chefredakteur vor sich hin, kurz bevor er den 83. Atari-Joystick seiner Karriere mit einem lauten Knacken abbrach. «Da gibt es ja fast mehr Neuerscheinungen als in den wilden 70ern». Bevor Chefred sich zurücklehnen und von langen, strähnigen Haaren und Love-Revolution zu schwärmen beginnen konnte, knirschte Redakteur Jaap nur: «Na ja, ich kenne aber jemanden, der trotzdem nie meine Artikel zu dem Thema veröffentlicht.». Potzblitz, das saß! Hier half eindeutig nur noch die Flucht nach vorn. «Ich hab sie mir nur für ein Retro-Special ausgespart», erwiderte Cheffe mit einer Schröder'schen-Überlegenheitstaktik. Sofort erwachten die Lebensgeister des Schreiberlings hinter seinem Rechner. «Dann werd' ich mich gleich an die Arbeit machen!», rief Red Jaap voll Freude aus. «So motiviert man Mitarbeiter», kicherte Chefred in sich hinein und zerknackte herzhaft Joystick Nr. 84. □

Videoschnitt auf dem Atari

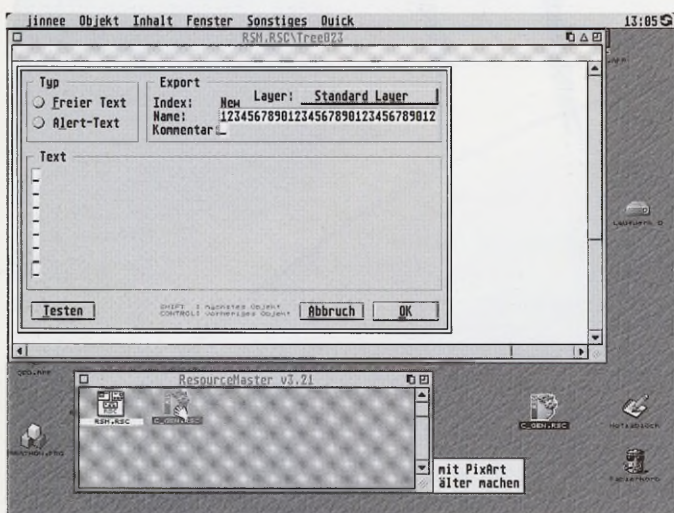
FunPaint ist bei weitem nicht „nur“ ein weiteres Mal- und EBV-Programm für den Atari, sondern hat seine Stärken auch im Videobereich. Auf kombinierten Atari- und Amiga-Messen weiß es auch gestandene Videoprofis am Amiga immer wieder zu beeindrucken. Jan Daldrup widmet sich in einem aktuellen Test den Videonachbearbeitungs-Möglichkeiten von FunPaint und gibt seine Eindrücke an Sie weiter. Da sind wir gespannt... □

□ Apropos...

Computer-Magazine sind voller Fachbegriffe und auch die Artikel der st-computer können nicht auf diese verzichten. Auf vielfachen Wunsch werden wir von nun an regelmäßig einige Begriffe aus der Atari-Welt näher erläutern.

□ Shutdown

Unter Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) versteht man das Ziehen eines Objektes auf ein anderes Programm. Am bekanntesten ist dieses Prinzip vom Desktop: hier kann zum Beispiel eine Grafik auf das Programmsymbol von PixArt gezogen werden. Nach dem Start öffnet PixArt dann die Grafik.



Intern anders geregelt ist das Drag & Drop, wenn die Anwendung bereits läuft und eine Datei auf ein offenes Fenster dieser Anwendung gezogen wird. In diesem Fall muss die Anwendung das Drag & Drop-Verfahren explizit unterstützen. Wie weit diese Unterstützung geht, bleibt der Anwendung überlassen. So werten manche Programme Drag & Drop-Operationen auf Eingabefelder aus. Eine Einschränkung ergibt sich dadurch, dass eine Anwendung nicht jeden Dateityp unterstützt. In den meisten Fällen wird keine Fehlermeldung ausgegeben.

Neben dem Desktop können auch Anwendungsprogramme untereinander per Drag & Drop Verbindung aufnehmen. CAB kann Internet-Adressen an andere Anwendungen übergeben und das bisher nur leidlich unterstützte Colors sogar Farben.

Bei einigen Programmen findet sich auch internes Drag & Drop. Der Resource-Editor Interface hat ein Werkzeug-Fenster, von dem aus Objekte auf die Arbeitsfläche gezogen werden können. □

□ Events

Event heißt übersetzt „Ereignis“. Für Programme gibt es viele Ereignisse, auf die es reagieren kann: Klick, Tastendruck, Zeit, eingehende Nachrichten und einiges mehr.

Ein Event-Handler ist dabei die Funktion im Programm, die eine Auswertung der gemeldeten Events vornimmt. □

□ Message-Pipeline

Im Atari-Betriebssystem ist ein digitales Rohrpostsystem angelegt, das sich Message-Pipeline nennt. Über die Pipeline kommunizieren Applikationen untereinander sowie mit dem Betriebssystem.

Eine Nachricht umfasst dabei sieben Zeilen. Als erstes wird die Art der Nachricht verschickt, der einer Anwendung hilft, diese zu identifizieren. Es sind im Laufe der siebzehn Jahre viele Nachrichtenarten entstanden, die wichtigsten werden vom Betriebssystem selber verschickt. Die zweite Zeile teilt der Anwendung mit, von wem die Nachricht stammt. Damit ist eine eventuelle Rückantwort möglich. Die nächsten fünf Zeilen sind frei nutzbar und je nach Nachrichtentyp frei belegt.

Über die Pipeline können nur kurze Nachrichten übermittelt werden. Um größere Nachrichten, etwa Texte, zu übermitteln, reserviert ein Programm einen Bereich im Speicher, legt dort den Text ab und schickt dann der Zielanwendung die Adresse im Speicher.

Auf die Message-Pipeline setzen eine ganze Reihe von Anwendungen und Hilfsprogrammen auf: OLGA, BubbleGEM, Drag & Drop und einige mehr. Es gibt eine wachsende Anzahl an Programmen, die sich über die Pipeline fernsteuern lassen. Als einer der Pioniere auf diesem Gebiet gilt Tom Hudson mit seinem Grafikprogramm Degas Elite. □

□ GEMScript

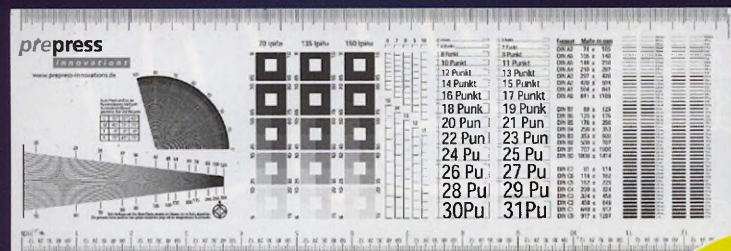
GEMScript ist kein eigenes Protokoll, sondern „nur“ eine Standardisierung, wie Nachrichten an andere Anwendungen aussehen sollten. Grund für die Entwicklung war der Wildwuchs an Nachrichten in Atari-Programmen. So wurden von Anwendungen wie CAB eigene Protokolle eingeführt, um u.a. eine Internet-Adresse zu öffnen.

GEMScript schreibt nicht nur vor, wie eine Nachricht auszusehen hat, sondern schlägt auch eine Reihe von Standardkommandos wie Open, Print, Exit und Shutdown vor. Diese Standardkommandos sollen nach Möglichkeit von allen Programmen unterstützt werden, was die Kommunikation von Programmen untereinander erleichtert.

Da ein bestimmter Befehlsumfang vorhanden ist, wird auch das Erstellen von Scripten erleichtert. Programme wie der ASH-Scripter oder SimpleScript automatisieren Arbeitsabläufe, indem sie eine Reihe von GS-Kommandos ausführen.

Die Unterstützung von GEMScript variiert sehr stark. Es gibt Programme, die dreißig Kommandos anbieten, während sich andere mit drei begnügen. □

Für Grafiker ...



16,95

Typo- und Lithometer

Kombination aus Typometer und Lithometer. Lieferung im weißen Geschenkkarton mit ausführlicher Gebrauchsanweisung.

1. Typometer:

Das unverzichtbare Hilfsmittel bei typografischer Maßarbeit, z.B. beim „Nachbauen“ von Prospekten, Briefbögen und Formularen.

- Umrechnung METER-PICA-DIDOT
- Winkelmesser
- Kreis- und Radiusmesser
- Versalhöhenmesser bis 360 pt.
- Durchschussmesser
- Linienmesser in pt. Und mm
- DIN Papiermaße
- Lineal in mm und Inch

2. Lithometer:

Das ideale Kontroll- und Analysegerät nicht nur für Lithografen. Direktes Bestimmen der Rasterweite und des Rasterwinkels durch Interferenzmuster oder

- Rasterweitenmesser von 50 - 300 lpi
- Rasterwinkelmesser
- Grauwertemuster von 5 bis 100 % in 5er-Schritten und in folgenden Rasterweiten: 50, 60, 70, 80, 90, 105, 120, 135, 150, 175 lpi
- Lineal in mm und Inch

Art. Nr. DT2000

Fadenzähler 25 x 25 8fach Microscala Deluxe

Fadenzähler verchromt, ein Glanzstück für jeden, der auf höchste Verarbeitungsqualität bei seiner professionellen Arbeit Wert legt.

Messing verchromt mit in Mineralglas eingelasener Mikroskala – Einteilung 0,01 mm. 25 x 25 Doppellinse, 8facher Vergrößerungsfaktor. Lieferung im Etui!

Art. Nr. DT2001

69,95

DCS Book HKS/RAL

Ein überzeugendes Hilfsmittel

- alle HKS K Farbtöne in 10 %-Schritten, gedruckt auf Kunstdruckpapier
- alle HKS N Farbtöne in 10 %-Schritten gedruckt auf Natur-/Offsetpapier
- alle HKS Z Farbtöne in 10 %-Schritten gedruckt auf Zeitungspapier
- alle RAL-Farben gedruckt auf Kunstdruckpapier
- alle Tafeln im praktischen und übersichtlichen Großformat 380 x 330 mm

Art. Nr. DT2002

27,80



79,95

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

Sämtliche Produkte erhalten Sie bei uns gegen Nachnahme, Lastschriften-Einzug oder per Kreditkarten-Zahlung (Mastercard/Visacard).

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR
Zuschlag für sperrige Güter (Computersysteme)	5 EUR

Auslandssendungen

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte bzw. Vorab-Überweisung nach Rechnungsstellung	10 EUR
Zuschlag für sperrige Güter (Computersysteme)	10 EUR

Alle 5 HKS-Farbfächer im Paket

Das Survival-Kit für jeden Grafiker

Auf jeder Seite ist eine Farbe sowohl als Vollton als auch aufgerastert mit 55% und 30% dargestellt. Die Perforierung erlaubt das Abtrennen von insgesamt 6 Einzelfarbchips im Format 27 x 66 mm.

Fächer:

1. HKS Farbfächer Kunstdruckpapier
2. HKS Farbfächer Kunstdruckpapier, gerastert (Raster von 10-100%, + 10-30% schwarz)
3. HKS Farbfächer Zeitungspapier
4. HKS Farbfächer Natur-/Offsetpapier
5. HKS Farbfächer Endlospapier

Art. Nr. DT2003

N.AEA

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

2.0

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

PC-Version 169,-
(incl. ST Emulator)

**Rational
Sounds 2**

(GEM-konformes System-Soundtool
für alle ATARIs,
N.AES, N.AES PC,
Magic/Mac/PC,
Milan MultiOS,
... das Leben nach den Crazy Sounds...)

79,-

Hertz ~ Ware

(Messplatz-Programm zur Prüfung
elektrischer und elektroakustischer
Systeme mit dem ATARI Falcon)

ab 99,-

**GEM-TV
Milan**

(Hauptpage PCI TV-Karte
für Milan Computer)

398,-

+++ Lieferbar +++
Speed-Maus
für alle ATARIs

59,-

woller systeme

Grünwaldstraße 39
10825 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288

<http://www.woller.com>

...alles für den ATARI im Sommer...