

st-computer

atari-computing heute

Tests und Workshops

HTML-Design auf dem Atari

- ❑ Angeklickt: HTML-Help 2
- ❑ Gestestet: Cascading Style Sheets mit En Vogue
- ❑ Übersicht: HTML-Tools auf dem Atari

Topaktuell

- ❑ ParadiseBrowser: Silberstreif am Web-Horizont?
- ❑ PhotoTip 3 im stc-Test



Compact Flash-Karten im Atari Portfolio

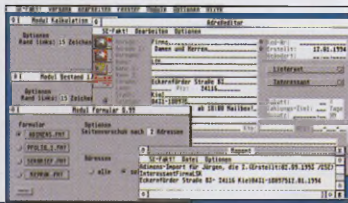
Besser mit dem Atari arbeiten

- ❑ Tipps & Tricks rund um den Atari

Warenwirtschaft und Fakturierung mit dem Atari

Neu:

SE-Fakt! 2000



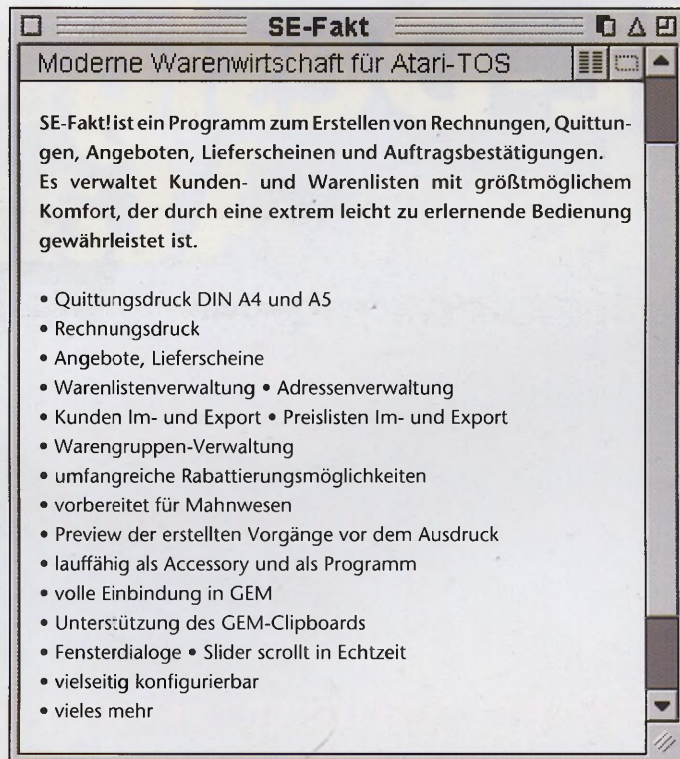
KONTAKT

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

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

ACHTUNG:

Jeder ST-Computer 1/2001 im PLZ-Gebiet 1000-3500 liegt eine Demo-Version von SE-Fakt! bei.
Leser aus darüber liegenden PLZ-Gebieten können diese gegen 3,- DM in Briefmarken bei falkemedia nachbestellen.



Lauffähig unter:

- ATARI-TOS
- Windows 95/98 und 2000

Preise in DM

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

Atari-Fan des Monats

Justified Ancients of Mu Mu: The KLF

Die kreative Partnerschaft von Bill Drummond (aka King Boy D aka Time Boy) und Jimmy Cauty (aka Rockman Rock aka Lord Rock) resultierte in innovativer Dance-Music und kreativen Projekten, die unter den Namen „The Justified Ancients of Mu Mu“ (aka „The Jams“), „The Timelords“ und „The Kopyright Liberation Front“ (aka „The KLF“) bekannt wurden. Letztere Bezeichnung ist sicherlich die berühmteste. Neben der Arbeit an der eigenen Musik produzierten Drummond und Cauty andere Bands und lieferten Remix-Versionen von Hits von so bekannten Synthie-Bands wie Depeche Mode und The Pet Shop Boys. Nachdem The KLF von Kritikern hoch angesehenes Material produzierten, erreichten sie besonders in der britischen Rave-Szene Kultstatus. In den 90er Jahren gelangen einige weltweite Hits, von denen einige (What Time Is Love?, The Last Train To Trancentral) auch in Deutschland die Charts stürmten. Im Jahre 1991 verkaufte The KLF weltweit so viele Singles wie keine andere Band.

The KLF machten aber noch auf andere Art und Weise von sich reden. Sie veröffentlichten mit dem Buch „The Manual“ praktisch ein Handbuch für den sicheren Weg zum Popstar und brachten den Film „The White Room“ in britische Kinos. Berühmt wurden sie zuletzt auch durch ihre anarchischen Bühnenshows und Happenings, wozu merkwürdige heidnische Rituale, eine Brit-Award-Protestveranstaltung und ein Schallplattenpreis für den schlechtesten Künstler des Jahres gehörten.

Doch was macht das Besondere an The KLF aus? In erster Linie ist das Duo das Ergebnis zweier Veteranen des Musikgeschäfts, die ihr Wissen und Erfahrung nutzten um mit günstiger Computer- und Sampling-Technologie kommerzielle Erfolge feierten. Gleichzeitig benutzten sie ihren Einfluss aber auch dazu traditionelle Muster der Musikindustrie herauszufordern, sie zu persiflieren und herauszufordern.

Im Jahre 1992 traten The KLF offiziell aus der Musikindustrie zurück, da sie sich ausgebrannt fühlten und das Produzieren von Hits nach eigenen Worten zu langweilig wurde. Als Zeichen für die Endgültigkeit ihres Entschlusses verbrannten sie alle erhältlichen Merchandising-Produkte.

Atari-Fans können sich über die Credits in dem Hitalbum „The White Room“ freuen: Hier ist ein eindeutiges Statement zu lesen: «The KLF use an Atari-Computer». Wer sagt's denn? 





08



10

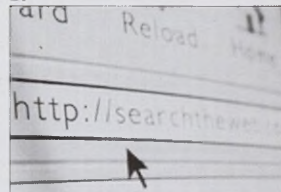


14

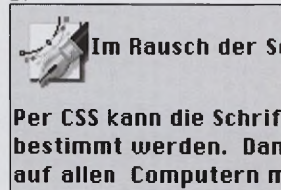
- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Justified Ancients of Mu-Mu aka The KLF
- 05 **Editorial** Konrad-Duden anWORTET nicht
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 07 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 04-1991
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Synth-News** Aktuelle MIDI-Geräte kurz vorgestellt
- 11 **Open System** Der Blick über den Tellerrand
- 12 **Tipps & Tricks** ...rund um den Atari
- 14 **Step by Step** So einfach richten Sie den ASH Emailer ein
- 18 **Atari im Netz** Wir surfen für Sie die interessantesten Webseiten an
- 19 **Aufgeschlagen** Tron - Tod eines Hackers
- 20 **CeBit 2001** Der „alternative“ Messerundgang
- 24 **ParadiseBrowser** Thomas Raukamp im Gespräch mit Paradise Web Design
- 28 **En Vogue** Cascading Style Sheets mit dem Atari
- 30 **Werkzeuge** HTML-Tools für den Atari im Überblick
- 32 **Silberscheibe** Die st-computer Leser-CD
- 34 **Portfolio Compact Flash** Speicherriesen für den Tastenzwerg
- 38 **Musikalisch** MIDI von Anfang an - Teil 5 unserer Einführung
- 44 **Erwachsen geworden** Joachim Fornallaz testet das brandneue PhotoTip 3
- 48 **Fädenzieher im Web** HTML-Help 2 unter der Lupe
- 52 **GEMtidy** Fehlersuche leicht gemacht
- 54 **Scene-Report** Functions - Die Organe der Demo-Szene
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im April 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 05-2001
- 58 **Ausklang** Wer macht eigentlich... Harald Egel?



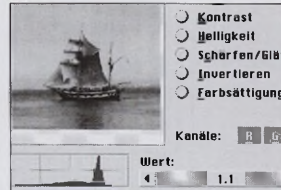
20



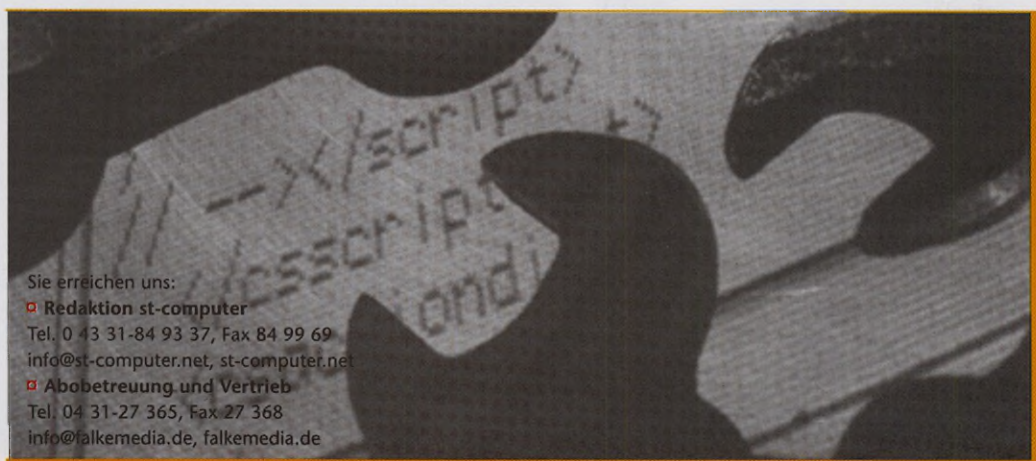
24



28



44



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



«Konrad-Duden antWORTET nicht»

Ein Editorial, das niemals aktueller war als im Internet-Zeit@lter

Die Weisheit, dass Kleider Leute machen, gilt nicht nur für Menschen, sondern auch für Software. Was würden Sie schließlich von einem Editor namens „Editor“ halten? Stellen Sie sich vor, Signum! hieße „Schöndruckprogramm mit integrierter Textverarbeitung“ - sicherlich kein schöner Name für ein Programm. Doch gerade bei der Namensgebung scheinen viele Software-Häuser große Probleme zu haben, denn die meisten guten Namen sind bereits vergeben. Natürlich könnte Signum! auch „Aphrodite“ heißen, aber solcherlei Namensgebung lässt doch einiges zu wünschen übrig, sagt sie doch nicht viel über das Programm aus. So versammelt sich dann die halbe Sagenwelt um den ST und nennt sich Merkur, Wodan, Hermes, Phoenix, Zerberus, Medusa, Hades und Pegasus.

Doch das Dilemma der Namensgebung nimmt auch recht ungewöhnliche Formen an. Orthografische Ungetüme wie „ReProK“, die jedem Redakteur die Tastatur erzittern lassen, sind inzwischen keine Seltenheit mehr. Von Rechtschreibung kann hier keine Rede mehr sein, nur von künstlerischer Freiheit. Hinter dem Namen „OMIKRON.“ sitzt beispielsweise immer ein Punkt. Das ist zwar werbewirksam, beendet nach „OMIKRON.“ aber grundsätzlich den Satz, sodass man sich immer überlegen muss, wie man den Namen als letztes Wort im Satz platzieren kann - ganz abgesehen davon, dass das Wort groß geschrieben wird, was orthografisch ebenfalls nicht zu rechtfertigen ist. Hinzu kommen Schöpfungen wie „vortex“, „rhotron“, „eickmann“, „thomas raukamp communications“, „falkemedia“, „st-computer“ oder als Krönung „mouseWare PAD“, die nicht im Anfang eines Satzes stehen sollten, weil sie immer klein geschrieben werden.

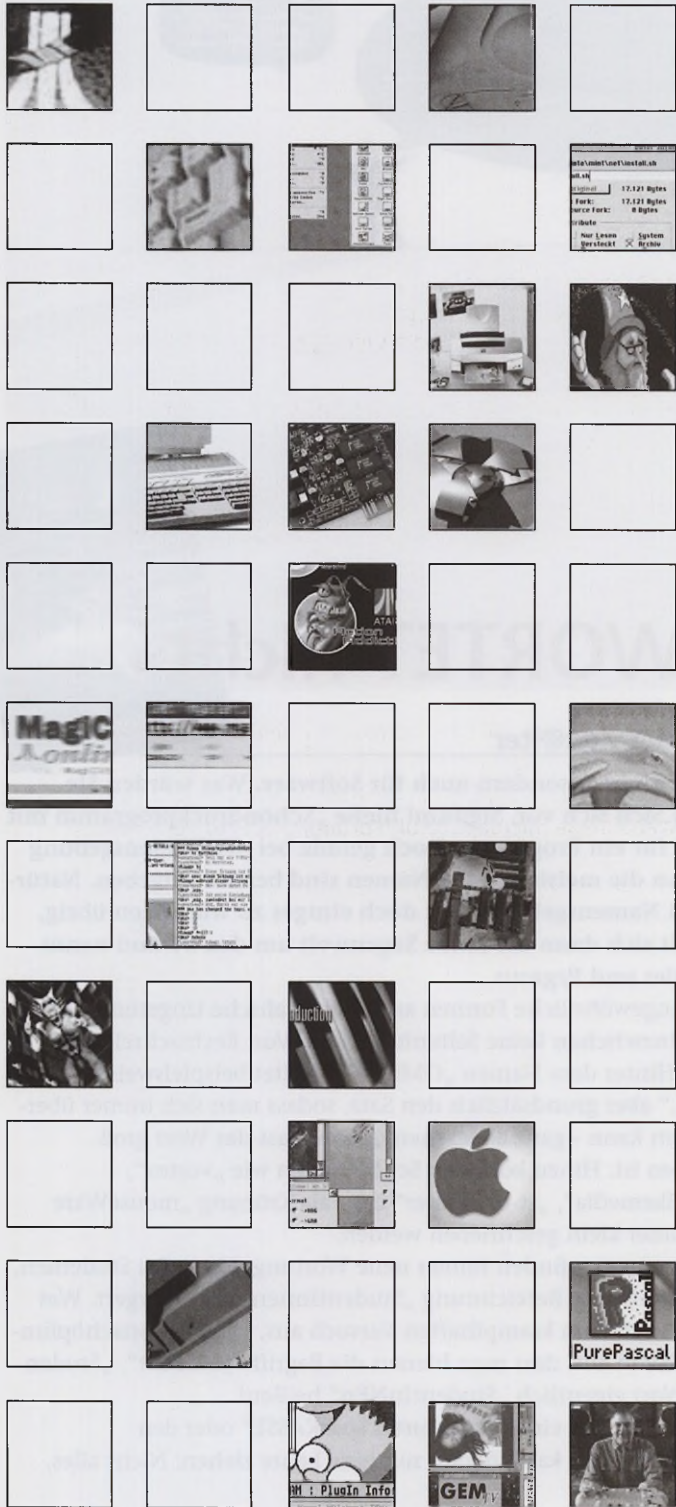
Doch nicht nur Software-Hersteller, sondern auch andere Gruppen erfinden immer neue Wortungetüme. Bei Studenten, die ja bekanntlich viel mit Computern arbeiten, hat sich beispielsweise die Bezeichnung „StudentInnen“ eingebürgert. Was aus Emanzipationsgründen entstanden ist, sieht inzwischen eher nach dem krampfhaften Versuch aus, eigene Wortschöpfungen zu kreieren. Und selbst hier fehlt eine klare Linie. Geht man davon aus, dass man hieraus die Begriffe „Student“, „Studentin“, „Studenten“ und „Studentinnen“ bilden kann, müsste das Wort eigentlich „StudentInNen“ heißen!

Ist es nötig, die Rechtschreibung so zu vergewaltigen? Stellen Sie sich eine „frankFurter.SparKASSE“ oder den „metzGER_aM_mARKT“ vor. Würde Ihnen das gefallen? Der geneigte Leser kann daraus nur eine Lehre ziehen: Nicht alles, was man spricht, ist Deutsch!



■ Wissens-Wert

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



■ papyrus 9

Update im Frühsommer

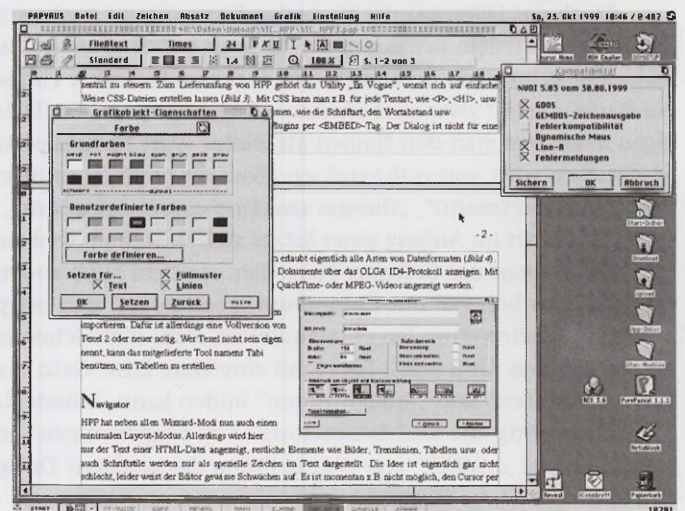
R.O.M. logicware lässt den Atari-Markt nicht im Stich und kündigte für das Ende des ersten Quartals dieses Jahres die neue Version 9 ihres Office-Pakets papyrus. Ab dem 01. März erhalten alle Käufer von papyrus die zurzeit aktuelle Version 8.23 inklusive einer Lizenz auf den Nachfolger. Nach dessen Fertigstellung wird papyrus 9 dann kostenlos nachgeliefert.

Die Office-Suite für Atari, Windows und OS/2, die bald auch auf Amiga und Mac laufen soll, wurde um zahlreiche Funktionen erweitert. Die meisten Verbesserungen erfuhr dabei der Datenbank-Teil. Um das Programm noch besser im professionellen Einsatz platzieren zu können wurde jetzt eine Mehrplatz-Fähigkeit für den Einsatz im Netzwerk-Betrieb eingeführt. Die Datenbank-Masken können Bedienelemente wie Radio Buttons, rollbare Textfelder, Checkboxes, mit Werten belegbare Popups etc. enthalten. Die von den Anwendern geschätzten HyperOFFICE-Verknüpfungen von Texten auf Datensätze werden in Zukunft auch innerhalb von Datensatz-Masken einsetzbar sein. Weiterhin wurden neue Rechenfunktionen unter anderem für die zusammenfassende Auswertung von Daten auch über mehrere oder sogar alle Datensätze einer Datenbank hinweg geschaffen. Relationen können jetzt über mehrere Tabellen hintereinander verknüpft sein. Außerdem können von den Daten her passende Werte relational automatisch verknüpft werden.

Weiterentwickelt wurden natürlich auch die Textverarbeitungsfunktionen von papyrus. Die Version 9 erhält nun vielfach von Anwendern gewünschte Erweiterungen wie Referenznoten und Querverweise auf Tabellen, Bilder, Überschriften, freie Textstellen sowie Endnoten und vieles mehr.

Eng damit verknüpft sind die Desktop-Publishing-Funktionen des Programms. Auch in diesem Bereich wurde auf Anwenderwünsche eingegangen. Unter anderem wurde das Stammsseiten-Konzept - also die Vorlagen für das Seitenlayout - vereinfacht und dabei noch funktionell erweitert. So können in Zukunft globale Stammsseiten verwaltet werden.

Äußerst wichtige Erweiterungen erfuhr die Tabellenkalkulation von papyrus. Die Berliner Softwareschmiede ergänzte das



Programm um eine Import- und Exportmöglichkeit von und nach MS Excel sowie zu anderen Tabellenkalkulationen. Diese Filter arbeiten auch im Datenbankteil des Programms. Für die Werteeingabe und Manipulation in der eingebetteten Tabellenkalkulation wurden verbesserte Bedienungselemente und Funktionen geschaffen.

Die ständigen Inkompatibilitäten von neuen MS Word-Versionen gegenüber ihren Vorgängern sind ein ständiges Ärgernis für Anwender wie für Entwickler, die ihre Programme kompatibel halten möchten. papyrus ist daher in diesem Punkt überarbeitet worden, damit Sie in Zukunft auch Dokumente der aktuellen Word-Version 1:1 einlesen und abspeichern bzw. nach MS Word transferieren können. Kombiniert mit den erwähnten Im- und Exportfiltern für MS Excel dürfte papyrus eine wohl einzigartige Flexibilität erwachsen sein.

Wenn wir gerade von MS Word sprechen: recht beliebt sind bei Microsofts Office-Giganten die Assistenten, die eine ständige Hilfsfunktion anbieten. Ab der Version 9 hat dieses Konzept auch Zugang zu allen wichtigen Themenbereichen von papyrus erhalten. Die Assistenten führten Sie also wie in einem Kochbuch Schritt für Schritt durch das Programm, bis das von Ihnen gewünschte Ergebnis entstanden ist - sei es eine Doktorarbeit, eine multimediale Videodatenbank oder einfach nur der Ausdruck von ein paar Adressetiketten.

Auch in einem anderen Bereich wird der Anwender an die Hand genommen: Damit in papyrus nun noch schneller Vorlagen für die tägliche Arbeit erstellen können, wurde der Vorrat an Beispieldokumenten stark erweitert. Dem Anwender stehen Beispiele aus Bereichen wie Etiketten, Bücher, wissenschaftliche Arbeiten und Geschäftsbriefe bereit.

Sobald eine neue Version vorgestellt wird, werden wir sie selbstverständlich in der st-computer auf Herz und Nieren testen. □

R.O.M. logicware, Soft- und Hardware GmbH, Raschdorffstraße 99,
D-13409 Berlin
Tel. 030-49 99 73 73, Fax 49 99 73 72
contact@rom-logicware.com
rom-logicware.com

Neues vom Projekt Pegasus

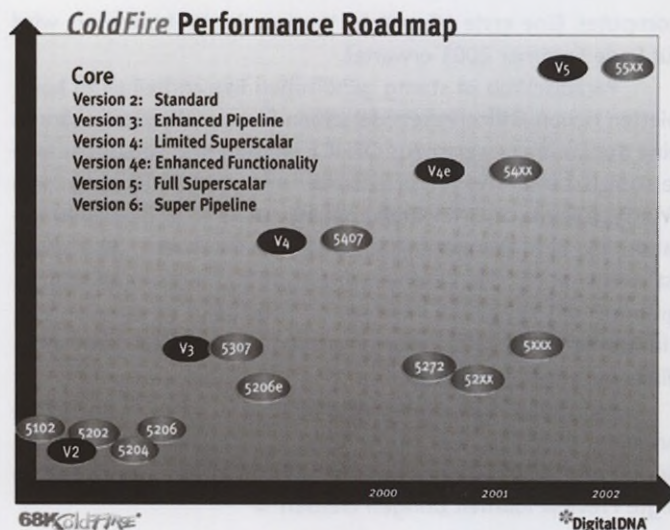
Erste Spezifikationen veröffentlicht



Kurz nach Redaktionsschluss unserer letzten Ausgabe veröffentlichte Medusa Computer die ersten Spezifikationen des Pegasus-Projekts (wir berichteten), die aufgrund der in einer Online-Umfrage entwickelten Anwenderwünsche getroffen wurden. Allerdings weist Medusa darauf hin, dass einige Spezifikationen direkt von den Voraussetzungen der Coldfire-CPU abhängig sind und so kurzfristige Änderungen möglich sind.

Die bisherigen Spezifikationen sehen folgendermaßen aus:

- AGP-Schnittstelle für schnelle Grafikkarten
- PCI-Schnittstellen für günstige Erweiterungskarten



- USB 1.1 für heutige Peripherie
- MIDI on board
- Ethernet-Schnittstelle (10 MBit und 100 MBit)
- serielle RS-232-Schnittstelle
- 2 SD-RAM-Sockel bis 512 MBytes RAM

Medusa legte damit Wert auf heutige Schnittstellensysteme um der Atari-Welt hier Anschluss zu verschaffen. Besonders Musiker werden sich über die Aufnahme von MIDI-Schnittstellen freuen - hier soll also eine alte Atari-Tradition fortgesetzt werden.

Weitere Informationen sollen erst dann veröffentlicht werden, wenn sie feststehen. Außerdem ist darauf hinzuweisen, dass alle Planungen bisher von den verfügbaren Prozessoren der Coldfire-Familie ausgegangen wird, während im Endanwender-Gerät der neue Coldfire 4e zum Einsatz kommen soll, der eine höhere Kompatibilität zur bisher im Atari verwendeten 68k-Reihe und eine höhere Taktfrequenz bieten soll.

Für Entwicklerinformationen bezüglich einer Umsetzung bestehender 68k-Software auf den Coldfire wird derzeit auf die Webadresse microapl.co.uk/Porting/ColdFire/ verwiesen. □

webmaster@xtos.de
xtos.de

ParadiseWeb

Endlich ein neuer Webbrowser für den Atari?

Die Meldung klang zunächst zu gut und zu nah am 1. April, um wahr zu sein. Mittlerweile kristallisieren sich jedoch einige Fakten, die Hoffnung machen: Mit ParadiseWeb soll ein komplett neuer Webbrowser für Atari-Environments entstehen. Entwickelt wird dieser Software von dem amerikanischen Unternehmen Paradise Web Design and Consulting.

Die geplanten Leistungsdaten klingen bisher sehr vielversprechend. Angekündigt ist die volle Kompatibilität zum HTML-Standard 4, JavaScript und SSL. Auf Nachfrage sicherte uns PWD eine erste Betaversion für ein Preview schon für die kommende Ausgabe zu. Ein Interview mit dem Geschäftsführer von PWD, Bruce Sarte, finden Sie bereits in dieser Ausgabe der st-

computer. Eine erste öffentliche Version des Webbrowsers wird für Ende Sommer 2001 erwartet.

ParadiseWeb ist streng genommen Bestandteil eines kompletten neuen Office-Pakets derselben Firma. OfficeSuite könnte eine Konkurrenz zu papyrus OFFICE werden und verspricht eine leistungsstarke Textverarbeitung mit Unterstützung von TrueType-Fonts und RTF-Dokumenten sowie eine Tabellenkalkulation, die eine Kompatibilität zu MS Excel aufweist. Interessant ist sicher auch die Vorankündigung eines Präsentationsprogramms, das Daten von Microsofts PowerPoint verarbeiten soll. Ein ähnliches Projekt unter dem Namen AtariOSK kam allerdings nie zur Auslieferung.

Bis zum Erhalt erster Betaversionen können wir keine Angaben dazu machen, wie verlässlich die genannten Informationen sind. Wir hoffen, dass unser Interview und das angekündigte Preview Klarheit bringen werden. □

Tel. 001-610-304-7501

bsarte@paradisewebdesign.net

paradisewebdesign.net/paradise/paradise.htm

□ Xairon - Neues vom Terminplaner

Update auf Version 1.5

XAIRON ist ein multifunktionaler, einfach zu bedienender, moderner Terminmanager. Mit **XAIRON** können bis zu vier verschiedene Tagebuch-Dateien gleichzeitig geöffnet und bearbeitet werden. Als kleine Zugabe enthält das Programm eine Analog-Uhr mit Stoppfunktion. **XAIRON** kann vielfältig konfiguriert werden, so können Sie z.B. sämtliche Farben und Zeichensätze nach Ihren Wünschen einstellen.

Für die Atari-Version gibt es ab sofort ein Update auf die Version 1.5, die mit einigen Fehlerberichtigungen und Erweiterungen aufwartet. So kann die Monatsübersicht jetzt alternativ eine ganze Woche pro Zeile darstellen. Das Tagebuch kann nun ausgedruckt werden, wobei der Ausdruck nicht mehr auf eine DIN-A-4-Seite beschränkt ist. Praktisch ist außerdem, dass Tagebücher mit einem einem Passwort geschützt werden können und Termine wiederholbar auf den letzten Tag des Monats gelegt werden können.

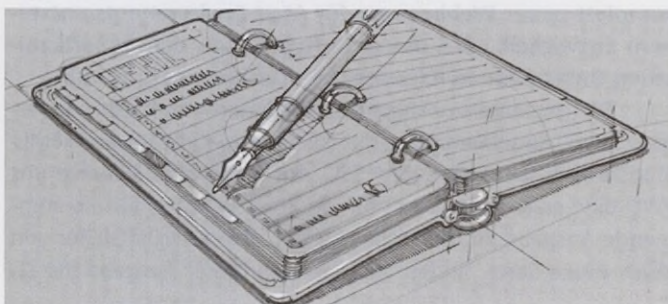
Die aktuelle Version findet sich auf der Homepage des Entwicklers. Die Vollversion kostet DM 25.-.

Einen Test der Version 1.11 finden Sie übrigens in der st-computer 08-2000. □

Christian Hellmanzik, Horner Rampe 7, D-22111 Hamburg

info@christian-hellmanzik.de

xairon.de



□ Vor 10 Jahren - die st-computer 04-1991

Retro-Stimmung

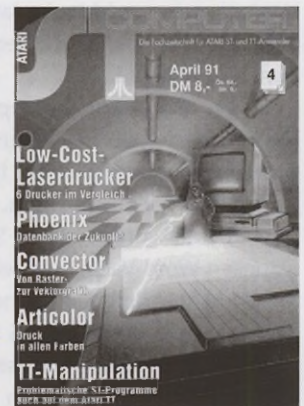
An dieser Stelle möchten wir die Zeit wieder einmal etwas zurückdrehen und einen Blick in die st-computer von vor 10 Jahren werfen. Thomas Raukamp stieg daher in sein (ebenfalls) staubiges Kellerarchiv um in Erinnerungen zu schwelgen.

Die Ausgabe 04-1991 startete mit einem Editorial, das man heute wohl getrost als „Klassiker“ unter allen Ergüssen geneigter Chefredakteure und weniger privilegierter Schreiberlinge bezeichnen kann. Martin Pittelkow lässt sich genüsslich über die Verunstaltung der deutschen Sprache aus, die von Soft- und Hardwareproduzenten verbrochen wird. Da diese Meinung heute mehr denn je zutrifft, haben wir uns entschlossen, den wirklich lesenswerten Text auf Seite 5 dieser Ausgabe nochmals zu veröffentlichen.

Sportlich ging es dagegen beim Titelthema der Ausgabe 04-1991 zu: 6 Low-Cost-Laserdrucker hatten sich zum Vergleichstest angesagt. Neue Software gab es ebenfalls: Sowohl das Vektorisierungsprogramm Convector als auch die relationale Datenbank Phoenix gelten heute als Klassiker, die immer noch gern eingesetzt werden. Phoenix kam damals übrigens auf satte DM 398.-, Convector kostete immerhin DM 248.-.

Die Aktivität der Firma Atari spiegelte sich ebenfalls wider: Auf immerhin zwei Seiten wurde der damalige Neuling Mega ST^e beworben. □

Noch mehr stc-Retro unter starchiv.de



Kurzmitteilungen

Vision 4.0c ist erhältlich. Die französische Bildbearbeitung Vision ist ab sofort in der Version 4.0c von der Website der Entwickler (vision.atari.org) herunterladbar. In dem Minor Update wurden vor allem Fehlerkorrekturen vorgenommen. Gleichzeitig wurde nochmals auf die Modulschnittstelle des Programms verwiesen.

ArcView 0.6. Die Packer-Shell ArcView, die wir in der vergangenen Ausgabe testen konnten, wurde in der neuen Version 0.6 veröffentlicht. Ab sofort können Dateien auch auf Desktop-Piktogramme ziehen. Daher ist ab sofort ein Desktop mit AV-Server Voraussetzung. Außerdem erhielt das Programm Informations- und Bestätigungsdialoge für die wichtigsten Funktionen.

Prokyon. Der in Ausgabe 02-2001 vorgestellte Programmstarter Prokyon liegt in einer ersten öffentlichen Betaversion vor. Um ihnen herunterzuladen, müssen Sie sich auf der Homepage von RGF Software unter der URL members.rgfsoft.com als „Member“ eintragen. □

Immer Up-to-date

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	ja	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	2.14a	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.150	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.15	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atariupodate.de/emulator.php3
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R6	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.5	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://i.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Kontrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyoumind.de/
Draconis	1.73	nein	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.0	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.07b	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.5.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskr.freeyellow.com/
FreeMinT	1.15.10b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	12.3.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://www.funmedia2.bizland.com/
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	ja	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.03ß	ja	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Tool	http://www.the-mclouds.de/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kaffe	0.9.1	nein	MinT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MinT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MinTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MinTSetter	4.0	nein	MinT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.40	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.25	nein	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.5	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	2.12	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.woller.com
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Popgem	2.5	nein	alle	Internet-Tool	http://users.leading.net/~kellis/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~hornsks/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-serious.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.62	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.82	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenskalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
Vision	4.0c	ja	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whipl	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XAIRON	1.5	ja	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.07.1	ja	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Synth-News

Unsere Leserumfrage hat bestätigt, dass der Atari immer noch bevorzugt im Studio eingesetzt wird. Daher werden wir in Zukunft den MIDI- und Synthesizer-Markt mit offenen Augen beobachten.

Text: Thomas Raukamp

□ Neues von Roland & Boss

Stage-Piano für Profis

Mit dem RD 700 stellt Roland ein neues Stage-Piano vor. Die 88 gewichteten Tasten sind mit Rolands „Progressive Hammer Action“ ausgerüstet sind.



Für ein Stage Piano fällt der Klangspeicher mit 384 Sounds ungewöhnlich groß aus. Üppig ist auch die restliche Ausstattung: 128 Stimmen Polyphonie, 63 Multieffekte, Arpeggiator mit 45 Styles, achtspuriger Sequencer und digitaler 3-Band-EQ. Als äußerst praktisch dürfte sich im Bühnenalltag das große Display mit Hintergrundbeleuchtung erweisen. □

Noch ein Stage Piano von Roland

Mit dem FP-3 stellt Roland nach dem RD-700 sein zweites Stage Piano innerhalb kurzer Zeit vor.

Das FP-3 verfügt über die gleichen Piano-Sounds wie auch das FP-9, wurde allerdings um 40 Klänge - inklusive realistischer Schlagzeug-Sounds - erweitert. Die Sounds lassen sich mit den eingebauten Effekten Reverb, Chorus und Rotary Speaker-Simulation verfeinern. Genau wie das RD-700, so ist auch das FP-3 mit Rolands „Progressive Hammer Action“-Mechanik ausgerüstet, die für ein authentisches Spielgefühl sorgen soll. Damit das Üben nicht zu langweilig wird sind auch ein 3-Spur-Sequencer und ein Session-Partner mit an Bord. □

Neuer Drumcomputer von Boss

Mit dem Dr-670 präsentiert Boss den Nachfolger des Bestsellers DR-550mkII.

Die Klangerzeugung basiert auf den Wellenformen und Patterns des großen Bruders DR-770. Insgesamt 255 Sounds lassen sich in je 64 Preset- und 64 User-Drumkits zusammenfassen. Aber auch Bassparts können jetzt auf dem zweispurigen Sequencer aufgezeichnet werden. Die Eingabe erfolgt über 16 anschlagsdynamische Pads. □



□ Neues von Yamaha

Yamaha stellt neue MOTIF Serie vor.

Mehr als nur eine Keyboardversion des RS 7000 ist der Motif6 von Yamaha. Motif6 will sich als kreatives Zentrum und Kontrolleinheit für die modernen Audio-Sequencer-Studios in Szene setzen. Das von Yamaha als „Music Production Synthesizer“ bezeichnete Konzept hat den bereits vom RS7000 bekannten „Integrated Sampling Sequencer“ mit an Bord, der ein gleichartiges Bearbeiten von MIDI- und Audio-Sequencer ermöglicht und die „Loop Remix Funktion“ des RS7000 integriert.

Besonders für Live-Anwendungen dürfte der 16-Spur-Loop-Sequencer mit Echtzeitkontrolle interessant sein. Dessen Sample-Speicher lässt sich von 4 MBytes auf 64 MBytes erweitern. Ähnlich wie bei Recycle können Loops mit Hilfe der Funktion „Slice with Sequence“ in ihre Segmente zerlegt werden. Motif analysiert die Abstände zwischen den einzelnen Peaks und erstellt aus den relativen Abständen der Sample Segmente ein MIDI-File.

Über die mit vier Fadern und vier Reglern ausgestattete Oberfläche des Motif6 lassen sich externe Klangerzeuger sowie Logic Audio, CubaseVST und Cakewalk in Echtzeit fernsteuern. Dabei können in jedem Modus über die acht Regler die wichtigsten Parameter wie etwa Reverb, Chorus, Panorama, Cutoff, Resonanz, Attack, Release und EQ in Echtzeit verändert wer-



den. Wem das nicht zusagt, der kann vier der Regler nach Wunsch belegen. Die 62-stimmige AWM2-Klangerzeugung greift auf einen 48 MBytes (entspricht ca. 80 MBytes unkomprimierten Waveforms) großen Samplespeicher zurück, der komplett neu erstellt worden ist.

Fünf Effektblöcke stehen zur Veredelung der insgesamt 512 Voices bereit. Wem das nicht genügt, der kann die Motif-Synthesizer über das „Modular Synthesis PlugIn System“ um bis zu drei Synthesizer-Boards erweitern. Zur Verfügung stehen das virtuell-analoge AN-Board, das FM-Synthese-Board DX und das VL-Board für Physical Modeling, sowie PF-, XG- und VH- Board.

Neben dem Motif6 sind noch die Versionen Motif7 und Motif8 (88 gewichtete Tasten) für die Mitte des Jahres 2001 angekündigt. □

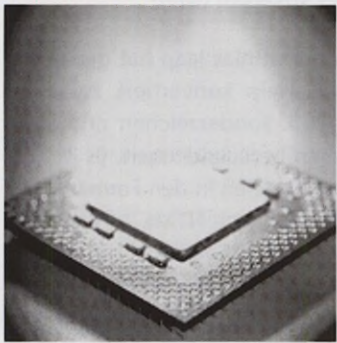
Open System

Die Computerwelt ist rund. In lockerer Folge wollen wir einen Blick über den Tellerrand des Atari-Universums werfen und über interessante Entwicklungen aus der allgemeinen Computerwelt berichten.

Text: Thomas Raukamp

bPlan stellt PowerPC-Board vor

Prototypen erhältlich



Ende Februar gab das Frankfurter Unternehmen bplan die Verfügbarkeit der Prototypen der PowerPC-Hardware Pegasos (nicht zu verwechseln mit dem Pegasus-Projekt der Firma Medusa!) bekannt. Eine erste Serie der Hardware befindet sich derzeit in der Produktion und wird nach der

technischen Freigabe zur Verifikation der Systemsoftware eingesetzt.

Mit einer öffentlichen Präsentation eines lauffähigen Systems ist laut bplan bereits Anfang Mai zu rechnen. Zeitgleich werden Entwicklungssysteme für Softwarehäuser verfügbar sein. Als mögliche Betriebssysteme werden für diese Maschinen Linux sowie das eigene PPC-Betriebssystem MorphOS direkt unterstützt.

Mit dem Pegasos-System stellt bPlan erstmals eine Plattform zur Verfügung, die neben den Vorteilen eines offenen Systems wie Linux eine 68k-Emulation enthält. Der Schlüssel für diese Möglichkeit liegt in der Nutzung des Betriebssystems MorphOS.

Durch die modulare Bauweise der Hauptplatine kann das System jederzeit von den Anwendern an die eigenen Bedürfnisse angepasst und entsprechend aufgerüstet werden. Bereits in der Grundausstattung verfügt das System über zeitgemäße Schnittstellen. Dies ermöglicht eine einfache Integration sowohl von Standardkomponenten als auch von erweiterter Peripherie. Außerdem kann das System durch seine Skalierbarkeit vom Fachhandel an die Leistungsvorstellungen der Kunden angepasst werden. Die mögliche Bandbreite geht hier vom kostengünstigen Einprozessor-System für den Einsteiger bis hin zu Mehrprozessorsystemen für die professionelle Anwendung.

Hier die wichtigsten Eckdaten im Überblick:

- 133 MHz Prozessor-Slot, optional mit G3/350 MHz bis hin zu G4 in aktuellen Taktraten
- PC133-Hauptspeicher mit zwei Steckplätzen
- AGP-Slot, optional mit Matrox G450 Dualhead oder vom Anwender wählbare Grafikkarte

- 3 PCI-Steckplätze
- Firewire für Datenübertragungen bis 400 MBit
- 10/100-MBit-Netzwerk
- 4 USB-Schnittstellen
- AC97 Sound-Subsystem, mit Mikrofon-Eingang, Line In/Out, Headset-Anschluss, optional Soundblaster Live! im PCI-Slot
- IRDA
- ATA100
- KBD für PS/2-Keyboards
- Mouse für PS/2-Mäuse
- serielle RS232-Schnittstelle
- parallele Centronics-Schnittstelle
- Gameport für PC-Joysticks
- Floppy

bplan GmbH, Georg-Wolff-Straße 8, D-60439 Frankfurt
info@bplan-gmbh.de
bplan-gmbh.de

Amiga gibt Partnerschaft mit Sharp bekannt

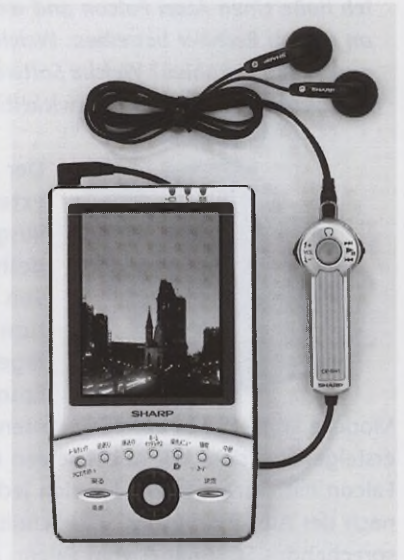
Amiga spezifiziert seine Pläne für die Zukunft

Amiga Inc. hat Ende März auf der amerikanischen Hausmesse Amiga 2001 in St. Louis genauere Pläne für die Zukunft des Computersystems und des Unternehmens bekannt gegeben. Außerdem wurde der erste Partner für die neue Betriebsumgebung AmigaDE präsentiert.

Anhänger der „klassischen“ Amiga-Schiene können sich über die anhaltende Unterstützung ihres Betriebssystems AmigaOS freuen. Das amerikanische Unternehmen gab nun die Marschroute für eine komplette Portierung des Systems auf den PowerPC bekannt, die mit der Revision 5.0 erreicht werden soll. Zwischenschritte werden die Version 4.0 bzw. 4.2 sein, die das derzeitige AmigaOS auf PowerPC-Hardware emulieren werden.

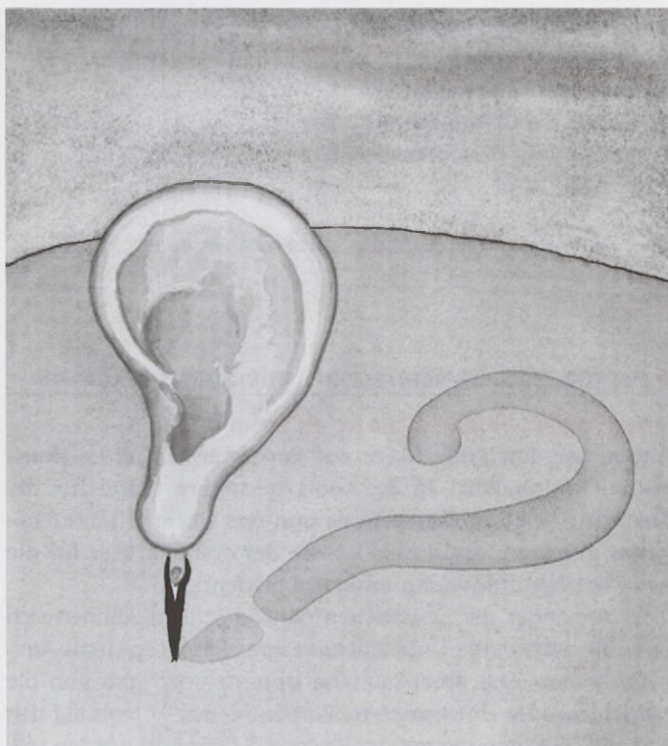
Auch die Classic-Rechner Amiga 1200 und Amiga 4000 werden weiterhin nutzbar sein. In St. Louis präsentierte Amiga erste Prototypen der AmigaOne-Einsteckkarten für diese Modelle. Beide werden mit einer G3- oder G4-CPU ausgerüstet sein. Auf dem komplett neuen Rechner „AmigaOne“ soll dann das AmigaOS 4.2 mit einem Layer für die Betriebsumgebung AmigaDE seinen Dienst verrichten.

Mit dem Elektronik-Multi Sharp nannte Amiga außerdem den ersten Langzeit-Partner für die Entwicklung neuer Technologien. Erstes Projekt ist die Entwicklung von Applikationen für den Zaurus-PDA, einem auf Linux basierenden Handheld.



Tipps & Tricks

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



Scanner am Atari Falcon

Ich habe einen Atari Falcon und möchte gerne einen Scanner an diesem Rechner betreiben. Welche - auch aktuellen - Scanner kann ich wählen? Welche Software ist empfehlenswert und wir eventuell noch weiter entwickelt?



Der Atari Falcon ist mit einer externen SCSI-Schnittstelle ausgerüstet und eignet sich deshalb auch für den Einsatz von Scannern. In der Redaktion haben wir stets gute Ergebnisse mit Modellen der Epson-GT-Serie erzielt. Ältere

Modelle können z.B. auf eBay kostengünstig ab ca. DM 200.- ersteigert werden. Wir selbst setzen einen Epson GT-8000 am Falcon ein. Vergewissern Sie sich jedoch stets beim Verkäufer nach der Ausführung der SCSI-Schnittstelle, damit Sie ein entsprechendes SCSI-Kabel vom Falcon zum Scanner kaufen können.

Als Software empfiehlt sich GT Look II, das ab der Version 2.04 als Freeware im Internet und in verschiedenen MAUS-Boxen erhältlich ist. Dies wird zwar nicht mehr weiter entwickelt, hat sich jedoch über Jahre bewährt. Alternativ stellen wir

das Archiv auch in unserer Redaktions-Mailbox (Tel. 0 43 31-84 99 69) in bald auch auf unserer überarbeiteten Webseite bereit. Geben Sie in der Mailbox das Passwort „gast“ ein.

Trotzdem ist eine aktuelle Scanner-Software für den Atari wirklich notwendig. Schön wäre z.B. eine Integration in Smurf oder PhotoTip. Vielleicht können die entsprechenden Entwickler diese Anregung aufnehmen. Red.

Suchen und Ersetzen in HTML-Dokumenten

Ich habe einige HTML-Dateien, in denen ich ein ganz bestimmtes Wort ändern möchte. Gibt es eine Möglichkeit diese Geschichte zu automatisieren? Mit einem Editor kann man das ja bei 10 oder 20 Seite noch per Hand machen, aber bei 3000 Seiten ist das schon etwas anders. Fällt Euch ein Script oder ein Editor ein, der diese Aufgabe erledigen kann?

Das Programm „HTML-Help“ von Matthias Jaap hat genau die Funktion, die Sie suchen. HTML-Help konvertiert zwischen Atari-, Windows (ANSI)- und HTML-Sonderzeichen und kann dabei auch komplette Pfadangaben berücksichtigen. Es ist ausserdem in der Lage unter anderem Dateien in den Formaten 1st Guide, 1st Word, ASCII und ST-Guide nach HTML zu wandeln. Darüber hinaus enthält es eine Fehlerkontrolle für HTML-Dateien, eine Plugin-Schnittstelle für den Homepage Pinguin und den Webbrowser Light of Adamas, versteht sich mit GEMScript und bietet eine Oberfläche mit Sprechblasenhilfe. Sie finden HTML-Help im Internet unter der URL mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3. Das Programm wird ständig weiter entwickelt.

Darüber hinaus bietet der Editor AHCX (people.A2000.nl/hrobbers/AHCX.html), den wir in unserer Ausgabe 02-2001 testeten, eine Funktion zum Suchen und Ersetzen in Verzeichnissen. AHCX findet sich auch auf der stc-Diskette 02-2001. Red.

SCSI in Megadröhn-Platten?

Ich habe eine Megafile 30, die wahrscheinlich defekt ist. Kann ich beliebige SCSI-Festplatten einbauen? Welche Treiber sollte ich einsetzen?

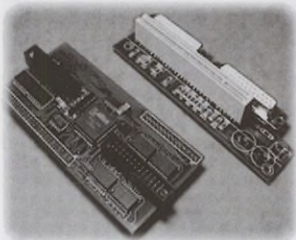
Atari hat für seine Megafiles keine SCSI- sondern MFM-Festplatten verwendet. Das ist auch der Grund für den Platzbedarf der Megafile, immerhin musste ein kompletter Hostadapter untergebracht werden. Reine SCSI-Geräte, die vielleicht etwas unkomplizierter an Ataris abgespeckten „Standard“ ACS angeschlossen gewesen wären, waren Mitte bis Ende der 80er Jahre wohl etwas zu teuer für den Slogan „Power without the price“ gewesen. In Ihrer Megafile 30 steckt wahrscheinlich eine ST238, die sich beim Atari-Fachmarkt Peter Denk beziehen lassen sollte. Eine SCSI-Platte lässt sich nicht einbauen.

Allerdings gibt es wohl keinen Grund mehr auf völlig veraltete, langsame MFM-Platten zurück zu greifen. Empfehlenswerter ist der Betrieb von SCSI-Platten in einem externen Gehäuse mittels des Hostadapters Link 97. Als Festplattentreiber sollten Sie den HD-Driver von Dr. Uwe Seimet (seimet.de/atari_german.html) nutzen. Red.

❑ Probleme mit dem PCI-Adapter für den Falcon

Im letzten Mai erhielt ich endlich von cortex design meine PCI-Erweiterung Eclipse plus Grafikkarte. Nach der Installation zeigte sich der Atari-Desktop nun nicht in den gewohnten Farben, sondern mit einem schwarzen Desktop mit violetten und orangenen Rändern. Wenn ein Fenster geöffnet wurde, gab es weitere Falschfarben bei der Maus und bei den Fenstern. Ich besuchte also cortex in England. Hier stellte sich ein weiteres Problem ein: Der Desktop konnte gar nicht mehr dargestellt werden. Alles, was der Falcon anzeigte, war ein kaputtes Bild mit flackernden Farben. cortex installierte darauf hin neue Kabel und probierte auch einen neuen PCI-Adapter und Eclipse-Karten. Auch verschiedene Software-Einstellungen wurden probiert. Nach einem langen Tag konnte das Problem nicht gelöst werden.

Nun hat man mich darauf hingewiesen, dass sich auf der langen Reise vielleicht eines der Kabel meiner Nemesis-Karte gelöst haben könnte. Jede Hilfe für dieses Problem ist jedenfalls willkommen.



Wir können hier nur von den Problemen sprechen, die wir selbst mit dem Eclipse-Board hatten. Es sind mit unserem Board ganz ähnliche Fehler aufgetreten. Nachdem von dem schwedischen Entwickler einige Software-Fehler ausgeräumt

wurden, konnte der flackernde Bildschirm schließlich durch den Standard-Atari-Schirm ersetzt werden. Trotzdem mussten wir herausfinden, dass das System durch die Eclipse extrem instabil wurde.

Wir sandte die Eclipse also zurück zu cortex design in Birmingham, England, und verlangten unser Geld zurück. Nach zahlreichen Wochen und einem persönlichen Besuch erhielten wir schließlich unser volles Geld zurück. Wir schlagen aber vor, denn schwedischen Entwickler Sven Karlsson (svenka@it.kth.se) in Schweden anzusprechen, dieser ist extrem hilfsbereit und kann Ihnen die neuesten Treiberversionen liefern.

Wenn Ihr Board auch nach dieser Rücksprache nicht funktioniert, empfehlen wir Ihnen, dass Sie Ihr Geld zurück verlangen. **Matthew Bacon, myatari.net**

❑ Merkwürdiges Verhalten des Atari Falcon

Im vergangenen Jahr kaufte ich mir einen Atari Falcon 030. Im Großen und Ganzen bin ich mit dieser Maschine auch außerordentlich zufrieden, allerdings stellen sich nun einige Fehler heraus, die mir das Arbeiten schwer machen:

a) Bei einige Systemstarts kommt ein Geräusch aus dem Lautsprecher, das sich anhört, als wenn jemand eine Taste ununterbrochen gedrückt hält. Es ist also ein andauernder Tastaturschlag zu hören.

b) Nach ca. einer Stunde Arbeit wird mein Bildschirm komplett schwarz, und ich muss das System neu starten.

Können Sie mir helfen?

Wir haben einige gute und schlechte Nachrichten für Sie. Die gute Nachricht zur Aufmunterung zuerst: Wenn Ihr Falcon beim Start dieses andauernden Tastaturschlags auslöst, ist das System nicht kaputt. Für einige Falcon-Revisionen ist dies nichts ungewöhnliches - frei nach dem alten Microsoft-Motto: «It's not a bug, it's a feature!»



Ihr zweites Anliegen macht uns allerdings mehr Sorgen. Ihr Falcon sollte seinen Bildschirm definitiv nicht so einfach schwarz schalten. Leider bräuchten wir zur genaueren Diagnose einige zusätzliche Informationen: Schaltet sich der Monitor ab? Ist noch ein Videosignal vorhanden? Waren vielleicht irgendwelche Bildschirmschoner auf dem Falcon installiert, als Sie ihn aus zweiter Hand erstanden haben? Wenn dies nicht der Fall ist, könnte es sich um ein Hitzeproblem handeln. Ist der Lüfter des Falcon noch eingebaut (wird gern bei Basteleien entfernt)? Nehmen Sie den Deckel von dem Rechner ab und beobachten Sie, ob sich das Problem trotz Luftzufuhr wiederholt. **Red.**

❑ Wenn die Maus andersherum will...

Ich arbeite mit einem Atari 1040 STFM. Nach ca. einer Stunde Betriebszeit kann ich die Maus nicht mehr richtig bedienen. Wenn ich sie nach oben bewege, geht der Zeiger nach unten. Wenn ich sie nach links bewege, geht der Zeiger nach rechts und umgekehrt. Was ist da los?

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben sich einen „Ghost Virus“ eingefangen! Aber keine Sorge, das ist gar nicht so schlimm, wie es sich vielleicht anhört. Der Virus ist - soweit wir informiert sind - komplett harmlos und macht sich nur einen Spaß mit Ihnen, ohne Ihre Daten anzurühren.

Um den Geist wieder aus ihrem System auszutreiben, empfehlen wir das Lesen entsprechender Heilungszeugnisse der Bibel, den Kontakt zu einem guten Ghostbuster oder (noch besser) den „Ultimate Virus Killer“, den Sie unter der URL uvk2000.com herunter laden können. Unter der angegebenen Webadresse finden sich das Programm und auch das Handbuch im 1st Word-Format. **Red.**

❑ TOS-Fehler #35

Beim Starten von Programmen erhalte ich die Meldung „TOS-Fehler #35“? Was bedeutet das?

Das Buch „Atari 1x1“ liefert die folgende Erklärung für den von Ihnen genannten Fehler: «Wenn Sie die Fehlermeldung „TOS-Fehler #35“ erhalten, dann passiert dies meist beim Starten von Programmen. Der tatsächliche Grund ist der, dass die gestartete Datei defekt ist und Lesefehler auftreten, die dann letzten Endes zum genannten Fehler führen. Achtung: Oftmals ist die Datei aber gar nicht defekt. Es passiert oft, dass versucht wird, gepackte Dateien direkt zu benutzen. Schauen Sie also, ob bei den Dateien ein Installationsprogramm oder eine Liesmich-Datei, die etwas über den Charakter der Dateien sagt» **Red.**

Step by Step

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

eM@il für Dich

Text & Shots: Thomas Raukamp

eMails zu verschicken und zu empfangen ist neben dem Surfen im Web sicher der am häufigsten genutzte Service des Internets. Und gerade für Atari-Anwender macht diese Anwendung auch Sinn, denn schließlich erschließt sich so die Möglichkeit Entwickler und Händler anzuschreiben um Fragen zu stellen und Wünsche zu äußern. Aber auch beruflich ist diese Form der Kommunikation nicht mehr weg zu denken - Sie werden sich wundern, wie schnell Sie nicht mehr auf Ihre täglichen Mails verzichten möchten.

Für den Atari gibt es mehrere gute eMail-Clients. Nach wie vor dürfte jedoch der ASH EMailer die ausgereifteste und eleganteste Lösung darstellen. Das Programm setzt auf IConnect bzw. PPP-Connect auf und weiß durch eine moderne Benutzeroberfläche und effektive Leistungsdaten zu überzeugen. Wir möchten daher mit Ihnen Schritt für Schritt durch die Konfiguration des Programms schlendern, damit vielleicht auch Sie morgen bereits Nachrichten verschicken und empfangen können. 



>> darunter wartet Iconf auf die Eingabe Ihres Real-Names, also Ihres tatsächlichen Namens. Es gehört zur Nettiquette, dass Sie diesen in Ihren Mails auch tatsächlich verwenden.

Damit der EMailer nun auch Ihre Mails versenden bzw. verschicken kann, ist die Eingabe von zwei Serveradressen notwendig. Auf dem POP-Server finden sich die abzuholenden Nachrichten, den SMTP-Server nutzen Sie zum Verschicken von eMails. Beide Adressen bekommen Sie von Ihrem Provider mitgeteilt - in der Regel setzen sie sich nach dem Muster „pop.providernamen.de“ bzw. „mailto.providernamen.de“ zusammen. Auch die Adresse des Newservers bekommen Sie von Ihrem Anbieter mitgeteilt - auch hier gilt die Regel „news.providernamen.de“.

Die Daten, die auf dem POP- bzw. News-Server auf Sie warten, sind vertraulich und daher nur mit einem Passwort zu erreichen. Damit die jeweiligen Server nun nicht jedes Mal nach Ihren Angaben fragen, tragen Sie Benutzername und Passwort einfach in die dafür vorgesehenen Felder ein.

Sichern Sie nun Ihre Daten, verlassen Sie Iconf und starten Sie den ASH EMailer.

Schritt 1. Bevor wir uns der Konfiguration des ASH EMailer im Detail widmen können, müssen wir erst einmal die nötigen Einstellungen innerhalb von Iconf vornehmen, damit der Mailverkehr auch problemlos klappt und PPP-Connect alle Daten hat. Starten Sie also Iconf aus Ihrem PPP-Ordner und wechseln Sie im Hauptfenster auf den Unterpunkt „SERVICES“. Ganz oben im Konfigurationsfenster tragen Sie nun Ihre eMail-Adresse ein, wie sie Ihnen von Ihrem Provider mitgeteilt wurde. Gleich >>

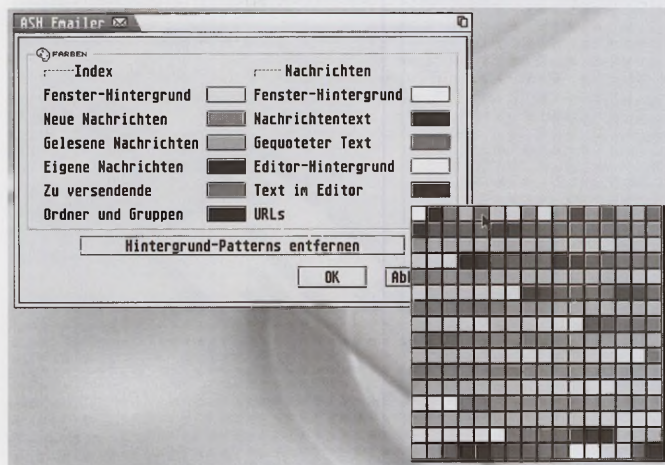
Schritt 2. So, nun können wir uns direkt um den EMailer kümmern. Auch hier sollten vor dem ersten Versenden bzw. Empfangen einige Einstellungen erledigt werden. Am besten, wir ackern das Optionen-Menü Stück für Stück durch.

Unter „Optionen/Darstellung“ finden sich einige grundlegende Einstellungsmöglichkeiten für die Darstellung von empfangenen Mails. Die Tabulatorweite können Sie ganz nach Ihren persönlichen Wünschen einstellen, der vorgegebene Wert erscheint jedoch ganz vernünftig. Darunter legen Sie mit Kommas getrennt die Informationen fest, die im Nachrichtenkopf angezeigt werden soll. Hier gibt es vielfältige Möglichkeiten. Wenn Sie diese jedoch zu tief ausschöpfen, wird der Header jedoch leicht zu verwirrend. Auch hier erscheinen die Voreinstellungen besonders für Einsteiger recht vernünftig.

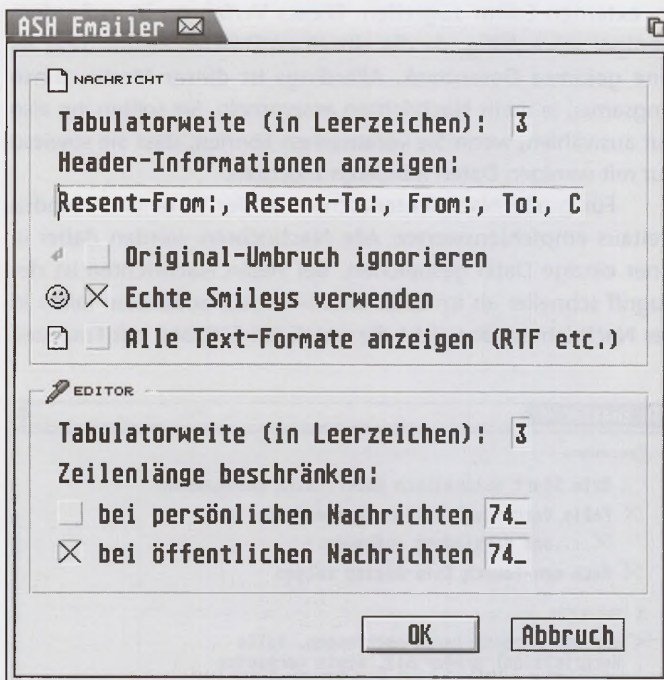
Wenn der EMailer den Umbruch einer empfangenen Mail ignorieren soll, dann können Sie den Checkbutton dafür setzen. Die Nachrichten passen dann immer genau ins Lesefenster, allerdings kann darunter auch die Lesbarkeit leiden, da nun nicht mehr nach den Intentionen des Absenders formatiert wird.

Der EMailer stellt grundsätzlich nur ASCII-Texte im Lesefenster dar. Andere Formate (RTF, HTML usw.) werden als Anhang angezeigt, damit sie in einem geeigneten Programm geöffnet werden können. Um Wirrwarr in der Anzeige zu vermeiden, sollte man dies auch so belassen und die Checkbox nicht ankreuzen.

Der zweite Teil des Fensters ist dem integrierten Nachrichten-Editor gewidmet. Wichtig sind hier in erster Linie die Werte für die jeweilige Nachrichtenlänge in persönlichen und öffentlichen Nachrichten. Allgemein scheint es immer noch als feiner Zug zu gelten, wenn eine Mail 72 Zeichen pro Zeile nicht überschreitet, damit sie auch auf kleinen Monitoren noch angezeigt werden kann, ohne dass der Empfänger scrollen muss. Da in der Atari-Welt kleine Bildschirme vielleicht verbreiteter sind als bei anderen Systemen, sollte diese Option vielleicht ausgewählt sein.



Schritt 3. Wählen Sie nun das Konfigurationssfenster „Optionen/Farben“ aus. Hier nehmen Sie getrennt nach Index und Nachrichtentext Farbeinstellungen vor. Wenn Sie auf ein Farbfeld klicken, öffnet sich eine Farbauswahl, die sich nach der >>

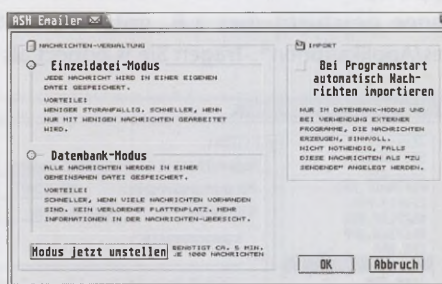


>> Anzahl der Farbtiefe des Bildschirms darbietet. Maximal sind hier 256 Farben auswählbar. Sie können also voll in den Farbtopf greifen - ob dies allerdings sinnvoll ist, sei dahin gestellt, denn etwas Praxis wird Ihnen zeigen, dass Sie gerade bei längerem Arbeiten möglichst dezente und klare Farbtöne wählen sollten, die das Auge nicht allzu sehr anschreien. Auch der Hintergrund sollte entsprechend einer guten Lesbarkeit des Texts gewählt werden - probieren Sie ruhig etwas herum.

Machen Sie sich auch ein paar Gedanken über den Sinn und Zweck von Farbzuteilungen. Neue Nachrichten sollten z.B. immer gleich nach dem Abholen ins Auge fallen, eine auffällige Farbe wäre also empfehlenswert. URLs werden im Browser zu meist blau dargestellt - warum also nicht auch im eMail-Client?

Wenn Sie vorher per Drag & Drop die einzelnen Fenster des EMailer mit Hintergrund-Bildern versehen haben, dann können diese in diesem Fenster entfernt werden. Bedenken Sie aber, dass sich dies auf alle Hintergründe bezieht - sie müssen also neue Zuweisungen vornehmen.

Schritt 4. Nun kommen wir zu einer sehr wichtigen Entscheidung, die die Verwaltung Ihrer Nachricht und die Sicherheit bzw. Geschwindigkeit des Pro-



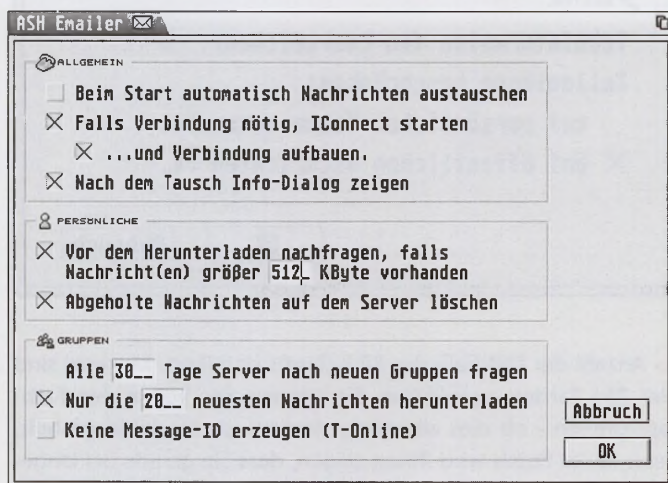
gramms stark beeinflusst: Es gilt, den Datenbank-Modus auszuwählen. Zu erreichen ist dies Fenster über den Menüeintrag „Optionen/Datenbank“. Zur Verfügung stehen zwei Modi, die beide ihre Vor- und Nachteile haben. Im Einzeldatei-Modus wird jede Nachricht in einer eigenen Datei gespeichert. Sie können also theoretisch auf jede einzelne Mail mit einem >>

>> externen Editor zugreifen. Dieses Verfahren ist außerdem weniger störanfällig, da die einzelnen Dateien kleiner sind als eine gesamte Datenbank. Allerdings ist dieser Modus umso langsamer, je mehr Nachrichten ansammeln. Sie sollten ihn also nur auswählen, wenn Sie voraussehen können, dass Sie sowieso nur mit wenigen Daten hantieren möchten.

Für große Nachrichtenarchive ist der Datenbank-Modus weitaus empfehlenswerter. Alle Nachrichten werden dabei in einer einzigen Datei gespeichert. Bei vielen Nachrichten ist der Zugriff schneller als im Einzeldaten-Modus, außerdem fallen in der Nachrichten-Übersicht die unseligen Einträge mit Fragezei-

chen weg. Allerdings ist dieser Modus auch etwas unsicherer. Wenn aus irgend einem verrückten Grund einmal die Gesamtdatei zerschossen oder gar gelöscht wird, ist der gesamte Bestand über den Jordan.

Übrigens kann der Modus jederzeit umgestellt werden. Wenn Sie also mit dem Einzeldaten-Modus starten, Ihr Mailaufkommen aber mit der Zeit immer mehr zunimmt, können Sie ohne Probleme auf den Datenbank-Modus umstellen. Bei der Umstellung benötigen Sie etwas Geduld, da sie einige Zeit in Anspruch nehmen kann - immerhin müssen komplett neue Dateien geschrieben werden.

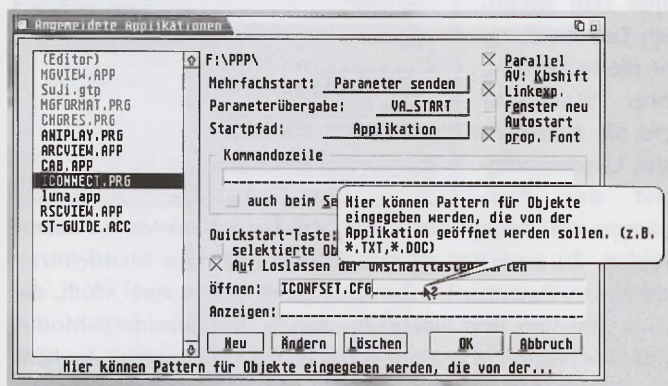


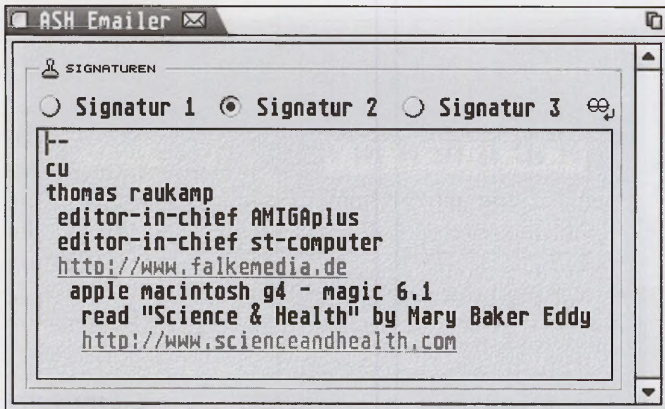
>> Applikation ein. In der Zeile „Öffnen“ tragen Sie „ICONFSET.CFG“ ein - nun sollte die automatische Einwahl mit jedem Programm, das auf diese Datei zugreift, funktionieren.

Der Emler bietet für das Tauschen von Nachrichten einen Info-Dialog. Sie sollten diesen eingeschaltet lassen, immerhin ist es immer gut zu wissen, was das Programm gerade macht.

Die nächsten Konfigurationsmöglichkeiten beziehen sich rein auf die persönlichen Nachrichten. Schön ist die Möglichkeit, das Programm anzeigen zu lassen, wenn abzuholende Dateien in ihrer Größe einen bestimmten Wert übersteigen. Besonders bei langsamen Verbindungen werden Sie diesen Punkt zu schätzen wissen. Immerhin gibt er Ihnen die Möglichkeit, große Datenmengen z.B. nachts oder von einer schnelleren Verbindung am Arbeitsplatz abzuholen.

Schritt 5. Widmen wir uns nun dem eigentlichen Verhalten des Programms beim Zugang zum Internet. Wählen Sie also das Konfigurationsfenster „Optionen/Internet“ aus. Zunächst einmal ist hier das allgemeine Verhalten zu bestimmen. Wenn der Emler unmittelbar nach Programmstart Nachrichten austauschen soll, dann klicken Sie die entsprechende Box an. Bedenken Sie aber, dass Sie dann nicht uneingeschränkt offline in den Nachrichten stöbern können. Sehr interessant ist die Möglichkeit, dass der Emler selbständig IConnect startet um sich ins Internet einzuwählen, wenn Nachrichten ausgetauscht werden sollen. Sie brauchen dann IConnect also nicht mehr von Hand nach zu starten. Damit dies aber geschehen kann, müssen Sie IConnect innerhalb eines modernen Desktops als Standard-Applikation für die Datei ICONFSET.CFG anmelden. Unter jinneer geschieht dies z.B. unter dem Menüpunkt „Sonstiges/Applikationen“. Tragen Sie IConnect als neue >>





Atari im Netz

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

Text und Surfen: Thomas Raukamp

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

Computer? Atari!

home.wtal.de/dk/me/atari/atari.html

Zum Einstieg unserer Besprechung möchten wir uns in diesem Monat einer privaten Homepage eines (Zitat „gemäßigten Atari-Fans“ widmen, dessen Begeisterung aber immerhin ausreichte um ein recht interessantes Angebot zusammenzustellen.

Neben der obligatorischen Atari-History und -Linkseite (in dieser sind wirklich nur sehr wichtige Verweise zusammengefasst) weiß in erster Linie die Download-Rubrik zu überzeugen, finden sich hier doch einige Perlen, nach denen der Surfer im Internet sonst lange suchen muss. Dietmar Kueddelmann hat hier wirklich ein paar interessante Tool und Programme zusammengetragen. So finden sich z.B. Tools rund um das MAUS-Tausch-Programm CAT, der Inhalt der ST-Language-Disk (sollte als Service legal sein) und das Terminalprogramm Connect '97. Viel wichtiger sind jedoch verschiedene Pakete wie Soundfiles im HSN-Format (einsetzbar für Rational Sounds und Crazy Sounds), Winframe-Sets für MagiC und Desktop-Kacheln im IMG-Format.

Wer also auf der Suche nach neue Dateien zur Ausstaffierung des Desktops oder der Sounduntermalung ist, sollte auf d.k's heimsite ruhig einmal vorbeischaun.

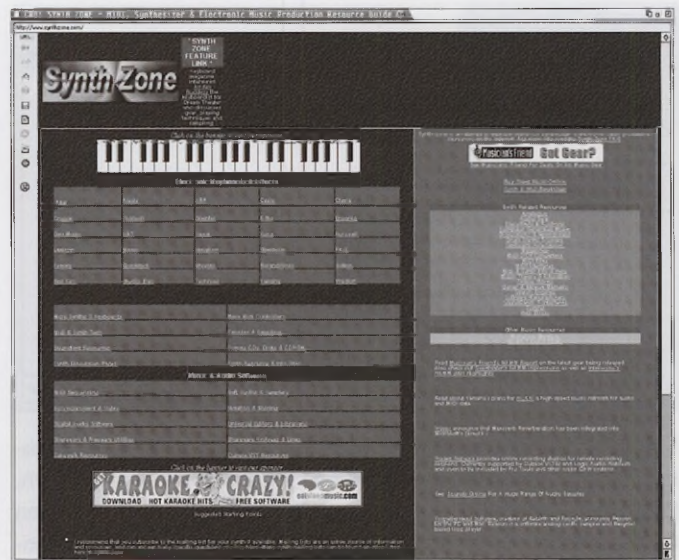
Die Darstellung innerhalb von CAB und Adamas macht keine Probleme, allein der etwas aufdringliche Hintergrund behindert etwas die Lesbarkeit. □

Synth Zone

synthzone.com

Eine wahre Fundgrube für Musiker ist die Synth Zone. Dieser Webservice stellt eine umfangreiche Linkseite für Informationen über die verschiedensten Synthesizer und zu Archiven elektronischer Musik dar.

Wie umfangreich die dargebotenen Informationen sind, sieht der Anwender bereits beim ersten Besuch der Seite. Die verschiedenen Instrumente und Effektgeräte sind nach Herstel-



lern geordnet, eine Auswahl eines Links verweist zu den jeweiligen Linksammlungen. Sie besitzen z.B. einen Roland D-50 und suchen Sounds, Tipps und Editoren? Alles was Sie nun noch tun müssen, ist den Oberbegriff „Roland“ anzuwählen und sich vom Angebot im Netz beeindrucken zu lassen. Sie werden auch bei exotischen Maschinen überrascht sein!

Synth Zone beschränkt sich jedoch nicht nur auf Verweise zu einzelnen Synthesizer-, Effekt- und Keyboardmodellen, sondern weiß auch Links zu den verschiedensten Bereiche der elektronischen Musikproduktion hervor zu zaubern. Interessant ist z.B. das Verzeichnis der Drum Tracks und Loops, in dem sich Verweise zu zum Teil kostenlosen Loops und Drumcomputer-Sounds finden. Aber auch Themen wie Musiktheorie und MIDI-Files sind vertreten.

Synth Zone ist ein Muss für jeden Produzenten und Musiker, der mehr Infos über seine Geräte haben oder sich einfach intensiver mit seinem Hobby beschäftigen möchte. Besonders durch das Angebot von Links zu Loops im Wave-Format kann auch der Atari-Besitzer Programme wie Digital Home Studio durch neue Sounds effektiv erweitern. □

links.atari.org

links.atari.org

Webverzeichnisse sind Dreh- und Angelpunkt jedes Surfausflugs. Ein besonders zweckmäßiges Exemplar dieser Gattung ist links.atari.org von Benjamin Kirchheim.

Unter völligem Verzicht auf grafischen Schnickschnack präsentiert der Service Links zur Atari-Welt, sauber geordnet nach verschiedenen Oberbegriffen. Dabei wird der Besucher nicht wie bei anderen Seiten üblich vom Angebot erschlagen, sondern kann sich auf wichtige Adressen konzentrieren. Trotzdem ist z.B. die Rubrik „Software“ erfreulich umfangreich geraten. Besonders erfreulich ist, dass hinter jedem Link das Datum steht, an dem dieser zum letzten Mal besucht bzw. auf seine Richtigkeit kontrolliert wurde.

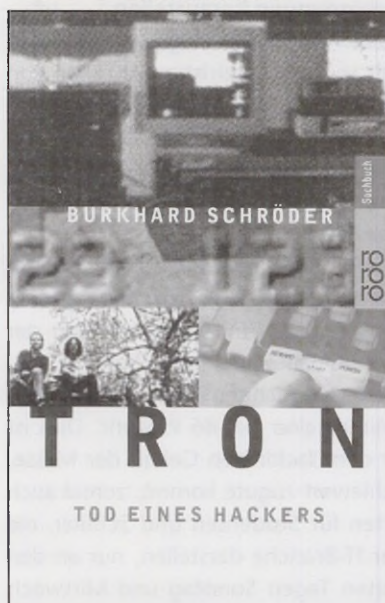
links.atari.org sollte sich in jeder Hotlist von Atari-Anwendern finden. □

Aufgeschlagen

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

Tron - Tod eines Hackers

Text: Evrim Sen



Boris Floricic, in der Computer-Szene als »Tron« bekannt, gehörte zu den wohl erfahrensten Chipkartenhackern. Zudem programmierte er Software zum Knacken von PayTV- und Handy-Karten. Damit gehörte Tron eindeutig zu den fähigsten Experten im Zeitalter der computerisierten Decodierung.

Doch neuerdings scheinen deutsche Hacker stark suizidgefährdet zu sein - und sie verschwinden, ohne einen Abschiedsbrief zu hinterlassen. Karl Koch, dessen Lebensgeschichte in dem Kinofilm »23« erzählt wird ist nur ein Beispiel für rätselhafte Tode. Den mysteriösen Tod von Tron am 22. Oktober 1998, der sich laut Polizeibericht selbst an einem Baum erhängte, nahm auch Burkhard Schröder Anlass für sein neues Buch, das den Titel »Tron - Tod eines Hackers« trägt.

Der Inhalt. Dabei ist das Buch vor allem dem »Chaos Computer Club« (CCC) und treuen Anhängern von Tron ein starker Dorn im Auge: Es hält nicht an Mord- und spannenden Verschwörungstheorien fest, sondern bleibt in erster Linie sachlich - oder apriorisch, wie der Autor selbst formuliert. Gleichzeitig werden Gerüchte und Menschen, die für einen Mord seitens des Geheimdienstes sprechen, mehr ins Licht der Paranoiden gerückt. Dies ist etwas schade, weil dies auch dem Leser im nachhinein nur wenig Spielraum für Schlussfolgerungen lässt, hat doch Tron tatsächlich mit seinem Wissen das Interesse der Geheimdienste und einflussreichen Firmen auf sich ziehen können.

In den ersten Seiten des Buches werden sämtliche Theorien und Gerüchte, die in der Szene in Umlauf geraten sind, auf Nachforschung des Autors richtiggestellt. Der Leser erhält anfangs eine detaillierte Einführung in Ermittlungstechniken der Polizei im Sachverhalt Tron bis hin zu Obduktionen und Berichten von zuständigen Ärzten, die einen Todesfall wie die von Tron beschreiben. In mehreren Kapiteln werden jedoch in direktem Zusammenhang mit Trons Tod Themenbereiche ausführlich erläutert: Der Leser erfährt nebenbei Wissenswertes über Karl Koch und, auf knapp siebzig Seiten, über die Technologie der Chipkarten, mit der sich nicht nur Tron beschäftigte. Zum Inhalt gehören auch Erörterungen über Legasthenie, an dem Tron laut Schröders Nachforschungen selbst leidete. Sämtliche Gespräche mit den Eltern und Bekannten von Tron versuchen zumindest auf diesen 214 Seiten dem Leser den Eindruck einer ausführlichen Reportage zu vermitteln.

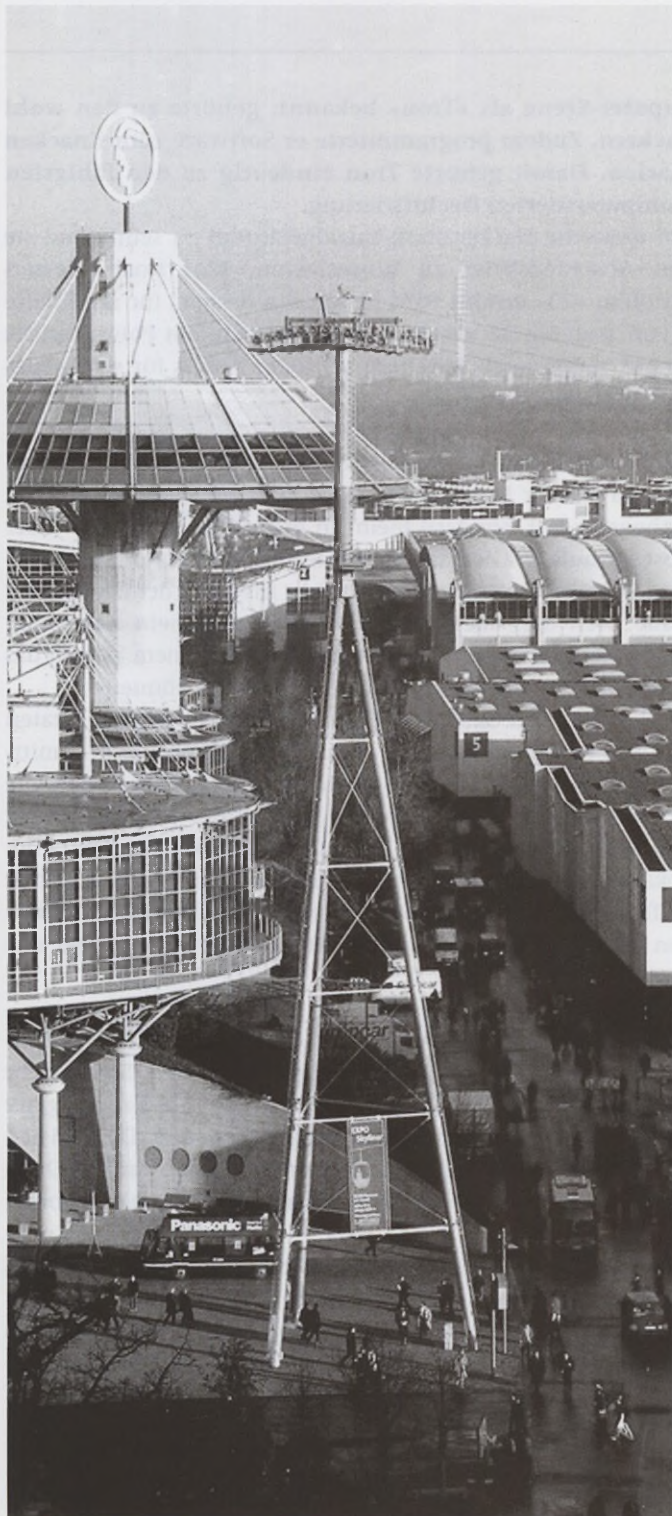
Fazit. Gerade in einem Thema wie diesem, wo viele Dinge unbeantwortet bleiben und Gerüchte auf der Tagesordnung stehen, ist der Autor gezwungen, sich an einer bestimmten, glaubhaften Richtung festzuhalten. Somit zieht auch Schröder in seinem Buch eine deutlich subjektive Spur hinter sich, die sich jedoch nicht unbedingt negativ auswirkt. Unveröffentlichte Tatsachen, neue Motive und Leitgedanken sind jedoch nicht vorhanden. Die meisten Informationen dieses Buches schließen auf eine kühne Recherche und logische Schlussfolgerungen zurück. Doch vielleicht macht gerade das die Veröffentlichung authentisch und hindert den Leser daran, sich in wirren Theorien zu verfangen.

Was mit Tron wirklich passiert ist, kann so genau niemand sagen. Der Mythos um Tron bleibt ein spannendes Thema, und genau wie der Autor es selbst andeutet, wird sie das Ende nicht in dieser Veröffentlichung finden. Insgesamt ist »Tron - Tod eines Hackers« ein lehrreiches Buch über Chipkartentechnologie und ein informatives Handbuch für jeden, der Trons Tod etwas näher untersuchen möchte.

Tron - Tod eines Hackers
Rowohlt Verlag
DM 1690,-
ISBN: 3-499-60857-X

□ CeBit 2001

Der Computermarkt ist wieder offener geworden und bietet auch Besuchern abseits des Mainstreams Interessantes. Nico Barbat hat sich für uns in Hannover umgeschaut.



□ CeBit mit offeneren Augen

Text: Nico Barbat

Mit über 8100 Ausstellern aus 62 Ländern auf insgesamt 430 Tausend Quadratmetern Ausstellungsfläche und rund 800 Tausend Besuchern verzeichnete die größte Messe der Welt auch in diesem Jahr einmal mehr Rekorde in allen Bereichen. Größer, schöner, lauter und bunter war schließlich auch das Motto der meisten Aussteller aus dem In- und Ausland, die die Gelegenheit nutzten, das eigene Unternehmen und dessen Entwicklungen der Öffentlichkeit zu präsentieren und neue Geschäftsverbindungen herzustellen.

Doch auch negative Rekorde wurden eingestellt: Mit acht Prozent trafen rund doppelt so viele kurzfristige Absagen von Ausstellern bei der Messeleitung ein wie in den Jahren zuvor. Auch an dieser Zahl ist der weithin kränkelnde Zustand der Computer- und Telekommunikations-Branche, die von wenig spektakulären Innovationen, Ideenlosigkeit und einer schwachen Börse geplagt wird, abzulesen.

Hinzu kam, dass die CeBIT 2001 mit einem Preis von DM 65.– für eine Tageskarte erneut deutlich über dem internationalen Durchschnitt lag, mit dem Ziel, Privatpersonen von der Messe fernzuhalten und die »Qualität der Besucher« zu steigern. So lag der Anteil der Messebesucher mit beruflichem Interesse in diesem Jahr laut Veranstalter bei 86 Prozent. Dies ist eine Entwicklung, die zwar dem fachlichen Gehalt der Messe, nicht jedoch ihrem Sympathiewert zugute kommt, zumal auch die ermäßigten Eintrittskarten für Studenten und Schüler, die die zukünftigen Stützen der IT-Branche darstellen, nur an den beiden weniger frequentierten Tagen Sonntag und Mittwoch gültig waren. Andererseits wurde gerade dieser Zielgruppe mit dem »Job Market« Tribut gezollt, der in diesem Jahr zum zweiten Mal mit großem Anklang stattfand und die (zukünftigen) Arbeitnehmer und Arbeitgeber zusammenführen sollte.

Die Aussteller. Alleine das Ausstellerverzeichnis der CeBIT entspricht im Umfang dem Telefonbuch einer mittelgroßen Stadt. Besucher, die sich über bestimmte Unternehmen oder Techniken informieren wollen, sind auf genaue die Messeplanung und Wegweiser angewiesen, wollen sie sich nicht im Dschungel der insgesamt 23 Hallen verirren. So präsentieren sich auf der CeBIT nicht nur Firmen aus dem allgemeinen Computer-Bereich wie Hardware- und Softwarehersteller, sondern auch Unternehmen, die im Markt von Mobilfunk, Network Computing, Video, Digital-Fernsehen, Druck, Datenerfassung, Verlagswesen, Produktion und Fertigung oder Bankentechnik tätig sind. Marktführer und Global Player wie Microsoft, IBM, Hewlett Packard, Motorola, Intel, AMD, Nokia, Lotus, Sun, Corel, Toshiba, Palm, Seagate, Wacom, Toshiba oder T-Online gehen dabei Hand in Hand mit mittelständischen und kleinen Unternehmen.

Wir möchten uns in diesem Messebericht auf die auch für Atari-Anwender interessanten Neu-Entwicklungen konzentrieren: Handheld-Computer, Datenträger und als Special im Stil der Open System News allgemeine neue Techniken, die im Wesentlichen einen gemeinsamen Trend widerspiegeln: Die Rede ist von der digitalen »Mobilität«. >>

>> **Mobilfunkkommunikation.** Nicht nur Mobilfunktelefone der dritten Generation, sondern auch immer kleiner und dennoch leistungsstärker werdende Handheld-Computer und Personal Digital Assistants (PDAs) werden in der nahen Zukunft Bestandteil der Bürowelt und des Alltagslebens werden.

Smartphones und Webpads, wie z.B. das SX45 von Siemens, sorgen als konsequente Kombination aus PDA und Handy unter anderem für den komfortablen Internet-Zugang ohne Ortsbindung, die ständige Erreichbarkeit über das Telefonnetz, die Beschaffung von allgemeinen Informationen wie Nachrichten, Börsendaten oder Sportergebnissen oder die Nutzung von herkömmlichen Basis-Applikationen. Allein die für den privaten Endanwender entstehenden Verbindungskosten bremsen den möglichen Durchmarsch dieser neuen Technologie.

Eine besonders interessante Symbiose ist die der GSM-Telefone mit integriertem GPS-Empfänger. GPS (Global Positioning System) ist zur genauen Positionsbestimmung von Empfängern über Satelliten geeignet, sodass mögliche Anwendungsgebiete die Lokalisation von Personen oder die Navigationshilfe in PKW sein können. Benefon stellte eine Handy-GPS-Kombination mit Farbdisplay vor. Das notwendige Kartenmaterial kann dabei aus dem Internet heruntergeladen werden. Zusätzlich besitzen solche Geräte eine SOS-Notfallfunktion, die



Smartphones wie das R380e von Ericsson kombinieren Handy und Organizer.

SMS- oder Voice-Notrufe an vorprogrammierte Nummern sendet. Eine mögliche Weiterentwicklung wäre die Option zum Ein- und Ausloggen in einem zentralen System. So könnte automatisch ein Notdienst alarmiert werden, wenn der Anwender sich nicht zu einem von ihm angegebenen Zeitpunkt wieder in das System eingeklickt hat.

Übrigens teilten die vier großen Telefonnetzbetreiber, D1, D2, e-plus und Viag Interkom, am Rande der CeBIT einstimmig mit, dass die Vergünstigungen von Handys beim Abschluss eines Handy-Vertrages in Kürze wegfallen werden. Mobilfunktelefone werden damit, auch wenn nicht alle Mobilfunk-Dienstleister an dem Vorhaben teilnehmen sollten, langfristig deutlich im Preis steigen.

Bluetooth. Rund zwei Jahre nach der Premiere fasst die Bluetooth-Technologie langsam, aber sicher Fuß. Noch ist die drahtlose Kommunikation zwischen Computer, PDA, Drucker, Scanner, Digi-

talkamera, Grafiktableau oder Handy für den privaten Gebrauch zu teuer, zumal in der Praxis inkompatible Geräte keine Seltenheit sind. Dennoch ist der Einzug von Bluetooth in die Computerwelt nicht mehr aufzuhalten. Auf der CeBIT wurden von inventel systems und 3e Technologies Bluetooth-Multipoint-Gateways für den Endanwender vorgestellt, die an ADSL, ISDN oder Kabel angeschlossen werden und so Bluetooth-fähige Geräte im gesamten Haushalt drahtlos mit dem Internet verbinden beziehungsweise Voice over IP ermöglichen. Die Gateways, die unter Linux laufen und Firewall- und Routing-Funktionalität aufweisen, stellen so im gesamten Haus eine gemeinsam nutzbare maximale Bandbreite von 720 kbit/s zur Verfügung - genug, um zum Beispiel mit dem kommenden Tintenstrahldrucker Deskjet 995C von Hewlett Packard (mit 728 kbit/s, ab Spätsommer 2001 erhältlich) zu korrespondieren oder einen ADSL-Internetanschluss (768 kbit/s) im vollen Umfang zu nutzen.

Der digitale Haushalt. So ist beispielsweise der Einzug des Internet auch in die herkömmlichen Hausgeräte denkbar. Miele zeigte auf der CeBIT eine Internet-Waschmaschine, die nicht nur fernbedient und zur Abgabe von Wasch-Reports genötigt werden kann, sondern auch im Rahmen einer Selbstdiagnose im Falle eines Fehlers per SMS darüber alarmieren kann. >>

Der Bundeskanzler auf der CeBIT 2001



Bundeskanzler Gerhard Schröder bezeichnete in seiner Eröffnungsrede die CeBIT als Schaufenster der besten Ideen und als Forum und Kontaktbörse internationaler Zusammenarbeit, das im Inland und weltweit gemeinsam genutzt werden müsse, um weitere Fortschritte zu erzielen.

Die negativen Entwicklungen an den Börsen gäben keinen Anlass, die Perspektiven der Informations- und Kommunikationstechnik insgesamt nur noch skeptisch zu sehen. Dafür sprächen die Tendenzen auf dem Mobilfunk- und Computer-Markt: Im kommenden Jahr werde die Zahl der Mobilfunk-Teilnehmer die Milliarden-Grenze überschreiten, weltweit seien mittlerweile rund eine halbe Milliarde PCs in Gebrauch, und an der Börse gelte die

Informations- und Kommunikationstechnik als kräftiger Motor sowohl der New Economy als auch der Old Economy. Die Bundesregierung habe mit ihrer Steuerreform gleichzeitig die Kaufkraft der Haushalte und die Investitionskraft der Unternehmen nachhaltig gestärkt und mit dem Zukunftsinvestitionsprogramm die Investition im Bereich der Bildung und Forschung vorangetrieben.

Im weiteren Verlauf sprach Schröder auch über das Internet als demokratisches Medium, das für Meinungsfreiheit und Chancengleichheit steht, das aber auch missbräuchlich genutzt wird. In diesem Zusammenhang hielt das Bundesamt für Sicherheit und Informationstechnik (BSI) einen Vortrag über die Gründung der „Task Force Sicherer Internet“ im Kongresszentrum ab.

Die Deutsche Messe AG verkündete am letzten Messetag selbstbewusst, dass »die CeBIT 2001 grünes Licht für steigende Börsenkurse gegeben hat«. Ob diese gewagte Prognose Realität wird, werden die nächsten Wochen zeigen. □

>> Über Terminals und Gateways - von diesem und anderen Herstellern - lässt sich beispielsweise auch das Licht, die Heizung, Rolläden oder andere elektrische Geräte im Haus steuern. Doch auch das gläserne Haus wird noch eine Weile mit den alten Umständen auskommen müssen, betrachtet man die für eine Umrüstung fälligen Kosten in Höhe von mehreren tausend DM.

Der Energieversorger RWE, der gleichzeitig die Pläne für den ab Sommer kommenden Internet-Anschluss über das Stromnetz zum Pauschaltarif von DM 49.- ankündigte, verfolgt mit seinem E-Home-Service ein ähnliches Ziel: So könnten über das Mobilfunk- oder Datennetz ebensolche Geräte ferngesteuert werden.

Neue Fernseher und Displays. Schon heute erschwinglich und seit geraumer Zeit bekannt sind die sogenannten Set-topboxen, die das Internet auf den Fernseher bringen. Relativ neu hingegen ist der von Loewe entwickelte Multimedia-Fernseher mit direktem Draht zum Internet. Das Gerät erkennt nicht nur automatisch die zur laufenden Sendung im Teletext ausgestrahlten Internet-Adressen und blendet diese ein, sondern kann Websites auch parallel zum Fernseh-Betrieb als Vollbild oder als Bild-im-

Bild anzeigen.

Kodak präsentierte auf der CeBIT erstmals leistungsfähige Bildschirme auf Basis der OLED-Technologie (Organic Light Emitting Diode), bei der organische Halbleiter verwendet werden, die unter dem Einfluss äußerer Spannung Licht aussenden. OLED- weisen gegenüber den herkömmlichen LCD-Anzeigen eine Reihe von Vorteilen auf.

So verbrauchen OLEDs weniger Energie, wodurch sie sich gerade für den Einsatz in Handys und PDAs anbieten, und sie sind günstiger in der Herstellung. Zudem sind sie außerordentlich leicht und dünn, da sie im Gegensatz zu LEDs keine Hintergrundbeleuchtung benötigen, und sie können elastisch gestaltet werden, wodurch Geräte-Hersteller weniger auf die bislang statische Anzeigefläche Rücksicht nehmen müssen.

(Wieder)beschreibbare DVDs. Insgesamt über 30 namhafte Hersteller von PCs, HiFi-Systemen, Wiedergabe- und Abspielgeräten und Speichermedien haben sich auf der CeBIT offiziell zu einem einheitlichen Format für wiederbeschreibbare »DVDs« (Digital Versatile Disc) ausgesprochen. Das als »DVD+RW« bezeichnete Verfahren soll die Kompatibilität zwischen den unterschiedlichen Endgeräten sicherstellen und somit

gewährleisten, dass beispielsweise ein mit einem DVD+RW-Rekorder aufgenommenes Video auch auf dem PC abgespielt werden kann und umgekehrt.

Vivastar, bisher als Hersteller von CD-Datenträgern bekannt, hat auf der CeBIT einen DVD-R-Brenner mit zweifacher Brenngeschwindigkeit und SCSI-2-Schnittstelle vorgeführt.

Die angekündigten DVD-Brenner werden voraussichtlich mit einem Einstiegspreis von minimal rund DM 1800.- ausgeliefert, Speichermedien werden für rund DM 30.- erhältlich sein. Mit den Medien für den Endanwender wird das Kopieren von geschützten DVDs nicht möglich sein.

Auch im Bereich der gängigen CD-ROMs gibt es Neues zu vermelden. Sony kündigte die Markteinführung eines Brenners für sogenannte »Double Density CD-ROMs« (mit einer Speicherkapazität von circa 1.3 Gigabytes) an, der seit Mitte April lieferbar sein soll. Jedoch scheint unrealistisch, dass sich die DDCD gegen die DVD, die mit bis zu 4.7 Gigabytes die 3.5-fache Kapazität besitzt, durchsetzen wird.

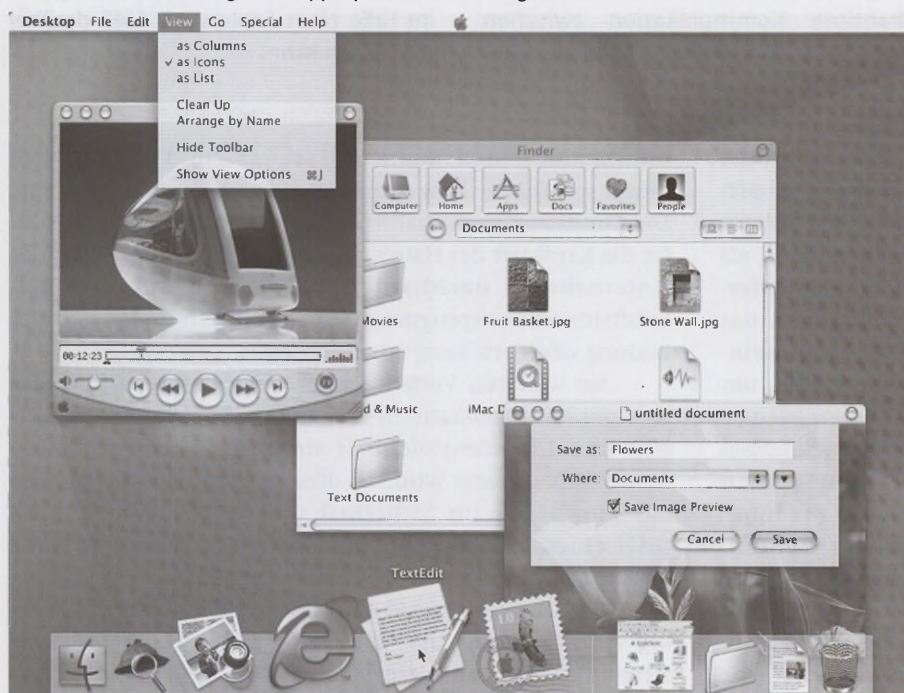
Unterdessen haben TDK und Waitec neue CD-Brenner mit einer maximal 24-fachen Schreibgeschwindigkeit präsentiert, während Afreedy ein Laufwerk mit rekordverdächtig 100-facher Lesegeschwindigkeit für den Frühsommer 2001 angekündigt hat. Die neuartige True-X-Technik teilt den Laserstrahl und multipliziert so die Geschwindigkeit beim Auslesen von Daten.

Apple Mac OS X. Apple selbst hatte einmal mehr den eigenen Auftritt auf der CeBIT vermieden, obgleich parallel zur Messe, offiziell am 24. März, mit dem neuen Betriebssystem Mac OS X das wichtigste Mac-Produkt seit Jahren veröffentlicht wurde.

Das neue Betriebssystem, das ich hier bewusst nicht als überarbeitete Betriebssystem-Version bezeichne, basiert auf einem Unix-Kern. Apple-Experten behaupten gar, dass Mac OS X endlich die notwendigen Parallelen zu NeXT Step, das vor einigen Jahren von Apple aufgekauft wurde, aufweist.

Dementsprechend ist als wichtigste Neuheit das präemptive Multitasking zu nennen, auch wenn MagiC- bzw. >>

□ Schick, aber auch erfolgreich? Apple präsentierte auf eigenen Presse-Shows sein MacOS X.



>> MiNT-User diese Tatsache nur müde belächeln werden. Neu hinzu kommen auch der Speicherschutz, der verbesserte Font-Support, die Unterstützung mehrerer Prozessoren sowie die leistungsfähige 2D-Grafik-Engine „Quartz“. Lorbeeren erntet auch die optisch aufgewertete, moderne Benutzeroberfläche »Aqua« mit dem Dock, das der Windows-Startleiste ähnelt. Aqua glänzt durch zauberhafte Detailtreue, einen stark erweiterten System-Umfang und eine große, individuelle Anpassungsfähigkeit.

Ein kleiner Nachteil ist der hohe Speicherverbrauch von Mac OS X. Wenn für Mac OS 9.x geschriebene Programme gestartet werden sollen, muss zunächst im Hintergrund das alte Betriebssystem geladen werden, was jedoch eine hohe Kompatibilität gewährleistet. Native Applikationen sind bisher nur spärlich vorhanden, werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht lange auf sich warten lassen.

Linux in der Armbanduhr. Wenn die CeBIT auch im Jahre 2001 von Windows dominiert wurde, erfreut sich das offene Betriebssystem Linux dennoch zweifellos immer größerer Beliebtheit. Dass Linux auch in Kleinstgeräten einsetzbar ist, bewies ein Unteraussteller am IBM-Stand in Halle 1 mit zwei digitalen Armbanduhren, die mit einem Linux-Kernel 2.2 und der Grafikbibliothek X11R6 ausgerüstet wurde. Das etwas größere Modell der sogenannten „Smart Watch“ verfügt dabei sogar über Bluetooth und kann darüber eMails empfangen, jedoch nicht versenden. Darüber hinaus verfügen beide Modelle über Merkzettel-, Kalender- und Adressbuch-Applikationen, die auf dem knapp 2 mal 1,5 Zentimeter großen Schwarzweiß-Display mit einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten angewendet werden können.

Neues von Palm & Co. PDAs werden kleiner und leistungstärker und sprechen durch sinkende Preise zunehmenden den Massenmarkt an. Marktführer Palm Inc. gab bekannt, dass bereits weit über dreizehn Millionen Palm-Handheld-Geräte verkauft werden konnten, bei einem geschätzten Zuwachs von fünf Millionen Geräten pro Jahr. Der neue Palm m505, der die Produktpalette nach



□ So etwas hatte Atari doch auch schon einmal angedacht? Das SIMpad von Siemens erkennt Schrift direkt auf dem berührungsempfindlichen Touchscreen. Schade um das STPad...

oben abschließt, verfügt über einen kompakten LCD-Farbdisplay mit bis zu 65536 Farben, acht Megabyte Speicher (aufrüstbar bis 64 Megabyte), einen USB-Anschluss, einen Expansion-Card-Slot und einen Universal Connector zum Datenaustausch und Anschluss zum Beispiel von Modems, GPS-Empfängern oder Digitalkameras. Auf Basis des PalmOS 4.0 ist so beispielsweise die Nutzung des Internet (WWW, eMail) und SMS-Service, die Bearbeitung von Word- oder Excel-Dokumenten über DataViz, die Lektüre von eBooks-Daten, das Anschauen von Grafiken und Videoclips und natürlich die Nutzung der Standard- und Erweiterungs-Applikationen möglich.

Handspring (wir berichteten) gehört zu den Lizenznehmern des PalmOS und zählt mit der Visor-PDA-Serie zu den größten Konkurrenten für Palm. Der Visor Prism als High-End-Gerät mit Farb-Display ebenso wie der extrem flache Visor Edge mit Monochrom-Display verfügen über das PalmOS 3.5.2H und sind komplett kompatibel zu vorhandener Palm-Software.

Neben WindowsCE und PalmOS setzt sich zunehmend Linux als alternatives Betriebssystem für Handheld-Computer durch. Der Agenda VR3E stammt vom deutschen Unternehmen Agenda Computing und ist bereits im Handel

erhältlich. Das taiwanesisches Unternehmen Mitac stellte auf der CeBIT den MP-206 und MP-206c vor, denen als Besonderheit ein integrierter Bluetooth-Adapter gegönnt wurde. Der von Samsung und G.Mate in Co-Produktion hergestellte Linux-PDA mit dem Projektnamen „Yopy“ wurde bereits auf der letztjährigen CeBIT angekündigt, eine Endversion des Gerätes lässt jedoch auf sich warten.

Und sonst? Ansonsten gab es auf der CeBIT 2001 zwar viele Produkte, die der Öffentlichkeit erstmals gezeigt, aber teilweise schon Wochen vor der Messe angekündigt wurden. Wirkliche Neuheiten waren rar gesät, und echte Innovationen noch seltener vorhanden. Erstaunlich war die offensichtliche Innovations-Ratlosigkeit der Global Player. Microsoft zog es gar vor, Windows XP, den gemeinsamen Nachfolger von Windows 2000 und Windows me, hinter verschlossenen Türen zu lassen - ob nun aus Angst vor den neugierigen Blicken der Konkurrenz oder vor möglichen Bugs im Betriebssystem, sei nun dahingestellt. Immerhin konnten interessierte Anwender einen kritischen Blick unter anderem auf Office XP oder die Software-Produkte der Microsoft-Unteraussteller werfen.

Auch Intel wagte es nicht, seinen HighEnd-Prozessor Pentium IV mit maximalen 1.7 Gigahertz vor Publikum in Betrieb zu nehmen, während die Konkurrenz aus dem AMD-Lager die hauseigene Athlon«-CPU (1.3/1.5 GHz) mit stolzer Brust im praktischen Einsatz demonstrierte und damit trotz geringeren GHz-Angaben auf dem Papier deutlich höhere Geschwindigkeiten als der Pentium IV erreichte - und das zu einem für AMD typisch niedrigen Verkaufspreis.

Der neue Beatman von Freecom Technologies ist der erste portable MP3-Player mit Mini-CDs als Speichermedien. Auf die acht Zentimeter kleinen Scheiben passen 210 Minuten Musik bzw. 180 Megabyte Daten zu einem Preis von deutlich unter DM 5.- pro Mini-CD. Beatman schlägt damit alle existierenden MP3-Player, die mit Multimedia-Cards oder Memory-Sticks betrieben werden und dadurch maximal 60 Megabyte Daten fassen können (dies entspricht, abhängig von der MP3-Track-Qualität, 10 bis 20 Audio-Titeln). □

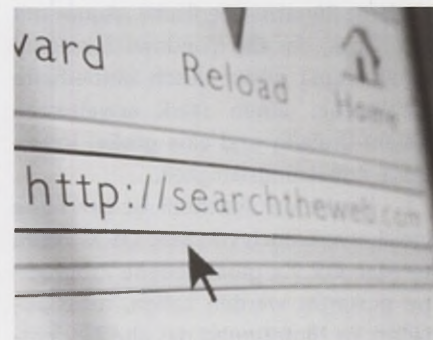
□ ParadiseBrowser

Silberstreif am Browser-Himmel?

□ Im Gespräch mit Bruce Sarte

Wenn man von der gegenwärtigen Software-Flaute im Atari-Lager spricht, wird immer wieder das Fehlen eines modernen Webbrowsers beklagt. CAB ist hoffnungslos veraltet und scheint in der Atari-Version nicht mehr weiter entwickelt zu werden. Draconis beherrscht zwar JavaScript, lässt aber sichere Verbindungen missen. WenSuite hingegen scheint einfach nicht aus den Startlöchern zu kommen. Und der jetzt veröffentlichte Quelltext von Highwire ist alles andere als weit gediegen.

Hoffnung kommt nun aus den USA. Das amerikanische Unternehmen Paradise Web Design hat mit ParadiseBrowser einen aktuellen Browser in der Entwicklung. Thomas Raukamp unterhielt sich mit dem Geschäftsleiter Bruce Sarte.



□ *Bruce, ich muss zugeben, dass Ihre Ankündigung eines neuen Webbrowsers für den Atari fast ein (positiver) Schock für mich war. Die Firma Paradise Web Design ist in Europa nahezu unbekannt. Bitte erzählen Sie uns etwas über Ihr Unternehmen.*

Paradise Web gibt es jetzt in der einen und der anderen Form seit ca. 10 Jahren. Wir haben in dieser Zeit den Atari-Markt immer mal wieder verlassen und betreten. Am Anfang kümmerten wir uns hauptsächlich um die Bereiche Dienstleistung und Reparatur, in den vergangenen zwei Jahren wechselten wir jedoch immer mehr zur Programmierung. Derzeit arbeiten vier Mitarbeiter an den verschiedensten Projekten.

□ *Arbeiten Ihr Unternehmen auf Ataris? In welchen Bereichen setzen Sie den Atari ein?*

Wir nutzen unsere Ataris lediglich zum Programmieren für den Atari. Die Hardware ist einfach nicht mehr schnell genug für den täglichen Alltag und bisher gibt es auch kein Office-Paket, das all das bietet, was wir benötigen. In diese Lücke passt unser neues Produkt.

□ *Bevor wir darauf zu sprechen kommen, erzählen Sie uns bitte Ihre persönliche „Atari-Story“...*

Als ich ungefähr acht Jahre alt war,

brachte mein Vater einen Atari 800 mit nach Hause. Ich hab Tag und Nacht vor diesem Gerät verbracht und brachte mir sehr schnell etwas Programmierung in BASIC bei. Außerdem spielte ich mit dem Gerät und verbrachte unzählige Stunden in einem damaligen Online-Service, der sich „The Source“ nannte. Seitdem habe ich eine ganze Menge verschiedener Atari-Produkte besessen, darunter viele XLs und XEs, einige STs, und heute besitzen wir einen TT und einen Falcon. Darüber hinaus hatte ich viel Spaß mit einem 2600er, dem Lynx und dem Jaguar.

□ *Ok, sprechen wir also über die aufregenden Neuigkeiten! Wenn ich alles richtig verstanden habe, wird der neue Webbrowser „ParadiseBrowser“ ein integraler Teil eines neuen Office-Pakets sein, dass sich „Office Suite“ nennt. Welche anderen Programme gehören noch zu diesem brandneuen Paket?*

Das stimmt, ParadiseBrowser ist nur ein Teil eines Puzzles und wurde entwickelt sich erst etwas später. Vor vier Jahren starteten wir mit der Entwicklung des Präsentationsprogramms „AtariOSK“ als Endkunden-Produkt. Wir rüsteten Atari-Hardware entsprechend den Bedürfnissen von Kunden für Point of Informations-Terminals und für den Einsatz auf Messen aus. Als wir uns entschlossen, dem Programm die Möglichkeit zu geben, Slideshows und Sounds aus Power-

Point abzuspielen führte dies zu zwei Erkenntnissen: zuerst einmal sahen wir ein, dass die vorhandene Hardware einfach nicht mehr mit dem Programm zurecht kam, zweitens mussten wir mehr Software entwickeln um das Paket zu komplettieren. Zu dieser Zeit nahm ich Kontakt zu Milan Computersysteme auf um mit Ihnen darüber zu verhandeln, unsere Software mit dem Milan II zu bündeln. Als der Milan II dann eingefroren wurde, standen wir auf dem Trockenen, denn wir hatten die Software aber keine Hardware, auf der wir sie testen konnten. Also beschlossen wir den Code von AtariOSK zu vereinfachen und eine Textverarbeitungs und Tabellenkalkulation dazu zu entwickeln. Nach kurzer Zeit sahen wir jedoch ein, dass die Hinzunahme eines Webbrowsers der nächste logische Schritt sein müsste. Das ganze Projekt wurde also ziemlich aufregend und nach und nach nahm der Webbrowser unserer meiste Entwicklungszeit in Anspruch.

□ *Sehen Sie denn Bedarf für ein weiteres Office-Paket im relativ kleinen Atari-Markt? Immerhin gibt es papyrus, was doch eigentlich ein recht gutes Programm ist...*

Ich habe selbst mit papyrus und einigen anderen Paketen gearbeitet. Ohne Zweifel handelt es sich um gute Software, allerdings arbeitet die verschiedenen Teile nicht so sauber zusammen wie >>

>> auf dem PC. Wir fanden heraus, dass dies zwei Gründe hatte: Hardware und Geld. Seien wir doch ehrlich: im Atari-Markt ist nicht gerade eine Menge Geld zu verdienen. Außerdem dürfte es einfach unmöglich sein ein komplettes integriertes Office-Paket auf einem ST laufen zu lassen.

Dies alles hat sich aber mit den XTOS-Verlautbarungen geändert. Wir haben beschlossen, es noch einmal auf dem Atari-Markt mit diesem Paket, dass zwar auf einem TT und Falcon läuft, aber klar auf die 040er, 060er und die XTOS-Maschine abzielt.

❑ **An welchen Teilen des Office-Pakets arbeiten Sie gerade?**

Ich arbeite in allen Teilen selbst mit. Ausserdem überwache ich die Entwicklung.

❑ **Wieviele Leute arbeiten denn insgesamt an ParadiseSuite?**

Insgesamt arbeiten vier unserer Mitarbeiter daran. Dazu gehören ich selbst, Katherine McMahon, Jason Arount und Mike Kahan. Katherine und ich übernehmen dabei den Löwenanteil der Arbeit. Jason und Mike helfen mit etwas Programmierung auf unterster Systemebene aus, wenn dies benötigt wird.

❑ **Wann erwarten uns erste Ergebnisse?**

Wir haben eigentlich geplant eine erste Betaversion des Webbrowsers noch im April dieses Jahres zu veröffentlichen. Aber wir möchten nun doch zuerst einmal die schweren Fehler im Java-Teil ausarbeiten. Das dauert wahrscheinlich noch einen weiteren Monat. Der restliche Teil der Office-Suite wird dann ca. drei bis vier Monate später kommen, wenn wir so arbeiten wie bisher...

❑ **Planen Sie Kompatibilität mit existierender Software?**

Die Web-Komponenten der Suite werden auf STIK bzw. STiNG aufsetzen. Darüber hinaus nutzt das Paket NVDI für die Zeichensatzdarstellung. Ich weiß nicht, ob es da draußen noch mehr interessante Dinge gibt. Wir werden unser Bestes tun, um einige neue Druckertrei-

ber zu programmieren, die mit der Distribution ausgeliefert werden.

❑ **Ein weiteres interessantes Teil des Pakets ist „Paradise Presentations“. Ich habe gehört, Sie planen Kompatibilität zu Microsofts PowerPoint?**

Der Import von PowerPoint-Dateien ist bereits komplett. Paradise Presentations ist der Teil, der bereits zu 99% fertig ist, da er auf dem Code von AtariOSK basiert. Alles, was wir jetzt noch tun, ist ein Neuzeichnen der Oberfläche.

❑ **Lassen Sie uns nochmals kurz auf AtariOSK zurück kommen. Dieses Präsentationsprogramm schien einige sehr interessante Features zu besitzen. Wie weit war die Entwicklung und warum wurde sie eingestellt?**

Wir haben AtariOSK einige Jahre sehr erfolgreich an einige Unternehmen hier vor Ort verkauft. Wir haben die Entwicklung eingestellt, weil die vorhandene Atari-Hardware einfach nicht mehr die Multimedia-Kapazitäten liefern konnte, die schnell genug für unser Produkt waren. Wir planten daraufhin mit dem Milan II. Weil dieses Projekt aber eingestellt wurde, wurde AtariOSK nicht mehr

weiter entwickelt.

❑ **Die interessanteste Sache für Atari-Anwender ist aber mit Sicherheit der neue Webbrowser. Welche Lesungen soll dieser bieten?**

ParadiseBrowser wird Java 2, HTML 4, HTTPS, Real Audio, JavaScript und DHTML unterstützen. Wir sind schon sehr weit in der Integration dieser Features, nur mit DHTML hapert es noch etwas. Die Java VM ist noch etwas fehlerhaft, aber wir werden dies so schnell wie möglich ausarbeiten.

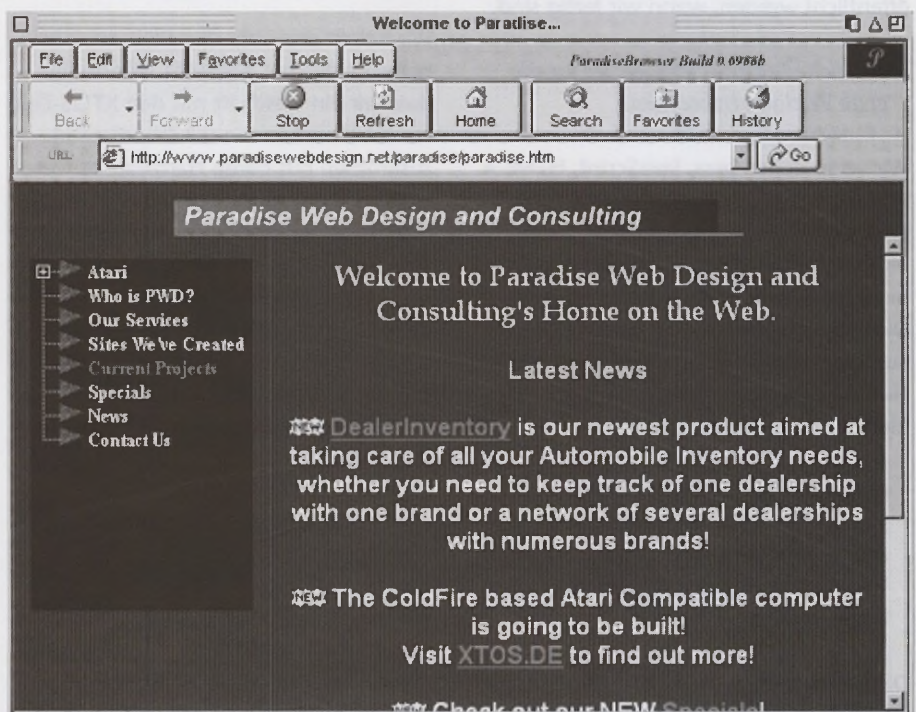
❑ **Wann ist mit einer finalen Version zu rechnen?**

Das ist zurzeit etwas schwierig zu sagen. Wenn alles so weiter geht wie bisher, dann sollte der Browser im August fertig sein.

❑ **Dieser Zeitplan sieht doch sehr knapp aus. Wie kommt es, dass dieses Projekt so schnell voran kommt? Benutzen Sie existierenden Code (z.B. von Mozilla) für ParadiseWeb?**

Um ehrlich zu sein, haben wir Teile aus allen offenen Sourcecodes für >>

>> Der erste Screenshot von ParadiseWeb macht bereits Lust auf mehr. Sobald eine erste Version verfügbar ist, erwartet Sie selbstverständlich ein großer Test.



>> Browser gestohlen. Mozilla ist nur ein Teil des Codes. Natürlich werden wir eine Liste der Quellcodes veröffentlichen, wenn das Projekt fertig gestellt ist. Ohne diese Sourcen hätten wir die Arbeit niemals beginnen können.

□ **Wie denken Sie überhaupt über die Möglichkeit Mozilla oder den Opera Browser auf die Atari-Plattform zu portieren?**

Ich denke mittlerweile, dass es eine Menge weniger Arbeit gewesen wäre, einfach Mozilla auf den Atari zu portieren. Als uns das jedoch klar wurde, war unser eigenes Projekt schon so weit vorge-schritten, dass wir es nicht aufgeben wollten.

□ **Der Java-Support scheint ein sehr interessantes Feature zu sein. Sprechen wir hier wirklich über Java und nicht nur über JavaScript? Welche Virtual Machine verwenden Sie?**

Wir sprechen schon über Java. Wir haben unsere eigenen Java Machines für MagiC und für MiNT geschrieben. Wir haben einfach nichts brauchbares für unser Projekt gefunden, also schrieb Katherine uns eine eigene Machine. Sie ist nach wie vor fehlerhaft, macht aber Fortschritte. Die Java VM wird als Public Domain veröffentlicht werden, wenn wir fertig sind.

□ **Welche Features können Sie für die erste Version versprechen?**

Wir versprechen Java, JavaScript, HTML 4 und sichere Verbindungen bereits im ersten Release. Wir werden den Browser nicht veröffentlichen, bevor diese Teile nicht fertig sind. Für die Real Audio- und DHTML-Features sieht es auch recht gut aus. Ergänzend planen wir eine einfache Flash-Engine. Hier können wir aber noch nichts versprechen!

□ **Aus diesen Leistungsmerkmalen erwachsen notgedrungen für diesen Markt hohe Hardware-Anforderungen. Welche Maschinen und Umgebungen werden Sie unterstützen?**

Die gegenwärtige Minimalkonfiguration ist ein Atari TT mit 16 MB RAM. Der

Browser lief bereits auf unserem Falcon mit 14 MB, komischerweise produziert er auf einem Falcon aber viel mehr Fehler als auf dem TT. Der Browser erfordert 30 bis 50 MB auf der Festplatte, die gesamte Office-Suite wird so um die 80 MB benötigen. Dies sind Schätzwerte.

□ **Eine weitere wichtige Frage ist die des Stacks. In der Atari-Gemeinde herrscht hier leider etwas Konfusion. Einige bevorzugen STiK/STinG, andere nutzen Draconis, und ohne Zweifel ist IConnect die eleganteste Lösung um ins Netz zu gelangen. Nach Ihren Angaben planen Sie STiK/STinG zu unterstützen...**

Wir haben STiK bzw. STinG gewählt, weil wir uns damit auskennen. IConnect ist vielleicht besser, aber wir haben kein Exemplar um damit entwickeln zu können.

□ **Welchen Preis soll das gesamte Office-Paket bekommen? Wird der Browser auch separat erhältlich sein?**

Wir planen derzeit die folgenden Zusammenstellungen:

- Basic: der Browser plus einem Programm nach Wahl,
- Professional: alle Applikationen.

Wir haben uns über den Preis noch keinerlei Gedanken gemacht. Wir hoffen, dass wir ein Geschäft mit den XTOS-Leuten machen können um ParadiseSuite zusammen mit deren Hardware zu verkaufen. Wir sind aber noch nicht an Medusa heran getreten, da einfach die Software noch nicht fertig ist.

Vielleicht veröffentlichen wir den Browser auch als Public Domain. Wir haben uns hier noch nicht fest gelegt, jedoch erscheint es uns nicht richtig für etwas Geld zu verlangen, wofür man auf keiner anderen Plattform zahlen muss.

□ **Wieviele Einheiten möchten Sie gern verkaufen?**

Wir haben keine Verkaufsvorgaben bisher. Aber wir hoffen, dass wir unser Produkt für die neue Hardware vermarkten können. Wenn XTOS also ihre Pläne

zurück ziehen, haben wir eine Menge Ärger...

□ **Haben Sie schon Vertriebspartner für Europa gefunden?**

Noch nicht. Aber uns ist schon klar, dass wir das Produkt nicht ohne europäische Händler erfolgreich auf den Markt bringen können. Wir planen außerdem einen Online-Store, von dem die Leute das Produkt herunterladen können. Wir wissen jedoch, dass reine Atari-Anwender, die nicht unseren Browser nutzen den Store nicht nutzen werden können, also planen wir auch eine Download-Seite, die via Telnet erreichbar ist.

□ **Bruce, Ihr Paket scheint zum richtigen Zeitpunkt zu kommen, da es ja einige Pläne und Gerüchte um neue Maschinen gibt. Was denken Sie persönlich über die Chancen für neue Hardware wie den Pegasus?**

Wenn unser Produkt erfolgreich sein soll, muss der Pegasus erscheinen. Wir denken, dass viele Anwender unser Produkt langsam finden werden, aber wir entwickeln so effizient wie möglich. Realistisch gesehen ist Java-Code auf einem 500-MHz-Pentium III recht langsam, wie schnell kann er also auf einem 68030 mit 16 MHz sein?

□ **Es gibt in letzter Zeit viele Diskussionen darüber, das TOS als Open Source frei zu geben. Was denken Sie darüber?**

Ich persönlich denke, dass es entweder von jemandem gekauft werden muss, der es weiter entwickelt (wir würden das liebend gern tun!), oder dass es als Open Source frei gegeben werden sollte. Die Zukunft des Betriebssystems könnte gut aussehen, wenn aber nichts geschieht, nützt dies niemandem.

□ **Welches Betriebssystem bevorzugen Sie auf dem Atari?**

Ich nutze eigentlich MagiC, wir entwickeln aber unter MagiC und MiNT. Ich denke, dass MiNT einen qualitativ hochwertigen und frei erhältlichen Desktop benötigt... □

Voll dabei!



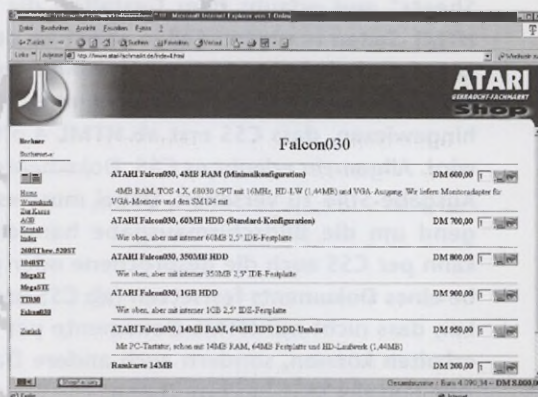
ATARI
FACHMARKT
PETER DENK



- 300 ATARIS
- über 2000 Programme & Spiele

► Besuchen Sie unseren Online-Shop

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



Surfen Sie mal wieder vorbei!

www.ATARI-Fachmarkt.de

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

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

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



ATARI
FACHMARKT
PETER DENK

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

□ En Vogue 1.0

Cascading Style Sheets können auf dem Atari derzeit nicht angezeigt werden, da noch kein Browser HTML 4 darstellen kann. Trotzdem gibt es bereits einen komfortablen Editor für CSS-Dateien. Wir schauen uns En Vogue für Sie an.

□ Cascading Style Sheets auf dem Atari

Text: Joachim Fornallaz

In der Welt des Webdesigns wird heute mehr und mehr auf die CSS-Technologie gesetzt. CSS steht für „Cascading Style Sheets“ und erlaubt dem Gestalter, die Darstellung von HTML-Seiten in weiten Teilen selbst zu definieren. Hierbei können Schriftarten, Farben, Abstände, Umrundungen und weitere Elemente eingestellt werden. Es sei an dieser Stelle hingewiesen, dass CSS erst ab HTML 4 offiziell unterstützt wird. Allgemein erlaubt es CSS, Dokumente mit bestimmten Ausgabe-Stile zu versehen. Dabei muss es sich nicht zwingend um die Bildschirmausgabe handeln, sondern man kann per CSS auch die gesprochene oder gedruckte Ausgabe eines Dokuments festsetzen (ab CSS level 2). Es ist denkbar, dass nicht nur HTML-Dokumente per CSS Stilelemente erhalten können, sondern auch andere Datei-Formate, wie zum Beispiel XML-basierte Daten.

Technisches. In HTML-Dateien können Stile auf verschiedene Arten eingebaut werden. Die erste Möglichkeit besteht darin, bestehenden HTML-Elementen eine eigene Stildefinition zuzuweisen. Da Child-Elemente automatisch den Stil des Parent-Objekts erben, könnte man theoretisch die Schriftart einer ganzen HTML-Seite ändern, indem man nur für das Tag <body> eine selber definierte Schriftart einstellt.

```
body { font-family: Geneva, Helvetica }
```

Ohne CSS müssten für dasselbe Ergebnis je nach Komplexität des Dokuments dutzende von -Tags eingesetzt werden. Um sich Schreibarbeit zu ersparen, können pro Stildefinition mehrere Tags angegeben werden. Gruppierungen werden folgendermaßen angegeben:

```
body, td, th { font-family: Geneva, Helvetica }
```

„Klassen“ sind eine weitere Möglichkeit, um Elemente mit einem bestimmten Stil zu versehen. Dazu kann zu jedem HTML-Objekt eine bestimmte Klasse zugewiesen werden, die folgendermaßen definiert wird:

```
.myclass { font-family: fantasy; color: blue }
```

Um einen Paragraphen die Klasse „myclass“ anzuhängen, schreibt man einfach <p class="myclass">. Zusätzlich zu Klassen

lassen sich auch sogenannte ID-Stile definieren. Jedem HTML-Element lässt sich über das Attribut „ID“ eine eindeutige Bezeichnung zuordnen, die über CSS eine eigene Stildefinition erhalten kann:

```
#myid { font-family: fantasy; color: red }
```

Spätestens hier wundert sich der Leser, wo die Stile definiert werden. Auch hier sind mehrere Lösungen vorgesehen, wovon aber die Auslagerung in eine externe Datei am sinnvollsten ist. Im <head>-Bereich der HTML-Datei kann über das <link> Element eine externe CSS-Datei referenziert werden:

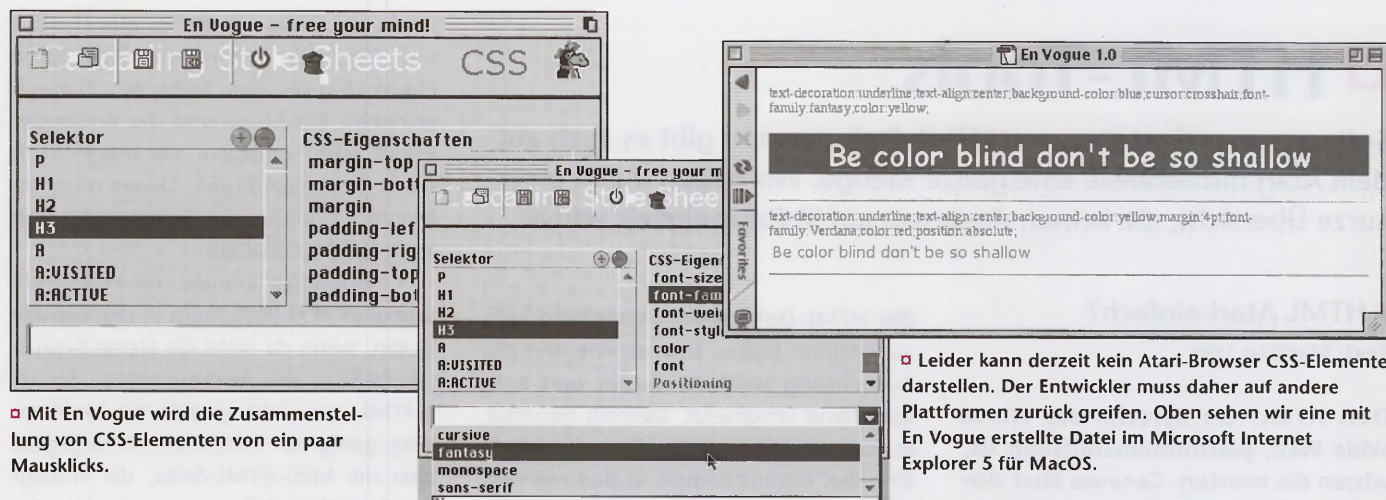
```
<link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css">
```

Somit genügt es, für eine komplette Website eine einzige CSS Datei erstellen, die von allen Seiten genutzt wird. Bei jeder Änderung der CSS-Datei profitiert die ganze Website davon, ohne dass der Anwender ein einzelnes Zeichen im HTML-Code der Seiten ändern müsste. Es können pro Seite auch mehrere CSS-Dateien referenziert werden.

Für Stildefinitionen, die nur auf einer Seite genutzt werden, können im <head>-Bereich einer HTML-Datei direkt Stildefinitionen vorgenommen werden. Dazu benötigt man das Element <style>.

```
<style media="Screen" type="text/css"><!--
td { font-family: Arial, Geneva, Helvetica }
--></style>
```

En Vogue. Das Programm En Vogue von Matthias Jaap (HomePage Pinguin, HTML-Help usw.) eignet sich speziell um externe CSS-Dateien zu erstellen. Es besteht aus einem Hauptfenster, in dem sich alle Stildefinitionen zentral vornehmen lassen. Dieses ist in zwei Spalten unterteilt, wobei in der linken Spalte die verschiedenen Selektoren angegeben werden können, die bestimmte Stilelemente erhalten sollen. Unter einem Selektor versteht man HTML-Tags, Klassen oder ID-Stile. En Vogue bietet vordefinierte Selektoren zur Auswahl, der Benutzer kann jedoch auch eigene angeben. Somit können auch Gruppierungen angegeben werden. Zu jedem Selektor können nun verschiedene Stil-Arten angegeben werden, die in der rechten Spalte des Fensters aufgelistet sind. Es können über ein Popup verschiedene Werte, die ein bestimmtes Stilelement >>



□ Mit En Vogue wird die Zusammenstellung von CSS-Elementen von ein paar Mausklicks.

□ Leider kann derzeit kein Atari-Browser CSS-Elemente darstellen. Der Entwickler muss daher auf andere Plattformen zurück greifen. Oben sehen wir eine mit En Vogue erstellte Datei im Microsoft Internet Explorer 5 für MacOS.

>> annehmen kann, gewählt werden. Dabei erkennt En Vogue, welches Element man gewählt hat und bietet dementsprechend sinnvolle Werte zur Auswahl.

Will man jedoch alle Möglichkeiten von CSS nutzen, so bleibt der Griff zum ASCII-Editor nicht erspart, da die Unterstützung für einige Features von CSS fehlen, wie z.B. die Befehle „@import“ oder „@media“.

Dateien. Hat man alle benötigten Stile festgelegt, so lässt sich eine CSS-Datei speichern, die später auch wieder zur Nachbearbeitung geladen werden kann. Als Kontrolle, ob die gewählten Stildefinitionen der Vorstellung entsprechen, kann En Vogue seit Version 1.0 eine HTML-Datei speichern, die alle Stildefinitionen enthält und übersichtlich darstellt.

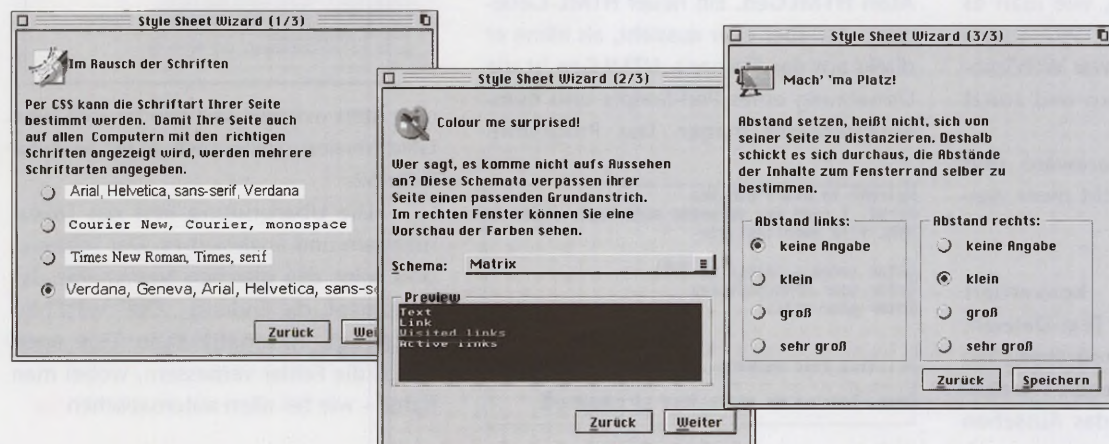
Wizard. Eine weitere Neuerung der Version 1.0 ist der Wizard, der es erlaubt, ohne Vorkenntnisse einfache CSS Dateien zu erstellen. Die Erstellung einer CSS-Datei kann über drei Dialoge gesteuert werden, in denen Schriftart, Farbe und Abstand eingestellt werden können. Für alle drei Schritte stehen verschiedene vordefinierte Sammlungen zur Auswahl, man kann aber nicht eigene Angaben machen. Zur visuellen Unterstützung zeigt En Vogue bei der Farb- und Schriftauswahl eine Vorschau. Will man weitere Definitionen einbauen, so lässt sich die automatisch erstellte Datei weiter verarbeiten. Leider wird sie von En Vogue nicht gleich geöffnet.

Mängel. Zwar handelt es sich bei En Vogue um Freeware, doch es fehlen grundlegende Funktionen, die bei modernen Programmen zum Standard gehören sollten. So vermisst man die Unterstützung der Tastenkombinationen [Control-Q] oder [Control-U] und die Möglichkeit, Dateien per VA_START zu öffnen. Zudem wäre ein integrierter Aufruf des ST-Guide nützlich, da im Hypertext zu En Vogue einige grundlegende Informationen zu CSS vorzufinden sind. Schließlich möchte jeder Benutzer wissen, welche Datei er gerade bearbeitet, doch En Vogue macht keine Angaben, welche Datei momentan geladen ist.

Fazit. En Vogue ist ein nützliches Tool, das für die Erstellung von einfachen CSS-Dateien bestens geeignet ist. Leider kann man zur Zeit auf der Atari-Plattform das graphische Ergebnis von HTML-Dateien mit Stilelementen nicht betrachten, da kein einziger Atari-Browser in der Lage ist, CSS-Definitionen zu interpretieren. Mit einer nächsten Version von Adamas könnte sich das aber möglicherweise ändern.

Will man in den Genuss von CSS kommen, so bleibt zur Zeit nichts anderes übrig, als auf andere Plattformen wie MacOS, Linux oder Windows auszuweichen. Gute CSS-Implementationen bieten zur Zeit der Internet Explorer, Netscape 6, Opera oder bald iCab. □

mjaap@atariupdate.de
mypenguin.de/prg/envogue.php3



□ Eine weitere Neuerung der Version 1.0 ist der Wizard, der es erlaubt, ohne Vorkenntnisse einfache CSS Dateien zu erstellen. Die Erstellung einer CSS-Datei kann über drei Dialoge gesteuert werden, in denen Schriftart, Farbe und Abstand eingestellt werden können. Die Oberfläche ist attraktiv gestaltet und verwendet die vom AmigaOS 3.5 bzw. 3.9 bekannten Piktogramme.

□ HTML-Tools

Software zum Gestalten von HTML-Dokumenten gibt es auch auf dem Atari mittlerweile eine ganze Menge. Wir geben Ihnen eine kurze Übersicht, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

□ HTML Atari-einfach?

Text: Matthias Jaap

Dass HTML, die Sprache des World Wide Web, plattformunabhängig ist, wissen die meisten. Genauso lässt sich heute auch jede möglich Plattform verwenden, um HTML-Seiten zu schreiben - selbst für den Atari XL ist ein HTML-Editor in Arbeit. Seit dem Erscheinen der ersten HTML-Tools für den Atari sind einige interessante Programme erschienen.

WebSpinner 1.20. Bei diesem Programm handelt es sich nicht etwa um einen HTML-Editor für geistig Minderbemittelte, sondern um den ersten HTML-Text-Editor. Diese Sparte entspricht praktisch einem normalen Text-Editor mit zusätzlichen Hilfsfunktionen für HTML-Programmierer. Der Spinner präsentiert sich mit einem Textfenster und einer frei bewegbaren Toolbox. Im Textfenster kann munter herum getippt werden.

Die Toolbox hat Icons für Trennlinien, Tabellen, Listen, Bilder, Textanker, Interne und externe Links. Manche dieser Funktionen benötigen eine Textmarkierung. Die übliche Methode des Setzen mit der linken Maustaste und dem nachfolgenden Ziehen funktioniert nicht; die Endmarke wird mit der rechten Maustaste gesetzt.

Die Dialoge sind so, wie man es von einem Programm von 1997 erwartet: mager. Schon damals war WebSpinner alles andere als modern und stürzt relativ häufig ab.

WebSpinner ist Shareware und wird schon seit langem nicht mehr weiterentwickelt.

HTML2TXT. HTML2TXT konvertiert HTML-Dateien in normale Text-Dateien. Die Besonderheit dieses Programms ist, dass manche Tags interpretiert werden. Das Programm versucht, das Aussehen

des HTML-Dokuments weitgehend beizubehalten. Listen, Trennstriche und die Ausrichtung werden erkannt und entsprechend umgesetzt. Deshalb benötigt es auch die gewünschte Zeilenlänge als Eingabe. Heraus kommt in den meisten Fällen eine gut lesbare ASCII-Datei. Sehr fehlerhaft geschriebene Dateien können HTML2TXT unter Umständen durcheinander bringen. Die Konvertierung der HTML-Sonderzeichenmarkierungen (ü etc.) erledigt das Programm auf Wunsch gleich mit.

Mit einem Klick auf „Next“ gelangt der Anwender in die Batchliste. Hier lassen sich HTML-Dateien hinzufügen, die dann im nächsten Schritt alle abgearbeitet werden. Die verarbeiteten Dateien lassen sich in jedes Verzeichnis ablegen. Leider fehlt eine Funktion um ganze Verzeichnisse zur Liste hinzuzufügen.

Schwerlich vorwerfen kann man dem Programm, das bei komplexeren Seiten meistens keine schönen Text-Dateien herauskommen - dazu müsste schon ein ganzer Browser eingebaut sein. Dafür ist die Benutzung gut gelungen und sehr kompakt.

HTML2TXT ist „Registerware“. Die Registrierung ist kostenlos und dient dem Programmierer hauptsächlich dazu festzustellen wer sein Programm benutzt.

Atari HTMLGen. Ein neuer HTML-Generator, der aber eher aussieht, als käme er direkt aus der Steinzeit. HTMLGen ist die Umsetzung eines Perl-Skripts und dementsprechend mager. Das Programm

```
Welcome to Atari HTMLGen
First, I need you to enter some basic info.
HTML file name:test.htm

Enter today's date:4.10.2001
Enter your name:Matthias
Enter your email:

Writing file header...

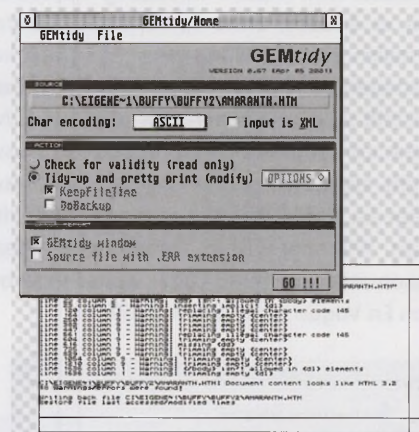
Done. Enter page title:Test st-computer
```

wird vollständig mit der Tastatur bedient und fragt erst einmal die wichtigsten Eigenschaften der Seite ab. Danach erscheint das Menü und der Anwender erhält unter anderem die Möglichkeit einen Text einzufügen. Dieser muss im Programm eingetippt werden und darf auch HTML enthalten.

Eigentlich könnte das Programm prima als TOS-Programm in der Konsole laufen, wenn da nicht die kleine Begrüßungs-Box am Anfang wäre. So ist AHTMLGen nicht gerade für Multitasking geeignet. Erfreulich ist dagegen, dass die Mini-HTML-Seite, die erzeugt wurde, fehlerhaft ist:

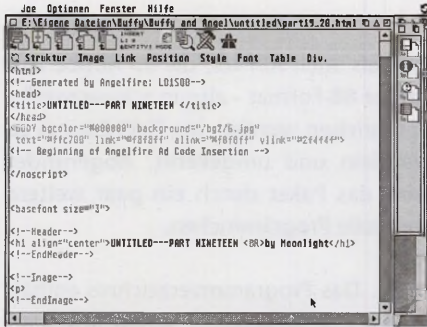
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Test st-computer</TITLE>
</HEAD><BODY>
<CENTER><TABLE COLS=2 WIDTH=100%
NOSAVE >
<TR>
<TD>Page Created: 4.10.2001</TD>
<TD> <DIV ALIGN=RIGHT> <A HREF=index.html>
Go to site index</A></DIV>
</TD></TR></TABLE></CENTER><HR>
dies ist ein Test
```

HTML-Tidy. Tidy ist ein kleine Open Source-Programm, das in erster Linie dazu dient, ein HTML-Dokument auf Fehler zu überprüfen. Es ist direkt über die Homepage des W3C erhältlich. Für



den Atari existiert seit einiger Zeit eine GEM-Version (siehe auch unser Text auf Seite 52).

Die Überprüfung liest das Dokument ein und analysiert es. Der Fehlerreport trägt den gleichen Namen wie das Dokument, die Endung „-ERR“ wird hinzu gefügt. Alternativ kann Tidy auch gleich die Fehler verbessern, wobei man damit - wie bei allen automatischen >>



>> Funktionen - vorsichtig sein sollte. Eine Stärke von Tidy ist die Bedienung mit GEMScript aus anderen Programmen heraus.

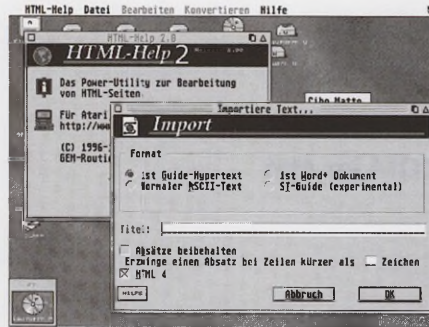
Joe. Joe ist, wie WebSpinner, ein HTML-Texteditor. Allerdings stellt Joe einen wesentlich besseren Versuch dar und bietet einen relativ modernen Editor mit Hilfsfunktionen für HTML-Programmierer. Nach dem Start zeigt sich Joe mit zwei Menüleisten. Die Leiste mit den HTML-Befehlen liegt im Editorfenster, über die Menüleiste wird das Programm konfiguriert. Es kann jeweils ein Text zur Zeit editiert werden, Joe coloriert Text und HTML-Tags, womit die Datei gleich übersichtlicher wird. Anders als bei WebSpinner funktioniert das Markieren wie gewohnt. Das Programm selber hat jedoch keine eigenen Dialoge zur Erstellung von HTML-Tags eingebaut, als Ausgleich dienen „Joe's Good Tricks“, eine kleine Sammlung von HTML-Generatoren.

Die Menüleiste im Fenster wirkt etwas unübersichtlich, da die HTML-Tags direkt im Menü stehen, im „Position“-Menü stehen Einträge wie „ALIGN=RIGHT“. Hier hätte es sicherlich nicht geschadet, stattdessen „Rechtsbündig“ zu schreiben.

Joe bietet noch einige Optimierungsfunktionen um unnötige Leerzeichen zu entfernen, doppelte Leerzeilen zu löschen und End-Tags zu entfernen. Diese Optimierungen werden natürlich nur auf Wunsch durchgeführt.

Als modernes Programm unterstützt Joe OLGA und GEMScript.

HTML-Help. HTML-Help ist das älteste HTML-Tool für den Atari und wurde 1996 von der Atari Inside veröffentlicht. Das Programm vereint viele HTML-Funktionen unter einer Benutzeroberfläche.



Beachten Sie auch unseren ausführlichen Text auf Seite 48 dieser Ausgabe.

HTML-Help muss nach den Start mit einer HTML-Datei gefüttert werden. Danach stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung:

Quelltext: Anzeige des Quelltextes. Per Drag & Drop können Zeilen vertauscht werden, außerdem steht eine Suchen/Ersetze-Funktion parat. Alle Änderungen, die HTML-Help macht, werden im Quelltext-Fenster angezeigt.

Informationen: Die Info-Funktion zeigt Verweisziele, Grafiken, Java-Applets usw.

Ändern: Die Farben und der Titel lassen sich direkt ändern

Fehlerreport: HTML-Help untersucht den Text auf typische Fehler und zeigt die Auswertung schließlich an

Sonderzeichen: Konvertiert Sonderzeichen wie z.B. Umlaute zwischen Atari, Windows, HTML und MS-DOS.

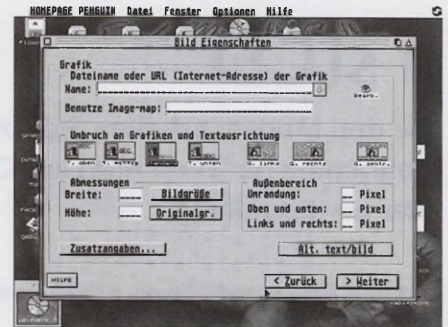
Dateinamen ändern: Ändert die Schreibweise von Dateinamen in Pfadangaben

Die letzten zwei Funktionen sowie das Suchen bzw. Ersetzen können auch auf ganze Pfade angewendet werden. Auch HTML-Help kann HTML-Tags entfernen und interpretiert zumindest Trennlinien.

Mit der Import-Funktion lassen sich 1st Guide, normale ASCII-Texte, 1st Word+ und ST-Guide-Texte ins HTML-Format konvertieren. Ansonsten besteht HTML-Help aber nicht darauf, dass die geöffnete Datei eine HTML-Datei ist.

An einer neuen Version von HTML-Help wird gearbeitet.

HomePage Penguin. Den ersten Homepage-Designer für Atari-Computer gibt es seit 1996. Er wird immer noch weiterentwickelt und es gibt ihn auch für Windows und den C=64(!). Der Penguin ver-



langt keine HTML-Kenntnisse und besteht aus drei Designern: Wizard, Editor-Modus und dem Navigator. Der Wizard führt den Benutzer Schritt für Schritt zur eigenen Homepage, womit sehr schnell ein Ergebnis vorliegt. Naturgemäß ist dieses Konzept etwas starr, auch wenn die Dialoge sehr viele Funktionen zur Verfügung stellen. Der Editor-Modus stellt nicht etwa einen eigenen Editor dar, sondern nutzt einen bestehenden Text-Editor. Das Ergebnis der Penguin-Dialoge wird sofort auf das Clipboard gepackt und kann von dort aus im Editor eingefügt werden. Eine besondere Behandlung kommt dabei Notice von Holger Weets zuteil, der GEMScript unterstützt. Der Navigator ist schließlich ein Versuch eines Editors mit einigen WYSIWYG-Funktionen (What you see is what you get). Auf „Classic“ Atari ist dieser Modus allerdings ziemlich träge.

Der Penguin kommuniziert fleißig mit allem, was die Atari-Protokollwelt so hergibt: OLGA, BubbleGEM, Colors, VA_Start, GEMScript, Texel, ...

Fazit. Soweit der kurze Ausblick in die Welt der Atari-HTML-Tools. So mancher wird sich beschweren, warum denn der HomePage Penguin nicht mit dem Dreamweaver oder Joe nicht mit HomeSite konkurrieren können. Berücksichtigt werden muss aber, dass Programmierern auf anderen Systemen schon von Haus aus die Arbeit erleichtert wird. Zudem sind die beiden Vorzeigeprodukte der PC-Welt mit je über 3 MB auch ziemliche Schwergewichte. Mit den gegebenen Möglichkeiten gehen die Atari-HTML-Tools gut um, für die Zukunft wird man sicherlich mit steigenden Systemanforderungen leben müssen, aber die Verfügbarkeit neuer Hardware zeichnet sich ja wieder ab. 

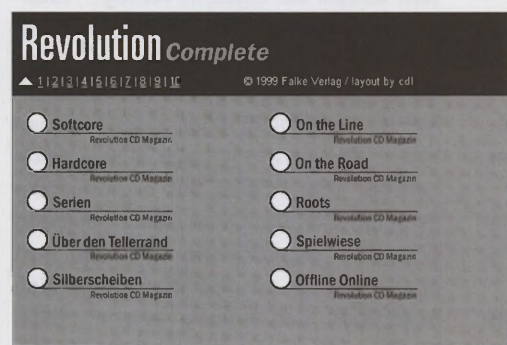
stCD

Alle drei Monate erhalten Sie von uns aktuelle Programme für Ihren Atari auf CD-ROM im Abo oder per Bestellung.

Text und Zusammenstellung: Ali Goukassian

Wieder sind drei Monate vorbei, wieder gibt es frische Atari-Software, wieder gibt es eine Leser-CD. Die CD-ROM zum Heft beinhaltet jedesmal neue und interessante Programme, die sorgfältig von falkemedia für Sie ausgesucht werden.

Die stCD 04-2001: The Complete Revolution



In diesem Monat ist der Reigen an Software ein wenig ausgeblieben, zumindest was den Bereich der lizenzierten Vollversionen betrifft. Und aus diesem Grunde haben wir uns entschlossen, ein nach wie vor beliebtes, informatives und hochwertiges Produkt aus unserer Versandreihe für die aktuelle Leser-CD freizugeben.

Der Knaller dieser Ausgabe ist

mit Abstand die „Revolution Complete-CD“, die uneingeschränkt für die aktuelle stCD zur Verfügung gestellt wird. Bei der „Revolution“ handelt es sich um ein CD-Magazin, das seinerzeit von deltalabs-media gegründet und 10 Ausgaben lang erfolgreich vertrieben wurde. Jede einzelne CD strotzte vor Wissen rund um den Atari. Nach den 10 Ausgaben erwarben wir von der st-computer die Rechte an den seinerzeit publizierten Artikeln, da diese über das CD-Magazin nur einem Bruchteil der st-computer-Leser zugänglich gemacht werden konnten. Und diese vielen Artikel bekommen Sie nun auf einen Schlag serviert: Weit über 200 Beiträge mit über 500 Seiten Wissen warten auf wissbegierige Atari-Anwender. Angefangen bei den Hard- und Softwaretests, über Bastel-Anleitungen, Tipps und Tricks bis hin zur Spielwiese ist für jeden Geschmack etwas dabei. Also lohnt sich diese Leser-CD sogar für den Leser, der zur Revo-Zeiten nur die eine oder andere CD erworben hat.

Für Layout-Einsteiger. Calamus ist schon fast eine Institution unter den Atari-Anwendern. Doch wer den es zwischen 1995 und 1998 verpasste, die günstigen Versionen zu erwerben, musste nun wieder rund DM 1000.- investieren um an das aktuelle Programm zu gelangen. Seit Kurzem hat der Vertrieb nun eine neue Mischung aus Light- und Shareware-Variante zur Verfügung gestellt, die viele wichtige Funktionen für semi-professionelle Layouts anbietet. Und diese brandneue Version können Sie mit der neuen stCD austesten. Wer mehr möchte, der muss sich das Upgrade auf die Vollversion holen - aber nicht die Katze im Sack kaufen, denn auch die Demo des topaktuellen Calamus SL ist auf der CD enthalten.

Tools für Layouter. Passend zum Calamus haben wir Ihnen eine Sammlung der wichtigsten Werkzeuge rund um Calamus beigelegt. Dazu gehört z.B. ein Programm, das sämtliche in einem Dokument verwendeten Zeichensätze anzeigt und auf Wunsch in ein LZH-Dokument packt. Der CVG- to HPGL-Converter wandelt die Calamus-Vektordaten in HPGL-Vektordaten, die systemübergreifend gelesen und geschrieben werden können. Ein ganz besonderes Tool ist der EPS-Converter, die in der Lage ist, sowohl

EPS- als auch AI-Files, die im Adobe Illustrator 88-Format - also in schwarzweiß - geschrieben wurden, ins CVG-Format zu wandeln und umgekehrt. Abgerundet wird das Paket durch ein paar weitere wertvolle Programmchen.

Apps. Das Programmverzeichnis enthält neben der mittlerweile schon fast standardmäßigen neuesten Version des Aniplayer (2.41) auch den brandneuen AVI-Player Animator. Ebenso gehört natürlich die neueste Version 1.56 des Super-Texteditors Luna auf die aktuelle CD. 3D-Calc ist dagegen ein Tabellenkalkulations-Programm mit der Funktion 3D-Grafiken zu erstellen. Mit Hilfe von Express können Sie in Windeseile Ihre Überweisungsformulare bedrucken, was gleich viel schicker aussieht als per Hand geschrieben. Nicht ganz neu aber noch immer ein Hit und nicht in jedermanns Hand ist das Programm Vision, das aus Frankreich stammt und einen mit Pixart in seiner letzten Version vergleichbaren Funktionsumfang bietet um Grafiken aller Art zu zeichnen oder zu bearbeiten. Neben den genannten Titeln befinden sich mehr als ein Dutzend weiterer, interessanter und größtenteils neuer Programme in diesem Verzeichnis.

Network. Das Verzeichnis, auf das die Netzwerk-Profis gewartet haben: MagiCNet inklusive aller relevanten Tools bietet endlich die Möglichkeit, MagiC in ein Netzwerk einzubinden.

Dies war selbstverständlich nur ein kleiner Auszug der Softwarevielfalt unserer aktuellen Leser-CD 4/2001. Wie immer können Sie diese CD bei uns sowohl im Abonnement als auch einzeln bestellen. □

Bestellung

Sie können die stCD gegen Einsendung von DM 20.- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 60.- pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an:
falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsati-
mühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365,
Fax 27 368, falkemedia.de. □

Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen. Richten Sie Ihre

Leserpost an *st-computer*, c/o *thomas raukamp communications*,

Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld, post@st-computer.net.



Das Druckertreiber-Problem

Nachdem mein Drucker „Epson 640“ in letzter Zeit öfter gestreikt hat, ist mir folgendes klar geworden: Die Atari- bzw. Milan-Computer können nicht mehr drucken, wenn neue Drucker gekauft werden müssen. Epson, Canon, Hewlett Packard usw. haben in der Zwischenzeit neue Druckertypen gebracht aber Druckertreiber gibt es dafür nicht mehr. Die letzte Version von NVDI ist die 5.03 vom August 1999. Etwas Neues ist wohl nicht in Sicht, oder? Gebrauchte Drucker gibt es kaum. Wenn doch, sind diese in einem so schlechten Zustand, dass ein Kauf nicht lohnt.

Ich arbeite mit papyrus OFFICE und PixArt, was NVDI voraussetzt. Bei Calamus 2000 ist mit dem Treiber „Epson Universal“ alles in Ordnung.

Das hier beschriebene Problem trifft in der nächsten Zeit wohl viele Anwender und es wäre das endgültige Aus für den Atari. Wie kann ich meinen Milan weiter benutzen? Oder muss ich auf den PC umsteigen? Das wollte ich eigentlich nicht. Bin mit meinem Computer, Ihrer Zeitschrift und CD zufrieden. Gibt es Alternativen?

Vielleicht haben Sie ja die Möglichkeit auf die Pro-

grammierer einzuwirken, sodass an NVDI weiter gearbeitet wird.

Lothar Grindt, Bad Malente

Ich möchte mir einen neuen Drucker zulegen und stoße dabei auf ein größeres Problem. Die in NVDI 5.03 aufgeführten Tintenstrahldrucker sind nicht mehr erhältlich.

In den Fachgeschäften fallen die Jalousinen vor den Augen zu, sobald man als Atari-Anwender nachfragt. Von Behne & Behne bekam ich schon negative Antworten auf eine Anfrage nach modernen Druckern.

Wo und von wem kann ich denn nun noch erfahren, welche der zurzeit erhältlichen Tintenstrahldrucker mit dem Atari kompatibel sind?

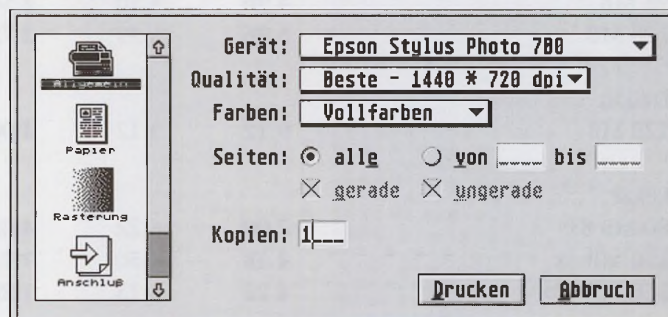
Uwe Zellner, Golm

Tatsächlich haben Sie hier den Finger in einen äußerst empfindliche Wunde der Atari-Welt gelegt. Sagen wir es ehrlich: Die Versorgung mit Treibern ist derzeit abgerissen.

NVDI scheint derzeit nicht weiter entwickelt zu werden, andere Treiberpakete scheint es nicht zu geben. Dabei wäre eine Weiterentwicklung des Hauptprogramms des NVDI-Pakets ja primär gar nicht nötig, immerhin ist dieses bereits sehr gelungen, und die meisten Atari-Anwender sind damit wohl auch sehr zufrieden. Einzig aktuelle Treiber müssten her - die ja letztendlich nicht von Behne & Behne selbst, sondern auch von externen Programmierern kommen könnten. Sicher wären viele Anwender auch bereit, für neue Treiber eine Shareware-Gebühr zu zahlen. Gerade in Bezug auf neue Betriebssystem-Versionen wäre eine Versorgung mit aktuellen Treibern aber sicher unumgänglich.

Wir werden die entsprechenden Entwickler ansprechen und hoffen, hier kurzfristig eine Lösung erreichen zu können.

Bis ein eventuelles Ergebnis vorliegt, bleibt Ihnen wohl nur, sich im Fachhandel und notfalls bei den Herstellern nach der Abwärtskompatibilität der aktuellen Geräte zu erkundigen. Viele Modelle lassen sich auch mit Treibern der Vorgänger betreiben, natürlich sind dann nicht alle Features der neuen Drucker nutzbar. Ein guter Fachhandel sollte Ihnen hier Antworten liefern können. Red.



□ Portfolio Compact Flash

Compact Flash-Speicherkarten haben besonders durch Digitalkameras und MP3-Player am Markt etablieren können. Eine neue Adapterkarte macht sie nun auch dem Atari Portfolio zugänglich. Wir schauen uns diese Entwicklung genauer an.

□ Speicherriesen für den Tastenzwerg

Text: Ali Goukassian

Taschen-PCs und Handheld-Computer sind in aller Munde. Egal ob mit oder ohne Tastatur – es ist heute „hipp“ einen digitalen Organizer mit vielen Zusatzfunktionen in seiner Westentasche zu tragen. Atari hat – wie wir es kaum anders kennen – auch in diesem Bereich schon 1989 Zeichen gesetzt und ein etwa Psion-großes Gerät namens Portfolio vorgestellt, das heute noch wie vor Jahren von etlichen Anwendern weltweit eingesetzt wird. >>

□ Geschwindigkeitsvergleich verschiedener Flash-Karten



Zwar ist die Compact-Flash-Card auf jeden Fall schneller als viele vergleichbare Verfahren – insbesondere die bisherige Portfolio-Lösung – doch gibt es von Hersteller zu Hersteller Unterschiede. Der Test mit einer Nikon 990-Digital-Kamera ergab folgende Werte zum Schreiben von Daten (in Sekunden). Wir machten mehrere Bilder in verschiedenen Größen und Datendichten.

Hersteller und Kartengröße	Bild 1	Bild 2	Format	Bild 3
SimpleTech				
64 MB	7.90	7.28	2.16	6.10
96 MB	8.28	7.50	2.87	7.09
128 MB	5.28	4.94	2.56	5.10
SanDisk				
64 MB	7.91	8.09	2.15	9.03
96 MB	9.19	7.69	3.25	8.90
128 MB	9.00	8.31	4.37	9.00
160 MB	8.60	8.35	3.18	8.86
192 MB	8.53	8.45	3.50	9.12
Microtech				
48 MB C4	6.03	5.85	1.56	5.03
64 MB C4	5.30	5.18	1.44	4.78
64 MB C5	7.16	6.69	2.21	7.66
96 MB	4.96	4.50	2.56	5.06
128 MB	5.96	5.39	2.72	4.78
Delkin				
128 MB	9.12	9.12	4.00	7.93
Lexar				
80 MB 8x	7.00	6.22	4.03	6.48
160 MB 8x	4.18	4.50	1.24	4.13
160 MB 10x	4.22	4.13	1.28	4.13

>> Dank des Preisverfalls Mitte der neunziger Jahre wurde der kleine Taschencomputer so günstig, dass sich viele Atari-Fans der Pofo-Gemeinde anschlossen. Doch seit dem Weggang Ataris stellt sich heute zunehmend das Problem ein, dass die bekannten 64 KB- und 128 KB-Speicherkarten rar werden und heute bestenfalls über Kleinanzeigen oder Internet-Auktionshäuser zu horrenden Preisen zu haben sind. Was tut also der Portfolio-Besitzer? Er schaut in die Röhre. Oder er greift auf den brandneuen Compact Flash-Card-Adapter von Stefan Kächele, der sich seit Jahren einen guten Namen für seine findigen Entwicklungen rund um den Taschencomputer gemacht hat.

Seit 1994 gibt es Compact Flash-Karten, die erst in jüngster Zeit dank dem wachsenden Markt für Digitalkameras, Pocket-Computer und MP3-Spieler wirklich an Bedeutung gewonnen haben. Sie sind kaum dicker als die bislang bekannten Portfolio-RAM-Speicher, knapp halb so lang und verfügen über mindestens 4 MB bis 128 MB-Speicherplatz. Sie haben korrekt gelesen, selbst die minimalste Variante kann etwa 32 mal mehr Speicher anbieten als die 128 Kbyte-Karten des Portfolio. Und die Compact Flash-Karten haben noch einen Vorteil, der sich beruhigend auf die Nerven ausübt: Sie benötigen keine Batterie und laufen damit auch nicht Gefahr, irgendwann komplett geleert zu sein, wenn man die Karte mal 3 Monate im Regal vergisst.

Nun, wir haben uns den Compact Flash-Adapter zusenden lassen und an einem unserer Redaktions-Pofos ausgetestet um den „Wunderadapter“ zu prüfen.

Funktionsweise. Die Adapterplatine macht einen guten und professionell >>



>> erstellten Eindruck. Sie ist so groß wie eine herkömmliche Portfolio-Speicherkarte und passt somit in den dafür vorgesehenen Schlitz. Eine feste Verbindung kommt hierbei nicht zustande, sie kann also jederzeit wieder entfernt werden.

Die CompactFlash-Karte verhält sich im Portfolio wie eine Festplatte. Der dafür notwendige Treiber wird vor der Auslieferung seitens des Herstellers auf dem Adapter in einem ROM installiert, das zwei mal 128 Kbyte groß ist und sich beim Einstecken der Karte selbständig als Laufwerk A: installiert, das damit vollständig belegt ist. Nach dem Booten hat der Portfolio-Besitzer anschließend mindestens ein weiteres Laufwerk D: zur Verfügung. Durch das im Portfolio vorhandene DOS 2.11, das eine Laufwerkslimitierung von 32 MByte hat, wird es beispielsweise bei einer 64 MByte-Karte notwendig, ein weiteres Laufwerk E: zu generieren, was aber automatisch geschieht.

Eingriffe. Ein wenig Lust zum Basteln muss der Flashard-Adapter-Käufer mitbringen, denn es ist ein winziger operativer Eingriff notwendig. Ein bislang seitens des Pofo ungenutzter Pin muss so modifiziert werden, dass dem Adapter ein bestimmtes Signal zugeführt wird. Die Standard-Karten sind davon jedoch nicht betroffen. Um etwaige Spannungen im Gehäuse Taschencomputers zu vermeiden, ist es zudem notwendig, ein wenig von den inneren Führungsrippen des Bodendeckels zu entfernen. Beide Eingriffe sind detailliert beschrieben und können binnen weniger Minuten auch von relativen Laien vorgenommen werden. Konsequenzen bringt das eigenständige Öffnen des Gehäuses auch nicht, da kaum noch ein Portfolio erhältlich sein dürfte, der noch einen reguläre Garantieanspruch besitzt.

Kompatibilität. Da die Flash-Card nicht die einzige Möglichkeit darstellt, Ataris Kleinsten mit einem zusätzlichen Laufwerk zu versehen (es gibt außerdem auch einen Zip-Drive-Adapter sowie einen IDE-Festplattentreiber) stellt sich die Frage, inwieweit diese Peripheriegeräte miteinander harmonieren. Was den gleichzeitigen Betrieb angeht, koexistieren Sie leider gar nicht. Aber das ein-

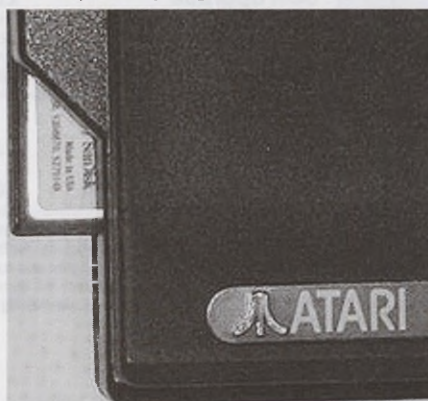
zelne Installieren der jeweiligen Treiber funktioniert nach den bisherigen Beobachtungen.

Außerdem muss man bei der Anschaffung des Adapters folgendes bedenken: durch den Einsatz dieser Erweiterung wird der Kartenschacht für die herkömmlichen Karten, die als Laufwerk A: angesprochen werden, besetzt. Somit ist es ohne externes Karten-Lesegerät nicht möglich parallel zur Flash-Card auch Pofo-Karten zu lesen und zu schreiben. Vor dem endgültigen Einsatz einer großzügig ausgelegten Mini-Karte bietet es sich also an, relevanten Daten anderer Speichermedien auf dem PC, dem ST oder im Speicher des Portfolio abzulegen, um dann komplett umzusatteln.

Das direkte Schreiben und Lesen der Flash-Cards über im Handel erhältliche Lesegeräte ist momentan leider noch nicht möglich, da das FAT-Datenformat noch nicht unterstützt wird. Es ist aber nicht auszuschließen, dass ein cleverer Programmierer und Pofo-Fan eine Lösung erarbeitet, zumal die Quellcodes für den Flash Card-Treiber des Portfolio frei zugänglich sind.

Fazit. Hunderte elektronischer Geräte setzen mittlerweile auf die Compact Flash-Card, sodass ein Aussterben dieses Mediums für die kommenden Jahre nicht zu erwarten ist. Im Gegenteil: die Preise für den Speicher werden weiterhin sinken, sodass dem Portfolio-Anwender eine echte Alternative zur Verfügung gestellt wird. Sollte es in Kürze möglich sein, die mit dem Pofo geschriebenen Daten auch mit den herkömmlichen

>> Der Compact Flash-Adapter passt elegant in den Kartenschacht des Atari Portfolio. Wo vorher also noch in KBytes gerechnet wurde, werden jetzt MBytes gefasst.



Glossar



Compact-Flash ist ein kleiner Wechselspeicher auf Basis des Flash-ROM-Verfahrens. Erstmals wurde das Prinzip von SanDisk 1994 vorgestellt. Es bietet die volle PCMCIA- und IDE-Funktionalität und ist somit prinzipiell festplattenkompatibel. Die Größe wurde mit 43 x 36 x 3.3 mm definiert und ist somit halb so groß wie eine Standard-PCMCIA-Karte, die häufig in Notebooks ihren Einsatz findet.

Die Flash-Technologie benötigt keine Batterie und unterliegt somit keinen automatischen Datenlöschungen. Gleichzeitig ist die Datensicherheit bei diesem Verfahren rund 5 bis 10 Mal höher als bei herkömmlichen Festplattensystemen. Der Stromverbrauch beim Einsatz im Portfolio beträgt ca. 45 mA beim Zugriff auf die Karte, ohne jeglichen Zugriff liegt er unter 1mA. Die physikalische Stabilität sieht vor, dass Karten aus bis zu 4 Metern fallend keine Defekte erleiden und der Speicher bis zu 100 Jahre resistent ist.

Lesegeräten zu verwenden, entstünde so eine neue Möglichkeit Daten zwischen Taschen- und Tischcomputer auszutauschen.

Alles in allem wurde mit diesem Gerät ein wirklich zukunftsweisende Entwicklung vorgestellt, wie man es sich vor ein oder zwei Jahren nicht hätte träumen dürfen. Schon mittelfristig dürfte die Anschaffung günstiger sein als permanent Ausschau nach gebrauchten oder total überbewerteten Standard-Karten mit nur 64- oder 128- KB RAM zu halten. 

Preise

- Compact-Flash-Adapter inklusive Einbau, umfangreicher Software zum Bearbeiten, Datentransfer-Programm etc.: DM 250.-
- Compact-Flash-Adapter vollkommen einsatzbereit jedoch ohne Einbau: DM 200.-
- Compact-Flash-Adapter bestehend aus der Platine, Flash-ROM ohne Inhalt und aufzulötenen Bauteilen, inklusive Software und Anleitung: DM 150.-
- Eine Flash-Karte ist im Lieferpreis jeweils nicht enthalten.

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

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

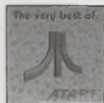
1040er + Spiele- Paket 99.-

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

Monitor SM 12465.

Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

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



Best of Atari inside 1 5.-

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



Best of Atari inside 2 19.-

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



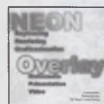
Atari Gold 20.-

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



Purix Gold CD 20.-

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



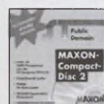
Neon - Overlay CD 39.-

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



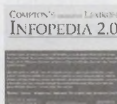
Maxon Games 10.-

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



Maxon CD 2 10.-

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



Infopedia 2.0 45.-

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



Software Pakete CD 20.-

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



Demo Session 5.-

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



Mission 1 10.-

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



SDK Development Kit 20.-

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



SDK Upgrade 20.-

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

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 29.-



NAES Betriebssystem 50.-

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



Atari Forever 1

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



Atari Forever 2

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



Atari Forever 3

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



Atari Forever 4

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



Bingo

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



XPlöre

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



Gambler

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



Artworks CD prof.

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

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben

oder Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

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

Grafiktools

Apex Media V2.4199.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc.

Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum.

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia149.-

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

Disketten & Laufwerke

Disketten-Laufwerk, extern159.-

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

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

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

Disketten 150 Stück mit Disk-Box50.-

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

X-Act Chart Publishing49.-

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

Emulatoren

STEmulator

Gold99.-

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

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit39.-

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

Stem. Gold Pack120.-

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

CD-Pack '99

39.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

29.-

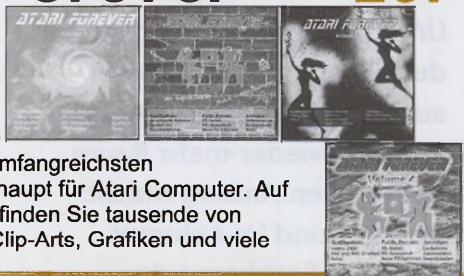
Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

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



Versandkosten:

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

per Nachnahme: DM 18.-

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

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

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



□ MIDI von Anfang an

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

□ Standard-MIDI-Files intern

Text: Prof. Herbert Walz

Um mit Standard-MIDI-Files besser arbeiten zu können ist es ganz hilfreich, wenigstens das Grundlegende dieses Musikformats zu verstehen. Auch wird man eher bereit sein auf Schwierigkeiten einzugehen, die sich beim Konvertieren hier und dort einstellen mögen. Als Notenbeispiel soll wiederum die - bereits im vorherigen Beitrag verwendete - einfache Kadenz dienen (Bild 1).

Dieses einfache Notenbeispiel wurde in ein Standard-MIDI-File gewandelt. Die Ansicht von dessen Innenleben wurde mit dem Disketten- und Festplatten-tool DISKUS von Dr. Uwe Seimet erstellt. Von demselben Autor stammt auch der Treiber für Festplatten und sonstige Lauf-

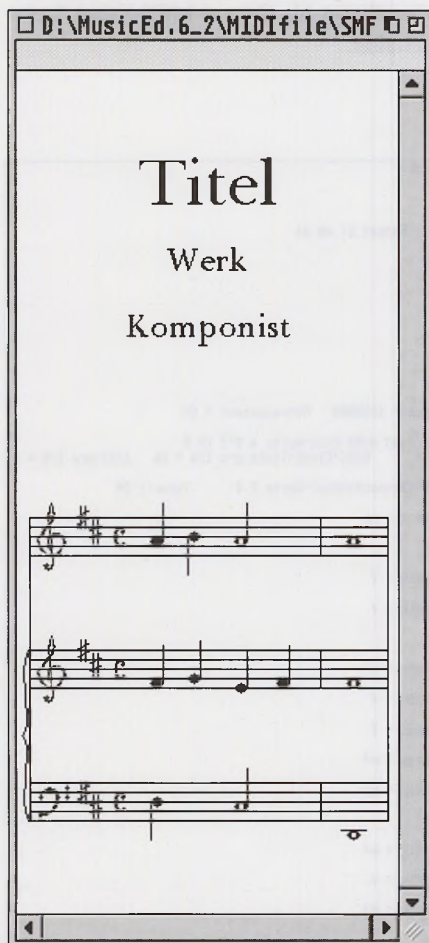
Und genau deshalb wollen wir dem Thema Atari & Musik auch in der st-computer in Zukunft wieder mehr Raum geben. Den Anfang macht geballte und im Lehramt erprobte Fachkompetenz.



werke HDDRIVER, mit dem heute wohl die meisten Ataris und dazu kompatible Rechner arbeiten dürften.

In der Hexadezimal-Darstellung des Diskmonitors (Bild 1) stehen in der Spalte ganz links jeweils die Nummern des ersten Bytes in der Zeile. In der ersten Zeile ist das natürlich die 0. Im mittleren Teil der Darstellung stehen die einzelnen Bytes. Ein Byte hat bekanntlich 8 Bit. In Hexadezimal-Darstellung lässt sich mit einer Stelle der Zahlenbereich von 0 bis 15 darstellen. Für ein Byte benötigt man also zwei Stellen in hexadezimaler Darstellung. Diese Zweiergruppen sehen Sie im mittleren Teil der Darstellung. Ganz rechts erkennen Sie dieselben Daten in ASCII, was auch kaum mehr Klarheit schafft. Lediglich die ersten vier Zeichen „MThd“ sind deutlich zu erkennen. Bei ihnen wird später die Erklärung der Bedeutung des vorliegenden Datenwirrwarrs beginnen. Zunächst sei noch darauf hingewiesen, dass man im Diskmonitor auch noch den Cur-

Bild 1: Einfache Kadenz mit MusicEdit dargestellt



sor setzen kann. Setzt man ihn im mittleren Teil, werden die zugehörigen Daten im rechten Bereich markiert und umgekehrt. So wird die Zuordnung der Daten wesentlich erleichtert.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Handhabung des Wertes „00“. Dieser wird als Leerstelle dargestellt, genauso wie die wirkliche Leerstelle „20“. Aber dafür sieht die ASCII-Darstellung etwas übersichtlicher aus. In einem Debugger wäre „00“ in der Hexadezimal-Darstellung auch als „0“ in der ASCII-Darstellung zu sehen. Den Diskettenmonitor habe ich dem Debugger vor allem deshalb vorgezogen, weil sich von ihm problemlos Screen-Shots herstellen lassen. Der Pure-Debugger hingegen lässt keine Accessories zu. Diese werden aber gebraucht um die benötigten Bilder vom Bildschirm anfertigen zu können.

Das Standard-MIDI-File-Format. Nachdem also das Werkzeug vorhanden ist um das Innenleben von Standard-MIDI-Files zu ergründen, muss noch die Anordnung der Daten geklärt werden um diese mit vertretbarem Aufwand analysieren zu können. Dabei zeigt es sich, dass es drei verschiedene Typen von Standard-MIDI-Files gibt:

Format 0: 1 Track
Das einfachste Format

Format 1: Viele Tracks.

Das wohl am meisten verbreitete Format

Format 2: Enthält mehrere Standard-MIDI-Files vom Format 1.

Sehr komplex, bisher nicht benützt

Das Format 0 soll als das einfachste der drei Formate zunächst analysiert werden. Dazu habe ich für mein Musikprogramm MusicEdit eine entsprechende Analysefunktion geschrieben (Bild 3). Diese wird aber nur in die Entwicklungsversion eingebunden. Für Musiker ist sie nicht von Interesse und würde das Programm nur unnötig aufblähen.

Das Standard-MIDI-File-Format ist ein sogenanntes „Chunk-Format“, also ein Block-Format. Es besteht aus mehreren Blöcken, an deren Anfang ihre Bezeichnung und danach ihre Länge steht. Aus ihrer Bezeichnung ergibt sich ihre Bedeutung. Die Längenangabe dient der Kontrolle. Eine zusätzliche Erleichterung der Auswertung sind die mit doppelten Linien gekennzeichneten Zeilen. In ihnen wird die von der Analyseroutine ermittelte Länge ausgegeben, damit man diese nicht durch Nachzählen selbst ermitteln muß, was bei größeren Standard-MIDI-Files sehr zeitraubend wäre. Vorausgeschickt sei, dass in der Programmiersprache C/C++ „0x“ die Kennung für eine hexadezimale Zahl ist. Danach kommen die beiden Hexadezimal-Stellen die je vier - also insgesamt acht - Bit darstellen, was einem Byte entspricht.

Der Header-Block MThd.

1. Zeile: Der erste Block beginnt mit der Zeile, in welcher „MThd“ steht. Dies bedeutet „MIDI-Track-Header“. Dieser Block wird meist nur kurz „Header-Block“ genannt. Header bedeutet etwa Dateikopf. Links von MThd stehen vier Bit, die jeweils den ASCII-Code der vier Zeichen „MThd“ im Hexadezimal-Format darstellen.

2. Zeile: In ihr steht die Anzahl der nachfolgenden Bytes in diesem Block. Das sind gerade einmal sechs an der Zahl, und zwar immer. Dazu würde das eine Byte ausreichen, das den Wert sechs tatsächlich enthält. Der Grund für die

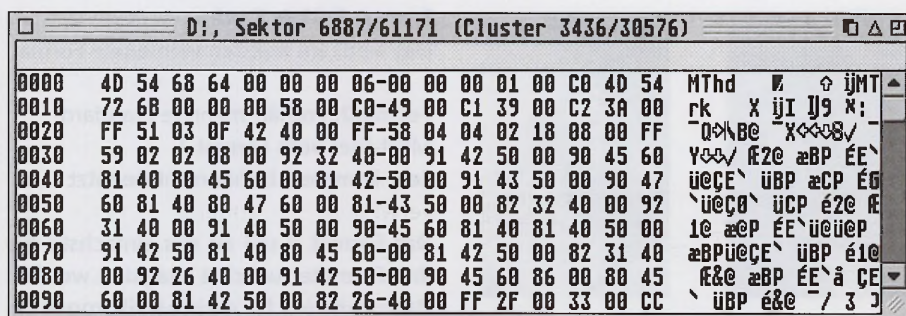


Bild 2: Ein Standard-MIDI-File im Diskmonitor von MusicEdit

vier Stellen dürfte sein, dass Bezeichnung und Länge bei allen Blöcken gleich behandelt werden sollen. Schon der nächste Block kann nahezu beliebig lang sein. In diesem Fall werden die vier Stellen für die Längenbezeichnung auch wirklich benötigt.

3. Zeile: In ihr steht das Format. Dazu stehen zwei Byte zur Verfügung, obwohl auch hier ein einziges reichen würde. Im rechten von beiden steht ebenfalls eine Null, also handelt es sich um das Format 0.

4. Zeile: In ihr steht die Anzahl der nachfolgenden Tracks (was so viel wie „Spuren“ bedeutet). Bei einem Standard-MIDI-File vom Format 0 steht dort immer eine 1, weil es ja nur einen Trackblock haben kann.

5. Zeile: In ihr stehen die Schläge pro Viertelnote, also die zeitliche Auflösung. In unserem Beispiel sind dies mit $c = 12$, also $12 * 16 = 192$.

Versucht man in der Darstellung des Diskmonitors die Inhalte der Zeilen 1 bis 5 aufzufinden, wird dies dadurch sehr erschwert, dass die Byte-Gruppen lückenlos aufeinander folgen. Sie sind nicht so hilfreich in einzelne Zeilen aufgegliedert, wie dies in der Analyse-Routine von MusicEdit der Fall ist. Gelingt die Darstellung, stößt man in der ASCII-Darstellung am rechten Rand auf die Buchstabengruppe MTrk. Diese ist zwar durch den Zeilenumbruch getrennt, was jedoch in den Originaldaten ohne Belang ist, weil es dort keine Lücken oder Zeilenumbrüche gibt.

Der Track-Block MTrk.

1. Zeile: Der zweite Block beginnt mit der Zeile, in der „MTrk“ steht. Dies bedeutet „MIDI-Track-Block“, kurz „Track-Block“ genannt. Links von MTrk stehen, wie beim vorherigen Block, die vier Bytes, welche die ASCII-Codes der vier Zeichen im hexadezimalen Format darstellen.

2. Zeile: In ihr steht die Anzahl der nachfolgenden Bytes in diesem Block. Von den vier Bytes, die diesen Wert repräsentieren, enthält jenes ganz rechts 0x58, also $5 * 16 + 8 * 1 = 88$. Hier erkennt man sehr deutlich, dass bei größerer Track-Länge die vier vorgesehenen Bytes durchaus benötigt werden.

Bild 3: Analyse des Standard-MIDI-Files des Beispiels

```

===== Kontrolle Track: Länge = 135 Bytes =====
0x4d 0x54 0x68 0x64 MThd Header-Block (ASCII)
0x00 0x00 0x00 0x06 Länge = 6 Bytes nachfolgend
0x00 0x00 Format = 0 (Format: 0, 1, 2)
0x00 0x01 Track-Block-Anzahl = 1 (Format 0: immer 1, Format 1: ab 1)
0x00 0x03 Schläge/Viertelnote = 192 (Auflösung)
===== Kontrolle MThd: Länge = 6 Bytes =====
0x4d 0x54 0x72 0x6b MTrk Track-Block (ASCII)
0x00 0x00 0x00 0x58 Länge = 88 Bytes nachfolgend
22. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xc0 PROGRAM-CHANGE auf Kanal 1 0x49 Klang-Nr. = 74
25. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xc1 PROGRAM-CHANGE auf Kanal 2 0x39 Klang-Nr. = 58
28. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xc2 PROGRAM-CHANGE auf Kanal 3 0x3a Klang-Nr. = 59
31. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xff META-EVENT 0x51 Tempo 0x03 Länge = 3 0xf 0x42 0x40 Tempo = 1000000 Metrononzahl = 60
38. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xff META-EVENT 0x58 Time Signature 0x04 Länge = 4 0x04 0x02 0x18 0x08 Zeit-Werte 4 2/2 24 8
Takt = 4/4 MIDI-Clock-Ticks pro 1/4 = 24 1/32 pro 1/4 = 8
46. 0x00 DELTA-TIME = 0
0xff META-EVENT 0x59 Key Signature 0x02 Länge = 2 0x02 0x08 Notenschlüssel-Werte 2 8 Tonart: 2#
52. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x92 NOTE-ON auf Kanal 3 0x32 Ton-Nr. = d 0x40 Dynamik = mp
56. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x91 NOTE-ON auf Kanal 2 0x42 Ton-Nr. = 0x50 Dynamik = mf
60. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x90 NOTE-ON auf Kanal 1 0x45 Ton-Nr. = a1 0x60 Dynamik = f
64. 0x81 0x40 DELTA-TIME = 192 1/4-Note
0x80 NOTE-OFF auf Kanal 1 0x45 Ton-Nr. = a1 0x60 Dynamik = f
69. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x81 NOTE-OFF auf Kanal 2 0x42 Ton-Nr. = 0x50 Dynamik = mf
73. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x91 NOTE-ON auf Kanal 2 0x43 Ton-Nr. = g1 0x50 Dynamik = mf
77. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x90 NOTE-ON auf Kanal 1 0x47 Ton-Nr. = h1 0x60 Dynamik = f
81. 0x81 0x40 DELTA-TIME = 192 1/4-Note
0x80 NOTE-OFF auf Kanal 1 0x47 Ton-Nr. = h1 0x60 Dynamik = f
86. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x81 NOTE-OFF auf Kanal 2 0x43 Ton-Nr. = g1 0x50 Dynamik = mf
90. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x82 NOTE-OFF auf Kanal 3 0x32 Ton-Nr. = d 0x40 Dynamik = mp
94. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x92 NOTE-ON auf Kanal 3 0x31 Ton-Nr. = 0x40 Dynamik = mp
98. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x91 NOTE-ON auf Kanal 2 0x40 Ton-Nr. = e1 0x50 Dynamik = mf
102. 0x00 DELTA-TIME = 0
0x90 NOTE-ON auf Kanal 1 0x45 Ton-Nr. = a1 0x60 Dynamik = f
106. 0x81 0x40 DELTA-TIME = 192 1/4-Note
0x80 NOTE-OFF auf Kanal 2 0x40 Ton-Nr. = e1 0x50 Dynamik = mf
111. 0x00 DELTA-TIME = 0 ~ 0
0x91 NOTE-ON auf Kanal 2 0x42 Ton-Nr. = 0x50 Dynamik = mf

```

3. Zeile: In ihr steht das erste Mal die sogenannte „Delta-Time“, also der Zeitunterschied bis zum nächsten MIDI-Ereignis. Wenn die Delta-Time Null ist, bedeutet dies keinen Zeitunterschied, die Ereignisse passieren also gleichzeitig. Die Abfolge Delta-Time/Event muss immer eingehalten werden. Zur Anwendung kommt hier ein Format mit variabler Länge, damit man bei Zeiten, die in ein Byte passen, nur dieses eine Byte und bei längeren Zeiten so viele Bytes wie benötigt verwenden kann. Vor dem Wert der Delta-Time fügt die Analyse-Routine jeweils die Nummer des betreffenden Bytes hinzu, beginnend mit 0.

Die Nr. am Anfang der Delta-Time-Zeilen wird von der Analyseroutine hinzugefügt um lästiges Nachzählen zu ersparen. Es ist die Nummer des ersten Bytes in dieser Zeile. Diese bzw. die um eins höhere Nummer des ersten Bytes in der folgenden Zeile, soll bei den folgenden Zeilen verwendet werden.

4. Zeile oder 23. Byte: Dort steht das Kommando „PROGRAM CHANGE“, das den Klang Nr. 74 auf MIDI-Kanal 1 einschaltet.

In den folgenden Zeilen werden auf den Kanälen 2 und 3 noch die Klänge 58 und 59 eingeschaltet.

32. Byte: In dieser Zeile steht zum erstenmal ein sogenannter „Meta-Event“. Dies sind Ereignisse, die sich von den üblichen unterscheiden, weil sie nicht direkt musikalische Aktionen auslösen, sondern allgemeine Daten des betreffenden Musikstücks enthalten. In dieser Zeile ist es das Tempo, aus dem man die Metronomzahl 60 errechnen kann.

39. Byte: In dieser Zeile steht das Meta-Event „TIME SIGNATURE“. Daraus lässt sich der Takt (hier 4/4) und die Anzahl 1/32 pro Viertelnote, also 8 (was auch sonst?) ermitteln.

47. Byte: In dieser Zeile steht das Meta-Event „KEY SIGNATURE“. Daraus lassen sich die Tonartvorzeichen (hier 2#) ermitteln.

53. Byte: In dieser Zeile steht das erste Kommando „NOTE ON“. Damit wird auf Kanal 3 der Ton d mit der Dynamik mp eingeschaltet.

In den folgenden Zeilen werden die übrigen Töne des Anfangsakkords eingeschaltet.

64. Byte: In dieser Zeile steht die erste Delta-Time, die größer Null, nämlich 192, ist. Diese Zeit braucht zum erstenmal zwei Byte. Dies entspricht bei dem hier eingestellten Tempo einer Viertelnote. Da bis zu dieser Stelle im Standard-MIDI-File alle drei Töne des ersten Akkords eingeschaltet sind, wird dieser Akkord für eine Viertelnote ausgehalten.

66. Byte: In dieser Zeile steht zum erstenmal das Kommando „NOTE OFF“. Der Ton a1 auf Kanal wird abgeschaltet um später durch einen anderen ersetzt zu werden.

So geht es nun weiter bis zum Ende des Standard-MIDI-Files. Dort steht das Meta-Event „END OF TRACK“. Es besteht aus den drei Bytes FF 2F 00. Es ist aus Platzgründen in der Analyse-Darstellung nicht enthalten. Aber in der Darstellung

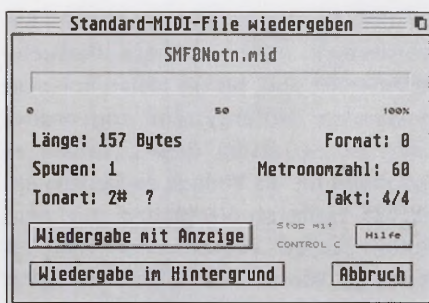


Bild 4: Wiedergabe-Dialog für Standard-MIDI-Files bei MusicEdit

des Diskmonitors kann man es am unteren Bildrand in der hexadezimalen Darstellung in der Bildmitte deutlich erkennen. Die drei nachfolgenden Bytes gehören nicht mehr zum Standard-MIDI-File. Die vorherigen Daten werden nur überschrieben. An den Stellen, an denen dies nicht geschehen ist, bleiben die alten Daten stehen. All dies erschwert die Analyse von Standard-MIDI-Files unheimlich.

Standard-MIDI-Files laden und wiedergeben. Der zum Laden von Standard-MIDI-Files vorgesehene Menü-Eintrag befindet sich in der Regel im Menü Datei und heißt „Laden von Standard-MIDI-Files“ oder auch „Import von Standard-MIDI-Files“. Bei MusicEdit erscheint nach dem Laden eines Standard-MIDI-Files der Dialog „Standard-MIDI-File wiedergeben“ (Bild 4).

Es gibt hier zwei unterschiedliche



Verfahren. Bei manchen Musikprogrammen werden die Standard-MIDI-Files gleich während des Ladens in ein wiedergegbares Format gewandelt. Dies verursacht nur eine kaum merkliche Verlängerung der Ladenzeiten. MusicEdit verwendet ein anderes Verfahren, bei dem die Standard-MIDI-Files 1:1 geladen und dann während der Wiedergabe fortlaufend gewandelt werden. Dieses Verfahren ist besonders schnell, setzt aber eine entsprechende Rechenleistung und -geschwindigkeitsoptimierte Software voraus. Schon auf TT und Falcon ist dies möglich. Auf einem Milan geschieht dies mit derartigen Geschwindigkeitsreserven, dass der Vorgang auch im Hintergrund möglich wäre, wenn im Vordergrund z. B. ein Text geschrieben wird. Voraussetzung ist natürlich ein Multitasking-Betriebssystem wie N.AES oder das besonders schnelle MagiC. Ob diese Anwendung sonderlich sinnvoll ist, sei dahingestellt. Sie demonstriert aber vortrefflich die besondere Stärke des Atari und dazu kompatiblen Maschinen bei MIDI-Anwendungen.

Grafische Tools für die Notenwandlung. Mit dem Menü-Eintrag „MIDI-File umwandeln“ kann bei MusicEdit der Dialog „Standard-MIDI-File in Noten wandeln“ aufgerufen werden (Bild 5). Er enthält nahe dem oberen Rand den Titel des Standard-MIDI-Files und am linken Rand die Nummern der MIDI-Kanäle. Desweiteren werden in der linken Hälfte die aus dem Standard-MIDI-File gelesenen Analysedaten dargestellt: Klänge, Töne/Kanal, Format, Anzahl der Spuren, Metronomzahl, Tonart und Takt.

Die rechte Hälfte enthält Ergänzungsdaten, die zunächst als Vorschlagswerte aus den Analysedaten durch logische Verknüpfungen gewonnen wurden. Sie können jedoch auch durch Daten überschrieben werden, die aus eigenen Überlegungen hervorgehen. So ist es z. B. naheliegend, dass jeder Klang, also jedes Instrument, in einer eigenen Notenzeile notiert wird. Es werden aber auch manchmal zwei Instrumente pro Notenzeile notiert, eines mit dem Hals nach oben, das andere mit dem Hals nach unten. Bei dem hier zugrunde liegenden einfachen Beispiel ist jedes Instrument nur einstimmig. Die vor-

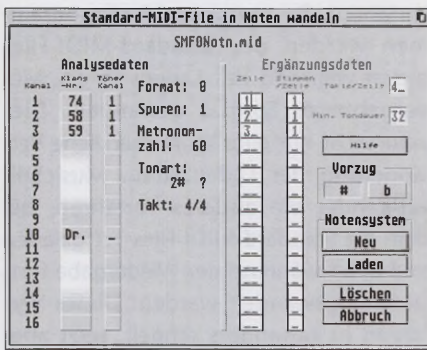


Bild 5: Dialog zum Wandeln von Standard-MIDI-Files in Noten bei MusicEdit

geschlagene eine Stimme pro Notenzeile kann also beibehalten werden.

Der Vorschlagswert, den man ebenfalls nach eigenem Gutdünken abändern kann, beträgt vier Takte pro Notenzeile. Als minimale Tondauer wird 1/32 vorgeschlagen. Dies bedeutet, dass alle kürzeren Tondauern der sogenannten „Quantisierung“ zum Opfer fallen. Bei der Umwandlung wird Tönen mit dem Vorzeichen „#“ der Vorrang eingeräumt. Man kann jedoch durch Anklicken des b-Knopfes den b-Vorzeichen den Vorrang einräumen. Ein Notensystem muss jeweils zunächst neu erstellt

werden. Da aber bei einem unbekannten Musikstück meist mehrere Versuche erforderlich sind, bis die Noten in einem passenden Notensystem angeordnet sind, ist es ratsam dieses, sobald es gefunden ist, als Vorlage zu sichern um es bei weiteren Versuchen mit dem Button „Laden“ einfach wieder komplett laden zu können. Mit „Löschen“ kann schließlich ein Standard-MIDI-File gezielt gelöscht und der dafür reservierte Speicher freigegeben werden.

Unschwer ist zu erkennen, dass die Umwandlung von Standard-MIDI-Files in Noten nicht zuletzt deshalb eine derart komplexe Aufgabe ist, weil nur Musik- und nicht Notendaten zur Verarbeitung vorgesehen sind. Aber dennoch haben moderne Musikprogramme diese Aufgabe in derart überzeugender Weise gelöst, dass gegenwärtig keine Anzeichen erkennbar sind die Weiterentwicklung in Richtung zu einem Musik-Datenformat, das auch Notengrafik einschließt, voranzutreiben.

Ausblick. Gerade das Standard-MIDI-File-Format kann dazu beitragen, dass Ataris und dazu kompatible Rechner

Anschluss an die Welt der Standard-Computer halten. Aus diesem Grunde werde ich keine Mühen scheuen mein MusicEdit weiterzuentwickeln. Dabei fällt mir allerdings auf, dass es zunehmend schwerer wird, passende Beispiele bei anderen Musikprogrammen zu finden. Wenn ich dann für die in diesem Workshop benötigten Beispiele mein MusicEdit heranziehe, liegt dies weniger daran, dass ich hier die Internas am besten kenne, sondern zunehmend am Fehlen geeigneter anderer Musikprogramme.

Dieser Entwicklung muss entgegen gewirkt werden. Neue Hardware wird schließlich nur entwickelt, wenn es genügend Software dafür gibt. Mein Appell geht also an alle Leser hierbei mitzuhelfen. Kleinliche Kritik an der unbeabsichtigten Hervorhebung meines MusicEdit hilft nicht weiter, sondern nur tatkräftiges Entwickeln attraktiver Musik-Software - vor allem für die schon bestehenden und bereits angekündigten Atari-Kompatiblen. Ich würde diese neu geschaffene Vielfalt an MIDI-Software gerne in künftigen Beiträgen widerspiegeln. □

tr

□ Impressum der st-computer

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

Redaktionelle Mitarbeiter: Jan-Frederik Daldrop, Joachim Fornallaz, Marc-Antón Kehr, Matthias Jaap, Olaf Piesche, Prof. Herbert Walz

Redaktion:

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterröndel

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

eMail: info@st-computer.net

<http://www.st-computer.net>

Verlag:

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

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

<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

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

Anzeigenleitung:

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

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterröndel

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9 80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit stc-Diskette: DM 148.-

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

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

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

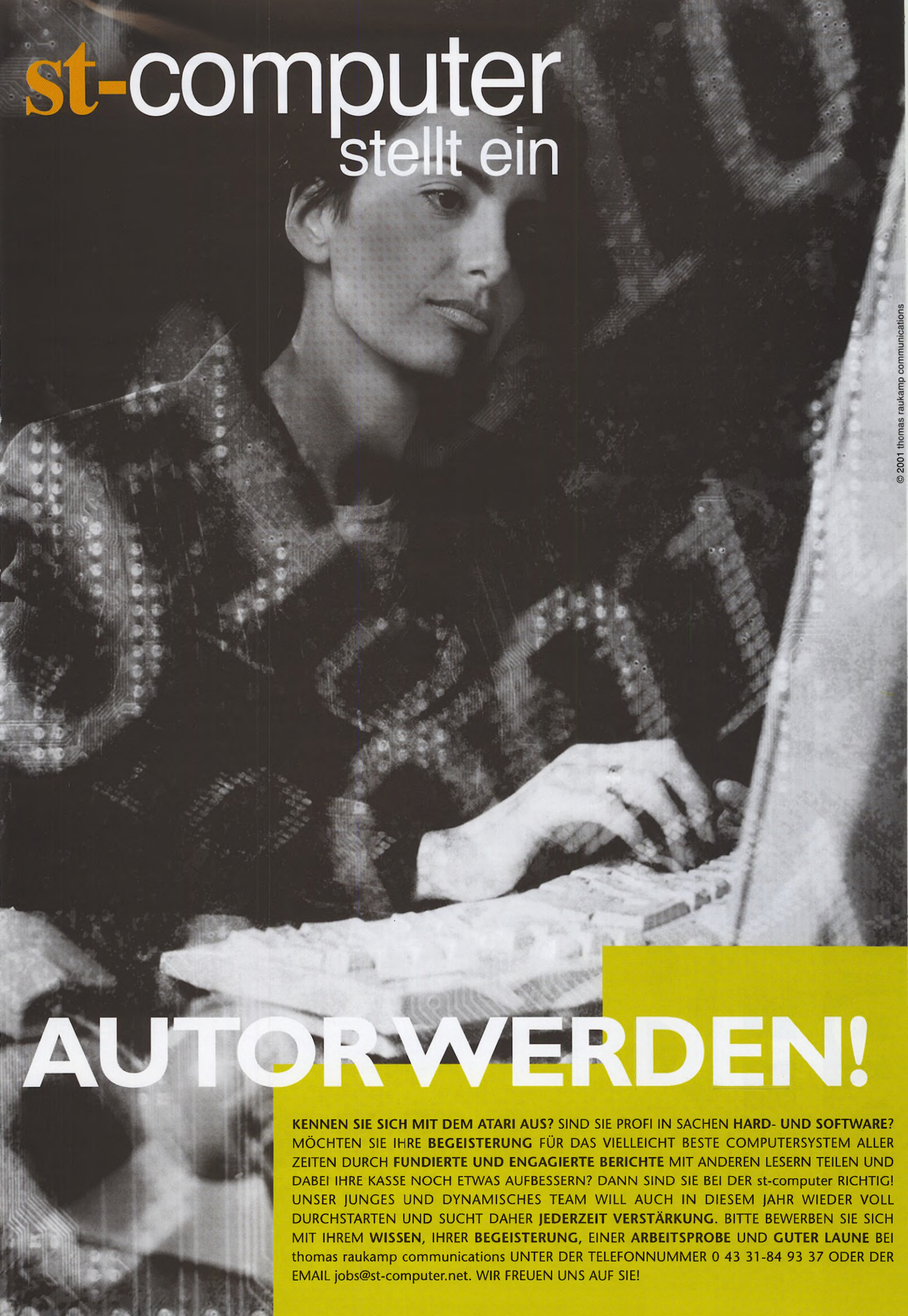
Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss:

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

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

© Copyright 2001 by falkemedia



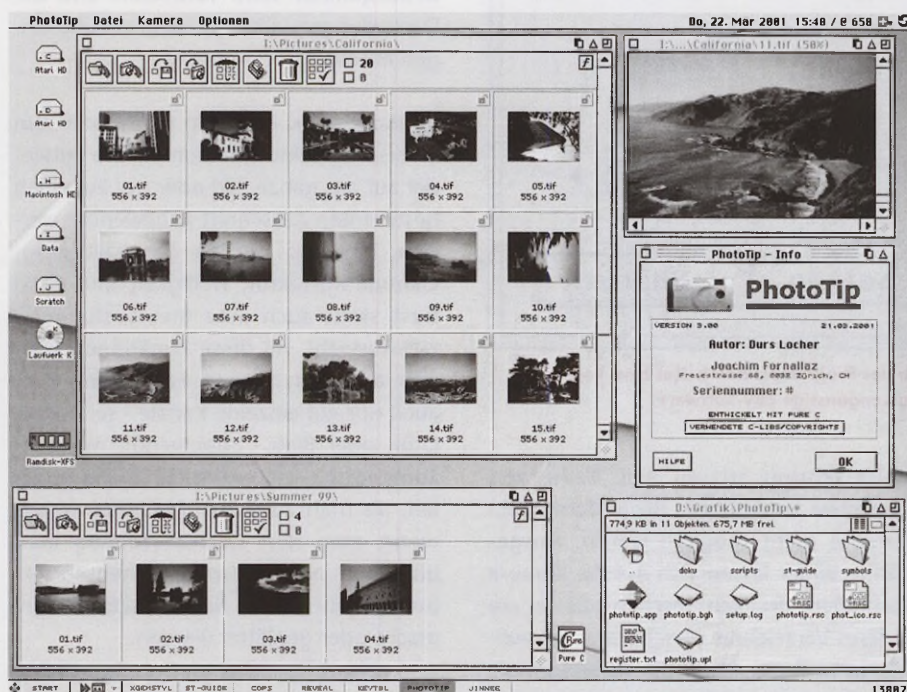
st-computer
stellt ein

AUTOR WERDEN!

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

❑ PhotoTip 3

Durs Locher ist einer der aktivsten Entwickler der Atari-Welt. Brandneu auf dem Markt ist die Version 3 seiner EBV. Ganz eidgenössisch warf Joachim Fornallaz einen Blick darauf.



Moderne GEM-Programmierung per excellence:
PhotoTip weiß in Puncto Leistung und Optik zu überzeugen.

Sie haben gar keine Digitalkamera? Auch ohne dieses Vehikel stellt PhotoTip ein nettes Tool inklusive Bilderkatalog dar.



❑ Erwachsen geworden

Text: Joachim Fornallaz

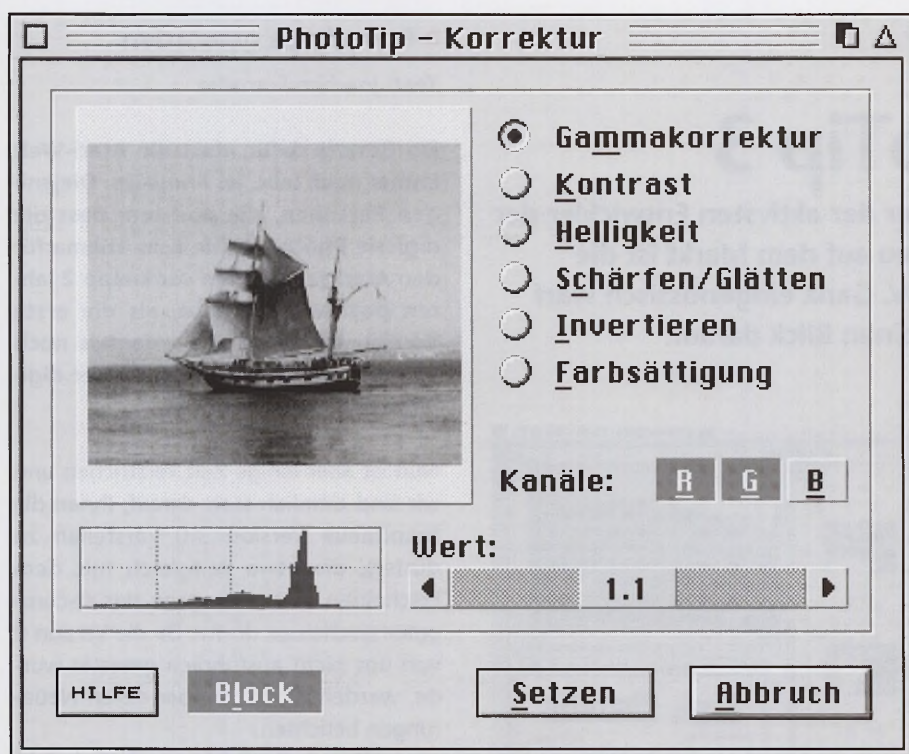
Ein Beweis dafür, dass die Atari-Welt immer noch lebt, ist PhotoTip. Diejenigen Personen, die dachten, dass die digitale Photographie kein Thema für den Atari sei, wurden vor knapp 2 Jahren positiv überrascht, als die erste Version von PhotoTip - damals noch Olympia genannt - das Licht der digitalen Objektiv erblickte.

Nun ist aber einige Zeit verstrichen und wir sind ziemlich stolz darauf, Ihnen die brandneue Version 3.0 vorstellen zu dürfen, die etwa zeitgleich mit dem Erscheinen dieser Ausgabe der st-computer erscheinen dürfte. Da die Version 2 von uns nicht ausführlich getestet wurde, werden wir auch über deren Neuerungen berichten.

Wir werden in diesem Artikel nicht zu sehr auf die Kamera-Funktionen eingehen, sondern viel mehr die anderen Neuheiten beschreiben, die die Versionen 2 und 3 von den ersten unterscheiden. Wir wollen an dieser Stelle nochmals darauf hinweisen, dass PhotoTip die Systemerweiterung NVDI 5 zwingend voraussetzt.

Bildübersicht. Eine der wichtigsten Merkmale der Version 2 ist die integrierte Bildübersicht. Dieses Feature erleichtert ungemein die Verwaltung von Bildern. Zum einen kann PhotoTip alle Thumbnails der Bilder, die sich im Speicher der Kamera befinden, laden und sie in der Übersicht darstellen. Man kann somit gezielt jene Bilder anwählen, die man in voller Qualität auf die Festplatte laden möchte und muss nicht mehr einen bestimmten Bereich darauffolgender Bilder am Stück laden (z.B. Bild x bis Bild y).

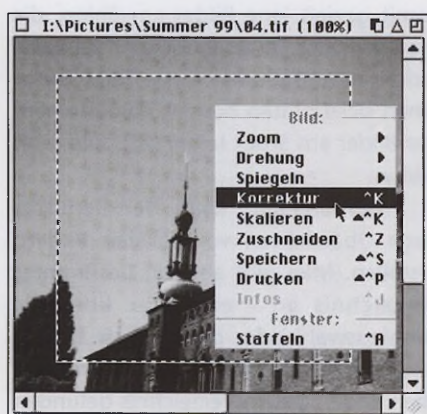
Andererseits kann der Benutzer auch Übersichten von lokalen Bildern erstellen. Man gibt also ein bestimmtes Verzeichnis an - entweder über die Dateiauswahl oder per Drag & Drop - und PhotoTip erstellt Thumbnails von allen Bildern, die im Verzeichnis gefunden werden. Im Grunde war eine ähnliche Funktionalität schon mit der HTML-Übersicht vorhanden, doch die einge-



Eingelesene oder eingescannte Bilder können innerhalb des Programms bearbeitet bzw. korrigiert werden. Damit eignet sich der Tausendsassa auch als kostengünstige EBV-Software.



Der Version 3 von PhotoTip wurde eine äußerst großzügige Skalierfunktion geschenkt, die auch interpoliert arbeiten kann. Die Bilder können frei oder proportional verändert werden.



Nett und komfortabel: PhotoTip stellt blockbezogene Funktionen durch ein Pop-up-Menü bereit, das stets bereitsteht.

baute Lösung erlaubt eine Reihe von nützlichen Funktionen, die in der HTML-Variante nicht möglich waren. Ausgewählte Bilder lassen sich auf die Kamera hochladen, drucken, löschen oder in ein anderes Verzeichnis verschieben. Erfreulicherweise kann PhotoTip beliebig viele Übersichtsfenster öffnen, sodass der Anwender sehr übersichtlich schön vergleichen kann, welche Bilder sich noch auf der Kamera befinden und welche er schon auf die Festplatte gespeichert hat.

GEMScript. Die Version 2 wurde GEMScript-tauglich gemacht, was das Automatisieren von beinahe beliebigen Arbeitsabläufen in PhotoTip ermöglicht. Im Lieferumfang befinden sich über 20 Demo-Skripte, die einen sehr guten Überblick darüber gewähren, was sich so alles mit GEMScript realisieren lässt. Zum Beispiel können auf Knopfdruck alle Bilder, die sich auf der Kamera befinden, auf die Festplatte geladen werden.

Bildformate. Ließen sich mit der ersten Version nur Bilder im JPEG-, IMG- oder ESM-Format laden, so sind im Laufe der Zeit folgende Formate hinzu gekommen: TIFF (alle Kompressionsarten), GIF,

PNG und PCD. Geladene Bilder lassen sich in die Formate IMG, TIFF oder JPEG speichern. Es lassen sich noch diverse Einstellungen wie Kompression, Glättung oder Bildqualität vornehmen.

Version 3. Eine echte Überraschung war es, als wir vom Autor die brandneue Version 3 zum Test erhielten. PhotoTip wurde um Bildverarbeitungs- und Scanfunktionen bereichert. Zudem wurden einige Laderoutinen optimiert, die Druckqualität stark verbessert und die Darstellungsqualität in Hicolor-Auflösungen erhöht.

Bildkorrektur. PhotoTip beherrscht nun diverse Korrekturfunktionen, die entweder auf das ganze Bild oder nur auf einen bestimmten Ausschnitt angewendet werden können. Neben Farbsättigung, Gamma-Korrektur, Helligkeit und Kontrast steht auch eine Invertierfunktion zur Auswahl. All diese Funktionen können auf den ganzen Farbraum, aber auch nur auf einzelne Kanäle - sei es Rot, Grün oder Blau - angewendet werden. Somit lassen sich weit mehr Effekte erzielen, als man zunächst erwarten würde, wenn man den Korrekturdialog kurz überfliegt. Neben den farblichen Korrekturfunktionen kann das Bild schärfer gemacht oder geglättet werden.

PhotoTip zeigt im Korrekturdialog ein Vorschaubild an, in dem das Resultat der gewählten Korrektoreinstellungen sofort ersichtlich ist. Leider kann nur immer ein Korrekturschritt auf einmal gemacht werden. Um eine Gamma-Korrektur und eine Helligkeitsänderung anzuwenden müssen beide Änderungen nachfolgend geschehen, was bei fehlender UNDO-Funktion nicht immer angenehm ist, da man möglicherweise beim ersten Schritt falsche Werte angegeben hat.

Blockselektion. PhotoTip ist nun mit einer Blockselektionsfunktion ausgestattet. Beim Aufziehen eines Blockes wird laufend die aktuelle Größe der Selektion angezeigt. Erstaunlicherweise ist die Minimalgröße auf 32x32 Pixeln beschränkt. Bestehende Blöcke lassen sich in ihrer Größe und Position verändern, wobei die Möglichkeit der Größenänderung nicht sofort ersichtlich ist, da die

typischen Blockgreifpunkte nicht grafisch hervorgehoben werden.

Selektionen können als neues Bild gespeichert werden, man kann eine Korrektur anwenden oder das ganze Bild auf den Block zuschneiden. Komischerweise können die Spiegelfunktionen nur auf ganze Bilder und nicht auf einzelne Ausschnitte angewendet werden.

Skalieren. Die Skalierfunktion lässt keine Wünsche offen. Bilder können entweder frei in ihrer Größe geändert werden oder proportional vergrößert oder verkleinert werden. PhotoTip lässt dem Benutzer die Wahl, ob der Skalieralgorithmus schnell oder genau - also durch Interpolieren - erfolgen soll. Wählt man eine genaue Vergrößerung, so entstehen keine groben Pixeln, sondern das Programm versucht, eine möglichst geglättete Vergrößerung zu erzielen.

Scannen. Als kleines Bonbon spendierte der Programmierer seinem Programm die Möglichkeit Bilder zu scannen. Hier nutzt PhotoTip die GDPS-Technologie und kann bei einem vorhandenen GDPS-Treiber einen Scanner ansteuern. Gescannte Bilder lassen sich anzeigen, speichern aber auch direkt drucken. PhotoTip wird somit zum Software-Fotokopierer.

Fazit. Mit der Version 3 verbreitet sich das Anwenderspektrum von PhotoTip, sodass es auch für Menschen, die keine Digitalkamera besitzen, höchst interessant wird. Das Programm hinterlässt

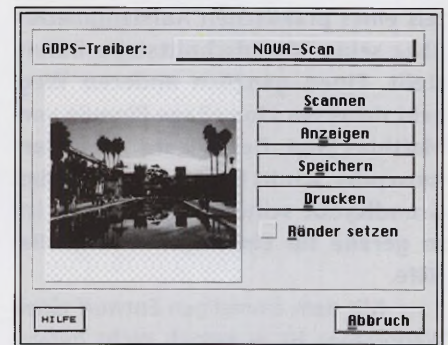


PhotoTip beweist durch seine Unterstützung von Standards, durch eine zeitgemäße Oberfläche und besonders durch seine vielfältigen Features die Leistungsmöglichkeiten des Atari.

einen sehr guten Eindruck, einerseits durch die Funktionalität und die Bedienungsfreundlichkeit, andererseits durch die Unterstützung aller moderner Standards der Atari-Plattform, sei es GEM-Script, BubbleGEM, Document-History oder GEMSetup - um nur einige zu nennen. □

- Vollversion: EUR 34.- bzw. DM 65.-
- Update: EUR 10.- bzw. DM 20.-
- Update-Schlüssel nur direkt beim Programmautor

woller systeme, Grunewaldstraße 39, 10825 Berlin
Tel. 030-21 75 02 86, Fax 21 75 02 87
konstantin_woller@b2.maus.de, woller.com



Zur Ansteuerung von Scannern nutzt PhotoTip vorbildlich systemkonform den GDPS-Scanner-standard des Atari.



Clubtreffen in der MA-RU-BA

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

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

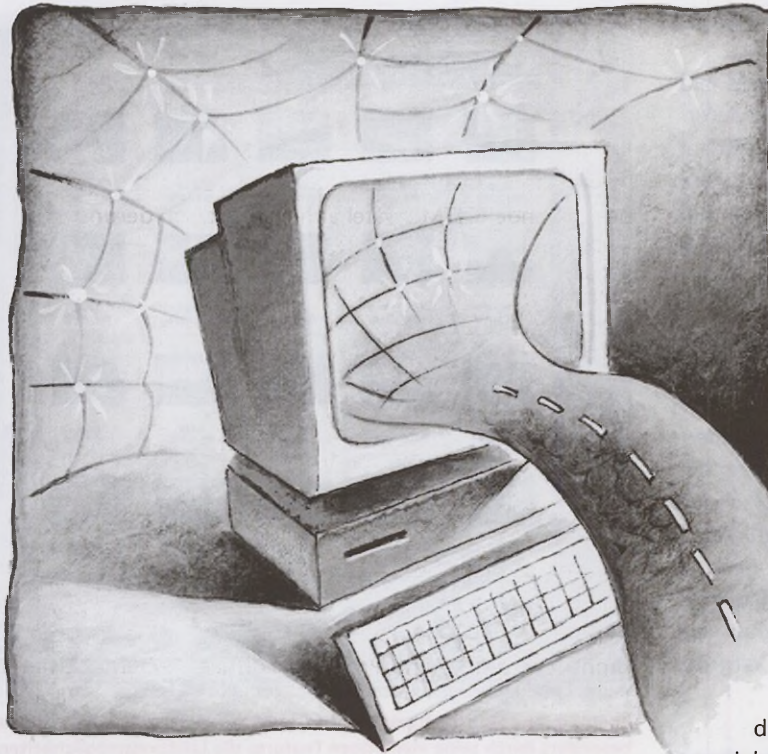
Homp.: <http://www.pac-club.de> +++ Auskunft: Blank-Wolfgang@t.online.de

❑ Fädenzieher

Text: Thomas Raukamp

Webdesign ist nicht gänzlich ohne Tücken. Die Eingabe kryptischer Formatierungsanweisungen erfordert ähnlich wie die Programmentwicklung in einer Programmiersprache ein hohes Maß an Sachkenntnis und Geduld. Auf dem Atari gibt es eine ganze Reihe von Programmen, die beim grundsätzlichen Entwurf einer Homepage hilfreich sein können. So ist der HTML-Editor Joe praktisch ein Texteditor mit integrierten HTML-Befehlen, während z.B. Luna diese Kommandos mittels eines praktischen Aufklappmenüs über seine Modulschnittstelle bereitstellt. Einen gänzlich anderen Weg geht dabei der HomePage Pinguin von Matthias Jaap: Der Wizard leitet den Anwender Schritt für Schritt durch das Grundlayout seiner Webseite und ist so gerade für Einsteiger eine große Hilfe.

Mit dem einmaligen Entwurf einer Webpräsenz ist es jedoch nicht getan. Die einzelnen Seiten wollen gepflegt, korrigiert und bearbeitet werden. Hier ist zumeist zeitraubende Feinarbeit gefragt. Zwar kann diese mittels von Texteditoren vorgenommen werden, effektiver arbeiten speziell für diese Aufgaben vorgesehene Tools. Wer sich einmal im Internet umsieht, der wird auch für den Atari auf viele HTML-Utilities treffen. Besonders interessant ist dabei das Programm HTML-Help von Matthias Jaap, das praktisch mehrere Leistungsdaten einiger



Tools in einer Applikation zusammenfasst und sich somit anschickt, ein zentrales Werkzeug für Webdesigner zu sein.

Voraussetzungen. HTML-Help ist in seinen Anforderungen äußerst genügsam und sollte problemlos auf allen ST, ST^es TTs, Falcons, Clones und auch unter Emulatoren seinen Dienst tun. Grundvoraussetzung sind lediglich eine Bildschirmauflösung ab 640 x 400 Bildpunkten und 512 KBytes RAM. Das Programm liegt in deutscher, englischer und französischer Sprache vor und findet sich auf der Homepage des Entwicklers.

Die Installation ist ebenfalls denkbar einfach: Das entpackte Archiv kann auf jede beliebige Partition kopiert werden. Die Environment-Daten sowie die Sprechblasenhilfe werden mit dem Standard-Installer GEMSetup installiert.

Neben der Sprechblasenhilfe enthält HTML-Help eine Online-Dokumentation im ST-Guide-Format.

Wir testeten übrigens die Version 2.0 vom 06.01.1999. Das etwas veraltete Veröffentlichungsdatum sollte nicht zum Trugschluss animieren,

dass HTML-Help nicht mehr weiter entwickelt würde. Matthias Jaap kündigte auf seiner Webseite eine neue Version bereits an und ist dabei noch für Anwenderwünsche offen.

Auf in den Kampf. Nach dem Programmstart trägt sich HTML-Help unauffällig in den Menüleiste ein. Eine Arbeitsfenster oder eine Werkzeugbox wird also nicht geboten, das Programm beherbergt seine Funktionen also komplett hinter seinen Menüeinträgen. Um mit der Arbeit zu beginnen, muss natürlich zuerst einmal eine HTML-Datei geladen werden. Diese Datei kann

sich entweder lokal auf der Festplatte oder aber im Internet befinden. Um eine Seite im Web zu finden, steht ein Eingabefenster für die entsprechende URL bereit. Achten Sie hier darauf, dass Sie wirklich die volle Adresse (also inklusive Zusatz „http://“) eingeben, da sonst davon ausgegangen wird, dass Sie auf einem lokalen Server suchen. Die eingegebene Webadresse wird weiter gegeben an den Standard-Webbrowser, der in den Programmeinstellungen definiert werden muss. Der Browser öffnet sich nun selbständig, wählt sich bei Bedarf ins Internet ein und stellt die gewünschte Webseite dar.

Bearbeitungsfunktionen. Nachdem eine Datei geladen bzw. aus dem Web übernommen wurde, kann die eigentliche Bearbeitung beginnen. HTML-Help beherbergt hier eine Vielzahl von Funktionen. Zunächst einmal kann selbstverständlich der Quelltext der zu bearbeitenden HTML-Datei dargestellt werden. HTML-Help bedient sich hierbei nun nicht etwa einem einfachen Tool wie MGView, sondern liefert einen eigenen Viewer gleich mit. Dieser enthält auch einige einfache Editor-Funktionen: Der Anwender kann sich mit dem Mauszeiger im Dokument bewegen und Zeilen per Drag & Drop verschieben. Zusätzlich stehen Grundfunktionen wie das >>

❑ HTML-Help 2

Neben leistungsstarken HTML-Editoren sind für eine regelmäßige Seitenpflege besonders kleine und effektive Werkzeuge notwendig. HTML-Help ist gleich ein kompletter Werkzeugkasten.

>> Ausschneiden, Kopieren, Ersetzen und Löschen bereit. Etwas verwirrend ist jedoch, dass die angewählten Zeilen bei unserem Testlauf auf einem Macintosh G4 unter MagiC 6.1 nicht z.B. invertiert dargestellt wurden, sodass die Arbeit zu einem kleinen Blindflug wurde. Wir nutzen das Programm in einer Farbtiefe von 24 Bit. Einzelne Befehle konnten ebenfalls in diesem Editor nicht ausgewählt werden, sodass wirklich nur zeilenweise verschoben werden konnte. Allerdings muss fairerweise zugestanden werden, dass der Editor zur Anzeige des Quelltexts sicherlich auch nicht für tiefgehende Bearbeitungen vorgesehen ist, sodass diese Einschränkungen verzeihlich sind. In neueren Versionen wäre es übrigens außerdem hilfreich, wenn die Fensterpositionen und -größen festgelegt werden könnten. Besonders bei hohen Auflösungen (wir testeten z.B. unter 1600 x 1200 Bildpunkten) ist es etwas unschön, wenn der Viewer bei jedem Aufruf den gesamten Bildschirm mit Beschlag belegt.

Dokument-Informationen. Für das eigentliche Bearbeiten eines HTML-Dokuments steht ein eigener Menüpunkt bereit. Besonders in großen Dateien ist dabei die Info-Funktion von HTML-Help nicht zu unterschätzen. Diese ermöglicht

den Überblick über verwendete Grafiken, Verweise, Farbeinstellungen usw. Ergänzend muss allerdings gesagt werden, dass die Informations-Funktion nicht perfekt arbeiten kann, da sie in hohem Masse von der Disziplin des Autors der zu bearbeitenden HTML-Datei abhängig ist. Problematisch sind z.B. Leerzeichen, nicht gesetzte Anführungszeichen vor Dateiverweisen oder gar unberechtigte Zeilenumbrüche. Wie ein Webbrowser ignoriert HTML-Help innerhalb einer gewissen Toleranzgrenze diese Fehler, erfasst natürlich aber nicht jeden individuellen Faux Pas. So ist das Programm also unschuldig, sollte eine Information aufgrund falscher Eingabe seitens des Designers (oder Designer-Tools) unter die Räder kommen.

Für Programmierer: Diese Funktion kann über das eigene Protokoll-Format übrigens auch von anderen Applikationen genutzt werden. HTML-Help stellt einen Großteil seiner Leistungen auf diese Art und Weise bereit, wobei die transparente Kommunikation weitgehend über die Message-Pipeline abläuft, die in jeder Programmiersprache ansprechbar ist. Derzeit bezieht sich die Unterstützung von Meldungen auf Anzeige-, Informations- und Hotlistfunktionen. Allerdings unterstützen bisher nur zwei Programme das HTML-Help-

Protokoll: der HomePage Pinguin und der Webbrowser Light Of Adamas.

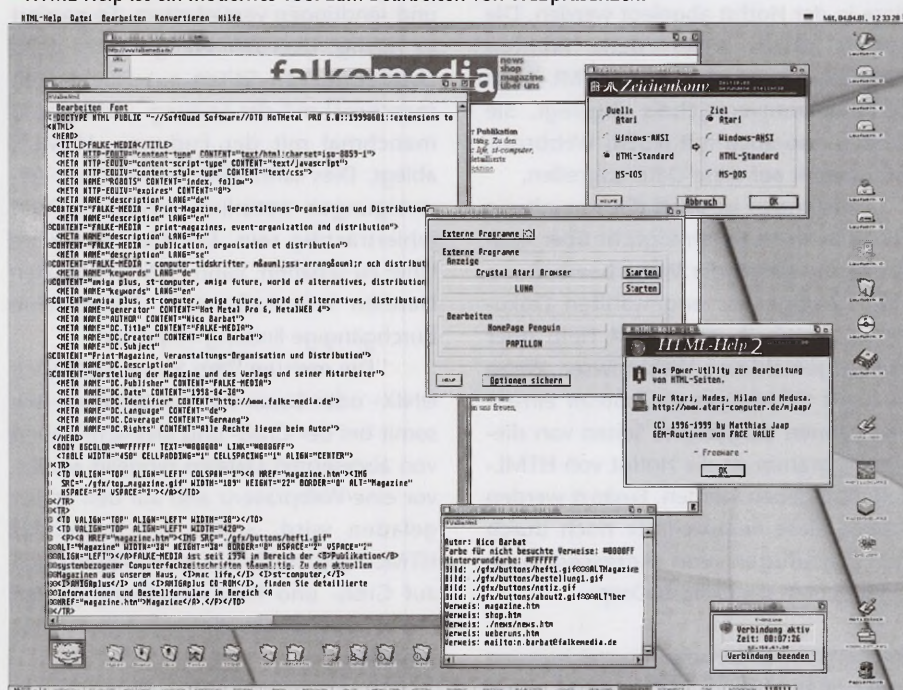
Änderungsschneidern. Mit den gewonnenen Informationen lässt sich natürlich auch direkt in HTML-Help zwecks Veränderung der Ausgangsseite gearbeitet werden. Dafür stellt die Applikation ein eigenes Dialogfenster bereit. So können der Titel, Hintergrundbild und -farbe sowie Text- und Verweisfarbe neu bestimmt werden. Diese Funktionen sind jedoch nur etwas umständlich zu bedienen und sollten besser einem Editor wie dem HomePage Pinguin überlassen werden. Der Pfad zu einem Hintergrundbild muss z.B. per Hand eingegeben werden, eine Dateiauswahlbox wäre hier wesentlich eleganter und sicherer. Ebenfalls Handarbeit ist bei der Auswahl der Farben notwendig. Die Definition der Farben verlangt also etwas Hintergrundwissen. Vielleicht könnte man hier in zukünftigen Versionen die Farbauswahl-Funktionen des HomePage Pinguins einbauen.

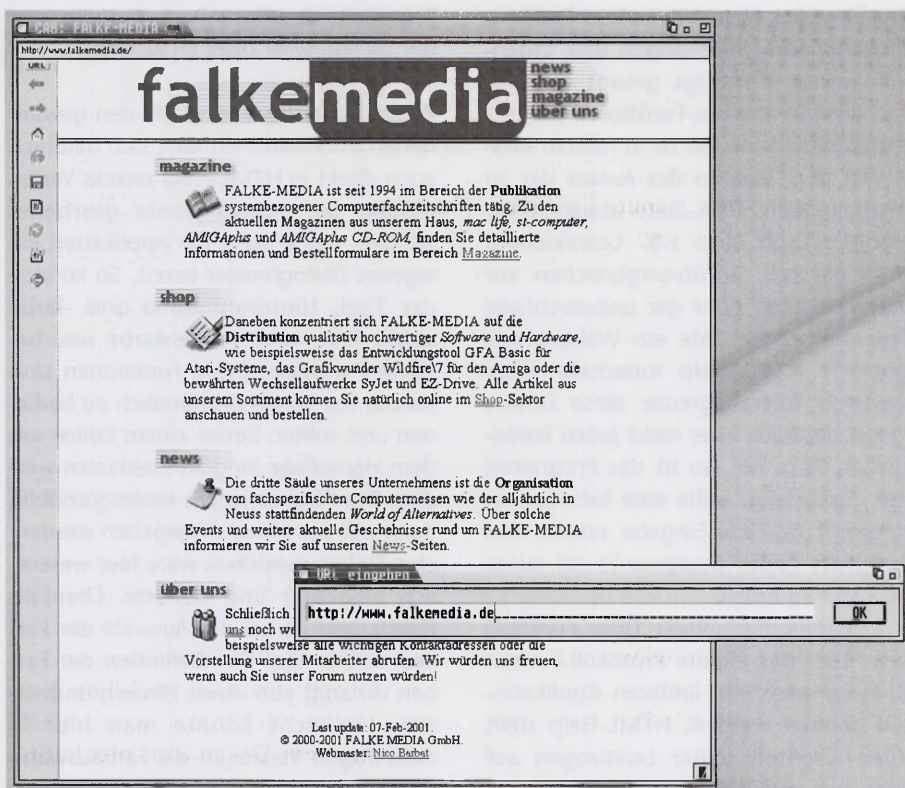
Eine weitere Option ist die Definition von Meta-Informationen, mit deren Hilfe es Suchmaschinen einfacher gemacht werden kann, die zu erzeugende Seite später auch zu finden.

Fehlersuche. Jeder, der den lachenden oder schmolldenden Smiley von CAB kennt, weiß eine Fehleranzeige durchaus zu schätzen, hilft sie doch, Ungereimtheiten in einer Datei auszuräumen. Seit der Version 2 bietet auch HTML-Help eine Analysemöglichkeit für HTML-Dateien. Auch in diesem Zusammenhang ist interessant, dass Light Of Adamas über das Protokoll mit HTML-Help zusammenarbeiten kann, da dem Webbrowser somit also die Fehlerdarstellungs-Option nachrüstet, die CAB gleich mitliefert.

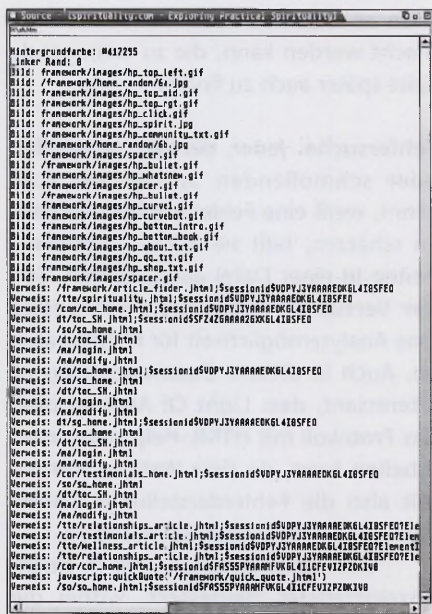
Das Fehlerprotokoll wird in einem Anzeigenfenster dargestellt, wobei die gefundenen Fehler mit ihrer entsprechenden Zeilennummer angegeben werden. Hilfreich für eine moderne Seitengestaltung ist auch, dass HTML-Help nicht nur Fehler sondern auch Warnungen ausgibt. Wenn z.B. ein Befehl seit der Einführung des HTML-Standards 4 nicht mehr aktuell ist, wird darauf hingewiesen und sogar ein Ersatzvorschlag gemacht. Das Programm geht dabei >>

❑ HTML-Help ist ein modernes Tool zum Bearbeiten von Webpräsenzen.





▣ Bild oben: Webadressen können an HTML-Help eingegeben und an einen Browser übergeben werden.



▣ Bild oben: HTML-Help kann übersichtlich Dokumentinformationen auflisten.

>> wie erwähnt von HTML 4 aus. Beachten sollten Sie in Ihrer Perfektionierung der Webseite allerdings, dass Atari-Browser derzeit nur den veralteten Standard 3.2 unterstützen. Abhilfe verspricht erst der in der Entwicklung befindliche ParadiseBrowser. Wenn Sie also Webseiten

entwickeln, die auch auf dem Atari dargestellt werden können, dann sollten Sie vor einer Korrektur jeweils prüfen, ob diese sich mit CAB, Adamas und Wensuite verträgt.

Hotlist. HTML-Help ist in der Lage, eine eigene Hotlist zu verwalten. Wenn Sie also über einige Zeit und wiederkehrend an denselben Projekten arbeiten, können diese in der Hotlist abgelegt werden. Die Hotlist wird unter dem Namen „bookmark.htm“ als eigene HTML-Datei im Programmverzeichnis abgelegt. Sie können also auch mit jedem Webbrowser jederzeit auf diese Datei zugreifen.

Gelingen ist auch die Verwaltung der Liste, denn sie ermöglicht über Pop-up-Menüs gleich die Weiterbearbeitung bzw. Anzeige des angewählten Dokuments innerhalb von HTML-Help oder dem angemeldeten Webbrowser. Wenn Sie Light Of Adamas als Browser einsetzen, können dargestellte Seiten von diesem Programm an die Hotlist von HTML-Help übergeben werden. Ergänzt werden könnte diese Feature-Liste noch durch das Hinzufügen von Adressen bzw. Dokumenten per Drag & Drop.

Zeichenkonvertierung. Die mächtigsten Funktionen bietet HTML-Help ohne

Zweifel im Bereich der Zeichenkonvertierung. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass das Programm hier einen eigenen Menübaum bereitstellt.

Eines der wichtigsten Features ist dabei die Umwandlung von Sonderzeichen zwischen verschiedenen Standards. Für HTML-Designer ist dabei natürlich besonders die Möglichkeit interessant vorhandene Sonderzeichen in ihre HTML-Aufschlüsselungen zu wandeln, denn schließlich ist die Eingabe der kryptischen Kombinationen per Hand doch recht nervtötend.

Aber nicht nur Web-Artisten werden HTML-Help in dieser Hinsicht recht interessant finden, denn das Programm kann Umlaute auch zwischen den verschiedenen ASCII-Dialekten konvertieren. Folgende Standards werden dabei unterstützt:

- Atari-ASCII
- Windows-ANSI
- MS-DOS-ASCII
- HTML

Bei der Konvertierung nach und von der Formatierungssprache HTML werden natürlich nicht diejenigen Zeichen gewandelt, die zur direkten HTML-Syntax gehören (<, > und &).

Doch nicht nur Sonderzeichen können konvertiert werden. HTML-Help kann auch die Arbeit mit Dateinamen und -endungen vereinfachen. So passiert es häufig, dass der Webgestalter beim Entwickeln von Seiten aus Flüchtigkeit manchmal mit der Endung „.HTM“ und manchmal mit der Endung „.HTML“ ablegt. Dies kann beim Anlegen von Verzweigungen natürlich verwirrend und fehlerträchtig sein. Um hier eine klare Linie zu schaffen, kann HTML-Help allen Dateien innerhalb eines Pfades eine durchgängige Endung verpassen.

Die meisten Web-Server laufen auf UNIX- oder Linux-Basis und stellen sich somit bei der Groß- und Kleinschreibung von abgelegten Dateien pingelig an. Bevor eine Webpräsenz also auf den Server geladen wird, sollte der Anwender HTML-Help nochmals alle Dateinamen auf Groß- und Kleinschreibung prüfen um auch hier ein einheitliches Bild zu schaffen. >>

>> Ein weiteres Problem bei der Seitenentwicklung stellt die Länge der Dateinamen dar, besonders wenn innerhalb der HTML-Files mit relativen und absoluten Verweisen gearbeitet wird. Werden diese nun auf den eigenen Rechner herunter geladen, so findet hier der Webbrowser eventuell die absoluten Pfade nicht, wenn er offline arbeitet. HTML-Help kann hier Hilfe anbieten: Die Dateinamen können erhalten bleiben, während die Verzeichnispfade entfernt werden. Alternativ kann hier auch darauf geachtet werden, dass eine Syntax nach dem Muster „8+3“ eingehalten wird, damit auch Single-TOS-Systeme damit umgehen können. Wenn externe Verweise (also komplette absolute Pfade unter Angabe von „http://“) erhalten bleiben und nur relative Pfade bearbeitet werden sollen, kann HTML-Help auch darauf acht geben.

Eine sehr mächtige Funktion verbirgt sich auch unter dem Menüpunkt „Pfade konvertieren“. Ähnlich eines Grafikkonverters kann sich HTML-Help also ganze Verzeichnispfade vorknöpfen, in denen Veränderungen vorgenommen werden können, wobei alle Konvertierungsfunktionen Anwendung finden können. Stellen Sie sich z.B. vor, sie möchten die Sonderzeichen in einer gesamten Präsenz ändern. Besteht diese lediglich aus 5 bis 10 HTML-Dokumenten, ist es natürlich kein Problem diese nacheinander in HTML-Help, Luna, qed oder einen anderen Editor mit Sonderzeichen-Wandlung zu laden um hier die Konvertierung vorzunehmen. Große Projekte können jedoch durchaus dutzende, hunderte oder gar tausende von HTML-Dateien umfassen. Wenn diese einzeln bearbeitet werden müssten, wäre wohl für Ihre Kaffeemaschine Dauerbetrieb angesagt. Zum Glück gibt es ja HTML-Help, das ganze Pfade bearbeiten und wandeln kann.

Ein anderes Anwendungsbeispiel ist das Suchen und Ersetzen eines bestimmten Wortes (z.B. bei einer Produktumbenennung). HTML-Help bietet hier einen kompletten Algorithmus, der ebenfalls innerhalb von kompletten Pfaden arbeiten kann.

Tags entfernen. Häufig ist es notwendig, dass Texte in einem HTML-Doku-

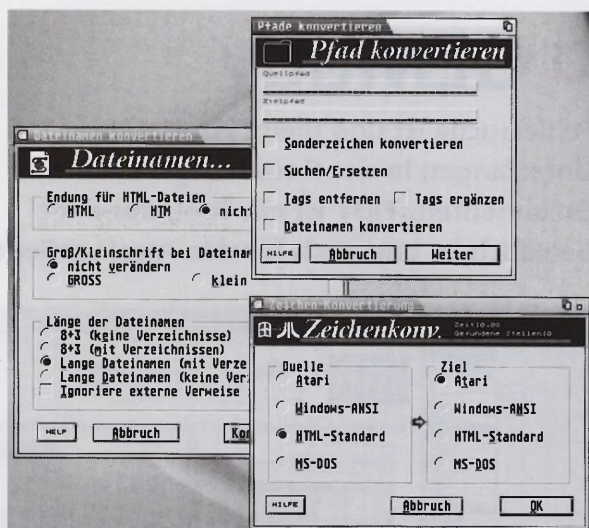
ment in ein anderes Programm zur Weiterverarbeitung übernommen oder ausgedruckt werden sollen. Nun ist es natürlich lästig alle HTML-Kommandos per Hand zu entfernen, damit der reine Text vorliegt. HTML-Help bietet daher die Möglichkeit Ihnen diese Arbeit abzunehmen. Die Änderung ist im Quelltext-Fenster nach einer Sicherheitsabfrage sofort sichtbar. Zeilen, die durch das Entfernen von Befehlen leer geworden sind, werden selbstverständlich entfernt.

Als kleine Ergänzung interpretiert das Programm den Quelltext sogar teilweise. Listenpunkte werden durch einen einleitenden Bindestrich ersetzt, der Dokument-Titel unterstrichen.

Import. HTML-Help versteht sich nicht nur mit ASCII- und HTML-Dateien, sondern kann auch Dateien in den Formaten 1st Guide und 1st Word einlesen. Die Funktion zum Einlesen von Hypertexten im ST-Guide wird bisher als experimental bezeichnet - das ist wohl das richtige Wort, denn in unserem Test konnten wir mit keinem importierten ST-Guide irgend etwas anfangen.

Optional kann eine eingelesene Datei gleich nach HTML 4 gewandelt werden. Hier ist natürlich dasselbe zu beachten wie bei der Fehlersuche: Atari-Browser können derzeit nicht über HTML 3.2 hinaus kommen.

Kritikpunkte. Kein Programm ist perfekt, und auch HTML-Help ist keine Ausnahme für diese Regel. Zunächst einmal ist der Online-Guide im ST-Guide-Format etwas unausgegoren. Er führt nicht unbedingt schrittweise in das Programm ein, einige Punkte werden sogar gar nicht erwähnt. Die Oberfläche ist sicherlich gelungen, verglichen mit anderen modernen Programmen wirkt sie speziell durch die Verwendung der vielen dunklen Farben jedoch etwas trist. Das Leistungsspektrum abrunden würde außerdem eine Druckfunktion mit NVDI-Unterstützung. So könnten z.B. von HTML-



>> HTML-Help bietet mächtige Funktionen zum Konvertieren von Dateien. Besonders praktisch ist die Möglichkeit ganze Pfade zu bearbeiten.

Tags befreite Dateien gleich ausgegeben werden. Schön wäre es speziell bei großen Projekten außerdem, wenn HTML-Help mehrere Dokumente gleichzeitig im Speicher halten könnte. Wie so viele andere Atari-Programme würde auch HTML-Help von einer kleinen Toolbar profitieren, die die Programmfunktionen jederzeit per Mausklick bereithält, ohne dass sich der Anwender durch die Menüstruktur hangeln muss.

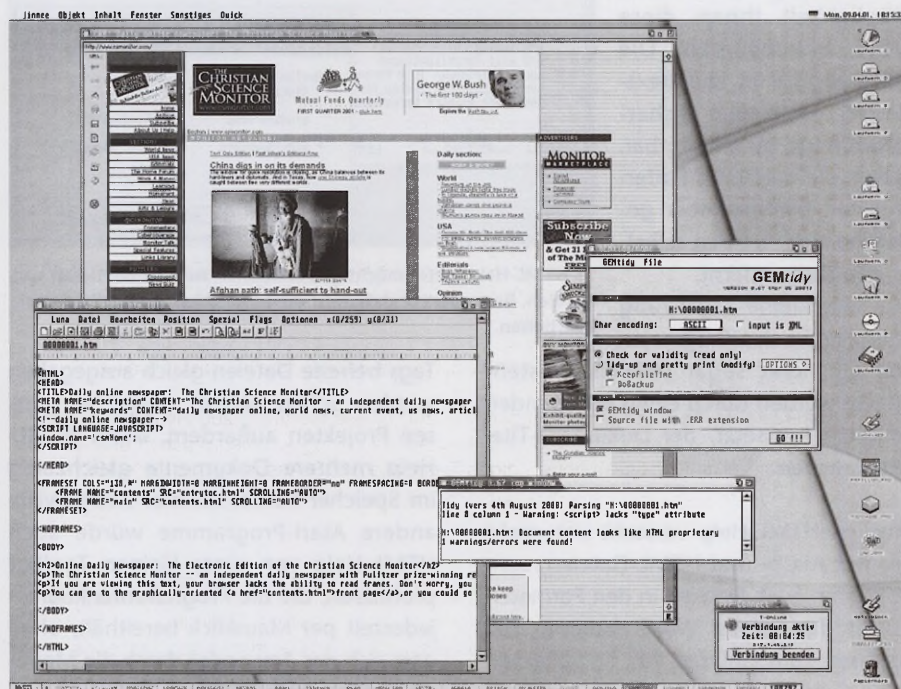
Fazit. HTML-Help kommt etwas unscheinbar und schüchtern daher, offenbart aber nach einer kurzen Beschäftigung sehr mächtige Funktionen. Die Bearbeitungsfunktionen gehen (zum Glück) nicht allzu weit in die Tiefe, schließlich soll das Programm keinen HTML-Editor ersetzen, sondern speziell die Seitenpflege und -nachbearbeitung unterstützen bzw. erleichtern. Und hier setzen in erster Linie die mächtigen Konvertierungsfunktionen an, die besonders die Arbeit mit großen Projekten immens vereinfachen. Wer also HTML-Dokumente mit dem Atari entwirft, sollte HTML-Help auf jeden Fall auf seiner Festplatte beherbergen.

Die Freeware ist also uneingeschränkt empfehlenswert. Wir dürfen neugierig sein, mit welchen Funktionen die angekündigte neue Version aufwarten kann. ■

mjaap@atariuptodate.de
mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3

GEMtidy

Fehlersuche ist und bleibt ein lästiges Unterfangen in der Gestaltung von HTML-Dokumenten. TIDY ist ein Tool, das dabei behilflich ist und auch für den Atari vorliegt.



Fehlersuche leicht gemacht

Text: Thomas Raukamp

Auch der beste HTML-Gestalter baut ungewollt Fehler in seine Dokumente ein. Web-Browser sind Kummer gewohnt und bieten eine gewissen Toleranz, die allerdings nicht überstrapaziert werden darf. Hinzu kommt, dass besonders bei der Arbeit mit einem Design-Tool einige Ergebnisse durchaus noch optimiert werden können.

Das diese Arbeit ungerne oder gar nicht gemacht wird, liegt zumeist an der kryptischen Konstruktion der Formatierungssprache HTML. Genau wie bei einer Programmiersprache muss der Entwickler den Quelltext Zeile für Zeile durch gehen, um Fehler zu finden oder sein Dokument zu optimieren. Eine Programmiersprachen-Umgebung verfügt jedoch über den Vorteil eines Debuggers, eines Tools also, dass mögliche Fehler auflistet und Warnungen ausgibt. HTML-Editoren enthalten so ein Feature

zumeist nicht. Aus diesem Grund ist im Internet das Programm TIDY, ein Werkzeug zum Durchsuchen von HTML- und XML-Dokumenten nach Fehlern und Ungereimtheiten. Dieses Programm ist mittlerweile in Versionen für nahezu alle bekannten Plattformen erhältlich. Auch für den Atari steht eine Version zum Download [1] bereit. Das Problem an HTML Tidy für den Atari ist jedoch, dass es über ein Kommandozeilen-Interface bedient werden muss. Zum Glück gibt es aber eine komplett in GEM eingebundene Version aus Frankreich: GEMtidy.

GEMtidy. GEMtidy sollte problemlos auf jedem Atari-Rechner seinen Dienst verrichten, auf dem TOS oder ein entsprechend kompatibles Betriebssystem läuft. Das Programm ist als eigene Applikation oder als Accessory startbar. Eine Dokumentation wird nur in Form mehrerer ASCII-Dateien vor. Ein ST-Guide plus einer Sprechblasenhilfe wäre sicherlich weitaus hilfreicher. Die Oberfläche liegt bisher nur in englischer Sprache vor.

Die Arbeit. Nach dem Programmstart offenbart sich das Programm mit einer durchaus aufgeräumten und gelungenen Oberfläche. Die Menüs sind im Fenster selbst untergebracht, damit das Programm auch als Accessory arbeiten kann. Wichtigste Angabe ist natürlich die HTML-Datei, die es zu bearbeiten bzw. zu durchschauen gilt. Nun muss bestimmt werden, welche Aktionen das Programm ausführen soll. Dafür stehen zwei Radio-Buttons bereit: Entweder durchsucht GEMtidy den Quelltext nur um die gefundenen Fehler in einem GEM-Fenster darzustellen oder das Programm modifiziert selbigen um ihn dann neu zu speichern. Auf Wunsch kann ein Backup erstellt werden. Die Ausgaben sind übersichtlich und listen Fehler und Warnungen nach Zeilen auf. Das Programm arbeitet auf Grundlage des HTML-Standards 4.0, sodass zwar einige der vorgeschlagenen Verbesserungen nicht auf Atari-Webbrowsern (unterstützen lediglich HTML 3.2) darstellbar, jedoch für ein sauberes und modernes Dokument durchaus interessant sind.

Zusammenarbeit. GEMtidy kann über ein simpel zu konfigurierendes Protokoll von anderen Programmen aus angesprochen werden. Fertige Protokolle liegen für die Programme Joe und Luna vor. Wenn Sie also eine Webseite mit dem HTML-Plugin von Luna gestaltet haben, können Sie den erzeugten Quelltext vor der Fertigstellung nochmals an GEMtidy übergeben, damit dieser Fehler findet und Optimierungen vornehmen kann. So entsteht also eine Entwicklungsumgebung inklusive Fehlersuchfunktion.

Fazit. GEMtidy ist ein äußerst praktisches Tool, das während der Entwicklung von Webseiten bei der Fehlersuche und nach der Gestaltung für Optimierungen eingesetzt werden kann. Besonders im Zusammenspiel mit einem Editor ist es von großem Nutzen. Die Ausgabe ist dabei hilfreicher als die Fehlersuche in HTML-Help. GEMtidy arbeitet sicher und schnell und ist eine gelungene Portierung eines hilfreichen Werkzeugs. □

[1] w3.org/People/Raggett/tidy/

bergey@atari.org
gemtidy.free.fr/

CD-ROMS

Bestellungen

Falkmedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Germany

Tel. +49 (431) 27 365
Fax +49 (431) 27 368

www.falkmedia.de

Versandkosten:

Inland 7,- DM
Nachnahme 12,- DM
Ausland 15,- DM

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

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

Vorabüberweisungen sind nicht
möglich.



NeoN GrafiX 3D

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

DM 39,-



Atari-PLATIN

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

DM 39,-



The Essence CD

Eine Best-Of-CD von delta labs media, denn darauf sind 40 (!) Vollversionen aller bislang erschienenen delta labs-cd-Produkte von 1993 bis 1999: 1stGuide, Bellini, Boxkite, CAG, Chaos unlimited GEM, Chemcalc, Chronos CyPress, DaCapo, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy pro, Formel Eins, Fussball ST GraphBase, GemView, GeoCAD, Idealist, Golden Island, JAnE, Kandinsky Kundendirektor plus, Lazaz, LDP, Madress, Linux Installer, Music Channel MonoStar, Play it again GEM, Poison!, Printing Press, Procurator 2, Rolfi S-Backup, Stella, Turbo Blanker, Thing, TurnUs, Ultimo, Vesal.

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

DM 39,-



Calamaximus CD

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

DM 39,-



Multimedia Compilation

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

DM 79,-

Pergamon-Collection-CD

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

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

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

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

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

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

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

79,- DM



☐ Scene-Report

Die Szene ist nicht etwa eine unorganisierte Sammlung von Computer-Anarchisten, sondern besticht unter ihrer Oberfläche durch ganz klare Strukturen. Szene-Insider Evrim Sen - bekannt durch seine Buchveröffentlichungen „Hackerland und Hackertales“ - führt sie in die Aufgabenverteilung einer typischen Szene-Gruppe ein und erläutert die Organisation näher.

☐ Functions - Die Organe der Demo-Szene

Text: Evrim Sen

Seit Anbeginn der Szene hat jedes Mitglied einer Demogruppe verschiedene Funktionen. Ist man selbst im Rahmen seiner Gruppe auf Szenetreffen oder -parties unterwegs, kommt es nicht selten vor, dass man zunächst nach seinem Handle, also seinem Pseudonym, und anschließend nach seiner „Function“ gefragt wird.

Vergleicht man die Szene mit anderen Subkulturen, so sind viele Parallelen festzustellen. Jedes Mitglied einer Gruppe hat verschiedene Rollen, auf die unterschiedliche Anforderungen und Erwartungen einwirken. In der Demoszene werden die Funktionen immer in Verbindung mit der Gruppe gebracht. Hier erwartet man von einem Mitglied meist neben weiteren, kleineren Funktionen, dass er entweder Organizer, Coder, Musiker oder Grafiker ist.

Organizer. Gehörte es früher noch zu den Aufgaben des Organizers, einen Headquarter in Form einer Mailbox (BBS) zu schaffen, sorgt er im heutigen Zeitalter des Internets für den Informationsaustausch der Gruppe, indem er zum Beispiel einen Newsletter oder eine Webseite einrichtet. Durch das Zunehmen unterschiedlichster Aufgabenbereiche in der Szene sind im Laufe der Jahre auch die Strukturen einer Demogruppe nicht mehr streng hierarchisch geblieben. Viele Gruppen lassen heute vielmehr dem freundschaftlichen Miteinander den Vortritt, wobei der Computer und die Szene natürlich nicht fehlen dürfen.

Eine Demogruppe kann im Grunde ohne Coder, also ohne Programmierer, nicht existieren. Daher kann man auch oft beobachten, dass die Coder sogleich auch den Organizer einer Gruppe darstellen. Diese beiden Funktionen müssen aber nicht zwangsläufig in einem Atemzug genannt werden. Es gibt durchaus Demogruppen, deren Organizer zwar keinerlei programmiertechnische Erfahrung hat, dafür aber durch seine organisatorische Fähigkeit die Gruppe zusammenhält.

Coder. Die „Coder“ tauschen selbst untereinander ihre Quellcodes und Informationen aus um weitere innovative Effekte darauf aufzubauen. Der Informationsaustausch findet heutzutage auf bestimmten Chatkanälen, Mailinglisten und Foren auf Webseiten statt. Der beste und effektivste Platz um sich kennen zu lernen bleiben weiterhin die organisierten Parties, auf denen sich hunderte von Szenemitgliedern treffen.

Eine gute Demo sollte in erster Linie nicht nur von einem erstklassigen Design abhängig sein, wenn sie sich als solche behaupten möchte. Sie sollte auch in der Programmierung außergewöhnlich sein, wenn sie den Kritiken anderer Szenegruppen standhalten soll. Daher werden Demos, die dem Computer das Letzte abzuverlangen sollen, oft in Assembler programmiert um den Prozessor effizienter zu nutzen. Um das zu erreichen, arbeiten Coder an Demos nicht selten mehrere Jahre. Meist bleiben viele neuartige

Effekte eine lange Zeit in der Schublade, bevor der Coder den Zeitpunkt für eine passende Veröffentlichung im Rahmen einer Demo für angemessen hält.

Nach wie vor sind Coder in der Szene gefragte und seltene Mitglieder. Oft bleiben sie ihrer Gruppe nicht lange erhalten, da der Weg vom Hobbycoder zum professionellen Programmierer sehr fließend ist. Da die Programmierung einer Demo die langwierigste und schwerste Arbeit ist, stellen zeitliche Probleme die wohl größte Schwierigkeit dar.

Musician. Nicht die beste Effektshow oder eine noch so gute Grafik kann sich alleine behaupten, wenn sie nicht von einer abgestimmten Musik begleitet wird. Der Musiker, in der Szene „Musician“ oder „Sounder“ genannt, hat keine minder schwere Aufgabe. Um die Speicherkapazität des Musikstücks möglichst gering zu halten ist er gezwungen, mit möglichst vielen Tricks zu arbeiten, um aus kleinen Instrumenten-Dateien (Samples) eine annehmbare Musik zu zaubern. Dazu werden sogenannte Tracker-Programme genutzt, in denen bestimmte Codes Zahl für Zahl eingegeben werden müssen.

Auf dieser Ebene aufbauend hatte sich bereits in der C=64-Szene eine Subkultur von Musikern gebildet, die sich darauf spezialisierten, nur noch aus Piepstönen Musikstücke zu programmieren. Diese sogenannten „Chiptunes“ erinnern daher auch heute noch an die alte Computermusik aus der Blütezeit des Commodore 64. Bei einer Demo dagegen kommt es darauf an, genau diesen Effekt trotz des minimalen Speicherverbrauchs zu vermeiden. Seit der Entstehung der Szene hat sich daher eine ganze Schar von Musikern gebildet, die hobbymäßig diese Musikstücke nicht nur in Verbindung mit einer Demo komponieren und regelmäßig veröffentlichen. Programme zum Abspielen dieser MOD-Files sind mittlerweile auf jeder Plattform erhältlich - auch auf dem Atari.

Grafiker. Der Grafiker eine Demogruppe (in der Szene auch „GFX'ler“ oder „Pixler“ genannt) kann verschiedene Funktionen haben, so zum Beispiel die Bestimmung des Designs einer Demo. Aber auch der Grafiker muss sich an die Anforderungen der Demoszene halten. So darf das Bild, um ohne Fehl und Tadel zu sein, weder gescannt noch mittels eines 3D-Bildbearbeitungsprogramms erstellt worden sein. In der Szene werden Bilder in der Regel auf einem Bildbearbeitungsprogramm Pixel für Pixel gezeichnet. Für diese Arbeit benötigt ein Grafiker oft Monate, und daher muss sich ein Pixler, bis er das Ergebnis präsentieren kann, in Geduld üben. Die Ansprüche, die an den Grafiker gestellt werden, sind dementsprechend hoch.

Meistens erkennt man die Arbeit eines Grafikers an einer Demo durch eingeblendete Bilder wieder. Zunächst scheinen diese sporadisch auftauchenden Bilder inmitten einer Demo kühn zu wirken. Dazu muss man aber den technischen Hintergrund beachten: Da eine Demo ständig neue Effekte kalkuliert und den Rechner bis an die Grenzen seiner Fähigkeiten bringt, redet man in der Fachsprache oft von „Echtzeit-Berechnungen“. Das bedeutet, dass die Effekte im Rechner im gleichen Moment berechnet und auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Und genau das ist es im Grunde, was eine Demo gerade auch für Insider interessant macht - bei einer Demo handelt es sich nicht um vorberechnete Daten, wie zum Beispiel das Abspielen einer Animation.

Bestimmte komplizierte Effekte bedürfen auch einer längeren Kalkulation, und dies geschieht meistens, während man die Demo beobachtet - also wieder in Echtzeit. Um dem Zuschauer nicht mit umherschweifenden Zahlen oder einem schwarzen Bildschirm auf die Folter zu spannen, ist hier der Grafiker gefragt. Ein von ihm gezeichnetes Bild wird während dieser Berechnungsphase der Demo eingeblendet und sollte möglichst durch ein imposantes Bild einen Augenblick der Faszination auslösen. Kurz darauf erscheint dann der fertig berechnete Effekt. Diese Überbrückung mittels eines Bildes kennzeichnet den reibungslosen Ablauf einer kurzweiligen Demo.

Swapper & Trader. Mittlerweile gibt es Funktionen in der Szene, die der Rarität angehören. Der „Swapper“, der sich darauf spezialisiert hatte weltweit auf Postwegen Software zu tauschen, gehört mehr oder weniger der Vergangenheit an. Auch der Job des „Traders“, der vor einigen Jahren noch für die Verbreitung der gruppeneigenen Produktionen in kuriosen Mailboxen (Boards) sorgte, hat mit dem Aufkommen des Internets zunehmend seine Rolle ausgespielt.

State of the Art. Spätestens seit der weltweit ausgestrahlte Musiksender MTV die bekannte Demo „State of the Art“ von der Amiga-Szenegruppe „Spaceballs“ vorführte, wurde klar, dass Demos nicht nur ein Schauspiel unter Insidern bleiben würden. Auch Außenstehende können sich nun mit Hilfe des Internets eine Scheibe aus den legendären Demos abschneiden. Zahlreiche Server und Internetseiten sorgen mittlerweile für das Bekanntwerden dieser Demoszene, die mittlerweile in der zweiten Generation lebt. 

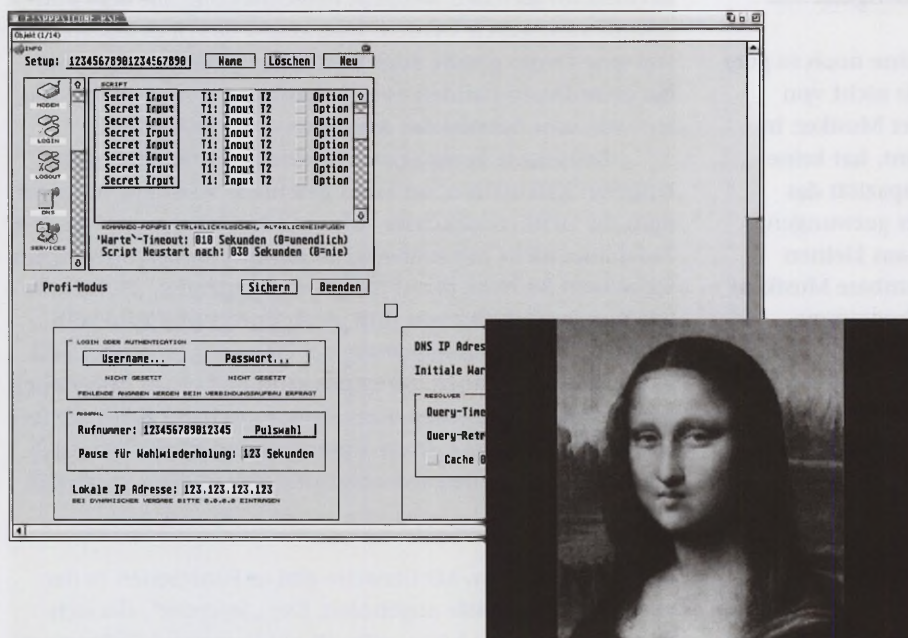
Websites:
scenet.de
ftp.scene.org

AMIGA PLUS. EINFACH MEHR AMIGA.
KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR:
TEL. 0 43 31-84 93 37, info@amigaos.de



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.

Animator - ein neuer Multimedia-Player für den Atari

Animator ist ein brandneuer Multimedia-Player für den Atari, der in einer ersten öffentlichen Betaversion der stc-Diskette beiliegt. Animator arbeitet bisher mit den Formaten AVI, MOV, FLI/FLC und WAV, wobei die Unterstützung in der Beta-Version natürlich noch nicht perfekt ist.

Animator läuft bisher auf Atari Falcon 030 (Videl-Grafikchip oder Nova-Grafikarte), TT030 (getestet mit 16-Bit-Nova-Karte) und unterstützt Beschleunigerkarten wie Afterburner 040, Nemesis, Centurbo usw. Die besten Ergebnisse erzielt das Programm in Grafikauflösungen mit einer Farbtiefe von 16 Bit. Die Klangwiedergabe erfordert mindestens den DMA-Sound.

Auch in Sachen Betriebssystem stellt Animator einige Ansprüche. Unterstützt werden TOS 3.x und 4.x, beim Einsatz von MagiC muss NVDI installiert sein. MiNT-Systeme können nur das Singletasking nutzen.

HTMStrip - keine HTML-Codes mehr in Texten

Richard Gordon Faika, der Programmierer des Texteditors Luna, hat ein praktisches kleines TTP entwickelt, das HTML-Elemente aus einer ASCII-Datei entfernt. Dies ist z.B. hilfreich bei eMails, die in HTML verfasst wurden und ausgedruckt werden sollen.

HTMStrip ist natürlich Freeware und somit uneingeschränkt nutzbar.

MagiCNet

Endlich ist es soweit: MagiC ist netzwerkfähig. Auf unserer stc-Diskette findet sich das komplett Archiv von MagiCNet inkl. aller Treiber und einiger Zusatzpakete.

MagiCNet ist ein Port von MiNTNet, dem Netzwerkpaket für MiNT-Systeme. In dieser Version ist es bereits möglich lokale Netzwerke und den Interzugang über einen anderen Rechner zu nutzen. Alle Programme, die keinen speziellen MiNT-Aufruf starten, können auch unter MagiCNet verwendet werden.

Außerdem auf unserer Diskette: ein kompletter FTP-Server und BNet, das es erlaubt Drucker, Laufwerke und Dateien über ein Netzwerk zu nutzen. Außerdem liegt ein Treiber für den Ethernet-Adapter für ROM-Ports anbei.

MemWatch

MemWatch ist ein kleines Tool, das die Speicherauslastung des Systems in einem kleinen Fenster darstellt.

RSCView

RSCView liegt in der Version 1.13 vor und erlaubt das Betrachten von Resource-Dateien. Melden Sie es am besten als Standardviewer in ihrem Desktop an, dann öffnet es sich per Doppelklick auf ein RSC-File.

WS_Time

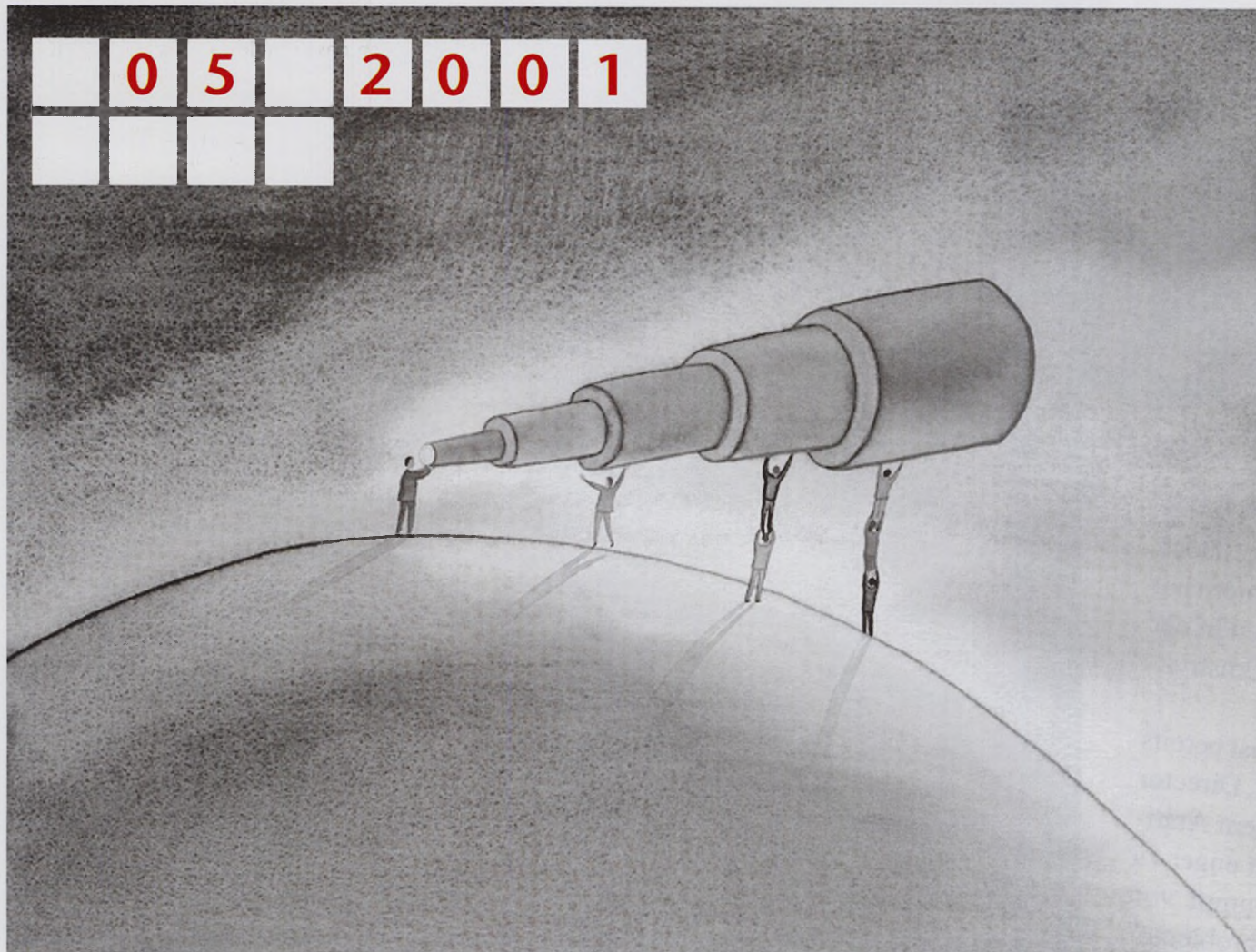
Haben Sie die Umstellung auf die Sommerzeit wieder verpasst? Dann fehlt Ihnen WS_Time von Gunnar Gröbel. Dieses praktische kleine Tool fühlt sich im AUTO- bzw. Start-Ordner wohl und überwacht die Zeitumstellung. Die nächste Winterzeitumstellung geht also nicht mehr an Ihnen vorbei.

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von DM 10.- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.- pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiahmühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkemedia.de.

Ausblick

Die st-computer im Mai 2001



Software

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

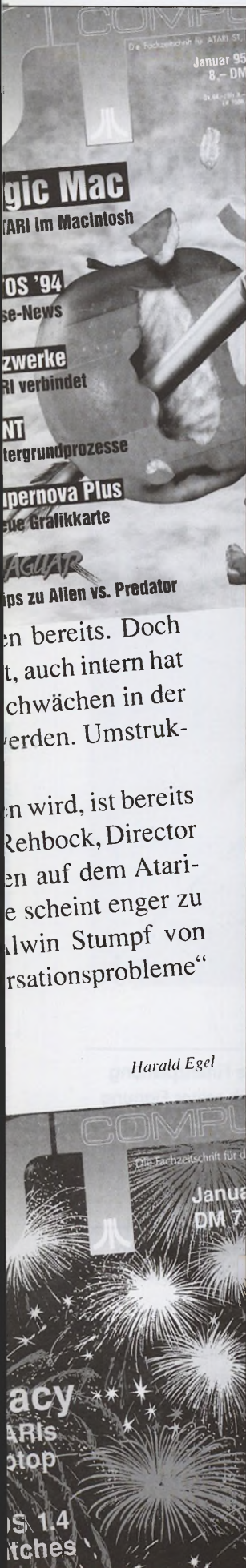
Matthias Jaap ist dagegen auf die Pflege Ihres Monitors aus und schaut sich die derzeit erhältlichen Bildschirmschoner einmal genauer an. Wir freuen uns auf schöne Bilder und einen spannenden Vergleich.

Mitmachen

In der vorliegenden Ausgabe der st-computer haben wir Ihnen HTML-Werkzeuge für den Atari vorgestellt. Im kommenden Heft starten wir den dazu passenden HTML-Einsteigerkurs. Installieren Sie also schon einmal einen Texteditor, einen Webbrowser und freuen Sie sich auf Ihre eigene Homepage.

15 Jahre st-computer

Jaja, wir haben schon wieder verschoben. Denn eigentlich hätte Sie dieser Artikel schon in dieser Ausgabe erwarten müssen, doch die Neuigkeit um den Webbrowser ParadiseBrowser machte uns einen Strich durch die Rechnung bzw. Seitenplanung. Und ehrlich gesagt empfinden wir gute Nachrichten für die Atari-Zukunft derzeit als etwas wertvoller als eine Retroperspektive unserer eigenen Vergangenheit. Wenn diesmal also nicht wieder etwas dazwischen funkt und wir nicht mit weiteren Sensationen überhäuft werden, machen wir uns für die kommende Ausgabe genau daran.



☐ Wer macht eigentlich... Harald Egel?

Sie haben während dieser Zeit die Höhen und Tiefen des Atari-Markts miterlebt. Was waren für Sie rückblickend die Hoch- und Tiefpunkte des Markts?

Wieviele Redakteure beschäftigte die st-computer zu ihrer gesündesten Zeit, wie hoch war die Auflage?

Was hat Ihrer Ansicht nach die Popularität des Atari ST ausgemacht?

Der Atari war sehr robust und einfach zu bedienen. Können Sie sich heutzutage vorstellen, einen Rechner einzuschalten, der nicht erst einmal minutenlang hochfährt und Megabytes von Betriebssystem-Software benötigt? Keine lästigen Treiberprobleme, kein Herunterfahren, sondern einfach ein- und ausschalten?

Welchen Aufgaben gehen Sie heute nach?

Verfolgen Sie - vielleicht am Rande - die Atari-Welt noch etwas mit?

Womit verbringen Sie Ihre Freizeit, wenn alle Computer ausgeschaltet sind?

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

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

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Unprade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

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

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung STEmulator“

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

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

www.falkemedia.de

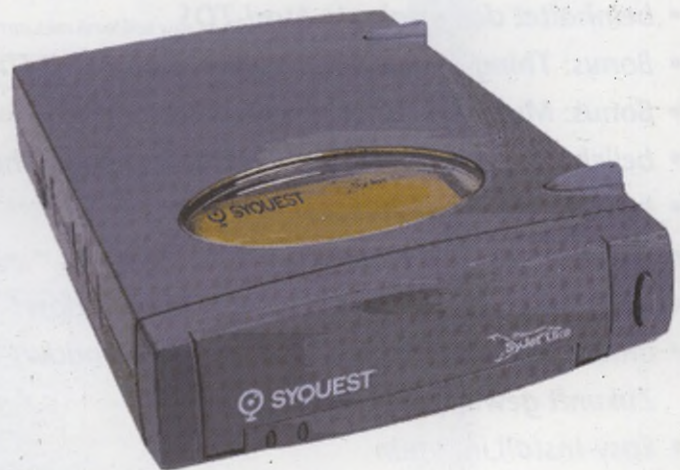
Neue Lieferung. So lange der Vorrat reicht!

SyJet 1.5

The Profesional Solution

SyJet 1.5 GB Drive ... die professionelle Lösung - ist ein Wechselmedien-Laufwerk der Extraklasse, das weltweit eine Reihe von Auszeichnungen eingeholt hat. Mit ausreichend Speicherkapazität, um den Inhalt von mehr als 1000 Floppy-Disketten auf einer 3"-Cardrige zu speichern sind die Einsatzgebiete nahezu unendlich ..

Egal ob für Musiker oder DTP-Anwender, Grafiker oder für das Erstellen von Datenbackups, die Möglichkeiten sind nahezu unerschöpflich.



LIEFERUMFANG

Das phantastische SyJet 1.5 wird Ihnen in einem umfangreichen Komplatpaket in einem externen Gehäuse mit separatem Netzteil, einer 1.5 GB-Cardrige sowie einem 50poligen SCSI-Kabel geliefert. Damit ist das Paket - einen SCSI-Anschluß und einen Festplattentreiber vorausgesetzt, direkt auf Ihrem Atari, aber auch auf allen Clones, PCs und Macs lauffähig!

Medien: Stück 149,-



Versandbedingungen:

Vorkasse7,- DM
Nachnahme12,- DM
Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck,
Postanweisung15,- DM

FALKE Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365 • Fax (27 368)
eMail: info@falke-verlag.de

Einmalige 249,- DM