

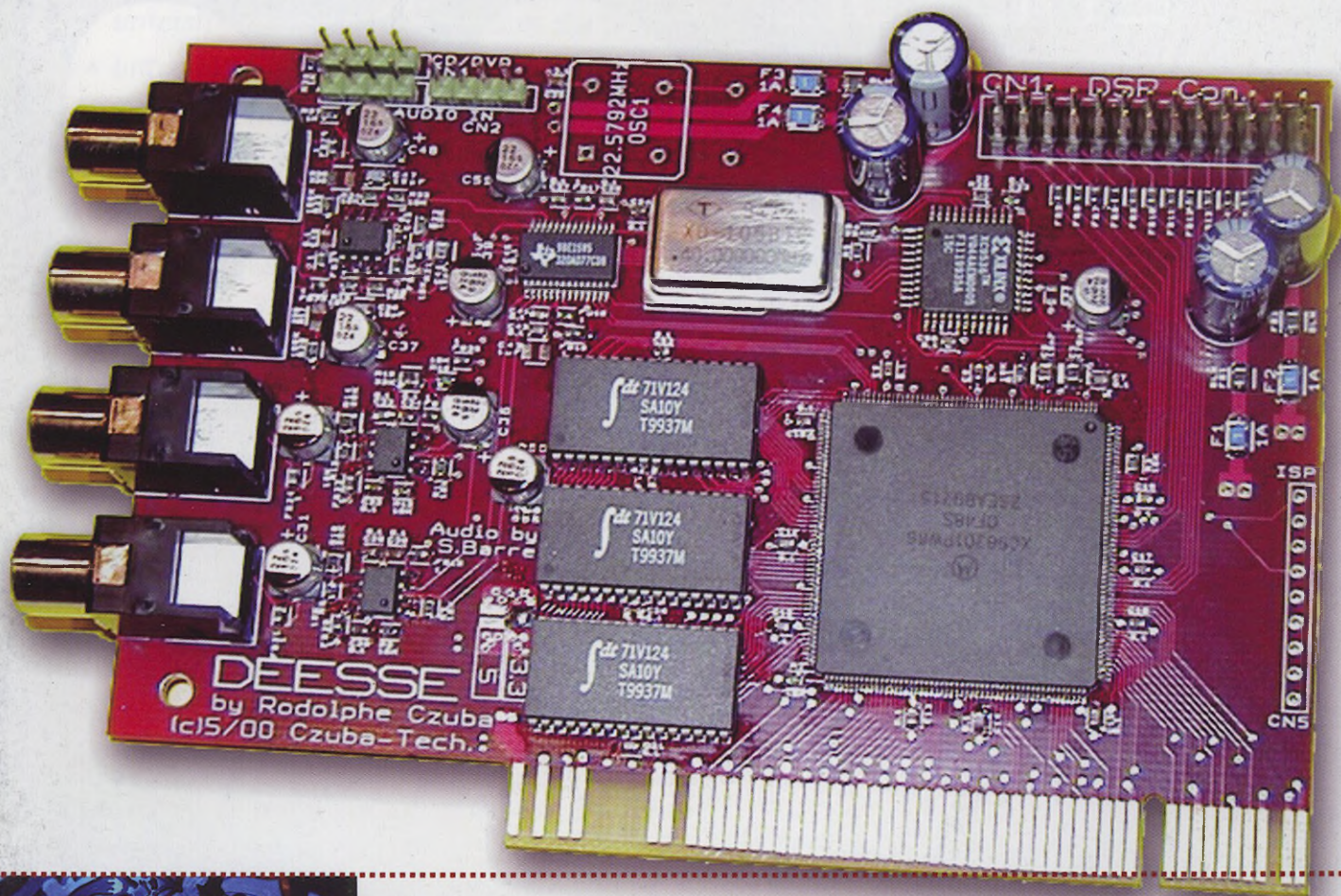
st-computer

atari-computing heute

Ausführliches Interview

Bringt die Déesse den Atari zurück an die Audio-Spitze?

❑ DSP-Power für alle PCI-Ataris



Webdesign für Einsteiger: HTML-Workshop

n.aeg **2.0**

das schnelle MultiTOS

woller systeme

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

<http://www.woller.com>

Atari-Fan des Monats

Garri Kasparow

Am 13. April 1963 wurde Garri Kimowitsch Kasparow mit dem Namen Garik Weinstein in Baku, der Hauptstadt Aserbaidschans, geboren. Sein deutscher jüdischer Vater und seine armenische Mutter spielten beide Schach und waren im Ingenieurberuf tätig. Nach dem Tod seines Vaters nahm er einige Jahre später den russifizierten Name seiner Mutter Clara Kasparow an. In Baku absolvierte er sein Anglistikstudium am pädagogischen Institut für Fremdsprachen.



**Was macht
Schachweltmeister
G. Kasparow mit dem
ATARI ST**



Später wurde Kasparow ein Anhänger von Michail Gorbatschow, für dessen Perestrojka-Politik er sich ebenfalls einsetzte. Anfang 1990 ereigneten sich zwischen moslemischen Aserbaidschanern und christlichen Armeniern eine blutige Auseinandersetzung, die zur Folge hatten, dass Kasparow und seine ca. 50 Familienangehörigen von Baku nach Moskau vertrieben wurden. Von dieser Zeit an lehnte er Gorbatschows Politik zunehmend ab. Noch im selben Jahr war er als Mitbegründer der Demokratischen Partei tätig, deren stellvertretender Vorsitzender er wurde. Weil das Programm ständig Anlass zum Streit innerhalb der Partei gab, trat er 1991 wieder aus.

Garri Kasparow engagierte sich für wohltätige Zwecke und richtete dafür die Kasparow-Stiftung in Moskau ein. Ebenfalls bemühte er sich Schach als Unterrichtsfach an den Schulen einzuführen und gründete schließlich die „Internationale Kasparow-Schach-Akademie“. Im Laufe der Jahre entwickelte sich Kasparow zum Publikumsliebbling und verhalf dem Schachsport somit zur Popularität. Seine Beliebtheit ermöglichte ihm diverse lukrative Werbeverträge.

Der PCA-Weltmeister ist nicht nur ein Schachgenie, sondern auch begnadeter Mathematiker und Computerexperte. Ende der 80er Jahre warb Garri Kasparow auch für den Atari ST, mit dem er auch arbeitete und trainierte. 

Quelle: schachchecke.de/weltmeister/weltmeister2/kasparow/kasparow.html



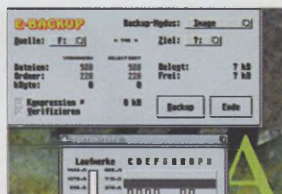
08



12



16



27



30

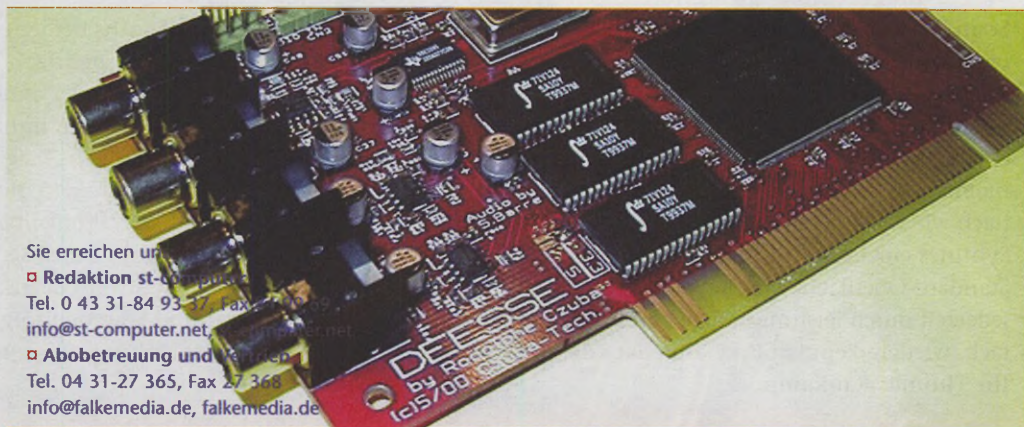


40



44

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Garri Kasparow
- 05 **Editorial** Ein Standard-Betriebssystem für den Musikmarkt?
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 07 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 06-1991
- 08 **Open System** Neue digitale Assistenten am Markt
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Digitales Lesefutter** Die Feder als neues Fachmagazin für Calamus-Anwender
- 12 **Tricks in Bildern** Grafiken freistellen mit Papillon
- 14 **Online** Interessante Atari-Webseiten für Sie angesurft
- 16 **Eine Praxis-Vorstellung** Texterkennung mit OCR auf dem Atari
- 24 **Digitale Datenretter** Backup-Programme für den Atari im Überblick
- 27 **Beigabe** E-Backup vorgestellt und erläutert
- 30 **Einführung in HTML** Teil 2 unseres Einsteiger-Workshops
- 34 **Impressum** Das ist die st-computer
- 36 **GEMagnetic** Magntic Scrolls-Adventures ins GEM-Fenster gepackt
- 40 **Stateside-Report** Bengy Collins berichtet über Trends aus Amerika
- 42 **Kleinanzeigen** ...einreichen mit unserem praktischen Faxformular
- 44 **Déesse** Im Gespräch mit Oliver Kotschi
- 49 **Aufgeschlagen** Aktuelle Buchvorstellungen für alle Computer-Anwender
- 50 **Das verschollene Programm** Suchanzeige nach Concord
- 52 **Daten anschaulich präsentieren** GEMGraph 2.04 im Test
- 54 **Scene-Report** Partyreport Error in Line 2001
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Juni 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 07/08-2001
- 58 **Ausklang** Was macht eigentlich... Julian Reschke?



Sie erreichen uns unter:
 ■ Redaktion st-computer
 Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 0 43 31-84 93 38
 info@st-computer.net, www.st-computer.net
 ■ Abobetreuung und Anzeigen
 Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368
 info@falkmedia.de, falkmedia.de



«Ein Standard-OS für Synthesizer»

Was man mit Ataris Betriebssystem heute noch anfangen könnte

Vielleicht hatten auch Sie Ihren ersten Kontakt mit dem Atari, als Sie ihr Keyboard oder ihren Synthesizer um einen leistungsfähigen Sequenzer ergänzen wollten. Bis Mitte der 90er Jahre führte in dieser Disziplin nahezu kein Weg am ST, ST^E, TT oder Falcon vorbei. Die Maschinen waren (sind) für nahezu alle MIDI-Anwendungen ausreichend schnell, unkompliziert zu handhaben, kompakt und zuverlässig. Hinzu kam ein Betriebssystem, das ebenso übersichtlich wie einfach zu bedienen war. Der TOS-Desktop eines typischen Studio-Ataris bestand selten aus mehr Bestandteilen als zwei Diskettensymbolen und einem Papierkorb.

Und so wuchs eine ganze Generation von MIDI-Musikern vor dem grauen 12-Zöller auf und verdarb sich nicht einmal die Augen daran. Im Mittelpunkt der Arbeit stand die Produktivität. Der Atari wurde als Mittel zum Zweck benutzt - und dies ist sicher ein Kompliment, denn der Computer soll ein dienstbereiter und unauffällig agierender Helfer sein und sich nicht bei den eigentlichen Arbeiten durch seine Komplexität in den Vordergrund drängen. Und genau diese Unkompliziertheit gefiel und gefällt Musikern am Atari. Ich habe noch nie einen Keyboarder meckern hören, dass ihm die Oberfläche seines ST zu schnöde sei und die Funktionen keine schicken 3D-Effekte böten.

Synthesizer und Effektgeräte lassen sich dagegen bis heute nicht annähernd so einfach wie ein Atari bedienen. Wer Sounds programmieren oder gar den internen Sequenzer eines topmodernen Synths bedienen möchte, wird auch als technik-begeisterter Computeranwender schnell an den Rand seiner Geduld geführt. Über mehrfach belegte Knopfreihen drückt sich der angehende Kreative durch schier unendliche Menüs. Keine „Oberfläche“ scheint der anderen zu gleichen.

Dabei gibt es eigentlich ein einfaches System, das dazu noch allen MIDI-Musikern immer noch bekannt sein dürfte: eben das TOS des Atari. Zwar kann das Single-TOS im Gegensatz zu seinen Nachfolgern MagiC und N.AES im Desktop-Bereich niemanden mehr hinter dem Ofen hervor locken, im Gegensatz zu den Betriebssystemen diverser Synthesizer ist es jedoch nach wie vor ein Traum. Und im Zuge leistungsfähiger LCD-Displays sollte es kein Problem sein, 12-Zoll-Displays in heutige Synthesizer einzusetzen. Ergänzt mit einem Pad zur Steuerung der Maus könnte somit das allseits bekannte und geliebte TOS als Standard-Oberfläche von Keyboards erhalten- wohlbekannt und auf jedem Synth wiedererkennbar. Und jedes Gerät könnte jederzeit durch leistungsfähige bereits vorhandene nachladbare Sequenzer und Soundeditoren ergänzt werden. Schnell, einfach, wiedererkennbar und kompakt - der gestresste MIDI-Mucker würde es danken und so manchen PC oder Mac vergessen.

Ihr Thomas Raukamp

>> (4%). „Alte“ Schnittstellen wie eine serielle (22%) oder eine parallele (13%) Schnittstelle verlieren langsam, aber sicher ihre Relevanz. Immerhin 10% aller Teilnehmer halten einen DSP-Chip für ein „Must Have“ eines neuen Atari-Kompatiblen.

Wenn es um die standardmäßige Hardware-Ausrüstung des Pegasus geht, sind sich die Teilnehmer einig; 74% setzen ein CD-ROM-Laufwerk beim Kauf voraus, 49% erwarten auch eine angemessen große Festplatte. 37% der Befragten würden statt des reinen CD-ROMs lieber ein DVD-Laufwerk sehen, was vielleicht die Entwicklung einer Abspielsoftware beschleunigen würde. 27% wünschen sich gar ein CD-RW-Laufwerk, 22% ein Zip-Drive als Standard. Auffällig ist, dass nur knapp 1% der Teilnehmer ein integriertes Modem voraussetzt. Die externe Lösung tut es also nach wie vor.

Umgekehrt wurde nach Features gefragt, die mittlerweile veraltet erscheinen und daher nicht in einem ColdFire-Atari auftauchen müssten. Mit überwältigender Mehrheit wurde hier der VME-Standard genannt (74%). 23% aller Teilnehmer können auf den (E)ISA-Standard verzichten, 12% auf die am Atari nie richtig genutzten LAN-Schnittstelle. Immerhin 10% erachten aber auch den ROM-Port als überflüssig, auch serielle (8%) und parallele (6%) Schnittstellen wurden genannt.



Der USB-Standard wird von den meisten Atari-Fans gefordert.

Um die Frage nach den Standards noch weiter zu vertiefen, spezifizierte MagiC Online nochmals nach den beliebtesten Schnittstellen-Systemen zur Außenwelt. In dieser klareren Frage führt der USB-Standard vernünftigerweise klar. Für die meisten Anwender ist dabei die Integration des USB-Standards 1.0 wichtig, der 2.0-Standard wird nur von 9% der Teilnehmer gefordert. Gleichauf liegen in der Gunst PCI- und SCSI-Schnittstelle.

Wir dürfen also gespannt sein, inwieweit Medusa Computersystems die Umfragen in ein kostengünstiges System einfließen lassen kann.

magical-sides.de

Train-Commander

Modelleisenbahnen lenken mit dem Atari

Train-Commander ist ein neues Programm zur Steuerung einer Märklin-Digital-Modellbahnanlage mit dem Atari.

Das Programm erlaubt derzeit das Schalten von Weichen über das Stellpult, besitzt eine Gleisbesetzt-Anzeige und unterstützt das Steuern von Lokomotiven. Geplant ist u.a. die Verwaltung von Fahrstraßen (die Knöpfe für das Stellpult sind bereits vorhanden), eine Unterstützung von Joysticks und vieles mehr.

Train-Commander ist komplett in GEM eingebunden und bietet farbige Gleisbilder. Die Freeware findet sich auf der Homepage des Entwicklers.

ewsoft.ch

Vor 10 Jahren - die st-computer 06-1991

Retro-Stimmung

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

Titelthema der Juni-Ausgabe des Jahres 1991 war ein Vergleich der Vektorisierungsprogramme auf dem Atari. Zum brüderlichen Wettkampf angetreten waren die Lösungen AVANT Vektor, Convector, Didot Lineart sowie tms Vektor 3.1. Testsieger in dieser heute eher unwichtigen Programmsparte war das tms-Produkt. Auffällig ist auch, dass sich mit professioneller Software Anfang der 90er Jahre noch viel Geld verdienen ließ: Didot Lineart kam auf immerhin DM 1250.-.

Immer noch hoch interessant ist ein Praxisbericht: die Redaktion der st-computer besuchte den Radiosender Radio Pilatus, der den Atari ST als Steuerung für sein Programm einsetzte. Noch heute gibt es übrigens ein aktuelles Jingle-Programm für den Atari Falcon.

Eine weitere CeBit-Nachlese beschäftigt sich mit neuen Laserdruckern: 300 dpi kosteten damals noch DM 7000.-.

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



Kurzmitteilungen

PDF-Dateien lesen auf dem Atari. Wie wir von invers Software (Entwickler und Vertrieb von Calamus) erfahren haben, ist derzeit ein PDF-Reader-System à la Acrobat Reader für Atari-Systeme in der Entwicklung. Der Vertrieb wird entweder über ASH oder direkt über invers Software erfolgen. Damit dürfte eine der größten Lücken auf dem Atari gestopft werden.

Connectix QuickCam Color am Atari. Ab sofort ist ein Treiber für die Webcam QuickCam Color von Connectix erhältlich. Damit lässt sich die parallele Version dieser Kamera auch am Atari benutzen. Der Entwickler arbeitet derzeit auch an ROM-Port-Parallel-Adaptern und plant die Unterstützung weiterer Kameras. Der Treiber findet sich unter der URL john.diot.free.fr/atari/.

Neue PostScript-Treiber für Calamus. Die SoftRIP-nach-PS-Druckertreiber ColoPS und MonoPS von Claus Dreischer finden Sie seit Juni 2001 im Angebot von invers Software. Diese Druckertreiber bieten gegenüber dem alten PS-Print-Druckertreiber von adequate systems viele neue Möglichkeiten, um Calamus-Dokumente „glatt“ als PostScript-Daten weiterzugeben.

MonoPS bietet Schwarzweiß- und Graustufen-Ausgabe in PS- oder EPS-Dateien. Der große Bruder ColoPS bietet darüber hinaus nicht nur RGB- und CYMK-Ausgabe, sondern kann diese Daten auch direkt in PDF-Dateien ausgeben.

Weitere Informationen finden Sie unter calamus.net.

□ 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: Ralph Bindel

Zur CeBIT 2001 sind neue digitale Assistenten erschienen. Angesagt sind bei den Konkurrenten Handspring und Palm schlanke Modelle im eleganten Metall-Outfit. Die neue Software glänzt ebenfalls.

□ Visor Edge



«Liebling - ich habe den Visor geschrumpft», könnte der Spot zur neuen Handspring Kampagne titeln. Der neue Visor Edge ist schlank und rank und zieht in Gewicht und Grösse mit den edlen Palm-Ausgaben V, Vx und deren Nachfolgern gleich. Dazu verzichtete Handspring zum ersten Mal auf den eingebauten Springboard-Schacht. Die nützlichen

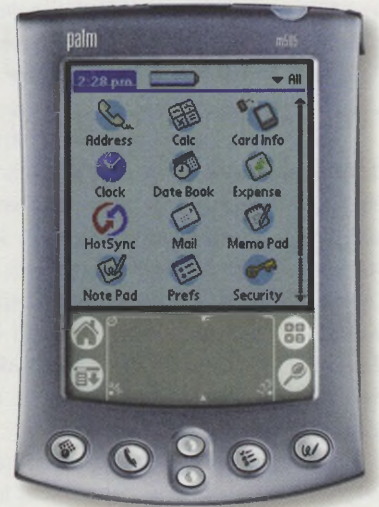
Springboard-Erweiterungen nimmt der Neue in einem an der Rückseite aufsteckbaren Modul auf. Der Schutz des Displays durch den Metalldeckel fällt dann flach - er passt nicht bei installiertem Adapter.

Das Metallgehäuse ist in drei schicken Farben lieferbar, ein eleganter passender Cradle mit USB-Anschluss z.B. an den Mac ist selbstverständlich. Der schützende Metalldeckel wird nach oben weg geklappt oder entfernt, der Stift findet seinen Platz außerhalb des Visor Edge. Im Inneren verrichtet ein DragonBall Prozessor von Motorola mit 33 MHz unter Palm OS 3.5.2 sein Werk, das auf dem Display in 16 Graustufen dargestellt wird. Acht Megabytes RAM sind in der Luxusklasse für 1000 Mark Standard. Neu ist hier nur das LED, das per „Silent Alarm“ an Termine und Aufgaben erinnert. Versorgt wird der modische Hosentaschenbewohner von einem Lithium-Ionen-Akku. Handspring spricht von einer Betriebsdauer von drei bis vier Wochen bei „normaler“ Nutzung ohne Kontakt zum Ladegerät. □

□ Palm m500 und m505

Bereits mit Palm OS 4.0 können die beiden neuen PDA-Kandidaten m500 und m505 von Handspring-Konkurrent Palm auf-

warten. Das neue Betriebssystem ist die Voraussetzung für den Betrieb sogenannter „Secure Digital Cards“, die die Fähigkeiten der jungen Palm-Generation erweitern. Anwendungen auf den briefmarkengroßen Speicherkarten werden ins RAM geladen und diese nach Benutzung wieder ausgeworfen. Programme im RAM können auf Shared Libraries zugreifen, die auf SD-Cards liegen.



Die SD-Cards sind zu klein um mit den integrierten Springboard-Erweiterungen wie Modem, Bluetooth-Adapter und Mobilphone mithalten zu können. Dennoch ragen sie aus den schlanken m50x heraus. Zur Zeit sind SD-Cards mit 64 MB erhältlich, noch in diesem Jahr soll ihre Kapazität auf 256 MB erweitert werden.

OS 4.0 sorgt auch für mehr Farbe auf dem Display: darstellbar sind nun bei der Color-Variante m505 mit zuschaltbarer Hintergrundbeleuchtung 64K, beim Graustufen-Kandidat m500 weiterhin 16. Unter OS 4 kommt auch die Drahtlos-Technologie Bluetooth ins Spiel. Einen „Attention Manager“ für stillen Alarm besitzen auch die beiden Neuen von Palm. Sie blinken nicht nur, sondern vibrieren zur Erinnerung. Beide Geräte bieten 4 MB Flash-ROM für zukünftige Betriebssystem-Updates, 8 MB RAM und 33 MHz Dragonball-Prozessor. Über den „Universal Connector“ werden per USB-Dockingstation sowohl Mac als auch eventuelle Erweiterungen wie eine Tastatur angeschlossen. Obacht: Altgerät passt hier aufgrund der neuen Anschlussleiste nicht mehr.

Verbessert ist mit dem eingesetzten Lithium-Ionen-Polymer-Akku die Leistungsfähigkeit der neuen Palms gegenüber den üblichen Li-Ion-Akkus. Sie speichern mehr Energie und sind dabei leichter. Im m505 dürften sie ein bis zwei Wochen für Spannung sorgen. Der mit 13 mm schmalste Farb-PDA bringt 140 Gramm auf die Waage und kostet 1200 Mark. Sein grauer Bruder schafft noch 115 Gramm für knapp 1000 Mark. Insgesamt sind die Edel Palms m50x an das bewährte Design der V-Serie angelehnt, jedoch etwas schmaler. Von dieser soll nur noch der Vx überdauern, Iller und V werden aussterben. □

□ Palm m105

Mehr Speicher enthält der neue m105 der Einsteiger-Reihe von Palm. Bis auf 8 MB RAM entspricht er ganz dem schwarzen Plastik-Palm m100 und lässt sich wie dieser mit 19 verschiedenen Farbhüllen verändern. Ausgeliefert wird das 125-Gramm-Leichtgewicht für knapp 528 Mark mit einem seriellen HotSync-Kabel. Mac-Anwender benötigen zusätzlich das teure Adapter-Kit für den USB-Support, oder sie synchronisieren per IrDa-Schnittstelle mit dem Mac. □

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	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.15	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/
AtariIRC	1.17	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atariuptodate.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 R7	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	Kntrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyourmind.de/
Draconis	1.74	nein	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.1	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.07b	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	45.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskier.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.10b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	20.5.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	ja	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04fl	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
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgfsoft.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	6.54	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.31	nein	alle	eMail-Client	http://www.w2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.51182	ja	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	3.00	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~hornsk/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Sarien	alpha	nein	MagiC	Sierra-Interpreter	http://home.t-online.de/home/christian.putzig/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-serious.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7fl	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
StemBoy	3.2	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://apollo.spaceports.com/~bodo4all/
StinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
Stune	0.85	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
Vision	4.0c	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jiusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whipl	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.912	ja	MiNT	AES-System für MiNT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
XAIRON	1.5	nein	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.09.1	ja	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Die Feder

Für Calamus-Anwender gibt es ab sofort ein neues Fachmagazin im digitalen PDF-Format. Thomas Raukamp blätterte in der Erstausgabe und ist schwer beeindruckt.



□ Neues Lesefutter für DTP'ler

Text: Thomas Raukamp

Einen Neuzugang in der Zeitschriftenlandschaft rund um den Atari gibt es in diesen Tagen in der Tat nur noch selten zu bestaunen. War der Atari in seinen Glanzzeiten mit mindestens fünf Magazinen gesegnet, so schrumpfte das Angebot im Laufe der 90er Jahre auf ein paar wenige Vertreter im Print- und Online-Bereich zusammen. Zeitweise waren nur noch die st-computer und das Freeware-Magazine atos am Markt, um die Fahne der treuen Fangemeinde hoch zu halten. In jüngster Zeit wurde das Angebot durch verschiedene Online-Publikationen wieder erweitert. So sind einige Webseiten durch umfangreiche Hintergrundberichte und Features in ihrem Inhalt schon nicht mehr klar von kompletten Magazinen unterscheidbar. Andere Entwicklungen wie z.B. myatari.net ersetzen hingegen im britische Markt eingestellte Magazine.

Ein wichtiger Anwendungsbereich des Atari war schon immer das Desktop Publishing - und hier prägte natürlich das professionelle Layout-Programm Calamus wie keine andere Applikation den Markt, zumal es nach dem Rückzug von Atari als Hardware-Hersteller z.B. durch ein Komplettpaket inklusive Emulator für Windows immer wieder seinen Anspruch auf Lauffähigkeit auf allen Systemen unterstrich. So war es auch nicht sonderlich verwunderlich, dass sich in den 90er Jahren rund um den Publishing-Boliden ein eigenes Magazin entwickelte. Die „invers“ hatte über viele Jahre treue Leser und war sogar eine zeitlang am Kiosk erhältlich. Doch auch ein relativ systemübergreifendes Programm wie Calamus blieb nicht vom stückweisen Schrumpfen des Markts der „Heimatplattform“ Atari verschont, und so wurde die invers 1993 als eigenständiges Magazin aufgegeben und fristet heute als 8-seitiges Supplement in der Zeitschrift Publishing Praxis ein Nischen-Dasein. Jahrelang mussten Calamus-Anwender also ohne ein eigenes Magazin auskom-

men. Diese Situation hat sich nun geändert.

PDF macht's möglich. „Die Feder“ heißt ein neues Magazin rund um den Calamus. Die Feder wird herausgegeben vom Gestaltungsbüro „EinSatz!“. Die Besonderheit des Magazins ist, dass es nicht etwa als Printmedium, sondern im elektronischen PDF-Format erscheint. Die Feder hat keinen Bezugspreis, sondern findet sich auf der Webseite des invers Software vertriebs und auf den kommenden Leser-CDs der st-computer.

Zum Lesen bzw. Ausdruck des neuen Calamus-Magazins wird also ein PDF-Reader benötigt. Der gebräuchlichste Vertreter dieser Gattung ist mit Sicherheit der Acrobat Reader von Adobe, der für alle großen Plattformen erhältlich ist. Leider zählt der Atari nicht mehr zu diesem erlauchten Kreis und somit muss der Atari-Anwender entweder auf den Freeware-Port „GhostScript“ zurück greifen (der selbstverständlich nicht dieselbe Qualität bietet wie der Acrobat Reader) oder auf Mac und PC von seiner Emulation ausnahmsweise zum Wirtssystem wechseln, um hier das Adobe-Produkt zu verwenden. Ein eigenständiges PDF-Reader-System für TOS-Rechner ist derzeit übrigens in Entwicklung und wird voraussichtlich beim invers Software Vertrieb oder bei ASH erscheinen.

Gestaltung. Nach dem Aufruf der PDF-Datei im Reader fällt zunächst auf, dass Die Feder im Querformat publiziert wird - eigentlich logisch, denn Monitore sind immerhin breiter als hoch. Insofern ist das Magazin voll auf das Lesen am Bildschirm optimiert. Auch der gesamten Gestaltung ist anzumerken, dass sich die Macher des Calamus-Magazins ihre Gedanken um eine optimale Nutzung des digitalen Formats gemacht haben und die hier gebotenen Möglichkeiten effektiv nutzen, ohne verspielt zu wirken. In erster Linie bedeutet dies ein hervorragendes und optisch äußerst ansprechendes Layout auf allen 31 Seiten. Der Serifen-Schriftsatz ist für das Lesen am Bildschirm optimal gewählt und ist ausreichend groß. Die Texte sind so über die Seiten verteilt, dass sie den >>

>> Leser nicht „erschlagen“ und den Inhalt Seite für Seite erfassbar machen. Die Farbgebung ist dezent.

Eine Navigationsleiste am linken Dokumentrand informiert die Leser jederzeit, in welcher Rubrik sie sich befinden. Web-Links sind zumeist in einem Extra-Kasten aufgeführt, ein entsprechender Mausklick öffnet den Browser und lässt diesen zur entsprechenden Webseite verzweigen.

Die Bilder sind mit 72-200 dpi in akzeptabler Bildschirmauflösung gehalten. Dies ist natürlich absolut notwendig, um die Größe des gesamten PDF-Dokuments in einem erträglichen Umfang zu halten (die Mai-Ausgabe umfasst ca. 1.7 MB). Gleichzeitig bedeutet diese erforderliche Einschränkung natürlich auch, dass die Grafiken recht grob gepixelt sind, besonders im Vergleich zu den sauberen Schriften. Vielleicht wäre es interessant, für Puristen eine zusätzliche Version von Die Feder mit Grafikaufösungen von 300 dpi zum alternativen Herunterladen anzubieten. Im Zeitalter von ISDN und DSL würden wohl besonders die Anwender zugreifen, die das Magazin sauber ausdrucken möchten.

Inhalt. Das inhaltliche Spektrum von Die Feder ist überaus vielfältig. Calamus-Anwender dürfen aus den Vollen schöpfen und gegenüber der invers kaum etwas vermissen. Den Auftakt macht eine sehr interessante Neuigkeiten-Rubrik, die sich natürlich am Publishing-Bereich orientiert. Ergänzt werden diese DTP-Meldungen durch Neuigkeiten aus der Hardware- und Software-Branche und einige interessante Kuriositäten, die sicher auch DTP-fremde Anwender unterhalten. Abgerundet werden die News durch Besprechungen von Buchneuerscheinungen für den Publishing-Markt.

Nicht nur für Calamus-Anwender wird die Schriften-Rubrik interessant sein, in der regelmäßig neue Fonts vorgestellt werden. Hinzu kommen kleine Portraits der Schriftdesigner. Calamus-Puristen werden sich über die Rubrik „Tipps & Tricks“ rund um ihr Lieblingsprogramm freuen. Ein weiteres Highlight dürfte das ausführliche Interview mit Calamus-„Guru“ Ulf Dunkel sein, das zum Teil neue Informationen gegenüber

seinem Gespräch mit der st-computer in den Ausgaben 10/11-2000 bietet. So offenbart der Chef von invers Software, dass das MacPack - ein durch eine Emulation komplett in MacOS integriertes Calamus-Paket - bereits im vorgeschrittenen Stadium ist.

Allgemeiner geht es dann wieder in der Rubrik „Frischfleisch“ zu. Vorge stellt werden bezahlbare Freelancer aus dem Publishing-Bereich inklusive einiger ihrer Werke. Diesmal liegt der Fokus auf dem Fotografen Philipp Hympehdahl. Praktische Tipps zur konkreten Gestaltung von Dokumenten gibt es in der Rubrik „Bisibi“. In der aktuellen Ausgabe geht es um die oft in den Sand gesetzte Gestaltung von Vereinszeitschriften. Als für die tägliche Praxis mit Calamus äußerst hilfreich dürfte sich außerdem der enthaltene Modullehrgang erweisen. Im ersten Teil wird das Feindaten-Modul besprochen. Tipps zum Umgang mit Logos und konkrete Beispiele aus der Welt der Gestaltung runden den Praxis-Teil ab. Dass Die Feder nicht systemblind agiert, beweist auch ein Kurztest der Shareware UnCoverIt zur Datenarchivierung unter Mac OS. Nahezu unentbehrlich ist ausserdem ein Verzeichnis von Service-Unternehmen rund um den Calamus.

Fazit. Die Feder ist eine echte Bereicherung der Publikations-Landschaft. Calamus-Anwendern steht wieder ein echtes Fachmagazin zur Verfügung, dass durch inhaltliche Tiefe und eine hervorragende Gestaltung überzeugen kann. Dass das PDF-Magazin komplett mit Calamus erstellt und als PDF ausgegeben worden ist, unterstreicht einmal mehr die Praxistauglichkeit des Programms auch in der heutigen Zeit. Atari-Puristen empfinden ihre Lieblingsplattform sicher als etwas unzureichend repräsentiert. Wenn man aber bedenkt, dass der Anteil der reinen Atari-Anwender auch bei Calamus mittlerweile nach Schätzungen von invers Software nur noch bei 15 % liegt, ist dies sicher nachvollziehbar. Calamus-Anwender identifizieren sich auch erfahrungsgemäß eher mit dem Programm als mit der Hardware-Plattform.

Aber nicht nur für Calamus-Fans dürfte Die Feder von Interesse sein, finden sich doch viele Tipps für die tägliche Gestaltung, die sich auch mit anderen Programmen umsetzen lassen. Nachdem sich z.B. das Fachblatt „Page“ mittlerweile eher als allgemeines Publishing-Magazin denn als DTP-Zeitschrift versteht, könnte Die Feder viele Freunde finden. □

calamus.net

□ Interessante Literatur auch und gerade für Atari-Anwender: in jeder Ausgabe von „Die Feder“ werden einzelne Module des Calamus näher vorgestellt.



□ Tricks in Bildern

In unregelmäßigen Abständen möchten wir Sie in Zukunft in einige Tipps & Tricks rund um die Arbeit mit Grafikprogrammen auf dem Atari einweihen. Papillon macht den Anfang...

Diskette

Atari-Tux-Grafik
zum Mitmachen
des Workshops



□ Grafiken freistellen mit Papillon

Text, EBV und Screenshots: Thomas Raukamp

Tux-Grafik: Alex Scholz, thomas raukamp communications

Das Freistellen von Grafiken ist für ungeübte Anwender nach wie vor nicht ganz einfach. Schon bei der Frage, welches Programm dafür benutzt werden kann, können viele nicht beantworten. Heutige Grafikapplikationen verfügen oftmals über einen sogenannten „Zauberstab“, der das Freistellen erleichtert.

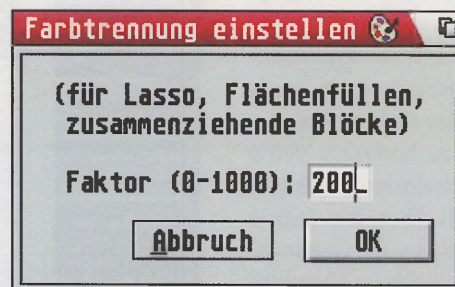
Aber auch mit Papillon aus dem Hause Application Systems Heidelberg ist es über Umwege möglich zumindest Material aus einfachen Grafiken freizustellen. Unser kleines Tutorial zeigt Ihnen, wie es geht. Wir beziehen uns dabei auf die aktuelle Version 3.04 des Grafikkönners. □

Schritt 1. Zuerst einmal müssen wir für geeignetes Ausgangsmaterial sorgen. Am besten eignet sich eine Grafik mit einem Hintergrund, der nicht allzu viele verschiedene Farben enthält. In unserem Beispiel wählten wir zur Veranschaulichung eine Grafik mit einem fast einfarbigen gelben Hintergrund. Die Konturen der Grafik selbst, die ausgeschnitten werden soll, heben sich großzügig vom Hintergrund ab. Falls Sie keine Grafik zur Hand haben, finden Sie unser Beispiel auf der aktuellen stc-Diskette. Alternativ können Sie sie auch aus unserer Redaktions-Mailbox herunterladen (Tel. 0 43 31-84 99 69, Passwort „gast“).

Schritt 2. Papillon selbst kann natürlich nicht zwischen der eigentlichen Grafik und dem gelben Hintergrund unterscheiden. Deshalb müssen wir einen Schwellwert für die Unterteilung der Farben festlegen. Alle Farben innerhalb einer gewissen Ähnlichkeit werden dann vom Programm als identisch identifiziert, während andere als verschieden erkannt werden.

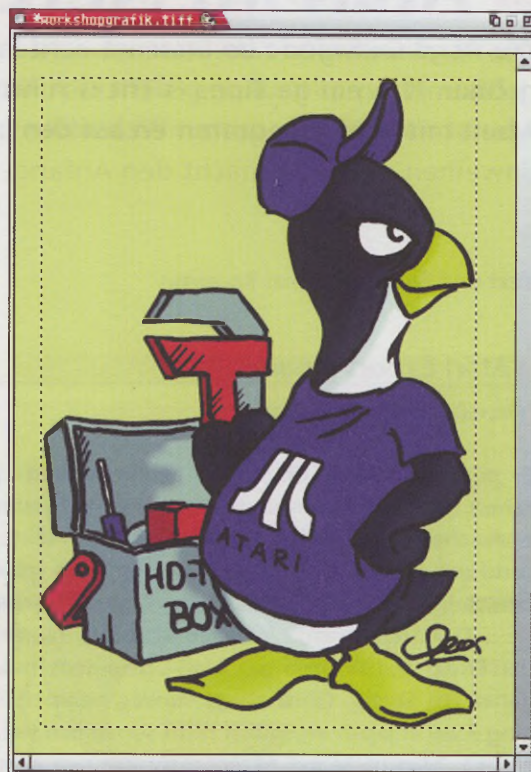
Papillon bietet diese Schwellwerteinstellung unter dem Menüpunkt „Einstellungen/Farbtrennung“. In der sich öffnenden Dialogbox kann nun ein Faktor zwischen 0 und 1000 eingegeben werden, wobei eine „0“ bedeutet, dass nur die Farbe des Anklickpunktes verwendet wird. Mit höherem Wert steigt also die Toleranz.

In unserem Beispiel haben wir einen Wert von 200 benutzt. Dies bedeutet, dass alle Farben mit einem Farbabstand von 200 als identisch betrachtet werden. Wenn Sie eine andere Grafik nutzen, sollten Sie etwas mit dem Farbtrennungs-Wert herum probieren. Ein Wert um 200 ist aber in den meisten Fällen recht praktikabel.





Schritt 3. Wählen Sie nun die Lasso-Funktion von Papillon aus. Das entsprechende Piktogramm finden Sie in der Werkzeugbox. Ziehen Sie das Lasso nun je nach Grafik mehr oder weniger großzügig um die den freizustellenden Teil. In unserem Beispiel konnten wir sehr großzügig arbeiten, immerhin ist der Hintergrund einfarbig.



Schritt 4. Nachdem das Ziehen des Lassos abgeschlossen ist, erzeugt Papillon einen Blockrahmen um die eingekreiste Grafik. Ihre Arbeit wird aber nicht etwa ignoriert: Papillon hat eine Maske erzeugt, mit dem es arbeitet und auf die es z.B. eine Kopierfunktion bezieht. Wählen Sie also den Menüpunkt „Bearbeiten/Kopieren“.



Schritt 5. Erzeugen Sie eine neue Grafik mit einem weißen Hintergrund und der Größe der Originalgrafik. Achten Sie auch darauf, dass die entsprechende Farbanzahl gleich ist, da Papillon ansonsten bei der Kopierfunktion Farbanpassungen vornimmt, die auf Kosten des Endergebnisses gehen. Wählen Sie die neue Grafik an und fügen Sie über „Bearbeiten/Einfügen“ den Inhalt des Clipboards ein. Achten Sie darauf, dass der Grafikmodus in der Werkzeugbox auf „REPLACE“ gesetzt ist. Wir haben in unserem Beispiel übrigens die Systemerweiterung „Ratsch!“ verwendet, damit wir uns wichtige Menüs wie den Farbmodus in ein Fenster legen konnten.

Sie sollten nun die freigestellte Grafik auf den weißen Hintergrund kopiert haben. Natürlich können Sie die Grafik auch auf jeden anderen Hintergrund kopieren - unser Pinguin würde sich z.B. auch in einer Eislandschaft bestens machen.

Helfen Sie uns!

Kennen Sie sich mit Papillon, PixArt, Smurf oder einem anderen Grafikprogramm aus? Können Sie Ihr Wissen innerhalb dieser Reihe weiter vermitteln. Können Sie den Weg von einer Ausgangsgrafik zum Endergebnis schlüssig beschreiben? Dann suchen wir Sie zur Fortführung dieser Rubrik! Bitte

melden Sie sich unter thomas.raukamp@t-online.de oder rufen Sie an unter der Telefonnummer 0 43 31-84 93 37. Wir freuen uns auf Sie! Eine kleine Vergütung Ihrer Arbeit erwartet Sie natürlich auch.
Red.

Atari im Netz

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

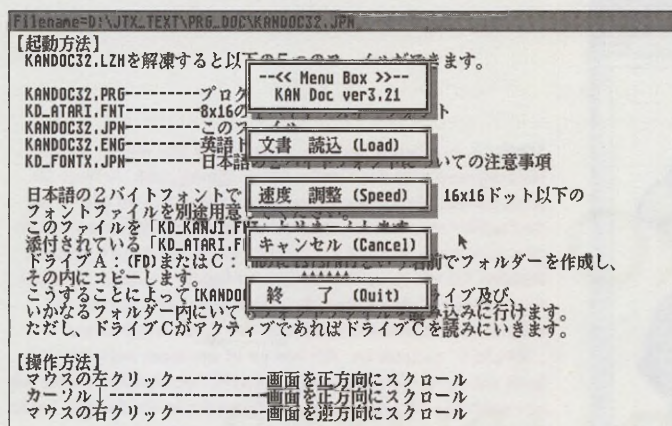
Text und Surfen: Thomas Raukamp

Atari Export japan

freeweb.ne.jp/~d-lab/e_atari

Es gibt Webseiten, die haben keinen unbedingten praktischen Wert für jedermann, sind aber auf jeden Fall lustig anzuschauen. Und der Atari-Surfer, der meint schon alles rund um seinen Lieblingsrechner im Web gesehen zu haben, sollte einmal bei „Atari Export Japan“ vorbeischaun.

Der eingefleischte Atari-Fan Mr. Moro informiert hier über den Erfolg und Verbleib von Atari-Computern im Land der aufgehenden Sonne. Ohne etwas vorweg nehmen zu wollen: es ging Atari in Japan eigentlich nicht sonderlich viel besser als in Europa. Man hatte mit Akzeptanzproblemen zu kämpfen und wurde von den billigeren PC-Systemen nahezu völlig verdrängt. Ein weiteres Problem bei der Vermarktung der Maschinen war es, dass Atari-Betriebssysteme nie die japanischen Schriftzeichen unterstützt haben. Trotzdem gibt es eine im Vergleich zur westlichen Hemisphäre kleine Fanschar.

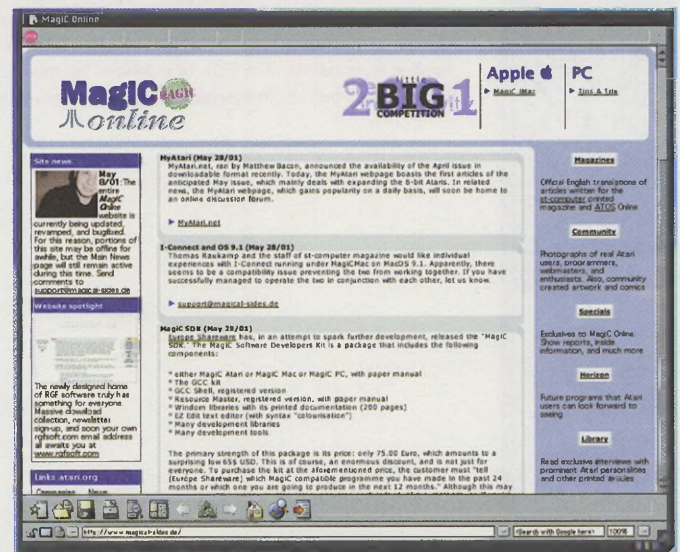


Um der Seite doch noch einen praktischen Wert abzugewinnen, sollte der Anwender die Software-Seiten von Mr. Moro besuchen. Hier findet sich z.B. ein einfacher Texteditor mit Unterstützung japanischer Schriftzeichen sowie ein Anzeigeprogramm für japanische Texte (siehe Bild). □

MagiC online

magical-sides.de

„Back in Buisness“ ist unser freundlicher Kanadier Bengy Collins! Nachdem seine Homepage „MagiC online“ einige



Monate nicht gepflegt wurde, befürchteten viele schon Bengys Ausstieg aus der Atari-Welt und damit den Wegfall seiner beliebten Newsseiten. Zurzeit arbeitet Bengy an einer Überarbeitung, meldet sich aber mit aktuellen News zurück.

Außerdem gibt es auch gleich frisches Futter für Atari-Anwender, die auf der Suche nach neuer Software sind: die Einsendungen der „Little Big Competition“ stehen komplett zum Herunterladen bereit. Viel Spaß damit!

Am Rande sei erwähnt, dass Bengy in naher Zukunft auch wieder die beliebte Rubrik „Stateside Report“ in der st-computer weiter führen will, was uns alle natürlich ganz besonders freut. Welcome back, Bengy! Und an alle anderen: Vorbeischaun lohnt sich wieder! □

I-Connect Programmer's Webpage

home.Camelot.de/zulu/IConnect



Die Einwahl- bzw. Konfigurationsprogramme sind an Eleganz und Benutzerfreundlichkeit nicht zu überbieten. Trotzdem werden die meisten frei erhältlichen Clients nach wie vor nur für STiK bzw. STinG entwickelt, was für zufriedene I-Connect-Anwender recht ärgerlich ist. Auch die Socket-Emulation hilft - wie an alCQ zu sehen - nicht immer weiter.

Wenn bei Programmierern nachgehakt wird, warum sie ihre Produkte nicht an I-Connect anpassen, wird oftmals die Unkenntnis über die Methode genannt. Um dies zu >>

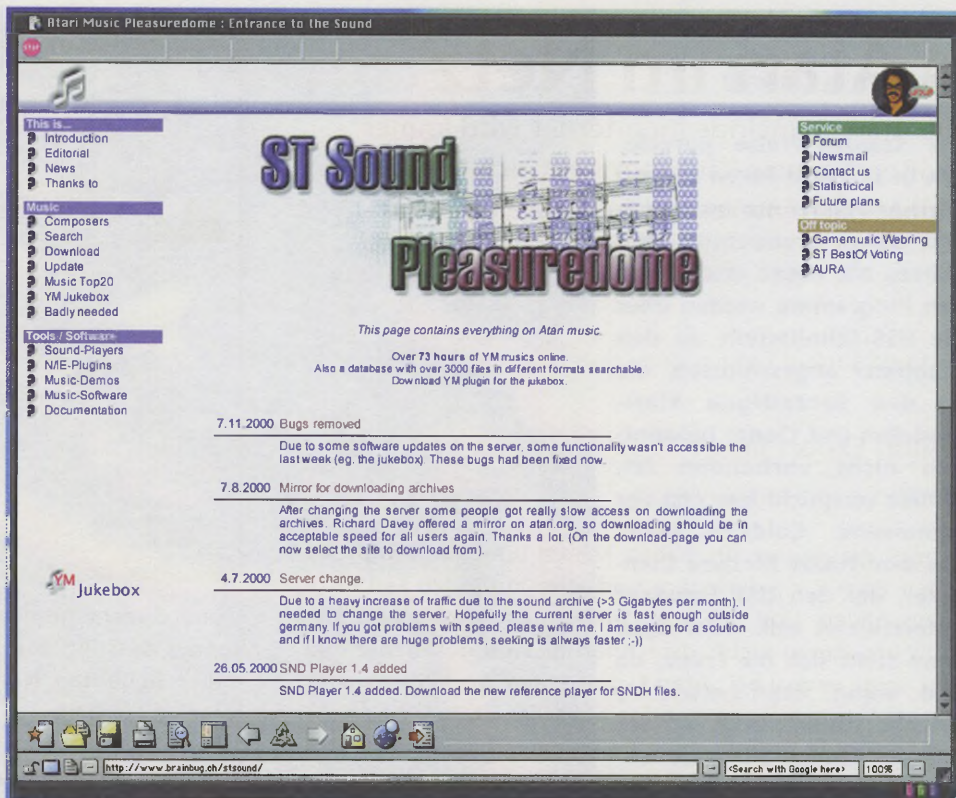
>> vermeiden, gibt es auf der Homepage von Jürgen Koneczny (bekannt durch Programme wie Chatter, Fiffi und Teli) eine Seite mit Libraries, Programmierbeispielen und Texten zum Entwickeln von Applikationen für I-Connect. Besonders interessant dürfte hier die Dokumentation als Hypertext von Joachim Fornallaz sein. 

ST Sound Pleasuredome

brainbug.ch/stsound

Mehr als 73 Stunden verspricht der Atari Music Pleasuredome. Hier geht es nicht etwa um MIDI-Sounds, sondern um Musik aus Demos und Spielen für den Yamaha-Soundchip der originalen Atari-Rechner. Damit der Besucher diese Glanzstücke der Musik-Programmierung auch auf seinem System hören kann, enthält die Webseite ein umfangreiches Archiv an Playern für Atari-, Windows-, Linux-, Amiga- und sogar einige 8-Bit-Systeme. Ergänzt wird dies durch Plugins für die großen Webbrowser. Natürlich finden sich auch Tools und Dokumentationen zum Komponieren von Stücken.

Hauptbestandteil der übersichtlich gestalteten Webpräsenz ist jedoch das wohl umfangreichste Archiv von Chipmusik „Made on Atari“. Die Stücke sind alphabetisch nach Komponisten geordnet. Auch eine Suchfunktion, in der nach Künstlern, Musikstücken, Kommentaren und Veröffentlichungsdaten gesucht werden kann, steht bereit. Abgerundet wird das Angebot



durch die Top 20 der Atari-Chip-Tunes. Wer einen Browser mit entsprechendem Plugin nutzt (also bisher leider nur Explorer bzw. Navigator), der kann die Stücke auch gleich online innerhalb der YM-Jukebox genießen.

Der ST Sound Pleasuredome ist ein absolutes Muss für alle Fans der guten, alten Atari-Chip-Sounds. Leider wurde die Seite seit Oktober 2000 nicht mehr bearbeitet - vielleicht ändert sich dies, wenn sie häufiger genutzt wird. Nutzen Sie also die Möglichkeit des Feedbacks und erzählen Sie dem Webmaster, wie wichtig sein Angebot für Sie und das Atari-Erbe ist! 

Anzeige



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

❑ Eine Praxis-Vorstellung

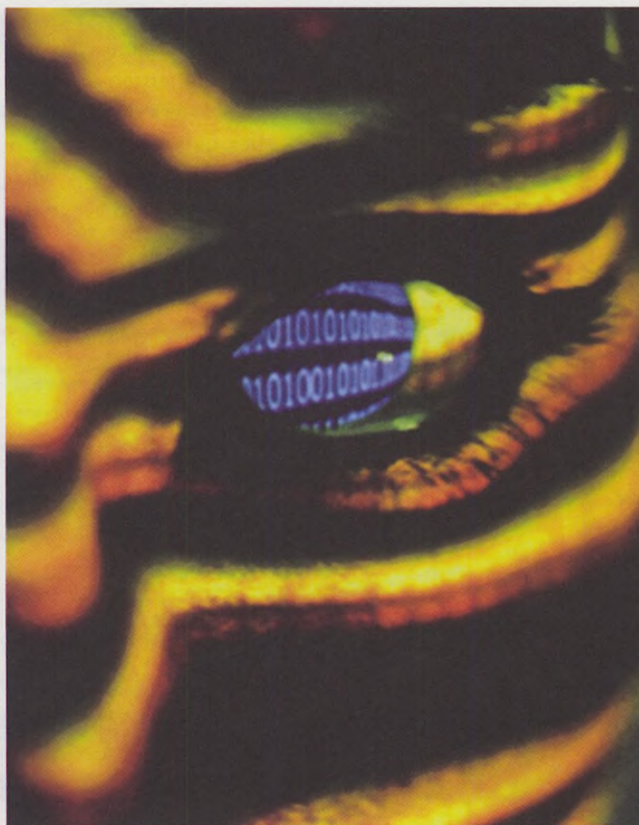
Text: Thomas Raukamp

Die Scanner-Preise purzeln. Wie in so vielen Fällen können Atari-Anwender nur noch indirekt davon profitieren, denn nahezu alle heute erscheinenden Programme werden über die USB-Schnittstelle an den Computer angeschlossen, die an den derzeitigen Atari-Modellen und Clones bekanntlich nicht vorhanden ist. Abhilfe verspricht hier erst der kommende ColdFire-„Atari“ aus dem Hause Medusa Computer, der den USB-Standard unterstützen soll. Aber auch dann stellt sich die Frage, ob und wann Atari-Entwickler aktuelle Scanner auch mit der nötigen Treiber-Software unterstützen werden.

Genug von Sätzen, in denen auffällig häufig Worte wie „ob“, „wäre“ und „wenn“ vorkommen. Entscheidend ist die Gegenwart. Tatsächlich liefern einige Hersteller wie z.B. Epson und Hewlett-Packard einige ihrer Scanner-Modelle nach wie vor mit einer SCSI-Schnittstelle aus, teilweise zusätzlich zum USB-Port. Aber natürlich drehen wir uns an dieser Stelle im Kreis, denn aktuelle GDOS-Treiber liegen für diese Modelle nicht vor. Wenn Ihnen ein guter Computerhändler natürlich einen SCSI-Scanner zur Probe mit gibt, könnten Sie natürlich testen, ob z.B. ein heutiger Epson-Scanner der GT-Serie abwärtskompatibel zu älteren Modellen ist, sodass auch Atari-Treiber wie GT-Look noch funktionieren. Die Chancen stehen allerdings nicht zum Besten, und zusätzlich bestehen keinerlei Hoffnungen auf eine Unterstützung der aktuellen Leistungsdaten und Auflösungen des Scanners.

❑ OCR

Im Bereich der Textverarbeitung war der Atari immer eine feste Größe. Wenige Anwender nutzen jedoch die Möglichkeit der Texterkennung mit ihrem Rechner.



Atari-Anwender, die ihre Betriebsumgebung auf einem PC oder Mac betreiben, sind natürlich wieder einmal fein raus: sie können praktisch jedes aktuelle Scanner-Modell an ihren Rechner anschließen und die Ergebnisse an das Atari-Betriebssystem weiter geben.

Die durch die günstigen Preise bedingte Scanner-Schwemme hat aber auch einen positiven Nebeneffekt für Classic-Atari-Betreiber: viele Mac- und PC-Anwender ersetzen derzeit ihre SCSI-Scanner durch neuere USB-Modelle, weshalb z.B. in eBay-Auktionen äußerst günstige Schnäppchen zu ergattern sind.

OCR. Wir möchten hier jedoch nicht in die Tiefen der Arbeit mit Scannern eingehen, noch Modellbeschreibungen vornehmen. In diesem Workshop möchten wir Sie vielmehr Schritt für Schritt in einen konkrete Anwendung heran führen, die auf allen Ataris ohne weiteres und vor allem kostenlos möglich ist. Die Rede ist von der „Optical Character Recognition“ - kurz OCR - also der Texterkennung mit dem Computer.

Atari-Computer waren

aufgrund ihrer hohen Bildschirm-auflösung und unkomplizierten Handhabung schon immer sehr beliebt für Texterfassungs- und -verarbeitungsaufgaben. Und mit Erscheinen der ersten erschwinglichen Scanner (wer erinnert sich in diesem Zusammenhang nicht an das größtenteils leidvolle Arbeiten mit Handscannern) ließen auch Programme zum Erfassen von Texten nicht lange auf sich warten. Und bis heute macht diese Anwendung durchaus Sinn: längere Texte können schnell und stressfrei direkt vom Computer gelesen und ins ASCII-Format gewandelt werden. Nicht umsonst liegen leistungsfähige OCR-Applikationen kostenlos nahezu jedem heute erhältlichen Scanner bei.

Aber auch Atari-Anwender müssen nach wie vor nicht in die Röhre schauen oder mehr Geld als ihre Kollegen auf anderen Plattformen anlegen. Mit OCR

von Alexander Clauss (u.a. Autor von CAB und iCab) liegt ein Texterkennungsprogramm vor, das zwar mittlerweile etwas in die Jahre gekommen ist (die aktuelle Version 1.4a ist vom Sommer 1995), jedoch durchaus heutigen Standards auf dem Atari genügen kann. OCR besticht z.B. durch eine intuitive GEM-Oberfläche, in der entgegen anderen Programmen aus dieser Zeit alle Dialoge in Fenstern untergebracht sind. Es ist somit vollkommen multitaskingfreundlich und besteht damit auch in heutigen Umgebungen wie MagiC und N.AES. Wir testeten es auf einem Atari Falcon 030, einem Mega ST^E und einem Power Macintosh jeweils unter MagiC 6.1 und konnten keinerlei Probleme feststellen.

Und das Beste zum Schluss: das Programm ist Freeware und kann somit kostenlos von der Homepage des Entwicklers [1] herunter geladen werden.

Voraussetzungen. OCR ist auch sonst ein Programm, wie Atari-Puristen es sich wünschen: es ist schnell und kompakt und sollte auf jedem ST, TT, Falcon, Clone und Emulator seinen Dienst tun. Theoretisch reichen zum Betrieb sogar 500 KBytes freier Speicher aus. In der Praxis werden Sie jedoch oftmals >>

>> größere Bilddateien zum Erkennen im Speicher halten wollen, weshalb 2, 4 oder mehr MBytes RAM durchaus Sinn machen. Je schneller der Rechner ist, umso schneller geht natürlich die Texterkennung vonstatten - es gilt hier die in der Computerwelt allgemein gültige Maxime: schneller ist besser und macht mehr Spaß. Trotzdem ließ sich bei der Erarbeitung dieses Workshops auch auf einem Mega ST^E noch recht angenehm arbeiten, was einmal mehr für die Effizienz von Atari-Systemen und -Programmen spricht. Und jetzt: genug der Lobhudelei, denn Sie wissen schließlich selbst gut genug, warum der Atari nach wie vor das System Ihrer Wahl ist, nicht wahr?

Vorüberlegungen. Bevor wir zur Praxis kommen, sollten wir uns erst einmal mit dem Programm selbst etwas anfreunden. Dazu ist auch etwas Theorie notwendig. Natürlich handelt es sich bei einer Texterkennung um kein Programm mit künstlicher Intelligenz. Im OCR-Verfahren werden vielmehr eingescannte Grafiken innerhalb einer gewissen Toleranz bereits vorher erkannten Äquivalenten zugeordnet, denn für eine Texterkennung ist jeder einzelne Buchstabe erst einmal nichts weiter als eine Grafik. Der Vorteil von Texten ist dabei, dass sich Buchstaben innerhalb eines Schriftsatzes wiederholen. Zumindest bei einem sauberen Scan sieht also z.B. ein „e“ immer wieder wie ein „e“ aus, wenn sich Schriftart, -schnitt und -größe nicht ändern. Die erkannten Zeichen verwaltet OCR wie jede andere Texterkennung in einer internen Datenbank, die vom Anwender modifizierbar ist.

Bei jedem neuen Text mit einem Zeichensatz, der dem System unbekannt ist, durchläuft der Rechner eine gewissen Lernphase. Bei Zeichen, die der Computer nicht kennt, fragt er also beim Anwender nach. Darauf hin ordnet dieser dem erkannten Zeichen einen Buchstaben zu. Je größer die nun stets wachsende Datenbank ist, umso schneller geht die Texterkennung voran. Bei Büchern z.B. kann es sein, dass bei sauberen und gleichmäßigen Scans nach wenigen Seiten die Zeichenzuordnung bereits abgeschlossen ist, und der Rechner fortan größtenteils nicht mehr auf die

Mithilfe des Anwenders angewiesen ist. Diesem bleibt also nur noch die Aufgabe, qualitativ gleich bleibende Scanergebnisse zu produzieren, den Rest erledigt der Computer. Gerade bei umfangreichen Wälzern also eine echte Erleichterung gegenüber dem Abtippen, wenn die erste Arbeit erst einmal getan ist.

Das Scannen. Wie bereits mehrfach erwähnt, ist sichere Texterkennung in

erster Linie von guten Scans abhängig. Der Vorteil der meisten Texte ist, dass sie schwarz auf weißem Grund vorliegen. Der Kontrast ist hier also optimal und erfordert nur wenig Nachbearbeitung. Viele heutige Zeitschriften und besonders Werbeprospekte setzen jedoch auf aufwändige Hintergrundgrafiken und Texteffekte. Ob dies ein Fortschritt im ästhetischen Sinne ist, sei einmal dahin gestellt - Tatsache ist allerdings, dass >>

- Bild oben: Der Text, den wir einlesen möchten hat einige Tücken, so z.B. einen weiten Einzug.
- Bild unten: Scannergebnisse mit 300, 600 und 1200 dpi in Schwarzweiß.

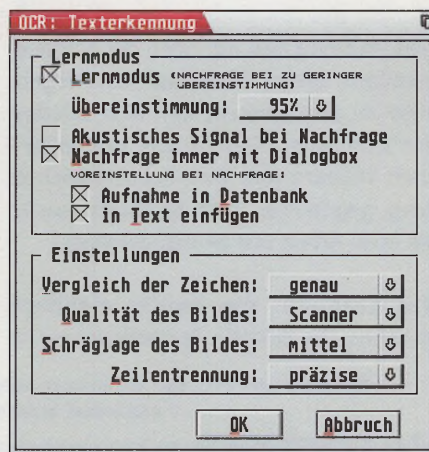


>> hier der Kontrast zwischen Text und Hintergrund für einen Scanner und damit für die spätere Texterkennung nicht mehr allzu klar erkennbar ist. Die eigentlichen Texte müssen dann also mit einer Bildbearbeitung unter zum Teil erheblichen Aufwand heraus gearbeitet werden. In unserer kleinen Einführung wollen wir daher mit Seiten konventioneller Art arbeiten, die schwarze Schrift auf weißem Grund anbieten. Sie können also aus einem Buch scannen oder diese Seite der st-computer benutzen.

Achten Sie bei allen Scans darauf, dass der Schwarzweiß-Kontrast stark genug ist. Es empfiehlt sich also, die Möglichkeiten des Scanners in Bezug auf Farb- und Graustufenscans gewohnt minimalistisch links liegen zu lassen und reine Schwarzweiß-Scans anzufertigen - da lacht das Herz des alten 80er-Jahre-Fans. Das papier sollte dann immer als reines Weiß erkannt werden, Schrift als reines schwarz. Da Papier in der Praxis in den seltensten Fällen rein weiß ist, laufen Sie z.B. bei Graustufenscans Gefahr, OCR unnötig durch Grauwerte im Papier zu „verwirren“. Probieren Sie auch bei Schwarzweiß-Scans ruhig etwas mit den Helligkeits- bzw. Kontrast-Einstellungen des Programms etwas herum, um möglichst klare Ergebnisse zu erzielen.

Der nächste Punkt, der beachtet werden will, ist die Scanauflösung. Dabei sind zwei verschiedene, sich beeinflussende Faktoren zu beachten: die Qualität und der benötigte Speicher in der Datenbank. Es liegt auf der Hand, dass die Sicherheit der Texterkennung proportional zur Qualität des Scans steigt. Wenn Sie Texte mit einer zu niedrigen DPI-Zahl einlesen, besteht die Gefahr, dass an den Zeichen zu viele Raster entstehen oder einzelne Buchstaben bei einem niedrigen Zeichenabstand bzw. -durchschuss sogar zusammen wachsen. Die Texterkennung ist dann unsicher und kostet aufgrund vieler Nachfragen seitens des Programms zusätzlich Zeit - und das will eigentlich jeder vermeiden, immerhin soll der Computer arbeiten und nicht wir.

Auf der anderen Seite verlangen Scans in hoher Auflösung natürlich auch mehr Speicherplatz in der Datenbank als minderwertigere Ergebnisse. Besonders auf kleinen und langsameren Systemen



☐ Im Menüpunkt „Texterkennung“ beeinflussen wir den eigentlichen Vorgang der OCR. Wie alle Dialogfenster ist auch dieses ausgesprochen übersichtlich und intuitiv gestaltet.

kann dies also zum Problem werden. Während ein G4-Prozessor auch mit 1200-DPI-Scans noch wie mit Tennisbällen jongliert, kann ein 68000er schon bei 600 DPI gehörig ins Schwitzen kommen. Probieren Sie auch hier also am besten etwas herum und suchen Sie den für Ihr System besten Wert. Allerdings sollte ein Scan für eine sichere Texterkennung unter Berücksichtigung heutiger Möglichkeiten 300 DPI nicht unterschreiten.

Ein letzter wichtiger Punkt liegt auf der Hand: achten Sie beim Scannen stets darauf, dass die Vorlage gerade im Scanner liegt. Auch wenn OCR Text in gewissen Winkeln akzeptiert, so ist das Ergebnis mit geraden Textblöcken doch weitaus besser. Dies mag aber gerade bei gebundenen Büchern zum Problem werden, da hier der Buchrücken verhindert, dass alle Seiten immer sauber auf der



Scanfläche liegen. In besonders schweren Fällen kommen Sie daher eventuell um ein Auftrennen des Buches nicht herum. Immerhin können Bücher nachträglich wieder gebunden werden. Wägen Sie also gut den Wert des Buches und des Ergebnisses gegeneinander ab, bevor Sie zum Teppichmesser greifen.

In unserem Beispiel werden wir mit einem 600-DPI-Scan arbeiten, den wir mit einem Störungsfilter innerhalb einer Bildbearbeitung editiert haben. Wenn Sie möchten, können Sie eventuelle Kanten an den Zeichen auch noch mit einem ganz leichten Weichzeichner z.B. innerhalb von Smurf glätten - aber nur kleine Werte benutzen, immerhin soll der Scan auch nicht verwaschen aussehen.

Voreinstellungen. Nach so vielen Vorüberlegungen wollen wir uns nun endlich dem Programm selbst widmen. Starten Sie nun also OCR. Das Programm trägt seine Menüs sein und öffnet ein erstes GEM-Fenster, in dem später die Ausgabe der erkannten Texte stattfinden soll.

Aber soweit sind wir noch nicht. Machen wir uns erst einmal mit dem Programm vertraut. Dies geht ganz hervorragend durch ein Herumwühlen in den Voreinstellungen. Sie finden diese ganz rechts im Menü „Optionen“.

Im Menüpunkt „Texterkennung“ beeinflussen wir den eigentlichen Vorgang der OCR. Wie alle Dialogfenster ist auch dieses ausgesprochen übersichtlich und intuitiv gestaltet. Wichtig ist in erster Linie, dass die Box „Lernmodus“ besonders in der Anfangszeit angekreuzt bleibt. Wenn nämlich OCR auf ein Zeichen trifft, das das Programm nicht erkennt, fragt es beim Anwender nach um es danach in die Datenbank aufzunehmen. Ist dieser Lernmodus ausgeschaltet, setzt OCR ein Ersatzzeichen, was natürlich bei neuen Schriftarten etwas fatale Folgen hat.

Interessant ist in diesem Punkt auch das Aufklappmenü „Übereinstimmung“. Aufgrund des Drucks bzw. der Papierqualität wird ein Zeichen nie wie ein anderes aussehen, weshalb der Anwender hier gewisse Toleranzgrenzen festlegen kann. Der zu verändernde Prozentwert bestimmt dabei, wie hoch die Übereinstimmung sein muss, damit >>

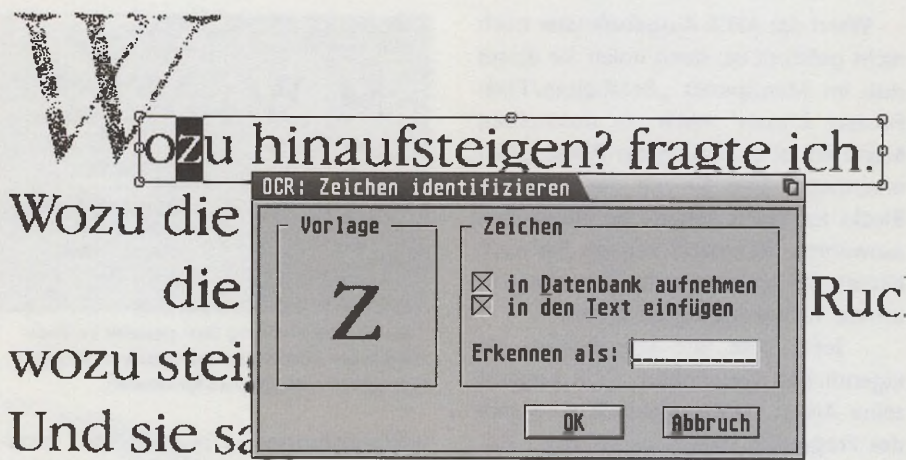
>> ein Zeichen erkannt und zugeordnet werden kann. Wenn die Datenbank noch relativ klein ist, sollte hier auf jeden Fall ein hoher Wert festgelegt werden, 90 % sind hier durchaus nicht zu hoch gegriffen. Später kann dieser Wert dann besonders bei guten Scanergebnissen auf bis zu 75 % gesenkt werden. Wenn jedoch zu oft Fehler auftreten, sollten Sie wieder eine höhere Prozentzahl angeben.

Die nächsten Konfigurationspunkte beeinflussen das Verhalten des Programms bei Auftreten eines unbekannten Zeichens. Auf das akustische Signal kann der Anwender immer dann verzichten, wenn er im nächsten Punkt bestimmt, dass Programmnachfragen immer mit einer Dialogbox zu erfolgen haben. Ist dies nicht der Fall, markiert OCR die fehlenden Zeichen lediglich. Dies beschleunigt die Texterkennung natürlich erheblich, ist aber auch erst mit einer gut gefüllten Datenbank empfehlenswert.

Die beiden nächsten Buttons beeinflussen das Verhalten des Programms bei Nachfragen an den Anwender und finden sich auch in dem entsprechenden Dialog. Sind beide Checkboxen angekreuzt, fügt OCR bestätigte Zeichen sowohl in den Text als auch in die entstehende Datenbank ein. Nicht immer ist letzterer Punkt jedoch wünschenswert, da eine komplette Datenbank nur aufgrund von schlechten Scanergebnissen Rückfragen startet. Hier ist es dann nicht empfehlenswert, diese Zeichen auch aufzunehmen. Ist eine Datenbank noch relativ neu, sollten beide Punkte aber auf jeden Fall angekreuzt bleiben.

In den nächsten Aufklappmenüs beeinflusst der Anwender die Arbeitsgeschwindigkeit des Programms, denn er legt die Qualität der Vorlage und die Reaktion des Programms darauf fest. So stellt ein genauer Vergleich der Zeichen innerhalb der Datenbank hohe Anforderungen an die Rechenzeit, liefert aber die präzisesten Ergebnisse. Die Auswahl hängt hier nicht unwesentlich von der Scanqualität ab. Wer auf einem schnellen Rechner wie einem Milan oder einem Mac arbeitet, sollte immer den höchstmöglichen Wert wählen.

Die Qualität des Bildes wird in den



 Bei der eigentlichen Texterkennung geht das Programm die Grafik Zeichen für Zeichen durch. Nicht in der Datenbank vorhandene Zeichen werden beim Anwender erfragt.

meisten Fällen mit der Voreinstellung „Scanner“ bestens beschrieben werden. OCR gewährt dann eine gewisse Toleranz gegenüber Störungen, die bei Scans eigentlich immer vorkommen. Nur, wenn Sie Ihre Vorlage ganz exakt nachbearbeitet haben oder Texte z.B. aus Webseiten erkennen lassen, sollten Sie hier auf die Voreinstellung „präzise“ wechseln und somit weitere Rechenzeit einsparen.

Bezüglich der Schräglage ist anzumerken, dass hier nach Möglichkeit möglichst große Toleranzen genutzt werden sollten, da Scans in den wenigsten Fällen ganz gerade sind. Wenn Sie allerdings Texte mit weiten Einzügen verwenden, dann sollten Sie die Voreinstellung „schwach“ wählen um zu verhindern, dass Texte übersehen werden.

Bei der Zeilentrennung sollten Sie sich Ihr Ausgangsmaterial genauer ansehen. Bietet dieses ein normalen oder großen Zeilenabstand, so kann die Voreinstellung innerhalb des Aufklappmenüs auf „präzise“ bleiben. Bei einem sehr geringen Zeilenabstand besteht aber nun die Gefahr, dass OCR keine trennenden Zeilen mehr findet und Zeilen einfach zusammen schmeißt. Stellen Sie in diesem Fall die Zeilentrennung auf „mittel“ ein. „Tolerant“ sollte nur in Ausnahmefällen benutzt werden, da hier die Fehlerquote einfach zu hoch ist.

Praxis. Zwar bietet OCR noch einige Voreinstellungsfenster mehr, diese wollen wir uns aber Stück für Stück bei der tatsächlichen Texterkennung erarbeiten. Kommen wir nun also endlich zur Praxis.

Laden Sie über den Menüpunkt „Datei/Bild laden...“ die von Ihnen gewählte Ausgangsgrafik ein. Damit OCR gleich im richtigen Verzeichnis sucht, sollten Sie unter „Optionen/Allgemein...“ den richtigen Pfad für das Bilderverzeichnis festlegen. Auch die anderen angebotenen Pfade sollten Sie bei dieser Gelegenheit bestimmen.

OCR öffnet nun ein GEM-Fenster, in dem die geladene Grafik dargestellt wird. Je nach Auflösung wird man nun mehr oder weniger viel von zum erkennenden Text sehen. Sie sollten also entweder im Bild scrollen oder gleich die Darstellung etwas verkleinern. Sie sollten im Bild nach Möglichkeit mindestens eine Zeile zur Zeit lesen können, wobei der Bildschirm ruhig in der Breite genutzt werden kann. OCR bietet daher Vergrößerungs- bzw. Verkleinerungsfaktoren im Menüpunkt „Bearbeiten/Bildgröße...“ an. Wenn Sie die Icondarstellung innerhalb des Bildfensters eingeschaltet haben (Optionen/Allgemein...), können Sie auch mit den entsprechenden Piktogrammen arbeiten. OCR gibt die Bedeutung der einzelnen Icons oberhalb dieser Werkzeugleiste aus. Leider sind Größenveränderungen nicht stufenlos möglich.

Nun gilt es, einen ersten Versuch zu starten. Wählen Sie die Blockfunktion aus (oben rechts in der Piktogrammleiste) und ziehen Sie einfach einmal über ein oder mehrere Zeilen einen Block auf, sodass alle die darin enthaltenen Zeichen innerhalb des Blocks liegen. Die Größe und Lage des Blocks kann jederzeit über seine Anfasspunkte verändert werden. >>

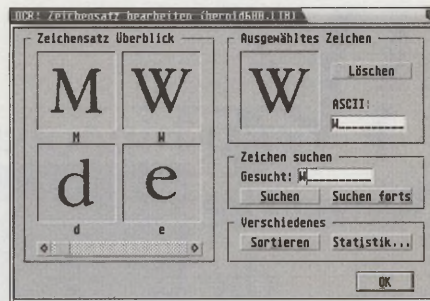
>> Wenn das ASCII-Ausgabefenster noch nicht geöffnet ist, dann holen Sie dieses nun im Menüpunkt „Bearbeiten/Text-Fenster öffnen“ nach. In demselben Menü findet sich auch der Punkt „Text erkennen“. Sind Sie mit der Lage des Blocks zufrieden, sollten Sie diesen nun auswählen. Alternativ können Sie auch einfach die Funktionstaste [F] bestätigen, um die Texterkennung zu starten.

Jetzt sind wir also bereits im eigentlichen Geschehen: OCR beginnt seine Arbeit. Wahrscheinlich wird sich das Programm bereits beim ersten Zeichen bei Ihnen melden, da dies ihm unbekannt ist. Zu diesem Zweck öffnet es nun ein Dialogfenster und zeigt das unbekannte Zeichen als Grafik an. Ihre Aufgabe ist es nun, dieser Grafik ein entsprechendes ASCII-Zeichen zuzuordnen. Nach einer Bestätigung durch „OK“ fährt das Programm mit dem nächsten unbekannten Zeichen fort und füttert mit Ihren Angaben seine Datenbank. Nach einiger Zeit und etwas Geduld werden Sie bemerken, dass OCR schon Zeichen selbständig zuordnet und somit mit der eigenen Datenbank arbeitet. Wie nennt man das? Genau: Fortschritt!

Im Textfenster sollte sich nun Stück für Stück der erkannte Text aufbauen, den Sie wie in einem herkömmlichen Editor bearbeiten und korrigieren können. Im Menü „Bearbeiten“ stehen Ihnen auch grundlegende Editierfunktionen bereit, natürlich wird auch das GEM-Clipboard unterstützt.

Zeichensatzverwaltung. Wie bereits erwähnt, verwaltet OCR die Zeichensätze in Datenbanken. Es empfiehlt sich, dass Sie für jeden einzelnen Zeichensatz und für jede einzelne Größe eine eigene Datenbank anlegen. Natürlich könnten Sie theoretische auch alle erkannten Zeichen in einer einzigen Datenbank verwalten, allerdings verlangsamt sich dadurch die Arbeitsgeschwindigkeit ganz erheblich, da der Rechner unnötig viele Vergleiche vornehmen muss. Speichern Sie erarbeitete Zeichensatzdateien über den Menüpunkt „Datei/Font speichern...“.

Die einzelnen Zeichensatzdateien können auch gezielt bearbeitet und verwaltet werden. Besonders wichtig und sehr gut gelungen ist dabei das Ver-

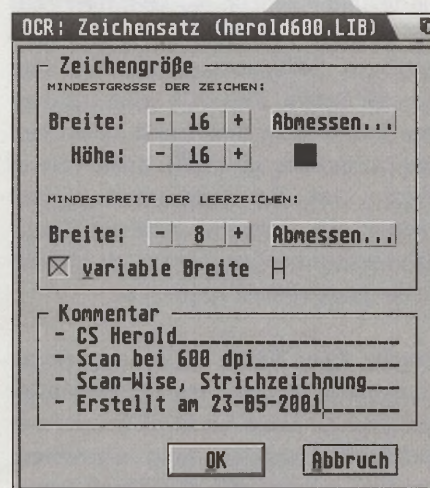


☐ Die Fontbearbeitung lässt gezielte Veränderungen der Schriftsatz-Datenbank zu und enthält Sortier- und Statistikfunktionen.

waltungsfenster „Optionen/Font bearbeiten...“. Hier wird der derzeit geladenen Zeichensatz angezeigt. Mit Hilfe des Scrollbalkens im Fenster kann zwischen den erkannten Zeichen geblättert werden, die Darstellungsgeschwindigkeit ist erfreulich hoch. Klicken Sie ein Zeichen in der Übersicht mit der Maus an, kann es im daneben liegenden Thumbnail-Fenster einem anderen Zeichen zugeordnet werden. Wenn Sie z.B. durch einen Flüchtigkeitsfehler einem Zeichen ein falsches ASCII-Äquivalent zugeordnet haben, können Sie hier Korrekturen vornehmen. Sehr praktisch ist auch die Suchfunktion, mit der sich gezielt Zeichen zur Korrektur finden lassen. Von Zeit zu Zeit sollten Sie außerdem die Datenbank alphabetisch sortieren, damit Sie sich schneller in ihr bewegen können. Die Statistik-Funktion hält Sie ausserdem über den gegenwärtigen Datenbank-Bestand auf dem Laufenden.

Mindestens ebenso wichtig ist die Funktion „Optionen/Font...“. Hier wird

☐ In den Zeichensatz-Optionen legen Sie Mindestgrößen und -breiten für den aktuellen Schriftsatz fest.



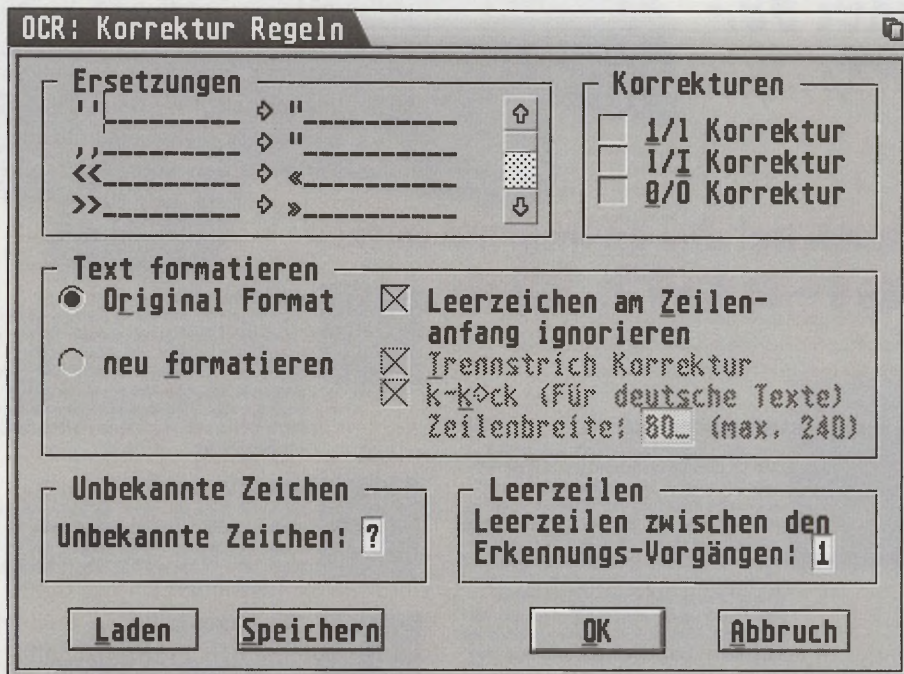
nämlich nicht unwesentlich das Verhalten des Programms beim Erkennen von Texten bestimmt, indem Mindestbreiten und -höhen festgelegt werden. Alle Zeichen, die kleiner sind als die hier festgelegten Werte werden vom Programm schlichtweg ignoriert, was zum Vorteil hat, dass so z.B. bei Scans normale Störungen und eventuelle Verschmutzungen des Ausgangsmaterials nicht mit in die Datenbank aufgenommen werden.

Damit Sie bei der Eingabe von Werten nicht im Dunkeln herum stochern müssen, bietet OCR ein recht praktisches „Maßband“ für Zeichensätze an. Nach der Wahl des Buttons „Abmessen“ verwandelt sich der Mauszeiger in einen Finger und lässt das Aufziehen eines Maßbandes innerhalb des Grafikfensters zu. Die hier ermittelten Größen werden automatisch in die Dialogbox eingetragen.

Nach demselben Prinzip arbeiteten die Einstellungen für die Mindestbreiten von Leerzeichen. Besondere Bedeutung kommt hierbei dem Punkt „variable Breite“ zu. Sind alle Leerzeichen gleich breit, kann dieser ausgeschaltet bleiben. Dies ist aber längst nicht immer der Fall, besonders Texte im Blocksatz reißen Leerzeichen oft überproportional auseinander.

Die Kommentarzeilen in gleichen Dialogfenster sollten Sie übrigens nicht in ihrem Nutzen unterschätzen und die Gelegenheit benutzen, möglichst viele Notizen zu dem zu bearbeitenden Zeichensatz festzuhalten. Dies können z.B. Informationen zu Herkunft und Schnitten sein. Aber auch Kommentare zur Qualität des Ausgangsmaterials und (ganz wichtig!) zu den Einstellungen des Scanners sind hier empfehlenswert. Das Ziel muss dabei sein, beim nächsten Scan wieder möglichst die gleichen Ergebnisse zu erzielen, damit das Programm alle Zeichen sauber erkennt.

Korrekturen. Keine Texterkennung kann perfekt arbeiten, dafür sind einfach zu viele unberechenbare Faktoren in einem Erkennungsvorgang. So variieren Scanqualität, und auch innerhalb eines Dokuments gibt es Variationen in der Papierqualität. Hinzu kommen bestimmte Zeichen, die das Programm nur schwer unterscheiden kann. So ähneln sich in >>



▣ Sonderregeln für die Erkennung von ähnlich aussehenden Zeichen sowie das Verhalten z.B. bei Leerzeichen am Zeilenanfang legen Sie in den Korrekturregeln fest.

>> einigen Zeichensätzen z.B. die Ziffer „0“ und das große „O“. Hinzu kommen Unterschiede zwischen den einzelnen Sprachen.

OCR bietet daher eine Korrekturfunktion, die dem Anwender bereits einige Erleichterungen bietet. Sie ist im Menü erreichbar unter dem Eintrag „Optionen/Korrektur...“.

Unter der Überschrift „Ersetzungen“ können Anführungszeichen zugeordnet werden. Lesen Sie z.B. einen französischen Text ein, können die entsprechenden Anführungszeichen durch ihre deutschen Äquivalente ersetzt werden. Ebenso können z.B. zwei vom Programm als Hochkommas gedeutete Zeichen in ein einzelnes Anführungszeichen gewandelt werden.

Mindestens ebenso zweckmäßig ist die Überschrift „Korrekturen“. Hier wird auf das angesprochene Problem ähnlich oder sogar gleich aussehender Ziffern und Buchstaben eingegangen. OCR bietet Korrekturfunktionen für die Zeichenpaare „1“ und „l“, „I“ und „l“ sowie „0“ und „O“. Prüfen Sie also den Zeichensatz des einzulesenden Dokuments, wie ähnlich diese Zeichen sich sind und schalten Sie bei Bedarf die Korrekturfunktion ein. OCR ersetzt dann ein Zeichen gemäß dem Kontext, in dem es vorgefunden wird. Wird z.B. ein Zeichen

innerhalb einer Ziffernfolge als Buchstabe „O“ erkannt, so wird er durch die Ziffer „0“ ersetzt, da es nicht sehr wahrscheinlich ist, dass ein einzelnes „O“ zwischen vielen Nummern steht.

Darüber hinaus bietet OCR auch eine flexible Textformatierung an. In den meisten Fällen wird der Anwender wünschen, dass der Text im originalen Format bestehen bleibt. Auf Wunsch können Leerzeichen am Zeilenanfang ignoriert werden, was z.B. bei überlangen Einzügen recht praktisch ist, die ansonsten im reinen ASCII-Text etwas verloren aussehen würden.

Nicht immer ist aber eine Originalformatierung wünschenswert. Dies ist z.B. der Fall, wenn Sie Texte aus Tabellen einlesen oder mit mehrspaltigem Text arbeiten. In diesen Fällen enthält der Text dann viele Trennungen, was im ASCII-Text wiederum keinen Sinn macht. OCR bietet daher eine Trennkorrektur mit Ausnahmeregelung, die die lästigen Trennungsstriche entfernt.

Übrigens lassen sich die einzelnen Korrekturregeln vom Zeichensatz abhängig abspeichern.

Nachbearbeitung. Hin und wieder ist es hilfreich, die eingeleseene Grafik direkt im Texterkennungsprogramm zu bearbeiten. OCR bietet dafür einige hilfreiche Funktionen, die in ihrer Arbeitsgeschwindigkeit natürlich von der Geschwindigkeit des Rechners abhängen. Diese Werkzeuge stehen unter dem Menüpunkt „Bearbeiten/Werkzeuge...“ und über die Piktogrammleiste zur Verfügung.

Neu dargestellte Grafiken sollten erst einmal mit der Filterfunktion bereinigt werden. OCR entfernt dabei Punkte in einer bestimmten Größe. Das Gegenstück ist quasi die Funktion „Bild verdicken“, die bei sehr hellen Scans z.B. Zeichenzwischenräume wieder schließen kann. Mit dem Stift und dem Radiergummi kann gezielt an Zeichen gearbeitet werden, um z.B. Unsauberkeiten zu retuschieren bzw. zu entfernen.

Die erwähnten Bearbeitungswerkzeuge sind in ihrem Verhalten beeinflussbar. Rufen Sie dafür den Menüpunkt „Optionen/Werkzeuge...“ auf, um Veränderungen vorzunehmen.

Abschluss. Wie Sie sehen, ist Texterkennung auf dem Atari eine ebenso einfache wie komfortable Aufgabe. Mit dem Programm OCR steht nach wie vor eine elegante Applikation zur Verfügung, die die wichtigsten Funktionen bietet und durchaus auch für größere Projekte eingesetzt werden kann. Wenn Sie etwas Erfahrung in dieser Arbeit erlangt haben, werden sie zu schnellen und guten Ergebnissen kommen und wieder einmal beweisen, dass der Atari besonders in der Arbeit mit Texten immer noch hervorragend einsetzbar ist. ▣

[1] clauss-net.de/atari.html



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

1040er + Spiele- Paket 99.-

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

Monitor SM 12465.

Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

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



Best of Atari inside 1 5.-

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



Best of Atari inside 2 19.-

Der 2. Titel von der Atari inside ist besonders interessant durch die komplette Spezial-Disketten-Serie der Atari inside sowie die Special line des Heim Verlages (ehem. Verlag der ST-Computer), 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-Maschine, 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.



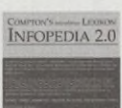
Maxon Games 10.-

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.



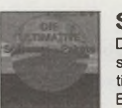
Maxon CD 2 10.-

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 beiliegend ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



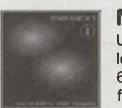
Software Pakete CD 20.-

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



Demo Session 5.-

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



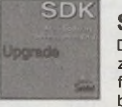
Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Postleitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, 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.-

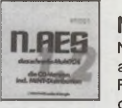
Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersystem, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools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



SDK Upgrade 20.-

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

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 29.-



NAES Betriebssystem 50.-

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



Atari Forever 1 5.-

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



Atari Forever 2 5.-

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



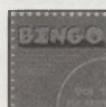
Atari Forever 3 15.-

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



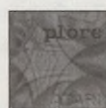
Atari Forever 4 15.-

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



Bingo 10.-

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



XPlore 15.-

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



Gambler 15.-

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



Artworks CD prof. 10.-

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

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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



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. Komplet 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

Safer System-Sex

Text: Matthias Jaap

Das unten stehende Beispiel zeigt, das regelmäßige Backups durchaus wichtig sind. Dokumente, Videos und Töne werden zunehmend digital aufbewahrt und für so manche Firma käme ein Computerversagen auch dem Firmen-Zusammenbruch gleich. Man stelle sich z.B. vor, ein Vertrag mit elektronischer Unterschrift wird durch einen Virus gelöscht. Das eingangs erwähnte Szenario ist ebenfalls nicht unrealistisch, denn es gibt durchaus Programmierprojekte, die auf diese Weise beendet wurden.

Backup-Systeme für den Atari sind fast so alt wie der ST selbst. Die st-computer testete sehr früh passende Streamer-Systeme, und auf Messen wurden industrietaugliche ST-Umbauten mit Backup-Systemen vorgestellt. Eine Vorstellung einiger Backup-Programme soll dieser Artikel liefern.

GEMAR

GEMAR ist ein Backup-Programm für SCSI-Streamer. Die aktuelle Version 3.06 hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Neben dem ST/TT/Falcon unterstützt das Programm auch Emulatoren und Clones. Die Installation ist sehr einfach und wird in einer Textdatei beschrieben. Vier Dateien werden auf die Festplatte in einen beliebigen Ordner kopiert. Anschließend kann man einen Blick in den PAR-Ordner des GEMAR-Archivs werfen. Dort sind bereits einige fertige Parameterdateien für diverse Streamer (Tabelle). Liegt dort bereits eine passende Datei, so wird diese zu den vier anderen kopiert und das Programm gestartet. Es bedeutet nicht, dass GEMAR denn Streamer nicht unterstützt, sollte eine Parameter-



datei fehlen, sondern dass die passenden Parameter per Hand eingestellt werden müssen. Dies geschieht in GEMAR selbst unter einer sauberen GEM-Oberfläche.

Nach dem Start baut GEMAR seinen eigenen Desktop mit den Laufwerksymbolen auf. Der Desktop-Hintergrund lässt sich einstellen, aber nicht abschalten. Hier zeigt sich das Alter des Programms, aber da man Backup-Programme nach dem Backup meist wieder beendet und nicht die ganze Zeit laufen lässt, kann man dies verschmerzen.

Zuerst sollte dem Parameter-Dialog ein Besuch abgestattet werden. Hier kann man überprüfen und ggf. ändern, ob die Streamer-Adresse stimmt. An SCSI-Adaptertypen werden vier Varianten unterstützt: c't DMA-SCSI-Adapter, TT, Falcon und jeder beliebige DMA-SCSI-Adapter.

Mit „Band Laden“ im „Streamer“-Menü wird das Band verfügbar gemacht. Es wird nun wie ein normales Laufwerk auf dem GEMAR-Desktop angezeigt. Dies bedeutet auch, dass die Streamer-

Adresse stimmt.

Die Laufwerks-Icons lassen sich wie unter GEM üblich öffnen. Im Inhaltsverzeichnis kann man nun Dateien und Ordner selektieren, von denen eine Backup-Kopie erstellt werden soll. Die Selektion ist im Detail etwas anders als gewohnt. Mehrere Ordner werden selektiert, ohne die SHIFT-Taste zu drücken; deselektieren kann man entweder durch erneutes Anklicken oder den Menüpunkt „Auswahl deselektieren“. Natürlich steht auch das Radiergummi zur Verfügung. Dass die Navigation in den Ordnern schnell geht, ist kein Wunder - GEMAR liest vor dem Anzeigen des Laufwerksfenster alle Dateinamen und ihre Attribute ein. Die Anzeige offenbart auch, dass GEMAR lange Dateinamen unterstützt.

Als weitere Selektionsfunktion stehen Markierung nach Namen, Datum und Attribut parat. Ordner werden auf Wunsch mit einbezogen. Die Dateien, auf die den Suchparametern entsprechen, können entweder zur Auswahl hinzugefügt (Add) oder abgezogen (Sub) werden.

Backup. Im Backup-Dialog lässt sich die Art des Backups einstellen. Wenn keine Dateien selektiert waren, stehen die Backup-Arten Full, Incremental, Daily und Shell zur Auswahl. „Full“ sichert alle Dateien der Festplatte, „Incremental“ diejenigen, die nach dem letzten vollen Backup verändert wurden und „Daily“ alle Dateien mit gesetztem Archiv-Bit. „Shell“ sichert alle markierten Dateien.

GEMAR braucht aus technischen Gründen während des Backups möglichst viel Speicher. Außerdem sollte man unter Multitasking-Systemen nicht auf die Idee kommen, einen Raytracer laufen zu lassen, während das Backup läuft. Zum Einen benötigt GEMAR alle Rechenleistung, damit der Transfer von Festplatte zu Streamer reibungslos läuft, und zum Anderen müssen die Daten gepuffert werden. Unter MiNT sollte GEMAR daher die höchste Priorität zugewiesen werden. Da man kaum alle Prozesse vor dem Backup entfernen kann, sollte man zumindest die beenden, die ohne Zustimmung auf die Festplatte zugreifen (z.B. virtuelle Speichermanager).

Neben dem File-Backup kennt >>

Backup-Software

Da programmiert Atari-Fan X aus Y seit zwei Jahren an dem ultimativen GEM-Officepaket mit Java, und ein Plattencrash macht alles zunichte. Dumm auch, dass die einzige Sicherheitskopie aus einem Testprogramm bestand, das „Hallo Welt“ im GEM-Fenster ausgab.

>> GEMAR das Image-Backup. Hierbei wird eine gesamte Partition auf einem Band gesichert. Der Anwender kann daher nur die gewünschten Partitionen auswählen; die Liste wird aus dem Rootsektor gelesen, wobei das Programm die Festplattentreiber AHD1 und CBHD unterstützt. Der Vorteil vom Image-Backup ist die Unterstützung alternativer Betriebssysteme, wie z.B. OS9/68000, Minix oder Spectre.

File- und Image-Backup lassen sich nicht auf einem Band mischen.

Parameter. Wer genug Zeit hat und mehr Informationen während des Backupvorgangs benötigt, kann die Option „Verbose“ anstellen, womit dann auch z.B. der Pufferfüllungsgrad angezeigt wird. Praktisch bei häufigen Backups ist die Löschung des Archiv-Bits nach dem Sichern auf das Streamer-Band. Der Sicherheit dient das Backup-Passwort. Vor der Sicherung auf das Band können die Daten komprimiert werden.

Schließlich gibt es noch die Speichernutzung zu regeln. Die Größe des Backup- und Restore-Puffers muss nicht identisch sein. Der maximale Speicher bestimmt die Größe des für die Pufferung zu verwendenden Speichers.

Restore. Die Wiederherstellung von gesicherten Daten läuft genauso ab wie das Backup. Die Dateien können natürlich an einen beliebigen Ort kopiert werden.

Streamer-Steuerung. GEMAR hat eine eingebaute Fernbedienung für den Streamer, die vier Aktionen umfasst: Band neu spannen, zurückspulen, ans Ende spulen und löschen.

Batchfähig. Aktionen können in einem Batch zusammengefasst werden. Somit können häufig wiederkehrende Aktionen weitgehend automatisiert werden. Per Batch lässt sich der Index einlesen, Dateien (de-)selektieren und das Backup durchführen. Die Batch-Sprache besteht aus ein paar englischen Begriffen, die mit Parametern praktisch das ganze Programm bedienen können. Eine Ausnahme bildet lediglich das Wiederherstellen eines Backups, welches aus Sicherheitsgründen nicht möglich ist -

man könnte sonst schließlich mit der Sicherheitskopie versehentlich das Original überspielen. Die Batch-Verarbeitung ist nur in der registrierten Version möglich.

Hilfsfunktion. GEMAR benutzt ein eingebautes Hilfssystem, das aus fast jedem Dialog zu erreichen ist. Die Bedienung entspricht zum großen Teil dem ST-Guide, nur benötigt man einen Doppelklick für die Links. Warum nicht gleich der ST-Guide benutzt wurde liegt vermutlich am geringeren Speicherverbrauch eines internen Systems verglichen mit dem Guide. Zudem dürfte sich das Hilfssystem unproblematischer beim Backupvorgang verhalten.

Oberfläche. Alle Dialoge liegen in Fenstern, die Oberfläche ist größtenteils auch per Tastatur zu bedienen. Mancher Menüpunkt liegt allerdings an ungewöhnlicher Stelle. So sind die Fenster-Funktionen mit im Bearbeiten-Menü untergebracht, und die Hilfe versteckt sich im Datei-Menü. Die Laufwerksicons könnte man auch in einem Fenster unterbringen.

Goodie-Bag. Ungewöhnlich ist eine Beigabe von GEMAR: der offizielle GEMAR-Bildschirmschoner für Before Dawn, der

sich bekanntlich auch unter dem aktuellenen BUBBLES verwenden lässt. Gemini-Fans finden in einem der Unterverzeichnisse fertige Mupfel-Scripte. GEMAR-Icons für den Desktop liegen ebenfalls bei. XFS-Treiber, um Streamer als logisches Laufwerk anzumelden, liegen für MiNT und MagiC bei.

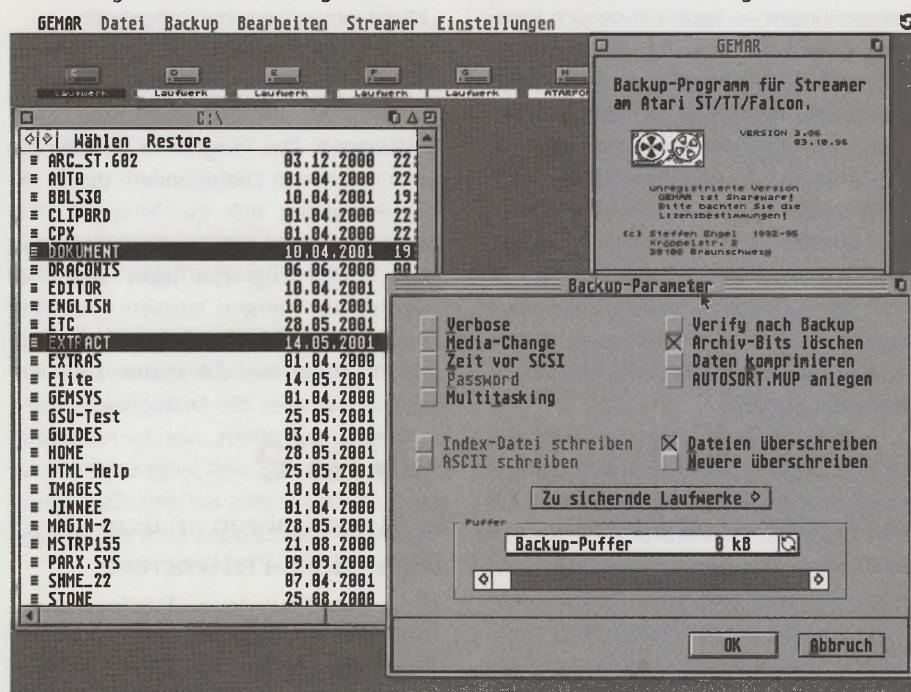
Fazit. Die leichten Irritationen durch die Benutzeroberfläche sind nicht sonderlich gravierend, und so kann man Streamer-Besitzern GEMAR eigentlich nur empfehlen.

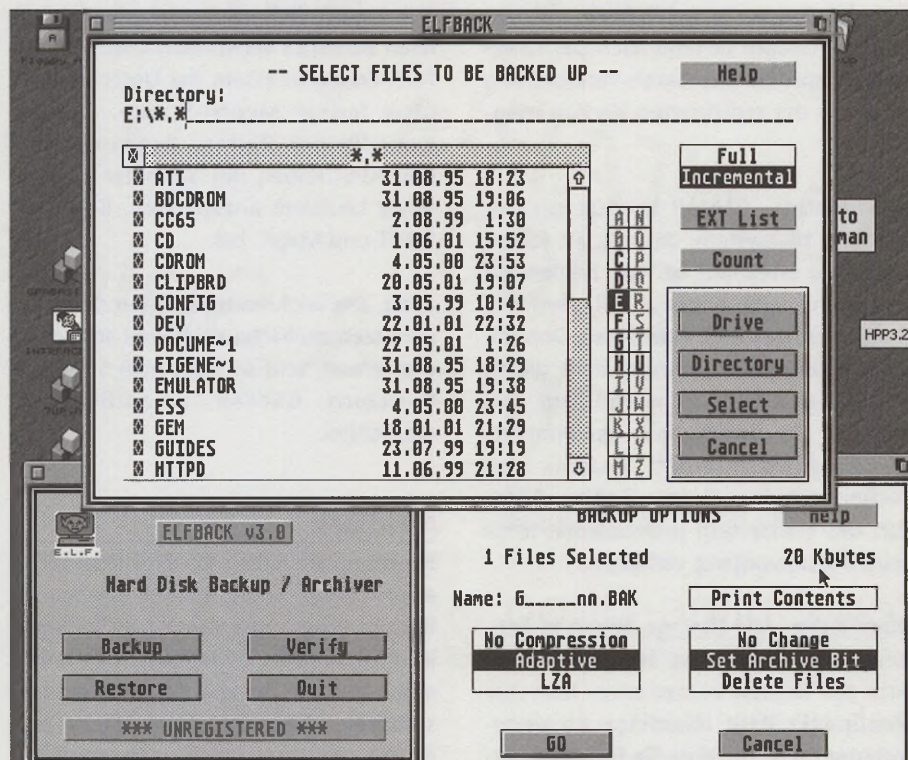
Elfback

Houston, wir haben ein Problem! Direkt aus Houston, Texas, kommt das neueste Backup-Programm von E.L.F. Software. Im Programmarchiv befindet sich neben einer Version für alle Ataris auch eine spezielle TT-Version, die 68030 plus 68881 ausnutzt, auch eine englische Anleitung (13 KBytes) und Icons für den Desktop.

Elfback versteht sich als Backup-Programm für geringe Ansprüche und geringe Datenmengen. Nach dem Start öffnet sich der Hauptdialog in schicker 80er-Jahre-Retrooptik. Vier Buttons warten auf den Mausklick: Backup, Restore, Verify und Quit. >>

 Klarer Sieger unseres kleinen Vergleichs: GEMAR kann auch heute noch überzeugen.





□ Leider nur unter dem guten, alten TOS sinnvoll einsetzbar: Elfback.

>> Nach dem Klick auf „Backup“ erscheint die eingebaute Dateiauswahl. Wer als MagiC- oder N.AES-Benutzer hier nur Verzeichnisse, aber keine Dateien sieht, braucht sich nicht zu wundern: Elfback benötigt ein Standard-GEMDOS-Dateisystem, d.h. lange Dateinamen werden nicht unterstützt! Liegen die gewünschten Dateien in verschiedenen Verzeichnissen, so lassen diese sich leider nicht einfach zu einer Liste zusammenfügen, sondern man muss sich durch mehrere Backup-Vorgänge behelfen. Neben einzelnen Dateien kann auch das gesamte Laufwerk oder Verzeichnis gesichert werden. Hat man sich entschieden, wird der Vorgang mit „Select“ fortgesetzt.

Im vorletzten Dialog vor dem Backup kann eine Kompression eingeschaltet und der Name der Backup-Datei festgelegt werden.

Anschließend folgt die Wahl des Backup-Gerätes: Laufwerk A/B, das Clipboard oder ein Archiv auf Festplatte. Ob man Disketten als Backup-Medien noch ernstnehmen kann, sei dahingestellt; auf jeden Fall sollte man keine Diskette nehmen, auf der bereits Daten sind, denn Elfback formatiert die Diskette vor dem Backup. Bei der Formatierung unterstützt

das Programm sogar einseitige Disketten mit 360 KB (!) - als Zugeständnis an die Zukunft wurde aber auch an HD-Disketten (1,4 MB) gedacht.

Die Speicherung als Archivdatei kann auf ein beliebiges Laufwerk erfolgen. Nur lange Dateinamen darf es nicht enthalten, denn alles, was nicht nach TOS riecht, wird von Elfback mit einem „Nicht genug Speicher“ angebellt.

Wenn eine Datei zu groß für eine Diskette ist, kann sie gespalten werden.

Bedienung. Das Programm besteht aus einer Reihe von Dialogboxen, durch die der Anwender sich durchhangelt. Die Beschriftung der Buttons ist nicht immer logisch. Das Programm kann nicht über die Tastatur bedient werden und wirkt durch Farbwahl und Benutzerführung wie ein Programm der späten 80er. Immerhin hat man die Dialogboxen noch in Fenster verfrachtet, nur der Hilfsdialog wurde vergessen und sorgt mitunter für leichtes Grafikchaos auf dem Bildschirm. In den Fensterdialogen fehlt das Iconify- und oft auch das Schließen-Feld.

Fazit. Elfback bietet kaum Erleichterungen im Vergleich zum „normalem“ Backup per Desktop oder Archivierer und ist

damit praktisch sinnlos. Die Verbesserungen der v3.0 bestanden im wesentlichen in der Verbesserung des Kompressionsalgorithmus.

□ dbackup

Ein reines Kommandozeilentool ist dbackup. Obwohl dies ein relativ kleines Programm ist, verfügt es über einige Funktionen. Standardmäßig sichert es alle Dateien mit dem Archiv-Flag. Alternativ können auch Dateien mit bestimmten Endungen oder mit einer festgelegten Größe berücksichtigt werden. Das Backup kann über ein festgelegtes Archivierungsprogramm komprimiert werden. Eine Batch-Datei wird ebenfalls unterstützt, sodass man dbackup fast als Mini-GEMAR bezeichnen könnte. Das Programm ist im Gegensatz zu Elfback nicht so stark auf Disketten spezialisiert - Hauptsache, das Laufwerk ist irgendwie in das System eingebunden.

Größter Nachteil ist sicherlich, dass der Bedienkomfort praktisch nicht vorhanden ist. Eine passende Shell gibt es nicht und die Anleitung ist auch noch in Englisch.

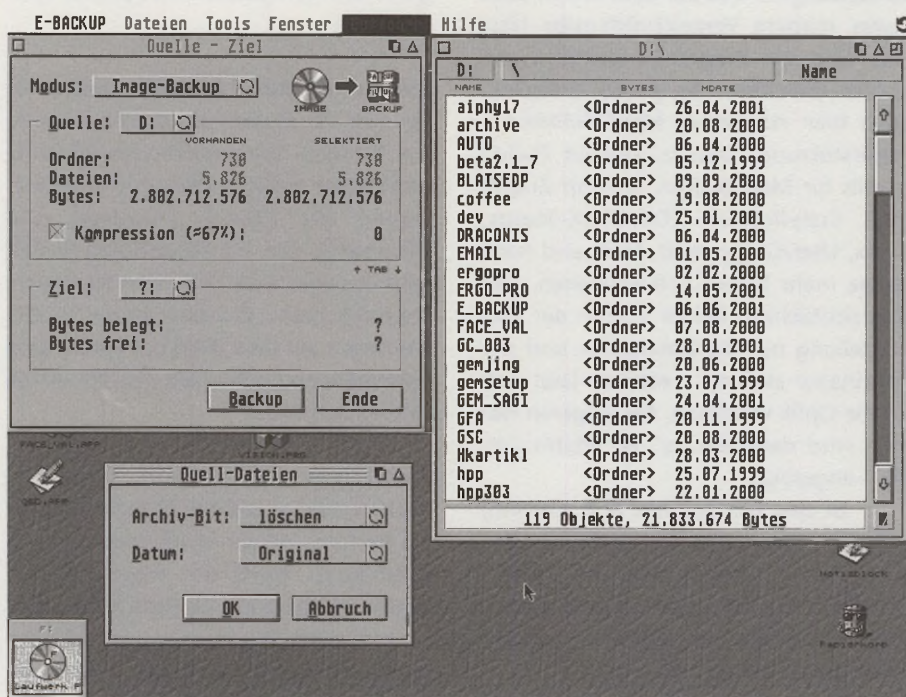
Weitere Programme. Hard Disk Utility ist ein reichlich angestaubtes Backup-Programm, das sich einmal im Vertrieb von ASH befunden hat. Die Bedienung ist allerdings sehr umständlich, und zudem ist das Programm nicht gerade mit Funktionen gesegnet.

Kobold ist eigentlich „nur“ ein Kopierprogramm, aber Kobold ist so konfigurierbar, dass man damit müheles Backup-Funktionen ausführen kann. Jobs und Makro-Dateien ermöglichen es z.B., alle Dateien zu kopieren, die nach einem bestimmten Datum geändert wurden.

Trends. Backup-Software könnte es - geht es nach dem Willen einiger Welt-Konzerne - bald nicht mehr geben. Microsoft und andere Firmen sind der Meinung, dass die Daten der Benutzer nur an einen Platz gehören - auf ihre Server. Wenn also die wichtigen Dokumente zukünftig auf einem Rechner in Redmond lagern, dann kann man nur hoffen, dass dort eine gute Backup-Software installiert wird. □

E-Backup

Auf unserer aktuellen stc-Diskette findet sich ein besonderer Leckerbissen: E-Backup ist ein Programm, das bis vor einiger Zeit noch kommerziell vertrieben wurde und Ihnen nun frei zur Verfügung steht. Wir weisen Sie nochmals in das Programm ein.



Die elegante Backup-Lösung für den Atari

Text: Matthias Jaap

Backup-Programme sind für alles mögliche bekannt, nur nicht für ihre originellen Namen. Ob S-Backup, A-Backup oder eben E-Backup - das halbe Alphabet tummelt sich auf dem Atari. Soviel sei aber schon vorweg genommen: Mit seinen beinahe-Namensvettern hat E-Backup nicht allzuviel gemein. Die Testversion 2.01 ist vom 8.12.1995, die Weiterentwicklung ist damit wohl eingestellt.

Backups. E-Backup ist nicht wie z.B. GEMAR von einem bestimmten Datenträger abhängig. Einzige Voraussetzung ist, dass das Ziellaufwerk auch ins System eingebunden ist. Das Programm kann von jedem Datenträger eine Sicherheitskopie erstellen und diese z.B. auf einer Wechselplatte oder sogar einer Diskette abspeichern. Sollte der - hoffentlich nie eintretende - Fall eines Datenverlustes auftreten, können damit zumindest ein Teil der Daten gerettet werden.

Programmstart. Nach dem Start liest E-Backup das Verzeichnis des aktuellen Laufwerks ein und präsentiert es in einer ständig präsenten Dateiauswahl. Links öffnet sich der Hauptdialog von E-Back, in dem die Art des Desktops und einige Infos präsentiert werden. Dieser ist - wie auch der Rest des Programms - im 3D-Look gehalten.

Quellenauswahl. Im linken Fenster ist die Quellenauswahl inkl. einiger Einstellungen. Zunächst kann die Art des Backups bestimmt werden. Diese sind von anderen Programmen dieser Art bekannt: Image- und Datei-Backup.

Image-Backup. Das Image-Backup archivierte ein komplettes Laufwerk in einer einzigen Datei. Wie bei einem Archivierer werden alle Dateien zusammengefasst und dann komprimiert. Wie groß diese Image-Datei wird, kann auch E-Backup nicht genau vorherberechnen, die Kompression holt jedoch in etwa 67 % heraus. Natürlich kann diese Kompression auch ausgeschaltet werden. Gleich unter dem Modus-Popup lässt sich die Quelle einstellen, was gleichbedeutend mit dem Laufwerk ist. Die Anzahl der Ordner, Dateien und deren Größe wird aktualisiert, sobald eine neue Auswahl getätigt wurde. Bei einem Image-Backup sind die Ordner- und Dateianzahl ausgegraut, da ohnehin alle benutzt werden.

Als Ziel wird ebenfalls ein Laufwerk angegeben. Ist das Backup fertig erstellt, wird sich dort die Backup-Datei befinden, deren Dateiname sich standardmäßig aus „FIL“ und dem Datum zusammensetzt. Wer z.B. MagiC PC benutzt, wird merken, dass E-Backup immer „0 Bytes frei auf dem Ziellaufwerk“ meldet. Dies ist leider ein Fehler im Programm und lässt sich auch nicht umgehen, ausser durch die Benutzung eines Laufwerks-Containers. E-Backup beschwert sich über das Fehlen eines „BIOS-Parameter-Blocks“. Unter N.AES 1.2 mit der neuesten Free MiNT-Version hatte E-Backup dieses Problem nicht.

Datei-Backup. Häufig gibt es nur ein paar Arbeitsverzeichnisse, in denen regelmäßig gearbeitet wird. Dateien, die sich nicht ändern, vergrößern die Archivdatei nur unnötig. In diesem Fall ist das Datei-Backup vorzuziehen, womit nun auch das Verzeichnisfenster zum Einsatz kommt.

Das Verzeichnisfenster ist ständig verfügbar und entspricht von der Handhabung einer normalen Dateiauswahl. Oben befindet sich die Laufwerksauswahl, die Pfad-History und das Sortierkriterium. Die Pfad-History ist bei tief verschachtelten Verzeichnissen äußerst praktisch. Das Sortierkriterium kennt 10 Kriterien, darunter auch MiNT-spezifische wie z.B. „User“. Damit wäre auch verraten, dass E-Backup unter Berücksichtigung von alternativen Dateisystemen programmiert wurde und somit lange Dateinamen unterstützt. >>

Diskette

E-Backup ohne Einschränkungen nutzbar.

>> Ordner werden im Fenster per Doppelklick oder mit der rechten Maustaste geöffnet. Für die Mehrfachauswahl ist die Shift-Taste nicht notwendig, dafür ist das Deselektieren aller Dateien etwas umständlich. Aus dem Verzeichnisfenster kann auch eine Backup-Datei aufgerufen werden. Das Fenster lässt sich in seiner Größe beliebig verändern.

...und Backup! Der „Backup“-Knopf löst nach einer (abschaltbaren) Bestätigung den Backup-Vorgang aus. E-Backup informiert den Benutzer laufend über den Stand des Backups: die gerade in Bearbeitung befindliche Datei und ein roter Balken, der den Fortschritt anzeigt. Die fertige Backup-Datei lässt sich bequem z.B. auf CD-RW brennen.

Kopieren. Neben Backup und Restore steht auch das Kopieren zur Auswahl. Für den gelegentlichen Einsatz ist diese Funktion brauchbar; wer dies häufiger benötigt, greift wohl eher zu „E-Copy“.

Restore. Um ein Backup wieder auf die Festplatte aufzuspielen, wird im Modus-Popup „Image-Restore“ bzw. „Datei-Restore“ ausgewählt. Sobald eine Auswahl getätigt wurde, öffnet sich die Dateiauswahl um die Backup-Datei zu bestimmen.

Neues Objekt. E-Backup kann einen neuen Ordner, Link oder eine neue Datei anlegen. Das Kreieren eines Links funktioniert wohl nur unter dem Minix-Dateisystem, denn mit dem von MagiC benutzten VFAT gibt es nur eine Fehlermeldung.

E-Batch. Wie einige andere Backup-Programme ist E-Backup Batchfähig. Dies bedeutet nichts anderes, als dass Backups durch eine kleine Programmiersprache automatisch ausgeführt werden können. Denn obwohl das Zusammenstellen eines Backups sehr komfortabel gelöst wurde, kann die Klick-Orgie beim 32. Mal schon nerven. Wer lieber die Maus benutzt, muss auf die Batch-Sprache nicht verzichten, denn E-Backup kann auch Arbeitsvorgänge aufzeichnen und diese dann als Batch-Datei abspeichern. Über „Batch ausführen“ wird dann der Batch gestartet.

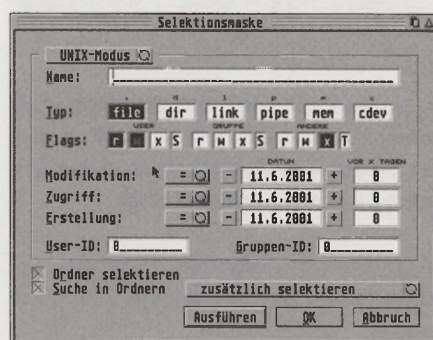
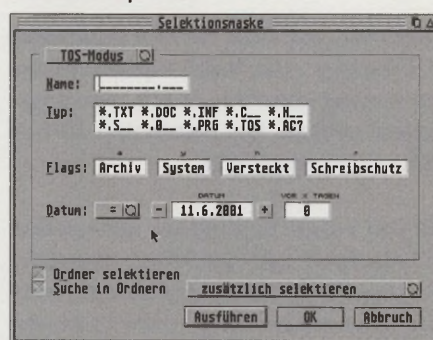
66 Befehle stehen zur Verfügung, dazu kommen noch diverse Parameter. Zwar hört sich dies zuerst viel an, aber es kann so ziemlich alles eingestellt werden - selbst der 3D-Look. E-Backup dürfte wohl über die umfangreichste Batch-Sprache aller Backup-Programme verfügen.

Einstellungen. Das auf dem ersten Blick etwas magere Verzeichnisfenster lässt sich über die Programm-Einstellungen enorm erweitern. So protzt E-Backup auch hier mit seiner MiNT-/Minix-FS-Unterstützung: Datum, Uhrzeit (beide jeweils für Modifikation, letztem Zugriff und Erstellung), TOS/UNIX-Status, Index, User/Gruppen-ID, Links und noch einige mehr lassen sich aktivieren. Der Übersichtlichkeit halber sind in der Voreinstellung nur die Dateigröße und der Dateiname aktiviert. Letzterer lässt sich für die Optik verkürzen, bei längeren Namen wird dann ein „>“ als letztes Zeichen angezeigt.

Ist eine Fontauswahl (z.B. Calvino) installiert, kann auch die Schriftart geändert werden. Leider hält sich MagiC bekanntlich nicht an den XFS-Standard, sodass auch hier eine externe Auswahl installiert werden muss.

Dialoge lassen sich in Fenster

□ Die Selektion von Dateien ist auf die Betriebssysteme TOS (und kompatibel) sowie Unix/Minix optimiert.



legen und im 3D-Look anzeigen. Um die ständigen Sicherheitsabfragen zu umgehen können alle Warnungen abgeschaltet werden.

Wie alle Backup-Programme ist auch E-Backup sehr speicherintensiv. In 0.5 MB großen Schritten kann der maximale Speicherverbrauch eingeschaltet werden. „Maximum“ (Voreinstellung) greift sich den ganzen verfügbaren Speicher.

Funktionstasten. 70 Funktionstasten lassen sich mit Makros aus der Batch-Sprache belegen. Die zusätzlichen 60 Funktionstasten erreicht man mit Kombinationen aus [Shift], [Control] und [Alternate]. Die Funktionstasten-Vielfalt wird insbesondere die Anwender freuen, die noch heute Wordstar in der CP/M-Emulation auf dem Atari betreiben; aber normalerweise wird man nur die ersten zehn brauchen...

Ziel-Dateien. Alle Dateien, die von E-Backup erzeugt werden (Kopieren, Backup, Restore) werden durch diesen Dialog beeinflusst. Wenn das Programm auf bereits existierende Objekte trifft, fragt es standardmäßig nach, was geschehen soll. Ein Setzen der beiden Optionen (Ordner und Datei) auf „Ersetzen“ umgeht diese Abfrage. Für Dateien gibt es auch „Auslassen“, womit das existierende Objekt erhalten bleibt.

Für eine Kopier- und Restore-Aktion kann eingestellt werden, ob das Archiv-Bit unverändert bleibt oder gesetzt bzw. gelöscht werden soll. Sind die Dateien an ihrem neuen Zuhause angekommen, behalten sie normalerweise ihr altes Datum. Wenn das stört, der kann E-Backup mitteilen, für diese Dateien die Systemzeit zu verwenden.

Die Dateimasken für ein Image- und Datei-Backup sind modifizierbar. Der Dateiname kann aus einem Text und verschiedenen Platzhaltern für Quelle, Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute und Sekunde bestehen. Eine Endung wird automatisch erzeugt. Die Erklärung der Platzhalter ist gleich neben den beiden Eingabefeldern untergebracht und klickbar.

Quell-Dateien. Wenn E-Backup ein Backup erstellt, kann das Archiv-Bit gelöscht werden. Dieses wird vom >>

>> Betriebssystem gesetzt, sobald eine Datei erstellt oder modifiziert wird. Dies ist für Backup-Programme ideal, da so schnell erkannt werden kann, ob eine Datei verändert wurde. E-Backup bietet dazu auch noch eine Funktion an.

Backup auf Disk. Wer ein Backup auf 3.5"-Disketten durchführt, hat bei E-Backup eine ziemlich große Auswahl. Ist eine Backup-Datei größer als der Speicherplatz auf der Diskette, wird diese aufgeteilt. Normalerweise sollte sich auf einer Backup-Diskette auch nur das Backup selbst befinden. Bei jeder neuen Diskette fragt E-Backup nach, ob diese gelöscht oder formatiert werden soll. Ändert man diese Option, entfällt auch gleichzeitig die Warnmeldung. „Löschen oder formatieren“ formatiert die Diskette nur, wenn dies notwendig ist. Die Formatierung geschieht im eingestellten Format. Heutzutage sind allerdings bereits alle Disketten vorformatiert. „Nur löschen, sonst nachfragen“ verfährt analog, nur hat man vor dem Formatieren noch die Möglichkeit, das Format zu ändern. „Immer formatieren“ ist die radikalste Methode: in Rambo-Manier formatiert E-Backup alle Disketten mit den gewählten Formateinstellungen.

Wer das Schwester-Programm „E-Copy“ kennt, wird sich denken können, das E-Backup ähnlich flexibel bei der Formatierung ist. DD-, HD- und sogar ED-Disketten werden unterstützt, dazu kommen noch diverse Spezialformate. Mit „ED Hyper“ bekommt man gar 3.2 MB auf eine 3,5" große ED-Diskette - allerdings sind ED-Laufwerke und -Disketten nicht sonderlich verbreitet. Wem die Formate nicht reichen, der kann die Anzahl der Spuren, Sektoren und Seiten auch selbst einstellen - wer hier übertreibt, gefährdet aber sowohl Laufwerk als auch Backup.

Die Formatierung und das Backup kann im Hintergrund laufen. Es kann dann normal weitergearbeitet werden. Zur Formatierung benutzt E-Backup eigene Routinen, die direkt auf die Hardware zugreifen und dadurch auf Standard-Ataris besonders schnell sind. Macintosh- und PC-Rechner verfügen jedoch nicht über den Original-Atari-Floppycontroller (wenn sie denn überhaupt noch ein Diskettenlaufwerk besit-

zen) und laufen daher ins Leere. Wer unter einer Emulation arbeitet, kann auf BIOS-Routinen umstellen.

Die Maske. Kein Backup-Programm ohne flexible Selektionsmaske - auch E-Backup lässt sich da nicht lumpen und bietet für den TOS- und den UNIX-Modus diverse Optionen an.

Im TOS-Modus stehen als Kriterien der Name, Dateieindungen, Flags und das Datum zur Auswahl. Der Dateiname besteht aus 8 Zeichen plus 3 Zeichen für die Dateieindung und kann auch die beiden Platzhalter „*“ und „?“ umfassen. „TEST??.*“ findet z.B. „TEST02.TXT“ und „TESTIX.DOC“. Name und Extension werden für den „*“ getrennt verwaltet. Als Dateityp können zehn Dateieindungen eingegeben werden. Auch hier können die beiden Platzhalter benutzt werden. Die Flags sind die bekannten vier Systemflags „Archiv“, „System“, „Versteckt“ und „Schreibschutz“. Flexibel wird es beim Datum. Das gewünschte Datum kann eingestellt werden, dazu gibt es noch das Eingabefeld „vor x Tagen“ und ein Popup. In letzterem können sich Freunde des speziellen Backups austoben:

- = selektiert alle Dateien, die dem Datum entsprechen
- <> selektiert alle Dateien, die nicht dem Datum entsprechen (wohl nur sinnvoll, wenn man von dem Datum bereits ein Tagesbackup hat)
- < selektiert alle Dateien, die älter sind
- > bewirkt exakt das Gegenteil
- <= selektiert alle Dateien, die älter sind oder dem Datum entsprechen
- >= analog für neuere Dateien

Im UNIX-Modus steht ein langes Feld für den Dateinamen parat. Beim Dateityp kann nur noch zwischen file, dir, link, pipe, mem und cdev ausgewählt werden. Die Dateiflags sind die Unix-Benutzern bekannten Zugriffsrechte für User, Gruppen und Andere. Nach bestimmten User- und Gruppen-IDs kann E-Backup fahnden. Zuguterletzt gibt es auch hier eine Selektion nach Datum, die in Modifikation, Zugriff und Erstellung aufgeteilt ist.

Etwas ungewohnt in beiden Modi sind die Eingabefelder selber. Alle Felder

sind Checkboxen, sie müssen also erst angeklickt werden, damit E-Backup sie berücksichtigt. Ein aktiviertes Kriterium wird invertiert dargestellt. Den Spezialfall mit invertiertem Hintergrund und grauer Schrift gibt es bei den Flags: graue Schrift bedeutet, dass das Flag gelöscht sein muss.

Die Selektion beginnt in dem Ordner, der gerade im Verzeichnisfenster aktuell ist. Die Suche kann auch rekursiv erfolgen („Suche in Ordnern“) und Ordner wie Dateien behandeln („Ordner selektieren“).

Help! E-Backup hat ein eingebautes Hilfesystem, das sinnigerweise aber nicht über die entsprechenden Dialoge sondern nur über das Hilfe-Menü erreichbar ist. Dort sind alle Hilfe-Themen aufgelistet; das Hilfe-Fenster öffnet sich an der entsprechenden Stelle und blockiert den Rest des Programms.

Details. Einige Details gefallen an E-Backup. Neben dem Popup zur Wahl des Modus befindet sich z.B. ein Farbicon, das ausgetauscht wird, wenn z.B. „Kopieren“ gewählt wird. In roter Schrift warnt E-Backup zudem im Ziel-Bereich, wenn voraussichtlich ein Medienwechsel notwendig wird.

Zahn der Zeit. Auf den ersten Blick könnte man E-Backup für ein brandneues Programm halten: Iconify, Tastaturbedienung, lange Dateinamen, 3D-Oberfläche und Farbicons. Der zweite Blick offenbart jedoch, das E-Backup Ende 1995 einfach nur ein sehr modernes Programm war. Die Online-Hilfe sollte in einem Update z.B. komplett in einen ST-Guide-Hypertext wandern, auch BubbleGEM ist heutzutage Pflicht. Die Unterstützung langer Dateinamen ist sehr an Minix ausgerichtet. Benutzer anderer Systeme müssen auf Funktionen verzichten, bzw. können das Programm nur sehr eingeschränkt verwenden (MagiC PC).

Fazit. Trotz der Schwächen bleibt E-Backup ein klasse Programm, das eine Weiterentwicklung sicher verdient hätte. Empfehlenswert ist es für alle, die ein Backup ihrer wertvollen Daten durchführen möchten. 

☐ Einführung in HTML

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

Wichtige Internet-Adressen:

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

☐ Einsteiger-Kurs Teil 2: Tabellen und Frames

Text Und Coding: Matthias Haagemann
Screenshots: Thomas Raukamp

In der vergangenen Folge haben wir uns die Basis geschaffen, auf der aufbauend wir nun zu fortgeschrittenen Konzepten kommen können. Doch keine Sorge, denn es wird nicht allzu kompliziert werden. In der Website-Gestaltung sind Tabellen oder Frames wesentliche Faktoren für ein gelungenes Design.

Tabellen für jeden Zweck. Unter einer Tabelle in HTML versteht man ein rechteckiges Gerüst aus Zeilen und Spalten. Die Tabellenzellen können alles Mögliche enthalten: Texte oder Bilder genauso wie weitere Tabellen. Solche verschachtelte Tabellen können einen Webbrowser allerdings richtig ins Schwitzen bringen, wenn er zuviel auf einmal berechnen muss. In der Regel berechnet der Browser erst die geeignete Breite einer Tabellenzelle, bevor er die ganze Tabelle anzeigt. Eine Tabelle beginnt man mit `<table>`, direkt gefolgt von `<tr>` (Tabellenzeile „table row“) und `<td>` (Tabellenzelle „table data“). Schauen wir uns dazu doch einfach ein Beispiel an:

```
<html>
  <head>
    <title>HTML
    Tutorial</title>
  </head>

  <body>
    <table border=1>
      <tr>
        <td>Zeile 1 -
        Spalte 1</td>
        <td>Zeile 1 -
```

```
Spalte 2</td>
</tr>
<tr>
  <td>Zeile 2 -
  Spalte 1</td>
  <td>Zeile 2 -
  Spalte 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

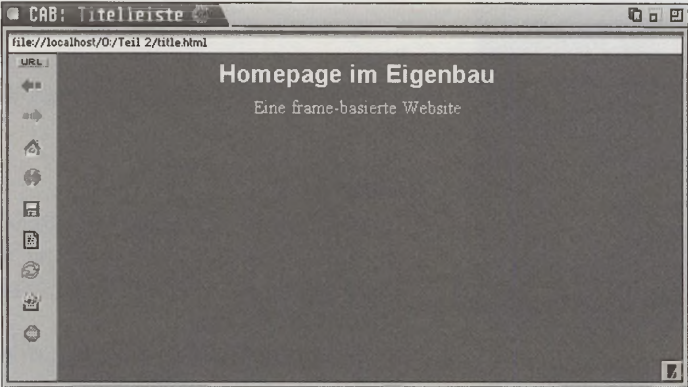
Was Sie hier sehen, ist nichts weiter als eine einfache Tabelle mit vier Zellen (zwei Zeilen und zwei Spalten). Normalerweise sind Tabellen also „rechteckig“,

mit gleich vielen Zellen in jeder Zeile. Soll sich aber eine Zelle einer Zeile über mehrere Spalten erstrecken, so kann man das mit dem Attribut COLSPAN erreichen; für sich über mehrere Zeilen erstreckende Zellen nimmt man ROWSPAN. Das einzig Besondere an unserer Beispieltabelle ist, dass wir ihr mit „border=1“ einen Rahmen der Pixelstärke 1 gegeben haben. Manche Browser machen auch ohne extra BORDER zu setzen automatisch einen Rahmen. Will man ihn weghaben, sollte man es dem Browser mit „border=0“ ausdrücklich sagen.

Weitere wichtige Attribute für eine

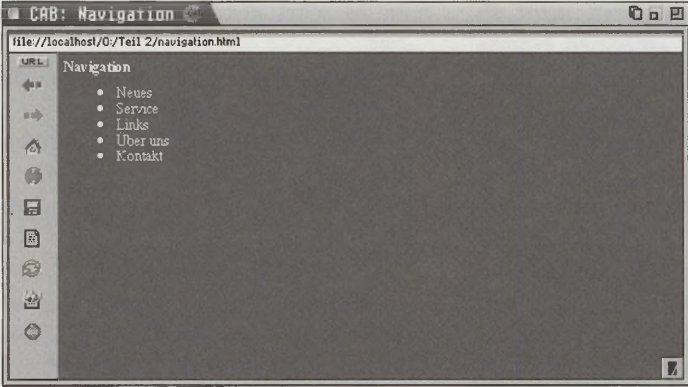
Tabelle sind WIDTH und HEIGHT zur Bestimmung der Breite und Höhe, die ebenfalls innerhalb des Table-Tags geschrieben werden. Die Ausrichtung der Tabelle auf der Seite legen Sie mit ALIGN und VALIGN fest, ALIGN für die horizontale und VALIGN für die vertikale Ausrichtung. Ebenso können Sie mit CELLPADDING und CELLSPACING experimentieren. Ersteres ist der Abstand in Pixel vom Inhalt der Zelle zum Rand. Letzteres hingegen der Abstand zwischen den Zellen. Mit all diesen Attributen kann man Tabellen lesbarer machen und verschönern.

Das Attribut BGCOLOR zur >>



Eine framebasierte Website erfordert einen gewissen Aufwand. Im folgenden fügen wir drei Frames auf einer Seite zusammen: einen Frame oben für ein Logo, einen für eine Navigationsleiste unten links und einen mit dem eigentlichen Inhalt unten rechts.

Die Hauptfarbe unserer Website soll hellblau sein (#336699). Links (von oben nach unten) die Website in ihren drei Einzelteilen: title.html, navigation.html und main.html. Wie Sie die Seiten gestalten können, entnehmen Sie bitte dem ersten Teil dieses Kurses.

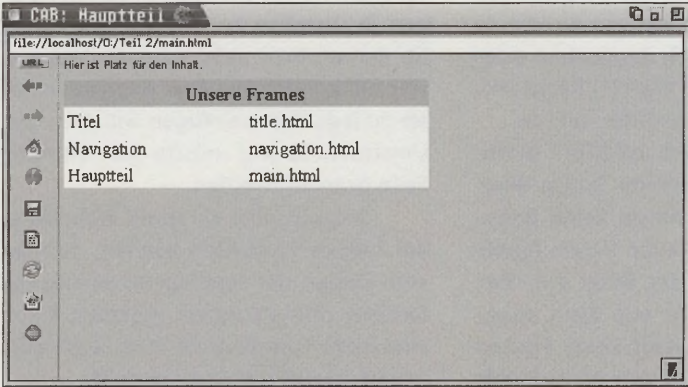


```
Luna: O:\Teil 2\index.html [00]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Flags Optionen x(7/255) y(28/28)
index.html
<html>
  <head>
    <title>Homepage im Eigenbau</title>
  </head>
  <frameset rows="85,%" border="0" frameborder="0" framespacing="0">
    <frame src="title.html" name="title" noresize>
    <frameset cols="150,%" border="0" frameborder="0" framespacing="0">
      <frame src="navigation.html" name="navigation" noresize>
      <frame src="main.html" name="main" noresize>
    </frameset>
    </frameset>
  </frameset>
  <noframes>
    <body bgcolor="#336699">
      Ihr Browser unterstützt keine Frames.
    </body>
  </noframes>
</html>
```

Nun wollen wir die Site Zeile für Zeile zusammenbauen. Zunächst schreiben wir die Hauptdatei index.html. Ein großes Frameset umfasst die ganze Seite mit einer 85 Pixel großen Zeile und einem weiteren Frameset. Wichtig ist die Vergabe von eindeutigen Namen der Frames. Dank NORESIZE kann man die Frames nicht vergrößern oder verkleinern.

Damit alles etwas besser aussieht, wollen wir die Trennlinien entfernen (wird von CAB leider ignoriert). Ergänzen Sie beide Frameset-Attribute um „border=0“. Internet Explorer zeigt aber trotzdem noch einen Rahmen an. Daher müssen wir noch „frameborder=0“ und „framespacing=0“ anhängen.

Anschließend fügen wir in main.html etwas mehr Inhalt ein, indem wir eine zweispaltige Tabelle erstellen. Wir wollen eine Titelleiste, die sich über alle Zellen in der Tabelle erstreckt. Das machen wir, indem in der ersten Zelle COLSPAN auf 2 gesetzt wird.

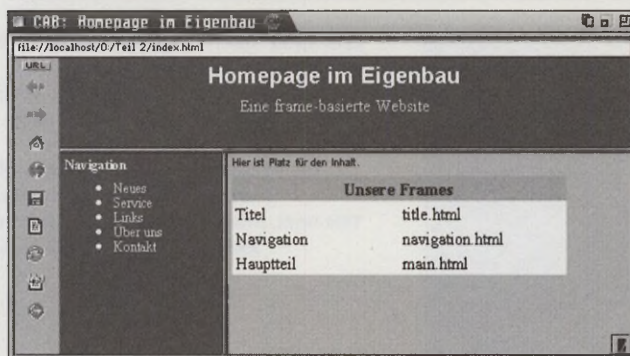


Etwas an den Tabellenattributen modifiziert, sieht das ganze schon viel besser aus. Hier: CELSPACING=1 und CELLPADDING=3.

```

Luna: * 0:\Teil 2\main.html [01]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Flags Optionen x(27/255) y(27/27)
main.html
<html>
<head>
<title>Hauptteil</title>
</head>
<body text="black">
<p><font face="Verdana,Arial" size=1>Hier ist Platz für den Inhalt.</p>
<table border="0" cellspacing="1" cellpadding="3" width="300">
<tr bgcolor="#000000">
<td colspan=2 align=center><b>Unsere Frames</b></td>
</tr>
<tr bgcolor="#EEEEEE">
<td width="50%">Titel</td>
<td width="50%">title.html</td>
</tr>
<tr bgcolor="#EEEEEE">
<td>Navigation</td>
<td>navigation.html</td>
</tr>
<tr bgcolor="#EEEEEE">
<td>Hauptteil</td>
<td>main.html</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```



So ungefähr könnte eine ziemlich knapp geratene Website aussehen.

>> Bestimmung der Hintergrundfarbe von Zellen oder der ganzen Tabelle wirkt nur, wenn die Zelle beziehungsweise Tabelle nicht leer ist. Dies kann man durch Tricks erreichen, wie das Einfügen eines Leerzeichens („ “) oder einer transparenten, 1x1-pixelgroßen Grafik.

Frames – wenn's sein muss. Mit der Version 2 des Netscape Navigator wurde die Unterstützung sogenannter „Frames“ eingeführt, was bis heute immer wieder einen Streit zwischen Frame-Gegnern und -Verfechtern auslöst. Frames sind – wie das englische Wort schon sagt – Rahmen, die den Inhalt eines Browserfensters unterteilen. Normalerweise schreibt man für jeden Frame jeweils ein eigenes HTML-Dokument. Hinzu kommt noch ein HTML-Dokument, welches dem Browser vorgibt, wie er die einzelnen Frames zusammenfügen soll. Insofern verlangt eine rahmenbasierte Website einen größeren Entwicklungsaufwand. Für manche Zwecke können Frames vorteilhaft sein, wenn man zum Beispiel eine statische Navigationsleiste einfügen möchte, die trotz Scrollen immer

erreichbar sein soll. Jedoch sollte man keine ellenlange Navigationseinträge im Frame anbieten, denn es ist mehr als lästig, innerhalb der einzelnen Frames scrollen zu müssen.

Alle Frames werden in einem „Frameset“ zusammengefasst. Das Frameset ist ein Container für Frames, der angibt, wie viel Platz sie im Browserfenster beanspruchen sollen und wie sie heißen, um gegebenenfalls von anderen Frames aus „ansprechbar“ zu sein. Wie bei Tabellen auch, kann man Framesets ineinander schachteln. Die Attribute COLS und ROWS unterteilen das Frameset spalten- beziehungsweise zeilenweise und erlauben Angaben zur Größe in absoluten Pixelwerten, prozentual oder „relativ“. Ein relativer Wert (*) hängt von der Restgröße des Browserfensters ab.

Nach einem Blick auf Bild 1 dürfte auffallen, dass die korrekte Syntax einer HTML-Seite mit Framesets keine Body-Tags enthält. Erst weiter unten hinter <noframes> taucht der Body auf. Der Inhalt des Bodys wird nur dann angezeigt, wenn der Browser keine Frames unterstützt. Obwohl kaum noch Surfer

solche Browser verwenden, ist es dennoch gute Tradition, einen Noframes-Tag anzuhängen.

Frames: ja oder nein? Für jeden Webmaster stellt sich die Frage: Soll die Website Frame-basiert sein oder nicht? Zuerst sollten wir uns die Vor- und Nachteile von Frames näher betrachten.

Vorteile:

- Kann dem Besucher viel Ladezeit ersparen.
- Macht eine Site einfacher zu navigieren.
- Ein sauberer Look.
- So gut wie alle Besucher können Frames „sehen“, weil seit Netscape Navigator 2 und Internet Explorer 3 Frames unterstützt werden. Auch CAB und Draconis können Frames darstellen.

Nachteile:

- Frames können den Besucher verwirren, weil man in der Adressleiste nicht sehen kann, auf welcher Seite man sich gerade befindet.
- Macht es dem Besucher schwierig eine bestimmte Seite in seine Bookmarkliste zu speichern.
- Frame-Seiten auszudrucken ist kompliziert.
- Suchmaschinen haben es schwer, die komplette Site zu indizieren.
- Frames verschwenden bei schlechtem Design viel Platz im Browserfenster.
- Manche Browser stürzen bei Frames ab.

Eine sinnvolle Verwendung von Frames ist zum Beispiel ein Verzeichnis oder ein Lexikon. So könnte ein Frame die Buchstaben von A-Z auflisten und ein weiteres Frame zeigt die Wörter zum jeweiligen Buchstaben an. Ein anderer Grund für Frames kann sein, dass der Webmaster nicht jedes Mal eine Navigationsleiste zu jeder Seite einfügen will. Bei einer Umstrukturierung müsste jede einzelne Seite geändert werden.

Jedoch sollte ein guter Webmaster auf Frames verzichten können, da man vom Design her eine NoFrames-Site viel flexibler und attraktiver gestalten kann. Und nicht jede Website muss auch eine unveränderliche Navigationsleiste >>

>> haben. Schauen Sie sich einfach ein paar gute NoFrames Sites an und werfen einen Blick auf den Quelltext. Gute Ideen kommen aus guten Beispielen.

Fenstergrößen. Nicht jeder Surfer hat einen 21-Zoller mit einer überhohen Auflösung auf dem Schreibtisch stehen. Heutzutage sind 800 x 600 Bildpunkte aufwärts Standard, und auf diese Auflösung sollte man sich beschränken und seine Website nicht unnötig aufblähen -

gerade Atari-Anwender werden's Ihnen danken.

Nehmen wir an, ein Besucher hat die Auflösung 832 x 624 Pixel eingestellt. Damit er jederzeit auf seine Festplatte und andere Icons auf dem Schreibtisch zugreifen kann, hat er sein Browserfenster etwas verkleinert. Dann kommt noch ein Abzug für die möglicherweise entstehende Scrollbar und sonstigen Schnick-Schnack hinzu. Dem Webmaster stehen also noch knapp 600-

700 Pixel Breite für den eigentlichen Inhalt zur Verfügung - genug für fast jeden Zweck. Auch hier gilt: weniger ist oft mehr.

Vorschau. In der nächsten Folge behandeln wir Hyperlinks, Bilder und die immer populärer werdende Stilvorlagen für HTML, die sogenannten Cascading Style Sheets (CSS). 

tr

Syntax	Erklärung	Beispiel	Attribute
<table>	Haupttag einer Tabelle.	<table> <tr> <td>Inhalt</td> </tr> </table>	background=URL Hinterlegt die Tabelle mit einem Hintergrundbild. bgcolor=#rrggb Farbname Hintergrundfarbe für die ganze Tabelle border=Zahl Randbreite in Pixel. cellpadding=Zahl Abstand zwischen Zellinhalt und Tabellenrand in Pixel. cellspacing=Zahl Abstand zwischen den Tabellenzellen in Pixel. width=Zahl Tabellenbreite in Pixel oder Prozenten. height=Zahl Tabellenhöhe in Pixel oder Prozenten.
<th>	Tabellenheader, der in der Regel zentriert und in Fettschrift ist.	<th>Inhalt</th>	Siehe <td>.
<tr>	Definiert eine neue Tabellenzeile.	<tr> <td>Inhalt</td> </tr>	bgcolor=#rrggb Farbname Hintergrundfarbe dieser Zeile. Der Tabellenhintergrund wird ersetzt. valign=top middle bottom baseline Vertikale Anordnung der Zellinhalte dieser Zeile.
<td>	Tabellenzelle innerhalb einer Zeile.	<td>Inhalt</td>	background=URL Hintergrundbild der Tabellenzelle. bgcolor=#rrggb Farbname Hintergrundfarbe der Tabellenzelle. colspan=Zahl Legt fest, über wie viele Spalten sich diese Zelle erstrecken soll. rowspan=Zahl Legt fest, über wie viele Zeilen sich diese Zelle erstrecken soll. align=left center right Horizontale Anordnung des Inhalts. valign=top middle bottom Vertikale Anordnung des Inhalts. width=Zahl Zellenbreite in absoluten Pixeln oder in Prozent. height=Zahl Zellenhöhe in absoluten Pixeln oder in Prozent. Das HEIGHT-Attribut ist ab HTML 4.0 nicht mehr Teil der Spezifikation.

Syntax	Erklärung	Beispiel	Attribute
<frameset>	Container für Frames oder weitere Framesets	<frameset> <frame> </frame>	border=Zahl Dicke der Trennlinien zwischen den Frames in Pixel.
			bordercolor=#rrggbb Farbname Farbe der Trennlinien.
			frameborder=1 0 3D-Trennlinie an oder aus.
			framespacing=Zahl Platz zwischen nebeneinander liegende Frames.
			cols=Zahl * Die Anzahl der Spalten ist gleich der Anzahl der mit Komma getrennten Zahlenangaben. In absoluten Zahlen, relativen Zahlen, oder Prozentsen.
<frame>	Frame innerhalb eines Framesets	<frame>	rows=Zahl * Die Anzahl der Zeilen ist gleich der Anzahl der mit Komma getrennten Zahlenangaben. In absoluten Zahlen, relativen Zahlen, oder Prozentsen.
			bordercolor=#rrggbb Farbname Rahmenfarbe des Frames.
			marginwidth=Zahl Abstand des Inhalts rechts und links vom Rahmen des Frames in Pixel.
			marginheight=Zahl Abstand des Inhalts oben und unten vom Rahmen des Frames in Pixel.
			name=Text Mit einem Namen kann dieser Frame von anderen Frames „angesprochen“ werden.
			noresize Verhindert, dass der Nutzer die Größe der Frames verändern kann. Standardmäßig kann man die Größe durch ziehen der Trennlinien verändern.
			scrolling=yes no auto Legt fest, ob man innerhalb der Frames scrollen kann. Auto bedeutet, es erscheint erst eine Scrollbar, wenn der Inhalt des Frames nicht mehr ganz reinpasst.
			src=URL Die im SRC angegebene HTML-Datei wird in diesen Frame geladen.

 Impressum

der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)
Redaktionelle Mitarbeiter: Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Marc-Antón Kehr, Matthias Jaap, Olaf Piesche, Prof. Herbert Walz
Redaktion:
thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterröndfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
<http://www.st-computer.net>
Verlag:
falkemedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 K i e l
Tel. 04 31 - 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, Osterröndfeld
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.

Voll dabei!



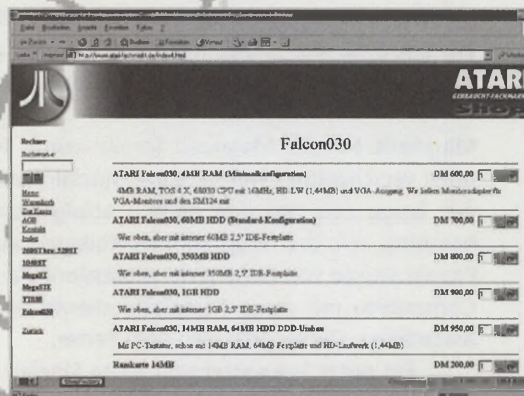
ATARI
FACHMARKT
PETER DENK



- 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.



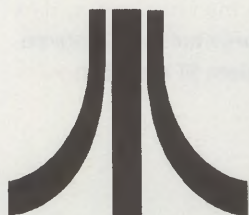
Surfen Sie mal wieder vorbei!

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

✎ GEMagnetic

Alle Besitzer eines modernen Atari-Kompatiblen können aufatmen: mit GEMagnetic gibt es sechs ST-Klassiker für die „schnellen Kisten“.

✎ Adventures ins GEM-Fenster verfrachtet

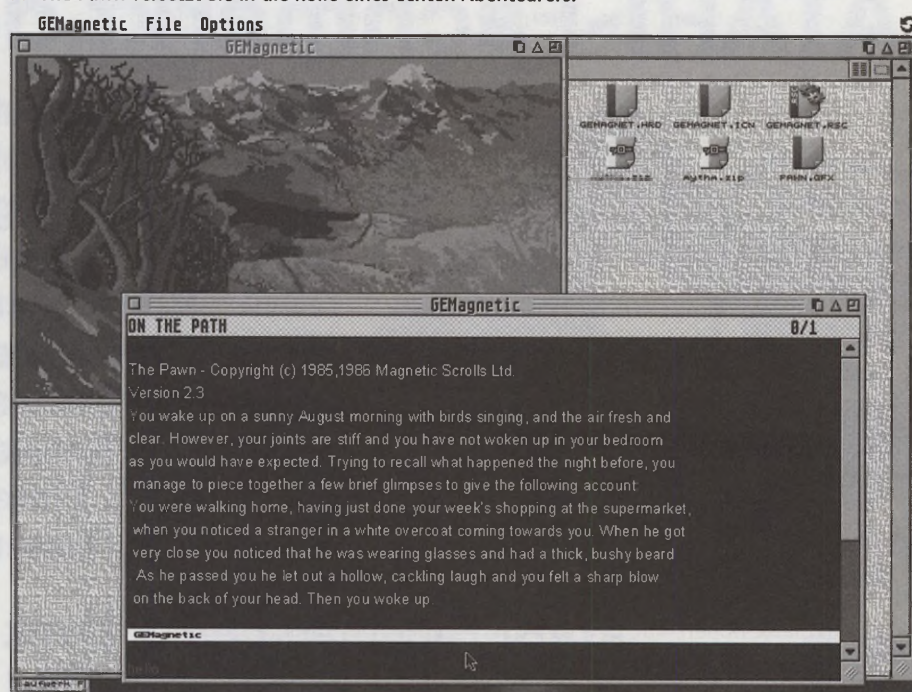
Text: Matthias Jaap

Die Zahl sechs ergibt sich nicht ohne Grund: GEMagnetic ermöglicht es, Adventures der Firma Magnetic Scrolls im GEM-Fenster und unter jeder Auflösung zu spielen. Das Programm ist eine Portierung von Magnetic, einem Open-Source-Programm, und lag laut dem Programmierer Dan Ackerman eine ganze Zeit lang auf Eis. Extra für die „Little Big Competition“ hat der Programmierer das Programm in einen benutzungsfähigen Zustand gebracht.

Magnetic Scrolls. Magnetic Scrolls wurde 1984 von Anita Sinclair (weder verwandt noch verschwägert mit Sir Clive Sinclair) und Ken Gordon gegründet. Anita Sinclair war lange Zeit von den damals erfolgreichen Infocom-Adventures begeistert und beschloss mit drei Programmier-Kollegen auch Adventures zu programmieren. Das Projekt wurde von Anfang an professionell aufgezümt: ein Netzwerk von vier Apple-Computern mit einer Festplatte diente zum Entwickeln von eigenen Compilern, Assemblern, Debuggern und dem Parser.

Ein guter bekannter von Anita Sinclair war der Computer-Pionier Sir Clive Sinclair, der gerade den Start des neuen Sinclair-Computers vorbereitete: dem QL (=Quantum Leap, Quantensprung). Das erste Adventure von Magnetic Scrolls sollte „The Pawn“ werden, ein reines Textadventure. In dieser Form erschien es dann auch für den QL.

>> The Pawn versetzt Sie in die Rolle eines echten Abenteurers.



Die Atari ST-Version war ebenfalls ohne Grafiken geplant, doch der Vertrieb Rainbird kam auf die Idee, Grafiken einzufügen. Die Bilder des Grafikers Geoff Quilley überzeugten sogar Anita Sinclair, die Grafik-Adventures eher ablehnend gegenüber stand - kein Wunder, zeigten doch viele Grafik-Adventures nur schlichte Linien oder aus Ascii-Zeichen zusammen gewürfelte Figuren an. Geoff Quileys Werke entstanden übrigens mit dem Atari-Malprogramm Neochrome.

„The Pawn“ schlug ein wie die sprichwörtliche Bombe. Es galt als eines der ersten echten 16-Bit-Spiele und heimste etliche Preise ein. Eine der Folgen war auch, dass Anita Sinclair ständig die Frage beantworten musste, wie denn eine Frau zum Programmieren käme.

The Pawn. Als Abenteurer sitzt man in Kerovnia fest und hat eigentlich nur ein Ziel: das Entkommen. Natürlich ergeben sich auf dem Weg zu diesem Ziel zusätzliche Aufgaben, die man bewältigen muss. Kerovnia ist bevölkert von Menschen und Fantasy-Kreaturen. Der Spieler kann mit der Bevölkerung sprechen, der Parser versteht dabei auch komplexe englische Sätze. Dies bedeutet natürlich auch, dass gute Englischkenntnisse Voraussetzung sind, denn ansonsten entgehen einem viele Feinheiten in den Texten. The Pawn zeigt ab und zu eine beeindruckende Grafik an, die die Umgebung zusätzlich beschreibt. Diese Grafiken sind aber keine exakte Umsetzung des Textes, sondern nur ein zusätzlicher Anreiz für das Auge. Das Adventure ist sehr gut zum Einstieg in die Magnetic Scrolls-Adventures geeignet und durchschnittlich schwer.

The Pawn wurde auf viele Systeme umgesetzt: neben dem ST u.a. auch >>

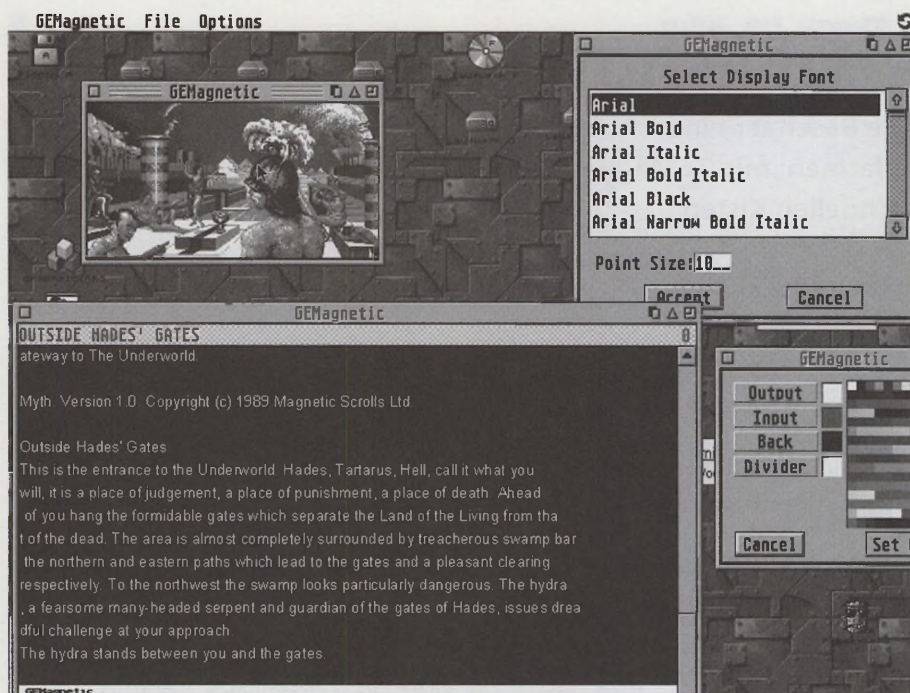
>> für die Atari 8-Bit-Rechner und den C=64. Letztere Version mühte sich sichtbar ab, um Spiel und Grafiken auf den Bildschirm zu bringen - selbst der Floppy-Prozessor wurde als Co-Prozessor zur Unterstützung herangeholt.

Die Original-Ausgabe enthielt zwei Goodies: die Novelle „A Tale of Kerovnia“ und ein Poster.

The Guild of Thieves. Der Nachfolger von The Pawn spielt ebenfalls in Kerovnia, allerdings zu einem späteren Zeitpunkt. Die Welt ist inzwischen verkommen und Arbeit ist rar. Äußerst förderlich wäre da die Aufnahme in eine Gilde, aber die Regeln sind streng und der Gilddenmeister misstrauisch. Speziell „Die Gilde der Diebe“ ist wählerisch, denn es gilt den edlen Ruf zu wahren besonders unauffällig und effektiv zu sein. Um Mitglied der Gilde zu werden, muss der Spieler die Aufnahmeprüfungen bestehen, darunter das Ausrauben eines Schlosses oder einer Grabstätte. Dabei hat der Abenteurer eigentlich nur Feinde: die Besitzer des Diebesguts, unfreundliche Kreaturen und Personen sowie den Gilddenmeister, dem nicht nur der Sinn für Humor fällt, sondern die Leistungen auch kritisch beobachtet. Wer hat behauptet da noch, ein Profi-Dieb zu werden, sei einfach?

Auch „Guild of Thieves“ ist durchaus anspruchsvoll und enthält einige knackige Rätsel. Das Programm enthält über 30 Bilder; bei der Originalversion sind das Magazin „What Burglar“, die Kontokarte der „Bank of Kerovnia“ und der Vertragsentwurf mit der Diebesgilde beigelegt.

Jinxter. In Jinxter verdingt sich der Spieler als Helfer der Guardians. Diese sind sehr besorgt um das Glück in Aquitania. Sollte der Talisman von Turani nicht mit dem Armband von Turani vereint werden, versiegt die Quelle des Glücks ganz und Glücksspiele werden ein sehr einseitiges Vergnügen. Böse Mächte werden die Herrschaft übernehmen und Plagen werden das Land heimsuchen. Da haben die Guardians schon genug mit Frau, Kind und einem Käsebrötchen ohne Käse zu tun. Kurz nachdem der Spieler mehr oder weniger unsanft einen Bus verlassen hat, erhält er daher vom Guardian diese



>> Auf der Karriereleiter sollte man nicht zu tief ansetzen: Myth versetzt Sie in die Rolle eines Gottes.

Aufgabe. Hier beginnt ein ziemlich absurdes Adventure, das stark an die Werke von Douglas Adams erinnert. Im Adventure trifft man u.a. den Drachen in der Badewanne oder ein Fliegenbad. Wer an einem Problem verzweifelt, kann einen Guardian rufen, der dieses dann prompt löst. Das ist zwar praktisch, hat aber einen kleinen Nachteil: es taucht dafür an anderer Stelle ein neues Problem auf.

Die Story stammt von Michael Bywater, der auch schon an diversen Infocom-Adventures mitgeschrieben hatte (u.a. „Hitchhiker's Guide“). Dementsprechend ist auch der Erzählstil sehr witzig bis absurd. Die Welt von Jinxter entspricht in etwa der heutigen - mit ein paar bedeutenden Ausnahmen.

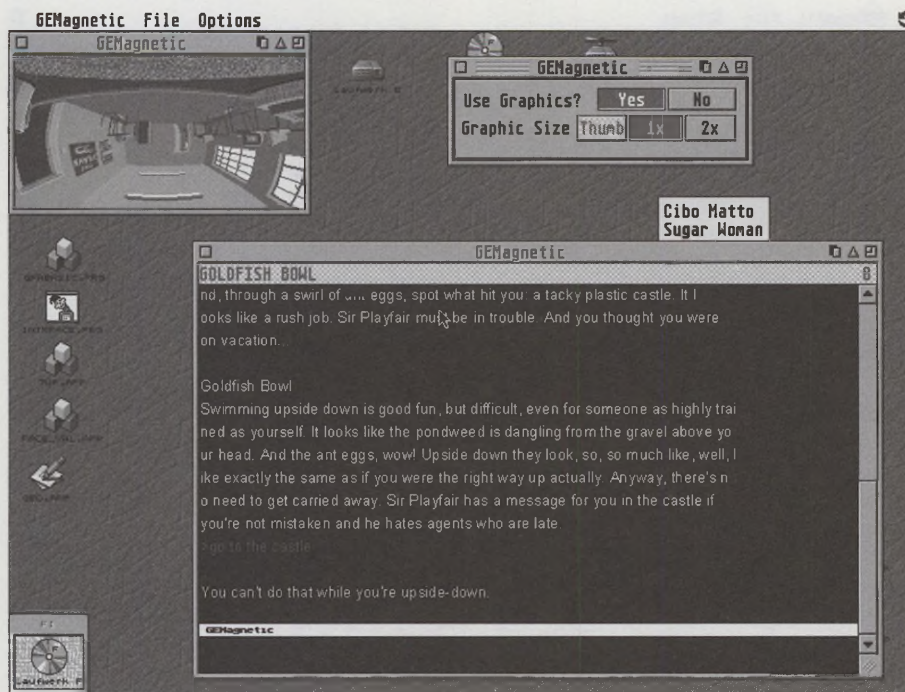
Das Adventure ist durch die Hilfestellung der Guardians auch für Einsteiger geeignet. Zwar kann man dadurch nicht das ganze Spiel lösen, aber man bekommt sehr viel zu sehen.

Corruption. In der Geschäftswelt von London geht es hart zur Sache. Auf der Jagd nach Erfolg ist der Spieler auf der Überholspur und wird Partner in einer Makler-Firma. Der neue, schicke BMW steht blitzblank poliert vor der Tür, das neue Büro ist edel ausgestattet und die neue Sekretärin ist auch da. Hinter der

Fassade spielen jedoch mehrere Leute ein falsches Spiel, und wer in diesem Geflecht aus Korruption nicht aufpasst, ist schon bald ein toter Mann. Schon bald gerät man in das Visier von jemandem, der vor nichts zurückschreckt - die Autobombe im BMW war nur ein Vorgesmack. Plötzlich sieht es gar nicht mehr so rosig aus: die Ehefrau will sich scheiden lassen, ein Unbekannter plant weitere Anschläge und jede Person in der Nähe hat die Finger in illegalen Geschäften.

Corruption ist ein erheblich härteres Kaliber als die ersten drei Adventures und auch ziemlich schwierig. Durch die Thematik bedingt sind viele Bilder dunkel gehalten. Das Ziel des Spiels ist es, den Widersacher zu finden, der ihnen ans Leder will. Die Thematik erinnert etwas an Grishams „Die Firma“ oder an „Wall Street“. Das Adventure ist sprachlich anspruchsvoll und schwierig. Unüblich für ein Adventure ist die Story, die ganz von dem üblichen Sci-Fi-/Fantasy-Genre abweicht.

Fish! Panik in Fishworld: die Sieben Tödlichen Flossen - eine multidimensionale Gruppe von Anarchisten - sind ausgebrochen. Der Chef des Geheimdienst zögert keine Sekunde und lässt Sie auf die bösen Flossen los. Unser Spion trägt >>



>> Panik in Fishworld: die Sieben Tödlichen Flossen sind ausgebrochen!

>> aber keinen Smoking, sondern Schuppen: der Spieler ist ein Goldfisch. Am Anfang entscheidet man sich zwischen drei Startszenerarien, in denen die Anarchisten gesichtet wurden. Wurmlöcher spielen eine entscheidende Rolle und als multidimensionaler Agent erscheint unser Fisch natürlich nicht als einfacher kleiner Goldfisch. Sind die drei Startaufgaben durchgespielt, geht es an den Hauptteil in Hydropolis.

Fish! erinnert mehr an Jinxter als an Corruption. Das Spiel ist voller kleiner Witz und die ganze Geschichte mit Wurmlöchern macht das Spiel sehr abwechslungsreich. Die Grafiken sind hauptsächlich in Pastelltönen gehalten und von gewohnt hoher Qualität.

Myth. Wer sich mit einem Dasein als Makler, Fisch oder Dieb nicht abgibt, der wird in Myth zur ultimativen Spielfigur befördert: einem Gott. Im Olymp geben sich die Götter vor dem aufkommendem Christentum dem Wein und Gesang hin. Poseidon, der Gott der See, macht sich auf die Suche nach dem Helm des Hades.

Myth ist das kürzeste aller Magnetic Scrolls-Adventures und war nie im freien Verkauf. Stattdessen gab es das Spiel als Willkommensgeschenk vom englischen Adventure-Club „Official Se-

crets“. Für ein gut erhaltenes Exemplar werden deshalb Höchstpreise bezahlt - bei einer Auktion erzielte das Adventure einen Preis von 175 Pfund.

Parser. Die Magnetic Scrolls-Spiele verfügen über einen sehr leistungsfähigen Parser. Die Spiele selbst basieren alle auf einem speziellen 68000er-Code, der einfach auf dem Amiga, Macintosh, QL und ST ausgeführt werden konnte. Auf 8-Bit-Rechnern wurde dieser emuliert. Die Spiele selbst „wissen“ dabei nicht, auf welcher Hardware sie laufen und sind somit hardwareunabhängig. Dies wurde in ähnlicher Form auch von Infocom und Level 9 praktiziert und erklärt auch, warum bei diesen Firmen nicht selten Umsetzungen für ein Dutzend Computersysteme angekündigt wurden, obwohl nur die Hälfte am Markt erfolgreich war.

GEMagnetic. Alle diese Spiele lassen sich mit GEMagnetic auf jedem Atari und auch den Clones spielen. Magnetic Scrolls-Adventures waren zwar sehr kompatibel - z.B. unterstützten sie die monochrome Auflösung und liefen auf dem Falcon und dem TT - aber sie können nicht in den höheren Auflösungen laufen.

Zum Spielen braucht der Anwender neben GEMagnetic auch pro Spiel

zwei Dateien, die im Internet zu finden sind.

Nach dem Start präsentiert sich das Programm mit einer schlichten Oberfläche, die einen etwas unfertigen Eindruck macht. Schriftart und Farbe des Spiele lassen sich einstellen, und wem die Grafiken zu klein sind, der kann sie in der Größe verdoppeln lassen. Die Optionen sollte man nicht während des Spiels verändert, da das Programm sonst durcheinander kommt und z.B. das Grafikfenster nicht mehr richtig darstellt.

Mit „New Game“ lässt sich eine .MAG-Datei auswählen, die das Spiel enthält. Das Spielen selbst hat sich nicht verändert, nur das Abspeichern eines Spielstands ist nicht möglich. Wer die Spiele durchprobiert, wird auch feststellen, dass manche Grafiken nicht richtig angezeigt werden. Dies ist zwar schade, aber noch akzeptabel.

Scherwieriger ist sicherlich die Instabilität des Programms. Abstürze kamen während des Tests häufiger vor, auch der Programmautor verschweigt nicht, dass an dem Programm noch einiges zu machen wäre. Letztlich hängt es auch vom Feedback der Little Big Competition ab, ob er die Arbeit an GEMagnetic fortsetzen kann.

Am Rande: Wer übrigens in der Aufzählung das letzte Magnetic Scrolls-Adventure „Wonderland“ vermisst hat: dies benutzt einen neu programmierten, leistungsfähigeren Interpreter, der nicht von Magnetic unterstützt wird.

Magnetic Scrolls selbst existiert nicht mehr, obwohl sich Ken Gordon die Internet-Adresse gesichert hat. Ein Comeback ist deshalb nie ausgeschlossen - immerhin sind auch schon Cinema-ware und System 3 wieder aufgetaucht.

☐

Links:

- [1] magneticscrolls.com
- [2] lysator.liu.se/adventure/Magnetic_Scrolls.html
- [3] if-legends.org/~msmemorial/memorial.htm

GEMagnetic:

- [1] magical-sides.de

Quellen:

obg. Webseiten, Happy Computer 01/87

Software

STemulator Gold Update

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

39,- DM

Arabesque Home

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

59,- DM

Convector

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

19,- DM

EZ-Medien wieder lieferbar

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

SyJet Laufwerke wieder lieferbar

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

249,- DM

GFA Basic 3.6TT

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

Lieferumfang:

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



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

DM 59,-

2 tolle, informative Programmierbegleitbücher

DM 20,-

STemulator Gold 1.67 auf CD-ROM

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

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

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

99,- DM

Bestellung

falkemedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Produkt	Stück	Preis	Gesamt
Versand			
Gesamt			

Name/Vorname _____

Straße/Nr. _____ PLZ/Ort _____

Telefon _____ Fax _____

E-Mail-Adresse _____

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug ☐ per Scheck

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

Bankleitzahl _____ Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Kartennummer _____ Ablaufdatum _____

Karteninhaber _____

▣ Living in America

Stateside-Report

Kolumne von Bengy Collins

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

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



▣ Innovationen, Freiwillige und Altbekanntes

Die Sommersonne macht uns wieder mit grünem Gras bekannt - ein Gras, das geradezu symbolisch für den derzeitigen Atari-Anwender in Amerika steht. Obwohl wir beeinflusst - ja, vielleicht sogar manipuliert - sind von einem stetigen Wind namens „Windows“, dessen Verfügbarkeit von Software und einem Konformitätszwang, bleibt doch ein Umstand unverändert: unsere Wurzeln fußen für immer in der Atari-Erde. Dieser gute Boden, obwohl trocken und oftmals unter Unterversorgung leidend, produziert nach wie vor eine interessante Ernte und kann so am Leben bleiben.

Der Blick nach Amerika. Seit meinem letzten Stateside-Report hat die amerikanische Atari-Szene sowohl gute wie

auch schlechte Erfahrungen machen können. Nicht zuletzt beschäftigt man sich mit der Zukunft des „Next Generation Atari“.

Die xTOS-Umfrage auf meiner Webseite (siehe auch Newsteil) war ein Versuch herauszufinden, was die amerikanische Anwender-Basis von einem neuen Atari erwartet. Sie erzeugte sofort ein positives Hochgefühl gegenüber dem Pegasus-Projekt. Vielleicht hatten die amerikanischen Anwender zum ersten Mal das Gefühl, dass ihre Meinung wirklich zählt und dass sie in die Überlegungen des Entwicklungsprozesses mit einbezogen werden. Seit der Umfrage haben erste Berichte darüber, dass der Motorola ColdFire vielleicht nicht die geeignete CPU für einen Atari wäre, das Interesse an dem Projekt etwas gedämpft, zumal viele Anwender in den Staaten hofften, dass der nächste Clone auf dem PowerPC basieren würde.

Wie sieht es mit der Nachfrage nach Milan 040 und Milan 060 aus? Nun, sie sind genauso heiß begehrt wie der Hades 060. Jedoch gibt es derzeit auf diesem ganzen Kontinent keinen einzigen Lieferanten, weshalb viele Anwender auf die MagiC Mac- und MagiC PC-Schiene gezwungen werden. Das Ziel ist dabei leider klar: eine andere Plattform.

Ein Beispiel: Lonny Pursell, der Entwickler von AtarIRC, suchte vergeblich nach einem Hades 060 für seine Entwicklungen. Nachdem er vergeblich alle noch so abenteuerlichen Wege innerhalb der Vereinigten Staaten nach einem solchen Rechner abgraste, entschied er sich ein Hades-Motherboard direkt bei Medusa in der Schweiz zu bestellen. Die restlichen Teile der Workstation will er direkt in Amerika zusammen stellen. Offensichtlich ist dies die einzige Möglichkeit für amerikanische Anwender, die Bedarf nach mehr 68k-Leistung haben. Die Erhältlichkeit von Hardware ist dabei leider nicht das einzige Problem im Spotlight, denn auch Software-Pakete sind immer schwieriger zu bekommen.

Hilfe von Freiwilligen. Europe Shareware, ein nichtkommerzieller Software-Vertrieb, der seinen Hauptmarkt in Frankreich hat, sorgt für einige Wellen und expandiert wie kaum ein anderes Unternehmen im Markt. Zurzeit wird darüber nachgedacht Ansprechpartner im amerikanischen und polnischen Markt einzusetzen. Dies würde eine sofortige Verfügbarkeit der meisten modernen und nach wie vor in Entwicklung befindlichen Produkte bedeuten.

In der Zwischenzeit arbeitet Europe Shareware daran, den Preis bestehender Produkte zu senken, indem sie Software-Pakete anbieten. Für den derzeitigen Kunden von MagiC bedeutet dies, dass er zusammen mit dem Betriebssystem eine registrierte Version des Aniplayer, den Desktop jinnee, GEM Scripiter und AtarICQ erhält. Dies ist sicher ein Schritt in die richtige Richtung, der durch die vielen Freiwilligen Mitarbeiter von Europe Shareware erst möglich wird.

Noch eine weitere Ankündigung von Europe Shareware sorgt derzeit für einigen Diskussionsstoff: seit kurzer Zeit bietet die Organisation das „MagiC Software Development Kit“ an, ein Software-Paket, das unter anderem das Betriebssystem MagiC, den Compiler GCC sowie >>

>> Resource Master und Windom enthält. Dies alles wird zu einem Preis angeboten, der geringer liegt als MagiC allein. MagiC-Anwender haben das Paket freudig aufgenommen, birgt es doch die Chance in sich, dass Entwickler wieder zum Programmieren für ihre Plattform angeregt werden. MiNT-Anwender argumentieren hingegen, dass MiNT und das dazu gehörige SDK in der Vergangenheit und auch in der Zukunft komplett kostenlos war, ist und sein wird. Die „MagiC gegen MiNT“-Debatte geht also in ihre nächste Runde...

Diskussionen. In Kanada hat eine im englischsprachigen Portal von Atari.org angefangene Diskussion zur Gründung der „Canadian Atari User Group“ (CAUG) geführt. Diese zunächst auf dem Internet basierende Anwendergruppe hat es sich unter anderem zum Ziel gemacht zu beweisen, dass es nach wie vor eine starke Atari-Präsenz in Kanada gibt.

Apropos Usergruppen: in den englischsprachigen Atari-Diskussionsrunden ist derzeit eine klare Anti-Usenet-Bewegung zu verzeichnen, die ihren Ursprung darin hat, dass viele Anwender gestört oder sogar frustriert über das zum Teil kindische Verhalten im Umgang der Teilnehmer untereinander sind. Besonders „verschmutzt“ ist davon leider die bisher aktivste englische Newsgroup „comp.sys.atari.st“. Durch die vielen persönliche Fehden, das unangemessene Verhalten derzeitiger und ehemaliger Atari-Händler und die allgegenwärtige feindliche Stimmung innerhalb der Gruppe schauen sich viele Teilnehmer nach alternativen

Treffpunkten zum Zusammensein um. Dies stärkt die Popularität von Webforen wie Atari.org und DHS.nu. Sogar myatari.net, das beliebte Online-Magazin, arbeitet zurzeit an einer Implementierung eines webbasierenden Forums. Der Nachteil dieser Foren ist natürlich, dass für den Zugang ein Webbrowser benötigt wird. Bedenkt man den derzeitigen Zustand der Browser-Entwicklung auf dem Atari, so ist zu erwarten, dass viele Anwender weiterhin den weitaus schnelleren Zugang zu Diskussionen per Usenet bevorzugen werden.

Einige Dinge ändern sich nie. Die Entwicklung steht auch auf anderen Computer-Plattformen nicht still. PDAs (Personal Digital Assistants) sind mehr und mehr ein „heißes“ Accessoire und erreichen in einer Hinsicht schnell den Stand, den das Handy vor zehn Jahren inne hatte: ein teilweise unnötiges Tool, das mehr Wert als Statussymbol hat als eine praktische Anwendbarkeit. Die Veröffentlichung des neuen Palm m505, einem 33 MHz schnellen Handheld mit 16-Bit-Grafik steht in direkter Konkurrenz zum Compaq iPag 3650, einem weiteren Gerät mit True-Colour-Grafik, das allerdings mit einer 206 MHz starken StrongARM-CPU angetrieben wird. In der Praxis erweist sich jedoch, dass beide Modelle ungefähr gleich schnell arbeiten. Der Grund dafür ist, dass auf einem Gerät ein effizientes und schlankes Betriebssystem läuft, während das andere sich mit einem aufgeblähten Microsoft-Produkt herum schlagen muss. Hört sich das vielleicht vertraut für Sie an? Some things never change... □

Die Klassiker auf dem ATARI jetzt in neuer Version:

CoMa

Der Communication Manager

CoMa Standard

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

Mailbox in CoMa Standard

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

Voice-Betrieb in CoMa Voice

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

Erweiterungen der CoMa Professional

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



FirstMillion Euro

Die Bürosoftware

Buchhaltung

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

Personenstammdaten

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

Artikelverwaltung

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

Fakturierung

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



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

Zu allen CoMa-Versionen sind auch Macintosh Programme erhältlich.

CoMa Standard
CoMa Voice
CoMa Professional
FirstMillion

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

FirstMillion gibt es ebenfalls als Macintosh Programm.

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

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

SOFTBÄR GbR
Richardstr. 60, D-12055 Berlin

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



st-computer
stellt ein

© 2001 thomas raukamp communications

AUTOR WERDEN!

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

st-computer

□ Déesse

Thomas Raukamp unterhielt sich mit Oliver Kotschi über eine DSP-Audio-Karte, die klaffende Lücken wieder schließen und den Atari zurück an die qualitative Spitze der Musikproduktion führen soll.

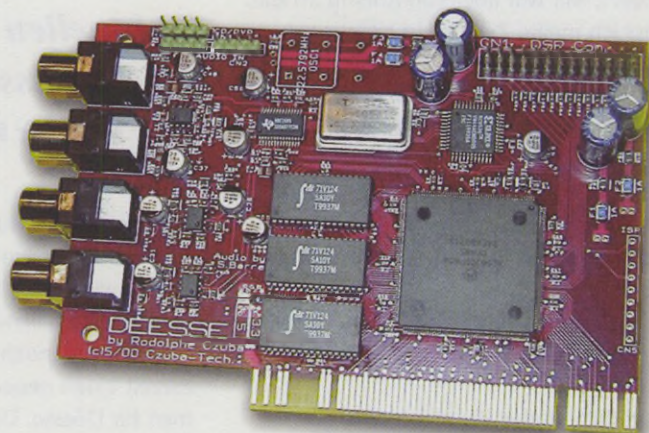


Im Gespräch mit Oliver Kotschi vom Déesse-Projekt

Der Atari war in seiner Glanzzeit aus keinem professionellen Musikstudio dieser Welt mehr wegzudenken. Waren die ersten STs und der TT besonders als zuverlässige MIDI-Sequencer im Einsatz, öffnete Atari mit seinem Wundervogel Falcon die Tür weit zum erschwinglichen Harddisk-Recording.

Doch der lange himmelblaue Horizont blieb nicht lange ungetrüb: die PC- und Mac-Welt holte immer weiter auf und ließ den Atari durch günstigere Preise und bessere Verfügbarkeit bald im Regen stehen. Auf den Atari-Clones war dann die Startrack-Karte lange Zeit das Non-plus-Ultra. Allerdings blieb diese Profilösung durch ihren hohen Preis für viele semiprofessionelle Anwender unerreichbar.

Abhilfe sollte einmal mehr aus Frankreich kommen: Rodolphe Czuba werkelte an einer DSP-Karte für den Milan, die mit der zweiten Generation der Clones erscheinen sollte. Mit dem Milan II stürzte jedoch auch die Déesse-Karte ab, und eine weitere Hoffnung schien Geschichte zu sein. Mittlerweile hat sich jedoch ein Team um den deutschen



Entwickler Oliver Kotschi gefunden, das die DSP-Karte weiterentwickeln will. Thomas Raukamp unterhielt sich daher mit dem Projektleiter und erhielt fundierte Antworten mit Perspektive.

Das Interview führte Thomas Raukamp

Oliver, viele Atari-Anwender werden Deinen Namen zum ersten Mal hören. Stell Dich den Lesern doch bitte erst einmal vor.

Ich wurde 1971 in Weinheim geboren, 1992 kam das Abi dran und danach eine Ausbildung zum Kaufmann im Einzelhandel. Vor fast vier Jahren übernahm ich das Spiel- und Schreibwarengeschäft meines Vaters in Mörlenbach im Odenwald. Mittlerweile geheiratet, habe ich zwei Söhne, auf die ich natürlich sehr stolz bin.

Mein erster Computer war ein C=128D, den ich sehr ausgiebig zum Spielen und ein wenig für BASIC genutzt habe. Danach folgte zeitgleich ein Amiga 500 und ein Atari 1040 STF, der mich dann vollends ins Atari-Lager brachte. Endlich hatte ich einen Computer, mit dem man nicht nur spielen, sondern auch ernsthaft arbeiten konnte. In dieser Zeit hatte ich mich immer mehr für Musik interessiert, da war ja klar das ich einen der ersten Falcon-Rechner in Deutschland besaß. Der Falcon mit Cubase Audio leisten mir heute noch immer treue Dienste. Aus diesem Grund habe ich dann auch einen Teil meiner privaten Homepage [1] Cubase und dem Atari Falcon gewidmet, damit besonders

Anfänger einen Überblick über die vielfältigen Möglichkeiten bekommen.

Als Rodolphe Czuba in einem Interview mit uns erklärte, dass er trotz eines fertigen und auf einer Messe vorgestellten Prototyps die Déesse-Audio-Karte nicht mehr weiter führen wollte, hatte wohl die Mehrzahl der Anwender ein weiteres interessantes Projekt abgeschrieben. Die Nachricht, dass Du das Projekt weiter führst, ist daher umso erfreulicher. Wie kam es zu Deinem Interesse an der Karte?

Für Musiker hat das Kürzel DSP (Digital Signal Prozessor) fast einen magischen Klang - denkt man doch gleich an die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Nur ein paar Stichworte: Virtual-Synthis (ACE), Soundeffekte, MP3 (Aniplayer, FalcAMP), den 16-Track-Modus in Cubase Audio, Modem Emulation (Eagle Software),... und das obwohl der Falcon DSP sehr leidlich in das System integriert und die Leistung verglichen mit heutigen DSPs sehr bescheiden ist.

Nach Erscheinen des Milan040 juckte es mich durchaus in den Fingern - endlich ein neuer Atari mit vernünftiger Grafik und modularem Konzept. Aber was sollte ich mit einem Milan? Für mein Musik-Hobby hatte ich ja meinen Falcon, der noch dazu dafür besser geeignet ist.

Mit Staunen beobachtete ich die Einführung der Startrack-Karte, allerdings staunte ich auch über deren Preis. Für mich war das keine Lösung. Ich bin mir sicher, dass viele so ähnlich denken und deswegen bei ihrem Falcon bleiben, da ja auch kein Milan II mehr in Sicht ist und die Startrack-Karte nicht mehr erhältlich ist. Aber genau da trifft die DSP-Karte von Rodolphe Czuba ins Schwarze. Déesse ist ein Bindeglied zwischen Falcon und den aktuellen Atari Clones. Ich konnte auf keinen Fall zulassen, dass diese Chance ungenutzt bleibt.

Wie kam es zur Kontaktaufnahme mit Rodolphe?

Ende März diesen Jahres entschloss ich mich eine Anfrage bzgl. der Karte an Rodolphe zu schicken. Leider musste ich feststellen, dass seine Preisvorstellungen weitaus höher als die verschiedentlich genannten 700 Euro war, dennoch kamen wir ins Geschäft, da ich sie auf jeden Fall haben musste. Ich bin halt ein Mensch, der nicht so einfach aufgibt, wenn er sich etwas in den Kopf gesetzt hat.

Bist Du eine „One-Man-Show“, oder arbeiten noch weitere Leute mit an dem Projekt? >>

>> Gestartet bin ich als „One-Man-Show“. Mir war aber von Anfang an klar, dass ich meine Ziele nicht allein erreichen kann, deswegen habe ich zeitgleich mit einigen Leuten aus der aktiven Atari-Scene Kontakt aufgenommen. Zurzeit sind wir ein Team von vier Mann: Odd Skancke (GSXB-Treiber), Mariusz Buras (DSP-Programmierer), Jean-Pierre (u.a. Übersetzer) und ich als Koordinator.

□ **Welchen Erfolg erhofft Ihr Euch mit der Karte? Was sind Eure Ziele?**

Natürlich wollen wir erst einmal die Karte für alle verfügbar machen, bauen und verkaufen. Dass damit noch kein wirklicher Erfolg zustande kommt, war von vornherein klar. So galt es erst einmal alle Möglichkeiten und notwendigen Voraussetzungen zu erarbeiten. Wenn wir den DSP als einen Standard bei Atari-Systemen einführen können, haben wir unser Ziel erreicht.

□ **Was ist seit der Übernahme der Lizenzen geschehen?**

Rodolphe überarbeitet zur Zeit alle Dokumente und überprüft die Karte auf volle Lauffähigkeit, damit einer Serienproduktion nichts im Wege steht. Da wir sehr ehrgeizige Ziele verfolgen, muss alles wirklich bis ins Detail geplant werden - was einige Zeit in Anspruch nimmt. Zunächst musste erstmal das Grundkonzept für die Systemintegration des DSP erstellt werden. Odd Skancke hat sich sofort bereit erklärt seinen GSXB-(Generic Sound XBIOS)Patch und -Treiber für Déesse zu erweitern. Mariusz Buras arbeitet an einem weitergehenden Software-Interface. Auch konnte ich auf der Error-in-line-2-Party in Dresden mit etlichen Programmierern persönlich über die DSP-Karte sprechen. Außerdem habe ich mit Elmar Hilgart bereits einige Pläne für Erweiterungskarten besprochen.

□ **Was ist euer „Schlachtplan“ für die Zukunft?**

Wir möchten möglichst viele Applikationen für die Déesse-Karte anpassen um einen sofortigen Nutzen für die Anwender zu haben. Wir arbeiten gerade an einer zentralen Webseite, die in Zukunft

«Déesse ist ein Bindeglied zwischen Falcon und den aktuellen Atari Clones. Ich konnte auf keinen Fall zulassen, dass diese Chance ungenutzt bleibt.»

□ **Oliver Kotschi über die Motivation hinter der Déesse-Karte.**

eine Anlaufstelle für Programmierer und Anwender werden soll. Bis dahin konzentrieren wir unsere Kräfte auf die Treiber- und Schnittstellen-Programmierung.

Ach ja, noch etwas: wir überlegen zurzeit einen neuen, einprägsamen Namen für Déesse. Dazu werden wir eine kleine Umfrage auf unserer Website starten, jeder Vorschlag ist uns willkommen.

□ **Da würden wir von der stc gern mitwirken...**

Es gibt ja einige PCI-Audio-Karten, deren Anpassung an den Milan interessant wäre. Was macht die Déesse-Karte zu etwas Besonderem?

Déesse ist weit mehr als eine einfache Audiokarte. Gerade die Kombination von aktuellen Audiofähigkeiten und den mächtigen DSP-Funktionen macht Déesse einzigartig und äußerst flexibel. Auch die reinen technischen Daten sind schon sehr eindrucksvoll:

- der Motorola DSP56301 getaktet mit 100 MHz und einer Leistung von 100 Mips entpricht ca. der 6-fachen Leistung des Falcon-DSP. Hinzu kommt noch die schnelle Anbindung über den PCI Bus - das „Nadelöhrproblem“ wie beim Falcon entfällt also.
- Stereo-Audio-Sampling mit 22.05, 24, 32, 44.1, 48, 64, 88.2, 96 kHz
- Stereo-Audio-Sampling im 16-, 20- oder 24-Bit Format. Um die Sampling-Daten zu erreichen, ist zudem keine zusätzliche Hardware erforderlich.
- Déesse hat einen Linkport für weitere Zusatzfunktion. So können wir z.B. auf einfache Weise zusätzliche digitale Ein- und Ausgänge realisieren.

□ **Wird es die Déesse nur für Milan und Hades geben oder plant Ihr eventuell auch eine VME-Version für den TT?**

Auf jeden Fall sind wir bemüht alle Atari-Rechner zu unterstützen, soweit dies ir-

gend möglich ist. Rodolphe hatte ja eine Anpassung seiner Centurbo an den Atari TT geplant; in Verbindung mit dem geplanten optionalen PCI-Interface könnte dann Déesse auch ohne Probleme mit dem TT genutzt werden. Sicher werden wir die weitere Entwicklung diesbezüglich im Auge behalten. Auch könnte ich mir eine direkte Anpassung an den TT vorstellen - aber nur, wenn wir entsprechende Nachfrage bekommen.

□ **Nicht nur Milan und Hades werden ja in Zukunft PCI-Schnittstellen bieten. Für die Tempest-PPC-Karte im Falcon ist eine PCI-Erweiterung geplant, auch Rodolphe Czuba plant eine PCI-Zusatzkarte für seine Centurbo 060. Mit dem Eclipse gibt es in Großbritannien sogar schon einen PCI-Adapter. Bestehen Kontakte zu diesen Projekten und Entwicklern?**

Natürlich arbeiten wir direkt mit Rodolphe Czuba zusammen und werden seine Projekte direkt unterstützen. Zudem hat er sich großzügig bereit erklärt uns bei eventuellen technischen Problemen zu unterstützen. Mit den Leuten hinter der Tempest-Karte haben wir zurzeit noch keinen Kontakt - was aber nicht heißen soll, dass wir einer Kooperation abgeneigt wären.

□ **Bestehen schon Kontakte zu Medusa Computersystems, die ja mit dem Pegasus einen neuen Atari-Clone planen?**

Die Entwicklung des Pegasus ist sicher einer der Hoffnungsträger für das Atari-Lager. Damit erklärt sich fast schon selbst, dass wir mit Medusa gerne zusammenarbeiten werden. Der Pegasus befindet sich ja noch im Planungsstadium - nicht zuletzt wegen der noch fehlenden CPU. Wenn wir das Treiberkonzept fertiggestellt haben, werden wir sehr offen mit Medusa über ein eventuelles gemeinsames Konzept sprechen. >>

>> Déesse ist ja eine eigenständige PCI-Karte und ist deshalb weitaus einfacher in ein neues System zu integrieren, als ein fest eingebauter DSP. Außerdem sind wir so für zukünftige Entwicklungen offen - ein Punkt der auf jeden Fall nicht vergessen werden darf!

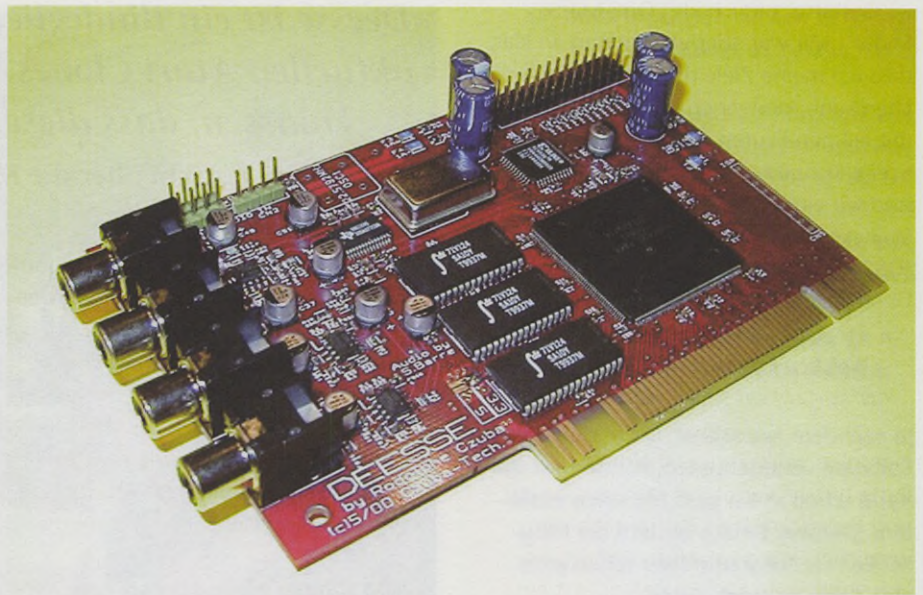
▣ *Mit ihren Leistungen wäre die Déesse-DSP-Karte sicher nicht nur für den Atari-Markt interessant. Habt Ihr auch ein Auge auf den Mac- und PC-Markt? Immerhin würde ein Erfolg auf diesen Märkten die Finanzierung auch des Atari-Projekts sichern...*

In erster Linie ist Déesse ein Projekt von Atarianern für Atarianer - was aber nicht heißen soll, dass wir uns in diese Richtung noch keine Gedanken gemacht haben. Allerdings möchte ich das ganze noch auf Atari-Emulatoren einschränken. Ich könnte mir z.B. sehr gut den STEmulator mit einer nativen Déesse-Unterstützung vorstellen. Ich sehe die Karte als echte Chance, die unterschiedlich gewachsenen Systeme wieder auf Hardware-Ebene zu verbinden.

Wenn ich das sage, habe ich natürlich auch die neue Definition von Atari-Systemen im Ohr: dem hardwareunabhängigen Atari-Computing. Für mich ist dieser Schritt fast ein Schritt zu weit. Meiner Meinung nach macht die Hardware unseres Systems viel von diesem „kultigen“ Atari-Feeling aus, und ich bin mir sicher, dass viele genauso denken wie ich. Also warum sollten wir nicht das Beste beider Welten zusammen nutzen? DSP-Systeme sind heutzutage so leistungsfähig, dass sie in vielen Bereichen den aktuellsten Prozessoren im PC-Lager ebenbürtig sind. Stellt Dir doch einmal

«Ich habe natürlich auch die neue Definition von Atari-Systemen im Ohr: dem hardwareunabhängigen Atari-Computing. Für mich ist dieser Schritt fast ein Schritt zu weit. Meiner Meinung nach macht die Hardware unseres Systems viel von diesem „kultigen“ Atari-Feeling aus, und ich bin mir sicher, dass viele genauso denken wie ich.»

▣ Oliver Kotschi wäscht der Redaktion der st-computer den Kopf.



einen DSP-Prozessor nativ in einer solchen Atari-Umgebung vor!

▣ *Eine nette Vorstellung. Kommen wir zur Treiberprogrammierung. Setzt Ihr hier auf bestehende Standards, oder wollt Ihr einen neuen einführen?*

Wir werden zunächst auf GSXB aufbauen. Leider können wir desweiteren auf keinen bisherigen Standard aufbauen, da dieser schlicht und einfach fehlt. Atari hat leider bei der Einführung des Falcon Grundlegendes versäumt - dieses gilt es nun nachzuholen. Mariusz Buras hat sich dieser Problematik angenommen und arbeitet an einem weitreichenden neuen Systemstandard. An dieser Stelle möchte ich nochmals alle interessierten Programmierer aufrufen sich bei mir zu melden, denn es kann nie schaden, mehrere Meinungen bei einem so wichtigen Punkt anzuhören!

▣ *Worauf müssen Entwickler achten, wenn sie ihre Programme anpassen möchten? Ab wann gibt es Entwicklerunterlagen, wo bekommen sie Support?*

Wir versuchen allen Programmierern eine gut durchdachte Treiber- und Schnittstellenumgebung mit auf den Weg zu geben. Auch eine Library wird sicher dazu gehören um die Entwicklung neuer Programme weiter zu vereinfachen. Die Entwicklungsunterlagen sowie die Treiber und alles, was wir erarbeiten werden, wird auf unserer Homepage für jeden Programmierer frei erhältlich sein. Natürlich werden wir auch kostenlosen Support leisten, soweit uns die möglich sein wird.

▣ *Gibt es schon Entwickler, die ihre Programme für die Déesse optimieren möchten oder vielleicht sogar ganz neue Programme dafür entwickeln wollen?*

Ich habe bereits mehrere Anfragen von Programmierern diesbezüglich erhalten. Da wir aber noch an dem Treiberkonzept arbeiten, kann ich dazu noch keine näheren Aussagen machen. Ich bin mir aber sicher, dass wir eine breite Unterstützung der Programmierer erreichen werden, schon aufgrund der bestechenden Möglichkeiten der Karte und unserem Bemühen, die DSP-Programmierung wesentlich zu vereinfachen. >>

>> □ **In welcher Stückzahl plant Ihr erst einmal zu produzieren?**

Die Stückzahl wird erst einmal definitiv von den Vorbestellungen abhängen, da ich bis dahin die Entwicklung aus eigener Tasche bezahlen muss und keine größere Anzahl von Karten auf längeren Zeitraum vorfinanzieren kann.

□ **Ab wann wird die Déesse voraussichtlich erhältlich sein?**

Je nachdem wie schnell wir mit unserer Software voranschreiten, können wir die Karte schon in ein paar Monaten ausliefern. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit für Programmierer schon jetzt eine Karte zu produzieren.

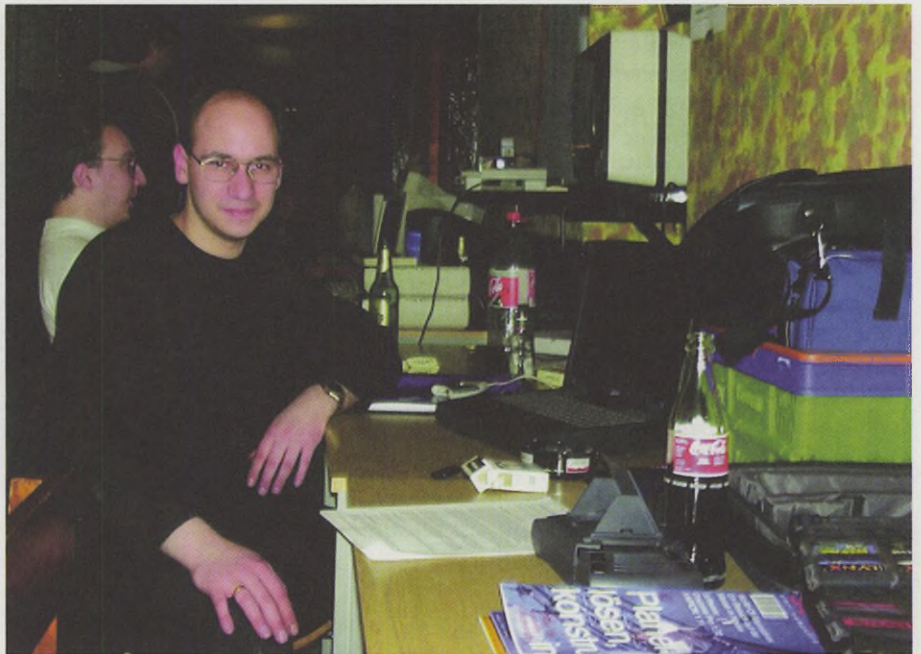
□ **Nehmt Ihr Vorbestellungen an?**

Ja, wir werden in den nächsten Wochen beginnen Vorbestellungen anzunehmen. Dies setzt allerdings voraus, dass wir bis dahin unser endgültiges Konzept fertig gestellt haben. Wir werden also vorher konkret das Treiberkonzept vorstellen und einige angepasste Applikationen nennen. In meinen Augen machen nur auf diese Weise Vorbestellungen einen Sinn, wenn dem Besteller bekannt ist, für was genau er sein Geld ausgeben soll. Für uns ist es sehr wichtig, dass der neue Besitzer zufrieden ist und sofort etwas mit der Karte anfangen kann.

□ **Zu welchem Preis wird diese Audiokarte unter Berücksichtigung der zu erwartenden Stückzahlen angeboten werden?**

Für einen Erfolg der Karte ist es sehr wichtig einen akzeptablen Preis zu haben, dessen sind wir uns durchaus bewusst. Einen konkreten Preis kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht nennen. Der Verkaufspreis der Déesse-Karte sollte aber in einer Preisregion deutlich unter DM 500.- liegen. Je nachdem wie umfangreich unser Softwarepaket werden wird, könnten wir dieses auch als zusätzliche Option anbieten.

□ **Habt Ihr denn schon Ideen für ein Softwarepaket, das mit der Karte angeboten werden wird?**



□ Oliver Kotschi will dem Atari einen neuen Audio-Standard geben.

Das Softwarepaket wird sicher eine Mischung von neuer und angepasster Software werden. Am liebsten wäre mir persönlich ein Easy-MP3-Player mit Encode- und Decode-Funktionen in Echtzeit - lasst euch überraschen!

□ **Oliver, wie siehst Du die Atari-Welt derzeit? Was hältst Du von neuen Projekten wie den Pegasus? In welche Richtung sollte sich der Markt entwickeln?**

Ich sehe die Atari-Welt sehr nüchtern: kritisch aber nicht hoffnungslos, solange noch jemand für unser System aktiv ist. Wie schon erwähnt sehe ich das Pegasus-Projekt als einer der Hoffnungsträger für unser System - auch wenn Rodolphe das mit sehr kritischen Augen betrachtet. Zudem hoffe ich noch auf eine Weiterentwicklung des Milan zum PowerPC-Computer mit Linux-Kern.

Was die Weiterentwicklung des Atari-Marktes betrifft, darf es einfach nicht mehr sein, dass jeder sein eigenes Süppchen kocht und so wertvolle Energien verschwendet wird - ich nenne nur das Stichwort „Internet-Browser“.

Auch auf Betriebssystemebene muss dringend etwas geschehen. MagiC kann auf Dauer keine Lösung sein: schleppende Weiterentwicklung, die eine weitere Flickschusterei bei neuen Treiberkonzepten nötig macht. TOS an sich ist

heute als modernes System nicht mehr zu gebrauchen, da bleibt nur noch MiNT. MiNT ist zudem noch Freeware und hat ein wirklich ausgereiftes Treiberkonzept - also eigentlich alles, was wir für ein zukünftiges Betriebssystem brauchen. Objektiv sehe ich nur in MiNT eine Chance für eine zukünftige Weiterentwicklung unseres Atari-Systems.

□ **Was für Systeme setzt Du selbst ein?**

Zuhause habe ich einen voll ausgestatteten Falcon, den ich für meine Musik benutze. Sonst habe ich noch einen Jaguar und einen Lynx (ich bin übrigens ein absoluter Fan von AvP und Myst), ein Portfolio, einen TT und ein STBook in der Vitrine. Ach ja: eine STacy hab ich auch noch. Geschäftlich arbeite noch mit MagiC PC. Demnächst werde ich aber MiNT als Betriebssystem einsetzen, da mir MagiC einfach zu unflexibel geworden ist und FreeMiNT mittlerweile durchaus genauso gut oder sogar besser ist.

□ **Oliver, vielen Dank für das Gespräch.**

Ich habe zu danken.. und ich bin mir sicher, wir werden uns bald wieder sprechen. □

[1] home.t-online.de/home/oliver.kotschi
oliver.kotschi@t-online.de

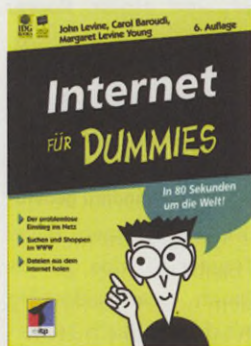
☐ Aufgeschlagen

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

Text: Gerd M. Hofmann

☐ Internet für Dummies

Der Bestseller aus der Dummies-Reihe liegt nun in der 6. Auflage vor.



Der Untertitel „In 80 Sekunden um die Welt“ ist Programm: Das erläutert schrittweise, was man braucht, um „online“ zu gehen und wie man das praktisch anstellt. eMails verschicken, Dateien herunterladen und weltweit chatten, alles kein Problem! Humorvoll («Zehn Methoden, um nicht wie ein Trottel zu wirken») nehmen die Autoren den Internetnovizen an die Hand und geleiten ihn

sicher ins Netz. Die deutsche Ausgabe geht zusätzlich auf T-Online ein und listet den Browser Opera zwar mit auf, hat aber leider von iCab noch nichts gehört. ☐

Internet für Dummies, John Levine, Carol Baroudi, Margaret L. Young, 408 Seiten, DM 39.90, ISBN 3-8266-2927-2

☐ LogOut



Da steht er nun und lächelt kuldig über seinem „Fat-Mac“ aus dem entscheidenden Jahr 1984. Clifford Stoll – Astronom, kultiger Buchautor, Computerfreak und Internetpionier – provoziert in seinem aktuellen Werk mit der These, dass Computer zwar nützlich sein können, aber sich der Segen der schönen neuen Datenwelt doch in überschaubaren Grenzen hält.

In 23 sehr unterhaltsamen Kapiteln entlarvt Stoll die Prophezeiungen mancher High-Tech-Auguren als bloßes Geschwätz, gleichzeitig verrät er über seine eigene Nation, die ja das Internet geschaffen hat: «Auch heute noch erzählen uns die Fortschrittsfanatiker, dass die Welt immer kleiner wird. Durch Reisen, durch Kommunikation... Dabei sind wir mit keiner Kultur vertrauter geworden. Was wirklich immer kleiner geworden ist, ist der Ausschnitt, den wir Amerikaner von der Welt wahrnehmen: Wir können keine Fremdsprachen, wir weigern uns, Nachrichten aus dem Ausland zu lesen und uns fehlen die Grundlagen, um fremde Kulturen zu verstehen.» ☐

LogOut - Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere High-Tech-Ketzereien, Clifford Stoll, S. Fischer, 252 Seiten, DM 29.90, ISBN 3-10-040220-0

☐ JavaScript für Dummies

Wer interaktive Webseiten erstellen möchte, landet ziemlich sicher bei JavaScript. Ob es sich dabei nun um eine Programmiersprache oder „nur“ erweitertes HTML handelt, darüber streiten sich die Gemüter.

Die Autorin weist im Vorwort darauf hin, dass sie zwar keine HTML-Kenntnisse voraussetzt, diese aber trotzdem von Nutzen wären. Und dann geht es sogleich los: nach einer kurzen Einführung bastelt der Leser auch schon das erste Script und lernt schrittweise, wie er seine Webseiten mit Leben versieht, welche Browser geeignet sind und wie man tückischen Programmierfehlern auf die Schliche kommt. Dabei bleibt der Spaß nicht auf der Strecke, wenn man beispielsweise bei der Manipulation von Zeichenketten den Hinweis „nicht aufregen, das ist ethisch vertretbar!“ erhält. Wie viele Dummies-Bücher hat auch dieses die bekannten „Zehner-Listen“: Die besten Online-JavaScript-Quellen, die häufigsten Fehler und ihre Behebung, die Tipps zur Fehlersuche im eigenen Quellcode. Genau jene finden sich übrigens auf der Webseite des Verlages (mitp.de) zum Herunterladen. ☐

JavaScript für Dummies, Emily A. Vander Veer, mitp, 368 Seiten, DM 39.90, ISBN: 3-8266-2917-5

☐ Digitale Fotografie & Bildbearbeitung

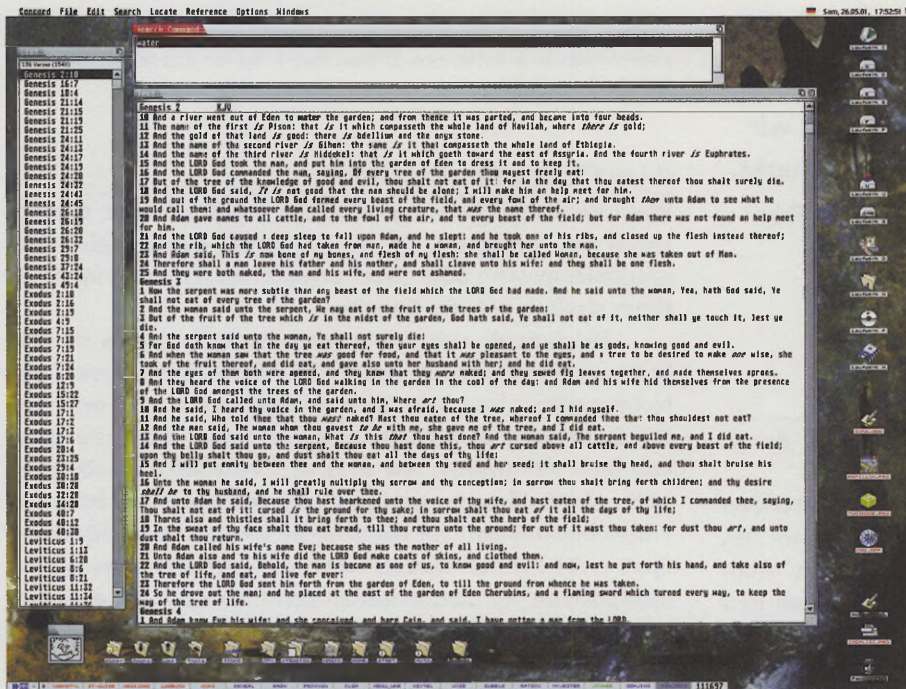


Ein weiterer Prachtband aus der „Insiderbuch“-Reihe des Midas-Verlages, hochwertig gedruckt und durchgehend farbig illustriert.

Der Autor legt ein äußerst umfassendes Werk zum Thema vor, das auch noch die Bereiche der Bildbearbeitung mit abdeckt. Die einzelnen Kapitel befassen sich mit Technik und Funktion von Digitalkameras, der Bilderfassung mit Scannern und der anschließenden Bearbeitung der digitalen Bilder. Hier wird die gängigste Software vorgestellt, neben „Photoshop“ finden auch „Corel PhotoPaint“, „Paint Shop Pro“ und weitere Programme Erwähnung. Weiter geht's mit der Archivierung der Dateien sowie der Ausgabe der Bilder auf Monitoren und Druckern. Auch das Internet ist wichtig: Versand von Grafiken via eMail und Webfotos sind die Themen. Ein Abschnitt über Hardware (Computer, Monitor und Speichersysteme), ein Glossar und ein Index runden das für Fotografen und ambitionierte Amateure empfehlenswerte Buch ab.

Die beiliegende CD-ROM enthält alle im Buch behandelten Shareware-Programme, Utilities sowie Demoprogramme. ☐

Digitale Fotografie & Bildbearbeitung, Ralph Altmann, Midas AG, 324 Seiten mit CD-ROM, DM 98.-, ISBN 3-907020-84-7



Das verschollene Programm

Text: Thomas Raukamp

Der folgende Text ist wohl in vielerlei Hinsicht ein echtes Novum in der st-computer, denn er stellt weniger einen reinen Text als vielmehr eine Suchanzeige dar. Dass das Programm Concord für den Atari nicht mehr auf dem Markt ist, macht offensichtlich keinen Sinn. Bis vor kurzem war es noch im Internet erhältlich, bis es mit seiner Homepage verschwand.

Was ist das? Concord3 ist ein vollständiges Konkordanz-Programm. Es dient also zum systematischen Studium der Bibel und anderer Schriften. Voraussetzung ist

allerdings, dass diese Schriften im eigenen CCD-Format vorliegen, damit sie von Concord erkannt und verarbeitet werden können. Ein reiner ASCII-Text reicht also nicht aus. Der Vorteil dieser Methode ist, dass Concord Texte in seinem eigenen Format weitaus schneller auf Stichworte durchsuchen kann als z.B. ein Texteditor dies mit einem ASCII-Text machen kann.

Concord eignet sich in erster Linie für Theologie-Studenten, Geistliche und natürlich jeden Anwender, der das Buch der Bücher intensiv privat studieren möchte. Eine Konkordanz kann z.B. dazu dienen für eine Predigt oder eine Klausur die Bibel gezielt nach Schlüsselwörtern durchsuchen zu lassen, um diese Stück für Stück zu lesen und auf ihre Eignung

zu prüfen. Die gefundenen Stellen können dann z.B. in einem Texteditor in vorhandene Texte eingebunden oder in einer Zusammenstellung ausgedruckt werden.

Was wird benötigt? Concord läuft auf allen Ataris, die über mindestens 1 Mbyte RAM verfügen. Die Oberfläche speziell der Dialogboxen ist zwar nicht auf dem neuesten Stand, trotzdem versieht Concord auch auf Clones und Emulatoren klaglos und pfeilschnell seinen Dienst. Wir testeten das Programm jeweils unter MagiC auf einem Atari Falcon, einem Milan und einem Power Macintosh G4.

Die Arbeit mit Concord. Concord wird als eigenständige Applikation direkt vom Desktop gestartet. Nach dem Hochfahren öffnet es eine GEM-Oberfläche mit drei Fenstern. Im Mittelpunkt steht dabei das Darstellungsfenster für das gerade geladenen Bibelbuch. Standardmäßig wurde Concord mit dem 1. Buch Mose - also der Genesis - ausgeliefert, das nach dem Start dargestellt wird. In den Programmvoreinstellungen lassen sich weitere oder alternative Bücher einstellen, sofern diese vorliegen.

Ein weiteres Fenster stellt die Eingabemaske für die zu findenden Schlüsselwörter dar. Hat der Anwender ein Wort eingegeben, werden die Verse, in denen es gefunden wurde, in dem dritten Fenster angegeben. Nun kann diese Liste Stück für Stück per Mausklick durchgearbeitet werden, wobei das Ausgabefenster die jeweilige Fundstelle in ihrem Kontext darstellt. Eine Fortschrittsanzeige zeigt an, wie die Versuche voran schreitet, wobei Concord zumindest auf heutigen Systemen so schnell arbeitet, dass nach den meisten Begriffen nicht länger als den Bruchteil einer Sekunde sucht.

Geschwindigkeit ist sowieso ein der größten Vorteile von Concord. Wer das Programm zum ersten Mal nutzt, fragt sich unwillkürlich, ob die Suche komplett war, da die Ausgabe wirklich unglaublich schnell erfolgt.

Wer mehrere CCD-Dateien sein Eigen nennt, kann die Suche auch auf bestimmte Bibelbücher beschränken. Darüber hinaus kann der Anwender auch

Concord

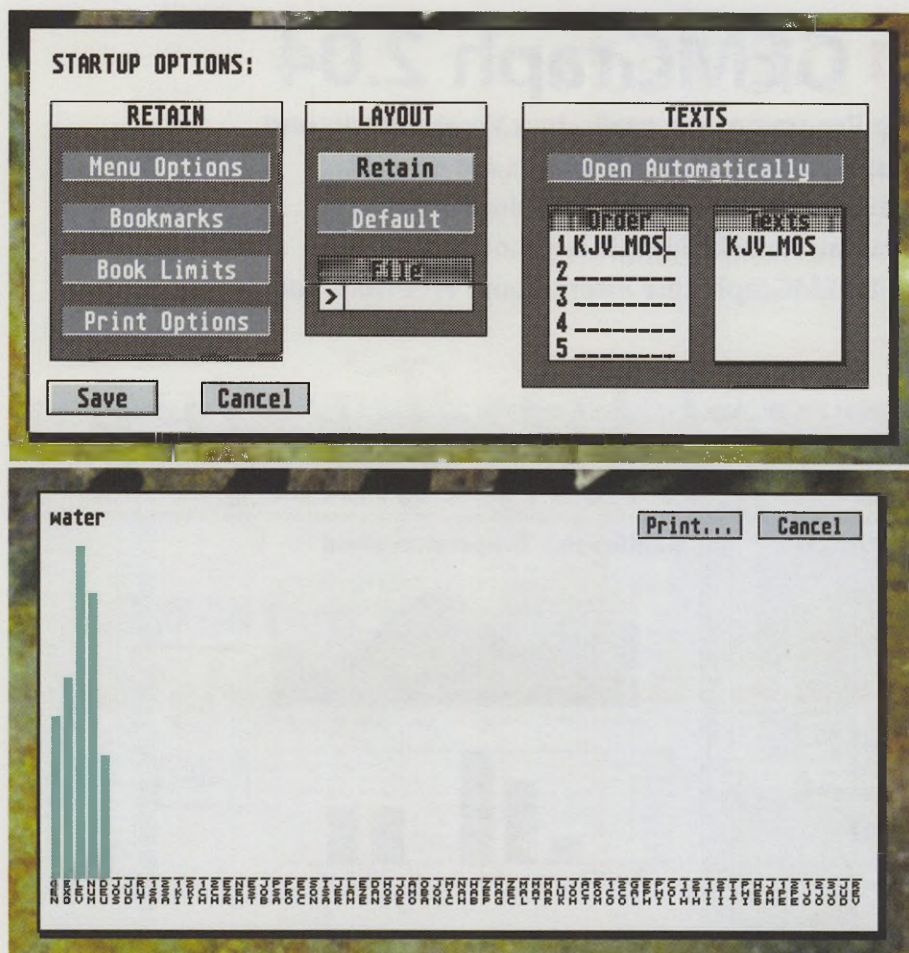
Der folgende Text ist wohl in vielerlei Hinsicht ein echtes Novum in der st-computer, denn er stellt weniger einen reinen Text als vielmehr eine Suchanzeige dar. Dass das Programm Concord für den Atari nicht mehr auf dem Markt ist, macht offensichtlich keinen Sinn. Bis vor kurzem war es noch im Internet erhältlich, bis es mit seiner Homepage verschwand.

Bookmarks setzen, zu denen er gezielt zurück kehren kann. Außerdem kann gezielt nach Versen gesucht werden. Interessant ist auch die Statistik-Option, die anhand eines Balkendiagramms anzeigt, in welchen der geladenen Bücher ein Suchbegriff am häufigsten vorkommt.

Einschränkungen. Die Zeit ist natürlich nicht spurlos an Concord vorüber gegangen. Am auffälligsten tritt dies sicher bei den modalen Dialogen zu Tage, die jedes Multitasking-Betriebssystem lahm legen, solange sie geöffnet sind. Außerdem wünscht man sich heutzutage sicher eine Piktogrammleiste für die wichtigsten Funktionen.

Am problematischsten ist jedoch ohne Zweifel, dass das Programm derzeit verschollen ist. Das Konkordanz-Programm selbst ist frei kopierbar, enthalten sind die fünf Bücher Mose in der englischen King James-Übersetzung. Auf der ehemaligen Homepage von Spiritware standen zusätzlich weitere Bücher, Bibelversionen und -sprachen bereit, u.a. das Neue Testament in der Luther-Übersetzung.

In der Mailbox der st-computer (Tel. 0 43 31-84 99 69, Passwort „gast“) stellen wir daher das Programm selbst plus den fünf Büchern Mose zum Herunterladen bereit um das Programmpaket zu erhalten. Da das Programm einige Jahre verfügbar war, bitten wir in diesem Zusammenhang Besitzer weiterer CCD-Dateien uns zu kontaktieren um die Sammlung zu vervollständigen. Problematisch ist dabei, dass diese Dateien von Spiritware kostenpflichtig vertrieben wurden, weshalb wir sie erst bereit stel-



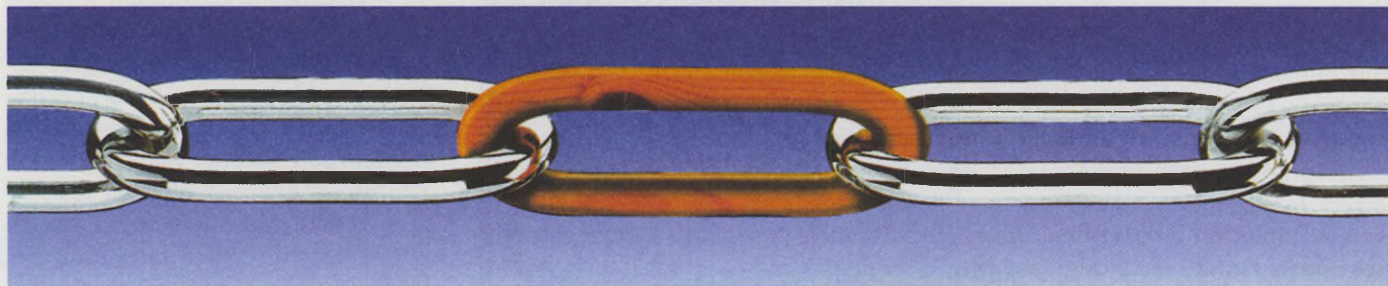
>> Bild oben: Beim Design der Preferences wird das Alter des Programms.

>> Bild unten: Die Statistik-Funktion gibt Auskunft über die Häufigkeit des gesuchten Wortes.

len können, wenn auch ein Kontakt mit den Rechteinhabern statt gefunden hat. Auch in dieser Hinsicht bitten wir also um die Mithilfe von Lesern, die etwas zum Verbleib des Unternehmens bzw. seiner Mitarbeiter sagen können. Unser Ziel ist, auf dem Atari eine vollständige Konkordanz zur freien Verfügung bereit zu stellen.

Fazit. Concord ist zwar in die Jahre gekommen, kann aber aufgrund seiner einfachen und intuitiven Bedienung sowie seiner außerordentlich hohen Arbeitsgeschwindigkeit nach wie vor überzeugen. Es steht zu hoffen, dass auf diesem Wege wieder eine vollständige Konkordanz auf Atari-Computern zusammen kommt. 

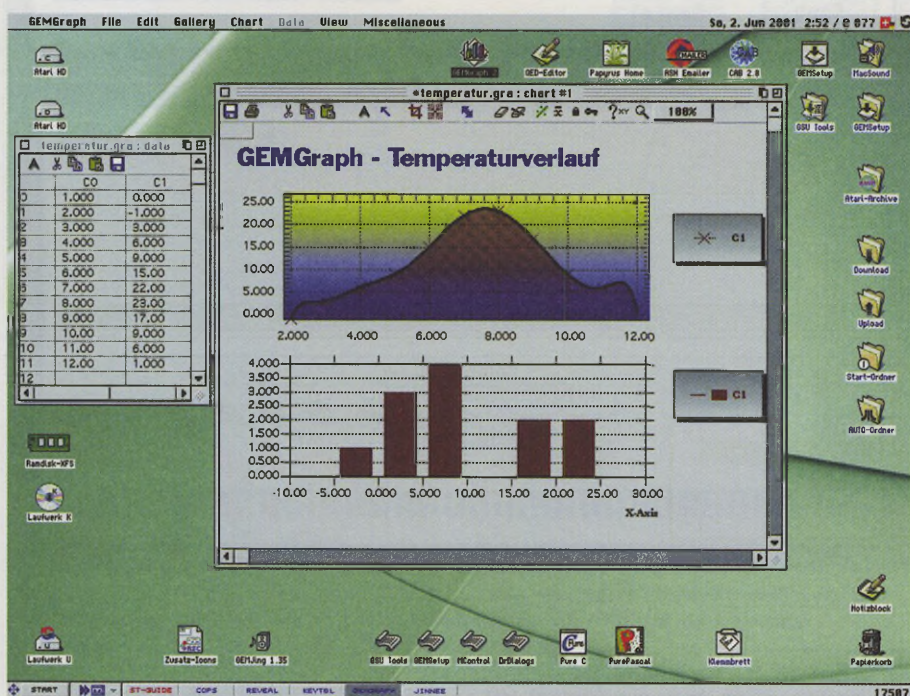
Auf den ersten Blick sehen andere Systeme besser aus. Aber: halten sie auch, was sie versprechen?



Bleiben Sie beim Atari!

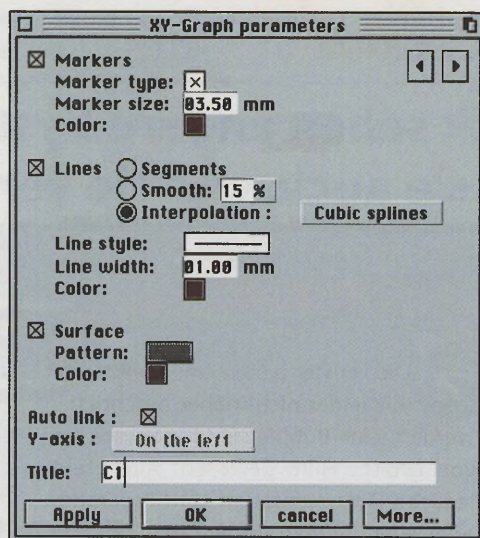
GEMGraph 2.04

Ein Programm zur grafischen Verarbeitung und Darstellung von Daten gab es auf dem Atari schon lang nicht mehr. Joachim Fornallaz entstaubte sein Französisch und stellt Ihnen mit GEMGraph eine interessante Freeware vor.



Zahlenkolonnen grafisch übersichtlich darzustellen: das ist das Ziel von GEMGraph.

Das Programm bietet sehr viele Konfigurationsmöglichkeiten bzgl. seiner Oberfläche.



Schnöde Daten herausputzen

Text: Joachim Fornallaz

Die meisten Tabellenkalkulationsprogramme bieten Funktionen zur Diagrammerstellung, doch meistens gehen die Möglichkeiten nicht über normale Punkte-, Balken- und Liniendiagramme hinaus. GEMGraph knüpft an diesen Punkt an und ermöglicht die Erstellung von Diagrammen in allen möglichen Varianten.

Das Datenfenster. GEMGraph öffnet pro Dokument ein Datenfenster, dass stark an Texel erinnert. In diesem Fenster werden Daten eingegeben, die als Grundlage für das Erstellen der Diagramme dienen. Die Eingabe kann auf 3 verschiedenen Arten erfolgen. Neben der direkten Eingabe per Tastatur kann GEMGraph ASCII-Dateien importieren. Diese Dateien können durch Tabulatoren, Leerzeichen oder durch ein beliebiges Zeichen getrennte Spalten enthalten. Viele Datenbank- und Tabellenkalkulationsprogramme - darunter auch Texel - bieten einen Export der Daten im ASCII Format an. Besonders praktisch ist der Filtermechanismus, der nichtnumerische Daten automatisch überspringt.

Will man in GEMGraph eingegebene Daten in anderen Programmen weiterverarbeiten, so bietet das Programm selbst auch eine Exportfunktion an. Im Gegensatz zur sehr flexiblen Importfunktion können nur Dateien im Tabulator-Format exportiert werden.

GEMGraph kann jederzeit Spalten oder Reihen entfernen oder einfügen, Spalteninhalte können sortiert werden, auf- oder absteigend. >>

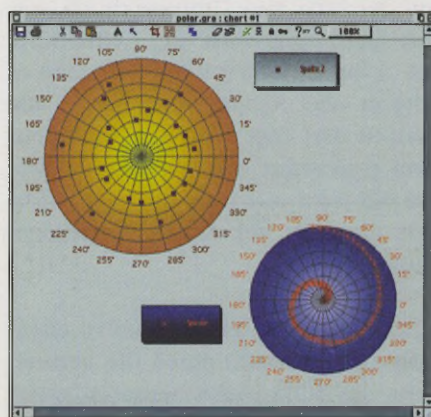
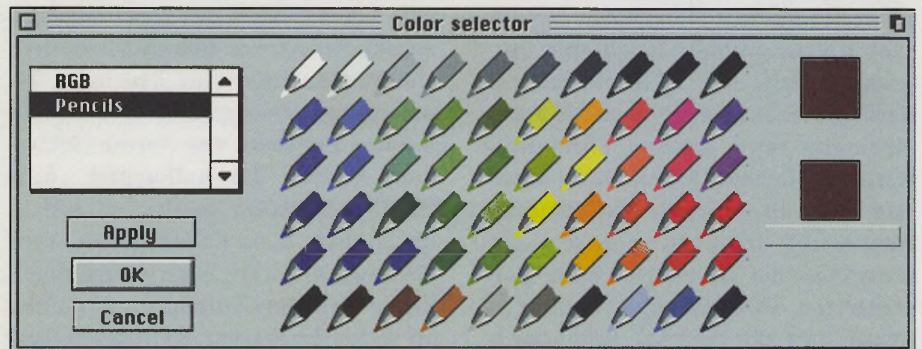
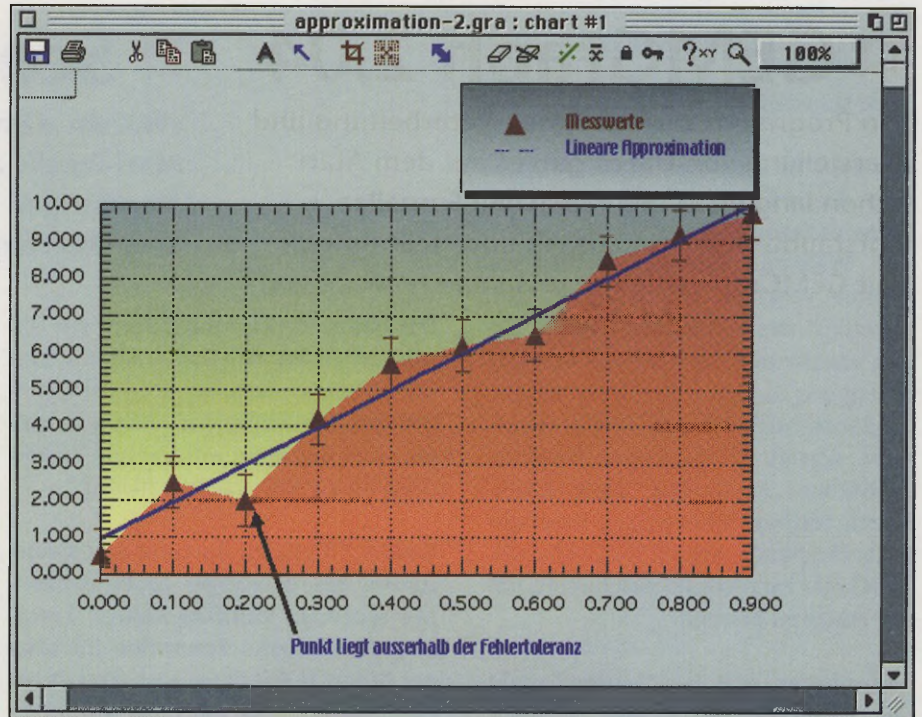
>> **Diagramme.** Pro Dokument kann GEMGraph beliebig viele Diagrammfenster erstellen. Dabei können pro Fenster mehrere Diagramme enthalten sein, die frei positioniert und in der Größe verändert werden können. Bei Änderungen im Datenfenster werden alle Diagrammfenster automatisch aktualisiert. Als graphisches Exportformat bietet GEMGraph das GEM-Metafile Vektorformat an.

GEMGraph bietet 5 verschiedene Diagrammart an. Neben den üblichen Punkte-, Linien- und Balken-Varianten können Diagramme auch in Polarkoordinaten oder in Kuchenform ausgegeben werden. Sehr flexibel hat der Programmierer die Darstellung der einzelnen Diagramme gestaltet: Der Zeichensatz und die Textfarbe für Achsenbeschriftungen, aber auch der Hintergrund kann frei definiert werden. Besonders Farbverläufe geben Graphen ein wirkungsvolles Erscheinungsbild. Somit können zum Beispiel Temperaturverläufe viel aussagekräftiger dargestellt werden. Die einzelnen Stücke der Kuchendiagrammen können per Maus zur Hervorhebung herausgezogen werden.

Neben den vielen graphischen Eigenschaften, die Diagrammen zugewiesen werden können, erlaubt es GEMGraph, Diagramme um zusätzliche Werte erweitern. Es können diverse Approximationen - linear, exponential, polynomial oder auch frei definiert - eingefügt werden. Zu jedem (Mess-)Punkt können Toleranzintervalle, entweder als horizontale oder vertikale Linien oder als Rechteck angezeigt werden.

Die Legenden können frei platziert werden, zudem können Vektorgrafiken, Pfeile oder Textfelder in ein Diagrammfenster eingefügt werden. Alle Objekte lassen sich vor Veränderungen schützen und später wieder freischalten. Will man nur einen bestimmten Ausschnitt eines Diagramms haben, so kann dieses beliebig zugeschnitten werden.

Das Programm. GEMGraph ist sauber in GEM eingebunden und läuft so ziemlich unter jedem TOS-System. Einzig beim Laden von zwei mitgelieferten Sample-Dateien ist uns das Programm unter MagiCMac abgestürzt. Das Programm setzt die Systemerweiterungen WDIA-LOG und NVDI 5 oder neuer voraus.



GEMGraph ist ein modernes GEM-Programm zum Nulltarif. Testen Sie es an!

Die Fenster bieten eine Toolbar mit Icons, die leider nicht näher beschrieben werden, eine BubbleGEM Hilfe wäre hier von großer Hilfe gewesen. Auch fehlt jegliche Dokumentation zum Programm oder eine kontextsensitive Hilfefunktion.

Zwar besteht schon ein entsprechender Menüpunkt, doch in der vorliegenden Version war er funktionslos. Der Autor verspricht aber, für die nächste Version diese Mankos zu beheben.

Zudem ist eine OLGA-Unterstützung, 3D-Charts und eine Ausgabe im JPEG-Format geplant.

Fazit. GEMGraph ist ein überaus interessantes Programm, besonders für Naturwissenschaftler, Mathematiker oder allgemein für Leute, die numerische Daten graphisch ausgeben wollen. Hierfür eignet sich GEMGraph weitaus besser als jegliche Tabellenkalkulations-Software, jedenfalls auf der Atari-Plattform. Negativ fällt einzig die fehlende Dokumentation auf - doch dafür, dass es sich um Freeware handelt, ist dieses Manko entschuldbar. 

perso.club-internet.fr/letirant/

■ Partypeople im Keller

Text: spion/escape

Ein Bericht über der Atari-Convention „Error in Line“, und warum die Szene so freundlich ist

Während draußen Ostern im Schnee versank, wurde es in den „Grotten“ des Kellerclubs GAG18 immer atarifreundlicher. Bereits am Karfreitag war in jedem Raum der allseits bekannte Atari-Klick zu hören. Ange-reist waren DHS, Toys, NoCrew (Schweden), Sector One, Dune (Frankreich), YesCrew (Slowenien), Reservoir Gods (England), Mystic Bytes (Polen), TSCC und Paranoia (Deutschland), um nur einige zu nennen.

Teilnehmer. Wie bereits im Vorfeld angekündigt, konnte der Besucher nicht nur mit den Szeneleuten in Kontakt treten, sondern auch mit Programmierern und Entwicklern aus dem Anwenderbereich. So stellte Frank Naumann seine neueste MiNT-Software vor, Richard Gordon Faika arbeitete eifrig an einigen Luna-Verbesserungen und - nicht zu vergessen - die Entwickler der Déesse-DSP Karte präsentierten ihre aktuelle Planungsphase. Fast die gesamte Redaktionscrew des „Triple a“ Mag war anwesend, MoAco und ein Vertreter des Acorn-Vertriebs Wolfen zeigten, was auf diesen alternativen System alles möglich ist.

Was wäre eine Atari-Party ohne Realtime-Artikel? Moondog/PoD ließ viele erstaunen, denn das schon begrabene Szene-Mag UCM wurde wieder zum Leben erweckt. So konnte jeder Teilnehmer rund um die Uhr seine Befindlichkeit in den Artikel tippen, der in der nächsten Ausgabe des Mag erscheinen wird.

Apropos Scenemag: von der „Alive“ gab es für die Party ebenfalls eine neue Ausgabe. Auch Mystic Bytes sammelten erste Berichte für ihr neues Mag mit dem klangvollen Namen „Chosnek“, das mit einer völlig neuen Oberfläche und einigen Effekten eine neue Art von Magazin werden soll.

■ Scene-Report

«Warum denn nicht?», dachten sich rund 100 Atari-Freaks aus ganz Europa und reisten zur diesjährigen Neuauflage der „Error in Line“ über Ostern nach Desden.

Das hat natürlich seinen Preis: ein Falcon mit 14 MB ist Pflicht. Nimmt man die „Triple a“ dazu, so gibt es also derzeit vier Szenemagazine - bleibt zu hoffen, dass uns diese wohltuende Vielfalt noch eine Weile erhalten bleibt.

Gamer's Delight. Auch für den Spielefreund gab es einiges zu entdecken, M4 (vormals Running Design Team) zeigten, was uns durch den Rückzug des Milan II entgangen ist. Das Stune Development Team veröffentlichte eine neue Version des gleichnamigen Strategiespiels, das sich durch zahlreiche Bugfixes und eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung auszeichnet. Auf den Rechnern von Nature (Schweden) konnte das Ballerspiel „Aces High“ bewundert werden, es soll in naher Zukunft ein Release geben. Auch die Reservoir Gods, bekannt u.a. durch ihren Gameboy-Emulator, werkten an mehreren Spielen. Sie führten dazu auf der Party eine Umfrage durch, was das Lieblingsgemüse der Teilnehmer sei. :) Zur Erholung oder - wie man es nimmt -zur Anspannung gab es die ganzen drei Tage eine Spiel-Competition gesponsort von Foundation Two, bei der jeder mit Hilfe des Atari 8-Bitters die Erde vor Aliens beschützen musste.

Atari-Networks. Ein Novum ist ebenfalls zu erwähnen: durch die Verbreitung des ROM-Port-Ethernet-Adapters (Elmar Hilgart) wurde eine große Anzahl von Atari-Rechnern (zeitweise mehr als 30) in einem großen Netzwerk untereinander und mit dem Internet verbunden. Ich glaube, auf der Party hat jeder mitbekommen, was für eine großartige Sache dieser Adapter ist - und wann gab es schon jemals so ein großes Atari-Netzwerk?



>> Richard Gordon Faika, Frank Naumann, No/Escape (v.l.)

Happy Hour! Nachdem am Samstag die Grafiken und Musiken präsentiert worden waren, wartete alles gespannt auf den Sonntagabend: nun sollten auf einer großen Leinwand die Demos veröffentlicht werden. War der Gerüchteküche zu glauben, dass diesmal der Falcon mit mehr Demos bedacht werden sollte?

Doch bevor der große Show-down begann, war auf der Party ein anderer Höhepunkt im Gange: Whippong. Ihnen ist das Prinzip nicht bekannt? Man suche sich ein paar Freunde zusammen, starte auf seinem Falcon „Whip!“, wähle das Modul Whippong und stöpsle zwei Mono-Mikrofone oder ein paar billige Kopfhörer (die sozusagen als umgekehrtes Mikro fungieren) in den Rechner und **brülle** los. Sie lesen richtig, das Spiel ist dem klassischen Pong nachempfunden, nur dass man hier statt des Joysticks seine Stimme zur Steuerung einsetzen muss. Jetzt können Sie vielleicht nachempfinden, welche Stimmung herrscht, wenn 100 >>

>> Atari-Freaks in einem Raum zusammen kommen und dieses Spiel als Wettbewerb austragen. ;-)

Showtime! Doch nun zu den eigentlichen Competitions. Nach den Wildcompos und der 8-Bit-Compo war der ST-Demo-Wettbewerb an der Reihe. Leider gab es nur zwei Demos, aber dafür entschädigte die Sector One/Dune-Demo. Viel kann man dazu nicht schreiben, man muss sie einfach gesehen haben. Nur so viel: klasse Design, gute Musik, geniale Effekte und Grafiken, sogar ein perfekt gestylter Hidden Screen.

Nur noch zu toppen war dies von den Falcon-Demos. Waren es auf der EIL 99 die ST-Releases, so erlebte nun der Falcon ein wahres Revival. Angefangen mit den Veröffentlichungen von Toys, Paranoia und Remo, die ein Feuerwerk neuer Effekte zündeten bis hin zur Demo „Don't Break The Oath“ von DHS, die ebenfalls neue Maßstäbe setzte. Der absolute Renner war die Siegerdemo „Hmmm“ von No/Escape (Dresden). Er zeigte, was man so alles aus einem Standard-Falcon mit nur 4 MB heraus kitzeln kann, wenn man „nur“ den DSP einsetzt. Seine 3D-Routinen nutzen fast ausschließlich diesen wundervollen Spezialchip. „Hmmm“ setzt die Meßlatte für neue Demos ziemlich hoch, erstmals wurde damit von der Qualität „Sonolumineszenz“ (Avena), das immerhin schon mehr als 3 Jahre auf dem Buckel hat, abgelöst.

Eine große Anzahl der anderen neuen Demos setzte mehr auf Beschleunigerkarten und größeren Speicher als auf den DSP. Dies scheint wohl eher der Trend bei Neuentwicklungen zu sein - eigentlich schade meiner Ansicht nach, denn der DSP reizt schon noch für umfangreichere Projekte. So war auf der Party die 14-MB-RAM-Karte von Paskud der Verkaufrenner, in naher Zukunft wird man also fast nur noch Demos mit dieser Anforderung erwarten können.

Fazit. Insgesamt gesehen war die Party wieder ein großer Erfolg. Auch die Integration des Anwenderbereichs war ein richtiger Schritt. In einer so klei-



>> Bei der Whipping-Compo: MoD und 505 an den Mirkos

nen Szene wie die im Atari-Bereich ist eine Zusammenarbeit aller „Kräfte“ einfach notwendig um den Rechner am Leben zu halten. Obwohl es am Anfang schwierig war, Sponsoren für die Party zu gewinnen, hat es sich doch ausgezahlt, dass viele kleinere Firmen bzw. Einzelpersonen die Wettbewerbe unterstützt haben. Dies könnte auf alle Fälle ein Zukunftsmodell sein. Dank gilt u.a. der st-computer, deren gesponsorte Zeitschriften ziemlich schnell vergriffen waren.

Für die meisten Teilnehmer waren nicht die Preise, sondern die Möglichkeit des Treffens von Freunden bzw. das Kennenlernen von Leuten das Wichtigste, um sich mit Ihnen über das gemeinsame Hobby auszutauschen und somit neue Erfahrungen zu gewinnen. Die Freundlichkeit der Atari-Szene ist weithin bekannt und wird gerade durch solche Events geprägt. Es ist erstaunlich, dass es für unseren Lieblingsrechner immer wieder neue Programmierer gibt, die auch relativ schnell Unterstützung durch andere bekommen. Dies erzeugt Hoffnung, dass diese Szene noch lange existieren wird.

Nächstes Jahr wird es in Dresden eine Pause in Sachen Atari-Party geben. Es ist einfach sehr kräftezehrend, so einen Event jedes Jahr zu organisieren. Dafür gibt es schon Überlegungen, 2002 eine Convention in den Niederlanden auszurichten.

Als nächste Party wird die „Un-

conventional“ [1] Anfang September in Lengenfeld/Thüringen stattfinden. Sie ist besonders den 8-Bit-Fans zu empfehlen, da sie vom ABBUC unterstützt wird.

Ich hoffe, wir sehen uns dort... 

[1] unconventional.atari.org

Alle Veröffentlichungen der Error in Line finden Sie auf der Partywebseite (eil.atari.org)



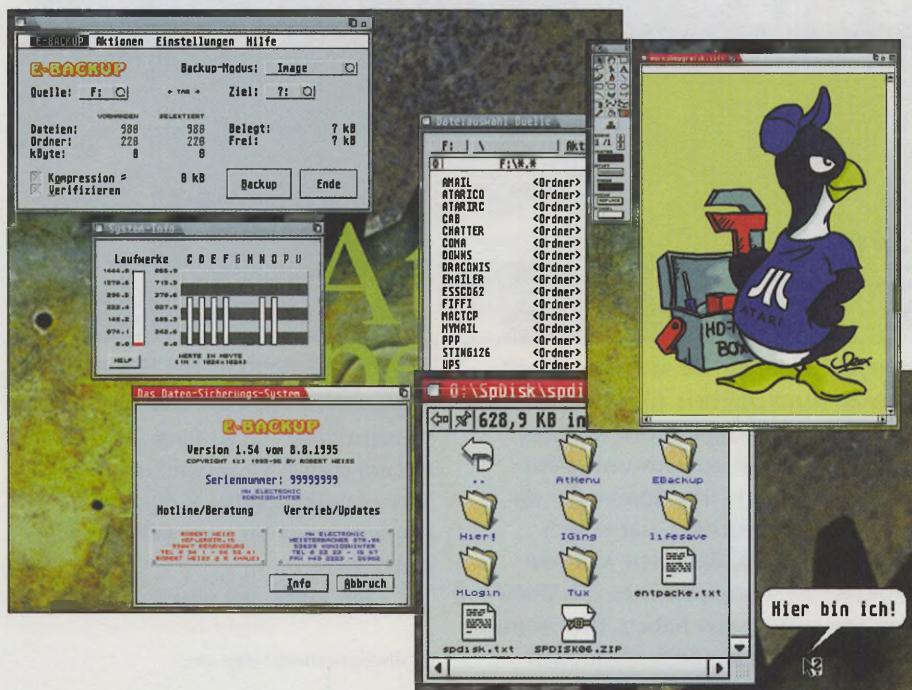
>> Die TSCC und M4 Grotte, vorn Moondog/PoD.

Das „Triple a“-Team: Mr. Bacardi, MoAco, Dididuck (v.l.) >>



□ 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.

□ Highlight der stc-Diskette: EBackup als Vollversion

Das Highlight der aktuellen stc-Diskette ist - passend zu unserem kleinen Special zum Thema Datensicherung - ohne Zweifel EBackup. EBackup ist ein ebenso leistungsfähiges wie komfortabel zu bedienendes Backup-Programm, das bis vor einiger Zeit noch kommerziell vertrieben wurde.

Das Programm bietet eine hervorragend in GEM eingebundene Benutzeroberfläche, die sich jedem Benutzer intuitiv erschließt. Quell- und Ziellaufwerk werden schnell und unkompliziert in einem Aufklappmenü bestimmt. Unterstützt wird also generell jedes Laufwerk, das dem System bekannt ist. Für die Behandlung von Disketten, die Speicherverwaltung und die Benutzeroberfläche stehen umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten bereit. Ein Dateiauswahlfenster verwaltet die Files, damit Sie sie jederzeit im Auge behalten. Kompressions- und Hilfefunktionen runden das Programm ab.

Ab Seite 27 finden Sie eine Vorstellung und Einführung zu EBackup.

AtMenu. AtMenu ist ein kleines Utility, das die Funktionalität des Apfel-Menüs des Mac OS auf dem Atari verfügbar macht. Nach dem Start zeigt AtMenu den Atari-Fuji am linken Rand der Menüleiste an. Bei einem Mausklick auf das Logo öffnet sich ein Menü, das den Inhalt des AtMenu-Ordners und dessen Unterverzeichnisse anzeigt.

Hier! Auch Großbildschirme werden immer erschwinglicher, und so nennt auch so mancher Atari-Anwender mittlerweile einen 19-Zoll- bzw. 21-Zoll-Monitor sein Eigen. Wer dann standesgemäß eine Auflösung wie z.B. 1600 x 1280 Pixel einstellt um sich an nie geahnter Freiheit auf dem Atari-Bildschirm zu erfreuen, wird hin und wieder der gern einkalkulierten Suche nach dem Mauszeiger nachgehen. Um diese Suche abzukürzen, haben wir unserer Diskette diesmal das kleinen Programmchen Hier! beigelegt. Drücken Sie nun die Tasten Alternate und Shift gemeinsam, meldet sich die Maus mit einem «Hier bin ich!».

IGing. Wenn Sie neugierig sind, ob die IGing-Philosophie auch Ihr Leben bereichern kann, dann sollten Sie das IGing-Programm auf unserer Diskette ausprobieren.

Lifesaver. Passend zu unserem Special zum Thema Datensicherung haben wir das Programm Lifesaver von Therapy Seriouz, den Entwicklern des Grafikprogramms Smurf, auf unserer Juni-Diskette verewigt. Es bietet sich besonders zur regelmäßigen Datensicherung z.B. beim routinemäßigen Herunterfahren des Rechners unter an.

MagiCLogin. MagiCLogin ist eine Mehrbenutzerverwaltung für das Betriebssystem MagiC. Sie können also Ihren Rechner nach dem Vorbild anderer Betriebssysteme vor unbefugtem Zugriff schützen und mehrere Benutzer verwalten. MagiC Login ist Shareware und kostet DM 10.-.

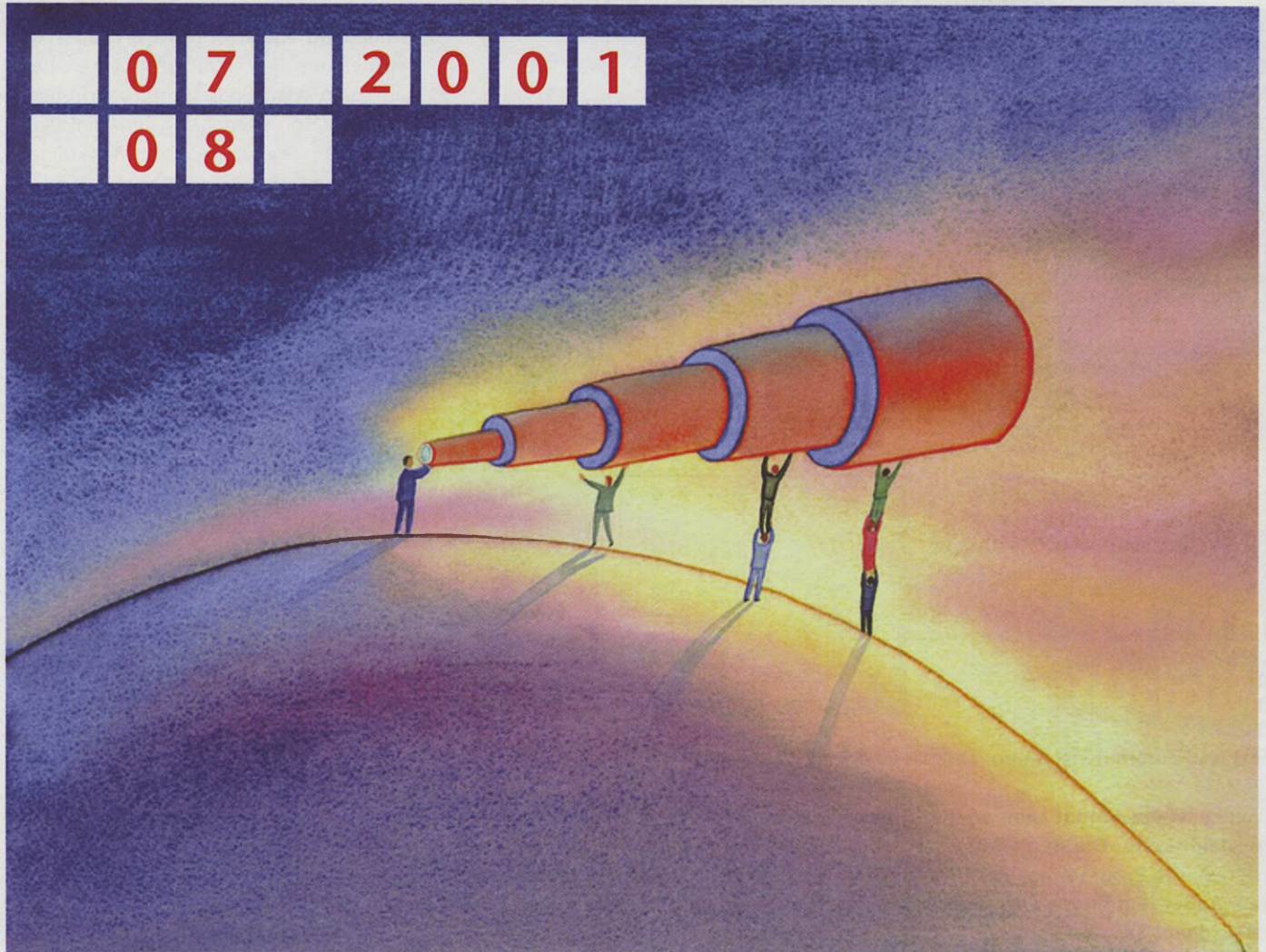
Tux. Im Verzeichnis „Tux“ findet sich unser schicker Atari-/Linux-Pinguin zur Teilnahme an unserem kleinen Papillon-Praxisbeispiel auf Seite 12.

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 Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkemedia.de. □

Ausblick

Die Sommerausgabe der st-computer



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.

Es ist auch einmal mehr Zeit einen Blick auf den „Vorzeige-Editor“ Luna zu werfen, der sich für die Version 1.90 bereit macht. Neu ist unter anderem die Syntaxhervorhebung, was das Programm noch attraktiver für Entwickler machen dürfte. 

8-Bitter aktiv wie nie?

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

Professionell mit dem Atari arbeiten

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

Ausstieg

Atari MAGAZIN
SCHRIFT FÜR DEN AT



ATARI ST Profibuch



Hans-Dieter Jankowski
Julian F. Reschke

<green/>bytes
Bismarckstraße 100, 48149 Münster
Tel. 0521 207 21-0
Fax 0521 207 21-20
E-Mail: info@greenbytes.de
Web: www.greenbytes.de

endlich dazu überlegen, die seit Jahren
verhandelten Funktionen zur Unter-
stützung langer Dateinamen auch wirklich
benutzen. Daß dies bislang nicht ge-
wünscht wurde, dürfte der Fall sein, weil
Sicherheitsanforderungen an der Firma Atari
es nicht fertigbrachten, MultiTOS
als einziges Betriebssystem zu verpas-
sen. Ein brauchbares API für die
wenigsten ein brauchbares API
definierten. Und diejenigen, die sich
Library beschafften, sollten nun
die Benutzung aller MINT-spez
Versionsabfragen ins Auge fassen

Sega goes Atari
Auch aus Sunnyvale gibt es Be-
richten, allerdings nicht über
TOS-Maschinen. Die Freigabe von
1.11 hat sich wieder verzögert.
Smith noch immer seine ganze
Kraft in Jaguar-Software stecken
lassen. Aufsehen erregte allerding
Platz mit der Firma Sega, der
daß Sega nun Teilhaber ist. Le-
gendäre Routinen des Mac-Betrieb-
systems sollten die Lauffähig-
keit aller 030er- und 040er-Macs
aufheben. Nicht auf älteren

Wer macht eigentlich... Julian Reschke?

Julian, eine zeitlang warst Du aus der Atari-Szene nicht weg zu denken. Du warst Buchautor, hast Artikel geschrieben und Programme entwickelt. Was waren Deine wichtigsten Projekte?

Auf der journalistischen Seite sicherlich einerseits die monatliche Kolumne „Atarium“, von der zunächst im ST-Magazin und dann später in der st-computer insgesamt über 100 Ausgaben erschienen sind. Andererseits das „Atari Profibuch ST-STF-TT“, das für viele Programmierer die Systemdokumentation (Betriebssystem und Hardware) ersetzt hat. Was die Seite der Softwareentwicklung betrifft, war ich zuletzt intensiv mit Festplatten- und CD-ROM-Treibern beschäftigt. Vorher habe ich mich mit kleineren Tools wie „BigScreen“ (womit man zum ersten Mal mehr als 640 x 400 Pixel darstellen konnte) beschäftigt und Stefan Eissing bei der Weiterentwicklung der Mupfel (der Shell im Desktop „Gemini“) zu einer (fast) vollständigen POSIX-Umgebung geholfen.

Vieles davon gibt es nach wie vor unter julian-reschke.de zum Download.

Wie ist Deine persönliche Atari-Geschichte? Ich habe gesehen, dass Du ja schon in 8-Bit-Zeiten Atari-Anwender warst...

Wie viele andere habe ich mit einem ZX81 begonnen, der natürlich nur für eine kurze Anfangszeit interessant genug war. Danach bin ich auf einen Atari 800 umgestiegen – ein Apple II wäre erheblich teurer geworden, und der C=64 sah damals für mich technisch weniger interessant aus. Schon damals hatte ich Kontakt zu Sybex und habe dort Bücher veröffentlicht, darunter zusammen mit Andreas Wiethoff das „Atari Profibuch“ (das die damalige Profibuch-Reihe bei Sybex begründete). Ein paar Programme haben wir auch veröffentlicht: primär Spiele (darunter „Nadral“, verkauft an aber nicht veröffentlicht von Atari Hamburg) und eine für heutige Verhältnisse primitive „Datenbank“ (Memobox).

Was ist oder war für Dich das Besondere am Atari-Computing?

Der ST war natürlich 1985/86 den preislich vergleichbaren Rechnern technisch weit überlegen und dadurch für Entwickler sehr interessant. Leider konnte Atari den Erfolg der Hardware nicht wiederholen. Der TT war sicherlich eine gute Maschine (meiner hat mit über 10 Jahre gute Dienste geleistet), aber eben nicht der große Wurf wie der erste 68000er. Trotz aller Mängel war auch TOS eine gute Basis, leider mussten die guten Ideen von anderen fortgeführt werden (MagiC und MiNT), weil Atari Amerika offenbar die Bedeutung eines professionellen Betriebssystems (und seiner Weiterentwicklung) nicht richtig eingeschätzt hat.

Mit einem Atari TT und MagiC (oder auch MultiTOS) konnte man bis vor einigen Jahren prinzipiell alles tun, was auch auf der PC-Plattform ging. Zuletzt haperte es dann allerdings an CPU-Leistung, standardisierten IP-Stacks und moderneren Compilern.

Was waren für Dich die Tops und Flops der Atari-Geschichte?

Tops waren sicherlich die Ur-STs und Mega-STs sowie der Atari-Laserdrucker. Im Nachhinein ein Flop war sicherlich der Falcon. Bei der Software denke ich gerne an MagiC, MiNT, PureC und natürlich Gemini zurück. Flops fallen mir ad hoc keine ein – um schlechte Software habe ich immer einen Bogen gemacht.

Wenn Du heutige Systeme mit dem Atari vergleichst: welche Eigenschaften fehlen dem Atari-System, was fehlt anderen Systemen, was der Atari hat?

Es fehlt an Speicher, CPU-Leistung, moderne Entwicklungsumgebungen und -Komponenten. Die zweite Frage ist schwerer zu beantworten, wenn man einmal den Umstieg hinter sich gebracht hat. Nach wie vor ärgere ich mich alle paar Tage an Unzulänglichkeiten von Windows 2000 herum (Warum kann ich eine offene Datei nicht umbenennen? Warum kann man Ordner mit einem Leerzeichen am Ende des Names zwar anlegen, aber nicht löschen?) – aber ob es mit Linux, MacOS oder MiNT/Magic wirklich besser wäre, möchte ich dahingestellt lassen.

Was machst Du heute beruflich?

Ich bin Geschäftsführer der Greenbytes GmbH, an der ich auch beteiligt bin und entwickle „Internet-Anwendungen“.

Was machst Du, wenn Deine Computer mal ausgeschaltet bleiben?

Nix besonderes: Kino, Fernsehen, Lesen und gelegentlich mal zum Tauchen in den Urlaub. ☐

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

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

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Upgrade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

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

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung STEmulator“

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

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

NEU!

www.stemulator.net

Mac-Heft für 4,- DM

Exklusiv für Abonnenten der ST-Computer

Unsere Umfragen zeigen es: Viele Atari-User arbeiten mit der einzig nehmbar Alternative: dem Mac!
Darum haben wir ein ganz besonderes Angebot für Sie:

Als Abonnent der ST-Computer erhalten die mac life (130 Seiten ...) für nur 49,- DM im Jahres-Abo.

Eine monatliche CD gibt es zum Aufpreis von 20,- DM/Jahr.



PageStream 4.0 – Profi-Publishing für 500,- DM

mac life

Das Mac-Anwendermagazin

www.mac-life.de

Juni 6 2001

9,50 DM • 9,50 SFR • 75 ÖS • 231 LFR • 11 500 LIT • 11,95 HSL

Neue iMacs?

Warum der Apple-Markt neue iMac-Technologien benötigt

20 Seiten Spezial Mac OS X

Das komplette Wissen für Ein- und Umsteiger

Scanner

Sieben aktuelle Scanner bis 500,- DM im Test

Filme rippen

Wie Sie Filme von DVD auf CD-ROM kopieren

Games

Brandaktuelle Gaming-News • Spieletests zu Risk II, Majesty, Earth 2140, Stupid Invaders usw. • Previews • Spiele-Charts und mehr!



Office 2001:mac Kurs Teil I • Photoshop LE Kurs Teil 1 • Ein Rundgang über die CeBit 2001 • uvm.

Eine Web-Bestellmöglichkeit finden Sie auch unter

www.falkemedia.de

Rufen Sie uns an
(+49) 431 27 365

senden Sie uns ein Fax
(+49) 431 27 365

oder senden Sie uns eine
E-Mail an abo@mac-life.de.

mac life kostet im Einzelheftpreis
DM 9,50.