

atari-computing heute

st-computer

Ausgabe 10-2001
st-computer.net

Praxis: Neue Programmiersprachen



REPORT: DER ATARI ALS SERIENSTAR • SO GEHT DIE INSTALLATION: MAGIC 6.20
CHRYSLIS: DIE „DATEN“-DATENBANK • THE MAKING OF AN ATARI-MUSICIAN

EUR 5.- • DM 9.80 • ÖS 80.- • SFR 9.80

Mainstream habe ich satt.



st-computer – Freunde werben Freunde

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



Ihre Belohnung!

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

THE ESSENCE
whitebox 93-99

Ich bin der neue Abonnent

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

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon, Fax

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

Kontonummer Blz Bankinstitut

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

Ort, Datum, 1. Unterschrift

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

Ort, Datum, 2. Unterschrift

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon, Fax

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

□ NeoN Grafix 3D Vollversion für Falcon 030

□ The Essence Vollversionen-CD

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

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

Atari-Fan des Monats

Jeff Minter

Obwohl Jeff Minter ein typischer Brite ist, erntete er seine größten Erfolge in den Vereinigten Staaten. Seinen Grund hat dieser Umstand vielleicht hauptsächlich im begrenzten Erfolg des Commodore VC=20 in Großbritannien, denn für dieser Maschine veröffentlichte er seine ersten Spiele. Spätestens durch seine enge Zusammenarbeit mit Atari gelang ihm der endgültige Durchbruch in den USA, der einen bis heute anhaltenden Kult um seine Person nach sich zog.

Jeff Minter entspricht dabei nicht dem Stereotyp des Programmierers mit Brillengesichts im Pullunder, sondern festigte durch seinen Hippie-Look sein Image als lockerer Lebenskünstler. Dabei behielt er die völlige Kontrolle über sein Unternehmen Llamasoft und schrieb ungewöhnliche, aber höchst unterhaltsame Spiele für die verschiedensten Plattformen. Zu den erfolgreichsten und gleichzeitig merkwürdigsten Entwicklungen zählen Spiele wie „Megagalactic Llamas Battle at the Edge of Time“ und „Revenge of the Mutant Camels“. Parallel veröffentlichte Minter aber eine Anfang der 90er völlig neue Art der Software: sogenannte „Light Synthesizer“ setzten Musik (Jeff vergaß nie, seine favorisierte Band „Pink Floyd“ zu erwähnen) in Grafiken um. Eines dieser Produkte für den Atari ST war „Colour-space“, das aus der miefigsten Disco einen angesagten Dancefloor-Club machen konnte. Auf dem Amiga wurde „Trip-A-Tron“ berühmt.

Jeff folgte immer seinem Herzen, und das schlug für den ST. Obwohl Anfang der 90er abzusehen war, dass Atari das Rennen um die Gunst in den Spielerherzen gegen den Amiga verlieren würde, konzentrierte er sich weiter auf seinen Lieblingsrechner. Später entwickelte er dann für den Atari Jaguar ein Spiel, das von vielen Insidern als die beste Veröffentlichung für die kurzlebige Raubkatze bezeichnet wird: „Tempest 2000“.



Inhalt 10-2001 st-computer



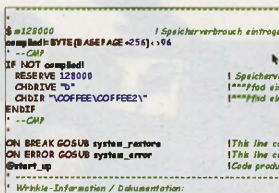
08



10



12



18



44



48



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Jeff Minter
- 05 **Editorial** Was ist denn ResEdit???
- 06 **Briefe an die stc** Zuschriften, Meinungen, Fragen
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 10 **Vor 11 Jahren** Die TOS 10-1990
- 11 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 12 **Atari at the Movies** Der Atari als Serienstar
- 16 **Online** Interessante Atari-Webseiten für Sie angesurft
- 18 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Entwickler
- 22 **CPX-Basic 1.10** The Continuing Mission
- 24 **Pilot Atari** Die logische Sprache
- 28 **Wird Atari** Verrückter kann man nicht programmieren
- 32 **Tim Conradys Story** The Making of an Atari Musician
- 36 **Einführung in Web-Programmierung** Teil 5 unseres Einsteiger-Workshops
- 40 **Stateside-Report** Bengy Collins berichtet über Trends aus Amerika
- 44 **MagiC 6.2** Nachhilfe in Magie
- 46 **Eureka 1.07** Atari en français
- 48 **Chrysalis** Die „Daten“-Datenbank
- 52 **Tricks in Bildern** Stilvolle Tupfer mit PixArt
- 54 **Scene-Report** Wau Holland – der Tod einer Hacker-Legende
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Oktober 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 11-2001
- 58 **Ausklang** Wer ist eigentlich... AtariAge.com?



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



«Was ist denn ResEdit??»

Warum das Update auf MagiC 6.2 nicht viel Spaß macht

Grundsätzlich sind Updates kommerzieller Programme in der Atari-Welt ein Grund zum Entkorken und Leeren diverser Sektflaschen, weil sie selten sind – die Updates, nicht die Sektflaschen! Noch ausgelassener wird die Stimmung, wenn gar ein Betriebssystem aktualisiert wird. Dies passiert Nicht-MiNT-Fans halt noch seltener. Und wenn es sich bei diesem Betriebssystem auch noch um das schicke und heiß geliebte MagiC handelt, kennt der Jubel keine Grenzen.

Leider nahm er beim vorliegenden Update auf MagiC 6.2 doch ein jähes Ende: nach dem Herunterladen und Entpacken wartet nicht etwa der praktische Installer à la GEM-Setup auf den vor Freude zitternden Atari-Fan, sondern nur viele Dateien und ein Liesmich-File zum Studieren. In einem Anflug ersten Misstrauens öffnet der Kummer gewohnte Atar-isti die Datei und muss staunenden Gemütes lernen, dass ihm nun ein wildes Hin- und Herkopieren diverser Dateien aus dem Archiv auf seine MagiC-Installationsdiskette bevorsteht. Gut, wenn die Sektpulse noch nicht allzu weit entfernt steht, denn nun ist ein weiterer, kräftiger Schluck notwendig – leider aus Frust.

Der gestresste Atari- bzw. Milan-Anwender kann sich jedoch am erbärmlichen Schicksal der „ungläubigen Sektierer“ wieder aufbauen, die MagiC auf ihrem Macintosh aktualisieren möchten. Diese hatten nämlich einige Tage die zweifelhafte Freude, mittels „ResEdit“ unter Mac OS herum zu wurschteln, um sich entweder auf den neuesten Stand der MagiC-Entwicklung zu bringen oder das System aufgrund eines möglichen Flüchtigkeitsfehlers erst einmal lahm zu legen.

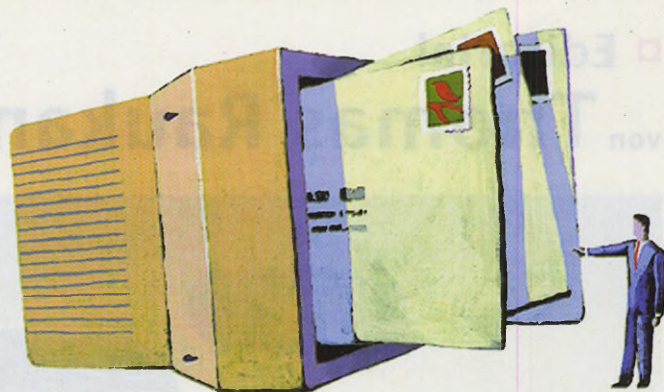
Wo wir gerade beim Mac sind: seit dem Upgrade auf die Version 9.1 des Mac OS ist es praktisch unmöglich geworden, unter MagiCMac ins Internet zu gelangen, da die groteskerweise ebenfalls von ASH vertriebene Einwahlsoftware „I-Connect“ schlicht und einfach den gesamten Rechner (inkl. Mac OS) einfriert. Mittlerweile existiert das Mac OS in der stark fehlerbereinigten Version 9.2, und auch MagiC hat wie erwähnt ein Upgrade erfahren. I-Connect dümpelt jedoch weiter vor sich hin, eine Einwahl unter MagiCMac ist weiterhin nach unserem Wissenstand unmöglich. Sollte es wirklich so schwer sein, einen simplen Internet-Zugang nach mittlerweile zwei Upgrades des Wirtsystems wieder zu ermöglichen?

Es ist traurig, wenn auch im Falle kommerzieller Entwickler sicherlich nachvollziehbar, dass es nur noch selten Updates für Atari-Programme gibt. Noch schlimmer ist es aber, wenn diese einfach lustlos präsentiert erscheinen, sollte es sie dann irgendwann doch geben. Vielleicht sollte man als Entwicklungsunternehmen dann überlegen, ob die eigenen Perlen nicht in den Händen anderer besser aufgehoben wären...

Ihr Thomas Raukamp

☒ Briefe an die stc

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



☒ Fehlende Absprache in der Atari-Welt?

Ich bin kein Atarianer der ersten Stunde, aber immerhin lese ich die *st-computer* seit 1989/90. Heute nutze ich in erster Linie den *STEMulator 1.67* von Thomas Göttisch.

Nun zu meinem Problem: ich würde gern einen Editor nutzen, der Syntaxfärbung beherrscht. Meines Wissens nach stehen dazu folgende Editoren zur Auswahl:

- Quarx von Christian Bergknecht
- Clix von Steffen Engel
- Luna von Richard Gordon Faika

Quarx habe ich leider auf keinem System zum Laufen gebracht, weder auf dem *STEMulator*, noch auf *MagiC PC*, *TOS2WIN* oder auf dem Atari TT. Clix stürzt beim Start des *STEMulator* ab. Luna bringt den *STEMulator* zum Absturz, wenn man das Syntax-Highlighting aktiviert hat.

Leider ist weder eine Kommunikation zwischen Thomas Göttisch und Steffen Engel noch zu Richard Gordon Faika vorhanden. Faika ist der Meinung, dass er den *STEMulator* nicht braucht – er nutzt *MagiC PC*. Zu Steffen Engel habe ich keinen persönlichen Kontakt.

Es gibt aber nur noch sehr wenig Software, die auf dem *STEMulator 1.67* nicht läuft. Dass das Problem ausgerechnet zwei Editoren mit Syntaxfärbung betrifft, finde ich als Anwender sehr bedauerlich. Kann man denn Thomas Göttisch nicht irgendwie eine Registrierung von Clix bzw. Luna und umgekehrt Steffen Engel und Richard Faika ein Exemplar des *STEMulator* verschaffen? Die Atari-Welt ist doch so klein, dass man versuchen sollte, jeden noch aktiven Entwickler zu unterstützen und zu fördern.

Bertram Kirsch, Schwabach-Wolkersdorf

*Wir stimmen Ihnen vollends zu, dass die Kommunikation in der Atari-Welt sicher noch gefördert werden kann. Natürlich liegt ihrer Problembeschreibung auch die groteske Situation des Atari-Markts zugrunde: obwohl er sehr klein ist, existieren viele verschiedene „Betriebsumgebungen“ wie *STEMulator*, *MagiC PC*, *MagiCMac*, *MagiC*, *N.AES* usw. Gelegentliche Inkompatibilitäten sind dadurch trotz des kleinen Marktes nicht auszuschließen. Auch Entwickler können nicht unter allen Plattformen testen, sondern sind zu diesem Zweck auf Betatester angewiesen. Vielleicht sollten Sie sich bei RGF Software als Betatester melden, zumal dies wohl der einzige der genannten Editoren ist, der aktuell regelmäßig weiterentwickelt wird.*

*Ende dieses Jahres soll übrigens die Version 2.00 des *STEMulator* erscheinen. Hier wird sicher auch die Kompatibilität weiter erhöht werden. Red.*

☒ Die Geschmäcker sind verschieden

Klasse Website, Glückwunsch! Besonders Ihr Artikel „Afterburner-Praxis“ in 07/08-2001 ist gelungen. Da kommt echt Bastelfreude auf, die mein Herz schneller schlagen lässt. Und man verliert mit der *st-computer* nicht ganz den Kontakt mit der Hardware-Welt.

Prima, prima – besonders die echte Überraschung mit der CD im Heft. Calamus Light ist wirklich ein Licht, und ich hoffe es wird uns noch lange erhalten bleiben. Calamus ist der Hauptgrund für mich, dass ich noch heute, nach langjährigem Bezug, Abonnent Ihres Magazins bin. Ironischerweise wohne ich in Sichtweite des „Calamus New Home“.

H. Schwarzeberge, per E-Mail

Vielen Dank für Ihre nette Mail. Der Afterburner-Artikel kam auch bei anderen Lesern gut an, obwohl wir das Bildmaterial vertauscht haben: auf dem Foto ist eine Speicherkarte in einem Falcon zu sehen, aber nicht direkt der Afterburner 040. Sorry... Red.

Ich war doch sehr erstaunt, als ich die aktuelle Ausgabe der stc in den Händen hielt. Ist das jetzt der endgültige Abstieg ins Nirvana? Allein das Papier ist nur noch übelste Kopierqualität, dann wieder eine Anhäufung von Rechtschreib-Fehlern, und hinzu kommt dann noch, dass Ihre Druckerei (oder Ihre Vorlage für diese) es nicht fertigbringt, Umlaute zu drucken!

Zum Inhalt ist zu sagen, dass hier immer mehr Platz im Heft der Selbstbeweihräucherung der stc und des Falke-Verlags gewidmet wird – die eigentlichen (zu kurz kommenden) Reportagen sind dagegen noch sehr informativ. Auffallend dabei ist, dass es vorgestellte Produkte wohl gar nicht mehr zu kaufen gibt, denn Anbieter dafür gibt es wohl nicht mehr.

Ich möchte nun hier und heute wissen, ob die Qualität der stc in Zukunft weiter nach unten geschraubt wird – das Niveau eines Fanzines ist ja schon fast erreicht. Dann werde ich mir doch bei diesem Preis-/Leistungsverhältnis sehr wohl überlegen müssen, ob ich das Heft weiterhin beziehen möchte.

Olaf Born, per E-Mail



Tja, man kann es nicht jedem recht machen, und auch Sie haben ein Recht auf freie Meinungsäußerung. Tatsächlich wird uns jedoch von unseren Lesern bestätigt, dass der Inhalt und die Aufmachung seit unserer Übernahme stetig besser werden. Auch das Papier wird ausdrücklich gelobt und als edel empfunden. Worauf kopieren Sie denn?

Das von Ihnen angesprochene Problem mit den Umlauten existiert tatsächlich nur auf einer einzigen Seite der Ausgabe 06-2001, und dies ist auch noch eine Werbung, für die unsere Layout-Abteilung nicht zuständig ist.

Sicherlich haben Sie aber Recht, wenn es um die Rechtschreibung geht. Nachdem wir uns in den letzten Monaten primär auf die Verbesserung der Pünktlichkeit der Erscheinung konzentriert haben, ist dies das nächste Problem, das auf unserer Liste steht. Sie sehen also, es gibt Hoffnung... Red.

An dieser Stelle möchte ich Euch einmal ein großes Lob für Eure tolle neue Homepage aussprechen.

Die Website ist zurzeit mit Abstand das aktuellste, was es rund um den Atari gibt. Kompliment! Ich hoffe, dass wird noch lange so bleiben. Ich freue mich auch schon riesig auf die neue Ausgabe der st-computer. Ich fand es übrigens sehr gut, dass ihr die Déesse DSP-Karte gleich so groß auf das Titelbild der 06-2001 gedruckt habt. Ein Stück Hardware für das bevorzugte Computersystem, das gibt doch neue Hoffnung und Vertrauen in das System!

Martin Holzwarth, per E-Mail

Vielen Dank für das Lob, das besonders unseren Webmaster Joachim Fornallaz freuen wird. Red.

Eure Homepage ist einfach klasse und sehr aktuell.

Leider habe ich zuhause beim Browsen mit CAB zurzeit das Problem, dass CAB kurz bevor die stc-Homepage fertig aufgebaut ist mit einem „pid error“ abstürzt. Wieso, warum? Keine Ahnung. Vor zwei, drei Wochen war das noch nicht so.

Erich Arning, per E-Mail

Vielen Dank für Ihre Nachricht.

Wir haben die Homepage mit CAB unter MagiC Mac und auf einem Atari Falcon mit MagiC getestet. Das geschilderte Problem tritt bei uns nicht auf. Leider scheint der Fehler also in Ihrem System zu liegen. Zur Lösung bräuchten wir noch mehr Daten. Red.

▣ Atari auf der Weltausstellung

Auch auf dem Schützenfest sind Atari-Rechner vertreten. Der Atari kommt beim „Sensorium“ voll zum Einsatz. Bei dieser Laser- und Multimedia-Show läuft auch heute noch (fast) alles über den Atari: zehn Atari-Rechner sorgen für die Steuerung und die Soundanlagen, angeschlossen an 20 Kilometer Kabel. Die Sensorium-Show reist durch ganz Europa.

Die Expo-Schule „IGS Garbsen“ hatte ihren Musikbereich mit Ataris ausgestattet. Zu sehen waren dort ein 520 ST^{FM} und ein Mega ST 4.

Tim Lenke, Garbsen

Wissens-Wert

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



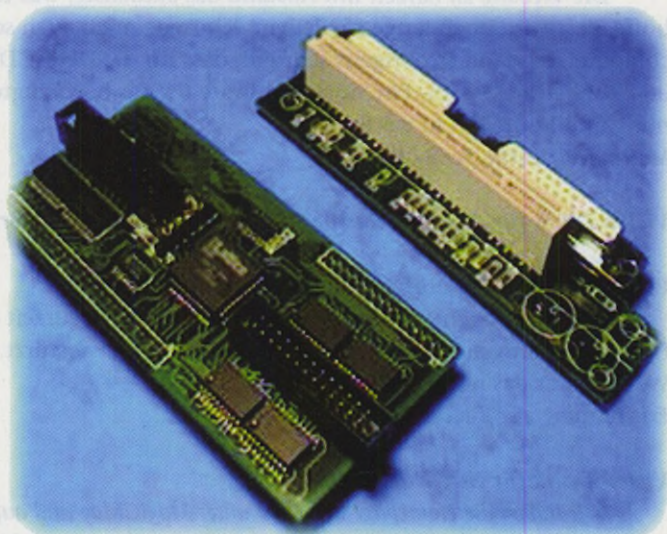
❑ PCI im Atari Falcon

Eclipse endlich auch in Deutschland erhältlich

Wie Frontier Systems bekannt gab, ist die Eclipse-Erweiterung für den Atari Falcon nun endlich auch in Deutschland erhältlich. Das Eclipse-Interface erweitert den Atari Falcon 030 um eine voll kompatible PCI-Schnittstelle. Ein zweiter PCI-Steckplatz ist erweiterbar. Die Karte ist voll steckbar und passt in den Erweiterungsbus des Raubvogels, wobei die oder der PCI-Steckplatz nach Außen geführt wird. Eine Unterstützung an eine ATI-Grafikkarte mit Rage II-Chip ist bereits realisiert, eine Anpassung an eine Ethernetkarte ist zurzeit in Arbeit. Mit der Eclipse haben Sie bald auch die Möglichkeit, die schnelle DSP-Karte „Déesse“ zusammen mit der ATI- Grafikkarte an Ihrem Falcon einzusetzen.



Um die neuen Grafikmöglichkeiten in Verbindung mit der ATI-Grafikkarte auch ausnutzen zu können, liegt der Eclipse selbstverständlich auch ein Treiberpaket bei. Dieses Paket beinhaltet ein komplett neues FDI (fVDI), das das Atari-VDI sowie ein eventuell vorhandenes NVDI ersetzt, damit die neuen Grafikauflösungen für bisherige GEM-Software sofort bereitsteht. Die ATI-Grafikkarte realisiert Auflösungen von bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten bei 65.536 Farben und einer Bildwiederholfrequenz von 85 Hz.



Die Eclipse ist sofort lieferbar. Da allerdings die Verfügbarkeit von ATI-Grafikkarten nicht garantiert werden kann, sollte vor der Bestellung per E-Mail der aktuelle Status nachgefragt werden. Der Preis für ein Eclipse-Interface inkl. einem PCI- Steckplatz beträgt DM 350.– (EUR 178.95). Zusammen mit der Grafikkarte beträgt der Preis DM 389.21 (EUR 199.–). Ein zweiter PCI- Steckplatz kommt auf DM 78.81 (EUR 39.99). Externe Gehäuse sind in Arbeit.

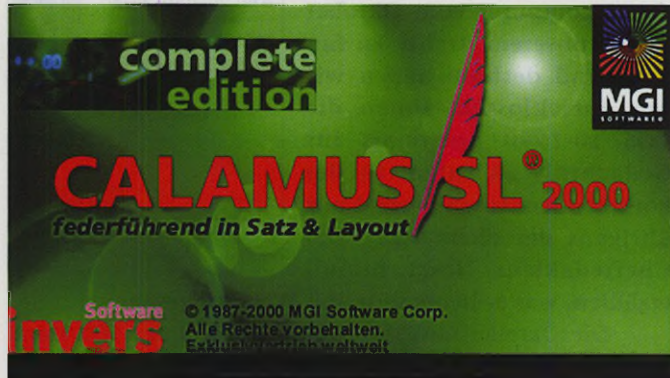
Einen Testbericht der Eclipse plus der ATI-Karte für den Falcon finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. □

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

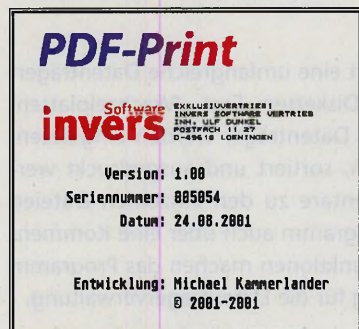
Neues von Calamus

Bridge 5 ist lieferbar

Für das professionelle DTP-Programm Calamus steht ab sofort das um die PDF-Ausgabe erweiterte Bridge-Modul zur Verfügung. Die Auslieferung sollte in diesen Tagen nach Drucklegung des Handbuchs erfolgen.



Damit Sie jetzt schon einen Vorgeschmack auf Bridge 5 bekommen, ist das Handbuch ab sofort bei invers Software online. Sie finden es sowohl als PDF-Dokument (56 Seiten, 629 KBytes) als auch im HTML-Format. Bridge 5 wird zum Preis von DM 349.- verkauft. Ein Upgrade von Version 4 kostet DM 99.-, ein Upgrade von Version 3 DM 199.-. Besonders günstig ist Bridge 5 im Bundle mit dem neuen PDF-Druckertreiber „PDF-Print“ (siehe unten). Der Komplettpreis beträgt DM 359.-.



Neu ist auch ein kompletter PDF-Druckertreiber für den Calamus. Er vereint die Vorteile der SoftRIP-Ausgabe von Calamus mit dem PDF-Format, das mittlerweile von immer mehr Druckereien und Belichtungsstudios verarbeitet wird. PDF-Print macht Druckausgaben in PDF-Dateien. Das Ergebnis sind druckbare PDFs, die keine Vektorobjekte oder durchsuchbare Texte mehr enthalten, sondern „glatte“ Dokument-Seiten, die bei der Monochrom-Ausgabe sogar schon fertig gerastert sind. Dabei bleiben alle Calamus-Besonderheiten wie Maskierungen, Transparenzen, Pfeilspitzen etc. erhalten. Bis Ende September ist der Treiber einzeln zum Preis von DM 99.- erhältlich, danach beträgt der reguläre Preis bei invers Software DM 149.-.

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

Icon Extract 1.2

Icon Extract liegt in der Version 1.2 vor. Das Programm erlaubt die Wandlung von Piktogrammen des Betriebssystems Windows in das Atari-Format.

Unterstützt werden dabei Icons mit 2, 16, 256 und 16.7 Millionen Farben. Die aktuelle Version 1.2 des Programms wandelt auch 32-Bit-Piktogramme von Windows XP. Optimiert wurde auch die Darstellung in monochromen und 16-farbigen Auflösungen des Atari. Für zukünftige Versionen plant der Entwickler Florent Lafabrie die Einbindung des XPM-Formats aus der Linux-Welt.

<http://perso.club-internet.fr/lafabrie/>

Zwei neue Spiele für den Atari Falcon

Painium Disaster ist ein neues Spiel für den Atari Falcon. Das Shoot'Em Up ist im Stil von „Wings Of Death“ gehalten. Painium Disaster bietet auf einem Standard-Falcon 25 fps und 8-Kanal-Sound. Das Spiel ist von der Webseite der Reservoir Gods herunterladbar. Ein Test findet sich voraussichtlich in Ausgabe 11-2001 der st-computer.

Die Reservoir Gods kündigten ein neues Spiel für den Atari Falcon noch für den Oktober 2001 an. „ChuChu Rocket“ überzeugt schon jetzt durch originelle Grafiken im Comic-Stil. Das Strategie-Spiel soll auch auf dem Atari ST^E laufen. Erste Screenshots finden sich auf der Webseite der Scene-Gruppe. dhs.nu

ArcView 0.8

Die grafische Packer-Shell ArcView liegt in einer neuen Version vom 11. September vor.

Das Programm wurde komplett überarbeitet. So bietet die Oberfläche zahlreiche Neuerungen wie eine BubbleGEM-Hilfe. Außerdem wurden viele Fehlerbereinigungen vorgenommen, sodass ArcView sich weiter als Standard zum Umgang mit Archiven auf dem Atari empfiehlt. Achten Sie beim Download der Freeware darauf, dass sie auch die neuesten Versionen von „Zip“ und „UnZip“ installieren.

home.tiscalinet.ch/donze/software/Index.html#ARCVIEW

Pinatubo zur Freeware erklärt

Pinatubo ist eine Ansteuersoftware für EPROM-Brenner. Unterstützt werden der Junior-Prommer, Vesuv und der Easyprommer.

Seit der aktuellen Version 2.4 wurde das Programm von seinem Entwickler Michael Schwingen zur Freeware erklärt. Das 137 KBytes umfassende Archiv vom 12. September findet sich auf der Webseite des Programmierers.

ccac.rwth-aachen.de/~michaels/

□ STune 0.90

Das Echtzeit-Strategiespiel STune liegt in der Version 0.90 vor. Ab sofort können Spielstände gespeichert und geladen werden. Im Spiel können nun auch mehrere Einheiten gleichzeitig ausgewählt werden. Hinzu kommt ein neues Energie-Management und zahlreiche Fehlerbereinigungen.

STune sollte als GEM-Spiel auf allen TOS-Rechnern arbeiten. Zum Abspielen der Samples wird ein Falcon-kompatibles XBIOS benötigt, wie es z.B. von „X- SOUND“ auch auf STs, ST^Es und TTs bereitgestellt wird. □

uni-ulm.de/~s_thuth/stune/

□ XaAES 0.931



XaAES, das freie AES-System für MiNT liegt ab sofort in der Version 0.931 zum Herunterladen bereit. Es wurden viele Fehlerbereinigungen integriert. So wurden Optimierungen an den Dialogboxen und Fenstern vorgenommen. Eine komplette Liste der Bugfixes

entnehmen Sie bitte der XaAES-Homepage. Hier findet sich wie immer auch der Quellcode des AES-Systems.

Wer sich für XaAES interessiert, sollte die Juli-/August-Ausgabe der st-computer nachbestellen. Hier findet sich ein Interview mit dessen niederländischem Entwickler Henk Robbers. □

members.ams.chello.nl/h.robbers/XaAES.html

□ Neues von Arthur98

RGF Software hat sein Programm Arthur98 überarbeitet. Arthur ist ein modernes Software-Nachschlagewerk zur bidirektionalen Sprachübersetzung von einzelnen Begriffen bis hin zu gebräuchlichen Sätzen.

Aktualisiert wurden die dazugehörigen Bibliotheken. Neu ist eine Bibliothek für die Übersetzung von Deutsch nach Niederländisch sowie eine Leerbibliothek. Die Bibliotheken Englisch/Deutsch und Französisch/Deutsch wurden überarbeitet.

Gänzlich neu ist auch das Zusatzprogramm „Textal“, das zur Konvertierung von ASCII-Textdateien in eine Arthur98-Bibliothek dient. Hierzu ist einfach eine Textdateiensammlung von A bis Z („a.txt“ bis „z.txt“) anzulegen, die nach Anfangsbuchstaben sortiert die Begriffe und deren Übersetzung in eine Richtung enthält. Textal konvertiert dann den ganzen Ordner mit den Textdateien in eine Arthur98-Bibliothek, die dann auch die bidirektionale Suche der Begriffe zulässt.

Arthur98 wird als Shareware vertrieben. Ein Registrierungsschlüssel wird für DM 39.– angeboten. □

rgfsoft.com/html/products.htm

□ Vor 11 Jahren - die TOS 10-1990

Retro-Stimmung

Zugegeben: gerade rund wirkt die Überschrift zu unserer Retro-Rubrik diesmal nicht. Aber es war partout keine Ausgabe der st-computer vom Oktober '91 in unserem Archiv zu finden. Und deshalb haben wir uns entschlossen, Ihnen die TOS 10-1990 nochmals ins Gedächtnis zu rufen. In der kommenden Ausgabe wird uns übrigens der ehemalige TOS-Chefredakteur Horst Brandl erzählen, was er heute so treibt. Wir sind gespannt.

Die Oktober-Ausgabe des Jahres 1990 der TOS stand ganz im Zeichen der damaligen Atari-Messe, die in Düsseldorf auf 20.000 m² mehr als 150 Aussteller vereinte. Hauptattraktion war natürlich der Messestand von Atari, wo endlich das neue Topmodell TT einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Atari hat dem Rechner nachträglich 32 MHz verpasst, damit er gegen den Mac II und den Amiga 3000 nicht mehr so ärmlich aussah. Neu war auch das TOS 3.06, das durch einen komfortableren Desktop überzeugen konnte. Der Preis für damals so hohe Leistungen war jedoch gesalzen: DM 8798.– verlangte Atari für seinen TT mit 8 MB RAM.

DTP-Anwender wurden mit dem Laserdrucker „SLM605“ verwöhnt, der direkt an die ACSI-Schnittstelle von TT und ST angeschlossen werden konnte.

Nicht nur aus damaliger Sicht ist das Interview mit Richard Miller interessant. Miller schwärmt hier von den Möglichkeiten, die z.B. der DSP einem System verleihen würde. Kurze Zeit später entwickelte er den Atari Falcon. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



Kurzmitteilungen

Disk-Index 2.44. Disk-Index ist eine umfangreiche Datenträger-Katalogisierungssoftware für Disketten, Fest-/Wechselplatten, CD-ROM etc. Die Inhalte der Datenträger werden eingelesen, können angezeigt, verglichen, sortiert und ausgedruckt werden. Außerdem sind Kommentare zu den einzelnen Dateien möglich, dazu verfügt das Programm auch über eine Kommentar-Automatik. Viele andere Funktionen machen das Programm zu einem mächtigen Werkzeug für die Datenträgerverwaltung.

Videoschnitt für lau. Die Video-Editing-Software Mountain wurde von seinen französischen Entwicklern ab sofort zur Freeware (vorher EUR 45.–) erklärt und kann als solche frei eingesetzt werden. Mountain setzt einen TOS-Rechner mit einer 68030-CPU und 4 MBytes RAM voraus. Erfolgreich getestet wurde das Programm auf Falcon 030, TT, Hades, Medusa, Eagle, Milan und dem PAK 030-Beschleuniger. Außerdem wird mindestens eine True Colour-Auflösung wie im Falcon benötigt, auch Grafikkarten werden unterstützt. □

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://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	2.16	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.8	ja	alle	Packer-Shell	http://home.tiscali.net/donze/
AtariCQ	0.151	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariIRC	1.19	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R8	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
CD-Writer Suite	3.2	ja	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.3.0	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
Draconis	1.74	nein	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	ja	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.6.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	ja	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	07.09.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.10	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
Icon Extract	1.2	ja	alle	Icon-Konvertierung	http://perso.club-internet.fr/laabrie/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04fl	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MiNTSetter	4.0	nein	MiNT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.543	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.50	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhal/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.51	ja	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primerent.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/
PlayMyCD!	3.09d	ja	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/
SE-Fakt	2.0	ja	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.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	2.7f1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.25	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinC	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	ja	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/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.20	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0d	ja	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDIALOG	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.931	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	0.13	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.

Atari at the Movies

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

Der Atari als Serienstar

In der vergangenen Ausgabe haben wir einen genauen Blick auf die Kinofilme geworfen, in denen Atari-Produkte eine Haupt- oder Nebenrolle spielten. Heute besuchen wir das nicht das Filmtheater, sondern legen unsere Füße vor dem Pantoffelkino hoch und schauen, ob Atari sich auch in Fernsehserien und -shows verewigt hat. Sie werden erstaunt sein, wieviele Beispiele es hier gibt.

Viele der genannten Serien liefen nie im deutschen Fernsehen – immerhin produzieren wir hierzulande genug eigenen Müll. Hinzu kommt, dass ich viele Serien nur im Original kenne und mir der deutsche Name nicht immer bekannt ist. Einige Shows werden Sie aber ohne Zweifel kennen.



Alf. In der weltberühmten und wirklich erstklassigen Serie um das Knuddelmonster aus dem All taucht hin und wieder die klassische Spielkonsole Atari VCS 2600 auf. Zwar wurde die Serie in den späten 80er Jahren produziert, ein neues Modell wollten die Produzenten offenbar aufgrund der hohen Wiedererkennbarkeit des VCS in den Vereinigten Staaten aber nicht nehmen. In einer Episode

spielt Alf mit seinem Freund Brian „Space Invaders“ auf dem 2600er. Alf landet einen Treffer und kommentiert: «Einfacher Schuss – kein Wunder, dass die Marsianer ausgestorben sind!». Wenn er es nicht beurteilen kann, wer dann?

Davis Rules. Randy Quaid und Jonathan Winters waren die Hauptdarsteller in dieser kurzlebigen Serie aus den frühen 90er Jahren über einen Direktor auf einer amerikanischen Grundschule. In einer Folge spaziert ein Mitglied des Lehrerkollegiums mit einem Atari 1040 ST unter dem Arm durch die Halle. Eine gelungene Produktplatzierung...



Flash. Der Flash wurde in seiner deutschen Comicserie in Deutschland unter dem Namen „Der Rote Blitz“ bekannt. Auch auf der Leinwand durfte der schnellste Superheld der Welt immer mal wieder auftreten. Eine eigene Serie bekam er zwischen 1990 und 1991. Die Rolle des Barry Allen wurde von John Wesley Shipp recht gut verkörpert. Die technischen Effekte sind im Gegensatz zu Serien wie „Lois und Clark“ durchaus als gelungen zu bezeichnen. Auch Atari wollte zu Recht in dieser Hightech-Serie mitwirken. In der zweiten Staffel sind im

Labor von Barry Allen aka The Flash auch Atari-Rechner der zweiten Generation, so diverse Atari TTs, zu sehen.

Freaks and Geeks. Retro-Serien über den Besuch von Highschools haben in den USA nach wie vor Hochkonjunktur wie Serien wie „Die wilden 70er“ oder die exzellente Sendung „Wunderbare Jahre“ beweisen. Auch in „Freaks und Geeks“ geht es um die etwas sentimentale Darstellung der Schuljahre. Diesmal müssen die 80er Jahre herhalten. Den Produzenten ist eine hervorragende Serie gelungen, die meines Wissens nach immer noch produziert wird.

In einer Folge befindet sich einer der Hauptdarsteller in einem Kaufhaus, das mit Spielmodulen für die Konsolen VCS 2600 und VCS 5200 nur so vollgestopft ist. Einige kleine Patzer sind den Machern jedoch passiert: die Serie spielt im Jahre 1981, und einige der gezeigten Spiele wurden erst drei bis vier Jahre später veröffentlicht. In einer anderen Folge spielen die Kids auf einem Atari 2600 die offensichtliche Automatenversion von „Asteroids“.

Growing Pains. „Family Ties“ mit Michael J. Fox war nicht nur in den Vereinigten Staaten ein großer Erfolg. In diesem Fahrwasser etablierten sich auch andere Comedy-Produktionen mit einem ähnlichen Thema. „Growing Pains“ war einer dieser Nachahmer. Trotzdem hielt sich die Serie um einen Hausmann und eine Journalistin von 1985 bis 1992. Auch Atari-Computer tauchten regelmäßig auf. So besitzt die Journalistin Carol einen Mega ST, an dem sie des öfteren arbeitet.

Full House. Von 1987 bis 1995 lief diese Familien-Comedy im amerikanischen Fernsehen. Die Qualität war nie besonders hochwertig. In einer Folge spielen einige Kids auf einer Party mit einem Lynx II. Einer der Hauptfiguren nimmt daraufhin den Lynx von einem Kaffeetisch und beginnt auch zu spielen – vergisst aber leider, das Gerät einzuschalten.

Home Improvement. Die Serie um den chaotischen „Heimwerker-König“ Tim Taylor, seine Familie und seinen Assistenten Al läuft auch in Deutschland noch mit großem Erfolg. Nach einigen Anfangsschwierigkeiten hat sich „Home Improvement“ zu einer exzellenten Comedy-Show gemausert, in der Tim Allen brilliert. In Deutschland wurde ihr der mehr als misslungenen Titel „Hör mal, wer da hämmert“ verpasst – wie soft ein totaler Griff ins Klo.



Ein Atari taucht gleich in der ersten Staffel der Serie auf. Im Wohnzimmer der Familie Taylor steht ein Atari VCS 7800. Grunz, grunz!

It's Gary Shandling's Show. Der Komiker Garry Shandling spielte sich in dieser Serie von 1986 bis 1990 selbst. Ihm ist eine brillante Show gelungen, die meines Wissens nach nie den Weg nach Deutschland geschafft hat. 8 Bit-Computer von Atari dienten oft als Requisite, so stand ein XE auf >>

>> dem Schreibtisch der Nachbarskinder der Serienfamilie. Nette Werbung!

Katts and Dog. Nach „Scott und Hutch“ waren Filme mit Polizeihunden sehr beliebt – in Deutschland gab es den dümmlichen Kläffer „Kommissar Rex“. In der kanadischen Serie „Katts and Dog“ (1988-1991) ging es ebenfalls um einen Cop und seinen Freund, den netten Polizeihund. Atari versorgte die Serie mit Computer-Hardware. Im Abspann jeder Folge ist zu lesen: «Computers supplied by Atari (Canada) Corp».



Knots Landing. „Knots Landing“ war ein direkter Ableger der „Mutter aller Soap-Operas“ Dallas. Die Serie lief im deutschen Fernsehen unter dem Titel „Unter der Sonne Kaliforniens“ und handelte von J.R.s und Bobbys Looser-Bruder

Gary Ewing und seiner peinlichen Frau Val. Die Nachbarn der netten Ewings sind die MacKenzies. Warum ich Ihnen das erzähle? Weil die Kinder von Karen MacKenzie in einer Folge auf einem Atari VCS 2600 „Space Invaders“ spielen. Zwischen 1979 und 1993 wurden immerhin 344 Episoden gedreht.



Married... with Children. Al Bundy und seine chaotische Familie ist wohl jedem Fernsehzuschauer nachhaltig bekannt. Al ist dabei so etwas wie die reale Umsetzung eines Homer Simpson, eines amerikanischen Familienvaters, der kein Stereotyp auslässt. In „Eine schrecklich nette Familie“ wird der unrühmliche Stammhalter Bud von seinem Vater auf dem College besucht. Im Hintergrund der Studentenbude ist ein Atari ST zu sehen.

My Secret Identity. In „My Secret Identity“ geht es einmal mehr um einen Jungen, der übernatürliche Kräfte erlangt und fortan als Superheld sein Unwesen treibt – das ist doch einmal eine ganz neue Idee! Immerhin erlangte sie eine Lebensdauer von drei Jahren (1988-1991). Im Abspann der kanadischen Actionserie erschien regelmäßig wie bei „Katts and Dog“ der Hinweis: «Computers supplied by Atari (Canada) Corp». Hätte Atari Kanada vielleicht die Marketingabteilung der Hauptzentrale werden sollen?

My Two Dads. Recht chaotisch ging es zu in dieser Serie aus dem Jahre 1987. Ein Kinder wird von den ehemaligen Freunden ihrer Mutter adoptiert. Einer ist ein erfolgreicher Geschäftsmann, der andere ein chaotischer Rockmusiker. Turbulenzen sind also vorprogrammiert. Recht ungewöhnliche, aber höchst effektive Erziehungsmethoden legen die Väter auch an den Tag: auf einem Atari VCS 7800 spielen sie

recht unerfolgreich „Pole Position“, um den Effekt betrunkenen Autofahrens zu demonstrieren.

Mystery Science Theatre 3000. Das „Mystery Science Theatre 3000“ lief zwischen 1988 und 1999 regelmäßig im amerikanischen Fernsehen und zog 1996 einen eigenen Kinofilm nach sich. Die Serie ist nicht leicht mit anderen Comedy-Shows vergleichbar und besticht durch intelligenten, hervorragenden Humor. Die Geschichten sind dabei im Science Fiction-Genre angesiedelt. Ein Mensch und ein Roboter sind in einer Erdumlaufbahn gefangen und müssen die schlechtesten Filme aller Zeiten über sich ergehen lassen. In einer Folge darf ein Atari 800 als Sicherheitssystem vor chaotischen Mumien dienen.

Parker Lewis Can't Loose. Parker Lewis lief auch in Deutschland sehr erfolgreich quasi als Serienumsetzung der Teeniekomödie „Ferris macht blau“. Die Comedy-Serie besticht durch wirklich originelle Einfälle, exzellente Darsteller und eine ungewöhnliche Kameraführung. Sie lief zwischen 1990 und 1993. Die Produzenten müssen wahre Atari-Fans gewesen sein, denn immer wieder treten Produkte aus Sunnyvale in den Folgen auf. So sind z.B. ein Lynx, verschiedene VCS, ein Portfolio, ein Atari 800 und ein ST zu sehen. In den Jugendzimmern der Hauptpersonen hingen außerdem Atari-Poster. Wenn diese Sendung also wiederholt wird, sollten Sie sie unbedingt aufzeichnen!

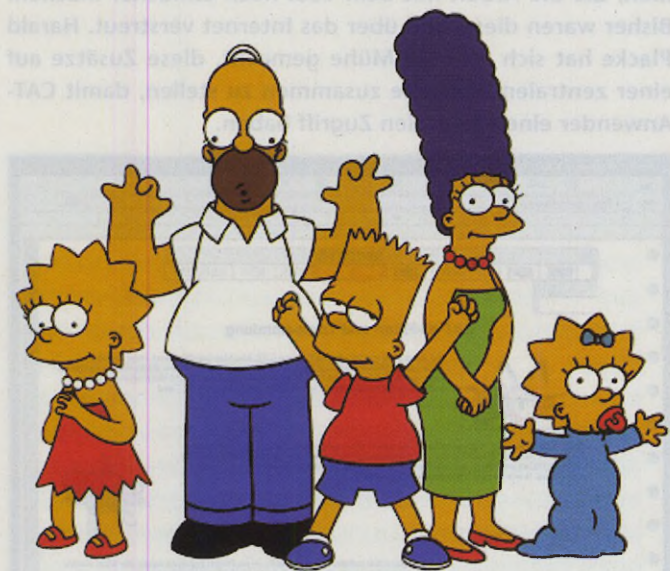
Pointman. Pointman war ein grausige Serie um einen Besitzer eines Strandclubs, der Freunden hilft und so in Kriminalfälle gerät. Ein riesiger Skandal, das ganze, und zu Recht nach einer Staffel 1995 wieder beerdigt. Höhepunkt: in einer Folge wird ein holografisches Spiel auf einem gelb bemalten Jaguar gespielt. Na ja, immerhin...

Pirates of Silicon Valley. In diesem abendfüllenden TV-Drama aus dem Jahre 1999 wird die Rivalität zwischen Steven Jobs von Apple und Bill Gates von Microsoft etwas seifenartig wiedergegeben. Auch in Deutschland ist der Film als VHS-Video erhältlich. Erwähnt wird auch der Flugzeugabsturz von Apples Mitbegründer Steve Wozniak, der zu seinem Ausstieg bei Apple führte. Während >>



>> seines Krankenhausaufenthalts spielt er auf einem Atari VCS 2600. Auf dem Bildschirm ist jedoch kein VCS-Spiel abgebildet – die Grafiken sind einfach zu gut. Wahrscheinlich handelt es sich um ein Spiel auf einem Apple II-Rechner.

Silver Spoons. Zwischen 1982 und 1987 lief diese Serie um ein reiches amerikanisches Kind, das so seine Probleme mit dem Aufwachsen hat. In einer Folge bricht Rick mit dem Computer seines Vaters in den Rechner der Regierung ein. Und auf welchem Rechner tun sie das wohl? Richtig, ein Atari 800 darf wieder einmal ran. Auf dem 8 Bit-Atari wird eine ca. 15 Sekunden lange Animation gezeigt, die den gecrackten Code zeigt, einen Warnton abspielt und das Drahtgitter eines Flugzeugs abbildet.



The Simpsons. Nicht mehr viel sagen muss man wohl zu dieser absoluten Kultserie, die nach wie vor sehr erfolgreich weltweit läuft und zeigt, wie gut Fernsehen sein kann, wenn es von Leuten mit einem Gehirn gemacht wird. In einer Folge wird unsere amerikanische Lieblingsfamilie von schleimigen Aliens entführt. Diese wollen den Erdlingen ihre

„hochentwickelte“ Videospieltechnik demonstrieren und führen „Pong“ vor. Bart ist wie zu erwartend nicht sonderlich beeindruckt.

That 70's Show. Diese amerikanische Serie aus dem Jahre 1998 läuft in Deutschland unter dem Titel „Die wilden 70er“ auf RTL. Es geht um einige Jugendliche, die in den 70er Jahren groß werden. In einer Folge der sehr gelungenen Comedy versuchen die Kids, die Paddles einer Pong-Machine kleiner zu machen, damit das Spiel schwerer wird. In einer anderen Folge spielen sie stiehlt auf einem Atari VCS 2600.



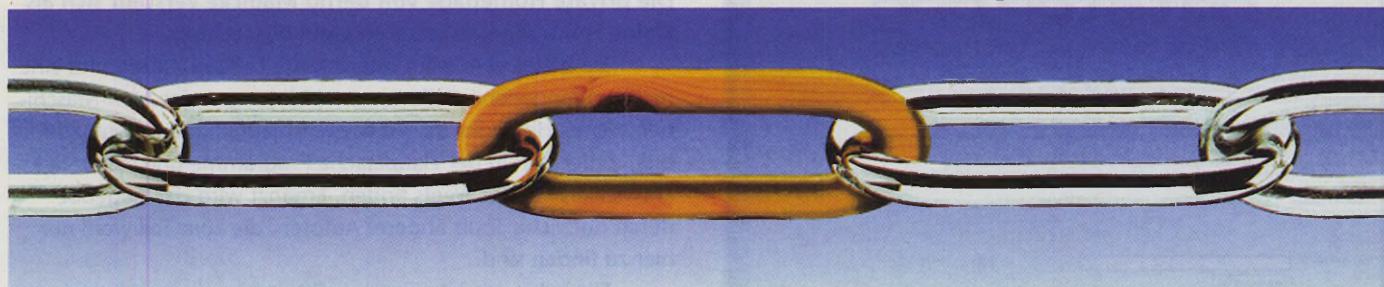
Three's Company. John Ritter spielt die Hauptrolle in dieser Serie, die zwischen 1984 und 1985 produziert wurde. In der Episode „Furley vs. Furley“ spielen zwei Hauptpersonen auf einem Atari VCS 2600 ein Fußball-Spiel. Das VCS steht auf dem Wohnzimmertisch und ist sehr häufig zu sehen.

V: The Mini-Series. Wenig Informationen stehen mir zu dieser amerikanischen Serie zur Verfügung, die ich selbst nie gesehen habe. Zwei Nebendarsteller – ein Mensch und ein Ausserirdischer – spielen auf einem Atari VCS 2600 eine Partie „Space Invaders“.

Weird Science. Weird Science ist eine lustige Mischung aus Comedy und Science Fiction. Zwischen 1994 und 1997 wurden 48 Episoden gedreht. In einer Folge spielen die Hauptdarsteller auf einem Atari Jaguar „Alien vs. Predator“.

You Can't Do That On Television. Recht bizarr ging es auch in dieser amerikanischen Serie zu, die zwischen 1979 und 1990 143 Episoden erreichte. In einer Folge aus dem Jahre 1982 geht es um Abhängigkeiten, und auch Videospiele wurden natürlich erwähnt. Eine Hauptperson wird von einer Rakete aus „Missile Command“ getroffen, und am Ende der Show werden mehrere Charaktere von „Pac Man“ aufgefressen. Guten Appetit! □

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



Bleiben Sie beim Atari!

Atari im Netz

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

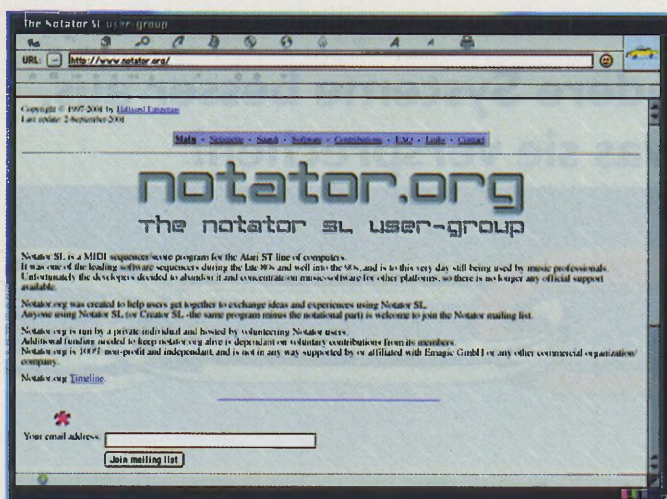
Text & Surfen: Thomas Raukamp

The Notator SL user-group

notator.org

Der Notator SL war über Jahre neben Cubase eines der verbreitetsten Sequencing- bzw. Notationsprogramme auf dem MIDI-Markt. Mittlerweile unterstützt Emagic (ehemals C-Lab) den Atari bekanntermaßen nicht mehr, sodass auch der Support für das ehemalige Vorzeigeprodukt für den ehemaligen Vorzeigerechner fallen gelassen wurde.

Aber Atari-Anwender wissen sich ja zumeist selbst zu helfen – so auch Hallvard Tangeras. Bereits 1997 eröffnete er eine Mailingliste rund um den Notator und seinen kleinen Bruder Creator, der weltweit mittlerweile immerhin 140 Mitglieder angehören. Aus der Mailingliste erwuchs nun eine Webseite, die für jeden Notator-Anwender schnell zur neuen Heimat im Netz der Netze werden sollte. Die "Notator SL user-group" bietet Tipps und eine FAQ-Liste (äußerst umfangreich!), Links und Software-Downloads rund um den Notator. In letzterer Kategorie finden sich auch die letzten Updates, Schriftsätze, Druckerreiber und Demos der Sequencerprogramme. Natürlich wird eine Originalversion zum Updaten vorausgesetzt, Software-Piraterie wird also nicht hoffähig gemacht – obwohl sich sicher nicht nur der surfsüchtige Artikelautor langsam fragt, warum mittlerweile millionenschwere Unternehmen wie Emagic und Steinberg ihre Atari-Programme nicht längst selbst als Freeware bereit gestellt haben, immerhin wurde der Grundstock des Erfolgs ja auf dem Atari geschaffen. Es ist also Zeit, der Commu-



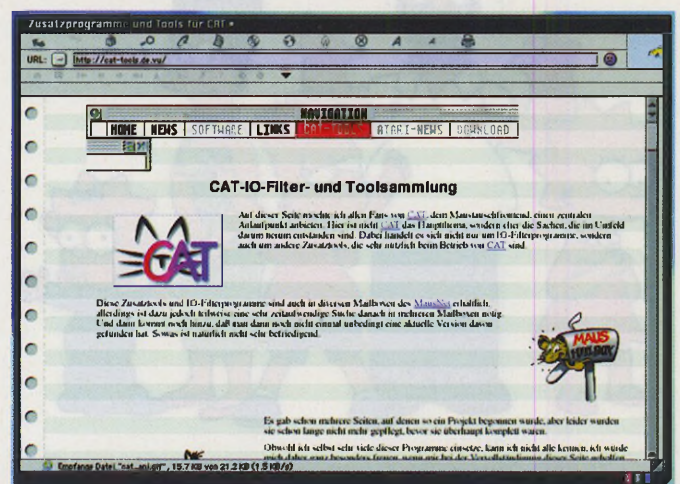
nity etwas zurück zu geben, meine Herren!

Bis dahin ist die neue Notator SL-Webseite ein hervorragender Anlaufpunkt für alle Nutzer des Programms. Das Layout ist unaufdringlich und auch auf Classic Ataris schnell darstellbar. Wer tiefer in die Materie einsteigen möchte, sollte sich auf der Mailingliste eintragen. □

Zusatzprogramme und Tools für CAT

cat-tools.de/vu

CAT ist ein Programm zum Austausch von Nachrichten im MAUSnet, das unter Atari-Anwendern aufgrund seines familiären Charakters immer noch hoch im Kurs steht. Rund um das MAUSnet-Frontend gibt es eine Reihe von Programmen, die die Arbeit mit dem Tool noch einfacher machen. Bisher waren diese wild über das Internet verstreut. Harald Placke hat sich nun die Mühe gemacht, diese Zusätze auf einer zentralen Webseite zusammen zu stellen, damit CAT-Anwender einen zentralen Zugriff haben.



Wer sich bisher nicht weiter mit CAT beschäftigt hat, wird erstaunt sein, wieviele Tools es zu diesem Programm tatsächlich gibt. Dabei stehen nicht nur IO-Filterprogramme zum Herunterladen bereit, auch nützliche Tools, die die Arbeit mit CAT erleichtern, werden geboten. □

x-com.atari.org

home.t-online.de/home/BMaedicke

Die private Homepage von Bernd Mädicke versteht sich als kleine Hommage an unseren Lieblingsrechner.

Sie bietet eine recht interessante Linksammlung und eine recht umfangreiche Gallerie mit Abbildungen der Atari-Maschinen. Klares Highlight der Webseite ist jedoch die Download-Rubrik, in der sich in der Hauptsache Programme und Spiele des Entwicklers Holger Weets finden. Ergänzt wird das Angebot durch nützliche Tools anderer Autoren, die zum Teil wohl nur hier zu finden sind.

Für jeden Atari-Anwender gibt es hier ein paar interessante Programme, Links und Bilder zu finden. □

MACLIFE Mehr Wissen, mehr Software!

Jeden Monat mit der exklusiven
Leser-CD im Heft.



Testen Sie jetzt das Mac-Life-Abo. 3 Hefte und 3 CDs für nur 20 Mark!

15,40 Mark gespart!

Bestellen Sie gleich heute:

Tel. +49 (0431) 200 766-0

Fax +49 (0431) 209 903-5

E-Mail: abo@maclife.de

Weitere Angebote unter www.maclife.de/abonnement

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

Abowunsch: Wenn ich nicht bis 4 Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe von mir hören lasse, wünsche ich die Verlängerung auf ein Jahres-Abonnement zum Preis von 119,- DM (Ausland zzgl. 20,- DM). Dieses kann nach Ablauf des Jahres jederzeit mit Geld-zurück-Garantie gekündigt werden. Ich zahle für das einzelne Heft nur 9,92 DM (Inland)!

Ihre Abo-Vorteile

- ✓ Sie sparen im Probe-Abo 15,40 DM. So kosten Heft und CD weniger als 7,- DM frei Haus!
- ✓ Auch im Jahres-Abo sparen Sie bares Geld: 22,60 DM pro Jahr, das sind mehr als 2 kostenfreie Ausgaben, die wir Ihnen als Dankeschön schenken!
- ✓ Mac-Life kommt jeden Monat frei Haus, im Inland ohne zusätzliche Versandkosten.
- ✓ Sie verpassen keine Ausgabe und sind immer top aktuell informiert, denn Mac-Life kommt kurz vor dem Verkauf im Handel zu Ihnen nach Hause.

☐ Ataquarium

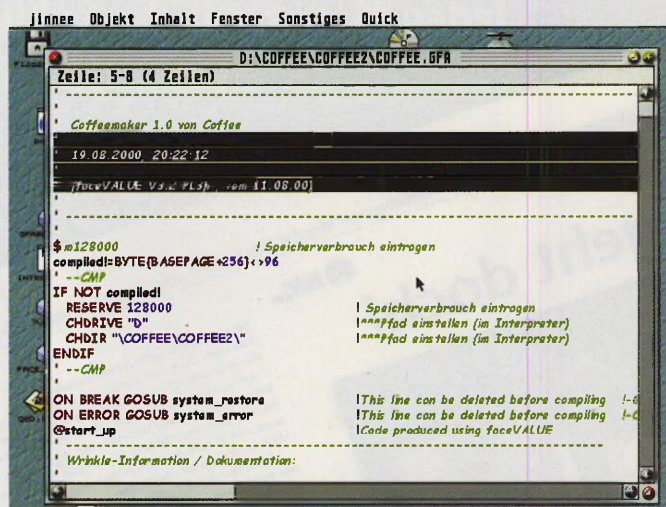
Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt von nun an regelmäßig Einblick in die Programmierung von Applikationen und verrät Tipps & Tricks.

Text: Matthias Jaap

☐ Ein Bo...? Nein, eine Bombe!

Ein Monat ist vergangen, um über das Mystery-Bild nachzudenken. Um die Bombe platzen zu lassen, verrate ich, worum es sich handelt: es ist ein GFA-Editor – und zwar nicht das verstaubte Vorserien-PD-Modell, das 1993 auf diversen PD-Serien auftauchte, sondern ein vollwertiger Ersatz des Original-Editors.

Meine Informanten haben mir mitgeteilt, dass das Programm in der Lage ist, .GFA-Dateien ohne externe Programme oder Teile des Original-Interpreters zu laden und auch wieder abzuspeichern – mit Syntax-Coloring und automatischem Einrücken. Mehr darf ich aber auch schon nicht verraten, denn der freundliche Herr, der mich beim Schreiben des Artikels beob-



achtet, hat nicht nur ein erstklassiges Zahnpastagrinsen, sondern auch eine blitzblank polierte Pistole mit Schalldämpfer: „Sie dürfen zwar alles wissen, aber nicht alles schreiben!“. Ah ja, dafür gibt man doch gerne die Pressefreiheit auf...

OLGA. Bevor dieses Ataquarium völlig in Agentenklischees versinkt, kommen wir lieber gleich zum ersten Thema: OLGA. Diese Erweiterung gehört in jeden Auto-Ordner und verlinkt Objekte. Wer z.B. im HP-Penguin eine HTML-Datei speichert und diese auch in CAB geöffnet hat, der wird merken, dass CAB die Datei neu lädt. Beide Programme kennen sich eigentlich gar nicht, daher braucht es einen Unterhändler, der vermittelt (womit wir wieder beim Agentenfilm wären). Bei diesem melden sich beide Anwendungen beim Start an. Öffnet CAB ein HTML-Dokument, bekommt der Unterhändler eine Notiz. Der Penguin hingegen spricht mit dem Händler immer dann, wenn ein Dokument abgespeichert wird. Der Unterhändler ist - wie sollte es anders sein - OLGA. Obwohl die Unterstützung der OLGA-Grundfunktionen sehr einfach ist, gibt es immer noch Programme, die das Programm nicht unterstützen.

Um die OLGA-Unterstützung wirklich kinderleicht zu machen, habe ich eine OLGA-Library in Form eines faceVALUE-Wrinkles zusammengestellt, die sich auch auf der stc-Diskette von diesem Monat findet. Wrinkles haben den Vorteil, dass sie eine Routine viel besser in ein Programm einbinden können als eine nachladbare LST-Datei. Die ganze Anmeldung bei OLGA wird automatisch vorgenommen.

Noch ein paar Sätze zur Leistungsfähigkeit der OLGA-Lib. Sie ermöglicht das Anlegen von OLGA-Servern und -Clients. OLGA-Server sind Programme, die vorzugsweise zum Abspeichern von Dokumenten verwendet werden. So wird man vermutlich nicht den Text aus qed kurz in Luna einladen, um dort ein paar Änderungen vorzunehmen. Viele Editoren sind nur OLGA-Server, und diese sind auch etwas einfacher zu programmieren. OLGA-Clients sind häufig Anzeigeprogramme ohne große Bearbeitungsfunktionen - wie eben CAB.

Natürlich sind diese beiden Definitionen kein Dogma, und fast jedes Programm kann Dateien öffnen und abspeichern. Programme können sowohl Client als auch Server sein. Bisher werden von der OLGA-Lib aber nur OLGA-Server richtig >>



>> unterstützt.

Die Erweiterung, die das Einbetten von Dokumenten in andere Dokumente erlaubt (OLGA ID4), soll hier nicht beschrieben werden, da ihre Umsetzung in GFA-Basic alles andere als trivial ist.

Olgalib.lst gehört in das Wrinkles-Verzeichnis von faceVALUE. Beim nächsten Start des Programms erscheint die Library mit „OLGA-Library 1.2“ in der Listbox. Neben den

OLGA-Routinen wird auch eine Funktion zur Abfrage von Environment-Strings eingebunden. Diese wird gegebenenfalls von der OLGA-Lib benötigt. In der Prozedur user_on_open wird ole_init eingebunden, in user_gem_messages sind es ole_new und olga_exit.

Angenommen, unser Programm hat eine Funktion „Speichern“, dann muss in die Speicher-Funktion nur folgender Funktionsaufruf eingefügt werden:

```
@olga_update(dateiname$)
```

„dateiname\$“ ist der volle Pfad- und Dateiname der Datei. Ist diese Datei in einem OLGA-Client gerade geöffnet, so wird die Datei dort neu geladen. ☐

Olgalib.lst

```
REM FV WRINKLE: LIST
REM FV TITLE: OLGA Library v1.2
REM FV NAME: olga_lib
REM FV user_gem_messages
    @ole_new                !ííFVW:olga_libíí
    @olga_exit              !ííFVW:olga_libíí
REM FV END
REM FV user_on_open
    @ole_init              !ííFVW:olga_libíí
REM FV END
REM FV ENDHEADER

> PROCEDURE olga_suchen
` Sucht OLGA (wird über ole_init aufgerufen)
manid&=APPL_FIND("OLGA  ")
IF manid<0
b$=@environment$("OLGAMANAGER")
manid&=APPL_FIND(b$)
ENDIF
IF manid<0
olga!=FALSE
ENDIF
RETURN

> PROCEDURE olga_update(a$)
IF manid>-1 AND olga!=TRUE
a$=a$+CHR$(0)
BMOVE V:a$,st_guide%,LEN(a$)
DIM message&(7)
message&(0)=olga_update&
message&(1)=ap_id&
message&(2)=0
LONG{V:message&(3)}=st_guide%
message&(5)=0
message&(6)=0
message&(7)=0
~APPL_WRITE(manid&,16,V:message&(0))
DO
~EVENT_MESAG(V:message&(0))      ! Auf Antwort warten
LOOP UNTIL message&(0)=olga_init&
IF message&(7)=0
olga!=FALSE
ELSE
olga!=TRUE
ENDIF
ERASE message&()
ENDIF
RETURN

> PROCEDURE ole_init
` Initiation und Anmeldung bei OLGA, Belegung
einiger Standard-Variablen
@olga_suchen
ole_init&=18768
ole_exit&=18769
ole_new&=18770
olga_init&=4662
olga_update&=4664
olga_ack&=4665
olga_start&=4678
IF manid>-1
DIM msg&(7)
msg&(0)=ole_init&
msg&(1)=ap_id&
msg&(2)=0
msg&(3)=3
msg&(4)=0
msg&(5)=0
msg&(6)=0
msg&(7)=0
~APPL_WRITE(manid&,16,V:msg&(0))
DO
~EVENT_MESAG(V:msg&(0))      ! Auf Antwort warten
LOOP UNTIL msg&(0)=olga_init&
IF msg&(7)=0
olga!=FALSE
ELSE
olga!=TRUE
ENDIF
ERASE msg&()
ENDIF
RETURN

> PROCEDURE ole_exit
` Wenn das Hauptprogramm beendet wird, wird
diese Prozedur aufgerufen
IF manid>-1 AND olga!=TRUE
DIM msg&(7)
```

```

msg&(0)=ole_exit&
msg&(1)=ap_id&
msg&(2)=0
msg&(3)=0
msg&(4)=0
msg&(5)=0
msg&(6)=0
msg&(7)=0
~APPL_WRITE(manid&,16,V:msg&(0))
ERASE msg&()
` @appl_write(manid&,ole_exit&,0,0,0,0,0,"")
ENDIF
RETURN
> PROCEDURE olga_exit
` Hat sich OLGA beendet?
IF m0&=ole_exit& AND m1&=manid&
olga!=FALSE
ENDIF
RETURN
> PROCEDURE ole_new
IF m0&=ole_new&
m1&=manid&
@ole_init
ENDIF
RETURN
> PROCEDURE olga_rename(a$,b$)
` LOCAL a$,b$
` a$: alter Dateiname
` b$: neuer Dateiname
` Meldet, das eine Datei umbenannt wurde (z.B.
über eine Funktion "Speichern als..."
IF manid&>-1 AND olga!=TRUE

```

```

adr%=@mxalloc_global(512)
CHAR{adr%}=a$
adr2%=@mxalloc_global(512)
CHAR{adr2%}=b$
msg&(0)=olga_rename&
msg&(1)=ap_id&
msg&(2)=0
msg&(3)=WORD(SWAP(adr%))
msg&(4)=WORD(adr%)
msg&(5)=WORD(SWAP(adr2%))
msg&(6)=WORD(adr2%)
msg&(7)=0
~APPL_WRITE(manid&,16,V:msg&(0))
~MFREE(adr%)
~MFREE(adr2%)
ENDIF
RETURN
> FUNCTION environment$(such$)
a=SHEL_ENVRN(a%,UPPER$(such$))
IF a%>0
a$=CHAR{a%}
IF INSTR(a$,"=")>0
a=INSTR(a$,"=")
env$=RIGHT$(a$,LEN(a$)-a)
ELSE
env$=a$
ENDIF
RETURN env$
ELSE
RETURN ""
ENDIF
ENDFUNC

```

▢ Impressum der st-computer

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

Redaktionelle Mitarbeiter: Bengy Collins, Joachim Fornallaz, Ali Goukassian, Matthias Jaap

Redaktion:

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 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 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5

<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abonnementbetreuung:

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.

© Copyright 2001 by falkemedia

Voll dabei!



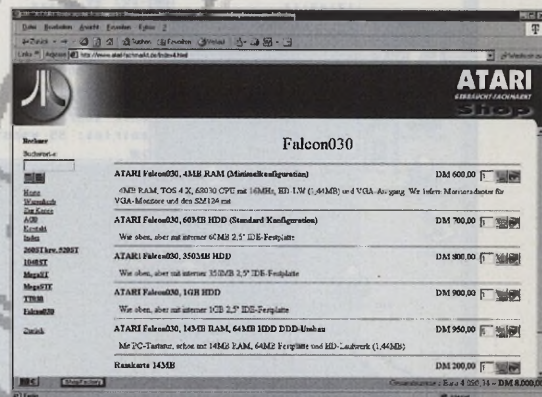
ATARI FACHMARKT PETER DENK



- 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.



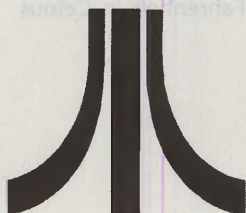
Surfen Sie mal wieder vorbei!

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

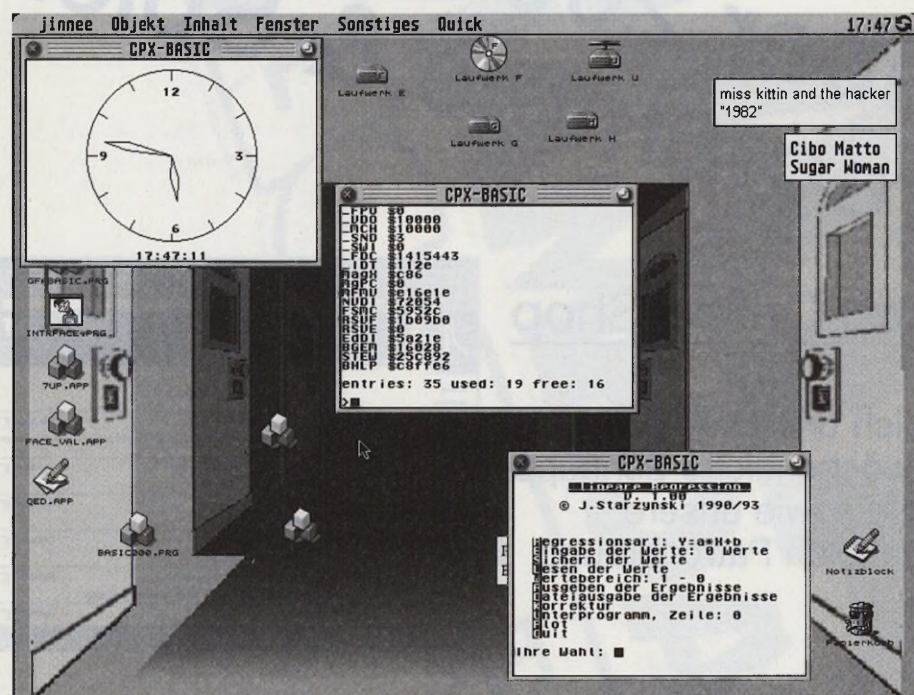


ATARI FACHMARKT PETER DENK

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

□ CPX-Basic 1.10

Wir schreiben das Jahr 2001. Das CPX-Basic kehrt nach mehrjähriger Abwesenheit zum Planeten Atari zurück um fremde Variablen, unbekannte IF-ENDIF-Bedingungen und neue WHILE-WEND-Schleifen auszugeben.



□ The Continuing Mission

Text: Matthias Jaap

Atari führte mit dem TT auch ein neues Kontrollfeld ein: XControl. Dieses sollte die vielen kleinen ernsthaften Accessories ersetzen, die sich auf den Bootlaufwerken tummeln. Da die Anzahl von Accessories auf sechs begrenzt war, waren die Anwender sehr wählerisch. Keine leichte Zeit also für „etwas andere“ Accessories. Das neue Kontrollfeld war von Atari auch nur dazu gedacht, um Einstellungen vorzunehmen, doch diverse Programmierer verfrachteten den Biorhythmus, Spiele und sogar einen Basic-Interpreter in das kleine CPX-Fenster.

Dieses CPX-Basic [1] ist eines der wenigen CPX-Module, das auch im Quelltext verfügbar sind. Auf diversen CDs (u.a. auch der SDK-CD) ist eine Datei des Quelltextes jedoch beschädigt, wodurch eine Kompilation fehlschlug.

Nach einem öffentlichen Aufruf im Usenet konnte eine intakte Kopie aufgetrieben werden. Das Resultat ist eine neue Version des auf „Chipmunk Basic“ basierenden Basic-Interpreters.

We're the Chipmunks. Chipmunk Basic [2] ist ein bekannter Basic-Dialekt auf diversen Systemen. Obwohl es aktiv weiterentwickelt wird, orientiert sich das Basic stark an den Basic-Versionen der 80er Jahre. Aufwändige Befehle, um Dialogboxen oder Menüleisten zu gestalten, fehlen. Aus den ersten Versionen des Chipmunk Basic entwickelten sich diverse Dialekte – u.a. das CPX-Basic. Unter dem ursprünglichen Namen existiert das Basic auf Mac-Computern, präsentiert sich aber auch dort relativ altmodisch, unterstützt dafür aber den AppleScript-Standard und die Sprachausgabe.

CPX-Basic. CPX-Basic läuft vollständig im CPX-Fenster ab und arbeitet mit einem eigenen Zeichensatz. Das Basic ist

grafikfähig und arbeitet mit Zeilennummern. Der relativ kleine Bereich des CPX-Fensters schränkt das Basic etwas ein. So sind nur 256*176 Bildpunkte und ein 32*22 Zeichen Textdisplay verfügbar. Das Basic implementiert alle wichtigen Befehle der klassischen Basic-Versionen, sodass alte Basic-Programme gut übertragbar sind. Voraussetzung ist natürlich, dass keine spezielle Hardware angesprochen wird (zu erkennen z.B. an POKE-Befehlen).

Die Standard-Basic-Befehle sollen hier nicht noch einmal erklärt werden, dazu gibt es genug Fachliteratur und eine ausführliche Dokumentation, die dem Programmarchiv beiliegt. Diese Dokumentation umfasst allerdings nicht die neuen Befehle der Version 1.10.

Installation. Das Modul kommt gleich in vier Ausführungen:

- Basic000.cpx: Standardausführung für alle Rechner
- BasicA00.cpx: Diese Version benutzt den Systemzeichensatz, was aber nicht ganz sauber ist (LINE-A). Probleme mit Grafikkarten sind daher nicht auszuschließen.
- Basic030.cpx: entspricht dem Basic 000, benötigt aber mindestens einen 68020-Prozessor und 68881-FPU.
- BasicA30.cpx: wie Basic030, jedoch mit Systemzeichensatz.

Getestet wurde Basic000.cpx unter dem Kontrollfeldersatz COPS.

Die neue Version. Seit der letzten Version 1.07 sind zwei Updates erschienen, beide vom Autor dieses Artikels. Die Erweiterungen der Version 1.10 bestehen aus neuen Befehlen und alternativen Befehlen für bereits bestehende Kommandos. Der komplette Quelltext des CPX-Basic liegt bei und eignet sich auch dazu, andere Programme in ein CPX-Fenster zu befördern.

Neue Befehle. Der Autor hat eine persönliche Vorliebe für die Umrechnung von Celsius in Fahrenheit, ohne jemals in den USA gewesen zu sein. Der Befehl celsius(x) rechnet Fahrenheit in Celsius um: >>

```
>> print celsius(80)
```

ergibt angenehme 26.66666 Grad Celsius. Natürlich gibt es auch Befehle, um die Nachkommastellen abzuschneiden. Die Umkehrfunktion lautet `fahrenheit(x)`:

```
print fahrenheit(40)
```

40 Grad Celsius klingen in der Einheit Fahrenheit noch heißer: 104 Grad Fahrenheit.

Die nächsten zwei Befehle sind identisch mit den entsprechenden C-Befehlen und kommen auch im erweiterten Chipmunk Basic für den Mac vor. `ceil(x)` würde wohl jeder gerne auf seinen Gehaltsscheck anwenden, denn er rundet immer auf:

```
ceil(4.4)
```

```
ceil(4.6)
```

```
ceil(4.1)
```

ergibt immer „5“.

Das Gegenstück zu `ceil` heißt `floor` und rundet ab – ideal für Rechnungen:

```
floor(4.4)
```

```
floor(4.6)
```

```
floor(4.1)
```

ergeben alle 4.

Ebenfalls dem Mac-Chipmunk und C entlehnt sind die Befehle „`moveto`“ und „`lineto`“. Mit ihnen können einfache Turtle-Grafiken (bekannt aus Logo) erstellt werden. `moveto x,y` schiebt den Grafikcursor auf die Position `x,y`. Es wird dabei noch nichts gezeichnet. `lineto x,y` zeichnet von der Position des Grafikcursors aus eine Linie auf die neuen Koordinaten `x,y`.

Alternative Befehl. Damit sich das Umschreiben von Basic-Programmen anderer Dialekte in Grenzen hält, gibt es in CPX-Basic 1.10 alternative Befehle. Aus dem AppleSoft Basic stammt der Befehl „Home“. Er setzt den Cursor auf die linke, obere Ecke und löscht den Bildschirm.

Um den Cursor zu positionieren gibt es gleich zwei neue Alternativen. Der Original-Befehl ist `gotoxy`, neu sind `Locate` (div. Basic-Varianten) und `Position` (XL-Basic).

Nicht aus Basic, sondern aus Fortran kommt „Dimension“, ein Synonym für „Dim“.

Kommentare sind auch in Kurzform möglich, d.h. „`“` statt „`REM`“.

Zukünftiges. CPX-Basic wird wieder weiterentwickelt, der Quelltext ist so aufgebaut, dass relativ einfach neue Befehle

hinzugefügt werden können. Denkbar wäre auch eine weitere Anpassung an COPS, womit eine Fenstergröße von 512*384 möglich wäre. Interessant ist auch das Konzept des CPX-Basic, denn der CPX-Teil und das Basic sind relativ gut voneinander getrennt. Es ist möglich, den Basic-Teil durch eine andere Programmiersprache zu ersetzen oder ein eigenes Programm einzusetzen. CPX-Basic simuliert intern ein VT52-Display, daher könnten viele TOS-Programme in das CPX-Fenster verfrachtet werden.

Im Archiv des CPX-Basic 1.10 befindet sich der komplette Quelltext von CPX-Basic, das unter der GPL (Gnu Public License) vertrieben wird.

Fazit. CPX-Basic ist kein Konkurrent zu Omikron oder GFA-Basic. Es ist vielmehr ein sauberer, etwas altmodischer Basic-Dialekt, der mit Tausenden alter Basic-Programme kompatibel ist. Diese können dann zur Entspannung neben der Arbeit benutzt werden. ☐

Quellen:

[1] mypenguin.de/prg/

[2] <http://www.nicholson.com/rhn/basic/>



**Ein Weltpark
für die Wale**

GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

Fax: 040/3 06 18-100

e-mail: mail@greenpeace.de

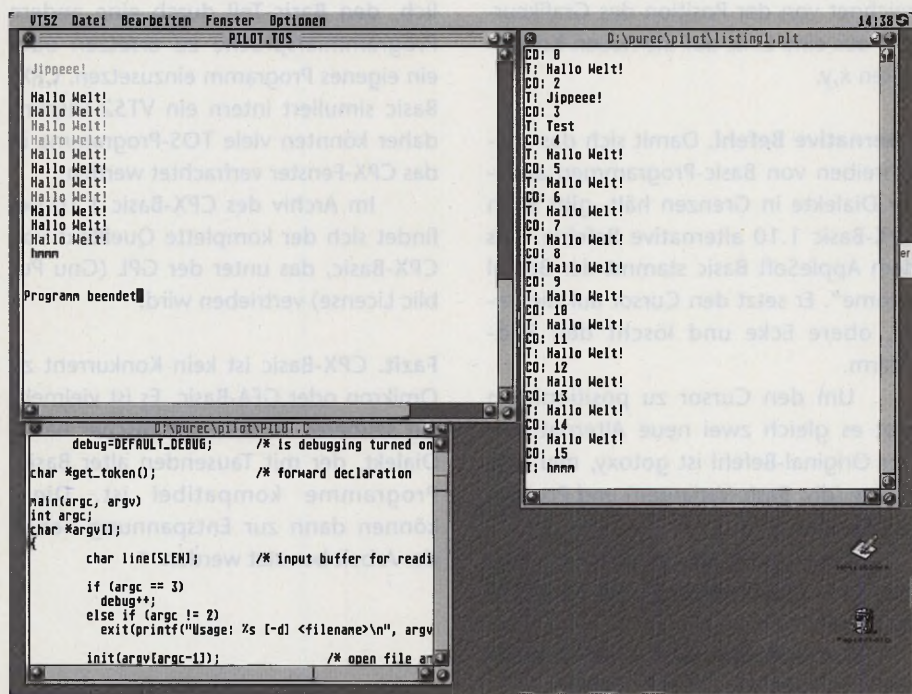
www.greenpeace.de

Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

01732

□ Pilot Atari

In der letzten Zeit erschien ein ganzer Haufen an neuen Programmiersprachen. Eröffnet wurde dieser Reigen von PILOT.



□ Die logische Sprache

Text: Matthias Jaap

Auch wenn es für Nicht-Programmierer manchmal so erscheint, als ob es nur eine Handvoll an Programmiersprachen gibt, so existieren doch im Untergrund, in Firmen und an Universitäten in Wahrheit Hunderte. Zweifellos wird eine Sprache aber eher wahrgenommen, wenn eine große Firma dahintersteht. Es darf darüber spekuliert werden, ob Sprachen wie Java oder C# die gleiche Aufmerksamkeit erzielt hätten, wenn nicht Sun bzw. Microsoft kräftig dafür die Werbetrommel rühren würden. Es entstehen aber ständig neue Sprachen, und alte werden neu aufgelegt. Selbst die eigenartigste Sprache wurde nicht ohne Grund erfunden und im Internet gibt es gar eine Gruppe Programmierer, die alte, fast ausgestorbene Sprachen neu belebt. Ob diese Sprachen nun tatsächlich genutzt werden, ist eher zweitrangig.

PILOT. Auch Pilot wurde nicht ohne Grund aus dem Boden gestampft. Ein Problem früher Computersysteme war, dass sie viel zu kompliziert zu programmieren waren. Einige US-amerikanische Schulen hatten zwar einen Computer, aber das Erlernen einer Programmiersprache war zu langwierig sowohl für Lehrer als auch für Schüler. Speziell für diese Zielgruppe wurde an der Universität von Kalifornien „Pilot“ entwickelt, eine Abkürzung für „Programmed Inquiry, Learning, Or Teaching Language“. Damit ist auch eines der wesentlichen Elemente der Sprache erwähnt: Inquiry (engl. Nachfrage). Ein Pilot-Programm tritt in einen Dialog mit dem Benutzer. Dies kann in etwa mit einem Textadventure verglichen werden. Der Sprachschatz von Pilot ist eher beschränkt, die Syntax extrem einfach und somit ist die Sprache selbst von Anfängern sehr schnell zu erlernen. BASIC erscheint im Vergleich mit Pilot komplex und kompliziert. Mit Pilot konnten sich Schüler und Lehrer gleich auf die Problemlösung spezialisieren.

Pilot wurde zuerst im Jahre 1962

veröffentlicht, von der IEEE wurde die Sprache im Jahr 1991 standardisiert – ein weiteres eindrucksvolles Beispiel, wie lange ein Standardisierungsprozess selbst in der schnelllebigen Computerbranche dauern kann.

Acht Bits. Nachdem Pilot auf den frühen Computern eine zeitlang beliebt war, kam es zur zweiten Blütezeit auf den 8-Bit-Computern. Atari veröffentlichte sogar ganz offiziell Pilot für den XL auf einem Steckmodul. Andere, bekanntere Sprachen wie C und Pascal fühlten sich auf den Heimcomputern nie so richtig heimisch, da sie teilweise zwei Diskettenlaufwerke benötigten. Pilot war hingegen sehr klein, genügsam und ein „Quasi-Standard“ existierte bereits.

Das „Atari Pilot“ gilt als eine der extravagantesten Varianten von Pilot. Atari erweiterte den Sprachschatz erheblich und führte sogar die aus Logo bekannten Turtle-Grafiken ein – durchgesetzt hat sich diese Erweiterung jedoch nicht. Das Antic Magazine widmete den erweiterten Pilot-Funktionen in Atari Pilot eine ganze Artikelserie.

Heute. Pilot hat sich in den Jahren kaum weiterentwickelt, und so ist die Sprache auf 16-Bit-Computern völlig in der Versenkung verschwunden. Kommerzielle Varianten gab es keine mehr, aber in der Public Domain-Szene des PC erschienen ein paar Pilot-Interpreter.

Einer dieser Interpreter stammt von Dave Taylor und ist aus dem Jahr 1985. Dieses „Taylor-Pilot“ entspricht trotz seines Alters weitgehend dem IEEE-Standard. Was sein Programm hervorgehoben hat, ist der Open-Source-Gedanke: der komplette Quelltext in Ansi-C liegt bei. Damit ist eine Portierung auf den ST ein Kinderspiel. Glücklicherweise kümmern sich einige Internet-Seiten um diese alten Quelltexte und betrieben ein regelrechtes „Programmiersprachen-Museum“.

Seit 1987 verfügbar ist „Tiny-Pilot“ von B. Rockmann. Diese Implementation wurde speziell für den ST geschrieben und weist sogar eine Menüleiste und Hilfsfunktionen auf. Im Gegensatz zum Taylor-Pilot benötigt Tiny Zeilennummern. Interessanterweise ist Tiny komplett in GFA-Basic geschrieben und >>

>> wird zurzeit mit faceVALUE überarbeitet, sodass bald eine saubere GEM-Version zur Verfügung stehen sollte. Lange Zeit war Tiny verschollen, da es wohl nur auf der „Karstadt-PD-Serie“ veröffentlicht wurde.

Neben diesen beiden Atari-Versionen gibt es noch ein paar Open-Source-Varianten, die vielleicht irgendwann ihren Weg auf den ST finden. „RPilot“ [1] ist ein aktuelles Sourceforge-Projekt. Pilot-Interpreter lassen sich in jeder Sprache schreiben, auf Geschwindigkeit kommt es bei dieser Sprache nicht an.

Taylor-Pilot. Die ST-Umsetzung (Pilot Atari) war in der Version 1.0 bis auf wenige Änderungen völlig identisch zur PC-Version. Dies bedeutet natürlich auch zwangsläufig, dass die Atari-Variante keine grafische Oberfläche bietet. Sie arbeitet jedoch problemlos in jedem VT52-Fenster, wie z.B. dem in MagiC integrieren. Die Limitierungen, die dadurch entstehen (z.B. keine Grafik) wiegen nicht allzu schwer, da die Pilot-Sprache ohnehin keine Grafik- oder Sound-Befehle kennt. Damit ist eine weitgehende Kompatibilität der Pilot-Varianten untereinander gegeben.

Taylor-Pilot ist ein Pilot-Interpreter und führt die aktuelle Programmzeile auch gleich aus. Ein Editor ist nicht eingebaut, und so muss das Pilot-Programm mit einem Texteditor geschrieben werden. Welche Endung das Programm trägt, ist für Pilot unbedeutend. Zum schnellen Testen liegt „Pilot.tst“ bei, ein umfangreiches Test-Programm für den Interpreter. Es liefert auch einen guten Überblick über die Sprache. Das Pilot-Programm wird einfach dem Taylor-Pilot übergeben, und schon wird die Ausführung gestartet.

Mit der Version 1.1 löst sich Pilot Atari [2] etwas von seinen Wurzeln, denn es sind neue Befehle eingeführt worden, die das Original-Taylor-Pilot nicht kennt. Um die Beispiele dieses Artikels alle nutzen zu können, sollten Sie Version 1.2 von Pilot Atari besitzen.

Tiny-Pilot. Auch Tiny-Pilot ist ein Pilot-Interpreter, jedoch kann im Moment noch nicht abgeschätzt werden, ob diese Version ähnlich leistungsfähig wie das Taylor-Pilot ist. Fest steht, dass die Be-

fehlerweiterungen von Pilot Atari auch der Neuauflage von Tiny-Pilot zukommen werden. Tiny besitzt keinerlei Dokumentation, aber ein Hilfsbildschirm zeigt alle möglichen Pilot-Befehle.

Programme können direkt im Interpreter eingegeben werden. Ein Beispielprogramm ist mitgeliefert und stellt einen einfachen, wenn auch nicht gerade pädagogisch wertvollen Spanisch-Vokabeltrainer dar. Das Interessanteste dürfte wohl der Quelltext in GFA-Basic 2.0 sein. Das Programm sieht wie ein typischen Atari-PD-Programm von 1987 aus und kritzelt seine Ausgaben ungeeignet auf den Bildschirm.

Hallo Welt! Das erste Pilot-Programm ist – wie sollte es anders sein – das berühmte „Hallo Welt!“. Starten Sie dazu einen Texteditor und tippen Sie folgende Zeile ein:

```
T: Hallo Welt!
```

Einfach, oder? Dieses Mini-Programm wird als „hallowelt.plt“ gespeichert und als Parameter dem pilot.tos übergeben. Der Pilot-Interpreter gibt nun den Text „Hallo Welt!“ aus und beendet sich.

In Pilot ist es üblich, die Befehle abzukürzen. „T“ ist die Abkürzung für „TYPE“ und gibt Text auf den Bildschirm aus. Manche Pilot-Varianten erlauben auch die Verwendung ausgeschriebener Befehle:

```
TYPE: Hallo Welt!
```

Dieses ist jedoch derzeit in Pilot Atari nicht zulässig. Dafür funktioniert folgendes Beispiel:

```
T: Pilot ist toll.
: Pilot ist doof.
: Pilot ist ...
```

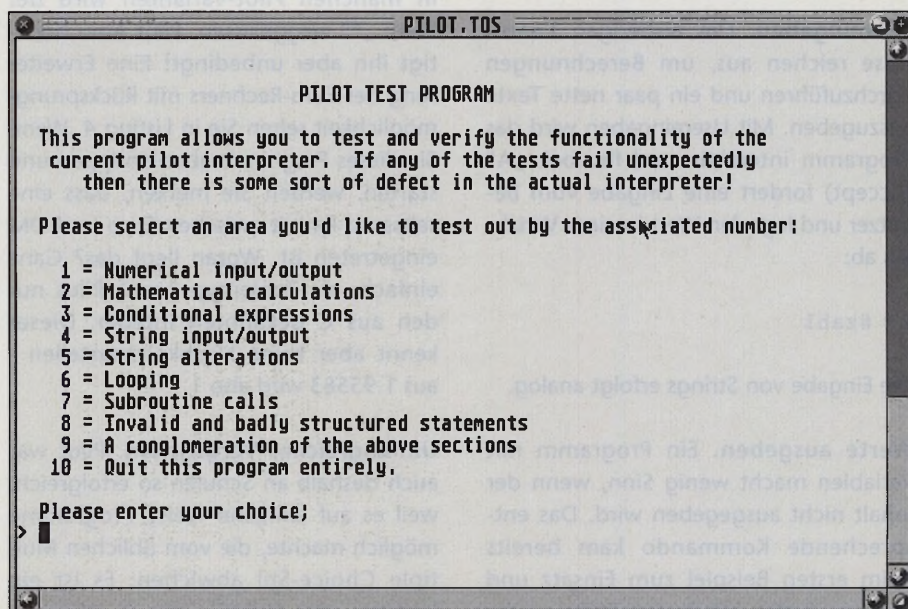
Zeile zwei und drei kommen ohne Befehle daher. Trifft der Pilot-Interpreter aber auf eine solche Zeile, wiederholt er einfach die letzte ausgeführte Anweisung, also „T“.

Kommentare. Das „R“-Kommando fügt einen Kommentar ein, der vom Interpreter ignoriert wird:

```
R: Kommentar
```

Variablen. Pilot unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung bei Variablen. In Variablen werden Benutzereingaben gespeichert und Berechnungen durchgeführt. Pilot kennt allerdings nur zwei Variablentypen: Strings und numerische. Letzere umfassen den gleichen Wertebereich wie Integer-Variablen in anderen Sprachen (in Pilot Atari -32000 bis 32000). Variablennamen können bis zu 10 Zeichen lang sein, Umlaute oder ähnliche Sonderzeichen (Ausnahme: der Unterstrich „_“) sollten nicht verwendet werden. >>

▣ Pilot Atari macht seine Ausgaben in einem VT52-Fenster.



>> Um Strings und numerische Variablen zu unterscheiden, bekommen sie ein Zeichen vorangestellt:

\$hallo – ist eine String-Variable
#hallo – ist eine numerische Variable

Obwohl beide Variablen den gleichen Namen haben, werden sie unabhängig voneinander verwaltet.

Variablen belegen. Um etwas mit einer Variable anzufangen, muss sie zunächst einen Wert zugewiesen bekommen. Dazu existiert der „C“-Befehl (Compute: berechnen). Eine einfache Belegung sieht so aus:

```
C: #answer = 1
```

Natürlich können auch Berechnungen mit diesem Kommando durchgeführt werden. Pilot Atari kennt neben den vier Grundrechenarten noch Klammern.

Strings werden auf die gleiche Weise definiert. Im Gegensatz zu anderen Sprachen muss man den Stringinhalt nicht in Anführungszeichen setzen. Mit dem Compute-Befehl können Strings verknüpft werden:

```
C: $text1 = Hallo
C: $text2 = Welt
C: $text3 = $text1 $text2
```

In dem String \$text3 wird „Hallo Welt“ stehen.

Usereingaben. Die bisherigen Kenntnisse reichen aus, um Berechnungen durchzuführen und ein paar nette Texte auszugeben. Mit Usereingaben wird das Programm interaktiv und flexibel. „A“ (Accept) fordert eine Eingabe vom Benutzer und legt den Wert in einer Variablen ab:

```
A: #zahl
```

Die Eingabe von Strings erfolgt analog.

Werte ausgeben. Ein Programm mit Variablen macht wenig Sinn, wenn der Inhalt nicht ausgegeben wird. Das entsprechende Kommando kam bereits beim ersten Beispiel zum Einsatz und kann auch den Inhalt von Strings oder

numerischen Variablen ausgeben. Damit dies geschieht, muss einfach der Variablenname eingesetzt werden:

```
C: $test = stc
T: Kürzt man st-computer ab,
erhält man... $test
```

\$test in der zweiten Zeile wird automatisch durch den Variablenwert ersetzt. Es darf auch mehr als eine Variable in einer Zeile vorkommen, nur Berechnungen sind innerhalb des „T“-Kommandos nicht möglich. Damit sind wir in der Lage, die Beispielprogramme 2 und 3 zu verstehen.

Labels. Labels definieren eine Stelle, die über ein Pilot-Kommando angesprungen werden kann. Da Pilot Atari keine Zeilennummern kennt, kann nicht einfach durch Angabe einer Nummer auf eine bestimmte Zeile verzweigt werden.

Die Syntax, in der Labels definiert werden, weicht etwas vom Standard ab:

```
*einziel
```

Für die Schreibweise von Labelnamen gilt das gleiche wie für Variablen.

Um nun ein Label anzuspringen, wird das „J“-Kommando (Jump) eingesetzt, das dem „GOTO“ in Basic entspricht:

```
J: *einziel
```

In manchen Pilot-Varianten wird der Stern „*“ weggelassen. Pilot Atari benötigt ihn aber unbedingt! Eine Erweiterung des Euro-Rechners mit Rücksprungmöglichkeit sehen Sie in Listing 4. Wenn Sie dieses Programm aber eintippen und starten, werden Sie merken, dass eine seltsame Parität zwischen Euro und DM eingetreten ist. Woran liegt das? Ganz einfach: als Zahlentyp kennt Pilot nur den aus C bekannten Integer. Dieser kennt aber keine Nachkommastellen – aus 1.95583 wird also 1.

Umfangreiches Vergleichen. Pilot war auch deshalb an Schulen so erfolgreich, weil es auf einfache Weise Programme möglich machte, die vom üblichen Multiple Choice-Stil abwichen. Es ist ein leichtes, eine Usereingabe anzufordern

und dann zu prüfen, ob die Eingabe gültig ist oder nicht.

Das Match-Kommando („M“) vergleicht die letzte User-Eingabe mit einer Liste von Strings. Wenn Pilot eine Übereinstimmung findet, wird die Variable „#matched“ auf „1“ gesetzt und „#which“ auf die Position der Übereinstimmung.

```
T: Nennen Sie einen bekannten
Heimcomputer-Hersteller!
```

```
A: $hersteller
```

```
M: Atari Apple Commodore
Sinclair Amstrad Tandy
```

Wird bspw. „IBM“ eingegeben, nimmt „#matched“ den Wert „0“ an. Wenn Sie z.B. „Commodore“ eintippen, ist der Wert von „#matched“ „1“ und „#which“ wird auf „3“ gesetzt.

```
YesYesNoNo
```

Damit das Programm eine Fehleingabe bei dem letzten Beispiel nicht einfach so hinnimmt, gibt es eine einfache Vergleichsmöglichkeit. Die Kommandos „TY“ und „TN“ greifen auf „#matched“ zu und geben einen Text aus, wenn „#matched“ größer als 0 ist (TY) bzw. gleich 0 ist (TN). TY ist die Abkürzung für „TYPE YES“ und TN für „TYPE NO“.

In der Version 1.15 von Pilot Atari gibt es eine Abkürzung für die Abkürzung: Y und N. Zwar wird normalerweise immer TY/TN verwendet, aber aus Gründen der Kompatibilität zu rpilot wurde Pilot Atari erweitert.

Beispielprogramm 5 ist das „Heimcomputer-Programm“, erweitert um eine Antwort des Interpreters.

Unterprogramme. War das „J“-Kommando äquivalent zu „GOTO“ in Basic, so gibt es auch das „GOSUB“ in Pilot.

Ein Unterprogramm wird mit einem Label-Bezeichner eröffnet. Danach kommen die Anweisungen der Unteroutine, die mit dem „E“-Kommando beendet wird. Der Interpreter springt nun zum nächsten Befehl, der nach dem Unterprogrammaufruf steht. Wurde kein Unterprogramm aufgerufen, beendet „E“ das Programm.

Unterprogramme werden nicht mit „J“, sondern mit „U“ (Use) >>

>> aufgerufen. Beispielprogramm 6 illustriert dies.

Komplexe Bedingungen. Die einzigen Bedingungen, die wir besser kennen gelernt haben, sind TY und TN. Die Pilot-Syntax kennt aber noch komplexere Bedingungen, die direkt hinter dem Kommando definiert werden:

```
T(#alter>=18):
Wow, schon volljährig!
```

Der Text wird nur dann ausgegeben, wenn #alter größer oder gleich 18 ist. In der Bedingung können auch die üblichen mathematischen Operationen durchgeführt werden:

```
T(#wuerfel1+#wuerfel2=12):
Ein Pasch!
```

Die Operatoren sind: =, <, >, <> (Ungleich), <= (kleiner/gleich), >= (größer/gleich).

Eine solche Bedingung kann hinter jedem Pilot-Befehl stehen.

Pilot-Erweiterungen. Die Version 1.0 von Pilot Atari beherrschte praktisch nur das Standard-Pilot. Es gab von einigen Pilot-Dialekten diverse Befehlserweiterungen, die nicht ihren Weg in den IEEE-Standard fanden. Damit nun Programme dieser Dialekte auch mit Pilot Atari genutzt werden können, kamen in der Ver-

sion 1.1 neue Befehle hinzu. Wie immer, wenn ein Standard verlassen wird, leidet die Portabilität. Nicht jede Pilot-Variante beherrscht die neuen Befehle, und Pilot Atari kennt längst nicht jede Befehlserweiterung von Pilot. Leider sind im Internet Programmiersprachen für 8-Bit-Systeme kaum zu finden, sonst könnten noch mehr Erweiterungen von Atari Pilot (für den XL) integriert werden.

„Pause“ (PA) pausiert das Programm für eine bestimmte Anzahl Sekunden. Diese Erweiterung stammt von Nevada und Atari Pilot:

```
PA(#test<4): 5
```

...wartet 5 Sekunden, wenn „#test“ kleiner als 4 ist.

„Typehang“ (TH) entspricht dem Type-Kommando. Der einzige Unterschied ist, dass nach der Ausgabe des Textes kein Zeilenumbruch erfolgt.

Clearhome (CH) löscht den Bildschirm.

Color (CO) ändert die Textfarbe. Dieses Kommando ist exklusiv für Pilot Atari:

```
CO: 1
```

Es sind die 16 Standardfarben ansprechbar. 0 ist auf vielen Systemen weiß, 15 schwarz. Natürlich kann auch der CO-Befehl eine Bedingung enthalten.

Die folgenden Kommandos werden von der Version 1.15 nicht interpretiert,

kommen aber in aktuellen Pilot-Interpretern vor.

„Execute“ (X) führt Pilot-Code aus, der sich in einer Variablen befindet. Damit lässt sich selbst-modifizierender Code erstellen.

„Shell“ (S) führt einen Betriebssystembefehl aus. Dies ist in kommandozeilenorientierten Betriebssystemen kein Problem, auf dem Atari ist das Kommando zu vernachlässigen.

„Generate“ (G) wird den Weg in Pilot Atari finden. „G“ kreiert eine Zufallszahl und ist damit wichtig für Spiele.

„Position“ (POS) positioniert den Cursor an einer bestimmten Stelle.

Übertragung von anderen Dialekten.

Pilot Atari ist nicht vollständig kompatibel zu den alten 8-Bit-Dialekten. Grafik- und Soundbefehle existieren nicht. Einfache Programme müssten nach dem Entfernen der Zeilennummern laufen. Beim Atari Pilot können einzelne Speicherzellen angesprochen werden (ähnlich POKE in Basic):

```
C: @B53248=#X
```

Somit können natürlich nette Effekte erzielt werden, übertragbar auf den ST ist ein solches Programm aber nicht. Zudem widerspricht dies dem Konzept von Pilot als Lehrsprache. □

Quellen:

- [1] rpilot.sourceforge.net
- [2] mypenguin.de/prg/

Beispielprogramme

Beispiel 2

```
R: Einfaches Namen-Programm
A: Hallo, wie heißt Du mit Vornamen?
T: $vorname
A: $nachname
T: Und der Nachname?
A: $nachname
T: Sehr erfreut, $vorname $nachname!
```

Beispiel 3

```
R: Rechner
T: Verdoppeln Sie Ihren Einsatz:
A: #einsatz
C: #doppelt = #einsatz*2
T: Neuer Wert: #doppelt.
```

Beispiel 4

```
R: Eurorechner
*anfang
T: Wert in DM eingeben:
A: #dm
C: #euro = #dm/1.95583
T: Das sind #euro Euro.
```

```
: Drücken Sie <Return>, um einen weiteren Wert
auszurechnen
A: $antwort
J: *anfang
```

Beispiel 5

```
T: Nennen Sie einen bekannten Heimcomputer-Hersteller!
A: $hersteller
M: Atari Apple Commodore Sinclair Amstrad Tandy
Y: Richtig, $hersteller ist ganz schön bekannt!
N: $hersteller ist nicht wirklich ein Heimcomputer-
Hersteller, oder?
```

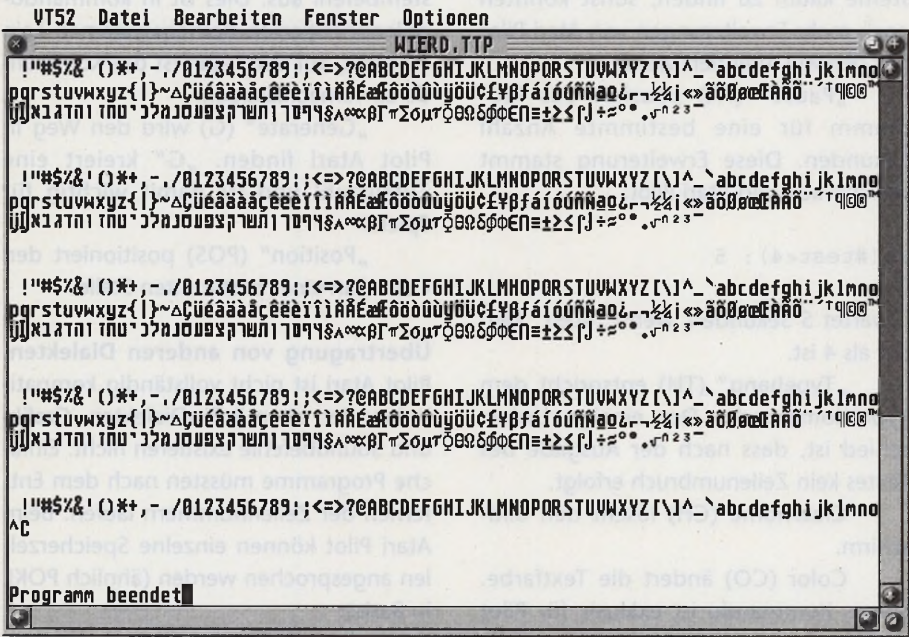
Beispiel 6

```
U: *unterprog
T: Unterprogramm beendet!
J: *beenden

*unterprog
T: Mitten im Unterprogramm!
E:
*beenden
```

Wierd Atari

Noch eine neue Programmiersprache – und eine höchst seltsame dazu.



Verrückter geht's nicht

Text: Matthias Jaap

Schweißnass sitzt der Programmierer vor seinem Programmcode. Nach vielen Stunden intensiven Programmierens ist er in jenem Stadium, in dem er die Pizza trinkt und die Cola isst. Das Programm hat noch Bugs. Irgendwo wurde der Stern falsch gesetzt und das ganze Konstrukt bricht zusammen. Als sich nach der bewährten Try&Error-Routine der Erfolg endlich einstellt, erschüttert ein lauter Jubelschrei das ganze Haus. Der Nachbar ruft den örtlichen Pater an, um sich zu erkundigen, ob Teufelsaustreibungen noch durchgeführt werden und der Woodstock-Fan nebenan frohlockt: Joe Cocker ist ins Haus eingezogen!

Dabei ist doch bloß ein Programm geschaffen worden, das den Text „Hallo Welt“ ausgibt. Ein Programm, für das man selbst als blutiger Anfänger selten länger als 10 Minuten bräuchte - wenn die verwendete Programmiersprache nicht "Wierd" hieße.

Wierd. Wierd gehört zu den sogenannten „tarpit“-Sprachen. Diese zeichnen sich durch eine extrem kleine Kommando-Anzahl aus. Die Sprache ist ein Produkt der Befunge-Mailingliste, wo darüber debattiert wurde, ob Befunge ein zu großes Sprachschwergewicht sei. Dies führte zu einem Streit, welche Sprache mit dem kleinsten Sprachumfang auskommt. Eine Mini-Ausgabe von Befunge gewann diesen Wettbewerb: „BeF****“ mit sieben Befehlen.

Doch manche meinten, dass schon der klassische Sprachbefehl der falsche Weg sei und schlugen eine visuelle Programmiersprache vor: die Anwendung der Geometrie um eine Reihe von Kommandos auszudrücken. Diese Sprache hat auf den ersten Blick nur ein einziges Kommando - und ist somit eine extreme Herausforderung für jeden Programmierer.

Wierd stammt von Chris Pessey [2], der das Konzept einer winkelorientierten Sprache in einen Interpreter gegossen hat. Das ganze Gebilde hat den Namen Wierd bekommen, eine Mischung aus „weird“ (eng. seltsam, eigen-

artig) und „wired“ (das Aussehen von Programmen dieser Sprache). Der Interpreter wurde in Ansi-C verpasst und fiel somit dem Autor dieses Artikels in die Hände, der nach der Portierung des Taylor-Pilots Ausschau nach weiteren Programmiersprachen hielt [1].

Esoterische Programmiersprachen. Wer nicht gerade im Internet danach sucht, wird denken, das heute nur noch wenige Programmiersprachen verwendet werden: Assembler, Basic, C, Pascal. Tatsächlich kommen ständig neue Sprachen hinzu. Die „esoterischen Programmiersprachen“ sind eigentlich nutzlos und mehr als Scherz gedacht. Mittlerweile gibt es eine Menge solcher Sprachen (u.a. Fromage, dis, Malbolge, Sally ...), aber bis vor kurzem noch keine für den Atari. Auf der anderen Seite gibt es Sprachen, die zwar ernst gemeint sind, deren Sprachkonzeption aber als furchtbar gilt. „Intercal“ wird hier häufig genannt.

Wierd Atari. Die Atari-Version von Wierd ist ein TOS-Programm und benutzt daher nicht die Maus. Es wird ein Programm empfohlen, dass die Ausgaben in ein GEM-Fenster lenken kann. Das Programm läuft unter allen TOS-Versionen und den diversen Aufsätzen.

Da Wierd über keinen eigenen Editor verfügt, müssen die Programme in einem externen Editor geschrieben werden. Syntax-Coloring ist nicht notwendig, da Wierd streng genommen nur einen Befehl kennt. Auch wenn Wierd aus dem Unix-Bereich kommt, besteht es nicht auf Unix-Zeileneenden.

Die Sprache. Wierd unterscheidet nur zwischen zwei Zeichen: einem Leerzeichen und etwas anderem. Eine Kette von Nicht-Leerzeichen ergibt ein Wierd-Programm. Die Ausführung beginnt mit dem ersten Zeichen der Datei und geht dann weiter nach rechts unten. Dies geht solange weiter, bis ein Umdrehen erforderlich ist. Der Interpreter nimmt aber immer den Weg des geringsten Widerstands und bevorzugt den Weg, der gerade gegangen wird. Ein Beispiel aus dem Handbuch: >>

*
*
*

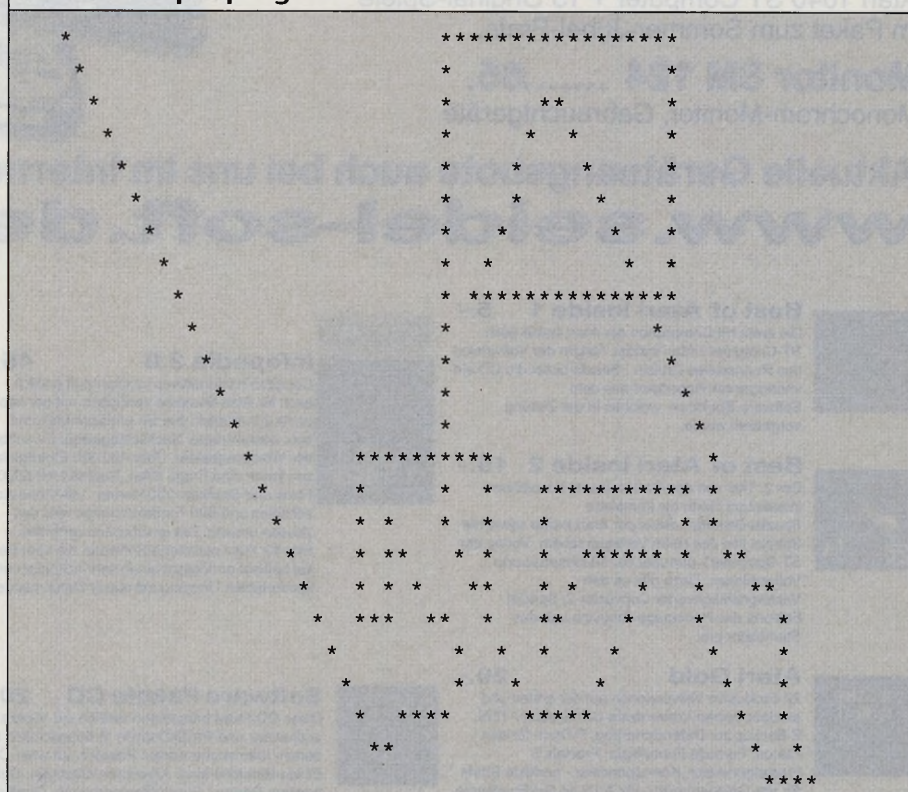
Vollkommen isolierte Zeichen erzeugen einen Fehler:

***** *

Die Befehle, die ausgeführt werden, werden durch den Winkel bezeichnet:

- 0 Grad: keinen Befehl ausführen, im Programmtext weitergehen.
- 45 Grad: eine „1“ wird auf dem Stapel abgelegt.
- 90 Grad: liefert den letzten Wert des Stapels. Ist der Wert Null, wird mit der Programmausführung normal weiter gemacht. Bei einem anderen Wert wird die Richtung umgedreht.
- 135 Grad: liefert den letzten Wert des Stapels. „Null“ veranlasst den Interpreter die nächsten zwei Werte zu nehmen und diese als Koordinaten für den nächsten Wert zu gebrauchen. Der erste Wert beschreibt die X-Achse und der zweite die Y-Achse. Der ermittelte Wert wird auf dem Stapel abgelegt. Ist der Wert jedoch nicht „Null“, wird der Wert unterhalb der Koordinaten vom Stack genommen und an den Koordinaten abgelegt.
- 180 Grad: eine Lücke überspringen, wenn möglich. Ansonsten wird das Programm beendet.
- 225 Grad: liefert den letzten Wert des Stapels. Bei „Null“ wird ein Zeichen von der Eingabe gelesen und auf dem Stapel abgelegt. Ansonsten wird der letzte Stack-Wert als Zeichen ausgegeben - auf diese Weise wird auch lesbare Text erzeugt.
- 270 Grad: entspricht 90 Grad.
- 315 Grad: der obere Wert des Stapels wird mit dem darunterliegenden substituiert. Beide Werte werden vom Stapel genommen und das Ergebnis wieder raufgeschoben.

Wierd-Beispielprogramm



Es stehen somit nur zwei Rechenarten zur Verfügung. Diese Befehle reichen für das Ausgeben von Texten und einfachen Rechenaufgaben. Um zu verdeutlichen, wie ein fertiges Programm aussehen kann, sehen Sie sich am besten das Listing an. Dieses Programm - das auch im Wierd-Archiv enthalten ist - gibt den kompletten Zeichensatz des STs aus und läuft in einer Endlosschleife.

Schwierigkeit. Selbst das Beschreiben der Sprache verursacht schon einen Drehwurm. Es ist eine Herausforderung für jeden Programmierer und zudem eine prima Verschlüsselungsmethode, denn selbst mit der Sprachbeschreibung dauert die Analyse eines Wierd-Programms einige Zeit.

Wer erfolgreich ein Wierd-Programm geschrieben hat, möge es bitte an [3] schicken, damit mehr Beispiele mitgeliefert werden können.

Sourcecode. Basis zu Wierd ist der 14 KB große Sourcecode in ANSI-C. Die Atari-Version wurde um ausführlichere Fehlermeldungen in Deutsch und Englisch erweitert. Im Archiv sind auch sämtliche Texte und Programme von [2] enthalten.

Fazit. Wierd war erst der Anfang, weitere seltsame Sprachen werden folgen. Immerhin 70 User haben sich den Interpreter in 1.5 Wochen heruntergeladen. Atari-Besitzer können nun endlich wieder am Stammtisch mitreden, wenn es heißt: «Gibt esch Wierd auch für den Atari, hicks?!». ☐

- [1] mypenguin.de/prg/
- [2] catseye.mb.ca/esoteric/wierd/
- [3] mjaap@atariuptodate.de

Täglich topaktuelle Atari-News:

st-computer.net

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

1040er + Spiele- Paket 99.-

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

Monitor SM 12465.

Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

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



Best of Atari inside 1 5.-

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



Best of Atari inside 2 19.-

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



Atari Gold 20.-

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



Purix Gold CD 20.-

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



Neon - Overlay CD 39.-

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



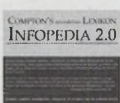
Maxon Games 10.-

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



Maxon CD 2 10.-

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



Infopedia 2.0 45.-

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



Software Pakete CD 20.-

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



Demo Session 5.-

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



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des 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 Entwicklersysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools (Resource-Editor, Icon-Constructor, Mint Utilities) runden das Paket ab.



SDK Upgrade 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, Fotografik 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.



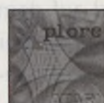
Atari Forever 4 15.-

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>

Seidel
SOFTWARESERVICE

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

Grafiktools

Apex Media V2.4199.-

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

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia149.-

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

Disketten & Laufwerke

Disketten-Laufwerk, extern159.-

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

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

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

Disketten 150 Stück mit Disk-Box50.-

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

X-Act Chart Publishing49.-

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

Emulatoren

STEmulator 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 + Atar Forever 1 + 2 + 3+ 4 CD im Paket

CD-Pack '99 39.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler

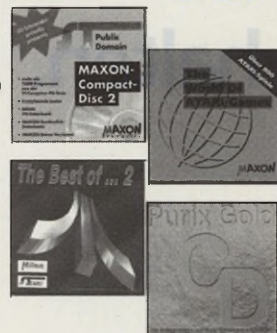
Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever 29.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

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



Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck) oder per Euro- oder Visa-Card:

DM 10.-, ab 150.- Warenwert frei Haus.

per Nachnahme: DM 18.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

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

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

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



Tim Conradys Story

Tim Conrady ist vielen Musikern durch seine Atari-MIDI-Website und die MIDI-Mailingliste ein Begriff. MyAtari.net erzählte er seine Geschichte, die sicher für viele Musiker interessant ist.

Ein Atari-Musician erzählt

Text: Tim Conrady

Übersetzung: Thomas Raukamp

Wir haben alle unserer Fabeln zu erzählen und einen ersten Weg, auf dem wir begonnen haben. Wir haben gemeinsame Erfahrungen und Erfahrungen, die ganz allein uns gehören. Hier ist meine eigene Geschichte, mit der Sie sich hoffentlich ein wenig auf Ihrer eigenen musikalischen Reise identifizieren können.

Die Saat. Meine Eltern säten die Saat, indem Sie mich dazu ermunterten Musikinstrumente zu spielen. Ich habe es zuerst mit der Violine versucht, später kam die Trompete hinzu. Dann brachte mein Bruder eine Tages >>

Und genau deshalb wollen wir dem Thema Atari & Musik auch in der st-computer in Zukunft wieder mehr Raum geben. Diesmal berichtet ein Atari-MIDI-Guru seinen Werdegang.



eine Gitarre mit nach Hause. Wenn er nicht gerade selbst darauf spielte, versuchte ich mein Können. Ich bekam dann später eine eigene Gitarre und begann meine musikalische Reise.

Die frühen Tage. Ich bin in einem Ort namens McLean in den Vereinigten Staaten zur Schule gegangen. In den 70er Jahren kam zum ersten Mal in Kontakt mit elektronischer Musik von so progressiven Rockbands wie Yes, ELP, Gentle Giant, Genesis und anderen. Einen starken Einfluss übte auch die Radiosendung „The Keyboard Filter“ auf mich aus, in der Avantgarde von Künstlern wie Karlheinz Stockhausen, Edgar Verese und Todd Dochtoder gespielt wurde. In dieser Phase kaufte ich mir einen EML 500-Synthesizer, der meinen Einstieg in die Welt der Klangsynthese bedeutete. Ich experimentierte außerdem mit Gitarrenklängen, indem ich meine Gitarre mit dem EML verbandt und dessen Filter und Envelopes auf ihren Klang anwandte.

Als ich nach Saratoga in Kalifornien umzog bekam ich Kontakt zum der Abteilung für elektronische Musik am DeAnza College. In kürzester Zeit wurde ich zum Tutor für elektronische Musik ernannt und lehrte Schüler an Systemen wie dem Roland 100 und dem ARP Odyssey und an klassischen Aufnahmesystemen. Während dieser Zeit kaufte ich mir außerdem einen EML 200 mit einem Matrix-Keyboard-Controller. Dieses modulare System besitze ich übrigens immer noch.

Nachdem ich geheiratet hatte kam der DX7 auf den Markt. Ich musste einfach einen haben! Ich lieh mir Geld von meinem Vorgesetzten und brachte den Synthesizer mit dem Stadtbus nach Hause. Die FM-Synthese erschloss sich mir ganz natürlich, und ich kann bis heute nicht verstehen, warum so viele Leute ein Problem damit haben. Ich programmierte meine eigenen Sounds direkt mit den Armaturen des DX7 und veröffentlichte auch eine Cartridge mit Klängen, die unter dem Namen „Sounds Connection“ veröffentlicht wurde und sogar gute Tests im „Keyboards Magazine“ erhielt. Dann kaufte ich mir den Yamaha CX5M-Computer. Dieses



MSX-System hatte integrierte MIDI-Schnittstellen (hört sich das nicht bekannt an?) und verfügte über einen exzellenten Editor und Sequenzer für den DX7 sowie einen internen Synthesizer, bei dem es sich im Grunde um ein FB01-Modul handelte. Ich fügte dann einen QX7-Sequenzer von Yamaha und die Drummachine Roland TR505 hinzu. In dieser Zeit machte ich auch meine ersten Gehversuche mit der MIDI-Technologie.

Dann zerstörte ein Feuer das Haus, in dem wir lebten, und nur mein DX7 konnte gerettet werden. All dies sah nach einem kompletten Desaster aus, das sich aber gar nicht so schlimm herausstellte. Wir kauften uns ein neues Haus und ich kam über Umwege in Kontakt mit einem Projekt namens „Investment in Nature“. Wir produzierten zusammen insgesamt vier CDs mit Themen über den Regenwald. Ich arbeitete zusammen mit einem Percussionisten namens Tajalli. Mein Equipment bestand nun aus einer TS-12-Workstation von Ensoniq und einer ADAT-Maschine von Alesis, wobei ich als Ingenieur im Studio auch an anderen Projekten arbeitete.

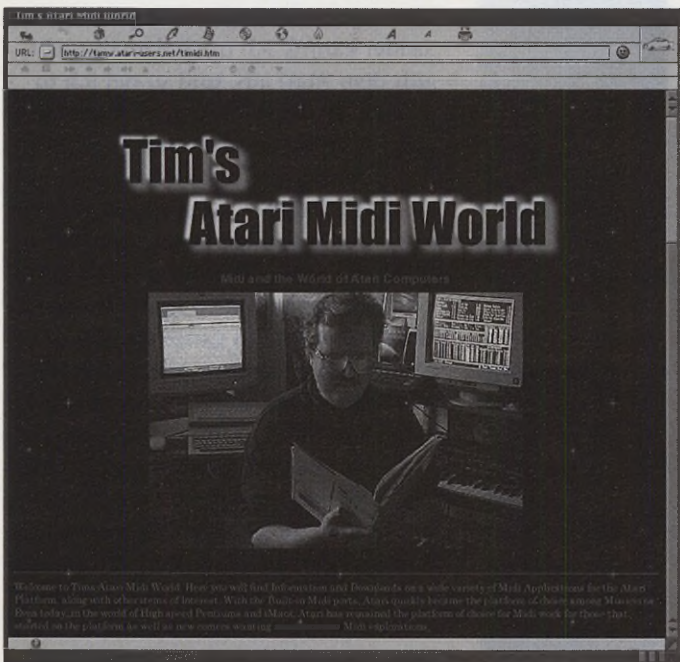
Mein erster Atari. Bald merkte ich, dass ich einen neuen Musikcomputer benötigte, da der CX5M durch das Feuer zerstört wurde. Eines Tages kam ich an einem kleinen Geschäft vorbei, dass

einen Atari 1040 ST im Angebot hatte. Leider kannte ich mich damals nicht mit dem Atari aus, und so rief ich in einem Musikgeschäft vor Ort an und fragte, ob Software für den Atari vorhanden wäre. Ich bekam als Antwort ein Angebot für ein Komplettsystem bestehend aus einem Atari TT, komplett mit Cubase, dem TTM 195 19"-Monitor und dem Laserdrucker SLM 605. Und das ganze für 200 US-Dollar. Ich entschloss mich kurzerhand zum Kauf, den ich nie bereut habe.

An meinem Ort war „B&C Computer Visions“ an meinem Ort ansässig. Ich war in Sachen Atari zu dieser Zeit wirklich ein absolutes „Greenhorn“, doch Bill von „B&C“ half mir immer gern weiter. So kaufte ich z.B. den TWELVE-Sequenzer von Steinberg und packte das Hauptprogramm in den Auto-Ordner meiner Bootpartition, da ich absolut nicht wusste, was ich tue. Natürlich konnte ich nicht einmal den Desktop erreichen. In Panik rief ich Bruce an, der mir mit einer Bootdiskette aushalf. Einen anderen dicken Fehler leistete ich mir, als ich mit einem Programm herumspielte, das ich für ein Spiel hielt. Nachdem ich in verschiedenen Boxen herum geklickt hatte, erschien die Fehlermeldung: „Laufwerk C existiert nicht“. Bruce musste mir dann sagen, dass ich mit einem Sektor-Editor „gespielt“ hatte und nun meine Festplatte löschen musste. Hier lernte ich eine wichtige Lektion: mache immer Backups!

Zusammen mir Bruce installierte ich dann Edit Tracks von Hybrid Arts, was meine Arbeitsumgebung wurde, da ich Cubase auf meinem TT nicht zum Laufen bekam. Später half mir aber der Support von Steinberg das Programm doch noch auf dem TT zu installieren. Cubase war wirklich atemberaubend auf meinem 19-Zöller mit 1280 x 960 Bildpunkten. Außerdem enthielt es ein Modul, das mich brennend interessierte: den IPS (Interactive Phrase Synthesizer). Nun begann ich mit algorithmischen Experimenten.

Es gab noch einen Haufen weitere interessanter Programme, die >>



>> Tim's Atari MIDI World ist eine Hauptanlaufstelle für alle Atari-Musiker.

ich bei Bruce fand. Dazu gehörten Music Mouse von Laurie Spiegel und M von Intelligent Music. Ich kannte diese Programme aus alten Ausgaben des Keyboards Magazine. Ich las die Tests noch einmal und beschloss mir die Programme zu kaufen. «Die willst Du bestimmt nicht haben», sagte Bruce nur, «das sind alte Kamellen». Zum Glück bestand ich aber darauf, und diese Programme halfen mir bei vielen Aufgaben.

Bruce war dagegen ein großer Fan von Master Tracks Pro. Obwohl er selbst keine Keyboards spielen konnte, hatte er einen Menge Spaß daran MIDI-Files abzuspielen. Er lud diese in Master Tracks Pro auf seinem Atari TT und spielte sie über sein Roland Sound Canvas ab. Bevor er dann nach El Dorado umzog, vermachte er mir eine Demo von Master Tracks mit einem meiner MIDI-Files direkt auf der Diskette. Diese Diskette halte ich seitdem in Ehren...

Nachdem Bruce nach El Dorado gezogen war, kam es mir in den Kopf, dass ich unbedingt das Programm Tunesmith haben müsste. Meine Frau wusste, dass ich Tunesmith benötigte und bestellte es von B&C. Ich bekam es zum Geburtstag - was für eine nette Erinnerung.

Eines Tages blätterte ich in einer

ich», war die Antwort und wir sprachen einige Stunden über MIDI und Atari. Er besuchte mich auch oftmals und half mir mit mehreren MIDI-Programmen. Außerdem verhalf er mir zum Internet-Zugang mit NEWSie und CAB. Später vermachte er mir dann seine komplette Atari-Sammlung, da er auf den Mac wechselte. Dazu gehörten ein Atari 1040 ST^E mit Festplatte und ein 520 ST mit 1 MBytes RAM, viele Monitore, Tonnen an Software und einem Notator komplett mit Dongle und Dokumentation.

Tim's Atari MIDI World. Mein damaliger Internet-Provider erlaubte mir die Einrichtung einer eigenen Website mit 1 MB Speicherplatz. Mit dem Home Page Penguin machte ich meine ersten Versuche, eine Seite mit einigem Text und mit Grafik zurecht zu basteln. Ich nannte meine Seite „Tim's Atari MIDI World“. Die Idee dahinter war es Atari-Programme mit Screenshots und einer Anleitung vorzustellen. Meine ersten Seiten behandelten Cubase und M. Eine Demoversion von M konnte direkt von der Homepage heruntergeladen werden. Ein Besucher sandte mir daraufhin eine Version von M ohne Kopierschutz. Ich setzte mich also mit David Z in Verbindung, der an der Mac-Version seines Programms arbei-

Ausgabe des Keyboards Magazine. Mir fiel ein Brief auf, in dem ein Leser sich beschwerte, dass die Zeitschrift den Atari nicht länger unterstütze, und er deshalb sein Abonnement kündigen wolle. Interessanterweise lebte diese Person bei mir vor Ort. Also erfragte ich bei der Auskunft seine Nummer, rief ihn an und fragte ihn, ob er Atari-Computer verwenden würde. «Ja, das tue

tete, und fragte ihn um Erlaubnis für die Freigabe von M. Er erklärte sich bereit das Programm zur Verfügung zu stellen. Trotzdem hatte ich immer noch ein schlechtes Gewissen, denn die Atari-Version war von Eric Ameres zusammen gestellt worden. Über Laurie Spiegel, die das Programm Music Mouse entwickelte, bekam ich auch zu Eric Kontakt. Auch er erlaubte die Verbreitung von M und sandte mir außerdem noch sein Programm RealTime, einen fantastischen Sequenzer mit algorithmischen Fähigkeiten. Aus einer simplen Anfrage erhielt ich also zwei Programme, die ich frei anbieten konnte. Dies war der Beginn meiner Arbeit, Entwickler und Unternehmen anzuschreiben, MIDI-Programme für den Atari frei zur Verfügung zu stellen.

Kontakte. Seitdem hat sich viel ereignet. Meine Seite liegt jetzt auf einem kostenlosen Server mit mehr Platz. Ich konnte auch noch eine Menge Kontakte knüpfen, viele davon kamen aus Zufall zustande. So kam ich zum Beispiel in Kontakt mit Tom Bojoras, einem früheren Programmierer von Hybrid Arts. Ich gab seinen Namen einfach in eine Suchmaschine ein und fand einen Artikel von einem Bob Bojaras. Ich schrieb einem Brief an die dazu gehörige E-Mail-Adresse und fand heraus, dass es sich um Tom handelte. Er erklärte sich gern bereit, einige seiner alten Arbeiten für Hybrid Arts frei zu veröffentlichen und baute außerdem den Kontakt zu Stefan Dystrom auf, der mir die Zusage für die Veröffentlichung des berühmten Programms Edit Track gab.

Eine weitere interessante Bekanntschaft ist Emile Tobenfeld, der auch als „Dr. T“ bekannt ist. Er reagierte sehr geduldig auf meine dauernden Anfragen und veröffentlichte schließlich viele seiner Programme auf meiner Webseite. Dazu gehören Klassiker wie KCS Omega 4, Tiger Cub und sein sehr interessantes algorithmisches System Midi Ax. Auch andere Programme aus dem Unternehmen Dr. T, wie Tunesmith, Copyist und die Caged Artist-Editoren-Serie sowie das Step-Time-Tool Keys, sind mittlerweile >>

>> freigegeben.

Während meiner endlosen Web-Erkundungen gehe ich meist auf die Webseiten von Entwicklern, versuche herauszufinden, wer früher MIDI-Software für den Atari programmiert hat und schreibe sie mit der Anfrage nach einer Freigabe an. Viele dieser Entwickler haben übrigens auch als Komponisten gearbeitet. Ich war hier sehr erfolgreich, und so fanden Titel wie CAMUS, AFSTS, Midi Joy und Klang Piraten auf meine Webseite. Diese Projekte erforderten jedoch eine Menge Zeit- und Energieaufwand von mir, denn manchmal musste ich Monate erwarten, bevor ich eine Freigabe erhielt. Wichtig ist mir dabei, dass das Programm zusammen mit seiner Dokumentation veröffentlicht wird. Trotzdem macht die Arbeit immer Spaß. Man muss aber sagen, dass viele der Programme nicht erschienen wären, gäbe es nicht die „Atari MIDI Mailing List“.

The Atari MIDI Mailing List. In einer Atari-Newsgruppe fiel mir eine Nachricht auf, die besagte, dass es keine gute Newsgruppe für Atari-Musiker gäbe. Ich forschte etwas nach und kam zu dem Schluss, dass es zwar sonst zu jedem Thema eigene Listen gab, aber ausgerechnet MIDI-Musik auf dem Atari nicht erwähnt wurde. Ich selbst gehörte damals zu einer Mailingliste, die sich mit dem Ensoniq Mirage beschäftigte. Ich besuchte also die Webseite von One-list, informierte mich über die Eröffnung einer eigenen Liste und eh ich mich versah, hatte ich die Atari MIDI Mailing List gegründet. One-list schloss sich dann mit Egroups zusammen, die jetzt von Yahoo! geschluckt wurden.

Viele Leute traten meiner Liste bei, die sich seitdem als äußerst wertvoll erwiesen hat. Die Liste wurde zu einer großen Leidenschaft für mich, und ich leite sie immer noch gern. In der Gruppe herrscht ein großes Gefühl für Teamwork und Respekt. Auf einige Fragen weiß ich auch keine Antwort, aber dann springt meist ein anderer Teilnehmer in die Bresche. Das ist für mich eine große Erleichterung, denn seitdem ich meine Webseite online

stellte, bekomme ich Tonnen von E-Mails, da viele Leute voraussetzen, dass ich der Atari-Experte schlechthin bin. Ich antworte dann so gut ich kann. Fällt mir keine Antwort ein, leite ich die Frage an die Mailingliste weiter.

Im Laufe der Zeit unterstützten mich viele der Teilnehmer auch bei der Akquirierung neuer Software für TAMW. So kümmerten sie sich um Programme wie eine rahe 030-Version von Tunesmith.

Ich bin dieser Gruppe von Leuten wirklich für immer dankbar, die zusammen zwei Interessen teilen: Atari und MIDI. Zurzeit besteht die Mailingliste aus 250 Leuten.

Das Studio. In den vergangenen Jahren ist auch mein Studio gewachsen und besteht hauptsächlich aus Geräten, die man als „Minipreis“-Synths bezeichnen könnte. Ich begann mit einem Yamaha PSR510, der einen DX7, einen Suzuki SX500 und den analogen EML 200 steuert. Mittlerweile haben auch einige weitere FM-Geräte ihren Weg in mein Studio gefunden. Dazu gehört ein Yamaha TQ5 (ein TX81Z mit Sequenzer und Effekten), ein FB01, ein TX7, ein TXP1 Piano-Modul, ein Roland MT32 (der eine enormes analoges Spektrum anbieten kann) und ein Kawai K1M.

Ich erhielt einmal eine E-Mail von jemandem, der gehört hatte, dass mein DX7 verbrannt sei. Er bot mir seinen DX7s (eine Monoversion des Mark II) sowie ein TX81Z an. Ich brachte diese Instrumente also zusammen, und bearbeite sie mit den Editoren aus der Caged Artist-Serie.

Außerdem besitze ich ein Ensoniq Mirage, das ich für 8-Bit-Samples einsetze. Dazu kommen noch ein RX11-Drumcomputer, ein Digital Reverb von Boss, ein 12-Kanal-Mischpult von Boss, verschiedene Percussion-Instrumente, Gitarren und ein 4-Spur-Recorder von Tascam.

Als Computer benutze ich derzeit vier Workstations. einen Atari Mega ST 2, einen 1040 ST^E, einen Falcon und meinen Atari TT 030. Falcon und TT verfügen über 19"-Monitore. Ich arbeite dabei mit mehreren Programmen gleichzeitig, um alle Geräte

möglichst weit auszureizen. So arbeitet z.B. Music Mouse auf meinem Mega ST, der Tunesmith auf meinem ST^E kontrolliert. Tunesmith wird wiederum vom Hotz Translator auf dem Falcon bearbeitet und auf dem TT nehme ich das Ergebnis auf. Der TT kontrolliert alle weiteren MIDI-Instrumente mit Cubase.

Ich besitze auch einen PC, auf dem ich Software-Synthesizer und ein Programm namens „Key Kit“ benutze. Dies startete auf dem Atari und hat sich mittlerweile zu einem vollständigen System für algorithmsche Musik entwickelt. Auf dem PC nehme ich außerdem das Gesamtergebnis auf Festplatte auf und brenne es auf CD oder generiere MP3-Dateien. In letzter Zeit experimentiere ich auch mit Steem, dem freien Atari-Emulator für Windows-Systeme. Mit den meisten meiner MIDI-Programme arbeitet die Emulation perfekt zusammen.

The magnetic Atari. Es sieht so aus, als zöge ich Atari-Computer magisch an. Es ist schon oft vorgekommen, dass mir Leute ihren Atari überlassen haben. So bekam ich schon meinen 1040 ST^E und einen 520 ST. Bei einer anderen Gelegenheit antwortete ich auf ein Angebot in einer Newsgruppe und kam so zu einem Mega ST 2 und einem 1040 ST^E. Ein Kollege verkaufte mir seinen Mega ST^E für nur 20 Dollar. Ein Freund, dem ich half seinen Falcon einzurichten, beschloss nach einem Jahr, dass er zuwenig Zeit für das System hätte und schenkte mir das Gerät. Einmal habe ich sogar ein Atari 8-Bit-System auf der Straße gefunden.

Natürlich behalte ich diese Systeme nicht alle, sondern verschenke sie gern an befreundete Musiker, damit diese mit dem Atari arbeiten können..

Zukunft. Ich möchte mich an dieser Stelle bei all den Entwicklern bedanken, die ihre Programme auf meiner Webseite veröffentlicht haben. Wir Atari-Musiker können uns bereits über eine Vielzahl von Programmen freuen, und es werden immer mehr. Ich bin glücklich Teil dieser Entwicklung zu sein, die uns die Möglichkeit gibt, neue Möglichkeiten auszuprobieren. □

☐ JavaScript-Kurs

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

Wichtige Internet-Adressen:

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

☐ Einsteiger-Kurs Teil 5: Kaffee light

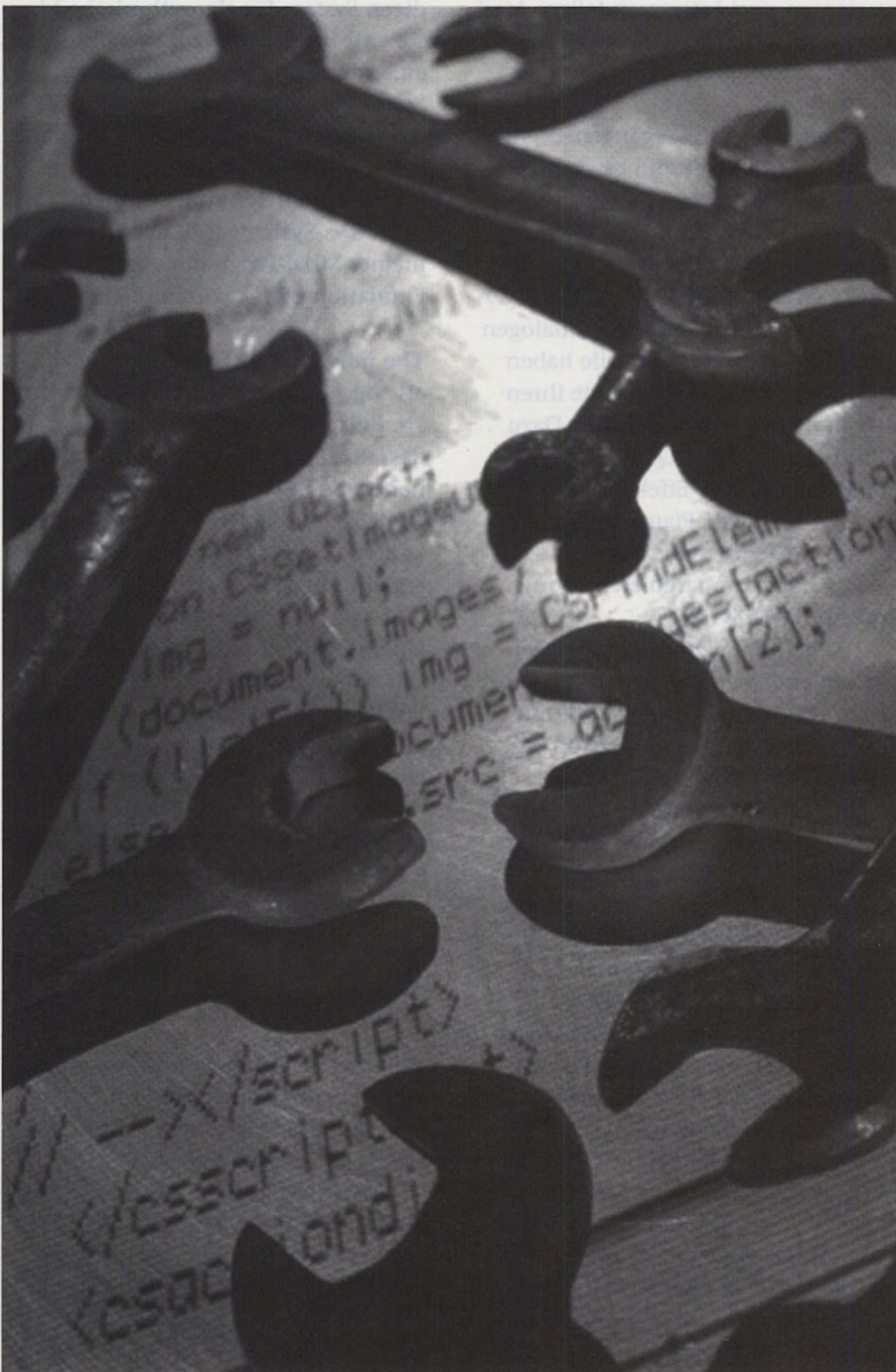
Ziel des Kurses ist die Vermittlung von Grundkenntnissen in JavaScript. Auch wenn diese Sprache oftmals nicht ganz ernst genommen wird, erreichen manche Bücher schon die 600-Seiten-Grenze. Aber keine Angst, auch JavaScript ist erlernbar!

Vorteile von JavaScript. JavaScript ist konkurrenzlos. Als Scriptsprache, die direkt für Browser geschrieben wurde, unterstützt sie die Gestaltung von dynamischen Seiten und interagiert mit dem Browser. Wenn ein Formular abgeschickt wird, kann JavaScript z.B. benutzt werden, um die Eingaben zu überprüfen. Mit JavaScript können auch zwei Frames gleichzeitig geändert werden, womit sich bei sinnvoller Benutzung gute Bedienkonzepte verwirklichen lassen.

Die Sprache stellt keine hohen Anforderungen an den Rechner. Ob Sie nun ein Script auf einem Atari, Mac oder PC ablaufen lassen, macht zwar von der Geschwindigkeit schon einen Unterschied, aber mit JavaScript sollen schließlich keine Action-Spiele oder Raytracing-Programme erstellt werden. Deshalb machen auch Benchmarks nicht wirklich Sinn, da die Bereiche, in denen Geschwindigkeit eine Rolle spielt, von anderen Lösungen besser besetzt sind (Java, Flash). Dies hat natürlich einige Programmierer nicht davon abgehalten, mit JavaScript Action-Spiele zu erstellen.

JavaScript ist eine sehr gutmütige Sprache. Wer C oder Pascal mit ihrer strikten Variablendefinition kennt, wird sich über die etwas „laxe“ Syntax wundern. Auch das abschließende Semikolon ist oft nicht mehr erforderlich.

JS ist nicht die einzige Browser-scriptsprache, denn Microsoft führte >>



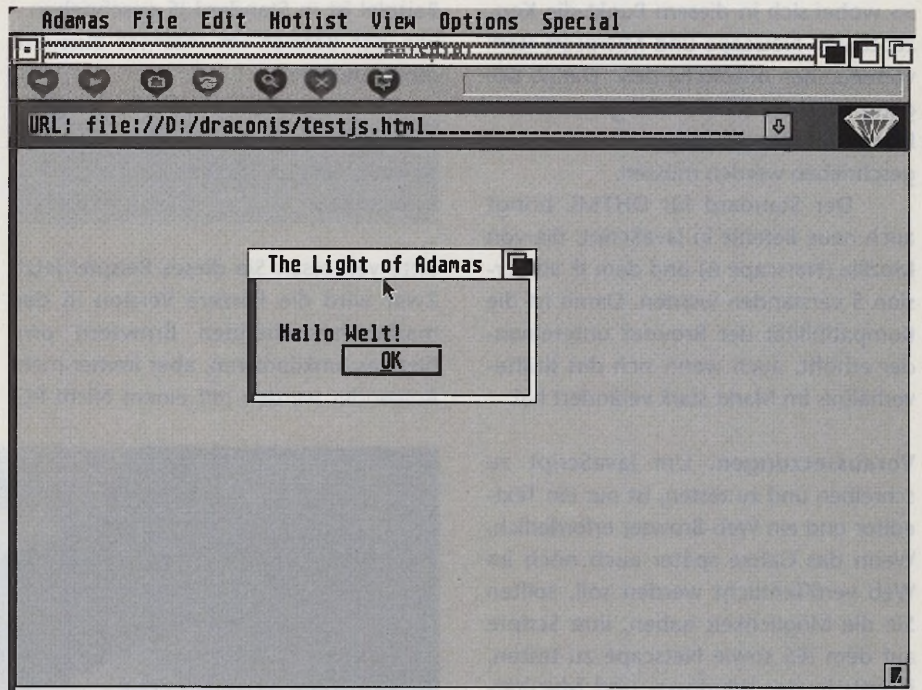
>> als Konkurrenz VBScript ein, eine Scriptversion von Visual Basic. Grob gesehen leistet VBS in etwas dasselbe, gestattet aber mehr Zugriffe auf die Hardware, während JavaScript systemnahe Funktionen fehlen. Dadurch ist JavaScript von der Konzeption her sicherer. VBS fand bisher keinen großen Anklang und auch Microsoft verzichtet bisher darauf, die Sprache aggressiv auf dem Markt durchzusetzen.

Als eine der wenigen Web-Technologien ist JavaScript auf praktisch jeder Plattform verfügbar. Ob nun Dreamcast, WebTV, Mac, Unix, Amiga, Acorn, PC oder Atari: es findet sich immer mindestens ein Browser, der JS unterstützt. Für Entwickler ist interessant, dass schon lange Open Source-Implementationen von JS im Internet bereit liegen.

Nachteile. Eine Seite wird durch JavaScript allein noch nicht schön. Was nützt ein ausgefeiltes Script, wenn der Rest besser unter dem Mantel des Vergessens aufgehoben wäre. Zwar ist JS auf der Browsebene praktisch konkurrenzlos, aber wer Kenntnisse in serverseitigen Script-Sprachen hat und diese auf seinem Web-Server auch einsetzen kann, der benutzt für die Überprüfung von Eingaben eher PHP, Perl oder Python. Natürlich können diese Sprachen nur dann eingreifen, wenn eine neue Seite z.B. durch das Abschicken eines Formulars aufgerufen wird, aber dafür ist die Seite dann unabhängig von JS.

Die Gutmütigkeit ist eine weitere Schwäche. Es existiert ein Sprachstandard, der aber durch Erweiterungen und unterschiedliche Firmenphilosophien ausgehöhlt wurde. Einige Browser halten sich strikt an den Standard, während andere bei der Syntax gerne einmal ein Auge zudrücken. Letztlich sieht die Internet-Realität eher so aus, dass die Mehrzahl der im Netz kursierenden Scripte nicht standardkonform ist. Der Surfer ist dadurch eher geneigt, den Programmierern des Browsers die Schuld zu geben. Jeder Browser hat daher eine gewisse Toleranz, aber je nach Browser ist diese unterschiedlich groß.

Das führt zu dem Browserproblem. Es gibt unterschiedliche Versionen von JavaScript und auch die Microsoft-Variante JScript. Der Browser von Net-



 Die „Mutter“ aller Programme: „Hallo Welt!“ macht sich auch in JavaScript gut.

scape liegt bei gleicher Produktversion immer etwas vor dem Internet Explorer, in der aktuellen Version 6.1 ist die JavaScript-Version 1.5. Die schönsten Erweiterungen nützen aber nichts, wenn ein Browser sie nicht kennt. Allgemein unterstützt wird nur JS v1.1. Die Befehle der späteren Versionen sind etwas risikoreicher, da sie nicht oder nur teilweise unterstützt werden. Hinzu kommen noch herstellerspezifische Erweiterungen und Besonderheiten einiger Browser, die schon so manchen Web-Programmierer an den Rand der Verzweiflung brachten.

JavaScript ist zwar vom Konzept her relativ sicher, aber dafür besteht eine Gefahr in den Sicherheitslöchern der Browser, mit denen sowohl der MSIE als auch Netscape zu kämpfen haben.

JavaScript != Java. Beide Sprachen werden immer noch gern verwechselt. Java ist eine voll ausgewachsene Sprache, mit Sound-, Grafik- und Datei-Befehlen, die erheblich komplexer ist als JavaScript. Im Gegensatz zu JS wird Java vorkompiliert und ist damit in der Ausführung schneller. Trotzdem bleibt dieses Format plattformunabhängig, solange nicht spezielle Eigenschaften der Hardwareplattform benutzt werden. Durch die Komplexität bedingt, verlangt Java nach mehr Ressourcen. Dafür sind die Einsatzgebiete

vielfältiger, selbst Emulationen klassischer Computer laufen dank Java im Web-Browser.

Eine gewisse Ähnlichkeit in der Syntax zwischen Java und JavaScript existiert, ist aber minimal. Wer JS kann, wird mit Java nicht unbedingt gleich viel anfangen können, hilfreicher sind hier schon eher Kenntnisse in C und C++.

So ganz ohne Beziehung sind beide Sprachen dann aber doch nicht, denn über JavaScript kann auch auf Code im Java-Applet zugegriffen werden.

Geschichte. Mit der Version 2.0 führte Netscape offiziell die Version 1.0 von JavaScript ein. Der Browser galt nicht nur dadurch als wahre „Killer-Application“, und der IE2.0 wurde kaum wahrgenommen. Erst mit dem MSIE3 zog JS in das Microsoft-Produkt ein. Die Version 1.1 von JS brachte viele neue Befehle und ist in Netscape 3.0 und IE4 verfügbar. Diese JS-Version gilt auch heute als der kleinste gemeinsame Nenner der meisten JavaScript-fähigen Browser. Mit Netscape 4.0 hielt die Version 1.2 Einzug, von der der IE aber nur einen Teil interpretiert. Im IE4 findet die Microsoft-Variante JScript ihren Einsatz, die viele Befehle für die Browsererweiterungen des IE beinhaltet. Ein Großteil dieser Erweiterungen zielt auf das dynamische HTML, >>>

>> wobei sich in diesem Punkt die Konzepte von Netscape und Microsoft stark voneinander unterscheiden. Damit begann auch die Zeit, in der ganze Code-Blöcke für den jeweiligen Browser umgeschrieben werden müssen.

Der Standard für DHTML bringt auch neue Befehle in JavaScript, die von Mozilla (Netscape 6) und dem IE ab Version 5 verstanden werden. Damit ist die Kompatibilität der Browser untereinander erhöht, auch wenn sich das Kräfteverhältnis im Markt stark verändert hat.

Voraussetzungen. Um JavaScript zu schreiben und zu testen, ist nur ein Texteditor und ein Web-Browser erforderlich. Wenn das Ganze später auch noch im Web veröffentlicht werden soll, sollten Sie die Möglichkeit haben, ihre Skripte auf dem IE5 sowie Netscape zu testen, jeweils in der Windows- und Mac-Version. Die ersten Kursteile sollten aber auf den verschiedenen Browsern keine Probleme bereiten.

Das erste Programm. Natürlich soll dieser erste Teil des Kurses nicht ohne ein erstes Programmbeispiel beendet werden:

```
<html>
<head>
  <title>Beispiel</title>
  <script language="JavaScript">
  <!--
  alert("Hallo Welt!");
  //-->
  </script>
</head>
</html>
```

Skripte werden durch das HTML-Tag `<script>` eingeleitet. Im Tag selber wird die gewünschte Scriptsprache bestimmt. Kennt ein scriptfähiger Browser die durch „language“ angegebene Sprache nicht, wird der Script-Bereich ignoriert. Wo dieser Bereich steht, ist in diesem Beispiel nicht relevant. Nach der Einleitung des Bereichs folgt eine Auskommentierung. Damit soll erreicht werden, dass ältere Browser den Script-Bereich überspringen.

Der erste JavaScript-Befehl „alert“ bringt eine Hinweisbox mit dem Text „Hallo Welt!“ auf den Bildschirm. Das

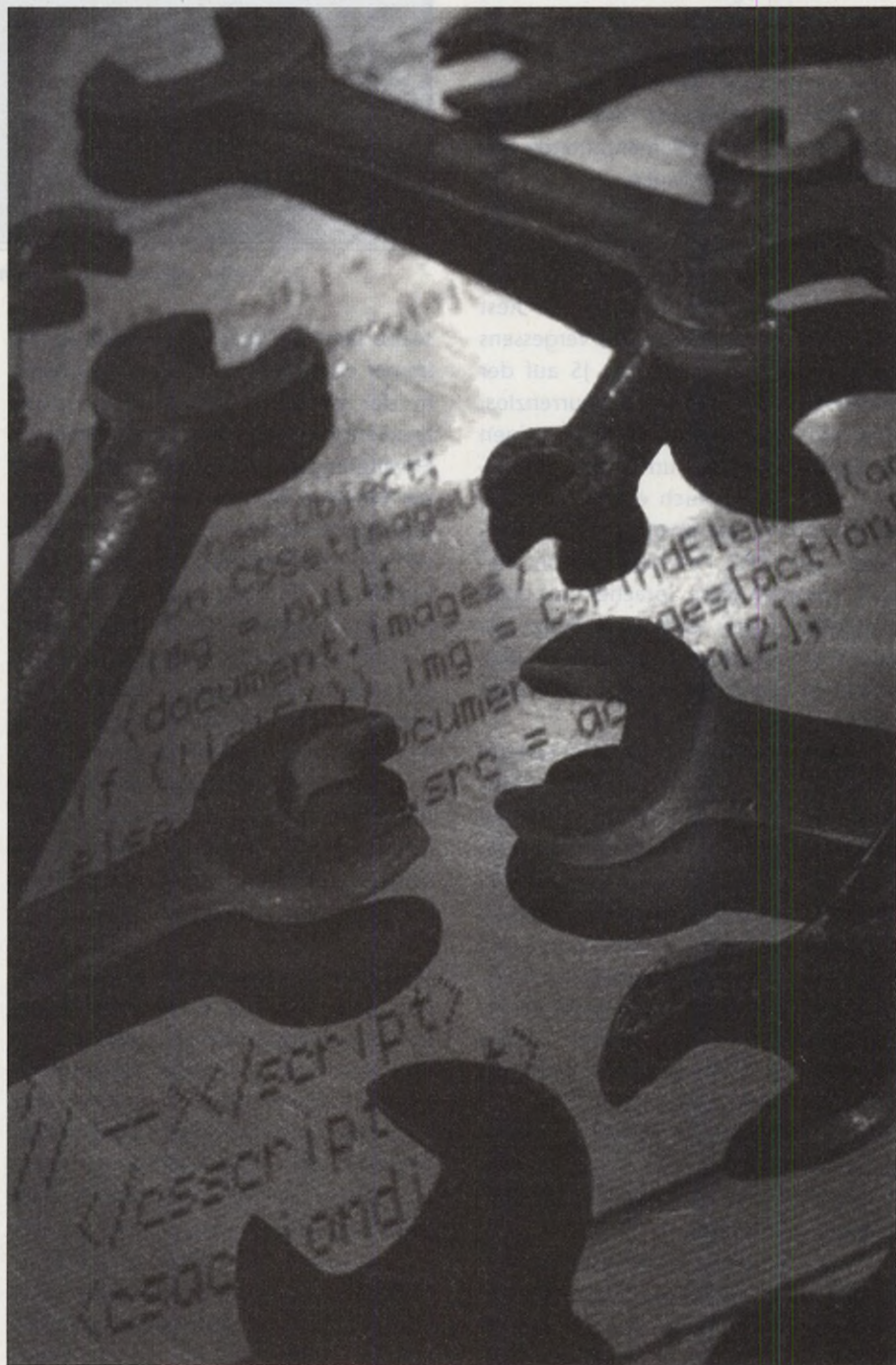
Beispiel ist in Standard-JS geschrieben – wie der Bereich im Internet aussieht, sehen Sie hier:

```
<script>
alert("Hallo Welt!")
</script>
```

Bitte vergessen Sie dieses Beispiel jetzt. Zwar wird die kürzere Version in den marktbeherrschenden Browsern problemlos funktionieren, aber immer mehr Anwender werden mit einem Nicht-PC-

Gerät in das Internet gehen. Diese Geräte sind zumeist mit speziellen Browsern ausgestattet, der nicht beliebig erweitert werden kann, um jede Abweichung vom Standard abzufangen. Hinzu kommen die unzähligen Browser mit einem kleinen Marktanteil. Da durch den Standard keine Nachteile entstehen, sollte man diesen auch befolgen.

Ausblick. Im nächsten Teil des Workshops geht es um Variablen und Schleifen. ☐



□ Calamus uptodate

Wir behalten für Sie die Calamus-Module im Auge

Modul	Version	Veröffentlichung	Voraussetzung	Beschreibung
Align-Tools	2.01	30.11.2000	SL 2000	Justierung von Rahmen
ASCII-Import/Export	2.05	28.08.2001	SL 2000*	ASCII-Im- und Exporter
Ausschieß-Modul	3.32	09.05.2001	SL 99	Professionelles Ausschießmodul
Barcode-Generator	1.71	06.06.2000	SL 2000*	Erzeugung von EAN-Codes
BLD Import	1.03	31.01.2001	SL 2000*	BLD-Importmodul
Bombadil	15.03	14.02.2000	SL 2000*	Bomben entwerfen und verschicken - Freeware
Bridge 5	5.01	14.09.2001	SL 2000	PS-, PDF-, EPS, JPG-, GIF-Seitenexporter
Bridge 4	4.10	30.11.2000	SL 2000	Seitenexporter
Calipso	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für Postscript-Dateien
Calipso light	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für EPS-Dateien
CalPlot-Modul	2.10	04.11.1998	SL 96	Ausgabemodul für Schneidplotter
Calvin	1.04	28.07.1999	SL 99	Bildschirm-Kalibrierung
CXMy.CLL	3.05	18.06.2001	SL 2000*	Zusammenstellung eigener Modul-Befehlsfelder
CXMyEditor	3.06	08.06.2001	SL 2000*	Editierung von Modul-Befehlsfeldern
Dokument-Info	1.04	08.06.2001	SL 2000	Feststellung der Arbeitszeit an einem Dokument
Doku-Rückwärtskonv.	6	06.10.1998	SL 94/95/96	Exporter für ältere Versionen
Eddie	6.09	16.06.2001	SL 2000	erweiterter Texteditor
Epson-Druckertreiber	1.11	20.07.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Feindaten-Manager	6.13	08.06.2001	SL 2000	Auslagerung von Grafiken
Filter-Modul	4.04	08.06.2001	SL 2000	EBV-Modul
FonTools	2.03	13.08.2001	SL 99	Werkzeuge zur Schriftbearbeitung
Font-Sorter	2.40	09.02.1997	TOS	Erzeugung von Fontübersichten
FrankLIN	2.29	29.11.2000	SL 2000*	Kennlinieneditor
GIF-Import	1.04	31.01.2001	SL 2000*	GIF-Importmodul
Grau-nach-K-Konv.	1.12	22.12.1997	SL 96	Erzeugung echter K-Werte
GuideLiner	2.01	28.09.2000	SL 99	Hilfslinien-Manager
Hilfslinien-Modul	1.05	09.09.1996	SL 98-01	erweiterte Hilfslinien
Histogramm	1.06	12.12.2000	SL 2000*	Histogramm-Erzeugung
Indexer	2.06	30.11.2000	SL 2000	Erstellung von Indizes
JobManager	1.4 B	18.12.1997	SL 96	Bearbeitung fremder Dokumente
JPEG Export	3.0	03.11.1998	SL 98-01	Seitenspeicherung in JPEG
Kollektor	1.04	08.06.2001	SL 2000	Zusammenfassung von Dokumentdaten
Koordinaten-Manager	2.02	21.01.2001	SL 2000	Erweiterung der Koordinatenanzeige
LaufweitenManager	2.02	16.04.1998	SL 98-01	Schrift-Laufweiten-Einstellung
LiBERTy	1.03	20.06.2001	SL 2000	Verwaltung von Daten mit Preview
LineArt	1.57	31.05.2001	SL 2000	Erweiterung zum Vektoreditor
Locator	1.12	20.06.2001	SL 99	Stellen und Zoomstufen anspringen
MacPrint	1.04	07.06.2000	SL 2000*	Universal-Druckertreiber unter MagiCMac
Makro-Manager	3.03	15.01.2001	SL 99	Übersichtsmodul für Tastaturmakros
Merge	4.13	07.06.2001	SL 99	Erzeugung von Masken und Übergängen
Navigator	1.18	14.07.2000	SL 2000*	Übersicht über Seitenlayouts
Notio/Notio-Reader	1.05	11.01.1998	SL 96	Weitergabe von Notizen
Personalisierer	3.02	15.11.2000	SL 2000	Serienbrieferzeugung
PICT-256-Import	2.0	03.11.1998	SL 98-01	Importmodul für PICT-Grafiken
Positioner	2.02	12.01.2001	SL 2000	erweiterte Positionierungsmöglichkeiten
Paint	3.03	07.06.2001	SL 2000	Mal- und Zeichenprogramm
PS-Druckertreiber	4.01	27.07.1999	SL 94	PostScript-Druckertreiber
PS-Type-1-Fontloader	1.06	23.08.2001	SL 2000*	PS-1-Schriftenimportmodul
PNG-Import	1.0	26.10.2000	SL 2000	PNG-Importtreiber
Rasterflächen	1.02	22.12.1997	SL 96	Rasterflächen- und Linienrahmen-Parameter ändern
RTF-Import/Export	2.01	03.08.2001	SL 2000	Im- und Export von Rich-Text-Dokumenten
Schnitt- und Passer	1.04	08.06.2001	SL 2000	Schnitt- und Passermarken-Kontrolle
Select 3	3.00	02.08.2000	SL 2000	gezielte Selektionen und Bearbeitungen
SetDate-Modul	1.11	22.12.1997	SL 96	Erzeugung von Dokumentname, -datum und -uhrzeit
SHINKO-Treiber	3	14.05.1997	SL 94	Druckertreiber
Sortier-Modul	1.15	19.03.1998	SL 98-01	Sortierung von Farb-, Font- und Stillisten
StarScreening light	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
StarScreening PRO	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
Textstile	1.03	22.12.1997	SL 96	Textstile global suchen und ersetzen
TIFF-Druckertreiber	5	22.04.1998	SL 94	Ausgabe in eine TIFF-Grafik
Tiffie	6.02	19.09.2000	SL 99	TIFF-Im- und Exporter
TIFF-Spooler	2.03	08.06.2001	SL 2000	Zwischenspeichermodul
Uhr	1.06	08.06.2001	SL 2000*	Uhrzeitmodul
VDI-Druckertreiber	4.02	07.06.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Verlauf-Modul	2.02	20.06.2001	SL 2000	Erzeugung von Rasterverläufen
Vermessungsmodul	3.00	16.02.2001	SL 2000	maßstäblich arbeiten direkt im Dokument
Virtualisierer	1.05	08.06.2001	SL 2000	Globale Virtualisierung von Rahmen
Wacom-Artipad	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wacom-UD-Treiber	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wopper	1.03	06.11.2000	SL 2000*	Arrangierung von Fenstern per Tastatur

* = Modul/Treiber ist im Standardlieferungsumfang enthalten

▢ 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.



▢ Atari-Systeme im Einsatz

Text: Bengy Collins

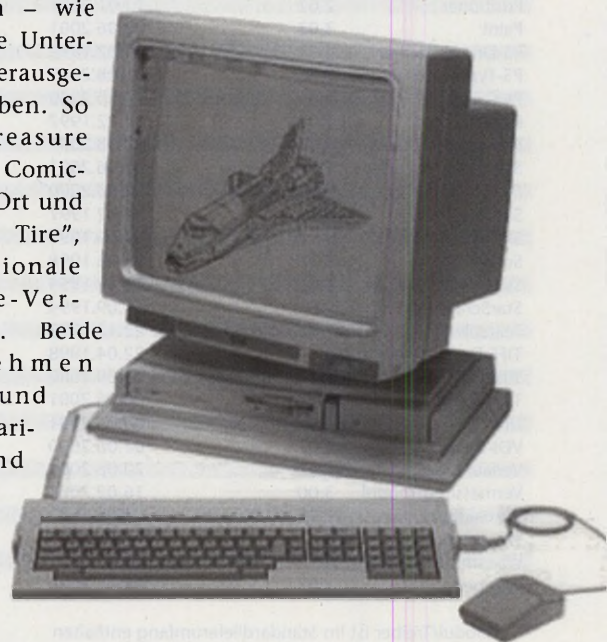
Übersetzung: Thomas Raukamp

Ein leeres Blatt Papier birgt die verschiedensten Möglichkeiten in sich. Es hat die Macht Beziehungen zu beenden, Ideen zu kommunizieren und Geschichten zu teilen. Es hat die Macht, jungen Autoren Hoffnung zu verleihen - vielleicht können Sie Ihr leeres Blatt ja in den nächsten Harry Potter verwandeln. Computer wie der sagenumwobene Milan III, der Pegasus und das Torro-System sind leere Blätter für Atari-Anwender. Sie repräsentieren das Unbekannte, sie repräsentieren die Zukunft. Ganz ähnlichen Ansätzen waren Atari-Fans - ähnlich wie Autoren - tage-, monate- oder sogar jahrelang verfallen, nur um ihre Träume dann doch am Ende wieder zu begraben. Diese unfertigen Arbeiten kennen wir von Schriftstellern wie Hemmingway, und jeder einzelnen Atari-Anwender hat aufgegebene Projekte wie den Falcon 040 und den Milan II selbst miterlebt.

In den Ordnern vieler Anwender ist daher kein weiterer Platz für leere Seiten. Diese Anwender kennen sich mit moderner Systemarchitektur oder den inneren Abläufen in einem Betriebssystem wie MagiC nicht aus und interessieren sich auch nicht dafür. Das einzige Ziel, das sie haben, ist eigentlich nur, ihre Arbeit erledigt zu bekommen.

Genau aus diesem Grunde ist diese Kolumne anders als ihre Vorgänger. Anstatt in die Zukunft auf das Erscheinen von Clones zu schauen, die vielleicht nie erscheinen werden, betrachten wir gegenwärtige Lösungen für den Atari, die heute bei Atari-Anwendern täglich in Gebrauch sind.

Lösungen für Probleme. Eines der heute am häufigsten gebrauchten Wörter in der heutigen Werbeterminologie ist „Lösung“. Computerfirmen, Internetanbieter, sogar Heimanbieter verkaufen Ihnen ihre „Lösungen“. Atari-Anwender sollten sich hier nicht ausgesperrt vorkommen, denn ihre Computer sind außerordentlich geeignet dazu, Lösungen anzubieten – wie auch einige Unternehmer herausgefunden haben. So z.B. „Treasure Chest“, ein Comic-Laden vor Ort und „Canadian Tire“, eine nationale Hardware-Vertriebskette. Beide Unternehmen nutzen und nutzen Atari-Hard- und Software als Lösungen für ihre Geschäfts-



anforderungen. Treasure Chest (ein Laden, der gerade geschlossen wurde – der Comicmarkt ist eben auch nicht mehr das, was er einmal war) hat sein gesamtes Geschäft auf einem Atari Mega ST^E 4 verwaltet. Das Inventar, immerhin Tausende von Comics, wurde mit Atari Works verwaltet. Werbematerial wurde mit PageStream erstellt und auf einem Atari-Laserdrucker ausgedruckt. Der Inhaber des Ladens hatte keinerlei Ahnung vom Atari-Computing. Er benutzte einfach eine Lösung, die arbeitete – und gemessen an seinem jahrelangen Erfolg klappte dies hervorragend.

Canadian Tire benutzt einen Atari 1040 ST^E, komplett zerlegt und in eine hölzerne Box verfrachtet, als Kiosk-System, um die aktuellen Sonderangebote zu präsentieren. Der ST^E arbeitet mitten in einer viel genutzten Einkaufsstraße und spielt eine Slideshow in ST-Low ab. Zwar habe ich mir dies nie bestätigen lassen, es sieht jedoch so aus, als wenn als Software das sehr gute, jedoch mittlerweile vergessene „Speed Of Light“ zum Einsatz kommt.

Atari an der Uni. Die elektromechanische Fakultät der Universität von Montreal ist seit vielen Jahren Anwender von Atari-Systemen. So haben sie zahlreiche ausrangierte Falcon-Rechner für Audio-Experimente gekauft und setzen den Atari ST zum Zeichnen von Skizzen und für Roboter-Experi-

mente ein. Noch heute vertrauen zahlreiche Professoren der Fakultät auf ihre Ataris für ihre alltäglichen Arbeiten. Eine der leitenden Professoren hat z.B. zwei Computer auf seinem Schreibtisch stehen: einen Atari TT und einen Apple Cube. Auf dem Cube arbeitet MagiCMac.

Offensichtlich ist Atari-Software immer noch gut genug für wichtige tägliche Arbeiten wie z.B. die Verwaltung von Studentenbewertungen auf einer großen Universität. Und obwohl die Professoren vielleicht mehr Ahnung von ihren Maschinen haben als die vorher genannten Geschäftsbesitzer, nutzen sie ihre Ataris doch aus den gleichen Gründen: sie kennen sich mit ihnen aus und erledigen die Arbeit haargenau so, wie sie es erwarten.

Alle diese Beispiele verdeutlichen, was Atari-Computer wirklich sind: Werkzeuge. Sie können auch in ihrem gegenwärtigen Alter als Lösungen für Alltagsaufgaben genutzt werden. Es gibt also keinen Grund, fortwährend auf das nächste leere Blatt Papier oder den nächsten Clone, der erscheinen wird oder nicht erscheinen wird und die Atari-Welt umkremeln soll, zu schauen. Wenn der Nutzen gegenwärtiger Hard- und Software verneint wird, beschränken die Anwender das Wachstum ihrer Plattform. Nutzen Sie also, was Sie haben! Lassen Sie es arbeiten, Sie könnten sich wundern! Es klingt abgedroschen, ist aber die Wahrheit: die Zukunft ist jetzt. □

□ Kleinanzeigen

Die st-computer ist gleichzeitig ein Marktplatz für Hard- und Software. Wollen Sie eine Kleinanzeige veröffentlichen, benutzen Sie am besten unser Faxformular auf Seite 42.

□ Biete Hardware

Milan 040, 64 MB RAM, 6 GB HD, SCSI, Sound, Zip-Drive 100, Midi-Tower, N.AES 2.0, Thing!, Scanner Paragon 1200SP, NovaScan, Monitor 17", Elsa 56k, viele Vollversionen, nur komplett, Abholung, Tel. 05 11-69 11 58

Atari Falcon 030, Cubase 3.0, gegen Gebot, Tel. 02 01-64 20 72

Atari Falcon 030, 16 MB RAM, 520 MB HD intern, 1 GB SCSI-HD extern, 4-fach CD-ROM, ScreenEye, Cubase Audio, Apex Media, Overlay und vieles mehr, gegen Gebot, Tel. 05 71-3 16 66

Atari Falcon 030, 4 MB RAM, 40 MB HD, Monitore SM 124 und SC 1224, Tempus Word, jede Menge Software, FP DM 350.– plus Versand, E-Mail HCKRAEMER@aol.com

Atari 520 ST, 2 MB RAM, Floppy SF 354, SM 124 Monitor, Maus, Joystick, Netzteile, alle Kabel, SCART-Kabel, einwandfrei, über 100 Spiele, DM 100.– plus Versand, E-Mail dbsys@web.de

Atari ST, im Tower, mit PC-Emulator, PC-Tastaturadapter, SCSI-Festplatte und Monochrom-

monitor, Tel. 0172-43 22 380

Diverse Atari, Mega ST, TT, mit Bücher und Zubehör, wenn möglich, Abholung in Zürich, E-Mail occatari@gmx.net

Monitor SM 124, schwarzweiß, günstig, Tel. 0 37 22-8 80 24

Monitor für Atari ST, schwarzweiß, DM 30.–, Tel. 030-325 69 89

Monitore, 19", schwarzweiß, für Atari TT oder Grafikkarte, gut erhalten, Apple Farbmonitor 16", Tel. 09 11-33 21 97

DIVA LAN, nagelneuer ISDN Modem-HUB (von www.eicon.com), komplette und ausbaubare ISDN-Internet-Netzwerkösung für 4 Computer etc., NP DM 800.–, für DM 500.–, E-Mail planetplanet@planetinterkom.de

Toner für Atari Laser SLM 804, originalverpackt, Stück DM 4.50, zusammen DM 10.–, E-Mail rjpro@gmx.net

Beschleuniger HBS 640T36, Magnum ST, Magnum STE mit 8 MB, TOS 2.06-Karte, HD-

Modul, HD-Floppy, DD-Floppy, Overscan, Modem Tornado 2400, interne Uhr für ST, SCSI-ST-Adapter v. GE-Soft, Atari HD-Controller für Mega STE, Monitor SM 124, Tel. 0 62 21-80 18 47

AMD K6II, 200 MHz, 4 GB HD, 64 MB RAM, 20-fach CD-Rom, Modem 56k, gegen Gebot, E-Mail renee@planet-interkom.de

□ Suche Hardware

Atari ST mit MIDI-Software, E-Mail sternenkind@gmx.ch

Atari STacy, zahle bis DM 80.–, E-Mail amimac2000@web.de

Milan 040, komplette Maschine oder Motherboard mit Grafikkarte, E-Mail joska@nvg.org

□ Biete Software

Tempus Word mit Zubehör, original mit Handbuch, DM 60.–, DA's Vektor, original mit Handbuch, DM 20.–, DynaCADD, original mit Handbuch und Dongle, Version 2-04.02, DM 90.–, Tel. 02 61-2 38 85



st-computer
stellt ein

© 2001 thomas raukamp communications

AUTOR WERDEN!

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



❑ MagiC 6.2

Endlich gab es wieder ein Update zum beliebten Multitasking-Betriebssystem MagiC, doch die Installation zauberte eher lange Gesichter. Wir bewahren für Sie den Durchblick und geben Tipps zum Installieren des Updates auf Ataris und Clones.

❑ Nachhilfe in Magie

Lange hatte ASH das Betriebssystem MagiC nicht mehr aktualisiert. Und als niemand mehr an ein Update des verbreitetsten OS glaubte, veröffentlichte die Softwareschmiede aus Heidelberg kostenlose Updates für alle Plattformen.

Vorbereitung. Als nicht besonders einfach darf man die Art und Weise bezeichnen, wie das Update auf dem eigenen Rechner zu installieren ist. Wir wollen an dieser Stelle Schritt für Schritt erklären, wie die Aktualisierung auf einem originalen Atari-Computer, einem Milan oder auf einem Hades vorzunehmen ist. Für MagiC Mac-Anwender hat ASH nach der Veröffentlichung einer überaus kompliziert durchzuführenden

Aktualisierung einen leicht zu bedienenden Updater zur Verfügung gestellt. Für MagiC PC stand bei Redaktionsschluss noch kein Update bereit.

Voraussetzungen. Das aus dem Internet [1] geladene Update-Archiv muss auf einer Partition entpackt werden, auf der lange Dateinamen aktiviert sind. Wer keine Partition dafür konfiguriert hat, kann mit dem Programm „VFATCONF“ die temporäre Unterstützung für lange Dateinamen freischalten. Dann muss darauf geachtet werden, dass man das ZIP-Archiv nicht mit dem Programm „ST-ZIP“ entpackt, sondern einen modernen Entpacker benutzt. Das mit dem Desktop jinnee mitgelieferte UnZip ist bestens geeignet, eine aktuelle Version kann auch aus dem Web [2] geladen werden.

Vorbereitungen. Um MagiC 6.20 zu installieren, werden die Daten der originalen Installations-Diskette von MagiC 6.10 benötigt. Dazu kopiert man am besten den ganzen Inhalt der Diskette auf die Festplatte und arbeitet dann ohne Disketten weiter.

Für das weitere Vorgehen ist es nun äußerst wichtig, dass unter MagiC-Desk gearbeitet wird. Dazu ist es nicht notwendig, MagiCDesk als Standard-Desktop installiert zu haben, es kann ruhig auch als normale Applikation nachgestartet werden. Nochmals: unter alternativen Desktops wie jinnee kann nicht gearbeitet werden!

Erstellen der MagiC 6.20-Installation. Wir werden nun aus den auf die Festplatte kopierten Daten der MagiC 6.1-Installation eine 6.2-Installation kreieren. Als erstes muss die Kernel-Datei aktualisiert werden, indem man das Batchskript benutzt, dass man unter dem Pfad „\KRYPT\Atari\Decrypt.btp“ in den Update-Dateien findet (statt „\Atari“ kann der betreffende Ordner je nach System auch „\Milan“ oder „\Hades“ heißen). Wir ziehen nun die Datei >>

>> „MAGIC.RAM“ (a), die sich im Ordner „MAGX_2“ der 6.1-Installationsdateien befindet, auf die Datei „Decrypt.btp“. Wichtig ist hier, dass man nicht die persönliche Datei „MAGIC.RAM“ benutzt, die sich im Wurzelverzeichnis des Bootlaufwerks befindet.

Wenn nun alles geklappt hat, so sollte man im selben Ordner, wo sich die Datei „Decrypt.btp“ befindet, eine Datei namens „magic.ram.620“ bzw. „mmilan.ram.620“ vorfinden (b). Wir nennen die frisch erstellte Datei in „MAGIC.RAM“ um und ersetzen die alte „MAGIC.RAM“-Datei der 6.1-Installationsdateien (a) durch die neue (b). Dann müssen noch die restlichen Update-Dateien an die betreffende Stelle kopiert werden, wo die ursprünglichen 6.1-Installationsdateien liegen.

Die Dateien „MAGXDESK.APP“, „MGEDIT.APP“, „VT52.PRG“, „VT52.RSC“ und „MOD_APP.TTP“ gelangen in das Verzeichnis „\MAGX_1\COPY\GEMSYS\GEMDESK“, die Datei „MAGX.INF“ in „\MAGX_2\EXTRAS“.

Installation. Mit den getätigten Aktionen liegt nun eine komplette MagiC 6.20-Installation vor, die ganz normal mit dem Installationsprogramm „INSTMAGC.PRG“ vorgenommen werden kann. Nach Eingabe von Namen und Seriennummer wird die neue Version des Betriebssystems installiert.

Neuerungen. Auf den ersten Blick wird kaum jemand Änderungen zwischen den Versionen 6.1 und 6.2 feststellen. Der



Programmierer hat bei diesem Update den Schwerpunkt auf MiNT-Kompatibilität und Fehlerkorrekturen gesetzt.

Welche Vorteile die erhöhte MiNT-Kompatibilität bringt, wird sich wohl erst in Zukunft zeigen. Denkbar wäre zum Beispiel, dass sich Programme aus der MiNT- bzw. UNIX-Welt besser auf MagiC portieren lassen. Eine detaillierte Liste aller neu implementierten Systemfunktionen liegt dem Update als Textdatei bei. Für den Anwender bringen diese Neuerungen nur eine „sichtbare“ Veränderung: die Gerätenamen im Verzeichnis „u:\dev“ können fortan in der Datei MAGX.INF definiert werden.

Weiterhin wurden kleinere Neue-

Veränderungen in erster Linie unter der Oberfläche: MagiC 6.20.

rungen eingeführt, wie z.B. die Unterstützung der Ikonifizierung für die VT52-Terminal emulation, Verbesserungen im Menümanager und eine Erweiterung auf maximal 64 Einträgen im Laufwerk „u:\“.

Unter den Bugfixes wollen wir besonders auf Korrekturen bei der Verwaltung von FAT32-Partitionen hinweisen.

Fazit. ASH ist mit der Veröffentlichung der neuen Version auf heftige Kritik gestoßen, besonders was die Installation angeht. Jedoch sollte man nicht übersehen, dass dieses Update kostenlos ist und wichtige interne Änderungen mitbringt, die aufwändig zu realisieren waren. Es stellt sich nun die Frage, inwiefern sich die Installation des Updates lohnt. Wir empfehlen allen Benutzern, die sich vor ein wenig „Handarbeit“ nicht scheuen, die neue Version zu installieren. Das Update bringt immerhin neben den versteckten Neuerungen auch zahlreiche Fehlerkorrekturen, die das System stabiler machen. □

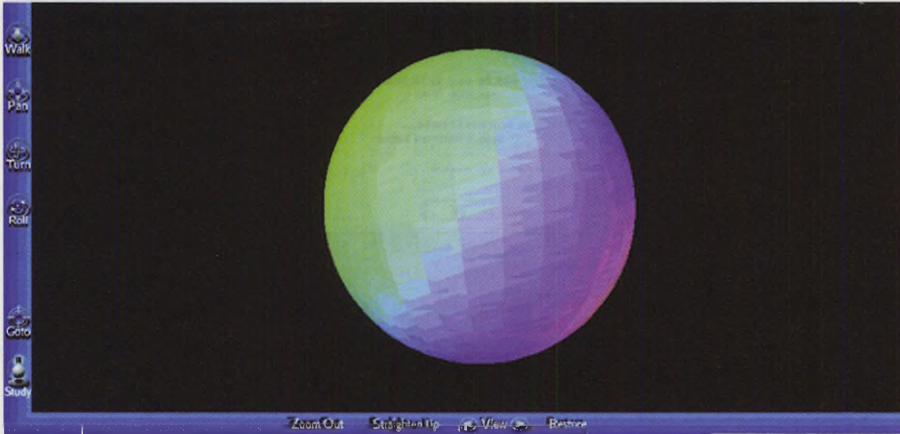
- [1] application-systems.de
- [2] home.tiscalinet.ch/donze/software

Überarbeitet: das VT52-Terminal lässt sich nun auch ikonifizieren. Tusch!



☐ Eureka 1.07

«Eureka!», rief der Atari-Besitzer und lief jubelnd durchs Wohnzimmer. Ob das gleichnamige Programm diese Wirkung auslöst, wird der Test zeigen.



☐ Atari en français

Text: Matthias Jaap

Aus Frankreich kommen - rein von der Häufigkeit der Updates - momentan hauptsächlich drei Programme: Aniplayer, Vision und Eureka. Die ersten beiden wurden bereits mehrfach getestet, das letzte hingegen nicht. Eureka wird regelmäßig aktualisiert und ist inzwischen in englischer Sprache verfügbar.

Das Programm ist ein grafischer Funktionsplotter, es macht also aus mathematischen Funktionen Grafiken. Diese Grafiken können zur Illustration der Formeln verwendet werden, so z.B. im Schulunterricht. Das dies durchaus erfolgreicher ist als „nackte“ Formelwüsten, zeigt eine bekannte Homepage, die dem Besucher die Welt der Physik anhand von Britney Spears Körper erläutert.

$e^2 + u^2 + r^2 \dots$ In den Eingabefeldern von Eureka werden komplexe Funktionen eingegeben. Der eingebaute Formelparser analysiert diese. Die Liste der Funktionen ist dabei durchaus umfangreich und wird von der Anleitung fast komplett verschwiegen - es könnte ja noch jemand auf die Idee kommen, sie zu benutzen. Im Programm selbst ist dann eine Aufzählung der Funktionen

enthalten. Ausdrücke wie „sin()“ (Sinus) sind noch selbsterklärend, aber bei „psdL()“ werden wohl nur noch wenige verstehen, was damit gemeint ist.

Programmstart. Nach dem Programmstart wird der Bildschirm komplett schwarz und ein rotierender 3D-Würfel erscheint. Der ist zwar relativ schnell, erinnert mit seinen Gitternetzlinien aber eher an erste Gehversuche in 3D-Grafik. Auf solche Intros sollte man bei GEM-Programmen besser verzichten, denn spätestens beim zweiten Start nervt das Intro. Danach kann man loslegen.

System-Menü. Im System-Menü kann die Grafik definiert werden. Eureka unterstützt 2D- (plane) und 3D- (space) Funktionen. Wie üblich muss mindestens eine Variable dabei sein, und auch über den Wertebereich der Variablen sollte man sich vorher Gedanken machen.

„Cartesian analytic“ beschreibt eine zweidimensionale Grafik. Hier gibt man den Wertebereich für die X- und Y-Achse an. Wird hier das Beispiel aus dem Handbuch eingegeben, passiert zunächst gar nichts. Eureka merkt sich erst einmal die Eingabe und versieht den entsprechenden Menüeintrag mit einem Häkchen. Damit etwas gezeichnet wird, muss im Graph-Menü eine Formel eingegeben werden. Die generelle Reihenfolge lautet also: erst im System-Menü die Ab-

messungen definieren und dann im Graph-Menü zeichnen lassen (Bild 1).

Sind die 2D-Funktionen vor allem für den „normalen“ Formellalltag gedacht, so wird es im 3D-Bereich optisch spannend. Hier lassen sich die Formeln von zwei Variablen abhängig machen. Dabei können dann so schöne Ergebnisse herauskommen wie der Zylinder, der aber auf dem nebenstehenden Bild eher wie ein Planet wirkt. Während der Variablenwertebereichs-Dialog noch denen der 2D-Figuren ähnelt, muss bei der Funktionseingabe und der Größe des Raums (space) die dritte Dimension berücksichtigt werden. Ob das ganze beim Zeichnen nun gut aussieht oder wie eine Schallplatte im CGA-Modus weiß man vorher nicht.

Für mathematisch vorbelastete Freunde des guten Tons bietet Eureka die „Discrete Fourier Transformation“. Das Handbuch warnt jedoch bereits vor, dass man wissen sollte, was man tut. Da der Autor dieses Artikels in diesem Bereich nicht glänzen kann, sei interessierten Lesern ein näherer Blick auf das Programm empfohlen. Die DFT wird immerhin ausführlich im Handbuch beschrieben. Dieses enthält z.B. ein Beispiel zur DFT des Sinus. Das zweite Beispiel heißt übersetzt „Das Stimmen einer Gitarre mit Samples“. Im Eureka-Archiv befinden sich Samples im RAW-Format. Über „Data“ im „Graph“-Menü kann ein Sample geladen werden. Da RAW-Samples nur die Sampledaten enthalten, muss der Benutzer die Samplefrequenz und Bitrate selbst einstellen. Dieses Sample lässt sich anschließend mit den Funktionen von Eureka untersuchen.

Nach dem Zeichnen. Wenn Eureka mit dem Zeichnen der Formel fertig ist, fragt das Programm, ob man die Figur rotieren lassen möchte. Mit „End“ gelangt man wieder zum Programmmenü, „File“ und „Print“ sind für die Ausgabe der Figur zuständig.

Je nach gewähltem Formeltyp können die Dialoge nach dem Zeichnen variieren. So kann man danach schnell die Abgrenzungen verändern oder einen Gravitationspunkt festlegen.

Speichern. Die unterstützten Exportformate sind wirklich komplett: GEM, >>

>> 3D2, RAW, XYZ, TRI, EBS, POV 3.1, TXT, VRML 1 und 2. Besonders VRML ist interessant, denn ein Großteil der Internet-Browser ist mit einem VRML-Plugin ausgerüstet. VRML ist eine an HTML angelehnte Sprache, um 3D-Objekte zu beschreiben. Die Sprache ist schon relativ alt und konnte sich wegen verschiedener Faktoren nie auf breiter Front durchsetzen.

Für VRML 2 gibt es drei Renderoptionen: Blau, Flach und Gouraud. Letzteres lässt das Objekt erst richtig plastisch aussehen, kostet aber auch mehr Rechenzeit.

Rechenzeit. Teilweise brauchen die Berechnungen von Eureka lange, gerade bei komplexen 3D-Körpern lässt sich die sprichwörtliche Kaffeetasse genießen, während der Classic Atari sich abmüht. Richtig Freude kommt erst auf Atari-Clones oder -Emulatoren auf.

Es empfiehlt sich, die Beispiele aus dem Eureka-Handbuch vom eigenen Rechner durchrechnen zu lassen. Damit kann leicht ermittelt werden, wie komplex eine Formel bzw. ein Körper sein darf, ohne den eigenen Computer für Stunden zu beschäftigen.

Oberflächliches. Nachdem so viel Lobenswertes gesagt werden konnte, folgt nun der größte Nachteil von Eureka: die Oberfläche. Zwar haben auch einige andere aktuelle Programme Schwierigkeiten mit etablierten GEM-Standards (z.B. Icon Extract), aber Eureka übertrifft sie alle.

Nach dem Start schreibt Eureka seine Versionsnummer direkt unter die Menüleiste - wozu gibt es dann die Programminfo? Dort steht aber statt ausführlicher Informationen nur „Graph Describer 2.12“, ein drehender Kreisel und die Internet-Adresse. Die doppelte Versionsnummer (1.07/2.12) dürfte nicht allzu verständlich sein.

Mit den Menüs geht's weiter: Desk, Graph, System, Quit. Einige Funktionen von „Graph“ würden eigentlich in ein „Datei“-Menü gehören. Ebenso würde es mehr Sinn machen, das „System“-vor das „Graph“-Menü zu stellen, denn so lautet schließlich auch die Arbeitsreihenfolge. Dass hier statt „Desk“ eigentlich „Eureka“ stehen müsste, ist eher

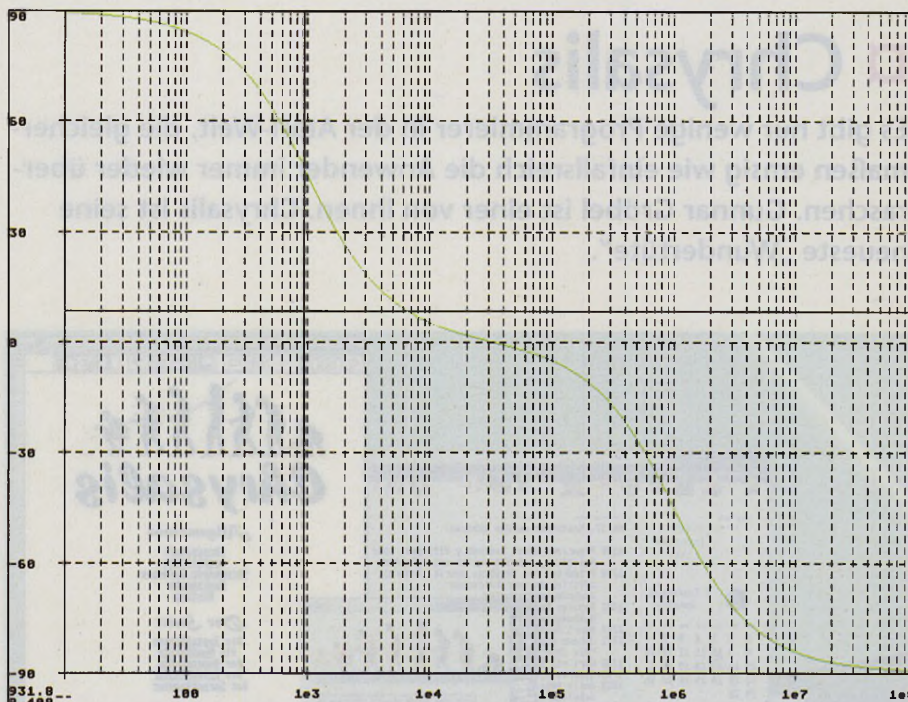


Bild 1: Im System-Menü definierte Abmessungen werden im Graph-Menü gezeichnet.

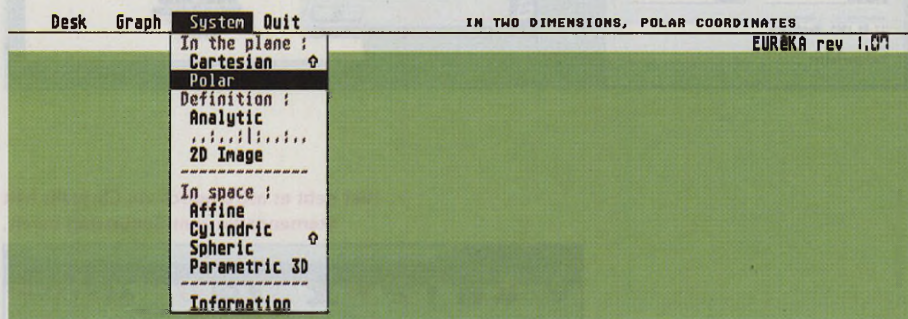


Bild 2: Ein Hilfetext wird im freien Bereich der Menüleiste eingeblendet. Mon dieu!

eine Kleinigkeit. Auch die einzelnen Menüeinträge halten sich nicht an Standards. Es ist an den Einträgen nicht ersichtlich, ob danach ein Dialog folgt oder nicht. Die Aufwärtspfeile rufen zusätzliche Dialoge auf - das könnte sicherlich eleganter gelöst werden.

Erstaunlich viele Einträge gibt es im „Quit“-Menü: Hilfe, freier Speicher und Programm beenden. Sicher: wer nach der Programmhilfe sucht, wird gleich im „Quit“-Menü nachschauen – das ist in etwa so sinnig, wie einen Computer per Start-Knopf auszuschalten oder CD-ROMs über den Mülleimer auswerfen zu lassen.

Nicht viel besser sehen die Dialogboxen aus: ohne Tastaturbedienung, moderne Bedienelemente und Fensterdialoge präsentiert sich Eureka staubtrocken. Dazu gibt es fleißig Hinweisboxen

(Alerts), die nicht besonders hilfreich sind. Ein Blick in die Resource-Datei zeigt auch, dass der Autor offenbar nicht viel Ahnung von Objektflags hat.

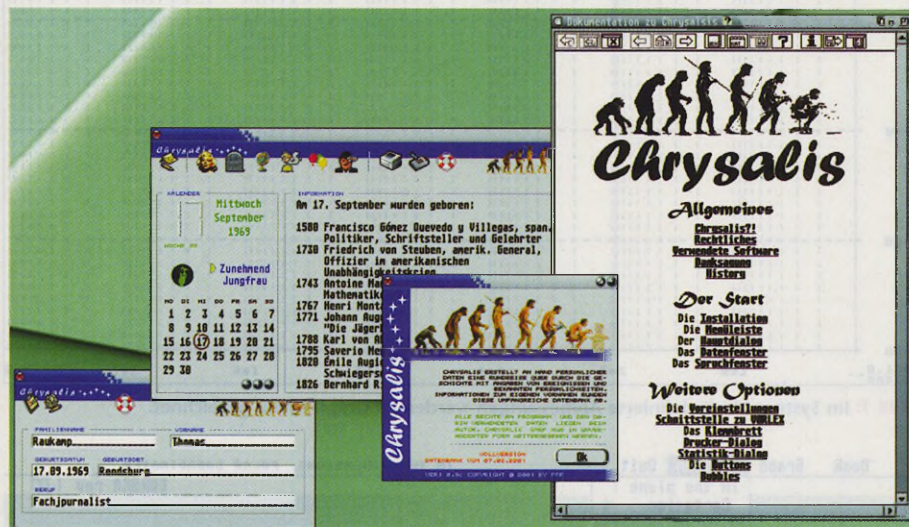
Besonders seltsam sieht aber das aus, was Eureka beim selektieren eines Menüeintrags macht. Ein Hilfetext wird in dem freien Platz der Menüleiste eingeblendet (Bild 2).

Fazit. Ein leistungsfähiges Programm mit einer Oberfläche, die Wes Craven spontan verfälschen könnte und die gruseliger und billiger ist als „Blair Witch Projekt“. 15 Minuten würden vermutlich schon ausreichen, um das Programm etwas freundlicher zu gestalten. Das Handbuch ist im Übrigen noch nicht ganz vollständig. □

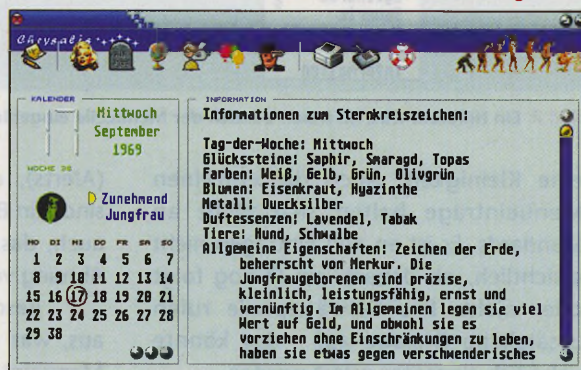
eureka.atari.org

Chrysalis

Es gibt nur wenige Programmierer in der Atari-Welt, die gleichermaßen emsig wie einfallsreich die Anwender immer wieder überraschen. Gunnar Gröbel ist einer von ihnen. Chrysalis ist seine neueste „Wundertüte“.



Hier geht es astrologisch zu: Chrysalis hält Sternendaten zum Geburtstag bereit.



Wer wurde an ihrem Geburtstag sonst noch so geboren? Chrysalis erzählt es Ihnen.



Rund um den Geburtstag

Text: Thomas Raukamp

Es gibt Applikationen, die bilden einfach das täglich Brot des Computerdeins: Textverarbeitungen, Tabellenkalkulationen, Layout-Programme. Und dann gibt es Programme, die einfach für etwas Unterhaltung sorgen – so auch Chrysalis. Die Rede ist hier nicht etwa von einem neuen Spiel, sondern von einer Datenbank. Kein Angst, es dreht sich nun nicht etwa um Datenkolonnen und relationale Verknüpfungen, sondern um ein neues Produkt aus dem Hause Pink Panther Produktionen. Chrysalis ist eine Datenbank, die aus ihren Geburtsdaten eine Vielzahl von Informationen zaubert. Lehnen Sie sich also zurück und freuen Sie sich auf eine Erkundungsreise rund um das eigene Ich.

Was braucht es? Chrysalis ist recht genügsam in seinen Anforderungen und unterstützt alles, wo TOS draufsteht und was nicht schnell genug auf den Baum kommt. Jeder Rechner mit mindestens 1 MByte RAM sollte mitspielen. Erforderlich ist außerdem ein Auflösung ab 640 x 400 Bildpunkten. Die kunstvoll gestaltete Oberfläche kommt jedoch erst ab 256 Farben richtig zur Geltung und ist für das Multitasking-Betriebssystem MagiC optimiert. Voraussetzungen sind dies jedoch nicht.

Die erwähnte Genügsamkeit in Sachen System-Ressourcen ist aber nicht gleichbedeutend mit einer veralteten >>

>> Gestaltung des Programms. Chrysalis unterstützt BubbleGEM als Sprechblasenhilfe und kommt auch mit einem ST-Guide als Hilfssystem daher.

Erster Eindruck. Chrysalis kann auf einer beliebigen Partition der Festplatte installiert werden. Nach dem Programmstart fällt als erstes die sehr ästhetisch gestaltete Benutzeroberfläche des Programms ins Auge. Diese ist mit zahlreichen Grafiken und Piktogrammen verziert. Trotzdem wirkt sie nicht übertrieben verspielt, die Icons erhöhen vielmehr sinnvoll die intuitive Benutzbarkeit des Programms, die Grafiken laden zum Wohlfühlen auf dem eigenen Rechner ein.

Trotzdem gibt es Grund zur Kritik. Die Fensterrahmen sind komplett in einem eigenen Design gehalten, das sich auch nicht abschalten lässt. Hat der Benutzer also ein anderes Winframe auf seinem System installiert, so wird dieser Wunsch einfach ignoriert. Keine Frage: auch der Winframe von Gunnar Gröbel ist gelungen. Trotzdem sollte dieser abschaltbar sein, denn immerhin möchten viele Anwender nicht auf ihre gewohnte Umgebung verzichten. Hinzu kommt, dass Chrysalis durch seine Extratour nicht das MagiC-eigene „Window-Shading“ – also das Minimieren auf den obersten Fensterbalken, unterstützt.

Bedienung. Trotzdem ist die Programmoberfläche wie erwähnt als äußerst gelungen zu bezeichnen. Das Arbeitsfenster von Chrysalis ist in drei Teile aufgeteilt. Die oberen Leiste enthält Piktogramme, die verschiedenen Informationen aus der Datenbank aufrufen bzw. Programmfunktionen aktivieren. Der linke Teil des Arbeitsfensters enthält einen Kalender, auf dem das vorher eingegebene Datum umkreist dargestellt wird und ein Symbol für das dazugehörige Stern-

Dateneingabe: Chrysalis arbeitet mit dem Geburtsdatum und kann den Vornamen an die Datenbank Vorlex weitergeben.

Chrysalis

FAMILIENNAME: Raukamp VORNAME: Thomas

GEBURTSDATUM: 17.09.1969 GEBURTSORT: Rendsburg

BERUF: Fachjournalist

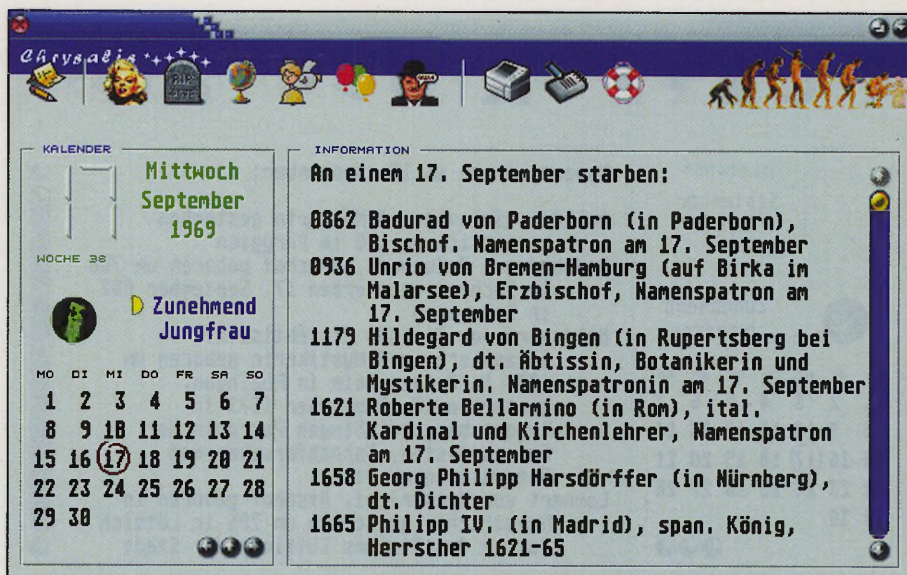


Bild oben: Leider gehen an jedem Tag auch ein paar Persönlichkeiten von uns.
Bild unten: Chrysalis listet wichtige Ereignisse des Tages auf.

kreiszeichen. Den weitaus größten Teil des Arbeitsfensters nimmt aber naturgemäß der Anzeigebereich für die Datenbankinformationen ein.

Was wird geboten? Wenden wir uns nun aber endlich den eigentlichen verfügbaren Daten zu, die Chrysalis erst zu dem machen, was es ist. Wie bereits erwähnt lassen sich alle Daten komfortabel über eine Piktogrammleiste abrufen, sodass sie per Mausklick bereitstehen.

Bevor irgendwelche Daten angezeigt werden können, muss das Programm natürlich erst einmal mit einigen Informationen gefüttert werden, mit denen es arbeiten kann. So fragt es vom Anwender den Namen, natürlich das

Geburtsdatum und den Geburtsort ab. Darüber hinaus wird auch der Beruf abverlangt. Nun kann Chrysalis mit diesen Daten arbeiten. Zuerst einmal sind Daten über Prominente abrufbar, die an demselben Tag Geburtstag feiern. Quasi als Äquivalent dazu können auch die Todestage angezeigt werden, die auf diesen Tag fallen. Wer schon immer ahnte, dass das eigene Geburtsdatum ein Tag war, der Weltgeschichte machte, kann dies in Chrysalis über die Jahrhunderte prüfen. Wem es gar nach göttlicher Bestätigung verlangt, der kann die Namenspatrone seines Freudentags abfragen. Originell ist auch die Möglichkeit, Feiertage zu erfragen, die in Teilen der Welt oder weltweit an dem >>

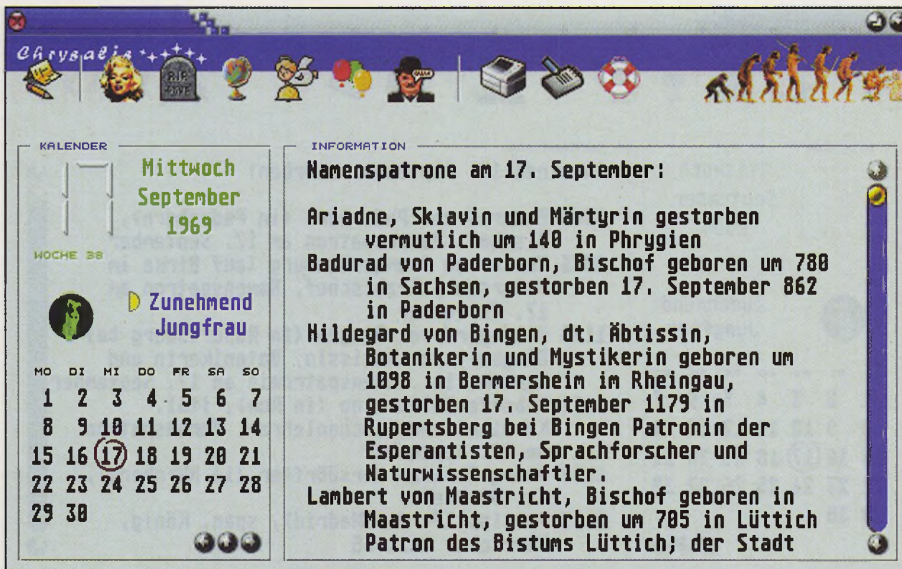


Bild oben:
Die Datenbank Chrysalis enthält auch die Namenspatrone der Tage.

Bild Mitte: Hohe Ehren erwarten den Anwender, wenn er die Feiertage rund um seinen Freudentag kontrolliert.

Bild links: Chrysalis bietet einige Voreinstellungsmöglichkeiten. Leider lässt sich die Fensteroptik nicht bestimmen.

>> eingegebenen Datum abgehalten werden – schließlich wussten Sie schon immer, dass Ihr Geburtstag allgemeine Staatsfeierlichkeiten nach sich ziehen sollte. Etwas poetischer kann Chrysalis auch werden: für jeden Tag des Jahres steht ein Spruch des Tages bereit.

Im obigen Absatz wurden die

Funktionen beschrieben, die mittels der erwähnten Piktogrammleiste zugänglich sind. Etwas versteckt liegt dagegen der Mausklick auf das eigene Sternkreiszeichen. Wird dieses Piktogramm ausgewählt, kramt Chrysalis aus seiner Datenbank noch eine astrologische Deutung zu den eingegebenen Informationen he-

raus.

Die dargestellten Informationen können per GDOS-Drucker ausgedruckt oder in GEM-Clipboard übertragen werden. In allen Fenstern findet sich außerdem ein Piktogramm zum Aufruf der ST-Guide-Hilfe.

Zusammenarbeit mit Vorlex. Vorlex ist ein weiteres Programm von Gunnar Gröbel, das mittels einer Schnittstelle direkt angesprochen werden kann. Druckt der Anwender nämlich Informationen in eine Urkunde aus, so kann Chrysalis von Vorlex zusätzliche Daten aus der Vornamen-Datenbank abrufen und verwenden. Dies funktioniert natürlich nur unter multitaskingfähigen Betriebssystemen wie MagiC oder N.AES. Vorlex beendet sich nach seinem Aufruf selbständig wieder.

Fazit. Chrysalis ist ein Programm, das sehr viel Spaß macht. Es vermittelt dem Anwender einige Einblicke in seinen Namen und sein Geburtsdatum, die er vorher in dieser Kompaktheit sicher nicht erlangen konnte. Ein Ausdruck macht sich sicherlich auch gut als kleine Beigabe zu einem Geburtstagsgeschenk. Außerdem eignet sich Chrysalis auch hervorragend als Vorbereitung für eine Festtagsrede.

Dem Programm ist anzumerken, dass viel Arbeit in die Entwicklung gesteckt wurde. Die Datenbank ist schon in der ersten Version erstaunlich groß, die Oberfläche ist durchdacht, der Zugriff auch auf älteren Systemen erfreulich schnell.

So gibt es kaum Grund zur Kritik – sofern diese bei einem Freeware-Programm überhaupt angebracht ist. Es sollte jedoch überdacht werden, ob der gewählte Winframe nicht auf Wunsch abschaltbar ist. Wer nicht nur eigene Daten bearbeiten möchte, würde sich außerdem über eine Speicherfunktion freuen, die z.B. Informationen über Familienmitglieder katalogisieren könnte.

Wer den eigenen Rechner nicht nur zum verbissenen Arbeiten gebrauchen und sich bei interessanten Informationen statt mit Spielen vergnügen möchte, sollte sich Chrysalis schnellstens auf den eigenen Rechner laden. home.t-online.de/home/gunnar_groebel/

PowerPC™ without the price!

Auf diesen Systemen läuft sowohl ein originales Mac OS 8.6 (eng.) mit Apple-Software als auch MagiC-Mac



PowerPC 603e mit 200 MHz

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

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

Rechner-Systeme ohne Monitor!

499,-

APUS 2000



APUS 3000



PowerPC 603e mit 200 MHz

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

639,-

Rechner-Systeme
ohne Monitor!

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

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

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

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

Bestellungen:

falkemedia

An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Tel. +49 (431) 200 766 - 0

Fax +49 (431) 209 903 - 5

www.shop.falkemedia.de

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

Nachnahme: 20,- DM

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte
oder EC-Scheck Vorkasse:

20,- DM

☐ 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.

st-computer.net

Vollversion PixArt 4.52
zum Mitmachen
des Workshops.

☐ Stilvolle Tupfer mit PixArt

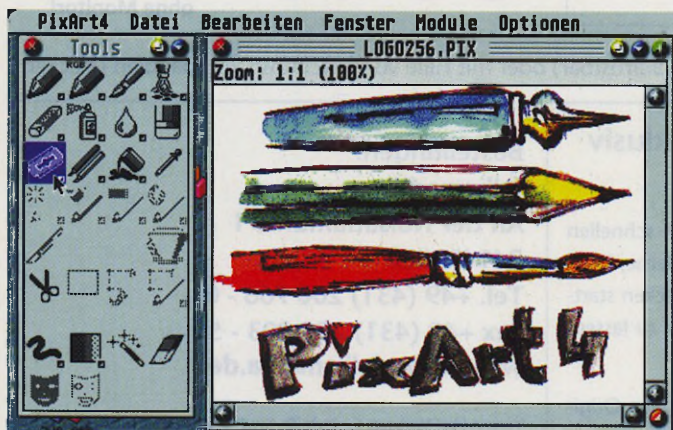
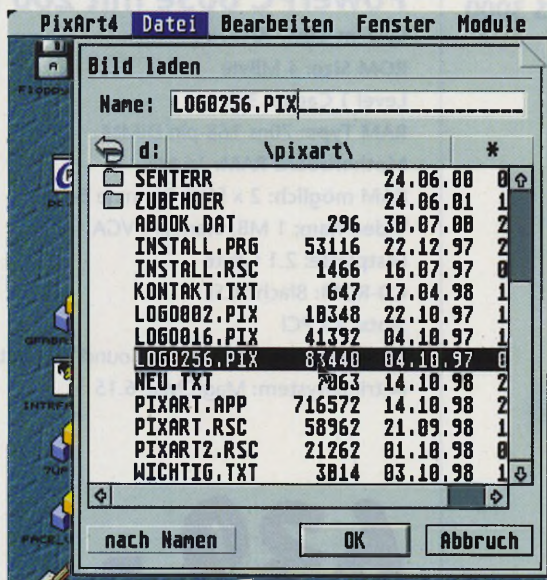
Text, EBV und Screenshots: Matthias Jaap

Manche Künstler schwören auf leicht verschwommene, undeutlich erscheinende Bilder. Liebevoll wird mit einem Schwämmchen auf die Leinwand getupft. PC-Besitzer greifen für den gleichen Effekt auf diverse Photoshop-Plugins zurück. PixArt ist nicht gerade für EBV programmiert worden und hat keine umfangreiche Trickkiste. Das heißt aber nicht, das mit den vorhandenen Tools nicht ein ähnlicher Effekt erzielt werden könnte.

Diesem Workshop liegt die Version 4.52 von PixArt zugrunde. Da diese als Freeware freigegeben wurde, gibt es keinen Grund, nicht die aktuellste Version zu benutzen. Sie finden PixArt auf der aktuellen Leser-CD, die jedem Leser zugeschickt wurde, sowie auf unserer Webseite st-computer.net.

Vorbereitung. Bevor wir loslegen, überlegen wir uns, was wir erreichen wollen. Sicherlich wird das Ergebnis dieses Workshops nicht mit professionellen Malereien konkurrieren können. Erreicht werden soll vielmehr ein schönes, leicht ausgefranstes Bild. Harte Kanten sollen vermieden werden, sodass ein leicht zerflossener Eindruck entsteht. Wie bei einer rauen Glasscheibe soll die ungefähre Form zu erkennen sein, aber Details verschwinden. Ein Weichzeichner erfüllt zwar Bedingung Nummer 1 (keine harten Kanten), lässt aber zu viele Details zu.

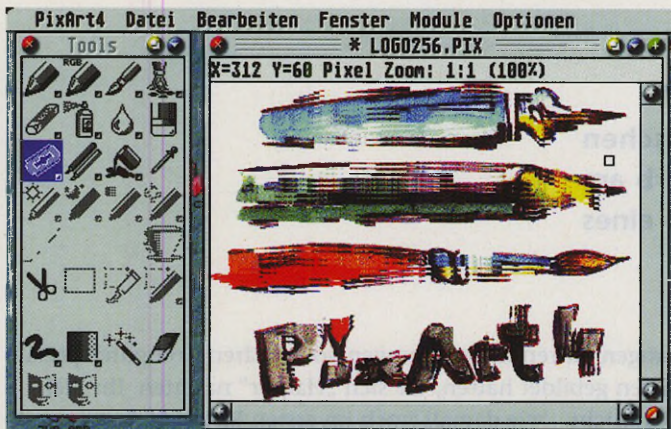
Dieser Workshop zeigt die notwendigen Schritte anhand eines IMG-Bildes, das relativ scharfe Konturen verwendet: dem PixArt-Bild aus dem Info-Dialog. Es liegt unter dem Namen „logo256.pix“ im gleichen Verzeichnis wie das Programm. Natürlich können Sie auch jede andere Grafik verwenden, für den Einstieg ist jedoch eine kleinere Grafik zu empfehlen. ☐



Schritt 1. Nach dem Start empfängt uns PixArt zunächst mit seiner Menüleiste. Zuerst müssen wir die Grafik „logo256.pix“ einladen, die wir mit Tupfern verfremden wollen. Wählen Sie im Datei-Menü „Bild laden...“. Die Datei liegt im gleichen Verzeichnis wie das PixArt-Hauptprogramm.

Nach dem Auswählen müssen die Bilddaten bestätigt werden. Ob die aktuelle Farbpalette übernommen wird oder nicht, ist für diesen Workshop nicht von Belang.

Nun brauchen wir noch die passenden Werkzeuge. Das Fenster befindet sich - nomen est omen - im Module-Menü unter „Werkzeuge“.

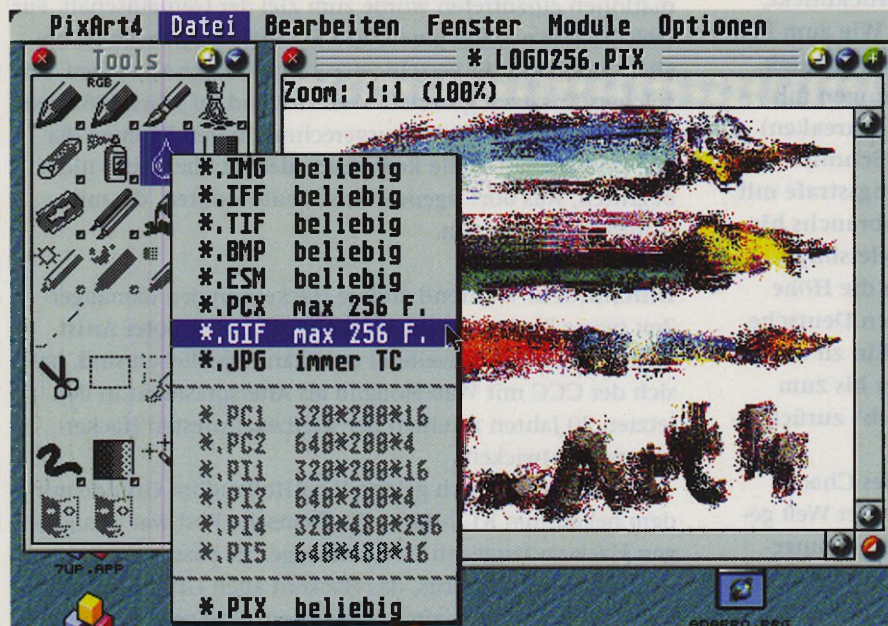
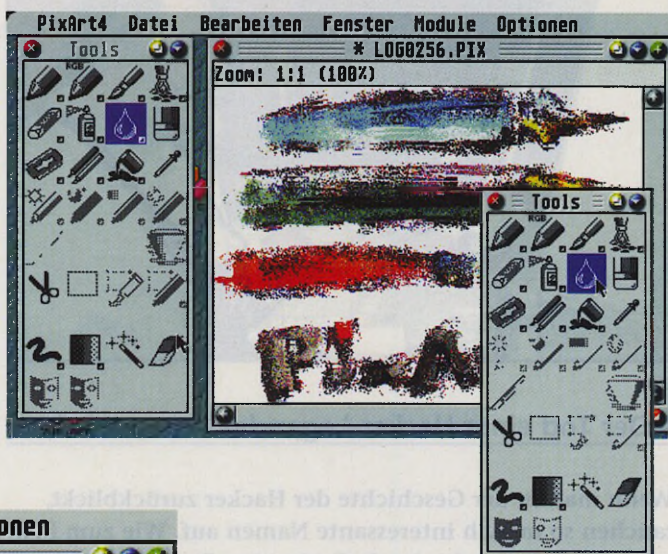


Schritt 2. Als erstes wollen wir uns rasieren – d.h. eigentlich soll nur das Bild etwas mit dem Retouchier-Werkzeug rasiert werden. Dieses wird in PixArt durch die Rasierklinge repräsentiert. Das Retouchier-Werkzeug ist ein sehr starkes Tool, daher müssen wir damit etwas vorsichtig sein. Wir picken uns einzelne Zeilen raus und ziehen schnell mit dem Werkzeug darüber hinweg. Das Resultat ist eine Verschiebung der einzelnen Elemente der Grafik. Die Grafik gewinnt etwas an Unschärfe, trotzdem sind die Konturen noch zu hart.

Schritt 3. Obwohl wir einen „Tupfer“-Effekt nachahmen wollen, lassen wir den Tupfer von PixArt unbenutzt. Der Wassertropfen bietet genau das, was wir brauchen. Er „zerstreut“ Pixel nach dem Zufallsprinzip und nimmt dadurch die Schärfe aus dem Bild. Wählen Sie also den Wassertropfen aus.

Mit dem Wassertropfen fahren wir nun die Grafik ab. Bei der vorliegenden Grafik ist ein besonderes Augenmerk auf die Ränder der drei Pinsel und des Schriftzugs zu legen. Wenn der Rand der Grafiken nicht zerfrant ist, wird die Grafik zu scharf erscheinen.

Als erstes bearbeiten wir also die Ränder. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger schnell von links nach rechts. Es reicht, wenn Sie einmal über die Fläche fahren, sonst droht das Bild zu unkenntlich zu werden. Ist dies erledigt, betrachten wir das Bild noch einmal und bearbeiten evtl. zu scharfe Stellen noch einmal nach.



Schritt 4. Damit hätten wir das gewünschte Ziel erreicht. Obwohl das gleiche Bild als Basis diente, wird Ihr Bild vermutlich etwas anders ausschauen. Das fertige Bild kann jetzt gespeichert werden.

Helfen Sie uns!

Kennen Sie 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@st-computer.net 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.

☐ Scene-Report

Wau Holland, der Gründer des größten deutschen Hackervereins Chaos Computer Clubs (CCC), verstarb am 29. Mai 2001 im Alter von 49 Jahren an den Folgen eines Schlaganfalls.



☐ Der Tod einer Hacker-Legende

Wenn man in der Geschichte der Hacker zurückblickt, tauchen so manch interessante Namen auf. Wie zum Beispiel der Erfinder des Apple Computers Steve Wozniak. Auch er war einmal ein Hacker, der Begegnungen mit dem FBI in Bezug auf Telefonmanipulation (Phreaken) nicht zu knapp hielt. Oder Hacker wie Kim Schmitz (alias Kimble), der als Hacker eine Bewährungsstrafe mit Untersuchungshaft wegen Kreditkartenmissbrauchs hinter sich hat und heutzutage mal Aktien von letsbuyit.com um 400% mit Übernahmeangeboten in die Höhe treibt - sein Vermögen wird auf 250 Millionen Deutsche Mark geschätzt. Die Liste setzt sich fort bis hin zu dem einst reichsten Mann der Welt Bill Gates, der bis zum ersten Hackerclub „Homebrew Computerclub“ zurückzuführen ist.

Wau Holland dagegen, der als Gründer des Chaos Computer Clubs zu den bekanntesten Hackern der Welt gehört, trug prinzipiell Latzhose, Sandalen und einen ungepflegten Bart. Er hatte seinen Arbeitsplatz im Keller des Hauses seines Vaters. «Wer viel Geld als Hacker machen möchte», sagte er einst, „geht einen anderen Weg als meinen“.

CCC. Der „Chaos Computer Club“ entstand zu der Zeit des kalten Krieges in den 80er Jahren, als der Begriff „Computer“ noch von den Medien als Hebel des industriellen Aufstiegs oder als militärisches Machtinstrument assoziiert wurde. Und das, obwohl sich in Amerika bereits schon seit

langen Jahren Gruppierungen von elitären Computerspezialisten gebildet hatten, die sich „Hacker“ nannten. Ihr Ziel war nicht – wie damals noch im ersten Blick angenommen – effizientere wirtschaftliche Maschinen zu schaffen, um Arbeiter zu entlassen. Es ging vielmehr um die Erforschung von technischen Machenschaften und um das Verstehen des Nutzen von Computern für den Menschen – „der Computer als Kumpel“. Ein wahrer Hacker musste verantwortungsbewusst agieren, kritisch sein und Sorge für Aufklärung sorgen.

Solche und viele weitere Formulierungen findet man in der „Hackerethik“, die zum ersten mal von Peter Samson, einem der ersten Hacker aus den späten 50er Jahren, formuliert wurde. Schon damals wurde dort erkannt, dass jeder Programmierer von Erfahrungen anderer profitiert und daher die Verantwortung hat Informationen diese auch weiterzugeben. Wer Informationen zurückhält, ist automatisch ein Feind, den es zu bekämpfen gilt.

Die Hacker sollten die neuen Robin Hoods der computerisierten Gesellschaft werden. Das aus wirtschaftlichen Gründen versteckte Wissen auszuspähen und für freie Informationen einzutreten wurde zum Ziel der Gemeinschaft. Für viele Hacker war das ein Grund Sicherheitsbarrieren zu brechen und damit in verschlossene Systeme einzubrechen. Mit solchen Ansätzen gründete Wau Holland im Jahre 1981 den Chaos Computer Club – ausgerechnet in den Räumen der taz. Damals hätten die Redakteure der taz überhaupt nicht begriffen, was dort irgendwelche Leute wollten, die mit Computern anreisten.

Durchbruch. Während andere Hackergruppen damaliger Zeit (wie z.B. „Bayerische Hackerpost“, „Computer Artist Cologne“ und viele weitere) unbekannt geblieben sind, hat sich der CCC mit Wau Holland als Alterspräsident in den letzten 20 Jahren zu einen der weltbekanntesten Hackergruppen entwickelt.

Der Durchbruch gelang Wau Holland im Grunde mit dem bekannten BTX-Hack. Die Deutsche Post war den jungen Hackern lange ein Dorn im Auge. Sie passte genau in das Bild eines Konzerns, das Hackern allen Grund gab sich über ihre Machenschaften zu erbozen. Und genau das motivierte zum Hacken.

Als die technisch Interessierten damals noch vom WWW weit entfernt waren, bot die Post als Service den Bildschirmtext (BTX) an, was im Grunde nicht mehr war als ein Modem und ein rechenschwacher Computer. Die Hardware wurde an ihre Kunden teuer vermietet. Als eines der ersten Antworten darauf bot der CCC eine Bauanleitung zu >>



>> einem eigenen Modem in seiner Vereinszeitschrift an. Damit wurde der Verein mit der heute noch bekannten Zeitschrift „Datenschleuder“ erstmals öffentlich.

Die Postzulassung war ein Thema, das CCC und viele andere Computeranwender lange Zeit grollte. Die Post reagierte empfindlich und betonte stets den Einsatzverbot solcher selbst gebastelten oder aus dem Ausland importierten Geräte und drohte mit Sanktionen. Noch bis vor wenigen Jahren war es auch durch die Telekom verboten, nicht „postzugelassene“ Modems oder Telefone an das Telefonnetz anzuschließen. Eine Machenschaft aus Monopolzeiten, dass der Meinung der Kritiker nach garantieren sollte, dass Anwender gefälligst die überkauften Geräte der Post kaufen sollten.

Bald stellte sich heraus, dass BTX außer Homebanking und pornographischen Angeboten scheinbar nicht viel hergab. Wer sich bestimmte Seiten anschauen wollte, musste gar bis zu DM 9.99 Gebühren pro Seite zahlen. Mit einem Geldeinzugsverfahren wurde das Geld vom Konto des BTX-Benutzers abgebucht. Obwohl eine BTX-Seite knapp 2 KB an Daten nicht überschreiten durfte, tummelten sich im Laufe der Jahre viele unseriöse Anbieter, die es sich so zum Ziel gesetzt hatten, Anwendern das Geld aus der Tasche zu lotsen.

Die ersten BTX-Seiten des CCC wurden im März 1984 ins öffentliche Netz gestellt, wo man unter anderem Postzeichen in einem Online-Game abschießen konnte. Im Laufe der Zeit entdeckte Wau Holland weitere Sicherheitslöcher im BTX-System. Es war beispielsweise möglich, in die Postfächer (vergleichbar mit dem heutigen E-Mail-Postfach) fremder Mitglieder zu gelangen. Wau versuchte mehrmals die Post zu informieren, was jedoch entweder ignoriert oder als Unfug abgestempelt wurde.

Im November 1984 entdeckten Wau Holland und sein damaliger Partner Steffen Wernéry ein weiteres großes Sicherheitsloch im BTX, was dem CCC dann endlich den weltweiten Bekanntheitsgrad einbrachte: jede einzelne BTX-Seite hatte maximal 1926 Bytes an Daten zur Verfügung. Füllte man die Seite bis zum letzten Speicherplatz aus, erschienen unerwartet merkwürdige Zeichen auf dem Bildschirm. In der Hoffnung auf einen Zusammenhang notierten sich die beiden Hacker die Zahlen (ein Ausdruck aus BTX war nicht möglich) und merkten bald, dass es sich um einen bestimmten mathematischen Algorithmus handelte. Als sie diesen entschlüsselt hatten, lag vor ihnen zufällig die BTX-Teilnehmerkennung einer Hamburger Sparkasse. Schon zuvor hatte Wau Holland entdeckt, dass die individuelle Teilnehmerkennung als Hardware-Bausteinchen im BTX-Gerät selbst drinsteckte. Wenn man das Teil auswechselte, konnte man die Teilnehmer-Identifikation fälschen. Mit der neu erworbenen Teilnehmerkennung war es nun möglich, auf Kosten der Sparkassenfiliale in Hamburg BTX-Angebote zu nutzen. Damit das Geld auch in die richtige Richtung floss, besuchten die beiden Hacker ihre eigene kostenpflichtige CCC-Seite. Somit wurden die Gebühren für die CCC-Seite von der Sparkasse Hamburg abgebucht. In einer Nacht hatten die beiden das Konto ihres eigenen Vereins mit DM 137.000.– gefüllt.



>> Mit der Hacker-Legende Wau Holland verliert der Chaos Computer Club eines seiner wichtigsten Mitglieder.

Zwar zahlte Wau Holland das Geld freiwillig wieder zurück, doch der Pressewirbel um den Hack sorgte für internationale Furore. Mit dieser Presse-Erfahrung hatte Wau Holland den ersten Schritt in Richtung einer Diva gemacht. Denn wie die Vergangenheit des CCC zeigt, hatten sie immer die richtige Verbindung zwischen ihren Aktivitäten und dem Presseinteresse aufgebaut. Noch im selben Jahr wurde der CCC als offizieller eingetragener Verein angemeldet.

NASA. Nur drei Jahre später gelang Wau Holland und Steffen Wernéry der berühmte NASA-Hack. Damit geriet Holland in die Fronten zwischen kaltem Krieg, CIA und dem Bundeskriminalamt. Die deutsche Kripo beschlagnahmte Wau Hollands gesamtes Equipment wegen Ausspähung von Daten. Sein ständiger Begleiter und Freund Steffen Wernéry wurde dagegen als Vorstandsmitglied des CCC zunächst nach Frankreich als Berater eingeladen und auf diese Weise vom französischen Geheimdienst verhaftet, eingesperrt und verhört. Das waren die wohl unvergesslichsten Augenblicke in Wau Hollands Leben.

Aber auch davon hatte er sich lange erholt und widmete sich weiterhin der Aufgabe für Aufklärung zu sorgen. Bis zu seinem Tod war er stets Befürworter der Hackerethik und hielt selbst seine Kritik an der New Economy nicht zurück. Er wies stets auf die Probleme und Chancen einer Informationsgesellschaft hin, hielt Vorträge und hatte damit weltweite Anerkennung gefunden.

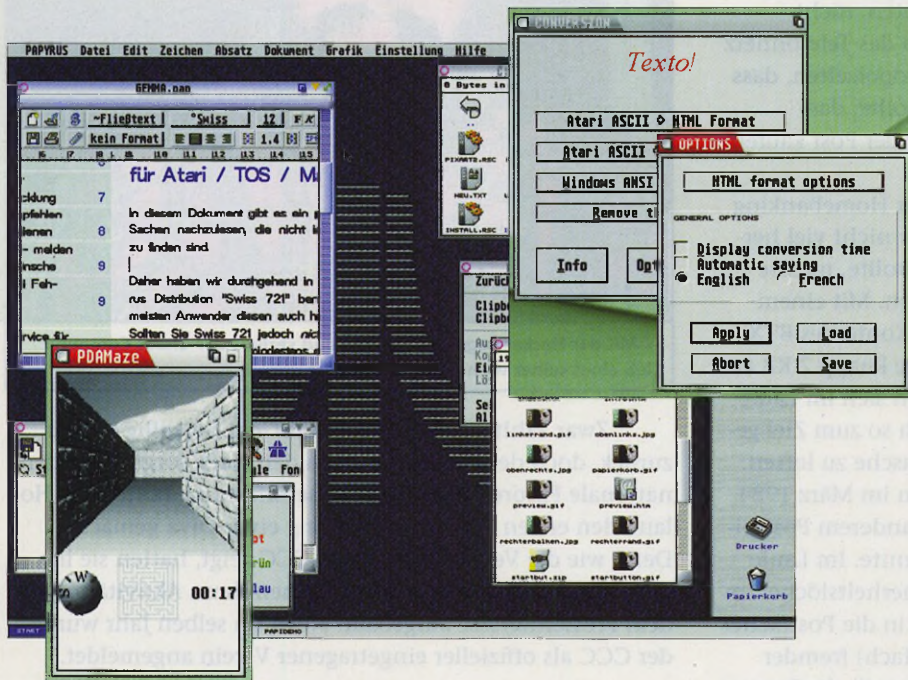
Mit seinem Tod verliert der CCC sein wichtigstes Mitglied. Damit bleibt auch die Zukunft des mittlerweile auch mit kommerziellen Machenschaften in Verbindung gebrachten Vereins ungewiss. Denn auch der CCC steht im Blickwinkel kritischer Beobachter mittlerweile in Konflikt mit seinem einst verfolgten Idealen. 

wauland.de
ccc.de



□ stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

□ Animator

Animator ist ein Multimedia-Player für die Formate AVI, MOV und FLI bzw. FLC. Das Programm setzt einen Atari Falcon oder einen Atari TT mit einer 16 Bit-fähigen Grafikkarte voraus. Animator ist ein direkter Nachfolge des AVI-Player, der ebenfalls von „The Removers“ entwickelt wurde. Auf der Diskette finden Sie die aktuelle Beta-Version 0.20.3.

□ FalcAMP

Passend zu unserer Vorstellung des FalcAMP als Internet-Radio-Player finden Sie die aktuelle Version 1.09 auf unserer stc-Diskette. Enthalten ist das komplette Archiv inklusive aller Plugins für Shoutcast-Streams und den aktuellen Ressource-Dateien der Little Big Competition, die die Arbeit mit dem MP3-Player noch schöner machen. Voraussetzung für den Einsatz ist aufgrund der intensiven Nutzung des DSP jedoch ein Atari Falcon. Natürlich werden Beschleunigerkarten unterstützt.

□ Gemma

Gemma ist ein Winframe für MagiC oder N.AES, der allen Fenstern und deren Bedienelementen ein frisches, innovatives Design verleiht, das sich mit dem anderer Betriebs-

systeme messen kann und durch seinen eigenständigen, futuristischen Look überzeugt. Kurz nach der ersten Veröffentlichung steht nun bereits die Version 2.0 bereit, die einige optische Verbesserungen bietet und auf unserer aktuellen Diskette verewigt wurde. Sie finden verschiedene Versionen für unterschiedliche Farbauflösungen und Betriebssysteme. Benötigt wird eine Auflösung von 256 Farben, in den vollen Genuss kommen Sie aber erst ab 32.000 Farben unter MagiC. Die hier erforderliche Systemerweiterung NatFrame wird gleich mitgeliefert.

□ PDA Maze

PDA Maze ist eine Portierung des gleichnamigen dreidimensionalen First Person-Labyrinthspiels aus der Linux-Welt. PDA Maze präsentiert sich im modernen GEM-Gewand und läuft ab der ST-High-Auflösung. Wir spielten es erfolgreich auf einem Atari Falcon und einem Apple PowerBook unter MagiC Mac.

□ Texto!

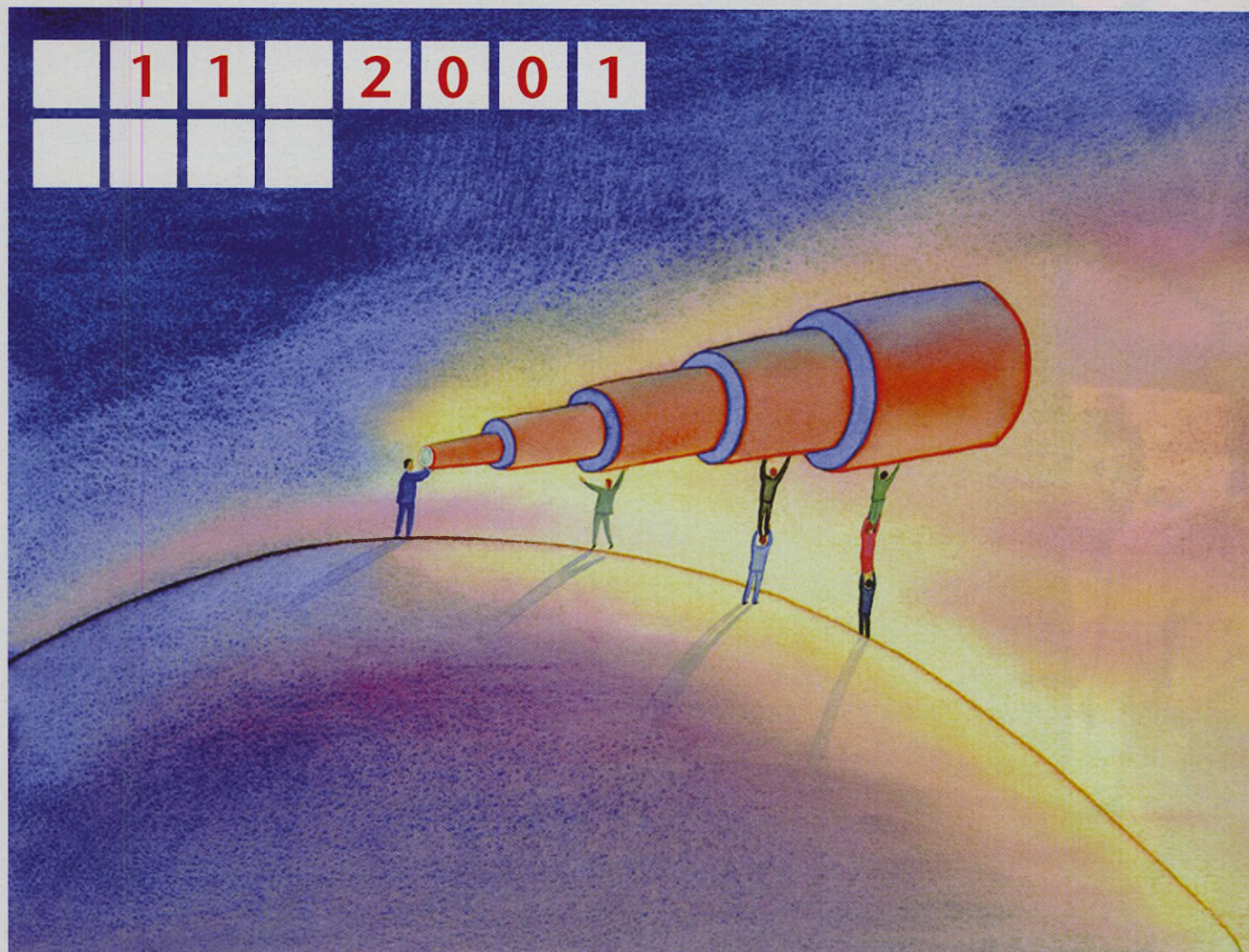
Texto! ist ein Tool zum Konvertieren von Sonderzeichen. Das Programm wandelt von Atari ASCII nach HTML, von Atari ASCII nach Windows ANSI und von Windows ANSI nach Atari ASCII. Zusätzlich können Okzidenten gelöscht werden. Die neue Version 2.0 bringt einige Verbesserungen und Fehlerbereinigungen mit sich. So wurde die Arbeit unter Multitasking-Systemen wie MagiC und N.AES und in verschiedenen Bildschirm-auflösungen optimiert. Wenn eine alternative Dateiauswahlbox installiert ist, können auch mehrere Dateien nacheinander automatisch gewandelt werden. Texto! ist nun auch als Accessory installierbar. Außerdem wurde die Benutzeroberfläche überarbeitet und ist nun noch einfacher zu bedienen. □

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 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. □

Ausblick

Die st-computer im November 2001



Fernsehen auf dem Milan

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

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

PCI auf dem Atari Falcon

Endlich ist der Eclipse-PCI-Adapter auch in Deutschland lieferbar. Damit lassen sich PCI-Erweiterungen auch mit Ataris Wundervogel betreiben. Eine Anpassung an die ATI Rage-Grafikkarte ist inklusive neuem VDI bereits vorgenommen, sodass Auflösungen von bis zu 1280 x 1024 Pixeln locken. Wir bemühen uns um ein Testexemplar von Frontier Systems. □

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



Wer ist eigentlich... AtariAge.com?

AtariAge.com ist mittlerweile eine der Hauptinformationsquellen für das Classic Atari Gaming. Erzählt mir bitte die Geschichte der Webseite.

Alex: Ich habe die Seite 1998 als Student der University of Texas ins Leben gerufen. Damals hieß sie „Atari 2600 Nexus“. Es handelte sich eigentlich um eine Verzeichnissammlung, die durch einige Informationen über Atari ergänzt wurde. In den folgenden zwei Jahren wuchs das Angebot. Im Jahre 2000 entwickelte ich mit Albert die Idee, die Seite auszubauen und neu zu gestalten. Wir verbrachten dann einige Monate damit. AtariAge ging 2001 online und ersetzte den Atari 2600 Nexus.

Wieviele Leute arbeiten insgesamt an AtariAge?

Alex: Wir beide kümmern uns zusammen um Programmierung und Aktualisierung. Natürlich haben wir Hunderte von Mitgliedern, die viel Inhalt beigetragen haben und die Seite erst zu einem Erlebnis machen. AtariAge würde einfach nicht dasselbe sein ohne die Hilfe der Atari-Fans und -Historiker.

AtariAge konzentriert sich auf die VCS-Konsolen. Wo kommt die Begeisterung für diese klassischen Konsolen her?

Albert: Ich habe angefangen Atari 2600-Spiele zu sammeln, als ich vor Jahren zusammen mit Rex Bradford arbeitete. Rex entwickelte „The Empire Strikes Back“ für das VCS. Er inspirierte mich, ein VCS 2600 zusammen mit einigen Spielen, die ich aus meiner Jugend kannte, zu kaufen. Danach suchte ich nach Spielen, die ich mir damals nicht leisten konnte. Als ich dann auch noch anfing, Spiele anderer Systeme zu sammeln, wusste ich, dass ich ein Problem hatte!

Was ist in einem Zeitalter von 3D-Grafiken und Dolby-Surround-Sound das Spezielle an VCS-Spielen?

Albert: Zu den Zeiten des VCS konnten die Entwickler ihre Kunden noch nicht mit fantastischen Grafiken und Klängen überrumpeln. Der Fokus lag also auf dem Inhalt. Während viele Spiele für das Atari VCS 2600 nicht gerade toll aussehen, haben sie meist etwas, worauf es ankommt: Spielspaß. Das ist auch der Grund, warum viele Leute zwanzig Jahre später mit einem VCS noch genauso viel Spaß haben wie mit einer modernen Konsole. Die heutige Spieleindustrie sollte nicht vergessen, dass audiovisuelle Eindrücke immer an zweiter Stelle hinter dem eigentlichen Gameplay rangieren. Game-Designer sollten sich grundsätzlich erst einmal die besten Spiele des VCS anschauen, bevor sie für die heutigen Systeme entwickeln.

AtariAge beschäftigt sich nur mit Konsolen. Arbeitet ihr auch mit Atari-Computern?

Albert: Ich selbst bin großer Fan der Atari-Computersysteme. In den 80ern habe ich eine eigene Mailbox auf einem Atari 8-Bit-System betrieben. Als ich 1988 zum College ging, habe ich mich dann schweren Herzens von meinen Rechnern getrennt. Kurz darauf habe ich aber einen Atari ST gekauft, den ich über Jahre hinweg immer gern nutzte. Ich habe sogar ein Mailbox-Programm für den ST geschrieben. Einige meiner liebsten Erinnerungen resultieren aus großen MIDI Maze-Wettbewerben, die auf unserem Campus ausgetragen wurden. Wir trafen uns spontan mit unseren STs in Schlafsälen oder organisierten Veranstaltungen, wo sich jeder ein Bild von einem der ersten First Person-Shooter, der innerhalb eines Netzwerks spielbar war, machen konnte.

Plant ihr die Integration von Jaguar, XL/XE und ST in AtariAge?

Albert: Auf jeden Fall. In Kürze werden die Jaguar- und Lynx-Rubriken online gehen, danach folgen Atari 8-Bit und ST. Es war nur natürlich, dass wir nach dem VCS 2600 Nexus erst einmal das VCS 5200 und das 7800 behandelten. Wir werden dann über die anderen Konsolen zu den Computersystemen von Atari kommen. Es gibt auch einfach mehr Sammler für die Konsolen-Spiele als für die Computer-Software.

Wie würdet ihr den Begriff „Classic Gaming“ umschreiben?

Albert: Classic Gaming meint das Genießen von Spielsystemen, die seit langer Zeit aus der Öffentlichkeit verschwunden sind und die nicht mehr vermarktet werden. Classic Gaming bezieht das Spielen dieser Games – egal auf welcher Plattform – mit ein. Es ist also völlig gleich, ob man auf den originalen alten Konsolen oder unter einer Emulation auf einem modernen PC, Mac oder Atari spielt – es sind die Spiele, die zählen. Im Laufe der Zeit werden immer mehr Systeme unter der Bezeichnung „Classic Gaming“ laufen. □

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)

NEU!
www.stemulator.net

Anschrift:
falkemedia
„Bestellung STEmulator“
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

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

n.aes 2.0

das schnelle MultiTOS

woller systeme

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

<http://www.woller.com>