

st-computer

Ausgabe 01-2002
st-computer.net

Aktuell: Treffpunkt Atari-Park in Köln

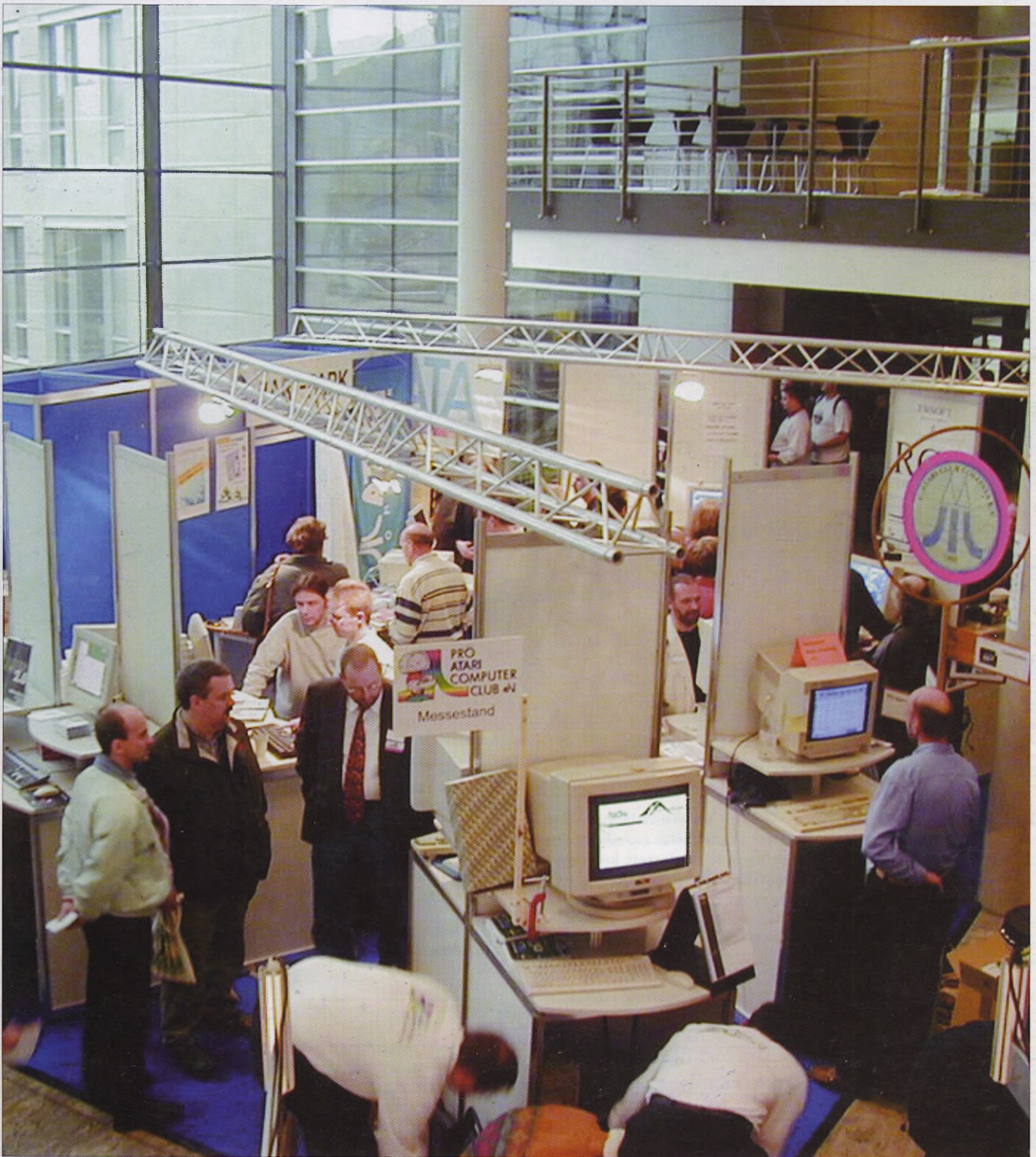


Foto: Benjamin Kirchheim/mit freundlicher Genehmigung der atos

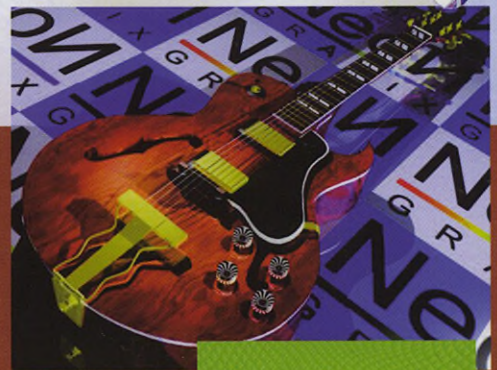
ATARI-TACHO: ZBENCH 0.9 • DATEIEN KOMFORTABEL SUCHEN: FIND IT 2.04
DREAMCAST MEETS FALCON: CHUCHU ROCKET • MEHR VON DER FRANZÖSISCHEN SCENE

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
WhiteLine 92-99

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-Fans des Monats

Echt

Es ist der Wahrheit gewordene Traum jeder Schülerband - die Karriere von Echt: Raus aus der Schule, rein in die Charts. In England ist so etwas überhaupt nicht ungewöhnlich, viele Britpop-Bands haben ihre besten Platten gemacht, als sie noch jung und unbekümmert waren. Und so ist es irgendwie auch kein Wunder, dass der Aufstieg von Echt mit einem Umweg über das Mutterland der Popkultur begann.

Im Rahmen eines Schüleraustausches fahren Kim Frank (Gesang), Kai Fischer (Gitarre), Andreas Puffpaff (Bass) und Florian Sump (Drums) 1994 nach Carlisle und finden mit ihrem Mix aus Coverversionen und eigenen Songs erste Freunde. Ein Jahr später, inzwischen verstärkt von Keyboarder Gunnar Astrup, geht es wieder rüber. Im Gepäck: Eine erste, selbst produzierte und finanzierte CD von der die Jungs bei 12 Gigs immerhin knapp 1000 Exemplare verkaufen.

Nun wird man auch im langsameren Deutschland auf die Flensburger aufmerksam: Das Hamburger Label „Laughing Horse Music“ nimmt Echt unter Vertrag und Franz Plasa, bekannt als Produzent von Selig, Stoppok und Falco, nimmt mit der Band die Single „Alles wird sich ändern (wenn wir groß sind)“ auf, die im Frühjahr '98 erscheint. Und alles ändert sich – nur viel früher.

Die Single schlägt in den Redaktionen von Viva, Bravo und Konsorten ein wie der berühmte Hammer. Fünf schnukkelige Siebzehnjährige, die ihre Instrumente beherrschen und einen genial gestrickten Ohrwurm abliefern, lassen all die üblichen Teenie-Pop-Klone gehörig alt aussehen. Der Hype rollt an, das Video rotiert heftig, die Jugend-Presse hyperventiliert.

Doch die Jungs bleiben scheinbar unbeeindruckt und liefern Ende '98 ihr selbstbetitelt Major-Debut ab. Das Album unterstreicht die Fähigkeit der Band, gute handgemachte Gitarrenpop-Songs zu schreiben. Sie machen ihrem Namen alle Ehre, der Charterfolg ist verdient. Ihre Live-Qualitäten beweisen Echt nicht nur auf zahlreichen Gigs, sondern auch auf der im April '99 erschienenen EP „Live bei Overdrive“. Bereits ein halbes Jahr steigen Echt mit ihrem zweiten Studioalbum „Freischwimmer“ von null auf eins in den Charts. 2001 folgt das aktuelle Album „Recorder“, das roher und vor allem mehr nach Britpop klingt als die bisherigen Werke der spätestens jetzt erwachsen gewordenen Musiker. Den Ritterschlag erhalten sie Ende 2001 von Rock-Legende Bryan Adams, der sie als Vorprogramm zu seiner gerade zuende gegangenen Deutschland-Tournee engagierte.

Die Schule haben sie nach Abschluss der mittleren Reife inzwischen abgebrochen. Natürlich nicht ohne artig zu betonen, dass sie das Abi nachholen wollen. Wir sagen nur: Lasst mal, lohnt nicht, macht einfach weiter schöne Popsongs.

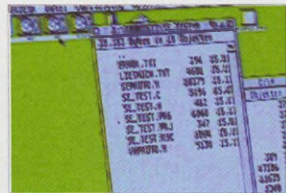
Als Atari-Fan outete sich Bassist „Puffi“: Auf diversen Konzerten zierte das Logo mit dem Fuji seine T-Shirts. (tr) 



Quelle: <http://www.laut.de/wortlaut/artists/e/echt/>



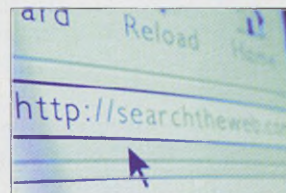
07



10



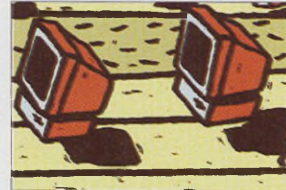
15



24



27



44



47

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications, Foto: Benjamin Kirchheim
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Echt
- 05 **Editorial** Mathe, Schnee und Atari
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 08 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 01-1992
- 09 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Treffpunkt Atari-Park** Ein Bummel über die Atari-Messe 2001
- 15 **Viele Mäuse für wenig Mäuse** ChuChu Rocket erobert ST^E und Falcon
- 18 **Step By Step** Piktogramme unter jinnee verändern
- 22 **AVR Rulez!** Micro-Controlling à la Atari
- 23 **Impressum** Das ist die st-computer
- 24 **Browser-Watch** Fortschritt bei den Webbrowsern
- 26 **ST Bizarr** Artificial Weirdness Generator
- 27 **MIDI-Talk** Ali Goukassian im Gespräch mit der Hit-Schmiede „Click Music“
- 32 **Paketverwaltung unter MiNT** Sparemint
- 35 **Web-Programmierung auf dem Atari** Teil 8 unseres Einsteiger-Workshops
- 38 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 40 **Stateside-Report** Bengy April winkt über den großen Teich
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 44 **zBench 0.9** Atari-Tachometer im Test
- 47 **Wer sucht, der findet** Find It 2.04 im Test
- 50 **MyMail 1.51** E-Mail für STiNGer
- 52 **Scene-Report** Der Blick auf die französische Atari-Szene – Teil 2
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Januar 2002
- 57 **Vorfriede ist die schönste Freude** Die st-computer 02-2002
- 58 **Ausstieg** Wer ist eigentlich... Thomas Götsch?



Sie erreichen uns:
 Redaktion st-computer
 Tel. 043 31-84 93 37, Fax 84 99 69
 Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr
 10-12 Uhr
 In: st-computer@st-computer.net
 Abobetreuung und Vertrieb
 Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 03 5
 info@alkemedia.de, alkemedia.de



«Ergebnisse einer Mini-Messe»

Der Markt ist nach wie vor da

Die Amiga-Messe mit Atari-Park in Köln zeigte wieder einmal, dass das Interesse an alternativen Computersystemen noch lange nicht gestorben ist. Die Messestände der einstmalen so verfeindeten Systeme waren während der beiden Ausstellungstage stets gut besucht, und in beiden Märkten war kaum der Wunsch nach Aufgabe zu spüren.

Im Gegenteil: Die Atari- und Amiga-Anwender kamen nach Köln, um sich über den Status der Entwicklungen ihrer jeweiligen Plattformen zu informieren. Dabei ging es einem Großteil der Besucher nicht einmal in erster Linie um die liebevolle Pflege ihrer „Oldtimer“, sondern um echte Perspektiven für die Zukunft. Denn kaum ein Anwender hat mittlerweile in seiner aktiven Computerzeit nur am Atari oder Amiga gearbeitet. Nahezu jeder hat bereits ganz pragmatisch einen PC oder Macintosh neben seinem Lieblingsrechner stehen oder zumindest im Büro schon einmal mit den „großen“ Systemen Bekanntschaft gemacht – oder sollte ich sagen „machen müssen“? Dass sich genau diese Anwender in immer noch beachtlichen Zahlen für einen zusätzlichen oder – im privaten Bereich – sogar exklusiven Verbleib beim Atari- oder Amiga-System entschieden haben, spricht eine klare Sprache. Die nicht von der Hand zu weisenden Vorteile von Windows und Macintosh (höhere Arbeitsgeschwindigkeit, weitaus größere Hard- und Softwareauswahl, viel mehr Anwender) haben bei aller Rationalität die offenkundigen Gründe für die „kleinen“ Systeme nicht ausstechen können. Fast jeder Anwender, der einen Atari nutzt oder einmal benutzt hat, schwärmt noch immer von dessen leichter Bedienbarkeit und der hohen Zuverlässigkeit. Und diese Gründe geben noch immer einen Markt her, auf dem – wenn auch zurzeit nur im geringen Maße – Geld verdient werden kann. Der Umsatz, der allein auf der Messe mit dem Verkauf von mit MagiC gebündelten Umax-Rechnern gemacht wurde, ist Beweis genug.

Insofern wartet auf xTOS/Medusa, Czuba Tech und cortex design eine durchaus zu Investitionen bereite Anwenderschaft. Hard- und Software wird gekauft, sie muss nur vorhanden sein. Die Atari-Anwender sind mittlerweile alle schon mit den Vorzügen von schnellen PCs und Macs in Berührung gekommen. Trotzdem würden sie weiter auf die Atari-Schiene setzen, wenn diese weiter Antworten auf ihre Fragen bietet. «Wie stelle ich PDF-Dateien auf dem Atari dar?» «Wie verwalte ich mein Konto online mit dem Atari?» Wenn Fragen wie diese weiterhin schlüssige Antworten bekommen, dann steht ganz außer Zweifel, dass die meisten Atari-Anwender weiter ihrem System treu bleiben.

Danach werden die Datensätze dauerhaft so gesichert.

- Hinzu kommen wichtige Fehlerbereinigungen.

Im neuen Jahr kostet die Registrierung mit einer kleinen Preiserhöhung EUR 16.- (ca. DEM 32.-). □

gdietze@uni-hohenheim.de
uni-hohenheim.de/~gdietze/dsi.html

Neues Spiel für den Jaguar in Arbeit



Gute Nachrichten für Fans der 64-Bit-Spielkonsole Atari Jaguar: Mit „StarAlliance - Battle for Earth“ ist ein waschechter 2D-Weltraum-Shooter für die Raubkatze in Arbeit.

Der Entwickler Lars Hannig (Begründer des Jaguar Development Club) stellte eine erste spielbare Demo bereits auf dem European JagFest vor. Erste Screenshots, die Lust auf mehr machen, finden sich außerdem auf der Projekt-Webseite. □

atari-jaguar64.de/jdc/jdc_inv/

Neues vom PowerPC-Beschleuniger

Um die Beschleunigerkarte Tempest PPC auf Basis des PowerPC für den Atari Falcon ist es in den letzten Monaten ruhig geworden, sodass wohl viele Atari-Anwender das Projekt schon abgehakt hatten.

Die Entwicklung stand jedoch in der Zwischenzeit keinesfalls still. Im Gegenteil: die Tempest ist nun weitaus flexibler geworden. Unter Nutzung der MPC8245-CPU sind nun Taktraten von bis zu 300 MHz möglich, eine kostengünstigere Version mit 200 MHz soll den MPC8241 nutzen. Das Projekt soll nun in Kürze in die Test- bzw. Auslieferungsphase gehen.

uni-mainz.de/~heuno000/FMAX/

xTOS-Rechner mit DSP



Das erste xTOS-Entwicklertreffen auf dem Atari-Park in Köln hat zu erfreulichen Ergebnissen geführt.

Für das zukünftige Betriebssystem wurde eine Lösung gefunden, die allgemein akzeptabel sein dürfte und gleichzeitig flexible Erweiterungen erlaubt. Einzelheiten sollen in Kürze folgen. Die CPU-Problematik wurde ebenfalls gelöst: das xTOS-Board wird mit einem Prozessorsockel ausgestattet werden. Somit bleibt die Maschine auch zu zukünftigen ColdFire Versionen

Vor 10 Jahren - die st-computer 01-1992

Retro-Stimmung

Neue Hardware brauchte der Atari-Markt – und nach dem bei Musikern beliebten Stacy folgt Atari dem Notebook-Trend. Die st-computer 01-92 stellte das ST-Book vor und bewertete das neue Modell durchaus positiv. Ein eingebautes TOS 2.06, nützliche Utilities und Größe und Gewicht schlugen positiv zu Buche. Lediglich am Display und am gewöhnungsbedürftigen Vector-Pad wurde Kritik geübt. Ausgeliefert wurde das ST-Book schließlich in kleine Stückzahlen in Europa.



Eine Legende feierte ihr Comeback: Signum!, jahrelang das Synonym für Textverarbeitung auf dem ST, erschien in der Version 3. Das Upgrade beanspruchte vier Jahre und übernahm nur noch das Konzept einer grafischen Textverarbeitung. Die gesamte Benutzeroberfläche war eine Eigenkreation. Dies wurde aber anno '92 noch nicht in dem Maße kritisiert wie dies heute der Fall wäre.

An der Emulatoren-Front wurde ein Hardware-Emulator vorgestellt, der bis heute unerreicht bleibt: ATonce 386SX. Vortex stellte damit den bis heute einzigen Emulator mit Intels abgespeckter 80386SX-CPU vor. Gegenüber dem ATonce 286 konnte Windows im erweiterten 386er-Modus betrieben werden. Neben Excel und Word fühlte sich auch das Visual Basic auf dem ATonce 386 wohl. Weitergeführt wurde die ATonce-Reihe auf dem Amiga und ging dort bis zum 80486.

Dass dem Grundlagen-Teil der st-computer nie die Ideen ausgingen, zeigten die „pinbaren Dialoge“, die auf Wunsch auf dem Desktop festgemacht werden konnten.

Rekordverdächtig und ein guter Sehtest war das Editorial dieser Ausgabe. Fast eine ganze Seite in ungewohnter Zehn-Punkt-Schrift schwadronierte Dieter Kühner über seine Erfahrungen beim Computerkauf. (mj) □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

kompatibel, da die CPU später auf Wunsch gegen das jeweilige Nachfolgemodell ausgetauscht werden kann. Zunächst werden die Boards mit dem jetzigen ColdFire (MCF 5407) bestückt, der bereits mit einer beachtlichen Geschwindigkeit aufwarten kann. Das Basis-Layout für das xTOS-Board steht ebenfalls fest. Eine entsprechende Risszeichnung soll schon bald auf der Webseite des Projekts erscheinen.

Noch weitreichender dürfte die Partnerschaft zwischen Frontier Systems und Medusa sein. Beide Unternehmen haben beschlossen, die Déesse-DSP-Karte in das xTOS-Projekt zu integrieren. Somit ist also jeder verkaufte xTOS-Rechner mit einer DSP-Einheit ausgerüstet, was das System zu einem echten Falcon-Nachfolger macht.

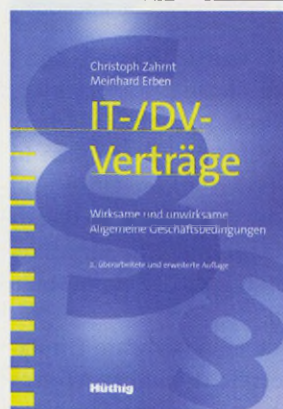
xtos.de

□ Aufgeschlagen

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

Text & Scans: Rainer Wolff

□ HTML 4 in 21 Tagen



Ob Kauf, Lieferung, Nutzung oder Pflege von Hard- und Software: bei IT-/DV-Verträgen, die auf Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) beruhen, setzt das AGB-Gesetz der Vertragsfreiheit enge Grenzen. Klauseln, die nicht im zulässigen Bereich liegen, sind automatisch unwirksam und werden durch geltendes Recht ersetzt.

Dieses Buch unterstützt Hersteller, Händler und Lieferanten, die

AGB verwenden wollen, bei der wirksamen Ausgestaltung einzelner Regelungen. DV-spezifische Klauseln werden ebenso besprochen wie allgemeine Klauseln (Einkaufs- und Lieferbedingungen usw.). Anwender hingegen erhalten mit dem Buch das nötige Rüstzeug, um sicher mit ihren Lieferanten verhandeln zu können. Sie erfahren, welche Klauseln unwirksam sind und ob sie einzelnen Klauseln trotz Unwirksamkeit widersprechen sollten. Aber auch hier gilt: der Rat eines geschulten Juristen ist vor allem in Detailfragen nicht zu ersetzen.

IT-/DV-Verträge, Christoph Zahrnt und Meinhard Erben, Hüthig Verlag Heidelberg, 2001, 196 Seiten, EUR 39.90, ISBN 3-7785-3939-6

□ Angewandte Kryptologie



Die angewandte Kryptographie spielt im Zeitalter der Vernetzung und des E-Commerce eine wichtige Rolle beim Schutz vertraulicher Daten und persönlicher Identität. Sie umfasst die Themen Verschlüsselung, Public-Key-Kryptographie, Authentifikation, digitale Signatur, elektronisches Bargeld und sichere Netze.

Ziel des Buches ist es, Grundwissen über Algorithmen und Protokolle zu vermitteln und kryptogra-

phische Anwendungen aufzuzeigen. Als Beispiele dienen neueste Entwicklungen wie der im Sommer 2001 eingeführte neue Advanced-Encryption-Standard (AES) oder wichtige aktuelle Angriffe gegen das Public-Key-System PGP bzw. gegen Krypto-Chipkarten. Das Buch ist auch für Nicht-Informatiker geeignet, da keine Vorkenntnisse verlangt werden. Mit so wenig Mathematik wie nötig, aber vielen Beispielen und Übungsaufgaben wird dem Leser der Schritt von der Theorie zur aktuellen Praxis vereinfacht.

Angewandte Kryptographie, Wolfgang Ertel, Carl Hanser Verlag, 2001, 186 Seiten, EUR 19.90, ISBN 3-446-21549-2

□ Mobiles Internet

WAP ist ein universeller Standard und eine offene Technologieplattform, um neuen Internet-Anwendungen und -Inhalte mobil zu nutzen. Das Anwendungsspektrum reicht dabei von Nachrichtendiensten über M-Commerce bis hin zu bandbreitenintensiven Echtzeitanwendungen isochroner Art mit entsprechend hohen Quality-of-Services-Anforderungen wie Audio und Video.

WAP wird auch eine bedeutende Rolle in der zukünftigen Entwicklung der Breitbandtechnologien und -standards wie GPRS und UMTS einnehmen. Primäres Ziel dieses Buches ist es, das Thema WAP vor dem Hintergrund des Mobilens Internets in seiner Gesamtheit vorzustellen. Deshalb werden hier die für WAP wichtigsten Mobilfunktechnologien behandelt. Darüber hinaus behandelt es Fragen der Planung, Konzeption und Umsetzung von WAP-Diensten.

Mobiles Internet, Evren Eren und Kai-Oliver Detken, Addison-Wesley Verlag, 2001, 263 Seiten, EUR 39.95, ISBN 3-8273-1716-9

□ Digitales Fotografieren

Die digitale Fotografie ist eine recht junge Technologie, die dank steigender Qualität und sinkender Kamerapreise in der Beliebtheitskala steigt. Aber was ist zu tun, wenn Sie eine digitale Kamera geschenkt bekommen haben und wissen wollen, wie Sie gekonnt mit ihr umgehen?

Dieses Buch beantwortet all Ihre Fragen. Beispielsweise: Was ist ein Pixel? Welche Unterschiede gibt es zwischen digitalen und analogen Bildern? Wie entstehen digitale Bilder? Was ist beim Drucken der Bilder mit dem Tintenstrahldrucker zu beachten? Wie funktioniert das Ausbelichten bzw. Entwickeln der Fotos auf Fotopapier? Dieses Buch verrät alle Tricks und Hintergründe zum Thema digitale Fotografie.

Digitales Fotografieren, Uwe Graz, Markt & Technik Verlag, 2001, 256 Seiten, EUR 14.95, ISBN 3-8272-6133-3

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	2.17	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.81	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
AtariCQ	0.152	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariIRC	1.21	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://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 2002	ja	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	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.3.1	ja	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
COPS	1.08	nein	alle	Kontrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fifi	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	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	27.10.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	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	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
HEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.1	ja	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
Icon Extract	1.2	nein	alle	Icon-Konvertierung	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://home.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.manl.de/programs/
JaNE	2.04ff	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	3.20B3	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	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00	ja	alle	Email-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08B	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	6.747	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.52	nein	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.01	ja	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	ja	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Porthos	1.26	ja	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
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/~horns/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.25	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08B	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	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetto/visione.htm/
WDIALOG	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whipl	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.934	nein	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	ja	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.9	ja	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.



□ Treffpunkt Atari-Park

Wir wollen ganz ehrlich sein: Als wir erst knapp einem Monat vor Beginn im Internet unsere Pläne für einen Atari-Park auf der „Amiga 2001“ in Köln bekanntgaben, machten wir uns aufgrund der kurzen Vorbereitungszeit keine allzu großen Hoffnungen auf rege Besucher- und Ausstellerteilnahme – immerhin erschien die Ausgabe der st-computer, die auf den Park hinwies, erst knapp 1 Woche vor der eigentlichen Veranstaltung, um Atari-Anwender ohne Internet einzuladen. Was sich dann auf der Mini-Messe tat, überstieg dann doch die kühnsten Erwartungen von Ausrichtern und Ausstellern: Die Gänge waren zeitweise aufgrund des großen Andrangs nur schwer passierbar und viele Neuheiten gab es auch...

□ Im Westen viel Neues

Text: Johannes Hädrich, AtariHome.de
 Fotos: Johannes Hädrich
 (mit freundlicher Genehmigung von AtariHome.de)
 Benjamin Kirchheim, Thomas Burrow
 (mit freundlicher Genehmigung der atos)

Am Wochenende vom 17. - 18. November 2001 war es endlich wieder soweit: Eine Atari-Messe zog wieder Besucher

aus dem ganzen deutschsprachigen Raum an. Mitten im Herzen Kölns liegt der Mediapark, Austragungsort „Amiga 2001“, einer Veranstaltung, bei der es in diesem Jahr auch einen kleinen Atari-Park gab. Auf diesem zwar nicht besonders großen, jedoch stark besuchten Areal, tummelten sich ein gutes Dutzend Aussteller, die bewährte Anwendungen und neue Innovationen rund um unsere Lieblingscomputer zeigten. Obwohl der zur Verfügung stehende Raum etwas beengt schien, ließen sich viele Aussteller nicht davon abhalten, die häufig sehr lange Anreise in die >>

>> Medienstadt am Rhein anzutreten.

Dieser Bericht soll einen kleinen Überblick geben, welche Neuerungen und Innovationen auf der Messe zu sehen war. Gerade Atari-Usern aus dem Bundesgebiet und dem Ausland, die nicht die Möglichkeit hatten, nach Köln zu kommen, soll durch diesen Messebericht die Möglichkeit gegeben werden, dicht am Puls der Atari-Entwicklung zu bleiben.

woller systeme. woller systeme [1] zeigte auf seinem Stand einen Demorechner (Milan 040) mit eingebauter GemTV-Karte für den PCI-Port. Hier konnte sich der geeignete Milan-Benutzer vom System ein ersten produktiven Einblick verschaffen. Und eines kann man gleich am Anfang sagen: Das Ergebnis lässt sich sehen. Das System und die dazugehörige Software laufen sehr stabil. Das Bild machte ebenfalls einen sehr guten Eindruck. Als eine kleine Einschränkung empfiehlt woller jedoch die Verwendung des 256-Farben Modus des Milan. Im TrueColor- und HiColor-Bereich gibt es noch das ein oder andere Problem mit der korrekten Farbdarstellung, außerdem gibt es wohl immer noch Probleme mit einigen Boardrevisionen des Raubvogels. Letzteres Problem verhinderte bisher auch einen Test in der st-computer. Dieser wird nach Absprache mit Milan Computersysteme aber in Kürze nachgeholt.

Weiterhin konnte man bei Woller das Betriebssystem N.AES in der Version 2.0 sowie Rational Sounds käuflich erwerben. Anders als teilweise in diversen Quellen verlautet, konnte man noch keinen Blick auf N.AES 3.0 werfen. Die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung der neuen Version, trotzdem wurden bereits einige Bedienelemente aus dem künftigen N.AES 3.0 gezeigt. Dazu gehörte z.B. die Darstellung des Piktogrammes der jeweiligen Anwendung in der Fensterleiste links neben dem Schließen-Knopf.

Frontier Systems. Auch Oliver Kotschi von Frontier Systems [2] war mit einem Demogerät auf dem Atari-Park vertreten. Man konnte hier eine lauffähige Version der Eclipse PCI-Card für den Atari Falcon 030 bewundern. Die Eclipse ermöglicht den Einsatz von Standard-PCI-Karten im

Atari Falcon. Als Beispiel diente auf dem Atari-Park eine PCI-Grafikkarte der Firma ATI (Rage Pro), für die bereits entsprechende Treiber existieren. Das Ergebnis? Eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten in TrueColor wurde auf einem Falcon problemlos erreicht. Und das mit einer sehenswerten Geschwindigkeit, wenn man bedenkt, dass es sich um einen unbeschleunigten Falcon 030 handelte. Selbst MagiC verrichtete auf dem System seinen Dienst. Einer kleiner Wermutstropfen blieb jedoch beim Besuch auf dem Stand: Die aktuelle Déesse-Karte gab es leider nicht zu sehen.

Elmar Hilgart. Am Stand von Elmar Hilgart [3] konnten sich die Messebesucher gleich mehrere neue Entwicklungen ansehen. Der Ethernet-Adapter für den ROM-Port war in der letzten Zeit sehr erfolgreich, doch seit einiger Zeit bereits nicht mehr lieferbar. Die Lieferprobleme bestehen zwar nicht beim eigentlichen ROM-Port Ethernet Adapter, jedoch basiert dieser auf einem externen Parallelport-Ethernet Adapter, der leider nicht mehr lieferbar ist. Elmar Hilgart dachte schon daran, einen ähnlichen und kompatiblen Adapter selbst zu entwickeln, jedoch sind auch die Chips, aus denen der Parallelport-Adapter besteht, nicht mehr verfügbar – eine Situation, die Benutzern

von Standard-Ataris Angst machen könnte, aber es gibt Hoffnung für alle diejenigen, die noch einen Mega ST, ST^E, TT oder Falcon ihr eigen nennen (und das ist immer noch eine beträchtliche Zahl, die man nicht unterschätzen darf): Elmar Hilgart arbeitet zur Zeit an einem neuen Adapter. Dieser neue Adapter stellt ein Netzwerk-Interface zur Verfügung, das an allen ACSI-Ports betrieben werden kann. Dabei ist es egal, ob der Adapter direkt an den Atari angeschlossen wird oder an einem durchgeschliffenen Port einer Megafile oder anderen Festplatte betrieben wird. Der Adapter stellt auf einer einzigen kleinen Platine den Netzwerk-Chip, eine RJ45-Buchse für den Anschluss an Standard Netzwerke und den Anschluss zum ACSI-Interface bereit. Da der verwendete Chip im Embedded-Bereich eine breite Anwendung findet, ist die Versorgung mit Chips für die Zukunft gesichert, sodass diesem ACSI-Ethernet-Adapter nicht dieselbe Zukunft blüht wie dem ersten ROM-Port-Adapter. Und in einem Punkt ist der ACSI-Ethernet Adapter seinem ROM-Port Bruder überlegen: Über die ACSI Variante lassen sich höhere Datentransferraten erzielen als mit der dem ROM-Port Adapter. Bis Ende des Jahres will Elmar Hilgart die ersten Tests abgeschlossen haben, und dann gibt es mit Sicherheit auch mehr >>

Endlich wieder eine Atari-Messe – das freut auch R.O.M. logicware und Konstantin Woller (rechts) von woller systeme, die beide Interessantes zu zeigen hatten.



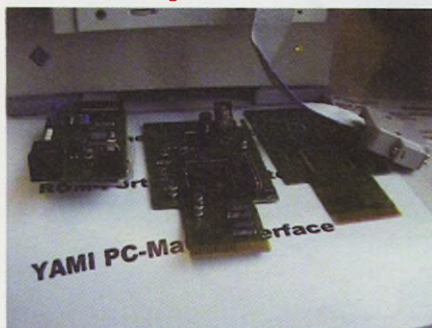


PCI am Falcon: Frontier Systems demonstrierte die Anwendung anhand einer ATI-Grafikkarte. Und selbst Musikprogramme wie Cubase Audio arbeiteten ohne Probleme.

>> Informationen zum Thema Lieferzeitraum und Kosten. Ob das Interface für die SCSI-Schnittstelle ebenfalls entwickelt wird, steht dagegen noch in den Sternen.

Aber auch für Nutzer, die lieber den ROM-Port für das Netzwerk benutzen möchten, gibt es einen neuen Ethernet-Adapter für den ROM-Port. Dieser soll ähnlich dem neuen ACSI-Ethernet-Adapter aufgebaut sein. Ein erster Prototyp der Platine war auf der Messe bereits zu begutachten. Dabei fällt auf, dass neben der normalen RJ-45 Buchse für das Ethernet noch ein weiterer Anschluss vorhanden ist. Nachfragen brachten nur ein Schmunzeln und eine etwas vage Aussage zutage, dass möglicherweise ein weiteres Interface auf dem neuen ROM-Port Adapter zu implementieren wäre.

Elmar Hilgart führte Ethernet-Adapter für den Atari vor und konnte über mangelndes Interesse nicht klagen.



Über die Art und den Nutzen dieses unbekannten Interfaces hüllte sich Elmar in Schweigen. Er möchte erst dann genauere Informationen preisgeben, wenn die Realisierbarkeit der Lösung unter Dach und Fach ist. Man darf gespannt sein, was wir in Zukunft von dem eifrigen Entwickler aus Bayern zu erwarten haben.

RGF Software. Richard Gordon Faika teilte sich einen Messestand mit EWSoft [4] aus der Schweiz. Während EWSoft seine Software Train-Commander zum Steuern von Modelleisenbahnen mit einem mitgebrachten Modell vorführte, konnte man sich bei RGF-Software [5] über den aktuellen Entwicklungsstand von Luna und Arthur informieren. Der Texteditor, der zu den schnellsten seiner Art gehört, ist momentan in Version 2.00.4 beta erhältlich. Die Version mit aktueller Syntaxhervorhebung für diverse Programmiersprachen besticht durch ihre Geschwindigkeit. So lädt Luna eine 2.1 MBytes große Datei in ca. 2 Sekunden ein und scrollt die Datei in ca. 10 Sekunden von der ersten bis zur letzten Zeile durch – ein Wert, der auf Standard-Ataris wohl nicht erreicht werden kann, denn der Test lief auf einem PC mit einem 800 MHz Duron Prozessor und MagiC PC. Allerdings musste bei einem

kleinen inoffiziellen Vergleich zwischen Luna und qed der letztere Editor einige Federn lassen. qed benötigte für das Laden derselben Datei 10 Sekunden und ca. 30 Sekunden für das Scrollen. Das zeigt doch deutlich, dass an den Features und der Performance von Luna immer noch weiter gearbeitet wird.

Arthur 2001, das Übersetzungstool von RGF Software, war als Alpha-Version auch zu sehen. Arthur ist ein sehr schneller Übersetzer, der mit einer Indexerstellung arbeitet. So kann ein Index über eine Wörterbuch-Textdatei gelegt werden (z.B. Deutsch-/Englisch-Wörterbuch), und die Suche funktioniert innerhalb von Bruchteilen von Sekunden. Ein 4 MBytes großes Wörterbuch wird dann in wenigen Sekunden komplett durchsucht. Gegenüber der Vorgängerversion Arthur 98 weist die 2001er Version eine sehr schöne Oberfläche auf: Ein einzelnes Fenster und aktuelle Bedienelemente, wie man sie auch aus Luna kennt, runden das perfekte Look-and-Feel der Anwendung ab. Mit Arthur 2001 wurde erstmals ein Programm komplett mit der GEM-Library von RGF Software geschrieben. Eine Anregung, eine Highlighting-Übersetzung, die auch Produkte auf dem PC-Markt benutzen, einzusetzen wurde sehr positiv aufgenommen, sodass wir uns zukünftig folgendes Szenario vorstellen können: Ein englischer Text wird in Luna eingelesen, beim Lesen des Textes stößt man auf ein englisches Wort, dessen Bedeutung man nicht kennt. Man markiert dieses Wort, und per rechtem Mausklick oder Tastenkombination wird das im Hintergrund laufende Arthur 2001 mit dem markierten Wort als Übergabeparameter abgefragt. Das ins deutsche übersetzte Wort wird direkt an der richtigen Stelle in Luna als kleines PopUp-Fenster eingeblendet. Eine sehr angenehme Vorstellung, denn so würde das Wechseln zwischen verschiedenen Anwendungen oder gar das Benutzen eines realen Wörterbuches ganz entfallen. Außerdem reagierte der Entwickler positiv auf Vorschläge, Online-Wörterbuchserver direkt von Arthur aus nutzbar zu machen, so wie dies im Mac-Markt z.B. von „Ask The Web“ ermöglicht wird.

TORG. Als Initiator der TOSgroup [6], der Standardisierungsbewegung für >>

>> die TOS-Welt, bestätigte Richard Gordon Faika den Starttermin der Gruppe für den 01.01.2002. Zu diesem Zeitpunkt können Verfahren ähnlich denen im Patentverfahren eingeleitet werden, wodurch Entwickler die Möglichkeit haben, Standards für die Entwicklung auf dem Atari ins Leben zu rufen, die eine allgemeine Gültigkeit haben. Ein aktuelles Beispiel ist die Diskussion über einen einheitlichen Internet-Stack, die zum Ziel haben soll, Entwicklern einen einheitlichen Grundriss für Netzwerkzugriffe zu bieten. Die Initiative TOSgroup wurde bisher laut Aussage von Richard Gordon Faika von allen Entwicklern positiv aufgenommen, wodurch mit einer breiten Unterstützung der daraus resultierenden Standards zu rechnen ist.

MJ Software. Matthias Jaap [7] gehört zu den wenigen verbliebenen sehr aktiven Atari-Entwicklern. An seinem Stand konnten Interessierte die CDs „STC-ARCHIV offline“ und „NewSDK“ erstehen. Die STC-Archiv-CD enthält einen Mirror der aktuellen STC-Archiv Seiten. Diese Seiten, die sich mit der Archivierung alter Atari-Zeitschriften beschäftigen, wurden in der letzten Zeit rasant mit Inhalten gefüllt. Die Atari Inside, einstiges Atari-Magazin des Falke Verlags, ist nun komplett archiviert. Nach einer Umfrage, die Matthias Jaap auf seiner Homepage durchführte, stehen nun die st-computer und die Happy Computer auf der Wunschliste der User. Und diesem Wunsch wird Matthias Jaap auch Rechnung tragen. Matthias zeigte auch einige nette alte Anzeigen von Atari, Medusa, Rothron, ASH usw., die er im Laufe der Jahre gesammelt und gescannt hat.

Die NewSDK-CD enthält praktisch alle verfügbaren Programmiersprachen für den Atari, seien sie sinnvoll oder weniger sinnvoll, Darunter Modula, diverse Basic-Dialekte und echte Raritäten, teilweise von Matthias Jaap selbst auf den Atari portiert.

Das zweite große Thema, das die Besucher auf dem Stand von Matthias Jaap beschäftigte, war das Preview der Version 2.0 des Adamas-Browsers. Dieser Browser, der im Gegensatz zu CAB und anderen Web-Clients noch weiterentwickelt wird, ist Bestandteil der Draconis



Freundlich, kompetent, innovativ: Richard Gordon Faika (links) stand Anwendern Rede und Antwort.

Internet Suite. Das Preview unterstützt jetzt schon Cascading Style Sheets inklusive CSS-Positionierung. Cascading Style Sheets werden heutzutage in fast jeder Website verwendet und dienen zur Darstellung von Formatierungseigenschaften wie Schriftfarben und -arten. Eine Routine, um sichere Verbindungen mittels SSL aufzubauen, ist ebenfalls implementiert worden. Damit ist es nun auch möglich, gesicherte und verschlüsselte Seiten anzuzeigen, wie dies bei fast jedem Online-Shop nötig ist. Man hat lange auf das kleine gelbe Schloss in der Statusleiste, wie man es von anderen Plattformen her kennt, gewartet. Das Release der Version soll auch die komplette Skriptsprache JavaScript unterstützen. Letzteres wird auch der Grund dafür sein, weshalb vor Frühjahr/Sommer 2002 mit keiner Fertigstellung seitens der Entwickler zu rechnen sein kann.

Am Rand des Standes von Matthias Jaap gab es auch noch die Information, dass HTML Help, ein kleines Tool, das aus verschiedenen Quellen HTML-Hilfen erstellen kann, ebenfalls ein wenig aufgeräumt worden ist und jetzt einen besseren Import von ST-Guide-Dokumenten unterstützt.

falkemedia. Der Stand von falkemedia [8] lag im hinteren Bereich des Atari-Parks. Zentral gelegen stellte er den

Dreh- und Angelpunkt des Atari-Parks dar. Er war eigentlich fast immer während der zwei Tage aufgrund des hohen Besucheraufkommens stark frequentiert. Und das waren die Gründe: Zu sehen gab es die Mac-Clones von Umax, auf denen MagiC zu bestaunen war. Man konnte sich auch gleich einen Rechner zu einem ermäßigten Messepreis mitnehmen. Außer den Umax-Rechnern tummelten sich diverse Ausgaben der ST-Computer (Stückpreis DM 3..-) und jede Menge Software-CDs auf dem Stand. Und wer endlich mal seine Fragen zur st-computer loswerden wollte, der fand in Thomas Raukamp immer einen kompetenten Ansprechpartner.

Auch Thomas Götsch war auf dem Stand von falkemedia vertreten, der die neue Previewversion des Atari- >>

Matthias Jaap führte u.a. auch den Webbrowser Adamas von Steffen Heitmann in einer frühen Version 2.0 vor.





Patrick Eickhoff konnte auch Amiga-Fans mit seinem Videoschnittprogramm FunMedia überzeugen.

>> Emulators STEmulator [9] (Version 2.0) vorstellte. In Modulform werden in dieser Version diverse Neuerungen gegenüber Version 1.67 verfügbar sein. Der Atari-Emulator für den PC beherrscht somit zu seinem Erscheinungstermin im Frühjahr 2002 einige erstaunliche Features: Unterstützung für Farbicons, 3D-Objekte, AES 4 (Falcon-TOS), Emulation der 68LC040-CPU, FPU-Erweiterung, NVDI-Emulation, 32 Bit TrueColor, Atari-Soundchip-Unterstützung, lange Dateinamen unter MiNT, etc... Es ist sogar möglich in Zukunft seine eigenen Module für den STEmulator entwickeln. Eine Dokumentation und Beispiel-Sourcen für entsprechende Module liegen in einer Library für C++ und Delphi bei, was bei einer kommerziellen Software mehr als selten und deshalb sehr erfreulich ist. Die realistischen Einschätzungen für den Releasetermin des STEmulator 2.0 liegen bei Februar 2002. Wer nach der Atari-Messe den STEmulator in Version 1.67 GOLD erwirbt, erhält jedoch ein automatisches und kostenfreies Upgrade auf die im Februar erscheinende Version 2.0.

Patrick Eickhoff. Auch der Besucher, der sich über neue Spiele auf dem Atari und seinen Clones erkundigen wollte, wurde fündig: Der Atari-Spiele- und Programm-Entwickler Patrick Eickhoff [10] war an-

gereist, um sein Produkt Funmedia vorzuführen. Funmedia ist ein wirklich komplettes Videoschnittprogramm für den Atari Falcon und den Milan. Es beherrscht mehrere Video- und Tonspuren, Effekte, Export- und Importfunktionen und kommt mit jeder Menge Utilities rund um den Videoschnitt daher. Funmedia importiert in der aktuellsten Version, die einen Tag vor der Messe fertig geworden ist, 3DO-Modelle, Q**** 2-Modelle und diverse Video- und Audio-Formate. Für den Export in die PC-Welt steht das AVI-Format inkl. RLE Komprimierung zur Verfügung. Ein Titelgenerator gehört ebenso zum Handwerkszeug von Funmedia wie ein eigener 3D-Modellgenerator und ein eigenes Zeichenprogramm. Die Krönung der neuen Version von Funmedia ist die Lauffähigkeit mit dem Atari-Emulator STEmulator.

Für das Spiel Legends of Espen wird es bald einen Leveleditor mit einem Beispiellevel geben, sodass ambitionierte Atari-User ihre eigenen Level kreieren können. In dem an Dungeon Master erinnernden Rollenspiel für den Milan können Gegenstände aufgenommen, wieder abgelegt oder geworfen werden; die Kollisionsabfrage funktioniert und Monster reagieren auf bestimmte Aktionen mit entsprechenden Bewegungen.

Außerdem. Diverse weitere Aussteller zeigten ebenfalls interessante Produkte rund um den Atari. So konnte man auf dem Stand von R.O.M. einen ersten Blick auf Papyrus 9 für Mac OS werfen. Pink Panther Productions zeigte seine bisherigen Entwicklungen und bot eine Kompilations-CD aller bisherigen Tools für einen geringen Obulus an. Die Firma a4 Informationssysteme zeigte ein durch Geschwindigkeit glänzendes RISC-System von Acorn. Der Pro Atari Computer Club (PAC) sowie das atos-Magazin und der Kölner Atari Club waren ebenso vertreten. Man konnte sich an den Clubständen über die Arbeit der einzelnen Clubs informieren oder Fragen zu seinen Atari-Problemen stellen.

Aber auch Spiele- und Konsolen-jäger kamen auf ihre Kosten. Der extra aus England angereiste Händler 16/32 Bit Systems verkaufte Atari Jaguar- und Lynx-Konsolen und dazu passende Spiele, sowie Spiele für den Atari ST und Falcon. Das Angebot war sehr reichhaltig und reichte von originalverpackten raren Jaguar-Spielen bis hin zu etwas rampolierten älteren ST-Spielen. Leider waren die Preise teilweise etwas überteuert, wodurch sich wahrscheinlich auch viele Besucher abschrecken ließen. Günstig war dagegen die Hardware: Lynx-Konsolen gingen für DM 60.- über den Ladentisch.

Fazit. Alles in allem war der Atari-Park im Rahmen der Amiga 2001 nach Aussage der meisten Aussteller und Besucher trotz der teilweise hohen Kosten für die Anreise ein voller Erfolg. Besonders das professionelle Ambiente und die vielen Neuvorstellungen wussten zu gefallen. Auf jeden Fall hat sie Spaß gemacht und gezeigt, dass der Atari noch lange nicht tot ist. Wir hoffen, dass die Ankündigungen, die man auf dem Atari-Park sehen konnte, nun so schnell wie möglich in die Tat umgesetzt werden. □

- [1] woller.com
- [2] frontier-systems.de
- [3] asamnet.de/~hilgarte
- [4] ewsoft.ch
- [5] rgfsoft.com
- [6] tosgroup.org
- [7] mypenguin.de
- [8] falkemedia.de
- [9] stemulator.net
- [10] funmedia.atari.org

ChuChu Rocket

Die Reservoir Gods haben ihre längere Pause beendet und melden sich mit einem Denkspiel für ST^E und Falcon zurück.



Viele Mäuse für wenig Mäuse

Text: Matthias Jaap

Chu Chu Rocket (CCR) ist eine Umsetzung des gleichnamigen Spiels für die Sega Dreamcast. Der Titel ist in mehrerer Hinsicht einmalig. Zum einen gilt CCR als erstes Konsolen-Onlinespiel und zum anderen ist es das einzige Dreamcast-Spiel, für das in Deutschland massiv Werbung betrieben wurde. Leider hörte die breite Masse lieber auf die Versprechungen von Sony, und so wurde die Produktion der Dreamcast trotz exzellenter Spiele in diesem Jahr eingestellt. CCR war zurückblickend sicherlich das falsche Spiel für eine Werbekampagne, denn diese verschlang soviel Geld, dass für das Bewerben von Hits wie MSR oder Virtual Tennis kein Geld mehr übrig war. Schließlich gab Sega seinen Rückzug aus dem Konsolen-Hardwaregeschäft bekannt und entwickelt seitdem fleißig an Spielen für andere Plattformen.

Besagtes Chu Chu Rocket erschien in Japan zum Start des Game Boy Advance und soll im Winter auch in Deutschland über THQ erscheinen. Im Gegensatz zur Dreamcast-Version, die

eine Zeitlang kostenlos verteilt wurde, wird die GBA-Version allerdings „übliche“ DM 119.– kosten.

Programmiert wurde CCR von Sonic Team, die – nomen est omen – hinter den berühmten Sonic-Spielen stecken. Die Atari-Version ist natürlich nicht von ihnen, sondern von den Reservoir Gods.

Spielgeschichte. In einer weit entfernten Zeit leben die Chu Chus auf einem Raumhafen in einer fremden Galaxie. Die Chu Chus sind friedliche Weltraummäuse und bewohnen diesen Raumhafen zu Tausenden. Dort wähten sie sich sicher vor ihren natürlichen Feinden, den KapuKapus. Diese Weltraumkatzen haben nichts lieber auf ihrer Speisekarte als einen Chu Chu. Eines Tages dockte ein Raumschiff der KapuKapus an den Raumhafen an, und die Weltraumkatzen übernahmen den Hafen. Die Mäuse gerieten in Panik angesichts dieser Invasion. Chu Chus sind zwar friedlich aber auch ausgesprochen dumm, und so liefen sie nicht geordnet in die Fluchtraketen. Dies ist der Punkt, wo der Spieler einsetzt.

Spielprinzip. Das Spiel könnte man als eine Kombination aus „Lemmings“ und „Tom & Jerry beschreiben“. Im Mittel-

punkt stehen die Chu Chus, die nach festgelegten Bahnen über das Spielfeld flitzen. Ihre Bewegungen sind dabei sehr einfach: Wenn die Maus gegen eine Wand rennt, dreht sie sich nach rechts. Mit der Platzierung eines Pfeils lassen sich die Mäuse in die gewünschten Bahnen lenken. Da immer nur eine begrenzte Anzahl an Pfeilen zur Verfügung steht, müssen die vorhandenen Wände benutzt werden. Die meisten Wandteile wurden nicht ohne Grund von den Leveldesignern platziert.

Die Weltraumkatzen gehorchen den selben Regeln und reagieren ebenfalls auf die Pfeile. Wenn ein KapuKapu gegen einen Pfeil rennt, wird der Pfeil kleiner und zerbricht nach zwei Kollisionen.

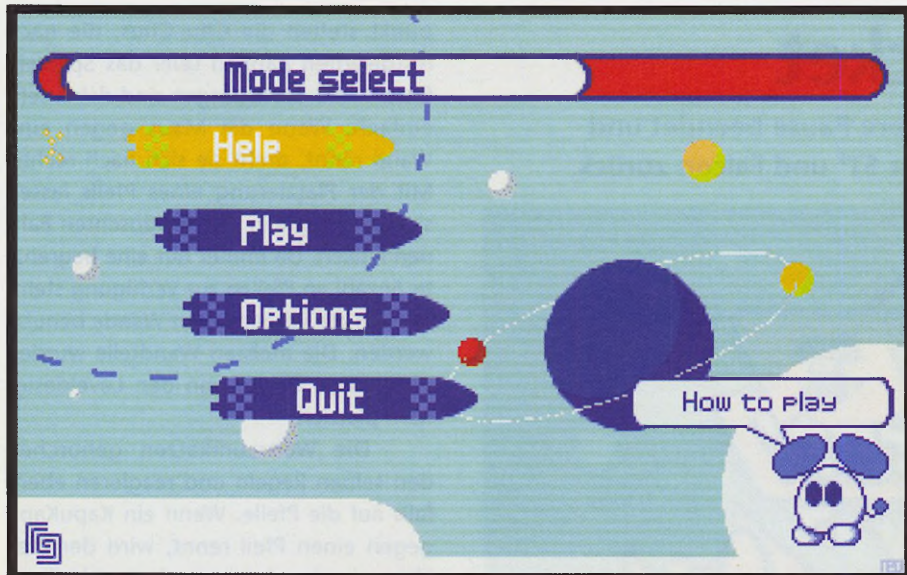
Auf dem Bildschirm erscheinen stets eine oder mehrere Raketen. Dort müssen die Mäuse hingelenkt werden, wobei es bei mehreren Raketen nicht wichtig ist, in welcher Rakete die Mäuse landen. Vorsicht ist bei den KapuKapus geboten, denn diese dürfen auf keinen Fall mit einer Rakete kollidieren. Normalerweise darf ein KapuKapu auch nicht mit einer Maus kollidieren. Die Mäuse sind schneller als die Weltraumkatzen und rennen auch freiwillig in ihr Verderben.

Als letztes Spielelement gibt es ein schwarzes Loch, das sowohl für Chu Chus als auch für KapuKapus tödlich ist.

Spielmodi. Chu Chu Rocket ist ein Multiplayerspiel. Es ist deshalb auch nicht verwunderlich, dass die Mehrzahl der Modi sich an mehrere Spieler richtet.

- Der „4 Player Battle“ lässt vier Spieler gegeneinander antreten.
- „Challenge“ ist eine Art Missions-Modus mit unterschiedlichen Aufgaben.
- „Puzzle“ ist Denkspiel pur ohne die sonst übliche Hektik.
- „Team Battle“ entspricht dem „4 Player Battle“ nur treten hier zwei Teams à zwei Spieler an.

4 Player Battle. Ohne Zweifel sind die Duelle gegen vier andere Spieler die hektischsten. Generatoren produzieren laufend Katzen und Mäuse, und jeder Spieler hat seine eigene Rakete. Die Katzen und Mäuse lassen sich durch Pfeile >>



☐ Die Modusauswahl ist für die Reservoir Gods ungewöhnlich unspektakulär ausgefallen.

>> aller Spieler beeinflussen. Natürlich ist das Ziel, möglichst viele Chu Chus in die eigene Rakete zu befördern. Besonders gemein ist es, die Weltraumkatzen in gegnerische Raketen zu lenken. Dem betroffenen Spieler gehen daraufhin ein Drittel seiner bereits eingesammelten Chu Chus verloren.

Jeder Spieler kann maximal drei Pfeile platzieren, was bei vier Spielern insgesamt zwölf Pfeile gleichzeitig macht. In diesem Modus tauchen zwei spezielle Chu Chus auf. Die dunkle Weltraummaus setzt das Glücksrad in Gang, das Ereignisse wie „Slowdown“ oder „Katzen-Invasion“ auslöst. Die seltene 50-Chu Chu-Maus repräsentiert gleich fünfzig Chu Chus auf einen Schlag.

Wer keine drei Mitspieler parat hat, kann auch gegen drei Computergegner spielen.

Challenge. Sehr abwechslungsreich ist Challenge. Vor jedem Level wird eine Aufgabe gestellt:

- Get Mice: Alle Mäuse müssen sicher in die Rakete gelenkt werden.
- Feed the Cat: Alle Mäuse müssen von der Katze gefressen werden.
- 50 Mice: Fünfzig Mäuse müssen gerettet werden. Meistens läuft in diesen Levels auch eine Katze herum.
- Cat Soccer: Es müssen so viele Katzen wie möglich in die Rakete des Gegners gelenkt werden.

In allen Mission herrscht ein dreißig Sekunden Limit. Etwas einfacher ist dieser Modus, wenn zwei Spieler ihn spielen.

Auf dem Auswahlbildschirm lässt sich eine Mission frei auswählen, es muss also keine Reihenfolge eingehalten werden. Für jede Mission merkt sich das Spiel die schnellste Zeit. Gelöste Level verlieren so nicht ihren Reiz.

Puzzle. Während bei allen Spielvarianten die Pfeile während des Spiels platziert werden, ist bei dem Puzzle-Modus Ruhe angesagt. Die Pfeile werden wie gehabt platziert, um die Chu Chus in die Rakete zu lotsen. Wird eine Weltraummaus von einer Katze gefressen oder von einem Loch verschlungen, gilt der Level als verloren. Gleiches gilt, wenn die Katze auf die Rakete trifft. Im Gegensatz zu den anderen Modi, wo drei Pfeile gleichzeitig platziert werden, die in alle vier Richtungen zeigen können, gibt es hier eine vorgegebene Zahl an Pfeilen, die in eine feste Richtung zeigen. In der Regel werden alle vorgegebenen Pfeile auch wirklich benötigt, um das Level zu lösen.

Im Puzzle-Modus gibt es kein Zeitlimit. Mäuse und Katzen setzen sich erst dann in Bewegung, wenn der Spieler „Go“ bzw. „FFwd“ auswählt. Dann ist die Entscheidung aber unumkehrbar. Mit „Redo“ wird der Level neu gestartet.

Team Battle. Zum Team Battle gibt es eigentlich wenig zu sagen, da es nur eine Variante des 4 Player Battle ist.

Optionen. Gut bestückt präsentiert sich das Optionsmenü. Der interne Lautsprecher kann ein- und ausgeschaltet, Sound und Musik getestet werden. Wenn das Spiel zu lahm ist, der stellt die Spielgeschwindigkeit auf „Fast“. Für die Varianten gegen andere Spieler ist die Zeit und die Anzahl der benötigten Einzelsiege einstellbar. Ebenso kann die Häufigkeit der „Super-Mäuse“ geregelt werden. Wenn der Trackersound nicht gefällt, der kann diesen abstellen.

Grafik. Die Grafik von Chu Chu Rocket ist erwartungsgemäß schlicht, aber übersichtlich. Es tummeln sich mitunter sehr viele Mäuse gleichzeitig auf dem Bildschirm, sodass die klaren Kontraste der Spielgrafik sehr gut zur Geltung kommen. Dafür muss aber auf den für Reservoir Gods-Spiele so typischen True Colour-Look verzichtet werden.

Die Mäuse und Katzen sind wie auf dem Gamyboy Advance als normale Bitmaps dargestellt, im Gegensatz zur Dreamcast-Version, die Vektorgrafik verwendet. Auch die anderen Objekte haben eher eine Ähnlichkeit zur GBA-Version, z.B. sind die Raketen deutlich flacher und starten nicht eindrucksvoll nach oben. Zumindest den Raketenstart hätte der Falcon hinbekommen, stattdessen erscheint ein Sternenfeld.

In Leveln mit vielen Katzen und Mäusen merkt man mitunter deutlich, dass der Falcon mit der Sprite-Masse überfordert ist. Die Bewegungen werden jedoch nur etwas abgebremst, das Spiel ist weiter problemlos spielbar.

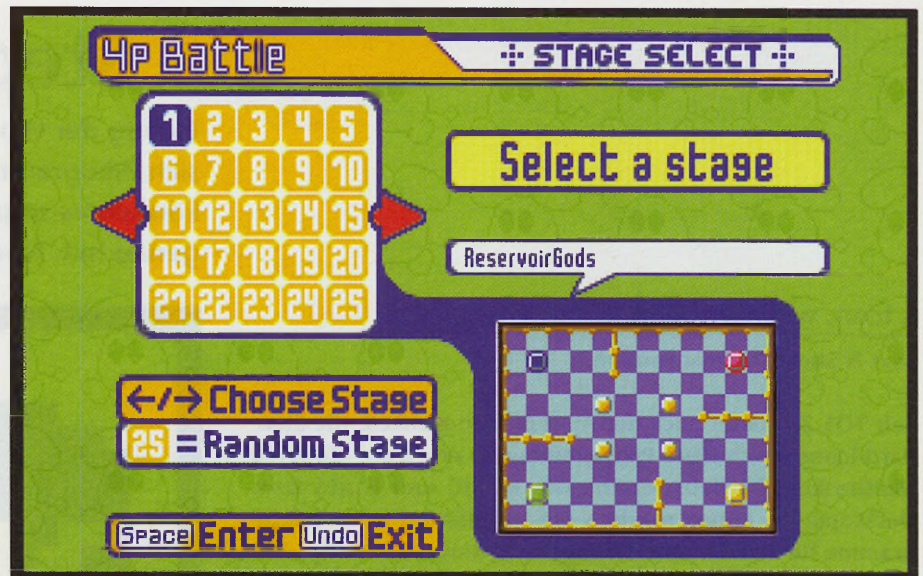
Etwas schade ist, dass nur der Low-Res-Modus des Falcon benutzt wurde, denn es wäre sehr angenehm, wenn die Falcon-Spiele einmal unter 640 * 480 laufen würden. Die Grafikauflösung entspricht in etwa der des GBA, nur wirken auf den größeren Computerbildschirmen die Grafiken pixeliger.

Die sonstige Präsentation des Spiels ist sehr professionell. Nach dem Spielstart hüpfen ein kleiner Ball auf den Bildschirm und erzeugt das Wort „Atari“ samt Logo. Auch das Sonic Team wird im Vorspann genannt. Wird eine zeitlang nichts ausgewählt, wechselt das Spiel in den Demonstrations-Modus und spielt gegen sich selbst. >>

>> **Sound.** Gut gelungen sind die Soundeffekte. Diese stammen direkt von der Original-Version und reichen von Katzengefauche bis zu einem gesprochenen Raketen-Countdown. Hörenswert ist auch die Musik, die aus neuen Stücken und Remixen der Original-Musik besteht. Von der musikalischen Qualität sind beide in etwa gleich, auch wenn weder die Dreamcast- noch die Falcon-Musik ein Meisterwerk darstellen.

Eine Sache, die bei Chu Chu fehlt, ist eine Einstellmöglichkeit für die Lautstärke der Musik.

Steuerung. Die Kontrolle des Spiels ist das große Handicap der Falcon-Version. Zwar kann mit Jagpad (sogar mit Team-Tap-Unterstützung), Tastatur, Joystick und Maus alles benutzt werden, aber Chu Chu Rocket ist eigentlich auf ein Joypad mit vier Feuerknöpfen optimiert. Beim Dreamcast sind diese Feuerknöpfe so angeordnet, dass Pfeile in die entsprechenden Richtungen schnell gesetzt werden können. Beim Falcon muss der Feuerknopf und schnell die entsprechende Richtung gedrückt werden. Gerade im Duell gegen den Computer ist diese etwas hakelige Steuerung ein klarer Nachteil. Oft erscheint in der Hektik einfach ein Pfeil nach links. Dies ist übrigens auch ein häufig geäußelter Kritikpunkt an der GBA-Version: der GameBoy Advance hat zwar vier Feuerknöpfe, aber zwei davon sind als „Schultertasten“ an



der Oberseite des Geräts angebracht.

Etwas unverständlich ist die nicht durchgängige Kontrolle des Spiels. Zwar kann im Spiel selbst die Maus eingesetzt werden, aber in den Spielmenüs muss weiterhin mit der Tastatur navigiert werden.

Was fehlt. Die Atari-Version verfügt über keinen Spielfeld-Editor. Dies ist nicht weiter tragisch, denn nur die wenigsten haben Geduld und Können, um anspruchsvolle Level zu entwerfen. Auf dem Dreamcast hatte der Editor einen zusätzlichen Reiz, weil selbstentworfen Level auf die CCR-Webseite hochgeladen werden konnten. Schmerzlicher ist da schon

das Fehlen des Online-Modus, denn der Atari-Spiele-Welt täte sicher ein richtiger „Online-Kracher“ gut.

Fazit. Klar ist: die Falcon-Version kann nicht mit der Dreamcast-Version mithalten und ist vom Umfang kleiner als die GBA-Version. Trotzdem ist Chu Chu Rocket ein echter Denkspiel-Knaller, der schnell verstanden, aber schwer zu meistern ist. Die gelegentlich geäußerte Hoffnung in einigen Online-Foren, dass jetzt weitere Dreamcast-Spiele umgesetzt werden könnten, muss aber widerprochen werden. 

rg.atari.org

Anzeige



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

Ist Ihnen das Fisch genug?

**Dann kann Ihnen die Nordsee
auch egal sein.**

☐ Step by Step

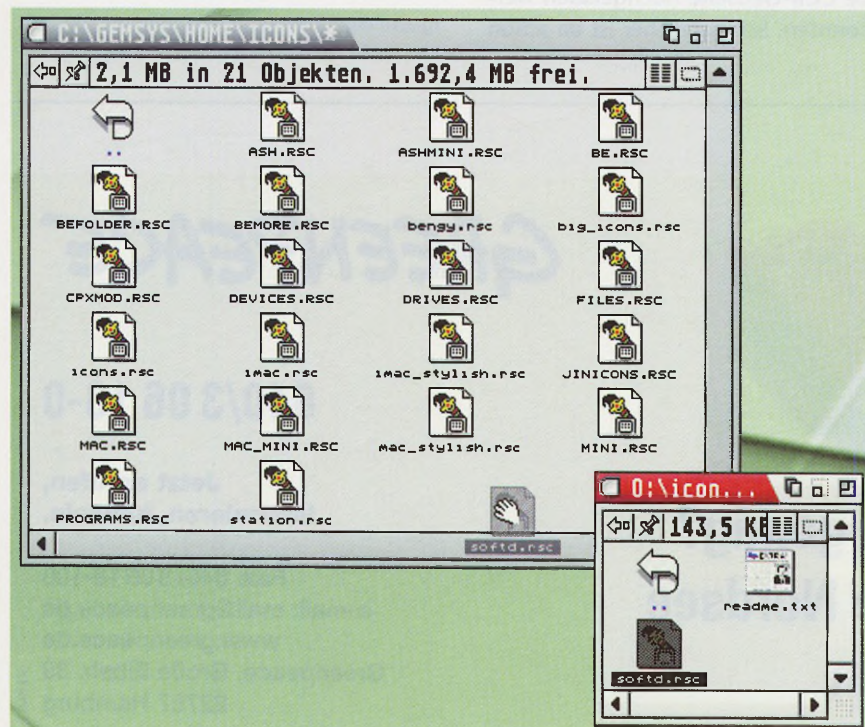
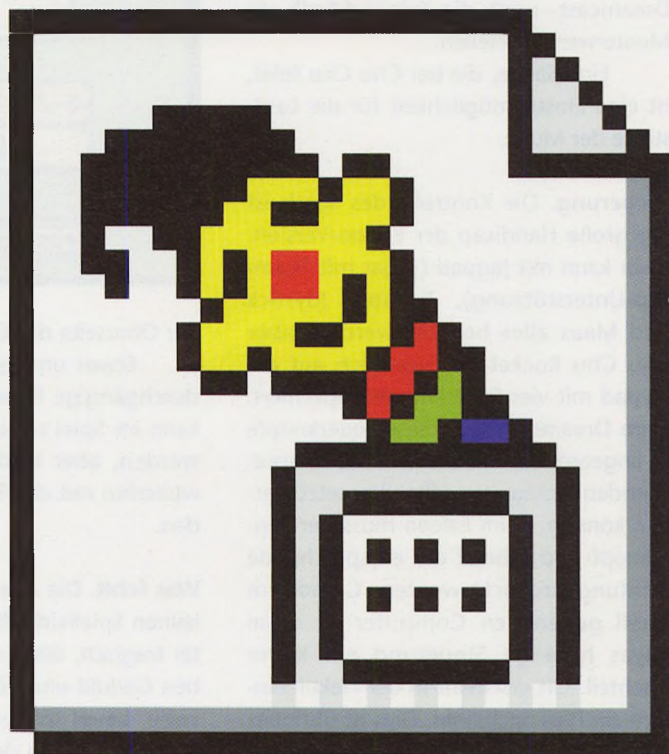
Genug der Worte. Wir sagen, beim Atari lassen sich Pikogramme leicht austauschen? Wir können es sogar beweisen. Schauen Sie nur genau hin. Noch Fragen?

☐ Icon, wechsel Dich!

Text & Shots: Thomas Raukamp

Seit TOS 2.x bietet auch der Atari die Möglichkeit, die Standard-Icons durch neue Piktoogramme zu ersetzen. Moderne Multitasking-Betriebssysteme wie MagiC und N.AES bzw. Desktops wie jinnée machen die Installation neuer Piktoogramme für Dateien und Ordner noch einfacher. Lange Zeit war es ein Problem, originelle Piktoogramme zu finden, die auch für den Atari geeignet sind. Durch das Internet ist auch dieses Problem gelöst. So ist z.B. Joakim Högborgs [1] Icon Library [2] eine fast unerschöpfliche Quelle gut gestalteter Icons. Oftmals handelt es sich bei der Sammlung um aus der Mac- und Windows-Welt konvertierte Icons, aber auch einige Neuzeichnungen speziell für den Atari sind zu finden.

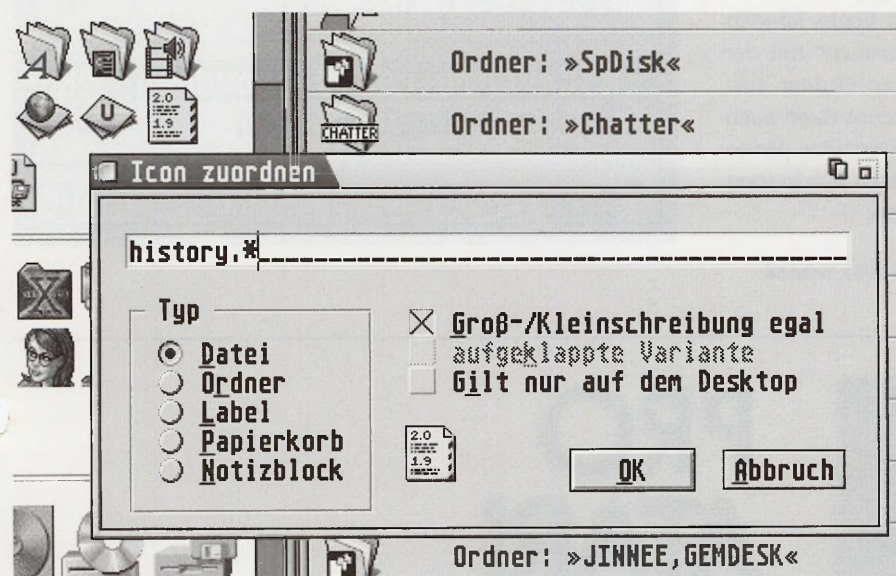
Trotzdem sind sich immer noch einige Atari-Besitzer, die sonst nur Anwendungsprogramme nutzen, nicht sicher, wie diese Icon-Flut auf dem heimischen Rechner angezeigt werden kann. Wir möchten daher an dieser Stelle erläutern, wie Piktoogramme unter der Kombination MagiC 6.2 + jinnée 2.5 installiert und ausgewählt werden. Unser kleiner Workshop fügt Sie Schritt für Schritt ein. ☐



Schritt 1. Zuerst einmal müssen die frisch heruntergeladenen neuen Piktoogramme in das richtige Verzeichnis kopiert werden, damit jinnée sie auch erkennt. Piktoogramme werden unter jinnée als Ressource-Dateien verwaltet. Es muss also nicht jedes Icon einzeln kopiert, sondern das entpackte RSC-File an den richtigen Ort kopiert werden. Standardmäßig erkennt jinnée 2.5 Piktoogramm-RSC-Dateien, die sich im Verzeichnis „C:/ GEMSYS/HOME/ICONS/“ befinden. Dieser Pfad kann verändert werden - wie das geht, erklären wir später noch. Kopieren Sie also die neuen RSC-Icon-Dateien also in dieses Verzeichnis.

Schritt 2. Nun starten Sie die Icon-Zuordnung von jinnée. Wählen Sie dafür im Menü von jinnée den Punkt „Sonstiges/Icons zuordnen...“ auf. jinnée startet nun das Programm jicons nach, das seine dreiteilige Oberfläche öffnet. Die Aufteilung ist dabei recht übersichtlich: Im großen Fenster links sind die Icon-Sammlungen abgebildet, die jinnée aus den RSC-Dateien liest. Rechts unten sind die dazugehörigen Mini-Icons dargestellt, wobei nicht alle Icon-Sets auch über Mini-Icons verfügen. Das große Fenster rechts listet die bereits zugeordneten Piktogramme auf.

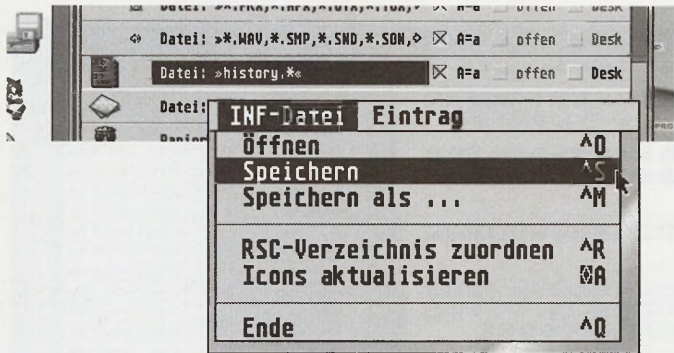
Die von Ihnen in Schritt 1 hinzugefügte Icon-Sammlung sollte in dem großen Fenster rechts erscheinen. Scrollen Sie etwas in dem Fenster, wenn die neuen Piktogramme nicht gleich zu sehen sind.



Schritt 3. Nun geht es an das Zuordnen von Piktogrammen. Dazu müssen wir erst einmal überlegen, für welche Dateitypen das Piktogramm gelten soll. Als Beispiel möchten wir erreichen, dass alle Dateien, die das Wort „history“ in ihrer Bezeichnung haben, mit einem bestimmten Piktogramm angezeigt werden, damit sie sofort auf dem Monitor erkennbar sind. Wir suchen uns nun also ein passendes Piktogramm aus und klicken es doppelt an. In das sich nun öffnende Dialogfenster tippen wir in die Eingabezeile „history.*“ ein. Mit „history“ definieren wir also unser Schlüsselwort, der „*“ gilt als Wildcard und bedeutet, dass an seiner Stelle eine beliebige Dateiendung stehen kann. Es ist also egal, ob eine Datei „history.txt“ oder „history.pap“ heißt, sie bekommt immer das ausgewählte Icon zugeordnet.

In der Knopfleiste „Typ“ klicken wir den Eintrag „Datei“ an, sofern dieser nicht schon ausgewählt ist. Dadurch signalisieren wir, dass es sich bei einer History immer um eine Datei handelt. Wollen wir das Piktogramm aber einem Verzeichnis, einem Label oder gar dem Papierkorb oder dem jinnée-Notizblock zuordnen, müssen wir diese Punkte auswählen.

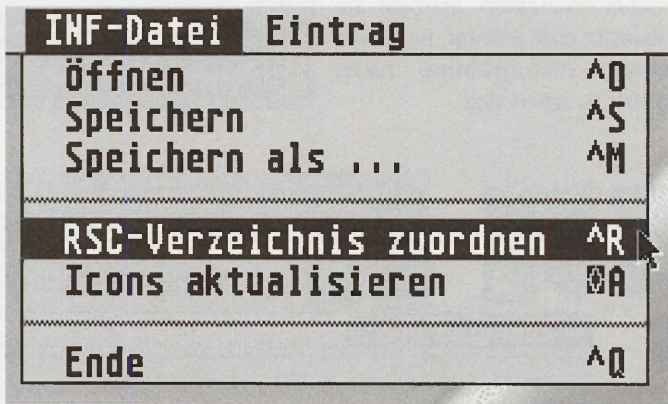
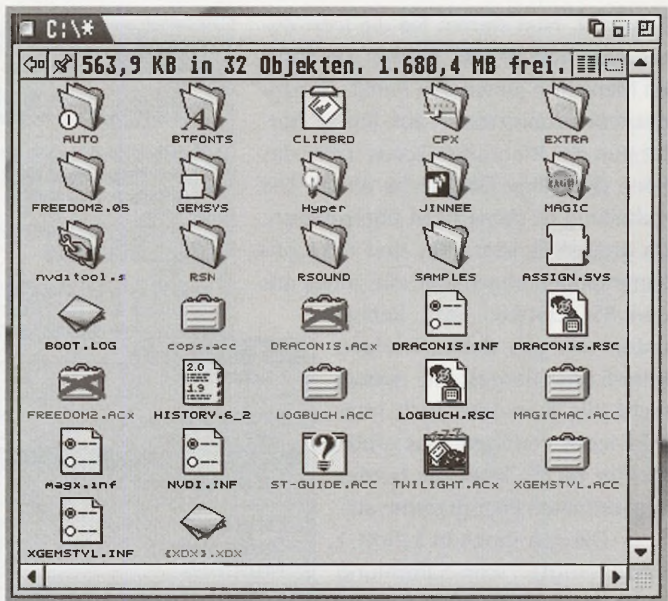
Die Groß- bzw. Kleinschreibung sollte egal sein, immerhin sollen ja alle Histories angezeigt werden, egal, wie sie geschrieben sind. Wenn Sie möchten, dass das ausgewählte Piktogramm nur für entsprechende Icons gilt, die auf dem Desktop abgelegt sind, müssen sie diesen Punkt auswählen. Sinnvoll ist dies jedoch nur bei Laufwerks-Piktogrammen (C:, D:,...). Bestätigen Sie diesen Dialog nun mit „OK“.



Schritt 4. Nun sollte der Eintrag automatisch in der Liste der zugeordneten Piktogramme aufgeführt werden. Der neue Eintrag wird dabei selektiert. Nun können Sie weitere Zuordnungen vornehmen oder die fertige Liste abspeichern. Wählen Sie für letzteres den Menüpunkt „INF-Datei/Speichern“. Jetzt können Sie die Icon-Zuordnung verlassen.

jinnee liest nun die neue Icon-Zuordnung ein, was auf langsamen Systemen einige Sekunden dauern kann. Ist dieser Prozess abgeschlossen, sollten Sie ein Fenster öffnen, in dem eine Datei mit dem Namen „History“ vorkommt. Wie Sie sehen werden, fällt sie gleich durch das aussagekräftige Icon auf.

Am Rande. Sie müssen nicht das von jinnee vorgegebene Piktogramm-Verzeichnis beibehalten. Innerhalb von Jicons können Sie über den Menüpunkt „RSC-Verzeichnis zuordnen“ mit der sich öffnenden Dateiauswahlbox einen anderen Ordner auswählen. Denken Sie aber daran, dass Sie neue Icons dann auch in diesen Ordner kopieren müssen. Leider unterstützt jinnee noch nicht die Auswahl mehrerer Pfade. Sie müssen sich in Ihrer Auswahl also auf ein Icon-Verzeichnis beschränken. ☐



[1] „Wer ist eigentlich... Joakim Högberg?“, st-computer 09-2001, Seite 58
 [2] gokmase.atari.org

Anzeige



PRO ATARI COMPUTER CLUB eV

Clubtreffen in der MA-RU-BA

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

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

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

NEU! Foto-Glossy

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

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

Viele weitere Spezialpapiere bei uns im Web-Shop!

Tinten-Patronen

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

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

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

für Canon BJC 7000, 7100

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

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

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

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

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

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

Foto Glossy
INKJET photo quality paper

180g - 50 Blatt Din A4
Sofort trocken, wischfest
für hochauflösende Foto-Drucke

720 / 1440 /
2880 dpi

Überwachen Sie die Druckqualität /
Print Test: 100% original quality /
Print Test: 100% original quality /
Überwachen Sie die Druckqualität /
(Canon, Epson, Lexmark, Hewlett Packard...)

A4
210 x 297 mm

CRAYON®
Print Media Supplier
www.crayon.de

für Epson-Drucker:

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

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

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

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

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

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

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

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

schwarz € 15,29 farbe € 17,84

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

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

Inkjet-Refills

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

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

Refill-Set Schwarz:

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

nur € 17.84

Refill-Set Farbe:

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

nur € 35.74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240,250

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

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

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

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

Unser

Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-Papiere etc.

Kabel & Datacom:

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

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

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

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

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

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

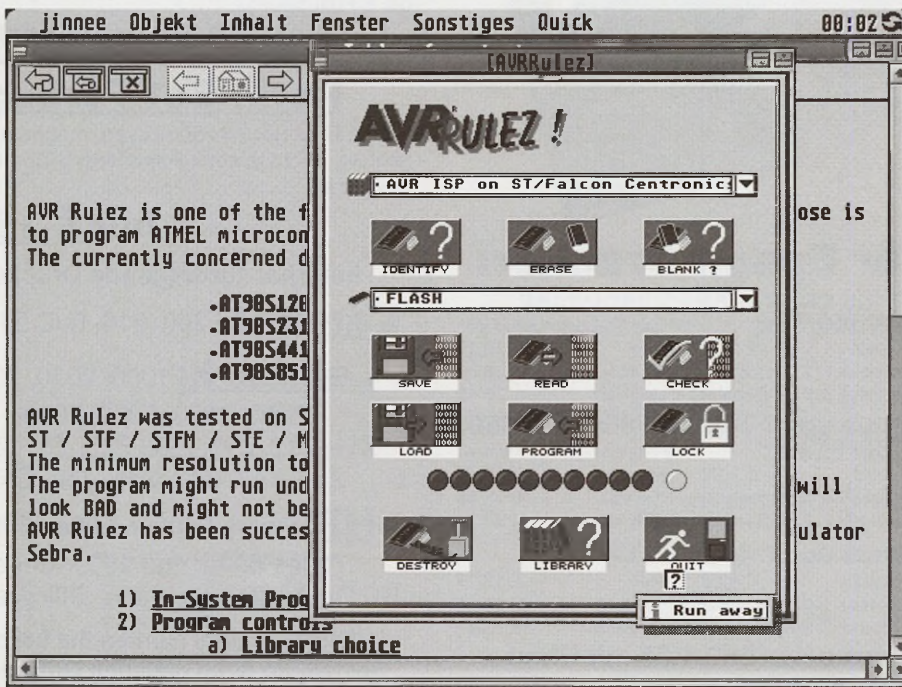
Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

□ AVR Rulez!

Amerikanische Slangsprache für ein französisches Programm; und dazu dürfte der erste Teil bei vielen die Assoziation „AVR = Soundformat“ wecken. Das dies in diesem Fall nicht zutrifft, zeigt Ihnen Matthias Jaap



□ Micro-Controlling à la Atari

Text: Matthias Jaap

Es gibt Neues aus Frankreich, und diesmal wird eine echte Marktlücke auf dem ST geschlossen. Zwar ist die Eingangs erwähnte Assoziation „AVR = Soundformat“ nicht falsch, aber das Programm AVR Rulez hat rein gar nichts mit Audio-Dateien zu tun.

Atari-Anwender, die sich mit Elektronik beschäftigen, haben es eher schwer, geeignete Software zu finden. In den PD-Listen tummeln sich nur vereinzelt diverse Programme, die zwar teilweise auch heute noch etwas taugen, aber von der Benutzerführung stark veraltet sind. Wer gar einen modernen Atari-Clone besitzt, der z.B. keine ST-Auflösungen mehr darstellen kann, steht noch schlechter da. Es fehlen moderne GEM-Nachfolger für viele dieser alten Programme.

Was macht es? AVR Rulez programmiert die ATMEL-Microcontroller der AVR-Serie und unterstützt die Controller AT90S1200, AT90S2313, AT90S4414 und AT90S8515. Für die Zukunft ist die Unterstützung weiterer Microcontroller über eine Library-Auswahl geplant.

Microcontroller sind kleine Computer, die heutzutage in fast jedem Gerät stecken, das Strom frisst. Da diese Geräte so beschränkt sind, dass nicht einfach eine Tastatur samt Festplatte und Entwicklungsumgebung benutzt werden kann, muss von einem Computer aus der Microcontroller auf seine Arbeit vorbereitet werden.

Verbindung. Über den Parallelport des ST, TT bzw. Falcon wird der Microcontroller mit dem Computer verbunden. Der SPI-Port, über den diese programmiert werden, wird dabei emuliert. Leider funktioniert AVR Rulez noch nicht mit Hades, Milan und Emulatoren. Der Autor empfiehlt ein gepuffertes Kabel,

um den Parallelport zu schützen. Die notwendige Verdrahtung wird im ST-Guide-Hypertext erläutert.

Das Programm. Wenn das Gerät verbunden wurde, kann AVR Rulez gestartet werden. Der erste Klick gilt dem „Identify“-Button, mit dem der Typ des Microcontrollers ermittelt wird. Dann stehen die weiteren Programmfunktionen zur Auswahl. Über „Identify“ kann auch ermittelt werden, ob der Microcontroller gesperrt ist und das Kabel funktioniert.

AVR Rulez unterstützt nicht die Programmierung in C und Assembler und kann auch keinen Microcontroller simulieren. Es ist also in der derzeitigen Form eher eine Erleichterung beim „Ab-richten“ des Controllers, als eine komplette Entwicklungsumgebung.

Der erste Schritt, um den Microcontroller zu programmieren, liegt im Löschen des Controller-Speichers. „Erase“ löscht den kompletten Speicher und setzt den Speicher auf „beschreibbar“. Ist unklar, ob der Speicher auch wirklich korrekt gelöscht wurde, bietet das Programm mit „Blank?“ eine entsprechende Kontrolle an.

Mit „Load“ kann eine Datei in den Puffer von AVR Rulez geladen werden. Die Größe des Puffers wird automatisch gesetzt, die möglichen Dateiformate sind „Binär“ und „Intel Hex“, beide als Big Endian. Letzteres ist das Speicherformat der Intel x86-Prozessoren und wird auch von den ATMEL-Entwicklungstools benutzt.

„Program“ kopiert den Inhalt des Puffers in den Speicher des Controllers.

„Save“ speichert den Inhalt des Puffers in einer Datei, das Dateiformat ist dann immer „Big-Endian Binary“.

Um aus dem Controller-Speicher den Inhalt auszulesen, dient „Read“. Die Größe des Puffers wird dabei der Größe des Controller-Speichers angepasst.

Eine „Verify“-Funktion kann Puffer und Controller-Speicher vergleichen.

Ein Microcontroller kann verschiedene Arten von Speicher beinhalten. In den AVR's ist ein FLASH-Speicher für das Programm und ein EEPROM für Daten eingebaut. Mit „Memory choice“ kann bestimmt werden, auf welchen Speichertyp sich die Funktionen von AVR Rulez beziehen sollen. >>

>> Zuguterletzt kann der Microcontroller auf zwei Arten geschützt werden. „Write“ verhindert das weitere Programmieren des Geräts und schützt damit den Speicherinhalt vor Überschreiben. „Read“ verbietet das Auslesen des Gerätespeichers und verhindert somit, dass jemand den Speicherinhalt anzeigen und analysieren kann. Der einzige Weg, diese Sperren aufzuheben, besteht im „Erase“-Befehl.

GEM. Das Programm präsentiert sich GEM-konform in einem Fenster. Auf den zweiten Blick gibt es jedoch bei AVR Rulez einige unschöne Details. Das Programm zeichnet innerhalb des Fensters einen zweiten, dicken Rahmen, mit dem das Fenster verschoben werden kann. Unter MagiC wäre dies jedoch unnötig, und auch sonst sollte das GEM nicht auf diese Weise „erweitert“ werden. Die Listboxen sehen ebenfalls eher ungewohnt aus. Auch für BubbleGEM hat der AVR Rulez-Programmierer (bzw. der Program-

mierer der verwendeten GEM-Library) eine eigene Lösung interpretiert – warum auch einen einfachen, leistungsfähigeren Standard unterstützen, wenn man eine Speziallösung programmieren kann...

Aber auch Positives gibt es zu bemerken, denn die Farbicons sind sowohl informativ als auch gut animiert. Damit erklärt sich das Programm fast von selbst.

Zukünftiges. Der Autor hat verschiedene Erweiterungen geplant. So möchte er den ST^E-Joystick-Port unterstützen, damit der Drucker am Parallelport bleiben kann. Der Parallelport des Hades, Milan und weiterer Systeme soll unterstützt werden. Ebenso wird ein Blick auf den Microchip PIC ISP geworfen und eventuell sogar ein AVR und PIC Assembler eingebaut.

Die fehlende Unterstützung von Atari-Clones liegt in erster Linie daran, dass dem AVR Rulez-Autor entsprechen-

de technische Informationen fehlen. Hier wäre er für Infos dankbar. Der Autor sucht weiterhin Übersetzer für Deutsch, Spanisch und Italienisch. Derzeit ist sowohl das Programm, als auch der Hyper-
text in leicht verständlichem Englisch.

Fazit. Für alle Microcontroller-Programmierer ein empfehlenswertes Programm und eine Neuerscheinung in einem so speziellen Softwarebereich zeigt, das Atari-Programmierer immer wieder für Überraschungen gut sind.

Das es sich beim Programmierer um einen Hypertext-Witzbold handelt, zeigt sein Vorsatz, für die Zukunft den Rasen zu mähen und Waschpulver einzukaufen. Als Registrierungsgebühr verlangt der Autor einen Lamborghini Diablo (rot oder gelb) oder einen Porsche 911. 

ginesj.free.fr/avrrulez

Impressum der st-computer

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

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

Redaktion:

thomas raukamp communications, Ohldörp 2,
D-24783 Osterrönfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
<http://www.st-computer.net>

Verlag:

falkemedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5
<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 20 07 66 0, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 20 07 66 0, anzeige@st-computer.net

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit 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:

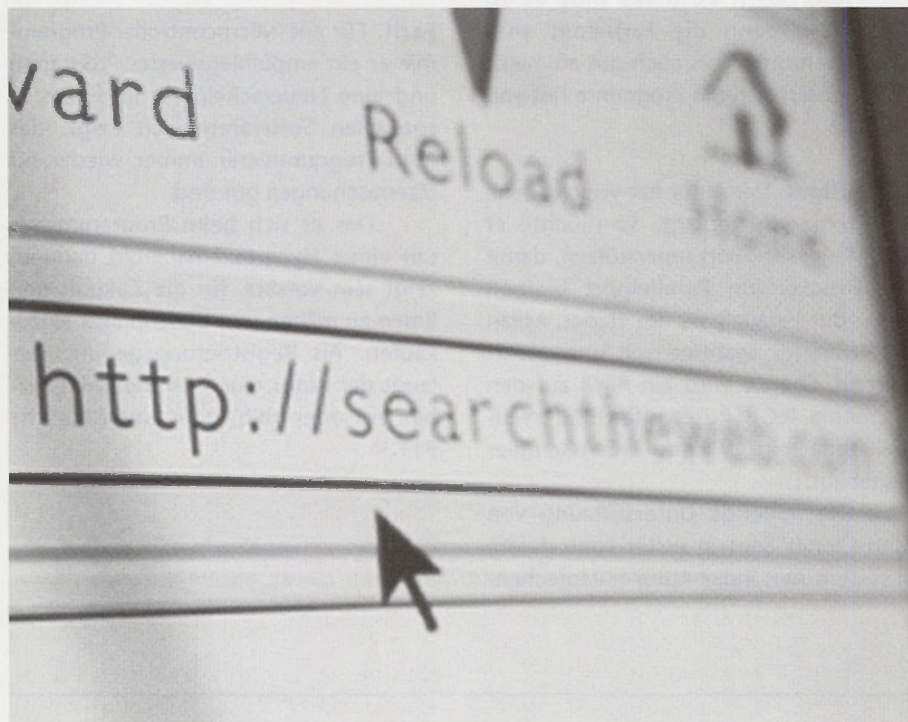
Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

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

© Copyright 2001 by falkemedia

□ Browser-Watch

Es tut sich wieder etwas bei den Atari-Webbrowsern. Wir werfen einen Blick auf die zwei aktuellsten Browser.



□ Preview auf neue Versionen

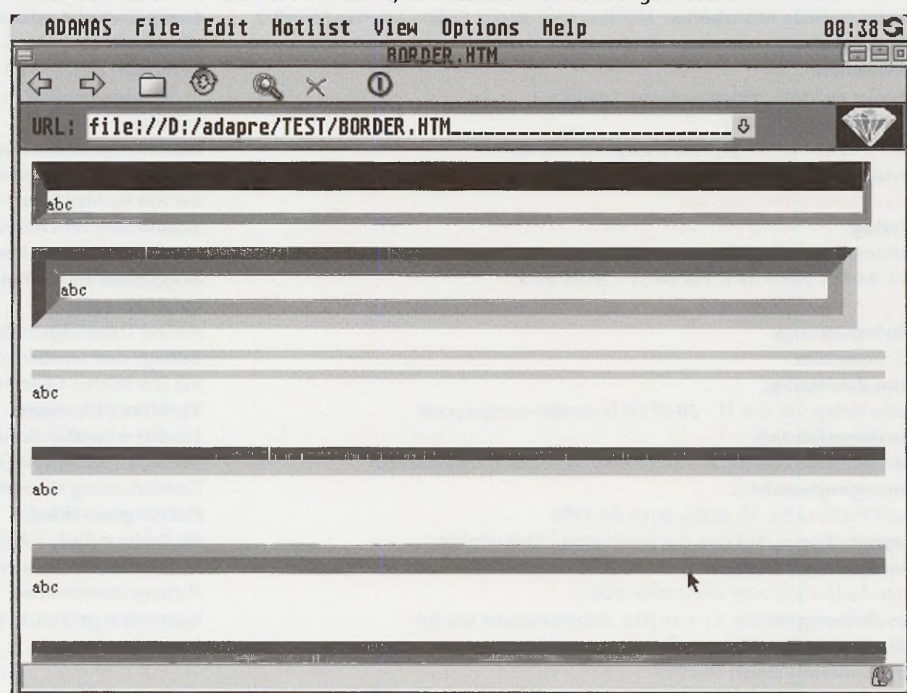
Text: Matthias Jaap

Eigentlich einleuchtend, dass sich etwas tut, denn sonst würde die st-computer kaum darüber berichten. Das allgemeine Aufkommen von neuen Webstandards hat sich mittlerweile verlangsamt. Bei den aktuellen PC-Browsern hat sich bis auf die bessere Unterstützung von bestehenden Standards nicht allzuviel getan, was der Atari-Welt die Gelegenheit gibt, langsam aufzuholen. Erst Zeichen gibt es in der Hinsicht von zwei Browsern: Light of Adamas und Highwire. Die aktuellen Alpha-Versionen beider Browser sind zwar noch nicht bereit für eine Veröffentlichung, besitzen aber so interessante Features, dass es an dieser Stelle ein Preview gibt.

Light of Adamas. LoA [1] ist nach dem inoffiziellen „Ableben“ von CAB sicherlich der Platzhirsch unter den Atari-Browsern und er hat schon immer am kräftig-

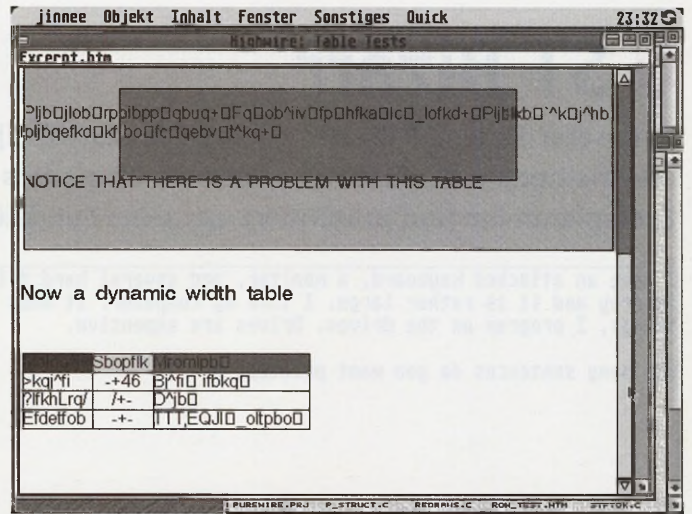
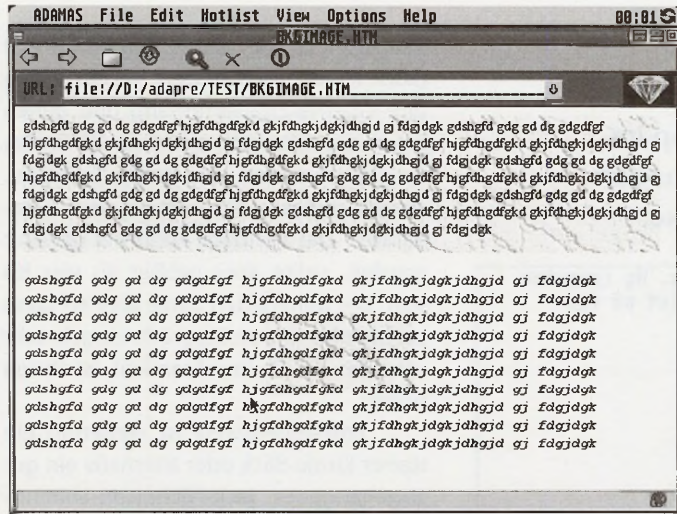
sten geröhrt, wenn es um Innovationen bei Atari-Browser geht. Noch immer unterstützt der Browser als einziger Laufschriften (Marquees) und hat eine

□ Adamas unterstützt viele neue Standards, der rustikale Look ist aber geblieben.



JavaScript-Einbindung. Diese musste sich allerdings großer Kritik aussetzen, denn bei vielen Seiten führt das JS-Modul zum Absturz. Andere beschwerten sich über die ständig auftretenden JS-Fehlermeldungsboxen. Zumindest letztere können abgeschaltet werden, denn Adamas ist ziemlich penibel, wenn es um JavaScript geht. Für die 2.0-Version ist ein überarbeitetes JS-Modul angekündigt, in dem viele Fehler korrigiert werden sollen.

Eine notwendige Verbesserung ist die CSS-Unterstützung. Zur Erinnerung: Cascading Style Sheets sind Formatvorlagen, die das Aussehen von Seitenabschnitten und HTML-Tags beeinflussen. Dies geht zwar auch mit HTML-Tags, aber der große Vorteil von CSS ist die Möglichkeit, diese Formatvorlage in einer externen Datei abzulegen. Die HTML-Datei hat dann nur noch eine Referenz auf diese CSS-Datei, eine Änderung dieser Datei hat dann Auswirkungen auf alle Seiten, die diese Datei referenziert haben. Eines der größten Atari-Web-Projekte, das stc-Archiv, hat z.B. über eintausend Seiten, die alle eine CSS-Datei ansprechen. Wenn jetzt z.B. die Überschriften in grüner Schrift erscheinen sollen, genügt eine Änderung in der CSS-Datei. Die HTML-Dateien werden von unnötigen Formatierungsbefehlen befreit und werden auch von nicht-CSS-Browsern dargestellt. >>



Der Leistungsumfang von Adamas (links) wird ständig größer. Highwire (rechts) ist schnell, hinkt aber in seinen Möglichkeiten weit hinterher.

>> Light of Adamas unterstützt CSS auf Grundlage der Dokumentation von Stefan Münz. In der Alpha-Version, die auf dem Atari-Park vorgestellt wurde, liefen einige Testdateien bereits, andere stürzten leider noch ab. In Sachen Umfang wird es wohl eine der besten CSS-Implementationen geben. Die endgültige Darstellungsqualität muss noch abgewartet werden, allerdings nutzen die meisten Sites CSS ohnehin nur, um ein einheitliches Schriftbild zu gewährleisten. Ein anderes Thema ist natürlich Dynamic HTML, das auf JavaScript, CSS und HTML beruht.

Eine weitere Neuheit befindet sich rechts unten im Browserfenster: ein Schloss. Damit sollen endlich sogenannten „sichere Verbindungen“ möglich sein.

Geblichen sind das leicht rustikale Aussehen des Browsers, das sich jedoch durchaus noch ändern kann. Momentan liegt der Fokus auf den bereits erwähn-

ten Punkten. Der Erscheinungstermin wurde auf «Wenn es fertig ist» festgelegt, auf die Features kann man sich jetzt schon freuen.

Highwire. Highwire wird seit einiger Zeit als Open Source-Projekt weiter gepflegt. Der Browser wurde häufiger als CAB-Killer bezeichnet, aber der Termin für die erste Version wurde immer weiter nach hinten gelegt. Der aktuelle Stand ist noch weit von einem kompletten Browser entfernt; abschreiben sollte man Highwire deswegen nicht.

Der Browser läuft mittlerweile in einem GEM-Fenster. Die Darstellungsgeschwindigkeit ist deutlich höher als die von CAB und das Scrollen geht sehr flott. Ein Verändern der Fenstergröße führt nicht zum Neuladen der Seite, sondern zur dynamischen Anpassung der Darstellung. Dies ist durchaus nicht trivial, immerhin gibt es dieses Feature

erst seit Version 6 von Netscape. Das, was sich innerhalb des Fensters tut, kann allerdings enttäuschen, denn Highwire stellt, wenn es nicht seine Lieblings-Font findet, Text falsch dar. Eine Lösung dazu findet sich im Ataquarium.

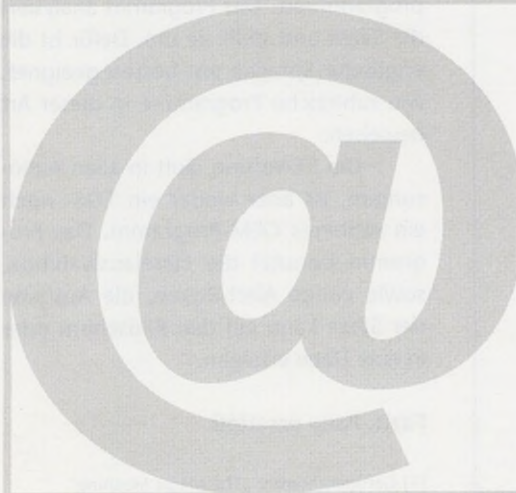
Der Browser unterstützt derzeit keine Grafiken und zeichnet stattdessen eine graue Box. Nicht unterstützt wurden bis vor kurzem Tabellen, die es jedoch mittlerweile auch in Highwire zur Implementierung geschafft haben.

Der Rest ist noch zu unfertig, um eine Prognose abzugeben, wann Highwire welchen Reifegrad erreichen wird. Die Featureliste, die seinerzeit im Interview auf MagiC Online und der st-computer [3] gezeigt wurde, kann man jedoch vergessen. 

[1] draconis.atari.org

[2] highwire.atari-users.net

[3] „Die Browser-Hoffnung aus England“, st-computer 06-2000, Seite 20



atari-computing today:

ab Januar stellen sich Entwickler
regelmäßig im Online-Chat Ihren
Fragen und diskutieren
Perspektiven. Verpassen Sie diese
Events nicht, gestalten Sie mit!

st-computer.net

□ ST Bizarr

In unserer Serie „ST Bizarr“ schaut sich Matthias Jaap im reichhaltigen Atari-Softwarepool nach besonders skurilen Exemplaren um und präsentiert uns seine Fundstücke.

I have an attached keyboard, a monitor, and several hard drives. My computer is gray and it is rather large. I like my computer. It does a lot of fun things. I program on the drives. Drives are expensive.

How many sentences do you want printed? ■

□ Klug daherreden mit dem ST

Der AWG schließt nahtlos an den Party-Planer an, denn nichts ist tödlicher für eine Party als Sprachlosigkeit.

Mancher Partymacher behilft sich mit einer lauten Musikbeschallung – wäre doch gelacht, wenn Metallicas „Master of Puppets“ bei 130 Dezibel jede Sprachlosigkeit nicht überspielen könnte. Zu dumm nur, dass ausgerechnet diesmal der Großteil der Partygäste aus

leidenschaftlichen Pur-, Modern Talking- und Mariah Carey-Anhängern zusammensetzt. Das beliebte Partyspiel „Wer bleibt bis zum zweiten Song?“ wird damit im wahrsten Sinne des Wortes zum kurzweiligen Vergnügen. Schade, hat doch der Atari dazu beigetragen, dass die Partygäste den Optimalabstand zueinander haben.

Heureka! Dass es keine Lebenslage gibt, für die der ST keine Lösung weiß, stellt

der Artificial Weirdness Generator 5.0 (kurz: AWG) unter Beweis. Vergessen Sie Ihre Goethe-Zitatsammlung und gehen Sie in das Gespräch mit dem AWG. Das Programm nimmt eine große Textdatei, analysiert diese und generiert neue Sätze daraus. Die Textdatei kann frei gewählt werden, sollte aber größer als vier KB sein. Die generierten Sätze können dann problemlos in das Gespräch eingebracht werden: die Aufmerksamkeit ist ihnen sicher!

Empfehlenswert ist weiterhin ein starrer Kinski-Blick oder alternativ ein gut abgehangenes Jack-Nicholson-Shining-Grinsen. Leider kann AWG nur englische Sprache verarbeiten, was das Bildungsniveau der Party bis ins Unerträgliche steigert.

Speak. Die generierten Sätze sind garantiert einzigartig und bei jeder Neu-Generierung anders. Besonders Smalltalk-fähig sind sie leider nicht, dafür ist erhöhte Aufmerksamkeit beim Einwerfen der Sätze garantiert:

«I have an Atari ST computer. It consists of a CPU with an Atari ST computer. It consists of a monitor, and several hard drives.»

Oder Sie sagen es mit Blumen:

«I love flowers. Flowers are beautiful and grow on the sky and make beautiful noises.»

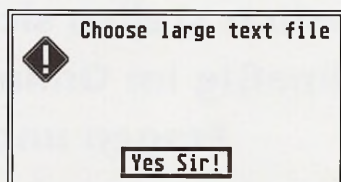
A.I. Das Programm wurde von einer Programmidee eines älteren Buchs [1] inspiriert. AWG wurde lose nach dieser Idee programmiert. Das Programm analysiert die Sätze und stellt sie um. Dafür ist die englische Sprache am besten geeignet, wie zahlreiche Programme in dieser Art beweisen.

Die ST-Version läuft in allen Auflösungen, ist aber weder ein TOS- noch ein sauberes GEM-Programm. Das Programm benutzt die Dateiauswahlbox, sowie einige Alert-Boxen, die Ausgabe der Sätze kann auf den Bildschirm oder in eine Datei erfolgen. □

Fazit. Party gerettet!

[1] Gardner, Martin: „The Magic Machine“

Number of words per phrase block (1=wild, 5=tame)? 2
Probability of finding a noun (0 to 1)? 1



MIDI-Talk

Click Music im Gespräch mit Ali Goukassian

Wie der Atari Futter für die Hitparaden produzierte

Das heutige Interview ist mit Sicherheit nicht nur für MIDI-Anwender, sondern für alle Atari- und Musikfans gleichermaßen interessant. Wir haben uns nämlich mit einem pro-

fessionellen Musikstudio unterhalten, das lange Zeit mit dem Atari arbeitete und nun zum Macintosh gewechselt ist. Ali Goukassian führte ein interessantes Gespräch. 



Das Interview führte Ali Goukassian.
Bilder: Ali Goukassian

Um Musikproduktion am Atari und Mac vorzustellen, haben wir das Team des Produktionsstudios „Click Music“ nahe Dortmund besucht, denn dort entstehen Hits, die Ihnen bekannt sein dürften: „Here she comes again“ oder „If you believe“ sind die erfolgreichen Werke des Ex-Schmusesängers Sasha, doch auch andere Stars wie Thomas Gottschalk haben („What happened to Rock’n Roll“) ihre Hits von Click Music schreiben und produzieren lassen.

Im Zentrum der Aufnahmen stand über viele Jahre ein Atari ST, der heute auch immer wieder vermisst wird. Mittlerweile ist es ein G4-Mac, der die einzig erträgliche Alternative zum Atari-Arbeitspferd darstellt.

 *Erzählt doch mal ein wenig über eure Studio-Historie. Viele junge Musiker*

haben den Traum, ein Popstar oder Hit-Produzent zu werden, aber es gehört doch eine Menge dazu, sich zu trauen, diesen Traum auch umzusetzen. Wie habt Ihr euch entschieden, ins Profi-Gewerbe einzusteigen?

1984, direkt nach dem Abitur, habe ich Click Music gegründet und das Equipment zunächst als reines Aufnahme-Studio an Musiker vermietet. Damals arbeiteten wir mit einer recht spartanischen Ausstattung. Weil wir Charly Steinberg, der hier aus Gegend stammt, kannten, haben wir zunächst auf Steinberg-Produkte gesetzt. Anfangs wurde also auf einem Atari 520 ST, der nahezu kleinsten Variante des damals musiktauglichsten Computers, sequenzt. Als Software diente zu Beginn Steinberg 24, ab 1987 stiegen wir dann auf die ersten Versionen von Cubase auf.

 *Mit seinen integrierten MIDI-Schnittstellen war der Atari doch sicherlich*

prädestiniert für einen reibungslosen Ablauf, oder?

Ja, das schon. Allerdings bereitete auch der uns Kopfschmerzen. Entweder, weil es mit ein paar lustigen Bomben abstürzte, oder weil es immer wieder Probleme mit der Time-Clock-Synchronisation gab. Immerhin waren finanzierbare Harddisc-Recording-Systeme noch undenkbar, so dass wir als Einsteiger mit einem MS 16 Tascam-Bandaufnahmegerät die Audio-Aufnahmen machten. Eine der 16 Spuren ging für die Audio-Synchronisation mit dem ST-Sequencer drauf. Und wenn man Pech hatte, dann hieß es plötzlich „Try to save your work“ – und das System schmierte ab.

 *Kein Grund, vor dem System zu flüchten?*

Nein, wir haben bis weit in die Neunziger hinein mit dem Atari gearbeitet. Trotz der einen oder anderen Bombe >>

>> war er über lange Zeit das von uns favorisierte System, weil er im Großen und Ganzen und im Vergleich zur heutigen Technik reibungslos arbeitete. Die Hits von „Der Wolf“ oder auch „Young Deenay“ entstanden beispielsweise noch mit dem ST und Cubase.

Aber 1997 kam der Wechsel. Es begann mit einem 7200er Mac. Über den 9500er kamen wir schließlich zum G3 und sind heute beim G4 mit 733 MHz gelandet. Als wir uns dann 1997/1998 den Unitor von Emagic anschafften, stiegen wir zeitgleich auf Logic Audio und die ProTools um, weil dies die am besten harmonisierende Hard- und Softwarekombination war.

❑ *Und seid Ihr auch heute noch mit dem System zufrieden? Ihr habt euch ja erst kürzlich einen neuen PowerMac angeschafft, also deutet die Zukunft auch weiterhin auf die Rechner mit dem Apfel-Symbol?*

Ja, wir sind durchaus zufrieden. Ein paar mehr Spuren dürften gern bald mal mit unserem aktuellen System unterstützt werden. Derzeit müssen wir uns auf 64 Spuren begrenzen, was Probleme aufwirft. Da ist es schon gelegentlich nötig, unsere Akai-Sampler als zusätzliche Hard-disc-Recording-Geräte zweckentfremdet

einzusetzen – was übrigens ganz schön heftig ist.

❑ *64 Spuren reichen nicht aus? Wenn ich die heutigen Charts rauf und runter höre, dann hört es sich so an, als würden die 16- oder 32-spurigen Billig-PC-Sequenz-Programme mit Hunderten vorgefertigter Samples ausreichen, um einen Hit zu landen.*

Es ist viel Müll dabei, bei dem, was da geboten wird! Na klar, für den einen oder anderen Musikanspruch mag es reichen, aber nicht zuletzt unser eigener Musikanspruch bedingt, dass wir – wie beim neuen Sasha-Album auch – natürliche Instrumente zusätzlich zu den Synthesen einsetzen, um eine möglichst echte und natürliche Musik zu produzieren. Wenn man sich so einige Songs der 80er Jahre anhört, dann ist es richtig peinlich, wie statisch diese klingen. Wahrscheinlich waren einige Musiker damals so stolz auf die Quantisier-Funktion, die Rhythmus-Ausrutscher bereinigt, dass sie die Hi-Hat haben drei Minuten lang durchtickern lassen. Bei manchen wurde sogar die Lautstärke der Hi-Hat über die gesamte Laufzeit derart vereinheitlicht, dass nicht der Ansatz einer natürlichen Musikproduktion mehr zu hören war, sondern wie ein Maschinengewehr klang.

Kein Wunder, dass die groovigen Disco-Hits von heute doch eher die Covers von 70er-Jahre-Songs sind. Egal, ob „Lady“ von Modjo Band oder „Crying at the discotheque“ von Alcazar, denn hier war durch die Menschlichkeit beim Einspielen noch echter Groove im Song.

Aber zurück zu den 64 Audio-Kanälen, die uns nicht reichen: Allein das Schlagzeug benötigt eine Menge eigener Spuren, hinzu kommen die Gitarren, Gesangsstimmen inklusive Backing-Vocals und beispielsweise auch noch Streicher. Da ist man schnell an seinen Grenzen und muss einige Spuren mehrfach belegen. Da wird es fast sportlich, weil man im richtigen Moment den einen oder anderen Kanal am Mischpult für ein neues Instrument freigeben muss.

❑ *Die Kritik an den Music-Mix-Studio-Programmen wirft die Frage auf, was Ihr denn generell von virtuellen Synthesizern haltet. Reason beispielsweise simuliert auf einem Mac ab 300 MHz ein mehrstöckiges Rack mit einer Soundvielfalt, wie sie sonst nur einem echten Geräte-Rack mit Synthesen und Modulen im Wert mehrerer Tausend Mark entstammen könnten. Ist das auch alles untauglich für den professionellen oder zumindest semiprofessionellen Einsatz?*

Ganz und gar nicht. Hier wird immerhin professionelle Software geboten, die nicht vorgaukelt, für 99 Mark ein komplettes Hit-Studio inklusive Video-Mischpult zu bieten. Reason und vergleichbare Programme sind genauso gut wie die physikalisch vorhandenen Synthesizer. Auch wir greifen auf diese Technik zurück, weil sie Geld und Platz spart. Immerhin macht ein Synthesizer auch nichts anderes, als Sound elektronisch oder auf Basis von Samples wiederzugeben.

❑ *Ist Gleiches auch über die virtuellen Mischpulte zu sagen? Immerhin habt Ihr hier ein vier Meter breites und mit Hunderten von Knöpfen und Drehreglern übersätes Modell stehen, das unter Umständen überflüssig werden könnte.*

In Puncto Qualität denke ich, dass die virtuellen Mischpulte durchaus die >>

❑ Hier die verschiedenen Soundquellen: Neben einem Akai-Sampler und diversen Rack-Modulen entdeckt man eine Mac-Tastatur und zwei TFT-Bildschirme.



>> gleichen Anforderungen erfüllen wie die originalen Pulte. Es gibt zwar immer wieder die Meinung, dass ein vollkommener digitaler Sound nicht so gut klingen kann wie ein auch analog vorliegender Sound. Aber auch dafür haben VST und Co. mittlerweile Emulationen. Es ist nur eine Frage der Bedienbarkeit. Ich kann mir beim Finishen eines Albums einfach nicht vorstellen, mit dem Mauszeiger in Richtung Schieberegler zu fahren und diesen dann präzise und schnell so einzustellen, dass der Sound derart beeinflusst wird, dass es mir gefallen könnte. Es hat etwas praxistaugliches, wenn man schnell auf Soundereignisse reagieren und Regler und Knöpfe direkt greifen und bedienen kann.

❑ *Nachdem Ihr dem Hobby-Musiker also Mut gemacht habt, dass er auch mit dem deutlich preiswerteren Software-Studio durchaus studiotaugliche Produktionen machen kann – wenn er denn kann –, würde mich interessieren, ob ihr den einen oder anderen Tipp, beispielsweise für Gesangsaufnahmen, habt. Immer, wenn ich Privat-Produktionen höre, dann klingen diese eben nicht so wie die aus einem Profi-Studio. Der Gesang liegt eher über der Musik und ist nicht integriert.*

Leider gibt es kein Patentrezept. Nicht umsonst arbeiten wir zum Beispiel seit über 15 Jahren an professionellen Produktionen und können uns nach wie vor permanent steigern. Aber wichtig ist unter anderem der Raum, in dem der Gesang aufgenommen wird. Er sollte nicht zu trocken klingen. Singt eure Spur also nicht im Schlafzimmer voll Matratzen und Bettdecken ein, die den Schall schlucken. Aber ein verhallter Raum ist auch nicht gut, weil man hinterher kaum Möglichkeiten hat, noch viel am Sound zu ändern.

Desweiteren sollte unbedingt ein gutes Mikrofon eingesetzt werden. Das ist häufig schon die halbe Miete, wenn es darum geht, das volle Gesangsvolumen zu erfassen. Na klar, wenn jemand eine doofe Stimme hat, dann ist auch mit einem 3000-Marks-Mikro nichts mehr zu retten. Andersherum gibt es auch herausragende Persönlichkeiten wie einen Morten Harket von a-ha oder

einen Jack Radics, die nicht einmal ein Mikro benötigen, um den Raum mit ihrer Stimme beeindruckend zu füllen.

Last but not least kommt es darauf an, den Compressor richtig zu bedienen. Er sieht so simpel aus, weil er nur ganz wenige Knöpfe und Regler hat, aber die richtige Mischung zu finden, ist eine echte Kunst, die man sich durch Übung aneignen muss.

❑ *Okay, unser ambitionierter Leser hat nun also sein eigenes Musikstudio, einen Atari, ein tolles Mikro, eine brauchbare Stimme und kann mit dem Compressor umgehen. Wie weit ist der Weg zum Popstar?*

Unendlich weit – leider. Ich habe kaum einen Musiker erlebt, der von heute auf morgen wirklich durch Qualität zum Star geworden ist. Entweder er musste einen jahrelangen Leidensweg durchleben und darauf hoffen, dass er eines Tages entdeckt wird, oder er wird wie in der Serie „Popstars“ mit Hilfe eines riesigen Marketing-Aufwands in die Charts gepusht. Aber von dieser Musik-Schiene distanzieren wir uns, denn wir selbst gehen mit dem Anspruch an die Sache, langjährig anerkannte Produktionen zu machen und nicht die Kommerz-Eintagsfliege im Musikbusiness zu sein. Ich halte nichts davon, eine Boutique-Verkäuferin von heute auf morgen zum Popstar zu ma-

«Wir haben bis weit in die Neunziger hinein mit dem Atari gearbeitet. Trotz der einen oder anderen Bombe war er über lange Zeit das von uns favorisierte System, weil er im Großen und Ganzen und im Vergleich zur heutigen Technik reibungslos arbeitete. Die Hits von „Der Wolf“ oder auch „Young Deenay“ entstanden beispielsweise noch mit dem ST und Cubase.»

chen, um sie dann ein oder zwei Jahre später wieder beiseite zu legen, wenn Nachschub nötig ist.

Aber wie gesagt, es ist nicht einfach. Selbst wenn man als Produzent mit einem tollen Song, einer jungen Interpretin, die nicht nur gut aussieht, sondern auch noch brilliant singen kann, bei der Plattenfirma auftaucht, dann will diese erst wissen, welche Fernsehsendungen denn schon im Boot seien und den kommenden Popstar supporten würden. Hinzu kommt, dass das neue Chart-Bemes-

sungssystem, bei dem Air-Play im Radio keine Rolle mehr für den Chart-Einstieg spielt, neue Musiker kaum aufkommen lässt. Früher hat der Mut einiger Radiosender, die einen neuen Song, der ihnen gefällt, durchaus auch spielen, gereicht, um ein neues Stück zumindest in die Top 100 zu bringen und damit im Plattenladen verfügbar zu machen. Heute zählt nur noch der reine Plattenverkauf, der aber wiederum nur funktioniert, wenn die CDs auch vom Verkäufer ins Regal sortiert werden.

❑ *Ein Grund, nun verbittert über die Musikbranche zu sein oder es aufzugeben?*

Auf keinen Fall. Die Branche war irgendwie immer schwer und ungerecht. Man muss sich halt durchbeißen.

❑ *Kommen wir zu einem anderen Thema, das für unsere Leser sicherlich interessant sein dürfte: Wie steht Ihr zum MP3-Format?*

Einerseits ist es toll. Wir können mal schnell Demoaufnahmen oder die passenden Streicher-Quartetts über den Globus schicken und schauen, ob sie so für die benötigten Zwecke geeignet sind.

Aber aus Sicht eines Musikers sind die Raubkopien, die durch MP3 entstehen, doch sehr schädigend. Man schätzt

den Verkaufsrückgang speziell durch MP3-Raubkopien auf 25% allein für das Jahr 2000. Die Plattenfirmen versuchen dies wiederum durch eine Steigerung der CD-Preise aufzufangen, was natürlich auch kontraproduktiv ist!

❑ *Vielen Dank für das ehrliche und informative Gespräch, das uns wirklich einen authentischen Einblick in die Musikbranche und in die Musikproduktion mit dem Mac und dem Atari gewährt hat.* ❑



Der Super-Pulsar

Apple hat vor dem jetzigen CEO Steve Jobs das Bauen von Mac OS entwickelt. Die Firma Umax hat mit dem SuperPulsar eines der besten Systeme seiner Zeit gebaut. Der Super Pulsar ist von uns als Komplett-System ausgelegt. Wir haben zwei Konfigurationen. Alle Komponenten sind von Apple oder anderen namhaften Herstellern. Ihn kann man erweitern und ggf. mit schnelleren Prozessoren austauschen. Für andere Komplettsysteme können wir aus Kostengründen leider nicht anbieten.

Profi-Power:

Super Pulsar G3 450 MHz (mit Sonnet Crescendo G3/450 Mhz und 1MB Backside Cache. 80 MB RAM: 792,- EUR. Bestellnummer MC 1002

Komplettsystem I

Art. Nr. MC1000

- PPC-604e mit 225 MHz
- Dual CPU Mainboard
- 6 PCI Slots
- 8 Slots 168-pin 5V DIMM
- 80 MB RAM **NEU!**
- 4 MB Grafikkarte Matrox Mill. **NEU!**
- 4,3 GB SCSI Festplatte
- 12 x SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- 10BaseT Netzwerkkarte
- englische Tastatur
- Maus
- bis Mac OS 9.0 kompatibel

428,00

Komplettsystem II

Art. Nr. MC1001

- 2 x PPC-604e mit 225 MHz
- Dual CPU Mainboard
- 6 PCI Slots
- 8 Slots 168-pin 5V DIMM
- 80 MB RAM **NEU!**
- 4 MB Grafikkarte Matrox Mill. **NEU!**
- 4,3 GB SCSI Festplatte
- 12 x SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- 10BaseT Netzwerkkarte
- englische Tastatur
- Maus
- bis Mac OS 9.0 kompatibel

480,00

Barebone I

Art. Nr. MC1010

- Dual CPU Mainboard
- 6 PCI Slots
- 8 Slots 168-pin 5V DIMM
- 16 MB RAM on Board
- 8 x SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- ohne CPU

204,00

Barebone II

Art. Nr. MC1011

- zusätzlich mit 100 MBit Netzwerkkarte und Fast SCSI (Mercury-Card)

242,00

Zubehör für Super-Pulsar

Selbstverständlich bieten wir Ihnen zusätzlich ein reichhaltiges Angebot an Zubehör rund um den Umax Pulsar.

Mainboard Umax Pulsar Dual Proz.

Art. Nr. MC1020



75,00

Super Pulsar Dual-Prozessor-Mainboard mit 8 Slots 168-pin 5V DIMM, 6 PCI Steckplätzen und 2 Prozessor-Slots. Lieferung ohne Prozessor.

Mainboard Umax Pulsar Single Proz.

Art. Nr. MC1021

Super Pulsar Single-Prozessor-Mainboard, 8 DIMM-Slots, 4 PCI-Slots, 1 Proz. Slot

50,00

Dual-Prozessor-Karte 180 MHz

Art. Nr. MC1038



75,00

Dieses Prozessormodul mit 2 X 180 MHz ist sowohl im DP- als auch im SP-Mainboard lauffähig und bietet 2 Prozessoren mit je 180 MHz.

Prozessor PowerPC 604e 225 MHz

Art. Nr. MC1035

PPC-Prozessormodul für Single-CPU Betrieb. Nicht geeignet als Zweitkarte. Einsetzbar als SP in beiden Mainboard-Typen.

66,00

Gemini-Prozessor-Karte 180 MHz

Art. Nr. MC1036



30,00

PPC Prozessormodul für Dual-CPU Betrieb. Nicht geeignet als Einzelkarte.

Gemini-Prozessor-Karte 233 MHz

Art. Nr. MC1037



PPC Prozessormodul für Dual-CPU Betrieb. Nicht geeignet als Einzelkarte.

35,00

Apus 2000 und 3000

Die Firma Umax hat neben dem Super Pulsar auch die High-End-Schiene auch noch mit den Apus 2000 und 3000 herausgebracht. Über ein Jahr lang haben wir das Apus 2000 im Angebot. Zusätzlich haben wir einen Wunschrechner auch komplett aus Einzelkomponenten zusammenbauen oder ein bestehendes System erweitern. BTO nicht möglich.

Den Apus 2000 erhalten Sie auch mit 240 MHz und 3,2 GByte Festplatte zum Preis von 214,- EUR. Die Bestellnummer lautet MC3001.



Apus 2000

Art. Nr. MC3000



- PPC-603e mit 240 MHz
- 256 KB L2-Cache
- Single CPU Mainboard
- 2 PCI Slots/Riser Karte
- 2 Slots 168-pin 5V DIMM
- 16MB RAM on Board
- Grafik/Sound on Board
- 2 GB IDE Festplatte
- 12 x SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- englische Tastatur
- Maus
- bis Mac OS 9 kompatibel

188,00

A 2000 Barebone I

Art. Nr. MC3011

- Single CPU Mainboard
- 2 PCI Slots/Riser Karte
- 2 Slots 168-pin 5V DIMM
- 16MB RAM on Board
- Grafik/Sound on Board
- Diskettenlaufwerk
- 12 x CD-ROM-LW

127,00

A 2000 Barebone II

Art. Nr. MC3010 (wie MC 3011, zus.:

- PPC-603e mit 240 MHz
- 256KB L2-Cache
- Tastatur (engl.), Maus
- VGA-Adapter

152,00

Apus 2000 Mainboard

Art. Nr. MC3020



Mainboard für Umax Apus 2000 ohne CPU.

50,00

Prozessor PPC 603e 240 MHz

Art. Nr. MC2014



Prozessor 603e/240 MHz für Apus 2000. Das Modul ist nicht geeignet für Umax Super Pulsar!

33,00

Apus 3000, J700 und Zubehör

Unten alles zum Apus 3000, rechte Spalte Zubehör für Apus 2000 und Apus 3000!

Apus 3000

Art. Nr. MC2000



- PPC-603e mit 200 MHz
- Single CPU Mainboard
- 3 PCI Slots/Riser Card
- 2 Slots 168-pin 5V DIMM
- 16MB RAM eingebaut
- Grafik/Sound on Board
- 2,1GB IDE-Festplatte
- SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- Global Village Fax-Modem
- englische ADB-Tastatur
- Maus
- bis Mac OS 9 kompatibel

201,00

Apus 3240

Art. Nr. MC2001

- PPC-603e mit 240 MHz
- 24 MB RAM eingebaut

229,00

Umax J 700

Art. Nr. MC4000



- Single CPU Mainboard
- Mac OS 8.0 US vorinstalliert
- PPC CPU 604e 233 MHz
- 24 MB RAM
- 4MB Grafikkarte (Twin-Turbo)
- 2 GB SCSI Festplatte
- 24 x SCSI CD-ROM
- Diskettenlaufwerk
- 10BaseT Ethernet
- US ADB-Tastatur
- ADB-Maus
- inkl. 33,6 Kbps Faxmodem

357,00

In Europa nie verfügbar gewesen, nur noch wenige Exemplare!

Apus Cache 512 KB

Art. Nr. MC2031



Cache Modul für Umax Apus 2000 mit 512 KB Speicher. Der Cache verbessert die Leistung des Systems erheblich.

11,00

Apus Cache 1 MB

Art. Nr. MC2038



1 MB Level 2 Cache, bei dem die Zugriffsrate verdoppelt wird. **Achtung: Nur lieferbar für CPUs mit 180 MHz!**

14,00

☐ Sparemint

Wenn es um MiNT geht, fällt immer wieder der Begriff „Sparemint“. Vielen Anwendern ist nicht klar, worum es sich dabei handelt. Benjamin Kirchheim stellt Ihnen das Paket in einer Praxiseinführung vor.



chert. So ist es jederzeit möglich, durch Suchabfragen herauszufinden, wo die Dateien eines Pakets sind oder aber zu welchem Paket eine Datei gehört.

Installation. Die einzige Hürde ist ein gewisses Basissystem, das man braucht, um den Redhat Paket Manager zu installieren. Dieses umfasst ein aktuelles FreeMiNT, die bash und noch ein paar andere Tools. Dies soll im folgenden kurz beschrieben werden.

Benötigt wird zum einen ein minix- oder besser ein ext2-Filesystem. Nur solch ein Filesystem besitzt die benötigten Unix-Eigenschaften und Funktionalitäten, die zwingend für den Betrieb von rpm vonnöten sind. Zudem ist das ext2-Filesystem deutlich schneller und leistungsfähiger als das vom TOS bekannte FAT-Filesystem. Dann braucht man noch ein paar grundlegende Filesystemstrukturen, Unterordner und so weiter, damit rpm installiert werden kann. Wem das alles zu kompliziert ist, sollte einen Blick auf EasyMiNT werfen (siehe unten).

Weiterhin sind gzip und tar nötig, auch cpio wird empfohlen. Alle nötigen Informationen (Installationsanleitung auf Englisch und die nötigen Archive) finden sich unter [1].

Start. Der erste auszuführende Befehl für rpm ist die Initialisierung der Datenbank, ohne die läuft gar nichts. In der bash wird dazu einfach „rpm –initdb“ eingegeben. Danach sollten als erstes einige grundlegende Pakete installiert werden, dazu zählen u.a. rpm selbst, bash, info und mintbin.

Befehle. Der Redhat Paket Manager ist

ein mächtiges Tool, das viele Befehle kennt. Gibt man „rpm –help“ ein, werden diese mit kurzer Beschreibung aufgelistet. Wer sich genauer informieren möchte, installiert „man“ und „info“ und tippt dann einfach „man rpm“ oder „info rpm“ in die Shell ein. Die wichtigsten Befehle werden in diesem Artikel nun kurz und beispielhaft erklärt.

Noch eine grundlegende Sache zur Namensgebung von rpm-Paketen: Der Name eines Pakets setzt sich aus verschiedenen Teilen zusammen. Ein Beispiel:

```
bash-2.05-5.m68kmint.rpm
```

Der erste Teil, „bash“, ist der Paketname. Im zweiten Teil ist die Versionsnummer angegeben, hier „2.05“. Ergänzt wird diese durch die Release-Version, hier „5“. Im Anschluss folgt das System, für Sparemint ist das „m68kmint“, die Dateieindung ist „rpm“.

rpm -ivh bash-2.05-5.m68kmint.rpm installiert das rpm-Paket bash. Dabei steht „i“ für Installieren, „v“ für den Verbose-Mode (rpm ist gesprächiger) und „h“ für Hash. Nach den Befehlen folgt der Name des zu installierenden Pakets mit absolutem Pfad. Drückt man Return, wird rpm gestartet und gibt den Fortschritt der Installation mittels Rauten aus. Haben diese das Zeilende erreicht, ist die Installation beendet. Dabei verhindert rpm, dass Pakete doppelt installiert werden.

Der Redhat Paket Manager verwaltet auch sogenannte Abhängigkeiten. So kommt es vor, dass ein Paket andere benötigt, bevor es installiert werden kann. Das wird dann angezeigt und sieht zum Beispiel so aus:

```
/z/sparemint/RPMS/m68kmint>rpm
-ivh tetex-1.0.6-
1.m68kmint.rpm
error: failed dependencies:
        tmpwatch is needed by
tetex-1.0.6-1
        dialog is needed by
tetex-1.0.6-1
        tetex-fonts = 1.0.6 is
needed by tetex-1.0.6-1
```

Man muss zuerst tmpwatch, dialog >>

☐ Paketverwaltung unter MiNT

Text: Benjamin Kirchheim

Jeder kennt das Problem. Da hat man ein Programm, das speziell für FreeMiNT ist, und nun muss es entpackt und installiert werden. Das gestaltet sich oft nicht einfach, auch die Übersicht, welche Programme es gibt und wo man sie bekommt und welches die aktuelle Version ist, fehlt. Jedoch hatten einige FreeMiNT-Köpfe (Guido Flohr und Frank Naumann) Mitte 1999 die Idee, den Redhat Paket Manager (RPM), das Kernstück jeder SuSE und Redhat Linux-Distribution, für FreeMiNT einzusetzen. Das Kind bekam den Namen „Sparemint“, inzwischen finden sich dort über 300 Pakete.

Mit dem Redhat Paket Manager ist es möglich, Softwarepakete auf einfachste Weise zu installieren, zu aktualisieren und jederzeit vollständig zu deinstallieren. Dafür verwaltet der Redhat Paket Manager eine Datenbank, in der gespeichert wird, welche Datei zu welchem Paket gehört. Auch die Pfade dieser Dateien und die Versionsnummer des Pakets sind in dieser Datenbank gesi-

>> und tetex-fonts installieren, weil tetex zwingend darauf angewiesen ist. Es passiert vor allem anfangs öfter, dass man mehrere Pakete installieren muss für eines, das man wirklich benutzen möchte.

rpm -Uvh bash-2.05-5.m68kmint.rpm
Dieser Befehl installiert das Update des bash-Pakets. Den Befehl benutzt man, wenn zum Beispiel schon ein bash-rpm installiert ist, aber in einer älteren Version. Dabei werden die eingestellten Parameter beziehungsweise die dazugehörigen Dateien nicht mit überschrieben, sodass die bash nicht erneut konfiguriert werden muss.

rpm -e bash
Dieser Befehl deinstalliert die bash. Wichtig ist, hierbei nur den Paketnamen, nicht jedoch die Versionsnummer und so weiter anzugeben. Dabei wird angepasst, dass die Bash nicht von anderen Paketen benötigt wird, denn sonst schlägt die Deinstallation wie in diesem Beispiel für openssh fehl:

```
/z/sparemint/RPMS/m68kmint>rpm
-e openssh
error: removing these packages
would break dependencies:
      openssh = 2.3.0p1-1 is
needed by openssh-clients-
2.3.0p1-1
```

Der Redhat Paket Manager verfügt ausserdem über mächtige Abfrageroutinen für die Datenbank, hier sei auch nur ein kleiner Teil beispielhaft aufgeführt. Abfragen werden grundsätzlich mit der Option „-q“ gemacht, wobei eine genauere Definition der Abfragewünsche erforderlich ist.

rpm -qa
Dies gibt die Namen aller installierten rpm-Pakete inklusive deren Versionsnummer aus.

rpm -ql hostname
Dies gibt alle zum Paket „hostname“ gehörenden Dateien mit absolutem Pfad aus.

```
/>rpm -ql hostname
/bin/dnsdomainname
```

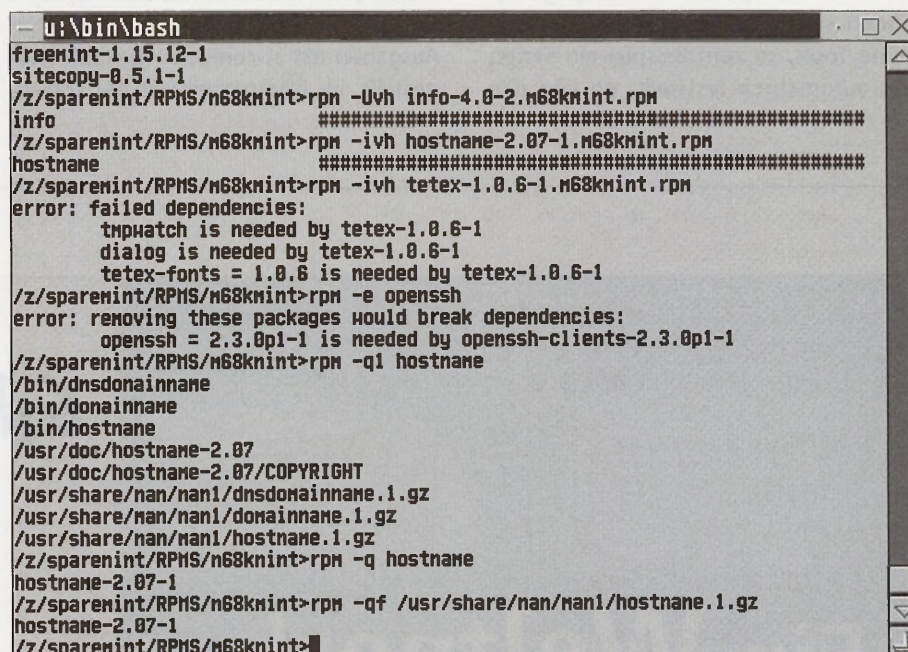


Bild oben: Mehr Informationen zu Sparemint gibt es auf der Homepage des Projekts.
Bild unten: Diverse rpm-Befehle und die Ausgaben.

```
/bin/domainname
/bin/hostname
/usr/doc/hostname-2.07
/usr/doc/hostname-
2.07/COPYRIGHT
/usr/share/man/man1/
dnsdomainname.1.gz
/usr/share/man/man1/
```

```
domainname.1.gz
/usr/share/man/man1/
hostname.1.gz
```

In diesem Fall kann man zum Beispiel auch gleich sehen, dass eine Anleitung zu hostname in Form einer Manualpage für „man“ vorliegt. Möchte man nur die Versionsnummer eines installierten Pakets wissen, ist folgendes einzugeben:

```
/>rpm -q hostname
hostname-2.07-1
```

Zudem kann die Abfrage nach den Dateien eines Pakets auch umgedreht werden. Gibt man „rpm -qf <absoluter Pfad und Dateiname>“ ein, bekommt man den dazugehörigen Paketnamen:

```
/>rpm -qf /usr/share/man/man1/
hostname.1.gz
hostname-2.07-1
```

So gibt es noch viele weitere Abfragemöglichkeiten, unter anderem lässt sich mit ihnen auch feststellen, ob zum Beispiel Dateien eines Pakets gelöscht wurden oder fehlen.

Auf der Sparemint-Homepage befinden sich auch noch einige interessante Tools, so zum Beispiel ein Skript, das automatisch feststellt, ob von den

installierten Paketen inzwischen neuere Versionen vorliegen und diese gegebenenfalls automatisch installiert. Der Redhat Paket Manager selbst kann auch direkt Pakete aus dem Internet oder einem anderen Netzwerk installieren. Dazu wird einfach die komplette Adresse des Pakets angegeben, rpm lädt dieses dann runter und installiert es. Voraussetzung dafür ist natürlich eine bestehende Internetverbindung über MiNTNet.

Außerdem befinden sich auf der Sparemint-Homepage Listen mit den vorhandenen rpm-Paketen sowie Informationen zu den jeweiligen Paketen. Auch die benötigten Archive zur Installation des Redhat Paket Manager und natürlich eine ausführliche Installationsanleitung (auf Englisch) sind dort zu finden.

Schlusswort. Sparemint versteht sich nicht als komplette Distribution, sondern mehr als wachsende Sammlung von Paketen. Ein gestecktes Ziel, die einfache Installation von FreeMiNT/Sparemint, wurde vor kurzem erreicht. Mit der EasyMiNT-Distribution ist es erstmals auch für Anfänger möglich, ein Sparemint-System zu installieren. Das Motto lautet: „Zuerst installieren, dann lernen“. EasyMiNT wird in einer der nächsten Ausgaben der st-computer genauer vorgestellt, im Internet gibt es die kosten-

lose Distribution unter [2].

Bleibt noch zu sagen, dass Sparemint und alle Pakete kostenlos sind, sie unterliegen meistens der GNU Public License. Besonders verlockend erscheinen Pakete wie teTeX, GCC und diverse Entwicklertools mit vielen LIBs, die das Programmieren vereinfachen. Weiterhin gibt es diverse Tools wie sh-utils, diff, fileutils und natürlich die ganzen Netzwerksachen wie wget, lynx, openssh, apache, rsync, ftp, pine, mutt und so weiter. Insgesamt sind es 319 Pakete (Stand: 04.12.2001). Mittels des Xservers für GEM [3] ist es auch möglich, viele rpm-Pakete mit grafischer Oberfläche zu benutzen.

Vielen Dank an dieser Stelle an Frank Naumann, der immer ein offenes Ohr für Fragen hatte. ☐

wh58-508.st.uni-magdeburg.de/sparemint/

Für alle Interessenten mit einer schwachen Internetanbindung bietet Frank Naumann einen Serversnapshot als CD an. Schreiben Sie einfach an „fnaumann@cs.uni-magdeburg.de“.

- [1] wh58-508.st.uni-magdeburg.de/sparemint/misc/
- [2] ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
- [3] „X11 goes GEM“, st-computer 11-2001, Seite 24



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

JavaScript-Kurs

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

Wichtige Internet-Adressen:

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

Einsteiger-Kurs Teil 8: Zeichenketten

Im letzten Monat wurden die Zahlen manipuliert, aber natürlich kommen auch die Zeichenketten nicht ungeschoren davon.

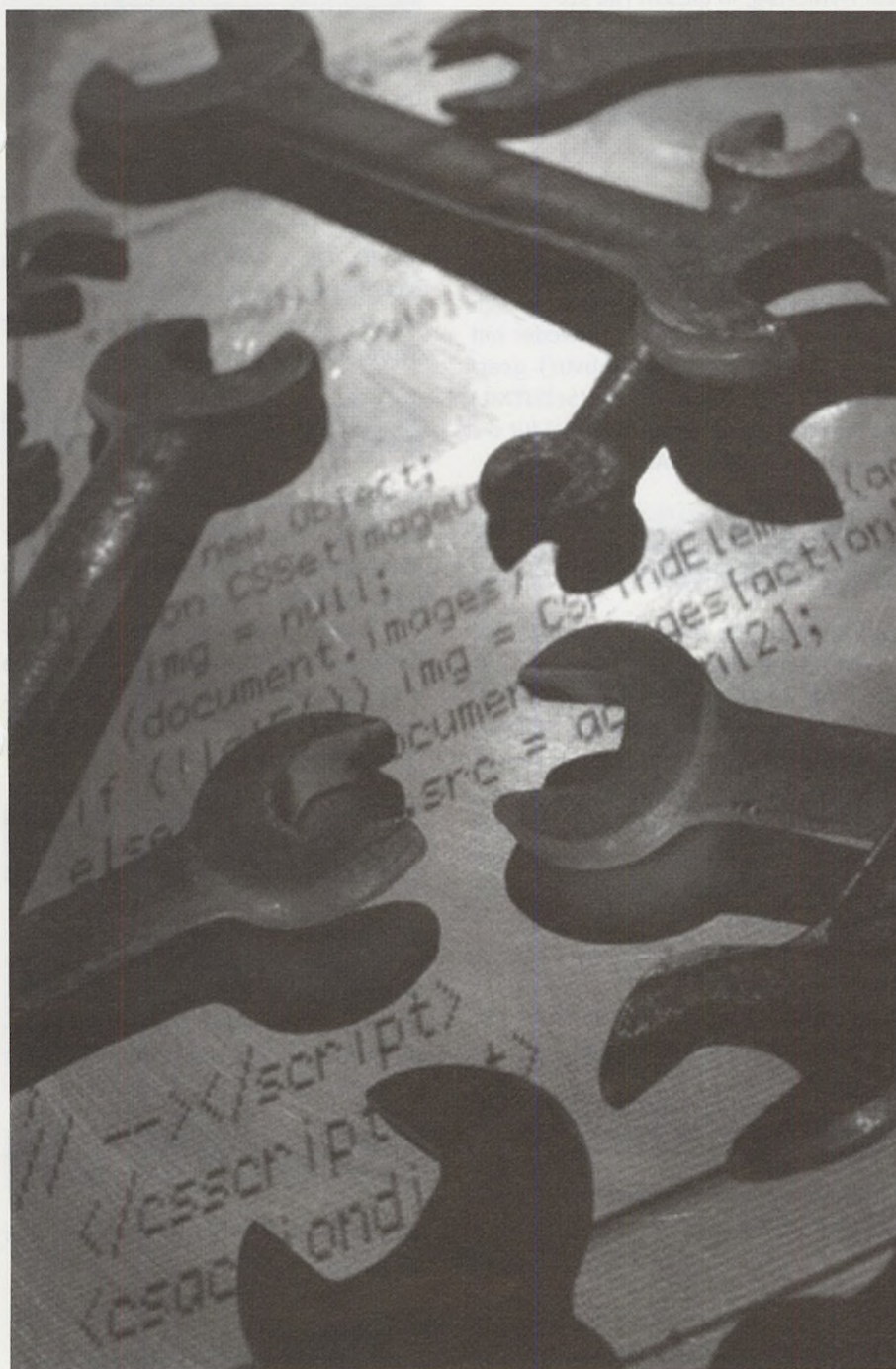
In der letzten Folge des Kurses haben wir das „Math“-Objekt kennengelernt, das mit seinen verschiedenen Methoden zur Lösung mathematischer Probleme dient. Es liegt nahe, dass auch einer der wichtigsten Bereiche einer Sprache, die Zeichenkettenverarbeitung, mit Funktionen bedient wird.

Wie schon zu Kursbeginn erwähnt, ist JavaScript bei der Behandlung von Variablen sehr flexibel, z.B. wird die Stringlänge vorher nicht definiert. Für die Verknüpfung von Zeichenketten wird ähnlich wie in Basic kein spezielles Schlüsselwort benötigt, vielmehr werden sie mit dem „+“-Zeichen verknüpft. Das JS an der einen oder anderen Stelle Zugeständnisse an „C“-gewöhnte Programmierer macht, wird später noch behandelt.

Mussten wir bei den mathematischen Funktionen den Objektnamen „Math“ immer voranstellen, so ist dies bei „string“ in den meisten Fällen weder erforderlich noch zulässig. Wie gehab folgt der Befehlsaufbau damit dem Muster

[Zeichenkettenname].
[Methode/Eigenschaft].

Was es alles so an Methoden und Eigenschaften gibt, wird in diesem Kursteil erläutert. Sie werden dabei auch Hinweise auf die JavaScript-Version finden. Mit der Version 1.2 gab es nicht nur Erweiterungen im Bereich dynamisches HTML und Stylesheets, sondern auch >>



>> einige neue Methoden zur Zeichenkettenverarbeitung.

anchor()

Anchor erzeugt einen sogenannten Verweisanker. Diese „Marke“ in der HTML-Datei kann mit Verweisen angesprungen werden. Diese, schon seit JS-Urzeiten vorhandene, Methode ist eigentlich überflüssig, da sie identisch ist mit dem entsprechendem HTML-Befehl:

```
Titel="st-computer";
document.write(Titel.anchor("nrl"));
```

und

```
document.write('<a name="nrl">
st-computer</a>');
```

oder

```
<a name="nrl">st-computer</a>
```

bewirken alle das gleiche. Vorteile haben die zwei JavaScript-Varianten vor allem dann, wenn über eine Schleife mehrere Verweisanker ausgegeben werden sollen. Denkbar wäre es auch, die Namen der Anker an den Anfang der HTML-Datei zu stellen, während der document.write-Befehl weiter unten zu finden ist.

link()

link erzeugt – nomen est omen – einen Verweis (Link). Zwar ist auch diese Methode nicht unbedingt die nützlichste, aber es ist denkbar, mit einem Zeichenkettenfeld (String-Array) und einer Schleife automatisch eine Verweisliste zu erzeugen.

```
Titel="stc-Archiv";
document.write(Titel.link(
"http://www.stcarchiv.de/"));
```

Natürlich könnte das ganze ohne link() auch wie folgt aussehen:

```
Titel="stc-Archiv";
document.write('<a
href="http://www.stcarchiv.de">'+Titel+
'</a>');
```

Bei der letzten Variante lässt sich zudem das <a>-Tag noch weiter modifizieren.

big()

Kennen Sie noch die nette 80er Jahre-

Komödie mit Tom Hanks? big() macht kleines größer und ist identisch mit dem HTML-Tag <big>:

```
Text="Tom Hanks";
document.write(Text.big());
```

schreibt „Tom Hanks“ in größerer Schrift auf den Bildschirm. Die Schreibweise wird nicht geändert, die Schriftgröße hängt von den Browsereinstellungen ab.

bold()

Auch diese Methode initiiert erfolgreich ein HTML-Tag, in diesem Fall .

Beispiel:

```
Text="Fett schwimmt oben";
document.write(Text.bold());
```

charAt()

Sinnvoller als die bisherigen Methoden ist charAt(). Zurückgeliefert wird ein Zeichen, das sich ab einer bestimmten Position befindet. Wenn mehr als ein Zeichen benötigt wird, muss entweder mit einer Schleife oder mit substr() gearbeitet werden. Stefan Münz (SelfHTML) hat ein ganz brauchbares Beispiel für die Verwendung von charAt() gefunden:

```
Vollversion =
navigator.appVersion.charAt(0);
alert(Vollversion);
```

Das Beispiel gibt die Nummer der Vollversion des Browsers aus. Dies wäre z.B. die 5 für den Internet Explorer 5.01. In der Vergangenheit taugte die Vollversionsnummer, um die Leistung des Browsers einzuschätzen. Es kann aber durchaus sein, dass ein alternativer Browser bei gleicher Leistungsfähigkeit eine kleinere Versionsnummer als z.B. der Netscape Navigator trägt.

charCodeAt()

...entspricht charAt(), liefert aber den Latin-1-Zeichensatzwert zurück.

```
Text="Abba"
document.write(Text.charCodeAt(1));
```

liefert den Zeichensatzwert des kleinen „b“ zurück: 98.

concat()

Hier kommt die Methode, die etwas an die C-Funktion strcat() (string concate-

nate) erinnert. concat() hängt eine Zeichenkette an eine andere an und wurde mit der JavaScript-Version 1.2 eingeführt. Das heißt aber nicht, dass eine Zeichenkettenverknüpfung nicht schon vorher möglich gewesen wäre:

```
Vorname="Jack ";
Nachname="Tramiel";
Name=Vorname+Nachname;
```

ist identisch mit

```
Vorname="Jack ";
Nachname="Tramiel";
Name=Vorname.concat(Nachname);
```

Der Nutzen dieses Befehls ist damit praktisch nicht vorhanden.

fixed()

Zu der bei jung und alt beliebten Gruppe der Formatiermethoden gehört fixed(). Diese Methode bewirkt genau das gleiche wie das HTML-Tag <tt> d.h. ein Text wird mit nicht-proportionaler Schrift ausgegeben (z.B. für Listings).

```
Text = '10 REM *** Kommentar ***';
document.write(Text.fixed());
```

fontcolor(), fontsize()

Ein HTML-Tag, das vom W3C [1] gar nicht gerne gesehen wird, hat auch in JavaScript ein Gegenstück. Das -Tag wurde einst von Netscape eingeführt, um den Wunsch nach mehr Farbe und Schriftgrößen Genüge zu tragen. Seit der ersten JS-Version gibt es fontcolor() und fontsize().

```
Text = 'Ein Text sieht rot.';
document.write(Text.fontcolor(
"#ff0000"));
```

Die Farbe kann entweder in hexadezimaler Schreibweise oder als Farbname angegeben werden. Bei der ersten Schreibweise kann mit einer Schleife auf einfache Weise ein Farbverlauf für einen Text erzeugt werden.

```
Text = 'Ein Text wird riesig.';
document.write(Text.fontsize(7));
```

fontsize() erwartet einen Wert von eins bis sieben.

fromCharCode()

Diese nette Methode erzeugt aus >>>

>> Zahlen Buchstaben anhand der Zeichensatztafel. Die Anzahl der übergebenen Argumente kann variieren.

```
Test =
String.fromCharCode(56,98,75,120);
document.write(Test);
```

erzeugt die etwas wirre Zeichenfolge „8bKx“. Dahinter steckt weder eine geheime Regierungsorganisation noch atos-/st-computer-Redakteur Benjamin „bKx“ Kirchheim. Leider ist diese nützliche Methode erst ab JS 1.2 eingebaut.

indexOf()

Eine der wichtigsten Methoden im Bereich der Zeichenkettenverarbeitung ist indexOf(). Die Methode sucht in einer Zeichenkette nach einer anderen Zeichenkette und gibt bei Erfolg die Fundstelle zurück. Wurde die Zeichenkette nicht gefunden, wird der Wert -1 zurückgegeben.

```
Test="Atari";
document.write(Test.indexOf("r"));
```

ergibt 3

```
Test="Je t'aime, lallte das Script.";
document.write(Test.indexOf("J"));
```

ergibt 0.

Optional ist die Angabe des zweiten Parameters, mit dem ab einer bestimmten Position gesucht werden kann.

lastIndexOf()

indexOf() sucht nach dem ersten Vorkommen eines Zeichens, lastIndexOf() nach dem letzten, also quasi „von rechts“.

italics()

Diese Methode formatiert eine Zeichenkette kursiv und ist identisch mit dem HTML-Tag <i>.

match()

Mit match() können reguläre Ausdrücke auf eine Zeichenkette angewendet werden. Es wird nach einer Zeichenkette gesucht. Liegt ein positives Suchergebnis vor, wird ein Feld (Array) erzeugt und weitergesucht. Die Methode 'sammelt' die Ergebnisse. Dank der regulären Aus-

drücke kann dieses Verhalten jedoch weitgehend geregelt werden.

```
Test = "Katzentatzen kratzen
Fratzen.";
Wieviel = Test.match(/k/gi);
```

Dieses Beispiel sucht in Test nach allen Vorkommen (g: global) des Buchstaben „k“ und ignoriert Groß-/Kleinschreibung (i: ignore case). Die Ergebnisse werden in einem Feld abgelegt. Reguläre Ausdrücke sind ideal, um komplexe Suchen-/Ersetzen-Operationen in einem Durchgang zu erledigen. Die genauen Möglichkeiten werden in einem separaten Kursteil später erläutert.

search()

Die Methode search() ist vom Aufbau identisch mit match(), liefert aber die gefundenen Positionen zurück.

replace()

Auch replace() bedient sich der regulären Ausdrücke:

```
Test="Drei Chinesen mit dem
Kontrabaß";
neu = Test.replace(/e/g,"i");
document.write(neu);
```

erzeugt „Drii Chinisin mit dem Kontrabass“. Ersetzt wird in der Zeichenkette Test der Buchstabe „e“ durch „i“.

slice()

Schneidet aus einer Zeichenkette ein Teil heraus. Häufig wird diese Methode in Verbindung mit indexOf() verwendet.

```
Test="Drei Chinesen mit dem
Kontrabaß";
neu = Test.slice(0,4);
document.write(neu);
```

gibt „Drei“ aus. Der erste Parameter bestimmt die Start-, der zweite die Endposition, die nicht mehr mit ausgeschnitten werden soll. Der zweite Parameter kann auch weggelassen werden, dann wird bis zum Ende der Zeichenkette ausgeschnitten.

substr()

Eine thematisch ähnliche Methode ist substr(). Der einzige Unterschied liegt im zweiten Parameter: erwartet slice() erwartet eine Positionsangabe, substr() je-

doch die Anzahl der Zeichen, die extrahiert werden soll. Damit der Unterschied deutlich wird, muss das slice()-Beispiel etwas modifiziert werden:

```
Test="Drei Chinesen mit dem
Kontrabaß";
neu = Test.substr(5,4);
document.write(neu);
```

ergibt „Chin“.

substring()

Ganz schön verwirrend: substring ist nicht etwa ein Synonym für substr(), sondern für slice().

small()

Aus groß mach klein: small() hat die gleiche Wirkung wie das HTML-Tag <small>.

```
Text="Klein, aber oho!";
document.write(Text.small());
```

split()

Die split()-Methode ist eine Kombination aus indexOf() und substr(). Eine Zeichenkette wird anhand eines Parameters aufgeteilt. Die Teilzeichenketten werden in einem Array gespeichert.

```
Test = "Äpfel|Erdnüsse|Mandarinen|
Schokolade";
Weihnachten = Test.split("|");
document.write(Weihnachten[1]);
```

In diesem Fall dient „|“ als Trennzeichen, es kann aber auch eine Zeichenfolge verwendet werden. Die Teilzeichenketten werden in dem Array Weihnachten gespeichert, dessen zweites Element (Erdnüsse) ausgegeben wird. JavaScript fängt bei der Null an zu zählen.

toLowerCase(), toUpperCase()

Diese Methoden wandeln eine Zeichenkette in Großschrift (toUpperCase) bzw. Kleinschrift (toLowerCase).

```
Test = "EIN wildEs TohuBawoHu!";
document.write(Test.toUpperCase());
```

gibt „EIN WILDES TOHUBAWOHU!“ aus.

□

[1] World Wide Web Consortium, beschließt Standards für das WWW: [w3.org](http://www.w3.org)

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.

Ein Kessel Buntes

Text: Matthias Jaap

Endlich Weihnachten! Zwar gab es dieses Jahr nicht den erhofften Atari-Clone, aber dennoch gibt es einiges für Entwickler.

Dies soll nicht der allseits beliebte und seitenfüllende Jahresrückblick (gähnen) werden. Ein neuer Trend konnte pünktlich zum Atari-Park ausgemacht werden: Mut zur 68040-Emulation. Eigentlich wurde es höchste Zeit, schließlich ahmt der Amiga-Emulator UAE [1] schon länger diesen Prozessor nach.

Der STEulator [2] hat jetzt ebenfalls eine 68040-Emulation. Wer also unter dem Emulator entwickelt, kann dies endlich unter einer zeitgemäßen CPU-Emulation tun. Ebenfalls interessant ist das Projekt ARAnyM [3]. Hinter diesem Wortungetüm steckt „Atari Running on Any Machine“, ein Falcon-/Afterburner-Emulator. Das Wort „Emulator“ möchten die Entwickler allerdings gar nicht so gerne hören, denn sie sehen das ganze eher als eine Art „Java“, um Atari-Anwendungen auf allen Plattformen laufen zu lassen. Letztlich ist es aber nur ein weiterer Atari-Emulator, anzusiedeln irgendwo zwischen TOS2Win und STEulator. Die CPU-Emulation stammt – natürlich – vom UAE. Wie auch bei der Version 2.0 des STEulator findet das TOS 4.x Verwendung, allerdings ist das Fernziel der Entwickler ein kompletter Ersatz des originalen TOS durch XaAES, FreeMiNT und IVDI.

Da bleibt eigentlich nur noch eine Frage an die Emulatoren-Entwickler: Wenn Ihr Euch schon beim UAE einiges anschaut, warum portiert Ihr dann nicht den UAE als kleines „Weihnachtsgeschenk“ auf den Atari?

Messe-Nachlese. An Entwicklungstools gab es auf der Messe keine großen Neuerungen, sieht man einmal von einer neuen SDK-CD [6] (Software Development Kit) ab. Diese CD wird weiter gepflegt, um auf den aktuellen Stand zu bleiben.

Sehr wertvoll waren die Gespräche auf dem Atari-Park. Neben einem geheimen Treffen des xTOS-Team mit einigen Entwicklern, erfuhr man so einiges über Programmierprojekte, die auf Eis gelegt wurden. faceVALUE gehört glücklicherweise nicht dazu, aber Holger Herzog hat ein paar sehr schwere Universitätsprüfungen vor sich, deren Ausmaß ich mir im dritten Semester lieber nicht ausmalen möchte...

Richtig in die Gänge kommt die TOS-Group [8]. Ab Januar 2002 kommt nicht nur der Euro, sondern es werden auch hoffentlich einige alte Zöpfe in der Atari-Welt abgeschnitten.

Inzwischen gibt es auch einige Teilnehmer, die nicht aus dem deutschsprachigen Raum stammen. Im Bereich „Diskussionsfreudigkeit“ liegt die Gruppe derzeit weit vor allen anderen Diskussionsforen. Damit die alten STs neue Standards nicht unnötig behindern, aber trotzdem nicht ohne Beschäftigung bleiben, hat Axel Scherer eine kleine Homepage [9] aufgemacht. Die Seite soll existierende Lösungen sammeln, um z.B. einen 1040 ST einfach ins Internet zu bringen. Ähnliche Seiten gibt es bereits für andere Systeme, z.B. für alte Macs.

SDL. Nicht auf der Messe, sondern im Web gibt es eine andere interessante Entwicklung. Fließbandportierer Patrice Mandin [7] patcht fröhlich an der SDL-Library herum, damit diese unter MiNT kompiliert werden kann. SDL ist eine bei Spielen und Emulatoren sehr beliebte Library. Um die Funktionsfähigkeit von SDL auf dem Atari unter Beweis zu stellen, wurde noch einmal der erste Teil einer id Software Ego-Shooter-Trilogie, dessen Name hier nicht erwähnt werden darf, portiert. Das Produkt ist allerdings noch sehr langsam, eignet sich aber gut als Geschwindigkeitstest.

Highwire. Highwire... [4] das war doch? Richtig, die „Browser-Hoffnung“ und der erhoffte „CAB-Killer“. Aber genauso wie CAB im Internet oft über den sprichwörtlichen grünen Klee gelobt wird, ist Highwire sicherlich kein fertiges Produkt, das irgendetwas ersetzen kann. Auch die von seinem ursprünglichen Entwickler Robert Goldsmith entwickelte Parsing-Engine eignet sich nicht sonderlich, Sprachen zu interpretieren, die nicht auf HTML basieren. Legenden und Hoffnungen beiseite gelassen, bleibt dennoch ein sehr interessantes Programm, von dem man lernen kann und das relativ leicht erweiterbar ist. Der Umfang des Highwire-Sourcecodes beträgt etwa 320 KBytes, wobei sich der Hauptteil in Parse.c (80 KB) befindet, dem eigentlichen HTML-Parser. Der Parser beherrscht derzeit folgendes:

- Tabellen (noch experimentell)
- verschiedene Schriftgrößen, Attribute
- Links
- Farben (mit Farbnamen)
- Ausrichtung von Absätzen
- Frames

Die parse.c. Neue HTML-Befehle werden in der „parse.c“ (siehe C-Routinen) eingefügt. Diese C-Datei ist zwischen der Version 21/09 und 12/10 trotz erhöhtem Leistungsumfang immerhin um 14 KBytes geschrumpft. Der Grund dafür war der etwas rustikale Programmierstil, bei dem statt einer C-Struktur lieber seitenlange switch-case-Blöcke verwendet wurden.

Zwei dieser neuen Strukturen bedienen die Farbnamen und Sonderzeichen, die gleich zu Beginn der parse.c auftauchen. In der Version vom 12.10. kennt Highwire 85 Farbnamen, deren Hex-Gegenstücke der SelfHTML von Stefan Münz entnommen wurden. Bei „linen“ hört die Liste auf, danach können weitere Farbnamen hinzugefügt werden:

```
"linen", "#FAF0E6", "mediumblue", "#0000CD"
```

C-Routinen in Highwire

Funktion	Zweck
aei.c	Empfang von AES-Nachrichten (Redraw, Terminate etc.)
color.c	Konvertierung von Farben (#rrggb) in Farbnummer, Speichern der Farbbregister, Hexadezimal nach Dezimal
config.c	Universell einsetzbare Routine, um eine Konfigurationsdatei zu lesen
f_calc.c	Routinen für die Frame-Verwaltung (Berechnungen)
f_struct.c	Routinen für Frame-Strukturen
highwire.c	Hauptdatei, Programmgerüst, das auf die anderen Funktionen verweist
keyinput.c	Verwaltet Tastatureingaben und lädt Dateien über die Dateiauswahl
loader.c	Laderoutinen und Hilfsprozeduren zum Auseinandernehmen von Pfaden
mouse_r.c	Wird verwendet, sobald eine Maustaste gedrückt wurde
netlayer.c	Online-Routinen, wird z.Zt nicht verwendet
nice_vdi.c	Öffnen der (virtuellen) Workstation
o_struct.c	Anlegen und Entfernen von Strukturen (Links, Listen, benannte Ziele)
p_struct.c	dito., jedoch für Absätze
parse.c	erledigt den Großteil des Parsings: HTML-Sonderzeichen, Farbnamen, Tags etc.
redraws.c	Alle Zeichenroutinen (für Grafiken, Trennlinien etc.) sind hier abgelegt
stptok.c	liefert „Token“ aus einem zu übergebenden Puffer zurück
table.c	Die – bisher noch rudimentären – Tabellen-Funktionen
variable.c	Einige allgemeine Definitionen
vdicol.c	VDI-Routinen, modifiziert für Highwire
w_struct.c	Strukturoutinen für Wörter

fügt die kommende Modelfarbe „Mediumblue“ hinzu. Damit die Farbe auch erkannt wird, muß MAX_COLOUR um eins erhöht werden. Ähnlich aufgebaut sind die Sonderzeichen. Pro Sonderzeichen werden immer zwei Zahlen angegeben: eine für den ISO Latin 1- und die andere für den Atari-Zeichensatz. Der gewünschte Zeichensatz wird in „highwire.c“ über „vst_charmap“ festgelegt. Wie gehabt muss auch hier nach dem Hinzufügen eine Konstante erhöht werden (MAX_CHAR).

Ein Großteil der HTML-Tags wird in der „calculate_frame“-Funktion ausgewertet. Die Befehle sind hübsch alphabetisch geordnet, und da C kein case „blockquote“ kennt, wird bei Bedarf ein weiterer switch-case-Block eröffnet, um von <blockquote> zu unterscheiden. Genauso war übrigens auch die HTML-Sonderzeichenauswertung in älteren Highwire-Versionen aufgebaut.

Relativ zu Beginn ist das <A>-Tag zu finden. Highwire kennt die Tags <acronym>, <address> und <app> nicht, daher erfolgt keine weitere Unterscheidung. Am Anfang überprüft Highwire, ob das Tag ein href-Attribut hat: variable(symbol, „href“, output); In „symbol“ ist das komplette Tag enthalten, „output“ speichert den Wert von „href“, wenn das Attribut definiert ist. Ansonsten nimmt Highwire an, dass es sich um ein benanntes Ziel halten muss. Ist „href“ definiert, wird dem betroffenen Bereich die Farbe für Verweise zugewiesen:

```
current_word->colour = p_frame->link_colour;
current_word->changed.colour = true;
```

Als nächstes wird überprüft, ob das Tag auch ein „target“-Attribut hat:

```
variable(symbol, "target", out2);
```

Ist „target“ vorhanden, wird ein neuer Link mit diesem Ziel angelegt, ansonsten erhält der Link als Ziel den aktuellen Framenamen. Analog werden benannte Ziele angelegt. Einzige Unterschiede: statt „href“ wird „name“ ausgewertet und das Ziel ist immer das aktuelle Frame.

Probleme. Als WIP (Work-in-Progress) hat Highwire noch diverse Probleme, die das Testen erschweren. Eines davon macht sich dadurch bemerkbar, dass bei jeder HTML-Datei wirre Zeichen erscheinen. Der Grund dafür ist, dass Highwire auf einen Font (Dutch 801) und bestimmte Font-IDs optimiert wurde. Die Lösung für dieses Problem liegt in „highwire.cfg“. Diese Konfigurationsdatei im ASCII-Format ist so aufgebaut:

```
NORMAL = 9908
ITALIC_NORMAL = 20222
BOLD_NORMAL = 10090
BOLD_ITALIC_NORMAL = 25151
```

Mit einem geeigneten Utility müssen die eigenen Font-IDs ermittelt und eingetragen werden. Notfalls kann dies auch mit GEMagnetic [6] geschehen, das über eine Fontauswahl verfügt.

Ein weiteres Problem ist das Darstellen von anderen Seiten. Wird keine Datei per Kommandozeile übergeben, zeigt Highwire die „excerpt.htm“ an. Eine Menüleiste hat das Programm nicht, aber per [Control] + [O] wird die Dateiauswahl aufgerufen. Highwire verarbeitet aber keine Datei- bzw. Pfadnamen, die Leerzeichen enthalten.

PureC-Besitzer sollten als Projektdatei die „purewire.prj“ benutzen, da die „highwire.prj“-Datei für LatticeC gedacht ist.

Was soll's? Der Highwire-Sourcecode eignet sich gut zum Schreiben von Viewern, die HTML-ähnliche Sprachen darstellen sollen. Beeindruckend ist das Resizen von Fenstern, bei dem die HTML-Anzeige der Fenstergröße flüssig angepasst wird. Kompiliert ist Highwire mit 45 KBytes sehr kompakt. 

- [1] freiburg.linux.de/~uae/
- [2] stemulator.net/
- [3] arany.sophics.cz/
- [4] highwire.atari-users.net/
- [5] netset.com/~baldrick/gemagnetic.html
- [6] mypenguin.de/shop/
- [7] multimania.com/pmandin/
- [8] tosgroup.org/
- [9] agentur-scherer.de/atari

□ Living in America

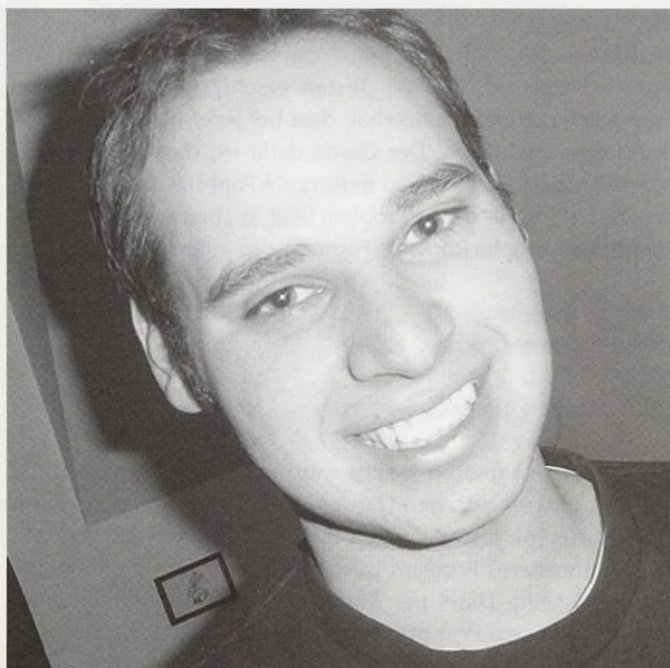
Stateside-Report

Kolumne von Bengy April

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

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



□ Die Geschichte wiederholt sich

Text: Bengy April

Übersetzung: Thomas Raukamp

Man sagt, dass sich die Geschichte immer wiederholt. Wenn jemand einen Beweis für diese These bräuchte, würde die Atari-Plattform eine Vielzahl davon liefern. Medusa Computersystems hat vor kurzem verlautbaren lassen, dass man eine strategische Hochzeit mit Frontier Systems eingegangen ist, um jeden verkauften xTOS-Rechner mit einer leistungsstarken DSP-Audiokarte auszurüsten. Diese neue Allianz birgt das Potenzial für ein Wiederaufleben eines wichtigen Bestandteils unserer Plattform. Entgegen den üblichen enthusiastischen Plänen könnte dieses Revival nicht stattfinden, wenn die angedachte Konfiguration allein verkauft worden wäre.

Um in dieser Aussage sicher zu sein, muss nur die unglückliche Vergangenheit unserer geliebte Firma Atari betrachtet werden. Ohne Zweifel ist wohl die klassische ST-Produktlinie Ataris größter Erfolg im 16-/32-Bit-Markt. Die Mehrheit der professionellen Programme, der Spiele und der Hardware-Erweiterungen sind dafür entwickelt worden, auf einem ST „von der Stange“ zu laufen – und dies aus gutem Grund: der ST repräsentierte den kleinsten gemeinsamen Nenner, und Entwickler, die für diese Maschine programmierten, können sich sicher sein, dass ihre Arbeit für den Großteil der Anwender nutzbar ist. Diese Regel hat aber offensichtlich eine Schwachstelle: Moderne Applikationen unterstützen oftmals nicht direkt moderne Atari-Systeme und -Clones. Der einzige Vorteil, den der Anwender bei ihrem Betreiben auf einer neueren Maschine hat, ist die Erhöhung der Arbeitsgeschwindigkeit und der Auflösung.

Es war wieder einmal das Unternehmen Atari selbst, das diese Praxis einführte, und sie trägt heute noch genauso zum Sterben der Plattform bei wie vor 10 Jahren. Das Problem begann eigentlich schon, als ambitionierte ST-Anwender ein stärkeres System verlangten. Und nach Jahren des Wartens wurden sie mit dem ST^E belohnt. Natürlich bot diese neue Linie einige Vorteile, jedoch nicht genug, um die Abwanderung damaliger Anwender aufzuhalten. Deshalb kauften nur neue Atari-Anwender und Power-User den ST^E, während die Entwickler sich weiterhin auf den kleinsten Nenner konzentrierten.

Natürlich stellten andere und spätere Atari-Computer in dieser Hinsicht nur eine Erweiterung des Problems dar. Der Mega ST und der TT boten eine Hardware, die zum ST kompatibel ist sowie eine verbesserte Erweiterbarkeit. Dummerweise wurden die zusätzlichen Erweiterungs-Bussysteme niemals wirklich erforscht und ausgenutzt, weshalb auch nur sehr wenige Softwarelösungen Gebrauch von leistungsstarken Grafikkarten, Emulatoren usw. machen. Die Gründe liegen auf der Hand: der Markt war bereits zu segregiert, als dass Softwareentwickler das finanzielle Wagnis eingingen, Programme zu erschaffen, die auf eine bestimmte Audio- oder Grafikkarte zugeschnitten waren. Warum sollte man auch vielen Anwendern die Möglichkeit nehmen, mit der Software zu arbeiten, nur um einige wenige glückliche >>

>> zu machen.

Schauen wir uns den Falcon 030 an, wird uns die Crux dieser Argumentation jedoch bewusst. Der Falcon 030 wurde mit dem leistungsstarken DSP5603 verkauft, einer Ergänzung, die das Gerät Berge in Angriff nehmen ließ, vor denen andere Systeme zurückweichen mussten. Und weil eben dieser DSP zum Standard gehörte und kein teurer Zusatz war, machten sich Entwickler daran, spezifische Lösungen für den neuen Wunder-Chip zu schreiben. Im gewissen Sinne erschuf Atari mit dem Falcon einen neuen kleinsten gemeinsamen Nenner. Und bis heute werden Applikationen entweder für den ST oder den Falcon entwickelt. Wie wir alle wissen, nahm Atari den Falcon jedoch viel zu früh vom Markt, sodass der neue Standard nicht genügend Zeit hatte, den alten abzulösen. Nun hat xTOS die Chance, diese Aufgabe, die der Falcon unvollständig zurückgelassen hat, zu übernehmen.

Damit eine neue oder wiederbelebte Plattform Aussicht auf Erfolg hat, muss sie etwas bieten, was sie über ihre Mitbewerber hinaushebt. Beim klassischen ST waren dies die integrierten MIDI-Schnittstellen. Der Falcon 030 behielt diese Ports und fügte einen DSP hinzu. Der Hades fügte

Geschwindigkeit, aber nichts wirklich revolutionäres oder leistungsstarkes, hinzu. Der Milan kopierte den Hades zu einem günstigeren Preis. Als Resultat haben weder der Milan noch der Hades den Markt nachhaltig beeinflusst. Der xTOS-Rechner könnte dagegen Entwickler mit einer leistungsstarken Standard-Ausrüstung versorgen – ein weiterer Schritt zur Markt-Konsolidierung. Spieleentwickler könnten sicher sein, dass ihre hochqualitative Musik auf allen Systemen abspielbar ist – und vergessen wir nicht die berühmten Atari-Musikprogramme.

Natürlich wird auch weiterhin die Herausforderung bestehen, Entwickler dafür zu gewinnen, Produkte speziell für die xTOS-Maschine zu erschaffen. Und obwohl Clone-Hersteller in der Vergangenheit wenig erfolgreich darin waren, neue Talente anzuziehen, sollte nicht vergessen werden, dass bisherige Clones nicht viele Vorteile gegenüber den älteren Systemen und heutigen Emulatoren boten. Sie waren im Grunde aufgeblasene STs und ST^Es. Der xTOS-Rechner hat nun das Potenzial, der neue Falcon, der neue Standard, zu werden. Wenn die Geschichte sich nun endlich wiederholt, ist dieser kleinste gemeinsame Nenner längst überfällig. □

die aktuellsten atari-news im internet

st-computer.net

The free on-line Atari magazine

myatari
www.myatari.net

 Kleinanzeigen-Fax

Wenn Sie in der st-computer mit einer kostenlosen privaten Kleinanzeige dabei sein möchten, dann verwenden Sie am besten das Faxformular auf dieser Seite.

Sie können uns Ihre private Kleinanzeige aber auch per Post zukommen lassen. Die Adresse lautet: st-computer, thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783 Osterrönfeld. Bitte achten Sie darauf, dass Ihre Kleinanzeige das vorgegebene Limit nicht überschreitet. In Grenzfällen behalten wir uns Kürzungen vor. Bitte haben Sie außerdem Verständnis, dass wir Sie nicht informieren können, wenn der Text zu lang ist.

Wir wollen Ihnen in Zukunft wieder die Möglichkeit geben, private Kleinanzeigen in der st-computer zu veröffentlichen. Dazu müssen wir aber den Verwaltungsaufwand so gering wie möglich halten. In diesem Zusammenhang bitten wir Sie auch, deutlich zu schreiben und zu viele Abkürzungen und Superlative (à la „Super-Angebot!!!“) zu verzichten. Halten Sie sich bitte an folgenden Beispieltext: „Atari Falcon 030, 68030, FPU 68882, 14 MB RAM, CD-ROM, Monitor, DM 500.–, Tel. 000-00 00 00, Musterhausen“.

Wenn Ihre private Kleinanzeige in der st-computer erscheinen soll, dann schicken Sie uns dieses Formular vollständig ausgefüllt **per Fax (0 43 31-84 99 69)** oder mit der Post zu.

I. Absender

Vorname, Name	evtl. Firma	
Straße	Plz	Ort
Telefonnummer	Faxnummer	
Datum	Unterschrift	
Ich bestätige durch meine Unterschrift, dass ich alle Rechte an der angebotenen Sache habe		

II. Text der privaten Kleinanzeige

[illegible]

III. Rubrik

- ☐ Biete Hardware
 ☐ Suche Hardware
 ☐ Biete Software
 ☐ Suche Software
 ☐ Verschiedenes

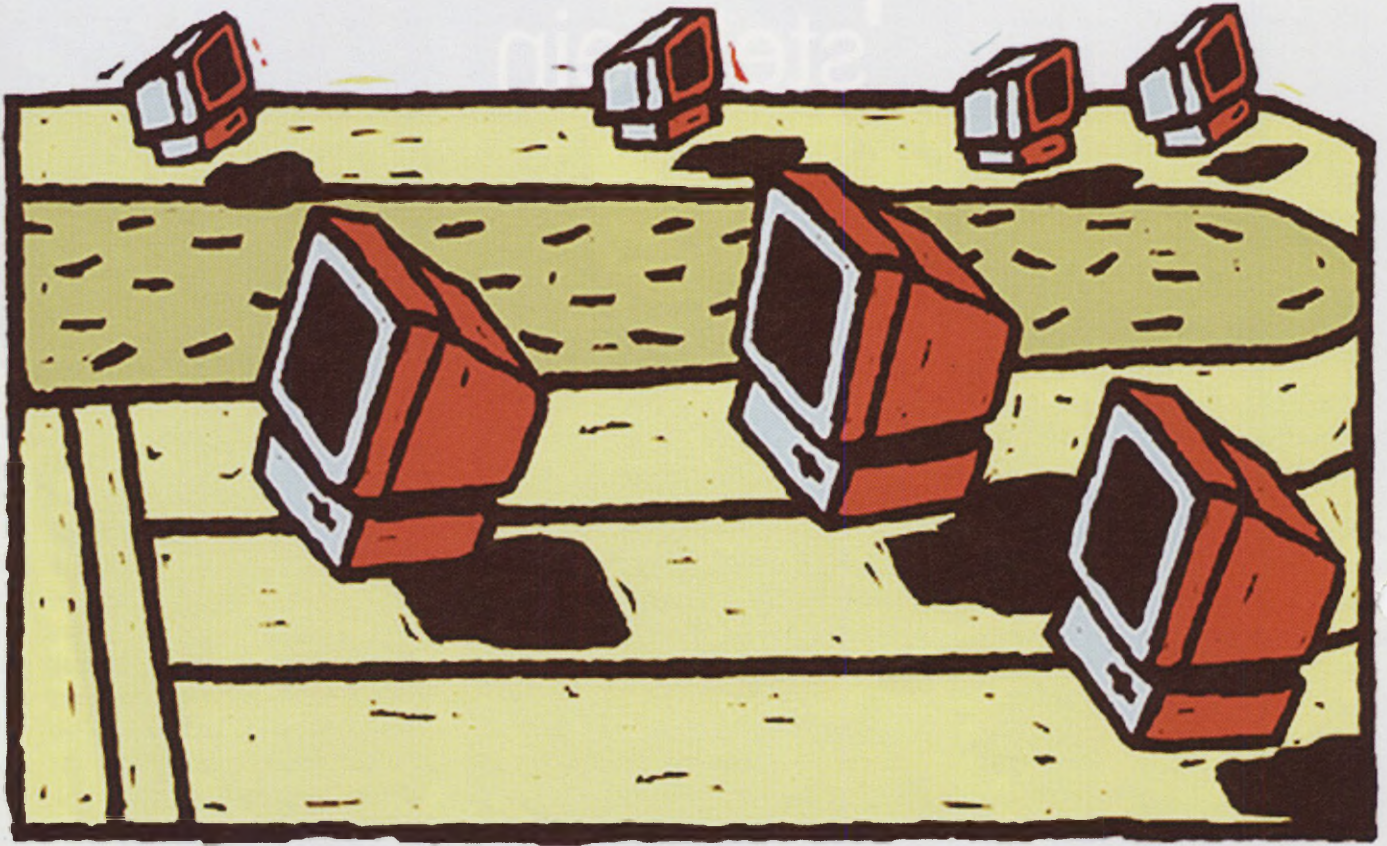


st-computer
stellt ein

© 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 AUFBESSERTEN? DANN SIND SIE BEI DER st-computer RICHTIG! UNSER JUNGES UND DYNAMISCHES TEAM WILL AUCH IN DIESEM JAHR WIEDER VOLL DURCHSTARTEN UND SUCHT DAHER JEDERZEIT VERSTÄRKUNG. BITTE BEWERBEN SIE SICH MIT IHREM WISSEN, IHRER BEGEISTERUNG, EINER ARBEITSPROBE UND GUTER LAUNE BEI thomas raukamp communications UNTER DER TELEFONNUMMER 0 43 31-84 93 37 ODER DER EMAIL thomas@st-computer.net. WIR FREUEN UNS AUF SIE!



☐ zBench 0.9

Das Rufen geplagter st-computer-Redakteure nach einem zeitgemäßen Benchmark-Programm ist erhört worden: zBench will der neue Standard werden. Wir haben dem Computer-Tachometer auf den Zahn gefühlt.

☐ Schnell, schneller, zBench

Text und Geschwindigkeitsrausch: Thomas Raukamp

Spätestens mit Erscheinen der G3- bzw. G4-Prozessoren und dem Durchbrechen der GHz-Grenze durch Pentium-CPU's hat auch die Emulation des Atari-Systems ultraschnelle Flügel bekommen. MagiCMac saust wie ein gut geschmierter Porsche über die Leiterbahnen und auch MagiC PC oder der STEulator sind kaum zu bezähmen. Wenn dieser neue Geschwindigkeitsrausch jedoch in konkrete Zahlen gefasst werden sollte, zeigt sich, dass die herkömmlichen Werkzeuge meist hoffnungslos überfordert reagierten. Der bisherige Standard-„Chronometer“ GEMBench zeigte z.B. auf einem iMac unter MagiCMac kurzerhand Minuswerte bei der Prozessorgeschwindigkeit an, da er mittlerweile in die Jahre gekommen ist und auf derart rasante Hardware zur Atari-Beschleunigung nicht vorbereitet ist. Hinzu kommt das Ärgernis, dass als Vergleichswerte nur solche angeboten werden, die allerhöchstens noch belustigenden bzw. statistischen Wert haben – wer hat schon etwas davon, zu wissen, dass der G4 einem ST mit 8 MHz nun wirklich haushoch

überlegen ist? Ein Vergleich mit einem 060-Atari wäre hier wohl relevanter.

zBench. Ein neues Geschwindigkeits-Analyseprogramm ist zBench. Das Programm wird im Gegensatz zu GEMBench als Freeware herausgegeben. Es ist mit der Vorgabe entwickelt worden, auf jedem Atari-System zu arbeiten und dabei auch moderne Hardware wie Clones und Emulationen zu berücksichtigen.

zBench enthält eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format. Diese liegt bisher leider nur in englischer Sprache vor. Durch die intuitive Benutzeroberfläche sollte sich das Programm jedoch auch ohne Handbuchstudium bedienen lassen.

Da zBench einen OpenGL-Test durchführt, wird im Archiv eine für den jeweiligen Prozessortyp passende OpenGL-Routine mitgeliefert. Bei der Installation sollten Sie also die entsprechende Datei ins Programm-Hauptverzeichnis kopieren. Wenn Sie nun noch die ST-Guide-Online-Hilfe in Ihr eventuell vordefiniertes Guide-Verzeichnis kopieren, ist die Installation abgeschlossen. Schön wäre es, wenn diese Installationen in Zukunft von einem Skript für den Atari-Standard-Installer GEM-Setup automatisch durchgeführt würde. >>

Diskette zBench 0.9
uneingeschränkt
nutzbar.

>> **Look & Feel.** Gleich beim ersten Programmstart ist unübersehbar, dass zBench ein Programm neuerer Generation ist. Die attraktive GEM-Oberfläche wurde äußerst attraktiv gestaltet, die wichtigsten Funktionen sind über eine Piktogrammeiste mit modernen Icons erreichbar. Die einzelnen Testkategorien sind übersichtlich im eigentlichen Ergebnisfenster aufgelistet. Als Referenzsystem gilt ein Atari Falcon mit dem Hardware-Beschleuniger Centurbo II – durchaus eine zeitgemäße Wahl, da sich die Centurbo in Kreisen leistungshungriger Atari-Anwender weit verbreiten konnte. Außerdem können zwei weitere Referenzsysteme zum Vergleich hinzu geladen werden. Es stehen hier derzeit ein Falcon 030 mit FPU und 32 MHz, ein Hades 060, eine Medusa T40 sowie ein Apple Powerbook mit 500 MHz und MagiCMac bereit. Diese Liste ist zugegebenermaßen noch etwas kurz, und somit bittet der Programmentwickler um Zusendung weiterer Vergleichsdateien. Je weiter zBench sich also verbreitet, umso umfangreicher sollte die Liste der Referenzsysteme werden. Vielleicht sollte der Entwickler dann aber darüber nachdenken, mehr als drei Vergleichswerte simultan darstellbar zu machen; besonders bei umfangreichen Tests von Hardwareentwicklern und in Redaktionen wäre dies sicherlich hilfreich.

Vrooooo! Nun soll aber das lustige Kopf- an Kopfkrennen endlich gestartet werden. Die verschiedenen Tests können über die erwähnte Piktogrammeiste oder über die Menüleiste nacheinander aufgerufen werden. Leider scheint keine Möglichkeit zu bestehen, alle Tests automatisch zu starten, sodass diese selbständig nacheinander ablaufen.

Nach Bestätigung des jeweiligen Teststarts legt zBench mit seinen Berechnungen los. Der zeitliche Verlauf der Tests wird mittels eines kleinen Fortschrittbalkens dargestellt, der dem Anwender eine gewisse Rückmeldung gibt, da einige Tests auf einem langsamen System schon einmal einige Minuten in Anspruch nehmen können. Das Testergebnis wird neben dem jeweiligen Vergleichssystem übersichtlich in einem Balkendiagramm dargestellt. Im Detail werden folgende Tests durchgeführt:

- Prozessorleistung
- FPU-Leistung (falls vorhanden)
- DSP-Leistung (falls vorhanden)
- Grafik-Hardware-Leistung
- Festplatten-Zugriffszeit
- OpenGL-Berechnungen

Während die Hardware-Berechnungen natürlich ohne Ausgabe bleiben, öffnen die Grafik- und die OpenGL-Berechnung ein GEM-Fenster mit passenden grafischen Ausgaben. Besonders beeindruckend ist hier die OpenGL-Routine, die einen rotierenden dreidimensionalen Würfel zeigt. Übrigens weist der Entwickler von zBench darauf hin, dass er mit Erscheinen des AGP-/PCI-Moduls für die Centurbo 060 die OpenGL-Treiber auf den Atari anpassen möchte. Da diese Arbeit durch Therapy Seriuoz Solutions anscheinend versackt ist, besteht hier tatsächlich großer Nachholbedarf.

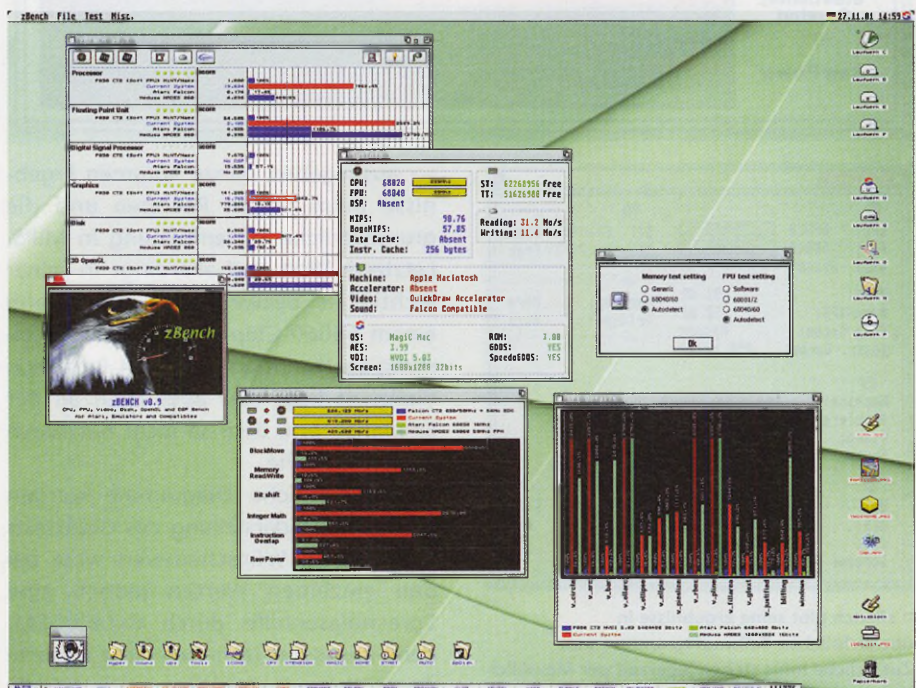
Alle Ausgabefenster sind übrigens mit einer voneinander unabhängigen Zoom-Funktion ausgestattet, sodass zu große Balken (bei sehr schnellen Systemen oft der Fall) komfortabel wieder in Relation zu den Vergleichswerten gesetzt werden. Noch eleganter wäre es allerdings, wenn die Ergebnisdarstellung immer korrekt und ohne zusätzliches Zoomen automatisch angepasst würde, denn besonders bei der ersten Pro-

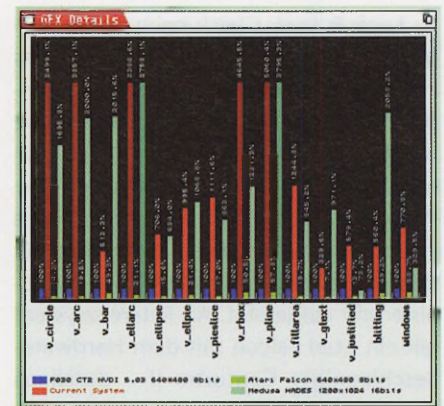
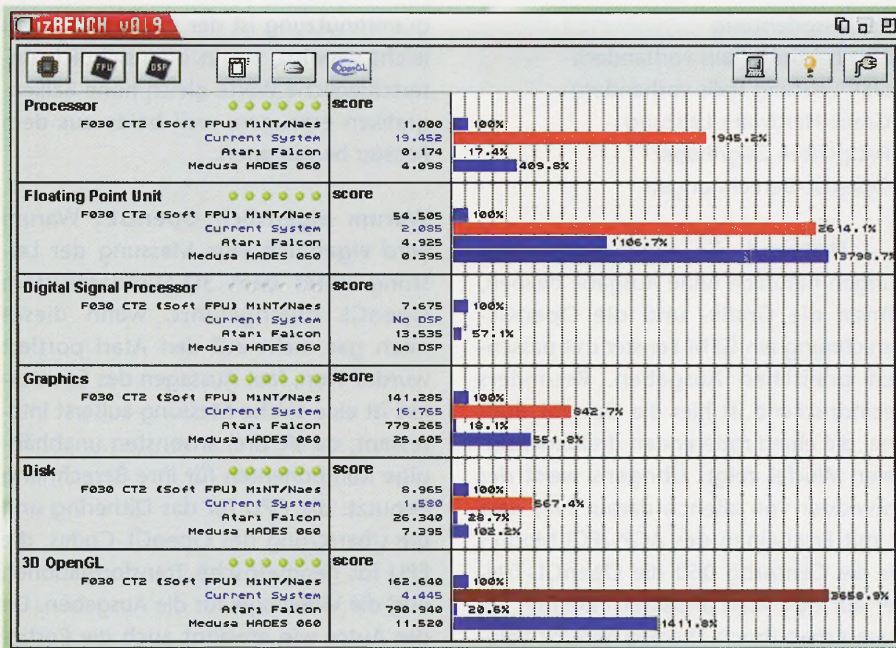
grammnutzung ist der Anwender schon leicht verwirrt, wenn offensichtlich unterschiedliche Werte gleich hohe Balkengrafiken erzeugen, weil beide aus dem Fenster herausragen.

Warum eigentlich OpenGL? Warum wird eigentlich eine Messung der Leistung unter dem 3D-Standardsystem OpenGL durchgeführt, wenn dieses noch gar nicht auf den Atari portiert wurde? Nun, laut Aussagen des Entwicklers ist eine solche Messung äußerst interessant, da sie drei ansonsten unabhängige Komponenten für ihre Berechnung benutzt: die CPU für das Dithering und die Überstzung des OpenGL-Codes, die FPU für geometrische Transformationen und die Videologik für die Ausgaben. Da der Autor wie erwähnt auch die Portierung der OpenGL-Treiber auf den Atari plant, ist die Testmöglichkeit auch ein kleiner Vorgeschmack auf die Zukunft und für dementsprechende Tests der Software auf verschiedenen Plattformen geeignet.

Details. Über die Menüleiste lassen sich verschiedene Detailergebnisse der durchgeführten Tests aufrufen. So sind hier Einzelheiten zur Leistung der CPU zu finden. In erster Linie werden Werte zur Speichergeschwindigkeit >>

 **zBench weiß auf den ersten Blick durch eine moderne Benutzeroberfläche zu glänzen, die die Testergebnisse anschaulich darstellt.**





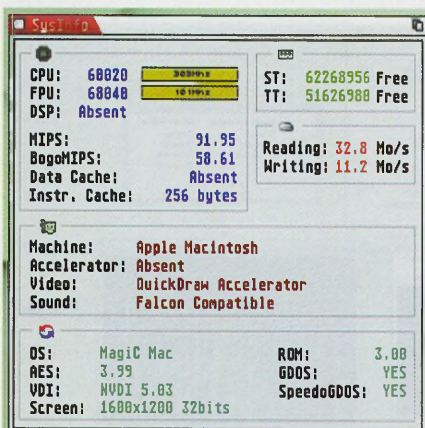
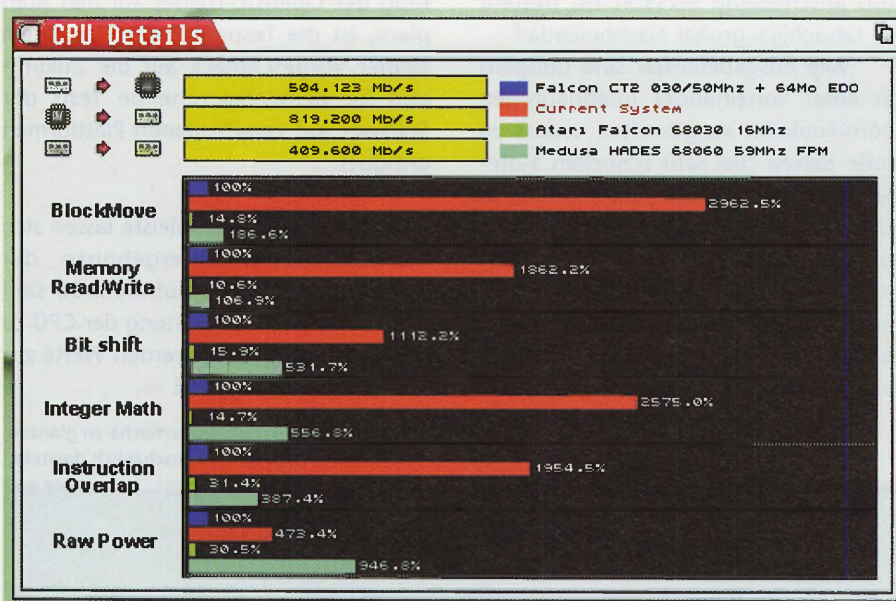
□ zBench gibt seine Ergebnisse in übersichtlichen Balkendiagrammen aus. Zusätzliche Infos stehen jederzeit per Mausklick bereit.

Hand genommen werden. In diesem Zusammenhang steht auch eine Lokalisierung der ST-Guide-Hilfe durch einen engagierten Anwender zu hoffen.

Um die zusätzlichen Optionen abzurufen, kann zBench die Systemspezifikationen ausgeben. Angezeigt werden die Geschwindigkeit von CPU, FPU und DSP (sofern vorhanden), das ST- und TT-RAM und grundsätzliche Daten zur Hardware und dem benutzten Betriebssystem. Unter der Emulation durch MagicMac wird die CPU übrigens korrekt als MC68020 erkannt. Der im Test angezeigte Wert liegt jedoch knapp 100 MHz unter dem tatsächlichen Wert - knapp daneben ist auch vorbei.

Fazit. zBench hat den Sprung zum Atari-Standard in einem einzigen Satz geschafft. Nachdem GEMBench nun seit Jahren nicht mehr gepflegt wird, steht ab sofort wieder ein Benchmark-Programm bereit, das auf scheinbar allen vorhandenen Systemen für aussagekräftige Geschwindigkeitstests herangezogen werden kann. Die inhaltliche wie optische Umsetzung weiß zu überzeugen. In Zukunft soll z.B. noch eine automatische Erkennung von Erweiterungskarten hinzu kommen. Dass zBench Freeware ist, macht es nur noch sympathischer. Abstürze waren nicht festzustellen.

Wir werden unsere Tests jedenfalls in Zukunft mit zBench durchführen. □



□ zBench gibt seine Ergebnisse in übersichtlichen Balkendiagrammen aus. Zusätzliche Infos stehen jederzeit per Mausklick bereit.

>> ausgegeben. Hinzu kommen Ergebnisse beim reinen Rechnen und die grundsätzliche Systemleistung in MIPS. Letzterer Wert darf allerdings in seiner Richtigkeit bezweifelt werden, denn einem 68060-Chip wird hier mehr Leistung zuerkannt als einem G4-Prozessor. Vielleicht liegt dies aber auch an der Emulation und dem so nicht nutzbaren Prozessor-Cache.

Ebensolche Diagramme werden bei der Detaildarstellung des Grafiktests ausgegeben. Wünschenswert wäre bei den einzelnen Werten jedoch eine Sprechblasenhilfe durch BubbleGEM, denn besonders technisch nicht versierte Anwender müssten hier etwas an die

zorro@arcadia-crew.com
the.zorro.free.fr



Find It 2.04

Die Suche nach Dateien kann ziemlich viel Zeit kosten, wenn sich der Anwender durch Verzeichnisse wühlen muss. Zum Glück gibt es Suchwerkzeuge. Find It ist ein neuer Anwärter auf den Thron des besten Programms dieser Kategorie.

Wer sucht, der findet

Text: Thomas Raukamp

Wer kennt das nicht? Da wird ein Programm, ein Brief oder eine bestimmte Grafik gesucht. Irgendwo auf der Festplatte muss das Objekt der Begierde doch herumschwirren – nur wo? Wenn

Sie sich jetzt aufmachen, Ordner um Ordner aufzumachen, dann steht Ihnen kein sehr spaßiger Arbeitstag am Atari bevor. Wie gut, dass es Suchwerkzeuge gibt, die dem Anwender bei der Dateisuche hilfreich unter die Arme greifen.

Wie jedes gute Betriebssystem liefert z.B. MagiC gleich eine eigene Such-

routine mit. Was vom Anwender meist nur als integraler Bestandteil des Betriebssystems wahrgenommen wird, ist streng genommen ein eigenständiges Programm, das vom Desktop aus aufgerufen wird. „MGSEARCH“ findet sich im GEMDESK-Ordner und kann auch von externen Programmen heraus genutzt werden – schließlich tut auch ein moderner Desktop wie jinnee nichts anderes.

Obwohl das ASH-Standardprogramm die wichtigsten Funktionen zum Suchen von Dateien bietet, wünschen sich viele Anwender doch etwas mehr Flexibilität von ihrem Suchwerkzeug. Tatsächlich gibt es auf dem Free- und Sharewaremarkt einige Alternativen. Suji [1] kann einige Anwender auf sich vereinen und im Gegensatz zu MGSEARCH auch innerhalb von Dateien suchen. Aus Frankreich kommt eine weitere Alternative, die wir Ihnen hier vorstellen möchten.

Find It. Find It ist von dem französischen Entwickler Eric Reboux entwickelt worden, von dem auch das Xgem-Interface [2] stammt. Ein mittelfristiges Ziel seiner Entwicklungen ist ein komplett neuer Desktop für Atari-Systeme. „Direct“ soll auf Xgem zurückgreifen, und auch Find It soll als integraler Teil agieren.

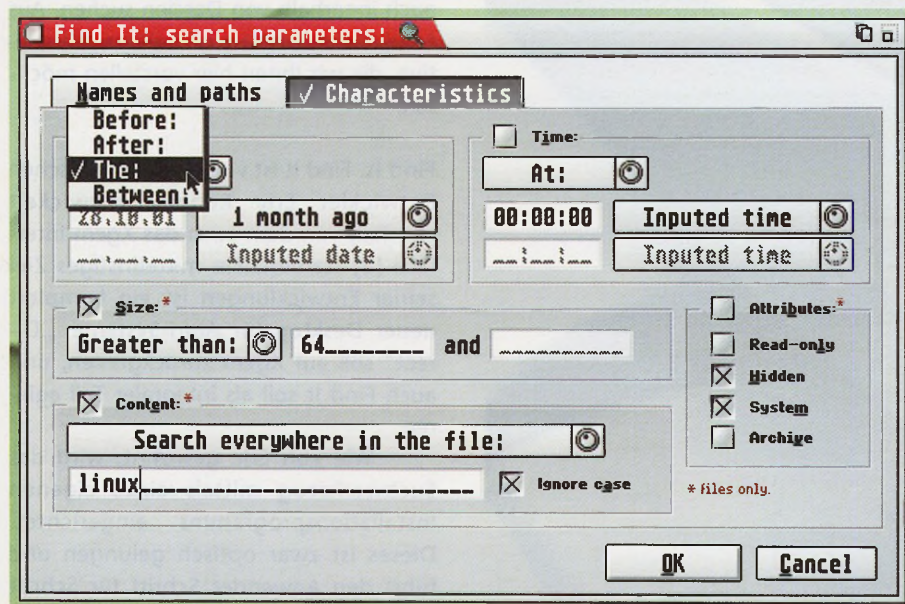
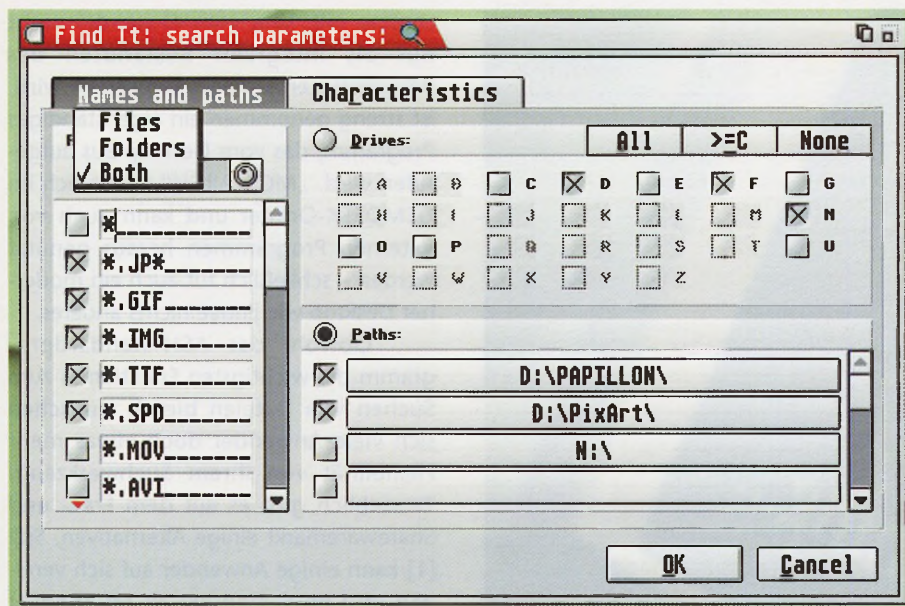
Wie von Eric gewohnt, wird das Suchwerkzeug mittels eines eigenen Installationsprogramms eingerichtet. Dieses ist zwar optisch gelungen und führt den Anwender Schritt für Schritt durch die Installation, ist aber dem Atari-Standard-Installer GEMSetup unterlegen. Etwas ärgerlich ist z.B., dass die Installation modale Dialoge benutzt und dadurch auch unter Multitaskingsystemen andere Programme lahmlegt. GEMSetup agiert dagegen in einem eigenen GEM-Fenster.

Leider wird Find It mit keinem eigenen Online-Guide ausgeliefert. Da das Programm recht komplexe Funktionen bietet, sollte hier schnellstens nachgearbeitet werden. Als kleiner Ausgleich bietet Find It jedoch eine Sprechblasen-Hilfe an. Allerdings umgeht Reboux auch hier bestehende Standards und setzt nicht etwa auf BubbleGEM, sondern auf eigene Routinen. Warum muss in der Atari-Welt aber jedes Rad >>

Diskette

Find It 2.04

zum Ausprobieren
nutzbar.



Die Eingabemasken bieten viele Optionen und sind übersichtlich aufgeteilt. Nahezu alle Funktionen sind komfortabel per Mausclick auswählbar.

>> mindestens zweimal erfunden werden? Eine konsequente Nutzung von Standards hilft sicher jedem Anwender.

Find It sollte auf jedem Atari seinen Dienst versehen, der mindestens 640 x 480 Bildpunkte in 16 Farben darstellen kann. Die elegante Benutzeroberfläche kommt aber erst in Auflösungen ab 256 Farben richtig zur Geltung.

Bei der Installation hat der Anwender übrigens die Wahl zwischen der englischen und französischen Programmoberfläche. Eine Übersetzung von Find It in die deutsche Sprache soll so schnell wie möglich folgen.

Find It als Standard. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Find It zur Suche von Dateien aufzurufen. Der einfachste Weg ist sicherlich der Start als eigenständige Applikation aus dem Programmverzeichnis heraus. Es ist jedoch auch möglich, Find It als Standard-Werkzeug anzumelden. So kann Find It in das Verzeichnis „C:/GEMSYS/GEMDESK/“ kopiert werden. Hier kann es einfach in MGSEARCH.app umbenannt werden (das Originalprogramm vorher sichern!), damit in Zukunft jedes Programm, das MGSEARCH aufruft, Find It startet. Achten Sie darauf, dass Sie den Ordner „SYSTEM“ immer in dasselbe Verzeichnis wie Find It kopieren.

Wenn Sie einen modernen Desktop wie jinnee installiert haben, so können Sie Find It noch eleganter als Suchwerkzeug voranmelden. Rufen Sie unter jinnee im Menüpunkt „Sonstiges/Applikationen...“ das Voreinstellungsfenster zum Anmelden von Applikationen auf. Suchen Sie den Eintrag „MGSEARCH.app“ (oder den Eintrag des alternativ eingestellten Suchwerkzeugs), klicken Sie ihn an und wählen Sie den Knopf „Ändern“. In der sich nun öffnenden Dateiauswahlbox legen Sie den Pfad zu Find It fest, das nach seiner Auswahl auch im Listenfeld angezeigt werden sollte. Wenn Sie nun unter jinnee den Menüpunkt „Objekt/Suchen...“ aufrufen, wird statt MGSEARCH wie gewünscht Find It gestartet und steht zur Eingabe bereit.

Aufteilung. Schon beim ersten Programmaufruf weiß Find It durch seine gelungene, aufgeräumte Optik zu überzeugen. Die Benutzeroberfläche wirkt elegant und modern und vermittelt ein metallische Äußeres. Um das Fenster überschaubarer zu halten, sind die Suchoptionen in zwei Karteikartenreiter unterteilt: „Namen und Pfade“ sowie „Charakteristiken“.

Namen und Pfade. Die Festlegung von Dateifiltern, -typen und -pfaden erfolgt in Find It komplett mit der Maus, der Anwender muss also nicht kryptische Masken oder ähnliches mühsam eingeben. Einige wichtige Dateitypen stehen schon bereit und brauchen nur noch angeklickt bzw. deaktiviert werden. Natürlich kann die Liste der zu suchenden Dateitypen vom Anwender selbst erweitert werden. Ob in Dateien, in Verzeichnissen oder in beidem gesucht werden soll, ist ebenso komfortabel über ein Aufklappmenü auswählbar. Die zur Verfügung stehenden Laufwerke bzw. Partitionen werden wiederum über eine Knopfleiste ausgewählt. Wer in bestimmten Pfaden suchen möchte, legt diese über Dateiauswahlboxen fest - komfortabler geht es eigentlich nicht mehr.

Charaktermerkmale. Spezifischer geht es bei der Definition der Suchcharakteristiken zu. Hier können bestimmte Erstellungsdaten getrennt nach Datum und Uhrzeit angegeben werden. Auch >>

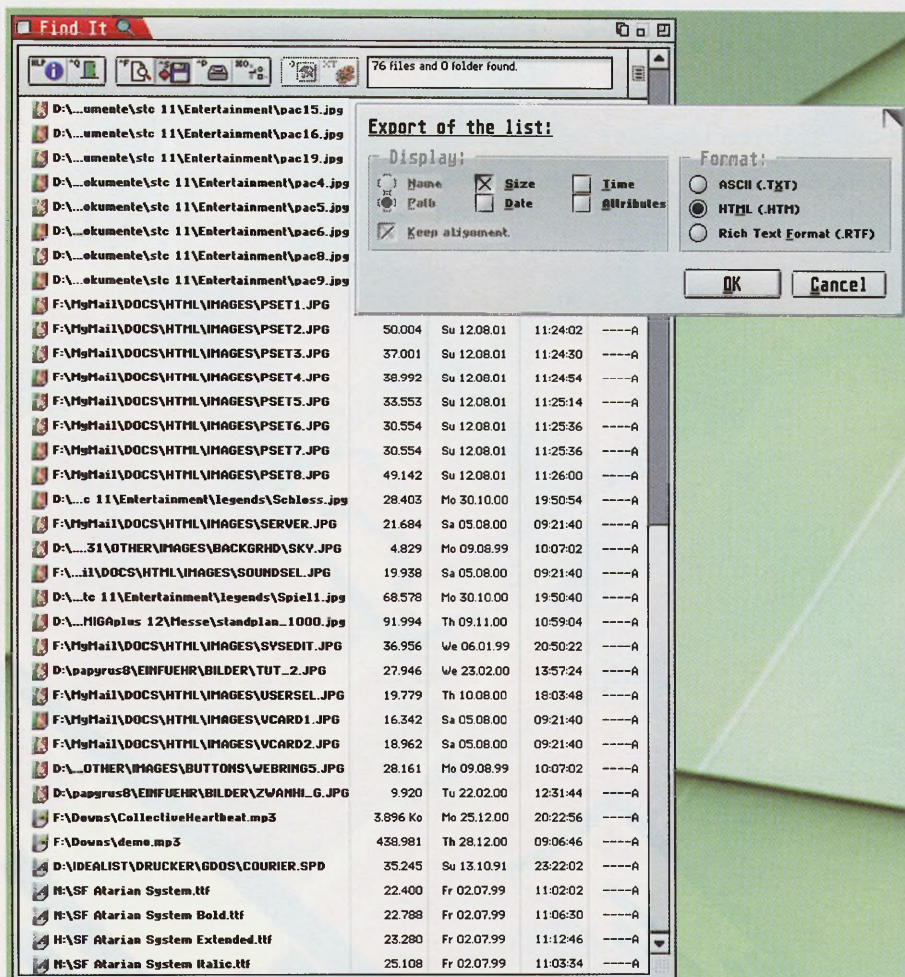
>> ungefähre Werte wie „Gestern“, „Heute“ oder „Vor einem Monat“ oder Zeiträume (Before, After, Between,...) sind hier per Aufklappmenü anwählbar.

Als weiteres Suchkriterium ist die Dateigröße festlegbar. Auch hier sind relative Werte wie „Größer als..“, „Zwischen...“ möglich. Der eigentliche Suchinhalt kann in den Dateien selbst oder in deren Header vorkommen. Abgerundet werden die Suchoptionen durch die Festlegung der Suche gemäß den verfügbaren Dateiattributen.

Ausgabe. Wird die Suche gestartet, öffnet sich zunächst ein kleines Informationsfenster, das über den Verlauf der Aktion Auskunft gibt. Die Suchergebnisse werden in einem Listenfenster festgehalten, das die gefundenen Dateien mit ihrer Größe, ihrem Erstellungsdatum und -uhrzeit sowie ihrem Attribut darstellt. Vorbildlich ist auch hier die grafische Umsetzung: bekannte Dateitypen werden mit einem passenden Piktogramm versehen, sodass der Anwender auf den ersten Blick sieht, welche Dateien Grafik- oder Sounddateien sind.

Über eine Piktogrammleiste kann der Benutzer außerdem festlegen, welche Aktion nun gestartet werden soll. So ist es z.B. möglich, die angezeigte Liste ins ASCII-, RTF- oder HTML-Format zu exportieren, um sie in externen Programmen oder gar auf Webseiten weiterzuverwenden. Alternativ kann die Liste auch über einen GDOS-Drucker (vorausgesetzt wird NVDI 5.x) ausgegeben werden. Speziell an diesen beiden Punkten zeigt sich jedoch wiederum die Problematik der eigenen Oberfläche: Find It greift hier abermals nicht auf gängige GEM-Fenster zurück, sondern erstellt zur Einstellung des Dateixports bzw. -ausdrucks eigene, leider modale Dialogboxen. Diese setzen das Multitasking-System lahm und sollten bei aller Eleganz schnellstens aus dem Programm verschwinden.

Allzeit bereit. Wer das Suchwerkzeug öfter aufrufen muss, weiß sicher ein weiteres Feature von Find It sehr zu schätzen. Auf Wunsch minimiert es sich zu einer kleinen Piktogrammleiste, die in einem GEM-Fenster untergracht ist. Über diese kann das Programm jederzeit per



Das Ausgabefenster stellt verschiedene Dateitypen mit unterschiedlichen Piktogrammen dar und erlaubt den Export der Liste in wichtigen Formaten zur Weiterverarbeitung.

Mausklick aufgerufen oder beendet werden. Außerdem stehen hier jederzeit die Voreinstellungen bereit.

Fazit und Wünsche. Find It ist ein modernes Suchwerkzeug, das zur intensiven Arbeit geradezu aufruft. Die Bedienung ist kinderleicht, kryptische Kommandos müssen nicht erlernt werden. Die optische Umsetzung ist auf den ersten Blick sehr gelungen, die modalen, blockierenden Dialoge passen aber gar nicht in das Bild der modernen Applikationen und verlangen starke Abzüge in der B-Note. Sie sollten schnellstens durch GEM-Fenster ersetzt werden.

Find It hat sicher das Zeug, ein ähnlicher Standard auf dem Atari zu werden, wie es „Sherlock“ auf dem Macintosh ist. Wie wichtig ein komfortables Suchwerkzeug z.B. bei Apple genommen wird, zeigt sich daran, dass Sherlock mehrmals als einer der Hauptgründe zum Upgrade des hauseigenen Betriebs-

systems beworben wurde. Find It könnte ähnlich dem großen Vorbild aus Cupertino vielleicht vor seiner Integration in den Desktop „Direct“ noch um eine integrierte Online-Suche erweitert werden – dann wäre der Atari auch in dieser Hinsicht wieder einmal „State of the Art“.

Apropos Direct: Neben Xgem macht Find It Lust auf mehr – hoffen wir also auf ein baldiges Komplettprodukt aus Frankreich. □

EUR 20.–, DEM 40.–

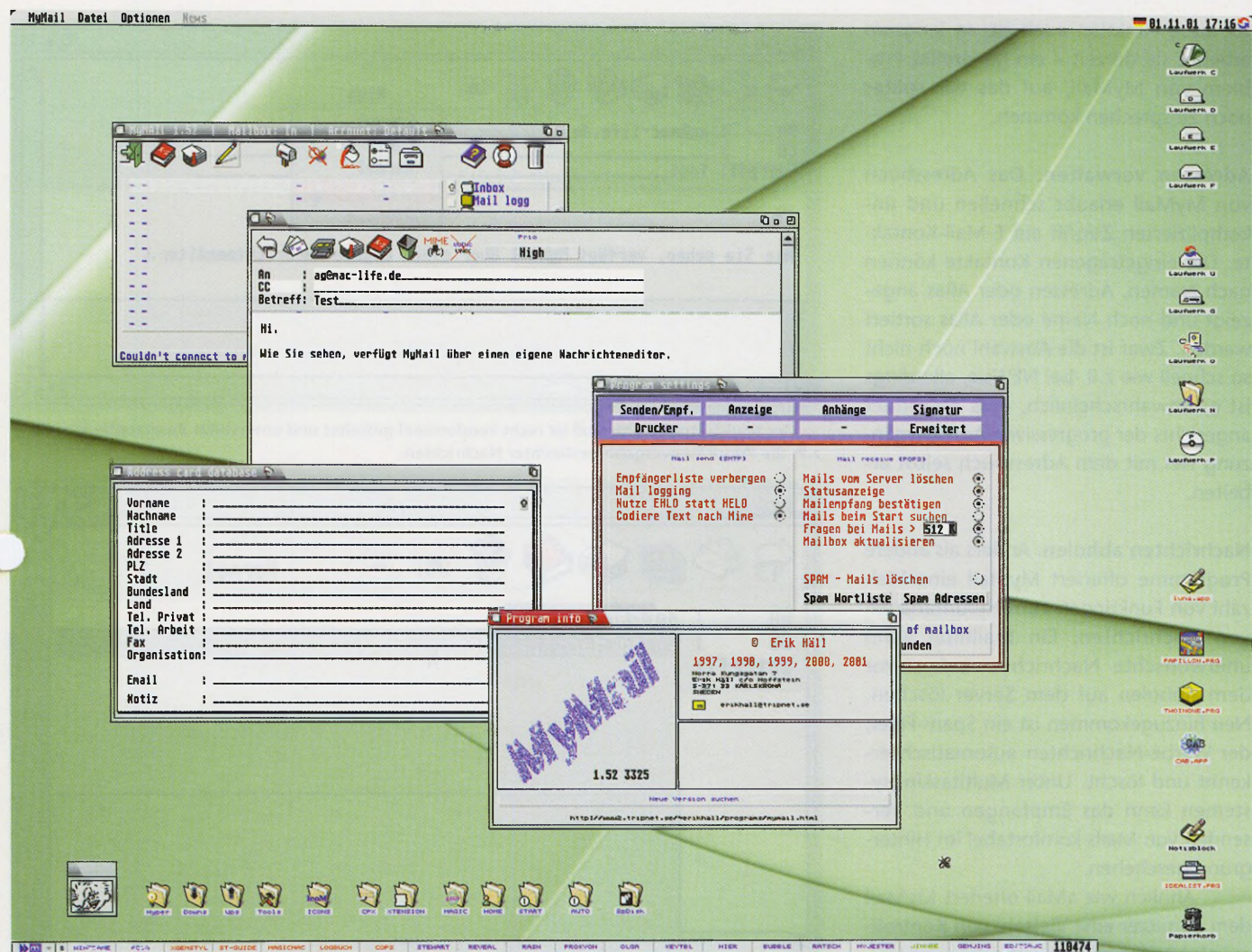
Eric Reboux Software, 99, Avenue de la Mitre,
F83000 Toulon, France
ers@free.fr
ers.free.fr/find_it.html

[1] „MagiC Tools - machen Sie noch mehr aus Ihrem Multitasking-Betriebssystem“, st-computer 11-2000, Seite 20

[2] „Windframe - Neuer Look, MagiC only“, st-computer 08-2000, Seite 54

MyMail 1.51

Kaum ein Programm erfreut seine Anwender mit so regelmäßigen Updates wie der E-Mail-Client MyMail. Thomas Wellicome schaute sich das Programm für TiK bzw. STinG für das britische Online-Magazin „MyAtari“ an.



E-Mail für STiNGer

Text: Thomas Wellicome

Übersetzung: Thomas Raukamp

Um es gleich vorwegzunehmen: MyMail [1] ist ein komplettes Atari-Produkt, das sehr regelmäßig gepflegt wird. Auf der Webseite des Entwicklers Erik Häll findet sich häufiger ein Update als nach Software hungernde Atari-Anwender dies von anderen Programmen gewohnt sind. So verwundert es nicht, dass die meisten Versionen des E-Mail-Clients sehr stabil auf ST-kompatiblen Systemen laufen, die über ein AES-System verfügen, dass farbige Piktogramme und das AV-Server-Protokoll unterstützen. Vorausgesetzt werden außerdem 2 MBytes RAM und eine Bildschirmauflösung, die mindestens 16 Farben darzustellen vermag.

MyMail ist kompatibel mit dem

STiK-/STinG-Standard und arbeitet auch mit MiNTnet zusammen. I-Connect wird nicht unterstützt.

Schon beim ersten Einblick in das Programm wird schnell klar, dass MyMail eine Vielzahl von Leistungen mitbringt, die in keinem anderen Programm zu finden sind.

Nachrichten verfassen. Sehr willkommen ist z.B. der interne Nachrichten-Editor, der sonst nur im ASH EMailer geliefert wird. Der Anwender ist also nicht auf einen externen Texteditor wie Everest oder qed zum Verfassen seiner Nachrichten angewiesen, was eine professionellere Arbeitsweise ermöglicht. Der Nachteil ist natürlich, dass der interne Editor von MyMail im Leistungsumfang nicht mit ausgefeilten Editoren wie Luna konkurrieren kann.

Anhänge erscheinen ähnlich wie in Outlook Express in einem kleinen Extrafenster des Editors. Das Anhängen einer

Datei ist dabei extrem leicht gehalten – selbst wer nicht gern Handbücher liest, sollte intuitiv damit zurecht kommen. Ein Rechtsklick auf das angehängte Piktogramm öffnet eine Dateiauswahlbox, die die Datei auswählen lässt, die versendet werden soll. Wenn Sie MyMail unter einem Multitasking-Betriebssystem wie MagiC oder N.AES betreiben, können Sie eine Datei auch per Drag & Drop zum Anhang erklären. Außerdem wird das GEM-Clipboard unterstützt, obwohl eine eigene Funktion zum Import von Text eine sinnvolle Ergänzung wäre.

MyMail beinhaltet außerdem eine Funktion, die bisher nur von Produkten wie Outlook Express auf dem Mac oder PC her bekannt ist, und die auch die Version 2.0 des Marathon Mailers zieren soll: das progressive Ergänzen. Tippen Sie also eine E-Mail-Adresse ein, merkt sich MyMail diese und ergänzt die Buchstaben, die Sie eingeben, beim nächsten Aufruf selbständig. So wertvoll >>

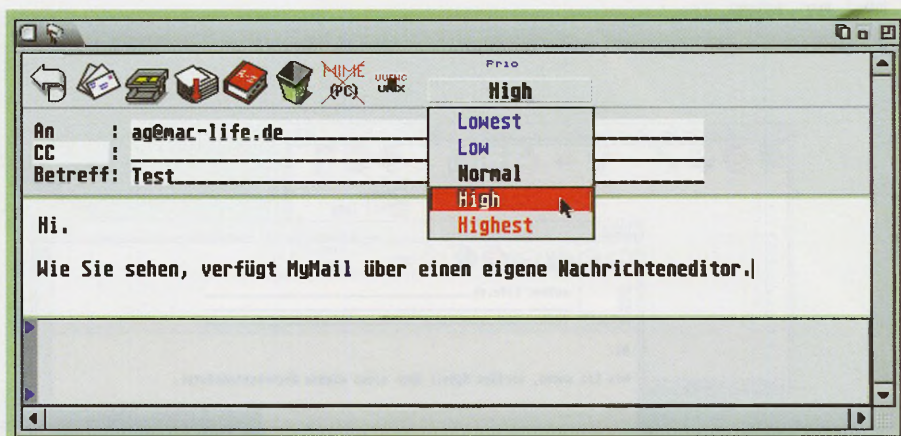
>> diese Funktion auch ist, so langsam arbeitet sie derzeit – ein generelles Problem von MyMail, auf das wir später noch zu sprechen kommen.

Adressen verwalten. Das Adressbuch von MyMail erlaubt schnellen und unkomplizierten Zugriff auf E-Mail-Kontakte. Die eingetragenen Kontakte können nach Namen, Adressen oder Alias angezeigt und nach Name oder Alias sortiert werden. Zwar ist die Auswahl noch nicht so schnell wie z.B. bei NEWSie, allerdings ist es unwahrscheinlich, dass Anwender angesichts der progressiven Adressergänzung viel mit dem Adressbuch selbst arbeiten.

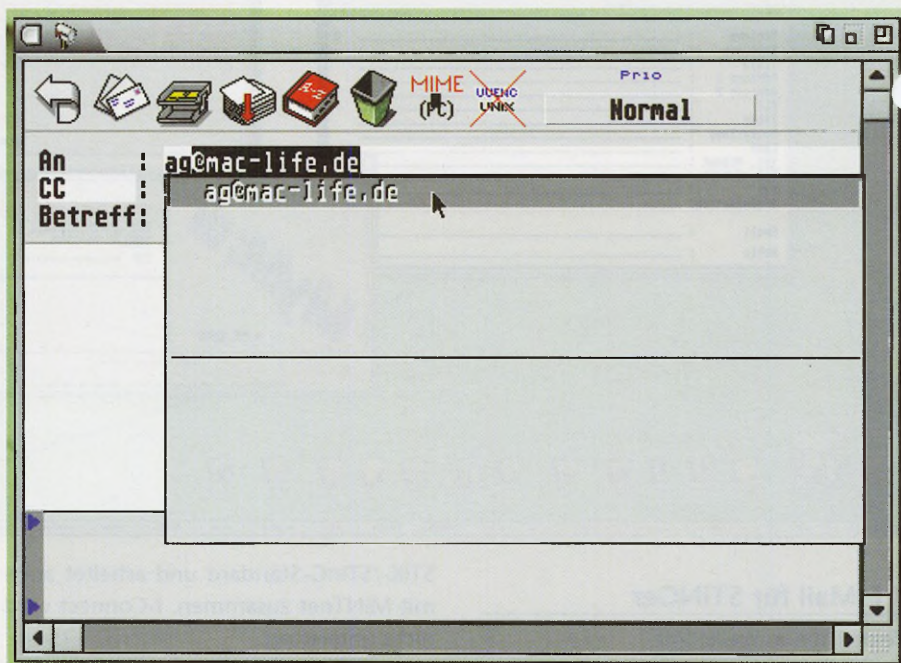
Nachrichten abholen. Anders als andere Programme offeriert MyMail eine Vielzahl von Funktionen zum Herunterladen von Nachrichten. Ein Mailfilter kann unerwünschte Nachrichten schon vor dem Abholen auf dem Server löschen. Neu hinzugekommen ist ein Spam-Filter, der Werbe-Nachrichten automatisch erkennt und löscht. Unter Multitaskingsystemen kann das Empfangen und Versenden von Mails komfortabel im Hintergrund geschehen.

Ähnlich wie aMail offeriert MyMail dem Benutzer eine Vielzahl von Kontrollmöglichkeiten über Nachrichteninhalte. So können Webadressen unkompliziert an einen Browser weitergegeben werden, wobei verschiedene Inhalte (E-Mail-Adressen etc.) in unterschiedlichen Farben dargestellt werden, damit sie dem Benutzer sofort auffallen. Ähnlich wie der ASH EMailer kann auch MyMail Emotion Icons (Emoticons) oder Smileys grafisch anzeigen – die Arbeit mit dem Programm ist also bunt.

Visitenkarten. Anwender von Outlook auf dem PC oder Macintosh kennen die Möglichkeit, sogenannte „vcards“ – also Visitenkarten mit Zusatzinformationen zu jedem Adressbucheintrag – anzulegen. Auch MyMail bietet dieses Feature nun auch, obwohl noch nicht ganz so komplex und ausgefeilt wie das Microsoft-Produkt. Die Routinen des entsprechenden Menüs scheinen außerdem noch arg fehlerhaft zu sein, sodass sie auf keiner unserer Testrechner fehlerfrei arbeiteten.



>> Der Mail-Editor von MyMail ist recht komfortabel gestaltet und unterstützt Zusatzoptionen wie z.B. die Prioritätenvergabe bestimmter Nachrichten.



>> Der Mail-Editor von MyMail beherrscht auch die Auto-Vervollständigung von Adressen. Haben Sie eine Adresse also schon einmal eingegeben, bietet sie MyMail bei nochmaliger Eingabe zur Auswahl.

Bedienung. Das Hauptproblem von MyMail ist seine Benutzeroberfläche. Auf den ersten Blick weiß das Interface durchaus anzusprechen, wobei die genutzten animierten Piktogramme auf dem Atari extrem selten anzutreffen sind und auf kleinen Maschinen auch viel Rechenleistung vergeuden. Allerdings arbeitet MyMail in einem GEM-Fenster, dessen Größe nicht verändert werden kann, was es etwas schwierig macht, mit dem Programm zu arbeiten. In niedrigen Bildschirmauflösungen füllt MyMail große Teile wenn nicht sogar den gesamten Bildschirm aus. Auch mit der Möglichkeit, GEM-Fenster unter MagiC und N.AES zu ikonifizieren, ist die Nutzung des Arbeitsfensters extrem frustrierend.

Auch unter hohen Auflösungen auf einer Grafikkarte macht die Unmöglichkeit, die Fenstergröße zu ändern, Probleme. So ist es z.B. nicht möglich, einen langen Betreff zu lesen, indem man das Fenster einfach größer zieht, was das Auffinden von Nachrichten erschwert. Dieses Problem wird noch maximiert durch das Fehlen von Suchfunktionen und die Darstellung der Postfächer, die viel Platz beansprucht. Eine Option zum Verstecken dieses Fensterteils wäre schon recht hilfreich.

Und sonst? Die Piktogrammeleiste im Arbeitsfenster ist leider nur teilweise sinnvoll. Einige Icons ignorieren nämlich den Sinn von Piktogrammeleisten, >>



>> Vorbildlich: die Online-Hilfe von MyMail ist in einem umfangreichen HTML-Dokument untergebracht, das mit jedem Browser dargestellt werden kann.

>> der darin besteht, häufig genutzte Funktion per Mausklick bereitzustellen. Die Farbe der Textanzeige zu ändern oder die Konfiguration der Voreinstellungen ist jedoch nicht so wichtig, dass sie mit jedem Programmstart bereitstehen muss.

Auch das Löschen von Text ist komplizierter als es sein müsste. Innerhalb des Textes muss mit Rechtsklicks ein Abschnitt als gelöscht. Um ihn aber permanent zu löschen, muss zusätzlich das Mülleimer-Piktogramm gewählt werden.

Außerdem gibt es Probleme mit den Aufklappenmenüs und den Scrollbalken von MyMail. Beide entsprechen nicht dem gängigen GEM-Standard und schwerfällig und unkomfortabel zu nutzen. Das Aufklappenmenü öffnet sich, wenn eine Nachricht mit einem Rechtsklick angewählt wird – an sich eine gute Idee. Die Bedienung und das Scrollen gestaltet sich auf dem Falcon 030 jedoch extrem langsam; auf dem Milan 040 sieht dies nicht viel besser aus. Ebenso reagieren die Scrollbalken in den Haupt-

fenster nicht so, wie es der durchschnittliche GEM-Anwender gewohnt ist – obwohl sich hier seit früheren Versionen schon einiges getan hat. Bedenkt man, dass die Scrollbalken des Programms zu allem Übel auch noch nur die Hälfte der Breite einnehmen, die die normale GEM-Variante nutzt, ist leicht nachzuvollziehen, dass so manchem Anwender angesichts soviel Ignoranz von Standards schon einmal die Haare zu Berge stehen.

Glücklicherweise steht eine Überarbeitung des Arbeitsfensters ganz oben auf der Arbeitsliste von Erik Häll. Ein Grund dafür ist, dass er die Unterstützung von Nachrichten von und in das Usenet integrieren will. MyMail wird sich also in Zukunft auch als News-Client zum Stöbern in Newsgruppen nutzen lassen – ein Feature, auf das Anwender des Programms schon lange warten.

Weitere Probleme. Das Herunterladen von Nachrichten ist schmerzhaft langsam. ST-Anwender, die die serielle Schnittstelle ihres Klassikers noch nicht

beschleunigt haben, sollten eine Kaffeemaschine neben ihren Rechner stellen, wenn sie viele Nachrichten herunterzuladen haben – allerdings können diese wohl nicht mehr als Standard gelten. Aber sogar bei der Nutzung schneller Schnittstellen auf Mega ST^E, TT, Falcon und Kompatiblen arbeitet MyMail langsamer als z.B. NEWSie oder aMail. Kombiniert mit den Spam-Filterfunktionen und dem Versenden bzw. Einsortieren im Hintergrundbetrieb wird die Arbeit mit dem Programm nahezu unerträglich. Um hier jedenfalls etwas Besserung zu verschaffen, offeriert MyMail die Option, Downloads mit einer Option namens „CGgets“ zu beschleunigen. Dies führt zwar tatsächlich zu leichten Verbesserungen, ist aber inkompatibel zu einigen TCP-/IP-Stacks.

Zusätze. Für MyMail existiert eine deutsche Lokalisierung von Bernd Mädicke, die ebenfalls auf der Webseite des MyMail-Entwicklers bereitliegt. Außerdem ist es mit der Erweiterung „MapS“ [2] möglich, Serienmails mit MyMail zu verschicken. So können z.B. persönliche Anreden in mehreren Mails mit ansonsten gleichem Inhalt realisiert werden. Momentan werden pro Adressdatei und Datensatz bis zu zehn verschiedene Variablen unterstützt.

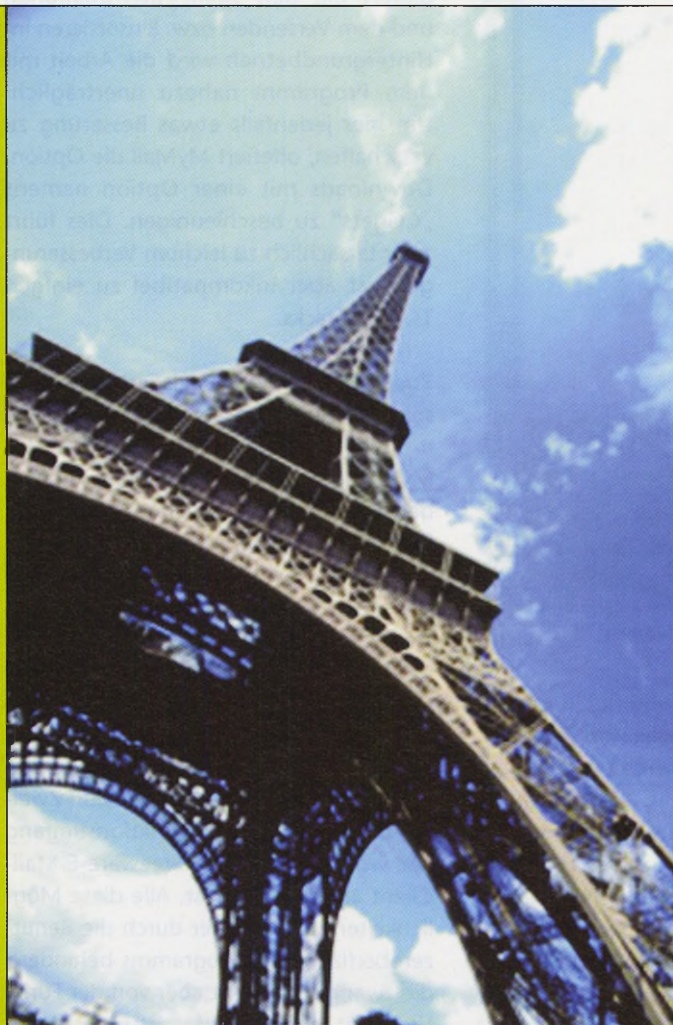
Persönliches Fazit. Es besteht kein Zweifel, dass MyMail vom Funktionsumfang her wohl der fähigste Freeware-E-Mail-Client auf dem Atari ist. Alle diese Möglichkeiten werden aber durch die Benutzeroberfläche des Programms behindert, die zwar gut aussieht aber von der Funktionalität her eher arm ist. Die neuen Funktionen haben auch einige neue Fehler eingeführt, und so eignen sich Vorgängerversionen bis auf weiteres vielleicht besser für Anwender, die auf eine stabile Arbeitsumgebung Wert legen.

Allerdings wird MyMail sehr regelmäßig aktualisiert und irgendwann in der Zukunft wird es eine neue Oberfläche mit neuen Funktionen zum Lesen von News geben. Die nächsten Updates erwarten wir also mit Interesse. □

[1] www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
[2] uni-hohenheim.de/~gdietze/dsi.html

☐ Scene-Report

Als Gastautor dürfen wir für die nächsten beiden Ausgaben „ST Survivor“ begrüßen, der uns einen kleinen Einblick in die französische Scene verschaffen wird.



☐ Atari auf französisch, Teil II

Text: Sebastien Larnac aka ST Survivor

Übersetzung: Jan Daldrup

Nachdem in der vergangenen Ausgabe ein Blick auf die Anfänge der französischen Scene geworfen wurde, geht es jetzt in die Gegenwart, die Zukunft und zu dem, was kurz vorher noch passiert ist.

Was nun? 1998 feierte die Atari-Scene ein unerwartetes Revival mit einer Reihe von Demos aus östlichen Ländern wie Polen. Von französischen Crews waren aber weiterhin keine Lebenszeichen zu vernehmen. Es wurden ein paar klei-

nere Sachen released, vor allem Compilations und Slide Shows von Supremacy und Typhoon, ein paar durchschnittliche Intros sowie einige Ausgaben des Toxic Mags in sehr unregelmäßigen Abständen. Nicht wirklich viel. Das Scene-Feeling hatte sich in andere Länder verzogen. Ein paar französische Scener wie Dma Sc (Musiker) und Edo (Grafiker) waren immer noch aktiv und arbeiteten an Projekten anderer Crews mit. Ehemalige Mitglieder der Gruppe Hemoroids reaktivierten ihre alte Crew ST Knights und versprachen uns mit Resurrection ein wirklich cooles Demo. Dieses Projekt währte jedoch nicht lange, und am Ende wurde nichts released. Ich selbst malte ein paar Bilder für unser Spiel Trace, das von den Leuten von Typhoon gecodet wurde. Mit Thyrex arbeitete ich zudem an der ersten LOud!-Produktion, unser stark verspätetes GFA Megademo Back in France. Allerdings bin ich nicht sicher, ob man diese Sachen als Atari-Meilensteine bezeichnen kann. Vom "French Touch" war nichts mehr übrig, und all diejenigen, die ihn hervorgebracht hatten, machten nichts mehr.

Im Jahre 2000 gab es erste Anzeichen dafür, dass immer noch so etwas wie eine französische Scene existierte. Equinox brachten überraschend Virtual Escape heraus. Wenn auch sechs Jahre zu spät, konnte es mich in jeder Hinsicht überzeugen (siehe vergangene Ausgabe für mehr Infos). In der Zwischenzeit wachte auch Leonard von Oxygene auf und startete sein Nostalgic'O-Projekt, das einige legendäre Crews zusammentrommeln sollte (französische oder andere Länder), um ein großes Old School-Megademo zusammenzustellen. Am Ende verpasste Nostalgic'O etwas das Ziel: das 3D-Intro war wirklich klasse und die Screens von Leonard mit Grafiken von Mon waren auch cool, folgten jedoch stricktesten Old School-Vorgaben (Dot Objekte, Fraktale, bewegte Sprites,...). Um ehrlich zu sein, war ich wirklich enttäuscht, gerade nachdem ich das tolle Intro gesehen hatte. Die meisten Screens sahen wie viele andere aus, die es schon lange vorher gab. Der zweite französische Beitrag kam von Ben/Overlanders und bot hübsche moderne Effekte mit etwas Feuer und texturierten Objekten. Ich wünschte, wir könnten mal wieder ein komplettes Demo der Overlanders sehen!

Leonard brachte eine weitere ST-Demo während der STNICCC 2000 heraus. Diese Demo nutzt die 3D-Routinen aus dem Nostalgic'O Intro, mit dem Unterschied, dass es diesmal der einzige Effekt ist: ein dreiminütiger Ritt durch 3D-Tunnel und seltsam geformte Räume. Netter Versuch, jedoch nicht die Art von Demo, die ich mir immer und immer wieder ansehe.

Ein weiterer Überlebender der alten Tage war Dune oder besser gesagt deren Coder Chuck. Er veröffentlichte hübsche Old School-Intros wie Memorial oder Paradise, beide an alte Standards angelehnt, ohne neue Effekte. Trotzdem waren alle (alten) Bilder von Mic superb, die Farben genau richtig und die Übergänge gut ausgearbeitet. Der French Touch war also noch nicht ganz tot! Chuck hat auch noch ein hübsches Intro für die letzte Ausgabe des Toxic Mags, das 18 Ausgaben erreichte, programmiert. Last but not least tauchen ein paar kleinere Gruppen wie Idemline, Popsy >>

>> Team, Fla oder Blue auf, die verschiedene Screens oder Demos geringerer Qualität released haben. Erwähnenswert waren auch die ersten Atari-Schritte des talentierten Grafikers Exocet, der aus der PC-Szene kam und uns mit fantastischen Bildern verwöhnte. Auch wenn er nur ein paar lustige GFA Intros released hat, konnte man seine Arbeiten hier und da in verschiedenen ausländischen Produktion sehen. Frisches Blut kam in die Scene, und ich hoffe, Exocet wird noch lange weitermachen.

Die größte und mit Sicherheit gelungenste Überraschung lieferte Sector One. Merke: die aktuelle Mitgliederliste hat nichts mehr mit den „Sector One“-Mitgliedern aus den goldenen Jahren gemein. Trotzdem haben sie ein hübsches, niedliches Spiel namens „Mister Boomer“ released, eine Mischung aus Bomberman und Stone Age. Später veröffentlichten sie FalcAMP, den ersten MP3-Player für den Falcon, und Pie Bill Gates, ein Spiel, bei dem man Torten auf Bill Gates schmeißen muss.

Thyrex und ich veröffentlichten eine weitere GFA-Demo namens „Waiting For the Apocalypse“, was man mehr als Lebenszeichen betrachten sollte und weniger als ein weiteres bahnbrechendes Demo.

Die 2001er-Ausgabe der Error in Line-Party zeigte, dass die französische Scene noch hier war. Dank Sector Ones großartiger ST-Demo Odd Stuff, die in Zusammenarbeit mit Dune entstand. Diese große Produktion brachte das gute alte Feeling einer starken französischen Präsenz (auch wenn nur zwei Crews involviert waren) zurück, mit einem hochqualitativen Demo mit hübschen Bildern, guter Musik und tonnenweise wirklich cooler Effekte.

Die Zukunft? Nun, die Zeit ist gekommen, eine Art Fazit zu ziehen. Wie Ihr gelesen habt, hat sich die französische Scene im Großen und Ganzen wie die europäische Scene entwickelt: erst war sie extrem aktiv und es gab viele Crews, von denen die meisten sich einfach entschieden, gegen 1993-94 ihre Maschinen abzuschalten. Ein paar von ihnen machten auf dem Falcon weiter, jedoch weniger erfolgreich. Trotzdem erinnert man sich noch an ein paar Demos, die es auch wert sind, immer wieder angesehen zu werden. Was jedoch die französische Scene charakterisiert hat, war ihr Design. Der „French Touch“ lässt sich schwer definieren: es geht nicht um eine bestimmte Art von Bildern oder Farben, es geht



Französische Scener im Internet

Bevor ich Euch durch die folgenden URLs browsen lasse, muss ich sagen, dass viele große französische Crews vor langer Zeit aufgehört haben und nie die Chance ergriffen haben, eine Homepage aufzubauen. Zum Glück kann man ihre Produktionen auf der am besten bestückten französischen Archivseite unter „ftp.lip6.fr/pub/atari“ finden.

Wenn Ihr die folgenden Links besucht, werdet Ihr merken, dass ich in diesem Artikel nicht alle Atari-Releases erwähnt habe – wo wäre denn da auch die Überraschung?

Oxygene	leonard.oxg.free.fr
Equinox	equinox.atari.org
Sector One	sectorone.atari.org
Supremacy	supremacy.atari.org
Loud!	stsurvivor.atari.org
Toxic Mag	toxicmag.atari.org
Idemline	idemline.org oder www.idemline.com

mehr darum, dass die ganze Demo gut aussieht und gut klingt. Sicherlich müssen Bilder rein, aber es geht auch darum, sie an die richtige Stelle zu setzen, und sie müssen auf eine originelle Weise erscheinen. Übergänge sind sehr wichtig und setzen der stupiden Aufeinanderfolge von Effekten ohne Zusammenhang ein Einde. Last but not least: die oft sehr fröhliche Musik brachte etwas „mehr“ in diese Demos, vielleicht so etwas wie eine Seele.

Während ich diese Zeilen schreibe, kann ich nicht sagen, wie die Zukunft aussehen mag. Nun ja, ich bin kein Wahrsager. Was ich weiß, ist, dass ich zumindest mit dem aLiVe!-Diskmag aktiv bleiben möchte, und ich denke, dass Ihr auch weiterhin auf coole Musik von Dma Sc, hübsche Bilder von Edo und Exocet und vielleicht eine neue Demo von Sector One zählen könnt – ich sagte vielleicht, lasst den Jungs nach der harten Arbeit an Odd Stuff etwas Zeit!. Die wahre Frage ist: was können wir von französischen Legenden wie Oxygene, Equinox oder Dune erwarten? Nun, die letzte ST-Demo von Oxygene hat uns völlig überrascht, also können wir auf andere Überraschungen hoffen. Und wer den gesamten Odd Stuff-Scrolltext liest, wird erfahren, dass Dune ihr um sieben Jahre verspätete Illusion-Demo veröffentlichen will. Falls dies wahr wird, kriegen wir mit Sicherheit ein tolles Geschenk – die paar Sachen die ich gesehen habe waren fantastisch, obwohl um 1993-94 gecodet!.

Was noch? Nun, es hängt von ehemaligen Scenern ab, aufzuwachen und Dinge zu tun. Wir können nicht für sie entscheiden und sollten nicht vergessen, was sie schon in den letzten Jahren geleistet haben. Trotzdem bin ich mir sicher, dass wir alte Atarianer wieder zum Leben erwecken können, wenn wir selbst aktiver werden. Merke: kein Traum ist vorbei, solange Du entscheidest, dass er immer noch lebendig ist. No dream is over as long as you decide it's still ALIVE... ☐

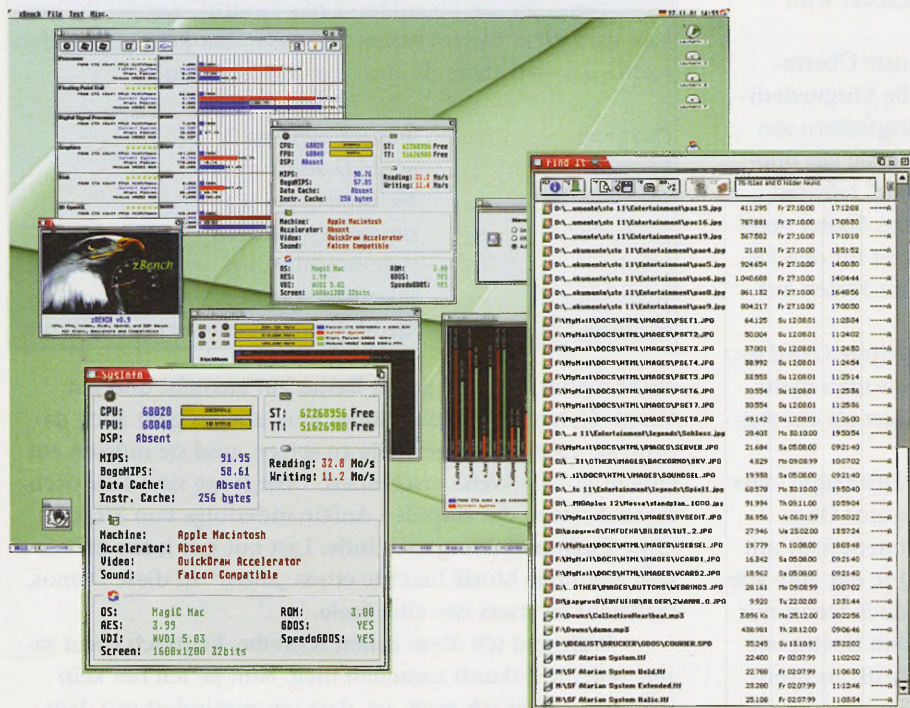
stsurvivor@atari.org
stsurvivor.atari.org

stc-Diskette

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

Unterstützt werden dabei die Auflösungen 640 x 480, 800 x 600 sowie 1024 x 768. Auflösungserweiterungen wie der Screenblaster oder BlowUp bereiten dabei keine Probleme.

Das Testprogramm ist Freeware.



WinSize

WinSize ist ein kleines Tool, das die Größe des ST-Guide-Fensters ermittelt und in der Konfigurationsdatei des Online-Guides festhält.

Die Hilfe-Dateien öffnen sich in Zukunft also immer in derselben Größe, ohne dass die Datei „STGUIDE.INF“ lange mit einem Editor bearbeitet werden muss. WinSize stellt also eine echte Erleichterung dar.

zBench 0.9

Ein weiteres Highlight dieser stc-Diskette ist das Benchmark-Programm zBench. Es analysiert die Geschwindigkeit Ihres Atari-Systems und setzt es in Relation zu anderen Rechnern.

Die Ergebnisse können dabei übersichtlich in einem Balkendiagramm miteinander verglichen werden. Details zur CPU- und Grafikleistung werden in Extra-Fenstern dargestellt, eine Zoom-Funktion sorgt für die Übersicht. Auch die Systemspezifikationen können detailliert abgerufen werden. Diese ganzen Leistungen sind zudem in eine äußerst attraktive GEM-Oberfläche verpackt.

Im Gegensatz zu älteren Tools wie GEMBench unterstützt zBench auch aktuelle Maschinen mit 040- bzw. 060-CPU und Emulationen auf Mac und PC perfekt.

zBench ist Freeware und kann uneingeschränkt eingesetzt werden. Einen umfangreichen Test finden Sie in dieser Ausgabe der st-computer. □

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von DM 10.– inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.– pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatia-mühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. □

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.

Find It 2.04

Wir alle kennen das Problem: Ein tolles Layout verlangt eine ganz bestimmte Grafik, ein Brief soll in einem unverwechselbaren Schriftsatz gehalten sein. Nun geht die große Sucherei auf der Festplatte los: wo waren die Dateien nochmal?

Damit Sie nicht Ordner für Ordner öffnen müssen, gibt es glücklicherweise Suchwerkzeuge. Auch Magic bietet eine Suchfunktion, die allerdings nicht sonderlich komfortabel ist. Find It ist eine Lösung aus Frankreich, die eine äußerst attraktive Programmoberfläche mit umfangreichen Leistungen und einer intuitiven Benutzerführung kombiniert. Die Applikation bietet Filter, die zu findenden Dateien sind nach Datum und Größe zu spezifizieren uvm. Natürlich kann Find It auch als Standard-Suchwerkzeug von anderen Programmen genutzt werden. So ist eine Integration in jinnee problemlos möglich. Wie das geht, erklären wir Ihnen in unserem ausführlichen Test, den Sie in dieser Ausgabe finden.

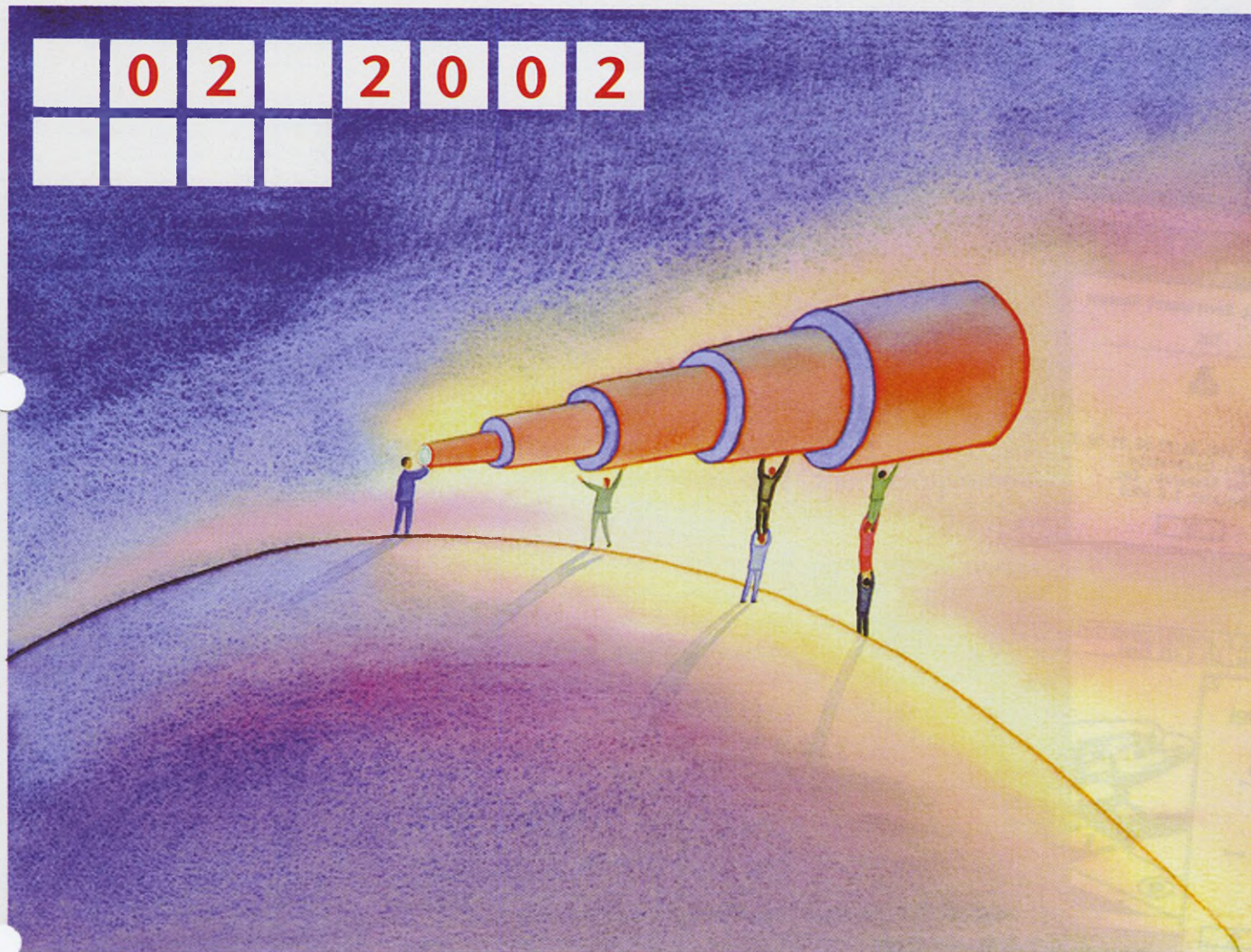
Find It ist Shareware, eine Einzelplatzlizenz kostet EUR 20.–.

Monitor Test

Dieses kleine Programm aus Polen testet VGA-Monitore, die an den Atari Falcon bzw. Atari TT angeschlossen sind.

Ausblick

Die st-computer im Februar 2002



Was bringt das Jahr 2002?

Einmal mehr befürchteten viele Atari-Anwender, dass das zurückliegende Jahr 2002 den endgültigen Tod für das Atari-System bedeuten würde. Und wieder einmal haben sich die Pessimisten getäuscht: Viele neue Pläne wurden geschmiedet, viele neue Träume geweckt. Doch das neue Jahr 2002 muss endlich Ergebnisse bringen. Wir versuchen von den Machern hinter xTOS, Frontier Systems, Czuba Tech und cortex design Prognosen über ihre angekündigten Produkte zu bekommen. □

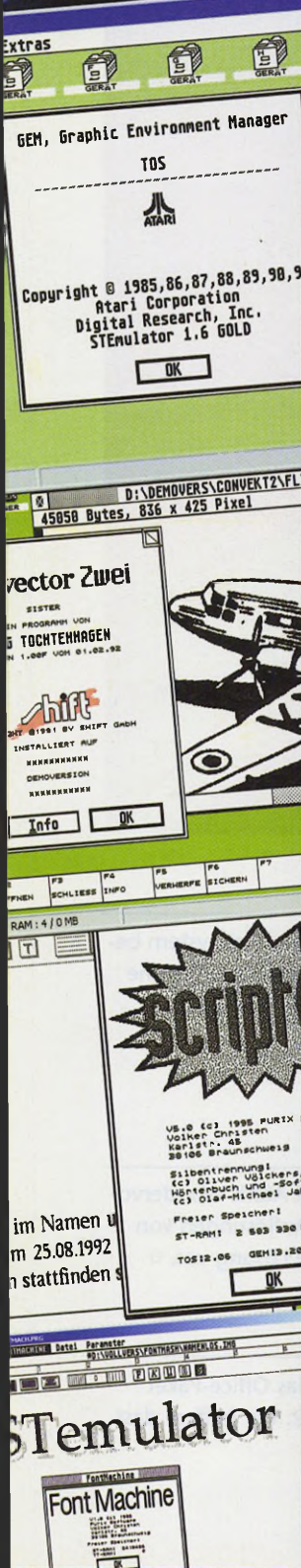
PCI auf dem Atari Falcon

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 haben ein Testexemplar von Frontier Systems erhalten und stellen Ihnen die Lösung vor. □

Reichlich Software für den Atari

Der Atari-Park in Köln brachte einige interessante Neuerscheinungen und Updates auf den Markt. So liegt das Office-Paket papyrus in der Version 9 vor. Auch das professionelle Publishing-Programm Calamus gibt es in der Version SL 2002. Wir hoffen, dass uns eine Testversion noch pünktlich erreicht. □

Ausstieg



Wer ist eigentlich... Thomas Götsch?

Thomas, seit wie vielen Jahren arbeitest Du mit dem Atari?

Ich hab meinen ersten 260 ST im Januar 1986 bei Karstatt gekauft, noch mit Disketten-TOS. Es sind also inzwischen gut 15 Jahre, dass ich mit Atari und TOS etwas zu tun habe.

Ich hatte zuerst einen Sinclair Spectrum irgendwann 1983 gekauft und auf diesem wild in Assembler herumprogrammiert. Dann las ich in der DataWelt (wer kennt die noch?) von einem neuen sagenumwobenen Rechner mit so etwas Seltsamen wie GEM als Betriebssystem. Nachdem ich den Rechner auf der CeBit 85 gesehen hatte, wollte ich ihn dann haben. Der wurde dann irgendwann, nachdem ich etwas zuviel an ihm rumgebastelt hatte, durch einen 520 ST ersetzt. Einen TT oder Falcon habe ich nie gehabt. Ab '93 habe ich dann auch nicht mehr viel aktiv gemacht, bis '95 der erste PC und '97 der Milan kam.

Wann kam für Dich der Entschluss, einen Atari-Emulator zu programmieren?

Wie Linus die Performance und Fähigkeiten seines 386er ausloten wollte, hatte es mir mein Pentium 90@100 und Windows 95 angetan. Ich wollte unbedingt das Programmieren des Systems an einen sinnvollen Projekt lernen. So holte ich mir meine alten 68k-Bücher und das Profibuch und fing an, einen 68K Emulator in x86-Assembler zu schreiben.

Als der STEmulator auf den Markt kam, gab es mit MagiC PC ja bereits einen kommerziellen Emulator auf dem PC-Markt. Warum wolltest Du einen weiteren veröffentlichen?

Mit TOS2WIN und dem Emulator waren es sogar drei. MagiC PC ist zu teuer und ohne das passende NVDI eigentlich unbenutzbar, deshalb haben wir in einem günstigen Emulator, der sich konsequent in Windows einbettet, durchaus ein Marktpotential gesehen. Außerdem hat man mich mit Geld gezwungen (lacht).

Der STEmu ist dafür gedacht, professionelle Programme auszuführen. Es bindet sich in Windows ein und stellt dessen Ressourcen zur Verfügung. Auf das Filesystem, NVDI-Drucker und Schriften kann über die auf modernen TOS-Systemen (NVDI, MiNT) definierten Schnittstellen zugegriffen werden. Außerdem ist er auf Geschwindigkeit getrimmt. Die Freeware-Emulatoren wollen das Original möglichst genau wiedergeben, um hauptsächlich Spiele und Demos zum Laufen zu bringen. Dies ist nicht mein Ziel.

Auf dem Atari-Park in Köln gewährtest Du ein Preview auf die Version 2.0 des STEmulator. Was werden die herausragenden Neuerungen sein?

Hauptsächlich die Modularität und der Zugriff auf das darunterliegende Hostsystem. Die Modularität deshalb, da es so einfacher ist, Bugfixes anzubringen und weitere Features einzubauen. Die Unterstützung von nachladbaren nativen x86-Modulen ermöglicht es Entwicklern, aus GFA Basic oder PureC eigene x86-Routinen aufzurufen. Diese Routinen können dann ihrerseits auch wieder 68k-Routinen im STEmu-Kernel aufrufen. Auf dieser Basis ist es dann möglich, dass der 2.0 eine 68LC040 CPU, eine FPU, TOS 4.04, einen direkten XHDI-Laufwerkszugriff und anderes bekommt. Eventuell klappt es auch mit der Soundchip-Ausgabe, sonst wird das Modul nachgeliefert.

Das sieht ja alles nach einem Falcon-Emulator aus, es fehlt eigentlich nur noch eine DSP-Emulation. Ist auch mit diesem Modul bald zu rechnen?

Von mir nicht, aber vielleicht hat Frontier Systems oder einer der Déesse-Anwender Lust, ein Modul dafür zu schreiben. Die Möglichkeiten dafür sind mit der 2.0 gegeben.

Welche Plattform eignet sich eigentlich Deiner Meinung nach besser als Hostsystem für ein Atari-Environment? Der PC oder der Macintosh?

Im Prinzip alle, da heutzutage Prozessoren schnell genug sind. Allerdings ist aus historischen und architektonischen Gründen die PowerPC-CPU deutlich besser geeignet, einen 68k-Prozessor zu emulieren. Die heutigen Betriebssysteme sind gleichwertig.

Wie siehst Du Projekte wie ARAnyM?

Sehr interessant. Das Konzept ist gut, und die Leute die daran arbeiten, haben Ahnung und sind motiviert. Mal sehen, was da noch kommt. Allerdings habe ich mit Linux nicht viel am Hut. Das läuft auf meinem Rechner nur als Emulation im Window. ◻

Thomas Götsch ist Entwickler des STEmulator, arbeitete am Milan-Projekt und ist Mitarbeiter von falkemedia.

MACLIFE Mehr Wissen, mehr Software!

Jeden Monat mit der exklusiven
Leser-CD im Heft



ACHTUNG:

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

Ihre Prämie:

1 Jahr Mac-Wissen auf über 1000 Seiten!



Für Werber

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

Bestellen Sie gleich heute:

Tel. +49 (0431) 200 766-0

Fax +49 (0431) 209 903-5

E-Mail: abo@maclife.de

Weitere Angebote unter www.maclife.de/abonnement

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

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

Ihre Vorteile

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

N.AES

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

2.0

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

PC-Version 169,-
(incl. STEmulator)

**Rational
Sounds 2**

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

79,-

Hertz ~ Ware

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

ab 99,-

**GEM-TV
Milan**

(Hauptpage PCI TV-Karte
für Milan Computer)

398,-

+++ lieferbar +++
Speed-Maus
für alle ATARIs

59,-

woller systeme

Grunewaldstraße 39
10825 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288
<http://www.woller.com>

...alles für den ATARI im Sommer...