

— atari-computing heute —

st-computer

Ausgabe 02-2002
st-computer.net

Tragbar: MagiCMac 6.2 auf dem iBook



PREVIEW: ARTHUR2002 • PREVIEW: ORGANIZER, DER NEUE TERMINPLANER FÜR DEN ATARI
ARANYM: DER ATARI AUF ALLEN MASCHINEN? • JETZT BESTELLEN: STCD 02-2002

Mainstream habe ich satt.

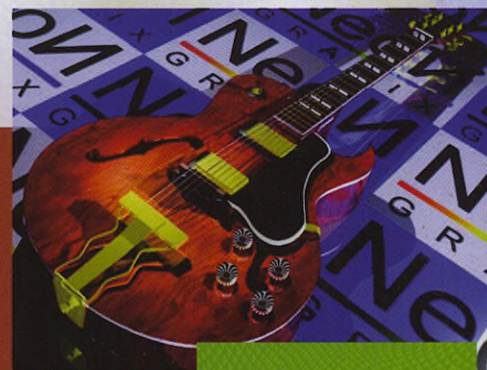


st-computer – Freunde werben Freunde

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

Ihre Belohnung!

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



THE ESSENCE
whitebox 95-99

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 EUR 50.-. 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 EUR 50.-

Kontonummer

Blz

Bankinstitut

▣ Zahlung gegen Rechnung, 11 Hefte für EUR 50.-

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 abschicken 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

Atari Teenage Riot

Gegen Ende der Achtziger fand die boomende Acid-Welle auch ihren Weg nach West-Berlin. Alec Empire, damals Mitglied der Berliner Punk-Band „Die Kinder“, bewegte sich fast ausschließlich in Punkkreisen, beobachtete aber, dass diese Szene immer unpolitischer wurde. 1988 kam er das erste Mal mit Acid House in Kontakt und war sofort von dessen Unkonventionalität begeistert. Empire begann als DJ aufzulegen und veröffentlichte bis 1991 zwanzig EPs und zwei Alben.

Während dieser Zeit lernte er Carl Crack und Hanin Elias kennen, die auch beide in der Berliner Technoszene aktiv waren. Alle drei verband der tiefe Hass auf die Wandlung des einst so alternativen Techno in eine Mainstreamkategorie, die es schon in die CD-Regale der Supermärkte geschafft hatte. Man beschloss 1992 eine neue Band namens „Atari Teenage Riot“ zu gründen, deren Ziel es war, eine völlig neue Musikrichtung zu kreieren, die es schaffen sollte, dieselbe Aufregung zu versprühen, die alle drei Bandmitglieder gespürt hatten, als sie das erste Mal Punk, Hip Hop oder Techno hörten. Das Ergebnis war eine Art Krach-Techno, von den Kritikern zwar groß gefeiert, für den Normalo aber eine kaum auszuhaltende Qual für die Ohren. «Noise ist der Schlüssel – das Leben ist voll von Noise- nur der Tod ist ruhig» (Alec Empire).

Das politische Statement war außerdem ein wichtiges Ziel der Band. «Bei Atari Teenage Riot geht es darum, gegen das politische System in dieser Welt anzukämpfen. Wir sind da, um die von den Medien und der Unterhaltungsbranche vorgetäuschte Harmonie zu zerstören», schreibt Alec Empire in der Philosophie der Band. Eine neue und aufregende Musik sollte also die Massen aufmerksam machen und dabei als politisches Sprachrohr dienen.

Im Jahre 1992 wurde dann auch die erste Single „Hetzjagd auf Nazis“ auf dem Indie-Label Force Ink. veröffentlicht. Es folgen Support-Touren auf der ganzen Welt, u.a. für die Nuschelgesanglegende Dinosaur Jr. Bald wurde auch das englische Label Phonogram auf die Band aufmerksam. ATR nutzten die Chance und brachten unter Phonogram zwei EPs und eine 12"-Single auf den Markt. Als das Label die Band aber zu einem kommerziellen Act machen möchte, krallen die Berliner sich den Vorschuss für ein geplantes Album und gründen damit ihr eigenes Label „Digital Hardcore Recordings“, auf dem sie 1995 auch hier erstes Album „Delete Yourself“ veröffentlichen.

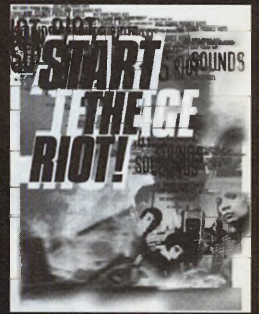
Auch in Amerika machte die neue Musik Furore, und so klopfte 1996 der Chef des Beastie Boys-Label „Grand Royal“, Mike D., an – man unterzeichnete einen Vertrag. Über Grand Royal werden einige 7-Inches von ATR und anderen Digital Hardcore Recordings-Acts weltweit released. Darunter befindet sich auch die Skandal-Single „Deutschland Has Gotta Die“.

Ein Jahr später kommt das neue Album „The Future Of War“ auf den Markt, und Atari Teenage Riot entwickeln sich zum weltweit gefragten Act. Zusammen mit „Slayer“ nimmt man für den Spawn-Soundtrack den Song „No Remorse (I wanna Die)“ auf, und von „Rage Against The Machine“ wird man als Support für ihre US-Tour eingeladen. Was man verständlicherweise sehr gerne annimmt. Ende des Jahres stößt dann noch Nic Endo zur Band, die bereits bei Digital Hardcore-Act Fatal zu Gange ist.

1999 trennt man sich wieder von Grand Royal und released wieder über das eigene Label das neue Album „60 Seconds Wipe Out“. Auf der dazugehörigen Tour darf man zwischendurch als Vorgruppe von „Nine Inch Nails“ auf die Bühne und beendet diese Tour mit einem Konzert in der London Brixton Academy, welches 2000 als Live-Album in den Läden steht. Auf der CD befindet sich allerdings nur ein 26 Minuten langer Track, der mit dem Worten «endloser Krach» bestes beschrieben ist.

Nach Beendigung der Tour im März 2000 gab es große Differenzen zwischen der Band und MC Carl Crack, der schon seit längerem unter psychischen Problem litt. Crack kündigt an, sich längerfristig in psychische Behandlung zu geben. Atari Teenage Riot beschließen, die Band für ein Jahr ruhen zu lassen. Im September 2001 findet man Carl Crack tot in seiner Wohnung. Die weitere Zukunft der Band steht offen.

Interessant bleibt ein Besuch auf der offiziellen Webseite [1] der Band. Unter „Equipment - Fuck The Shit Up“ findet sich eine Einführung in das Equipment. Ein Atari ST bildet das Zentrum. ▣





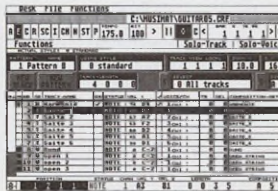
03



10



12



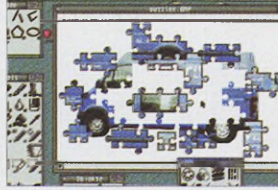
36



40



46



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications, Foto: © Apple Computer
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Atari Teenage Riot
- 05 **Editorial** Gesucht: Kopf und Herz
- 06 **Briefe an die stc** Zuschriften, Meinungen, Fragen
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 02-1992
- 10 **Synth-News** Neues aus der MIDI-Welt
- 11 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 12 **Das Buch der Liebe?** MagiCMac 6.2 auf Apples neuem iBook
- 18 **What do you do in your...** spareTIME? Preview auf die neue Version
- 19 **Kleinanzeigen** Bieten und Suchen in der st-computer
- 20 **Windom** Die neue GEM-Bibliothek aus Frankreich unter dem fachkundigen Auge
- 24 **Interview-Zeit** Rafal Kawecki im Gespräch mit der st-computer
- 27 **Impressum** Das ist die st-computer
- 28 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 32 **Hardware** DRAM-Speicher genauer erklärt
- 36 **MIDI** Simon ST zaubert Kompositionen aus dem ST in den Synthesizer
- 38 **Web-Programmierung auf dem Atari** Teil 9 unseres Einsteiger-Workshops
- 40 **stCD** Frische Software von der runden Scheibe
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 44 **Arthur2002** Preview auf die kommende Version des Übersetzungsprogramms
- 46 **Oranizer** Preview auf den brandneuen Terminplaner aus Frankreich
- 48 **Euro-Translator** Kurse im Griff behalten mit dem Atari
- 50 **ARAnyM** Der virtuelle Atari in jeder Maschine?
- 53 **Atari im Netz** Surftipps rund um den Atari von der Redaktion
- 54 **Tricks in Bildern** Künstlerisches Puzzlen am Atari
- 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... Johanna Bindgen?



Sie erreichen uns:

- Redaktion st-computer
- Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69
- Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr
- Fr 10-12 Uhr
- info@st-computer.net, st-computer.net
- Abobetreuung und Vertrieb
- Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 09 03 5
- info@falkemedia.de, falkemedia.de



«Gesucht: Kopf und Herz»

Ich habe die Mogelpackungen satt

In den letzten Jahren hat es in der Computerwelt viele neue Eindrücke gegeben, und das Jahr 2002 verspricht hier keine Ausnahme zu machen. Die „großen“ kommerziellen Betriebssysteme Windows und Mac OS haben Nachfahren bekommen, dessen Vorzüge durch ausgeklügelte Werbestrategien auch dem letzten Hinterwäldler eingetrommelt werden sollten. Die Sympathieverteilung hat dabei zu etwas ungerechten Auswüchsen geführt. Während Apple eigentlich nichts weiter machte, als endlich ein stabiles und wirklich multitaskingfähiges Betriebssystem ohne elementar neue Ansätze vorzustellen und für Selbstverständlichkeiten in den Himmel gelobt wurde, ernteten wirklich neue Benutzungskonzepte bei Microsofts Windows XP nur allzu wenig Aufmerksamkeit, da diese in der teilweise berechtigten Aufregung über Ausspionierung und Sicherheitslücken fast gänzlich untergingen.

In diesen Tagen hat Apple einen Nachfolger seines erfolgreichen iMacs vorgestellt, einem Rechner, der vor fast 4 Jahren für etwas gesorgt hat, was neudeutsch als „Hype“ bezeichnet wird. Ob die scherzhaft als „Stehlampe“ bezeichnete Konstruktion diesen Erfolg wiederholen kann, bleibt bei nicht unerheblichen Preisen fraglich, zumal die GHz-Grenze, die der PC schon lange belächelt, bei Apple immer noch nicht überschritten ist. Die Diskussion über die „MHz-Lüge“ ist müßig, denn der Käufer wird immer nach den blanken Daten auf dem Papier entscheiden. Der Mac-Hersteller aus Kalifornien setzt etwas anderes dagegen: auffälliges Design und damit den Anschein der Innovation.

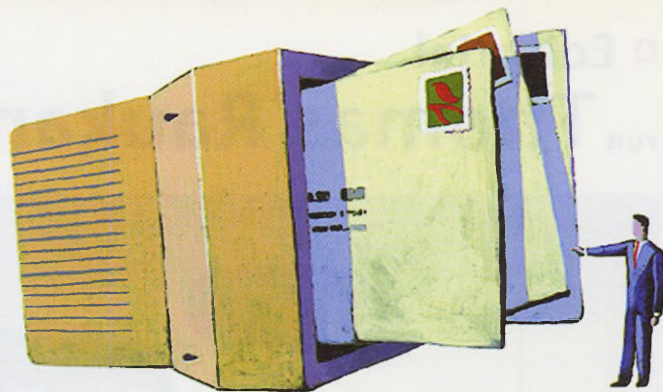
Letztendlich trifft aber auf Apple derselbe Vorwurf zu, den die eingeschworene Fanschar berechtigterweise schon lange den PC-Anwendern macht: im Grunde werden Mogelpackungen verkauft. Beim PC werden nur immer wieder die Pferdestärken nach oben geschraubt, beim Mac wird die Verpackung geändert. Aber je frustrierter ich die geradezu endlosen Bootphasen eines neuen, superschicken Mac OS X oder eines Windows XP betrachte, umso mehr Sehnsucht habe ich nach echter Innovation: nach Computern, die wieder 2 Sekunden nach dem Einschalten benutzbar sind, nach Programmen, die schlank und elegant sind und ihre Daten nicht quer über die Festplatte verstreuen. Ich möchte wieder einen Computer haben, der Kopf und Herz überzeugt. Eigentlich sehne ich mich wieder nach einem Atari...

Ihr Thomas Raukamp

❑ Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen.

Richten Sie Ihre Leserpost an *st-computer*, c/o
thomas raukamp communications, Ohldörp 2,
D-24783 Osterrönfeld, thomas@st-computer.net.



❑ Atari auf Trikot

Anlässlich des Champion-League Spieles Leverkusen gegen Lyon konnte ich erkennen, dass Lyon Trikotwerbung für Atari macht. Meines Wissens gibt es doch die Firma Atari gar nicht mehr. Wissen Sie, was dahintersteckt?

Dieter Schöbe, per E-Mail

Nach dem Leverkusen-Spiel erreichten uns tatsächlich Dutzende von Anfragen nach dem Hintergrund der Atari-Werbung auf den Trikots der französischen Spitzenmannschaft Olympique Lyonnais. Lyon hat einen Werbevertrag mit dem französischen Spielemulti Infogrames geschlossen, der der derzeitige Rechteinhaber an den Atari-Lizenzen ist. Infogrames nutzt die Trikots des Vereins, um Werbung für seine Marke Atari zu machen. Gerüchten zufolge erwägt man sogar, das komplette Unternehmen in Atari umzubenennen. Übrigens können Sie die Trikots auch im Online-Shop von Olympique Lyonnais (olympiquelyonnais.com) bestellen. **Red.**



❑ Arabesque unter MagiCMac

Was muß ich machen, damit der Apple Macintosh G4 unter MagiCMac beim Start von Arabesque 2 nicht stehenbleibt?

Natürlich befragte ich auch Application Systems Heidelberg, hierüber. Die Antwort: «Arabesque war ein Konkurrenzprodukt zu unseren Grafikprogrammen, und deshalb kennen wir uns mit diesem Programm gar nicht aus und können Ihnen deshalb auch nicht helfen.» Im Übrigen würden sie sich jetzt nur noch mit dem Portieren und Programmieren von Spielen für den Mac beschäftigen. Mit Atari liefere schon lange nichts mehr. Mich verwundert nur, dass entweder Jörg Tochtenhagen oder Joachim Kupke (die Programmierer von Arabesque 2) jetzt bei Application Systems arbeiten.

Wissen Sie Rat oder jemanden, der mir weiterhilft?

Wolfgang Schröder, per E-Mail

Leider haben auch wir keinerlei Erfahrungen mit Arabesque unter MagiCMac. Experimentieren Sie in den Voreinstellungen von MagiCMac mit der Speicherzuteilung im unteren I/O-Bereich. Sorgen Sie probierhalber dafür, dass dieser für Programme nutzbar ist. Sollten Sie so keinen Erfolg haben, müssen wir die Frage an unsere Leser weiterreichen. Vielleicht weiß hier jemand Bescheid? **Red.**

❑ Probleme mit MiNT

Ich freue mich jeden Monat auf das Erscheinen Ihrer Zeitschrift.

Da ich seit 1986 mit dem Atari ST verbunden bin, versuche ich mich in diesen Zeiten neu auszurichten. Meine Antwort ist ein neuer iMac, da der Milan 060 nun doch nicht erscheint. In meinem häuslichen Netzwerk aus sechs Stationen, von denen ein ATARI Mega ST als Server für Fax und Mailbox seit zwei Jahren seinen Dienst tut, soll nun das Midicom streckenweise durch das Ethernet ersetzt werden. Dies gestaltet sich trotz MiNT und Ihrem Kurs „MiNTnet für Dummies“ nicht so einfach, wie es sonst beim Atari gewohnt. Da ich zwar als Ingenieur für Mikrokontrolller Baugruppen die Hardware verstehe, habe ich nicht mehr die Zeit und die guten Freunde wie früher, um die anstehenden Probleme zu lösen. Ein Installationsprogramm, wie es wohl bei der leider nicht mehr verfügbaren „Mint Distribution '98“ vorhanden war, oder der noch nicht verfügbare GEM-Installer wären da eine gute Lösung. Die Auswahl der nötigen Programmpakete dazu sind für einen Anwender, der ein paar Jahre raus ist, nicht so leicht zu durchschauen. Ich >>

>> würde mir wünschen, ein Forum einzurichten, in dem die Integrationsmöglichkeiten des Atari in ein bestehendes PC- oder Mac-Netzwerk diskutiert werden.

Carsten Hertzberg, per E-Mail

Vielen Dank für Ihre Zuschrift. Die MiNT '98-CD-ROM steht in der aktuellen Version 1.2 bereit. Sie bietet zahlreiche Verbesserungen, zum Beispiel aktualisierte Kernels und Dateisysteme und ein fehlerbereinigtes Samba-Paket. Der Anschaffungspreis beträgt EUR 51.-.

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 kostenlose Distribution unter ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm. Red.

❑ 2000 Rechner von Merlancia?

Merlancia hat bekanntgegeben, dass mindestens 2000 Einheiten eines TOS-Rechners auf G4-Basis verkauft werden müssten, damit das System lukrativ wäre. Auf unserer Webseite st-computer.net fragten wir daher, ob unsere Leser diese Zahl für realistisch hielten. Wir möchten Ihnen einige Antworten nicht vorenthalten. Red.

Zur Frage, ob der Verkauf von 2000 TOS-Merlancias realistisch ist: Ich denke eher nein, da dafür die Maschine zu teuer ist und damit das Preis-/Leistungs-Verhältnis nicht mehr stimmen dürfte. Ein TOS-Rechner ist primär ein Freizeitgerät für persönliche Nutzung und weniger ein Profi-Gerät (außer im Audio-Bereich, aber so viele überzeugte Studios wird es wohl nicht mehr geben; die Zeitschrift „Keyboards“ müsste ihn dann vorstellen und ihre Leser befragen).

Andererseits erstarkt gerade die Hoffnung auf einen PPC-unabhängigen Weg mit dem xTOS-Projekt, welcher zudem preislich ansprechender gestaltet zu sein scheint. Diese Hoffnung dürfte real einer angestrebten Verkaufszahl von 2000 im Wege stehen, außer wenn Merlancia hier einen (extrem) langen Atem beweist. Ich stelle mir auch hierzu die Frage, in welchem Zeitraum man eigentlich 2000 Amiga-Merlancias abzusetzen hofft?

Gunther Beninde, via E-Mail

Ich selbst bin zwar schon vor einigen Jahren mit MagiCMac auf den Macintosh umgestiegen, verwende aber bis heute noch einige TOS-Programme. Vor allem habe ich einen riesigen Berg von Dokumenten, die mit TOS-Programmen erstellt wurden und nicht mit Mac-Programme gelesen und weiter genutzt werden können. Schon deshalb habe ich geplant, wegen der Unsicherheit über die Kompatibilität von MagiCMac mit Mac OS X und zukünftigen Betriebssystemversionen mir einen alten kompatiblen Rechner zu besorgen. Ich könnte mir aber sehr gut vorstellen, dass ich mir auch einen Atari-Kompatiblen mit G4-Board kaufen würde.

Ob sich 2000 Käufer finden lassen, ist letztlich eine Frage des Bekanntheitsgrades. Es gibt mit Sicherheit ausreichend aktive und ehemalige Atarianer, die inzwischen genug Geld verdienen, um sich dieses Abenteuer zu leisten.

H. Lohmeyer, via E-Mail

Ich denke nicht, dass sich 2000 Einheiten realisieren lassen, das gibt der Markt selbst bei optimistischer Einschätzung nicht her.

Michael, per E-Mail

❑ MagiCMac auf Umax-Rechnern

Auf Ihrer Homepage fordern Sie dazu auf, Erfahrungsberichte zum auf der Messe erstandenen Umax-Clone zu schicken, deshalb hier die Mail. Mein erster Eindruck ist sehr positiv, wenn auch ein VGA-Monitor Adapter im Lieferumfang fehlte, aber ich hatte noch einen alten in der Schublade. Der Rechner gefällt mir gut, er ist sehr schnell und er ist mit sehr viel Software geliefert worden.

Ansonsten kann ich nur sagen: Macht weiter so!

Peter Korff per E-Mail

Neues von Calamus

Aktuelle lite edition und neue Module

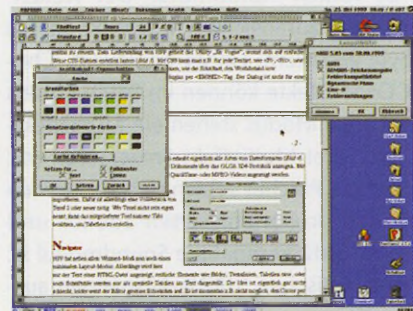
Auch die aktuelle Version 2002 des professionellen Publishing-Programms Calamus SL steht nun in einer lite-Version zum Herunterladen bereit. Calamus SL2002 lite wird als Shareware veröffentlicht und kann 30 Tage uneingeschränkt genutzt werden. Danach wird eine Einzelplatzlizenz von EUR 50.- fällig. Der Upgrade-Preis von der SL2000 lite edition auf die neue SL2002 lite edition beträgt ebenfalls 50 EUR. Wer sich seit dem 01.12.2001 registrieren ließ, erhält von invers Software in Kürze kostenlos einen neuen Matchcode für SL2002 lite edition.

PSD-Import ist ein spezieller Importtreiber für Adobe Photoshop-Bilddateien im Calamus SL2002. Er importiert nicht nur PSD-Bilder der verschiedensten Farbräume und Auflösungen, sondern unterstützt auch diverse Kompressionsverfahren. Für eventuell vorhandene Zusatz-Ebenen (zum Beispiel für Masken oder Beschneidungspfade) erzeugt er separate Bildrahmen auf der Dokumentseite, die sofort weiterbenutzt werden können.

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

Weiterentwicklung von papyrus

Version 10 nicht sicher



Eine Version 10 des bisherigen Vorzeige-Programms papyrus OFFICE für die Atari-Plattform steht derzeit in den Sternen. Wie R.O.M. logicware erklärte, hängt die Weiterführung von papyrus für den

Atari davon ab, ob dessen GNU C++ Compiler den neuen Sourcecode nach der kompletten Umstellung von papyrus auf C++ kompilieren kann. Schwierig werden dabei auch die diversen Assembler-Codeteile, die papyrus für den Atari trägt, um auf den im Hardware-Vergleich schwächeren Atari-Maschinen (oder auch bremsenden Emulatoren) ausreichend schlank und schnell laufen zu können.

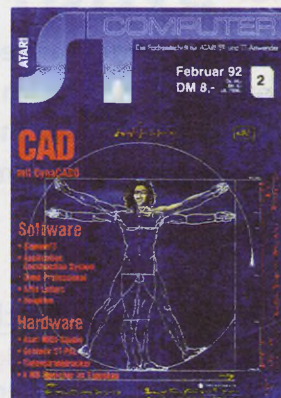
Hinzu kommt laut der Berliner Entwicklungsschmiede die Tatsache, dass für die Atari-Version von papyrus derzeit nur 50 Vorbestellungen vorlägen, was die wirtschaftliche Rentabilität weiter mindert. R.O.M. weist aber gleichzeitig darauf hin, dass die Weiterentwicklung von dem technischen Problem abhinge und man gern dem "Mutter-System" die Treue halten würde, sofern dies nicht die Weiterentwicklung von papyrus auf anderen Plattformen behindern würde.

Noch im Frühjahr soll die langerwartet Macintosh-Version des Office-Pakets vorgestellt werden. >>

Vor 10 Jahren - die st-computer 02-1992

Retro-Stimmung

Professionell ging es beim Titelthema der st-computer vom Februar 1992 zu. Das „große“ DynaCADD, lange Zeit Marktführer bei CAD-Programmen, lag auch in getrennten Versionen für Atari ST und TT vor. Ganze 7 Seiten opferte das damalige Team dem hervorragenden Programm, das auf dem Atari noch heute viele Freunde hat – kein Wunder, auf einem Atari TT mit Großbildschirm lässt sich damit immer noch hervorragend arbeiten. Allein schon der Blick auf die diversen Screenshots offenbarte, wie mächtig der Funktionsumfang von DynaCADD war.



Professionelle Anwender sprach auch ein neues DTP-Programm aus der Schweiz an: Didot Professional sollte dem Platzhirschen Calamus gehörig Konkurrenz machen. Neben den reinen Layout-Funktionen bot das Programmpaket auch integrierte Bearbeitungsmöglichkeiten für Vektor- und Rasterbilder. Später sollte das Produkt noch einige Updates unter dem Namen „DA's Layout“ bekommen und auch für den Macintosh veröffentlicht werden. Auf dem Atari konnte es sich jedoch nie so nachhaltig durchsetzen wie der große Calamus.

Lange Wartezeiten auf Programme mussten Atari-Anwender auch in den Hochzeiten des Systems einplanen. Ganze 4 Jahre ließ sich ASH Zeit für die Version 3 ihrer Textverarbeitung Signum! Auf 5 Seiten führte die stc in das besonders im wissenschaftlichen Bereich beliebte Programm ein.

Neues gab es Anfang 1992 auch von Atari selbst zu melden: das Unternehmen packte für den europäischen Markt seinen 1040 ST^E (1 MByte) mit dem Keyboard Kawai MS-710 und dem sehr an Cubase angelehnten Sequenzer Happy Music zusammen, um das ganze Paket als „Atari MIDI-Studio“ für Musikeinsteiger zu verkaufen. Alles zusammen kostete nicht einmal DEM 1500.-, wahrlich ein interessantes Angebot. Immerhin war der ST^E schon „solo“ damals fast so teuer.

Eine Revolution in der Programmentwicklung erwartete Atari-Entwickler auch noch: das Application Construction Set lag in der ersten Fassung vor und erlaubte das leichte Stricken professioneller Oberflächen. Hersteller: die gute alte Firma MAXON. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

>> papyrus OFFICE 9.10 für den Atari soll in den kommenden Tagen ausgeliefert werden.

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

□ Synth-News

Leserumfragen haben ergeben, dass der Atari immer noch gern im Studio eingesetzt wird. Daher werden wir in Zukunft den MIDI- und Synthesizer-Markt mit offenen Augen beobachten.

□ Nordlead 3 als Rackversion

Expander-Version des erfolgreichen Synthesizers Clavia stellte die Rack-Version des Synthesizer-Boliden Nord Lead 3 vor.



Die einzigen Unterschiede des Nord Rack 3 zu seinem großen Bruder sind die fehlende Tastatur, der Pitch-Stick, das Modulation-Wheel und der Control-Pedal-Input. Der 24-stimmige Synthesizer kommt in einem 19-Zoll-Gehäuse daher und belegt 5 Höheneinheiten im heimischen Rack. □
clavia.se

□ Roland stellt neuen Synthesizer vor

Sounds für den Desktop

Mit dem SH-32 stellt Roland einen Desktop-Synthesizer vor, der 32-stimmig ist und 4-fach multitimbral arbeitet. Der Analog-Modelling-Synthesizer mit seinen integrierten Effekten soll speziell auf die Emulation klassischer Sounds ausgerichtet sein.

Pro Stimme bietet der SH-32 zwei Oszillatoren mit den Wellenformen Saw, Square, Pulse und 72 weiteren Typen. Zusätzlich kommen in jedem Part ein Filter und eine Lautstärken-Hüllkurve zum Einsatz. Das Besondere ist, dass die vierte Stimme als Rhythm-Set genutzt werden kann, um Sounds der bekannten Rhythmus-Maschinen TR-808 und TR-909 zu emulieren. Auf der Oberfläche sollen alle Funktionen sofort erreichbar sein und die unteren 13 Tasten fungieren gleichzeitig als Mini-Keyboard, so dass keine externe Hardware gebraucht wird. Außerdem hält der SH-32 noch eine Reihe von Effekten wie bei-



spielsweise Stereo-EQ, eine EZ-Filter, AutoWah, Overdrive, Limiter und Gated Reverb bereit.

Der neue Desktop-Synthesizer von Roland soll voraussichtlich zu Beginn dieses Jahres auf den Markt kommen. □
rolandmusik.de

□ Roland XV-5050 erhältlich

Neues Klangmodul für das Studio

Der neue XV-5050 von Roland, ein auf dem XV-5080 basierendes Soundmodul, soll speziell auf computergesteuerte Recording-Systeme abgestimmt sein.

Er besitzt eine 64-stimmige Klangerzeugung mit 4-Tone-Multiplex-Synthese und ist 16fach multitimbral. Der Wellenform-Speicher lässt sich mit zwei zusätzlichen Expansion Boards der SRX-Serie auf 192 MByte erweitern. Ein 24-Bit-Reverb, Chorus, 90 Multieffekte und COSM-Effekte können im Patch Modus genutzt werden. Im Performance Modus stehen ein Multieffekt-Prozessor mit 90 Typen oder drei Multieffekt-Prozessoren mit 50 Typen zur Verfügung und die Patches setzen sich zusammen aus Sounds des XV-5080, neu programmierten Sounds und Patches aus dem Fantom. Das GM2-kompatible Soundmodul ist außerdem mit koaxialen und optischen S/PDIF-Ausgängen ausgestattet und wandelt in 24 Bit. □

rolandmusik.de

□ M.A.R.S.

Analoger Synthesizer von Vermona

Der Mephisto bekommt eine kleine Schwester: Den M.A.R.S. (Monophonic-Analog-Rack-Synthesizer). Hierbei handelt es sich um einen klassisch aufgebauten, monophonen Synthesizer im 19"-Format auf nur einer Höheneinheit.

Dreieck, Sinus 1, Sinus 2 und Sample & Hold, die in ihrer Symmetrie verändert werden können. LFO1 ist mit einer eigenen, vorausgehenden Attack- und Decay-Hüllkurve ausgestattet.

Der neue Synthesizer sollte ab sofort im Musik-Fachhandel erhältlich sein. □
marsynth.de

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://aattack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://aattack.maiva.cz/
Aniplayer	2.18	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/ff/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	ja	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
AtariCQ	0.152	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.22	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
RASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2002	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.55	ja	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junkier/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
Chrysalis	1.1	ja	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	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/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.7.0	ja	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMINT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
Gaston	1.0	nein	alle	Rezeptdatenbank	http://www.ppp-software.de/
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/ff/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	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.5	ja	alle	Text-/HTML-Konverter	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.mani.de/programs/
JaNE	2.04fl	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kaffe	0.9.1	nein	MinT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	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	nein	alle	Email-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MinT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MinTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.832	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.53	ja	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
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/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.01	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chex.com/lrd/
Porthos	1.28	ja	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
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.dienier/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.30	ja	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	ja	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.20	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.936	ja	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.9	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.



Das Buch der Liebe?

Da Atari nur wenige STBooks produzierte, waren Emulationen auf Mac-Laptops schon immer ein Renner. Wir testeten das Atari-Feeling auf dem neuen Schmuckstück von Apple.

Apples iBook und MagiCMac

Text und Begeisterung: Thomas Raukamp

Das war keine ganz leichte Zeit für den Ästheten: als Apple die damals ersten iBooks quasi als portable Version des iMac auf den Markt schmiss, lobten Presse und Kunden dieses Stück Plastik als Geniestreich modernen Designs. Beim armen Schreiberling dieses Artikels machten sich hingegen bemitleidenswerte Zweifel am eigenen Geschmack breit, konnte er sich doch nicht entscheiden, ob er das flotte Endresultat der Apple-Denkschmiede eher wohlwollend mit einer Designertasche für Damen oder abwertend mit einem erschreckend bunten Klodeckel vergleichen sollte. Je länger das gewöhnungsbedürftige Gerät jedoch auf dem Markt

war, umso frappierender wurde die Ähnlichkeit mit der WC-Einrichtung.

Im vergangenen Jahr hatte die Firma aus Cupertino dann endlich ein Einsehen: das iBook wurde runderneuert und in das silber schimmernde neue Apple-Design integriert. Außerdem wurden dem „kleinen“ Apple-Notebook neue Flügel – sprich: Prozessorstärken – gegönnt. Bis zu 600 MHz ist nun der PowerPC G3 schnell.

Inneneinrichtung. Kommen wir also zunächst zu den inneren Werten, denn die sind ja angeblich viel wichtiger als das Äußere. Wie erwähnt werkelt auch im neuen iBook immer noch ein G3-Prozessor auf der Platine, der mit bis zu 600 MHz getaktet ist. Der Systembus ist bis zu 100 MHz schnell, vorher brachte er es nur auf 66 MHz. Auch in der RAM-Ausstattung hat Apple >>

>> ein Einsehen gehabt. Im Zuge der Einführung des neuen Betriebssystems Mac OS X werden jedem iBook nun ab Werk 128 MBytes statt bisher nur 64 MBytes RAM gegönnt – für nicht allzu anspruchsvolle Nutzung unter Mac OS 9.x (und das werden bis auf weiteres alle Atari-Anwender nutzen müssen) ein durchaus passabler Wert.

Als Grafikhardware kommt der RAGE Mobility 128 von ATI zum Einsatz. Dieser Chip garantiert hohe Auflösungen bei hoher Leistung auch im 3D-Bereich, wobei letzterer Punkt für Atari-Anwender natürlich absolut zweitrangig ist. Der LCD-Bildschirm des iBook setzt weitere Grenzen: der ATI-Chip kann nicht voll ausgereizt werden, da das Display nur Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Bildpunkten mitmacht, was gegenüber den 800 x 600 Pixeln des Vorläufers jedoch schon ein richtiger Gewinn ist.

Apropos Bildschirm: dieser ist nun 12.1 Zoll (30.7 cm) groß, das Display des alten iBooks brachte es nur auf 10 Zoll. Nun denken Sie aber bei 12-Zoll-Bildschirmen bitte nicht an das gute, aber doch recht kleine „Schlüsselloch“ SM 124 von Atari. Ein LCD-Bildschirm ist natürlich total flach, was einer vergleichbaren Diagonale von 14 Zoll auf einem Röhrenmonitor entspricht. Hinzu kommt, dass der Schirm des iBook natürlich konsequent genutzt wird – Trauerländer wie bei SM 124 fallen weg. Wem das trotzdem nicht genügt, der kann selbstverständlich einen externen (S)VGA-Monitor anschließen.

In der weiteren Konfiguration unterscheiden sich die angebotenen Modellen selbstverständlich. Die Festplat-

tenkapazität liegt derzeit bei 15 bzw. 20 GBytes. Beim optischen Medium können Sie zwischen einem iBook mit CD-ROM-Laufwerk (24-fach), einem DVD-ROM-Laufwerk (spielt DVD-Videos mit maximal 8-facher Geschwindigkeit und CDs mit 24-facher Geschwindigkeit) und einem DVD-ROM/CD-RW-Drive wählen. Natürlich fehlt auf dem Atari bisher ein Player oder gar eine Brennsoftware für DVD-Laufwerke, trotzdem gibt es nichts schöneres, als z.B. auf einer langen Zugfahrt einen DVD-Film und die neidischen Blicke der Mitreisenden zu genießen (Autor spricht aus Erfahrung). Und dazu ist das ähnlich wie MagiC zu bedienende Mac OS natürlich optimal.

Weiterhin ist das iBook mit allen Schnittstellen ausgerüstet, die heute wichtig sind. Dazu gehört selbstverständlich die Unterstützung von Standards wie USB 1.1, FireWire und Ethernet. Der Anschluss moderner Peripherie ist also sichergestellt (und teilweise auch von der Atari-Seite aus nutzbar).

MagiCMac. MagiCMac macht das iBook erst zum Atari. Derzeit aktuell ist die Version 6.20. Wer eine Version unter 6.15 nutzt, sollte schnellstens die aktuellen Aktualisierungen von der Webseite von Application Systems Heidelberg [1] laden, denn wie sich in unserem Test herausgestellt hat, funktioniert z.B. MagiCMac 6.10 nicht auf dem neuen iBook und stürzt kurzerhand beim Systemstart mit einer kryptischen Fehlermeldung ab. Also nochmals: um ihre Atari-Software auf dem iBook/600 zu betreiben, benötigen Sie MagiCMac 6.15 oder 6.20.

Wie weiter oben bereits angedeutet, gibt es eine weitere Einschränkung. Wer sich bereits am neuen Mac OS X berauscht, muss als Atari-Anwender einen Gang zurückschalten und vom aktuellen Mac OS 9.x aus starten, denn nur unter Apples sogenanntem „Classic“ OS funktioniert auch MagiCMac. Die Classic-Umgebung des Mac OS X ist hier keine Lösung, MagiCMac scheint mit dieser nämlich nicht zusammenzuarbeiten. Eine native Version für Mac OS X ist laut ASH nach wie vor in Planung, die Fertigstellung steht jedoch in den Sternen. Immerhin bietet das Mac OS X keine integrierte 68k-Emulation mehr, wie dies beim klassischen Mac OS noch der Fall ist. Daher muss bei einem MagiCMac für Mac OS X eine eigene Emulation mitgeliefert werden, was die Anpassungszeit natürlich in die Höhe treibt. Fassen wir uns also in Geduld.

Installation und Konfiguration. MagiCMac wird auf einer CD-ROM ausgeliefert. Die aktuellen Updates finden sich bei Bedarf im Internet [1]. Die Installation erfolgt schnell und unkompliziert mit dem beiliegenden VISE-Installer. Im Prinzip muss der Anwender nur noch die Partition bzw. Festplatte auswählen, auf die das Atari-Environment installiert werden soll. Diese Art der einfachen Installation ist dem Atari-Benutzer im Prinzip von GEM-Install her bekannt – kein Wunder, dieser ist ja auch von Installationen unter Mac OS abgekupfert.

Etwas gewöhnungsbedürftiger ist da schon die Konfiguration des Emulators. Die Voreinstellungen sind nicht besonders modern gestaltet. Die >>



Zwei Varianten seines iBook hat Apple derzeit im Programm: das Modell mit einem 14 Zoll großen LC-Display wurde erst Anfang Januar vorgestellt.

© 2002 Apple Computers



Das iBook ist eine hervorragende Wahl für alle Atari-Anwender, die eine tragbare und leistungstärkere Alternative zu ihrem Rechner suchen.

>> modalen Dialoge blockieren das Multitasking des Mac OS, und der Aufbau ist auch alles andere als zeitgemäß: die verschiedenen Einstellungspunkte sind nicht etwa wie z.B. bei moderner Atari-Software bequem per Karteikartenreiter aufrufbar, sondern rufen sich nacheinander auf. Zwar wird der Anwender so Schritt für Schritt durch die Konfiguration geführt, andererseits ist die Bedienung für Nacharbeiten so alles andere als komfortabel.

Die beste Ausnutzung des Systems wird erreicht, wenn der unter I/O-Bereich für Programme nutzbar gemacht wird. Calamus setzt diese Einstellung sogar voraus. Allerdings laufen Sie so Gefahr, dass einige (speziell ältere) Atari-Programme nicht mehr sicher laufen. Sie sollten also bei eingeschalteter Option einige Tests mit Atari-Software durchführen – abschalten können Sie sie schließlich immer noch. Achten Sie bei der Speicherzuteilung außerdem darauf, dass Sie sowohl Atari als auch Mac OS genügend Speicher zuteilen. Wünschen Sie, dass Mac-Programme im Hintergrund weiterarbeiten können, sollten Sie dem Mac OS auf jeden Fall genügend Speicher lassen. Dass der Atari nicht sonderlich speicherhungrig ist, versteht sich

von selbst. Doch besonders, wenn Sie vorher an die engen Grenzen eines Classic Atari gebunden waren, werden Sie hier die Möglichkeit schätzen, aus den Vollen zu schöpfen.

Einfacher sind die Systemparameter einzustellen. Hier kann der Anwender eigentlich nicht viel Inkompatibilität schaffen. Es bietet sich an, dieselbe Grafikaufösung auf der Mac- und der Atari-Seite zu nutzen. Achten Sie außerdem darauf, dass das Kästchen für das präemptive Multitasking gehakt ist. Wenn Sie wirklich das Letzte an Geschwindigkeit aus Ihrem „Atari“ herausholen wollen, dann sorgen Sie außerdem dafür, dass die Emulation keine zusätzliche Rechenzeit an laufende Mac-Applikationen abgibt.

Auf den ersten Blick etwas unübersichtlich wirkt das Einstellungsfenster für die Laufwerksauswahl. Sie müssen nun nicht etwa eine Festplatte extra unter MagiC für die Verwendung als Atari-Partition formatieren. MagiC Mac kann direkt Verzeichnisse, die unter Mac OS angelegt wurden, als Partitionen (also als virtuelle Laufwerke) nutzen. Die Geschwindigkeit ist erfreulich hoch, ein Nachteil ist tatsächlich nicht erkennbar. Übrigens können Sie auch Apple-Ver-

zeichnisse einbinden. Hilfreich ist dies z.B. für das Zeichensatz-Verzeichnis im Systemordner, sind diese doch bei installiertem NVDI 5.x auch unter MagiC uneingeschränkt nutzbar. Möchten Sie das interne CD-ROM ihres iBook auch von der Atari-Seite aus nutzen, sollten Sie eine CD einlegen und diese mit einem der Auswahlhalter auswählen. MagiC Mac trägt nun automatisch den Eintrag „Apple CD“ ein.

Interessant ist auch die Möglichkeit, das Bootlaufwerk über ein Aufklappenmenü auszuwählen. So können Sie sich verschiedene Konfigurationen zurechtbasteln und bei jedem Start auswählen.

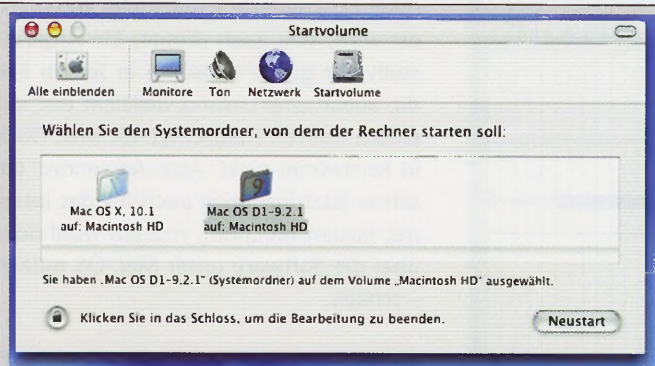
Schön wäre es, wenn bei der Installation die Möglichkeit erfragt würde, MagiC direkt beim Systemstart hochzufahren. Dann würden Anwender, die hauptsächlich auf der Atari-Seite arbeiten, gar nicht viel vom Macintosh mitbekommen.

Noch ein Tipp am Rande: Wenn Sie MagiC Mac noch etwas beschleunigen möchten, dann schalten Sie unter Mac OS den virtuellen Speicher des Systems aus. Sie erledigen dies im Apfel-Menü des Mac. Rufen Sie das Kontrollfeld „Speicher“ auf. Hier klicken Sie den Punkt „Aus“ unter „Virtueller Speicher“ an. Wenn Sie den Mac nun neu starten (Spezial/Neustart), ist der virtuelle Speicher ausgeschaltet. Das macht natürlich nur dann wirklich Sinn, wenn der Rechner mit genügend internem RAM ausgestattet ist. Allerdings ist MagiC sehr dankbar und reagiert mit deutlich höherer Geschwindigkeit.

Frisch ans Werk. Ist MagiC Mac installiert und konfiguriert, kann der erste Start erfolgen. Wieder einmal führt ein Atari-Betriebssystem dem Macintosh-Besitzer vor, wie schnell ein Betriebssystem wirklich hochfahren kann. In ca. 2 bis 3 Sekunden ist dieser Prozess abgeschlossen – von diesen Zeiten kann ein Mac OS nur träumen. Natürlich muss man dem nun als Wirtssystem „missbrauchen“ Apple-OS zugestehen, dass es weitaus mehr laden muss als ein MagiC, das eben nur aufsetzt, trotzdem ist die Kompaktheit des MagiC natürlich immer noch der Hauptgrund für den schnellen Start.

Sofort macht MagiC auf dem >>

Das neue Apple-Betriebssystem und MagiCMac



Seit dem letzten Jahr liefert Apple neu gekaufte Macintosh-Rechner mit vorinstalliertem Mac OS X aus, um so den Umstieg auf das neue, edlere und vor allem sichere Betriebssystem voranzutreiben. Wenn Sie gar in den letzten 3 Monaten einen neuen Mac (also z.B. ein aktuelles iBook/600) gekauft haben, wird Mac OS X sehr wahrscheinlich sogar als Startsystem installiert sein. Diese Geschäftspraktik macht auch durchaus Sinn, will man doch das neue OS damit weiter als Standard bei Anwendern und Entwicklern etablieren. Wer den Macintosh jedoch noch nicht kennt und mit dem Wunsch nach einem pfeilschnellen und vor allem portablen „Atari“ auf das iBook umsteigt, könnte anfangs etwas verwirrt sein. Deshalb sei hier nochmals klar festgehalten: Wenn Sie heute ein iBook kaufen und zum ersten Mal starten, booten Sie automatisch Mac OS X; MagiCMac kann hier (noch) nicht ohne weiteres installiert und betrieben werden.

Aber keine Sorge: Mac OS 9.x ist nicht gänzlich verbannt und muss auch nicht teuer hinzugekauft und neu in-

stalliert werden. Es befindet sich ebenfalls auf der Bootpartition des Mac und kann jederzeit aufgerufen bzw. gebootet werden. Innerhalb des Mac OS X starten Classic-Applikationen selbständig das „alte“ Mac OS (das übrigens ebenfalls noch zwecks Fehlerbereinigung von Apple gepflegt wird) nach. Läuft die Classic-Umgebung dann erst einmal, tragen sich die vorhandenen Programmen ganz normal ins Umfeld des Mac OS X ein – ganz so, als wenn sie tatsächliche native Applikationen für das neue System wären.

Schöne Theorie und eine funktionierende Praxis – Atari-Anwendern hilft sie allerdings nicht, da zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses MagiCMac unseres Wissens nach nicht unter der Classic-Umgebung des Mac OS X läuft. Wenn Sie also MagiC auf dem Mac nutzen wollen, muss dies unter einem konventionell gebooteten Classic Mac OS passieren. Aktuell ist derzeit die Version 9.2.2.

Die Auswahl des Mac OS 9.x als Startsystem ist unter Mac OS X dabei ganz einfach. Rufen Sie die Systemeinstellungen auf (Piktogramm ist im Dock zu finden, ansonsten gibt es einen entsprechenden Punkt im Apfel-Menü). Hier findet sich in der Rubrik „System“ ein Piktogramm namens „Startvolume“. Ein Klick darauf ruft einen Dialog auf, in dem sich der Systemordner auswählen lässt, von dem aus der Rechner starten soll. Wählen Sie einfach den Ordner „Mac OS D1-9.2.x auf: Macintosh HD“ aus und verlassen Sie den Dialog mit dem Button „Neustart“. Nach einer Sicherheitsabfrage bootet der Rechner mit dem Classic OS, das Mac OS X wird natürlich vorher heruntergefahren.

Wollen Sie später wieder mit Mac OS X booten, finden Sie im Mac OS 9.x unter dem Apfel-Menü das Kontrollfeld „Startvolume“, in dem Sie die entsprechende Auswahl tätigen können – fast so einfach, als wäre es ein Atari... 

>> neuen, schnellen iBook einfach einen Haufen Spaß. Die Fenster öffnen sich pfeilschnell, das Verschieben mit Fensterinhalt in Echtzeit ist auch bei schnellen Mausbewegungen fast völlig ruckelfrei.

Noch interessanter ist natürlich die Arbeit mit leistungshungrigen Programmen auf dem iBook unter MagiC. Zum Test haben wir Calamus SL2000 installiert und einige der Testdokumente geladen. Die bekannte Euroskala baute Calamus in ca. 1 Sekunde auf. Auch der Farbkeil brauchte gerade mal 1 Sekunde. Noch mehr Rechenleistung wird benötigt im Dokument „Fraktale.cdk“. Die Tunnelgrafik zaubert Calamus auf dem iBook in weniger als 1 Sekunde auf den Schirm, auch das Zoomen in die Bildmitte erfolgt mit rasender Geschwindigkeit. Am aufwändigsten zu berechnen ist sicher die Mandelbrotmenge in dem gleichen Dokument. Hier werden 17 Sekunden benötigt.

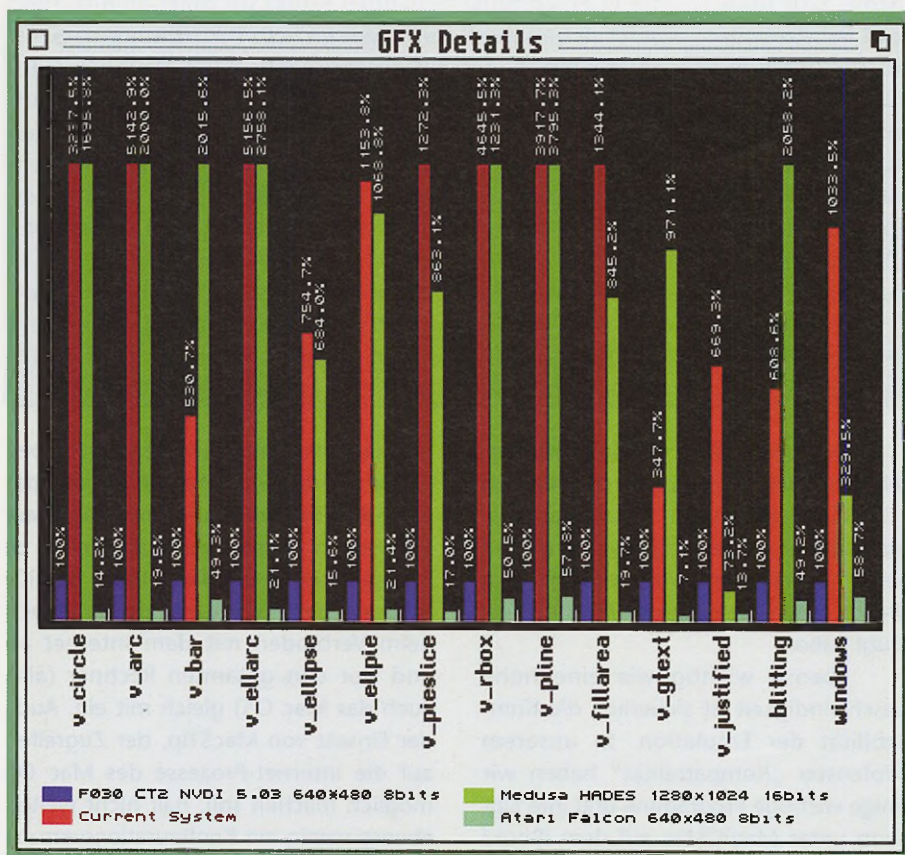
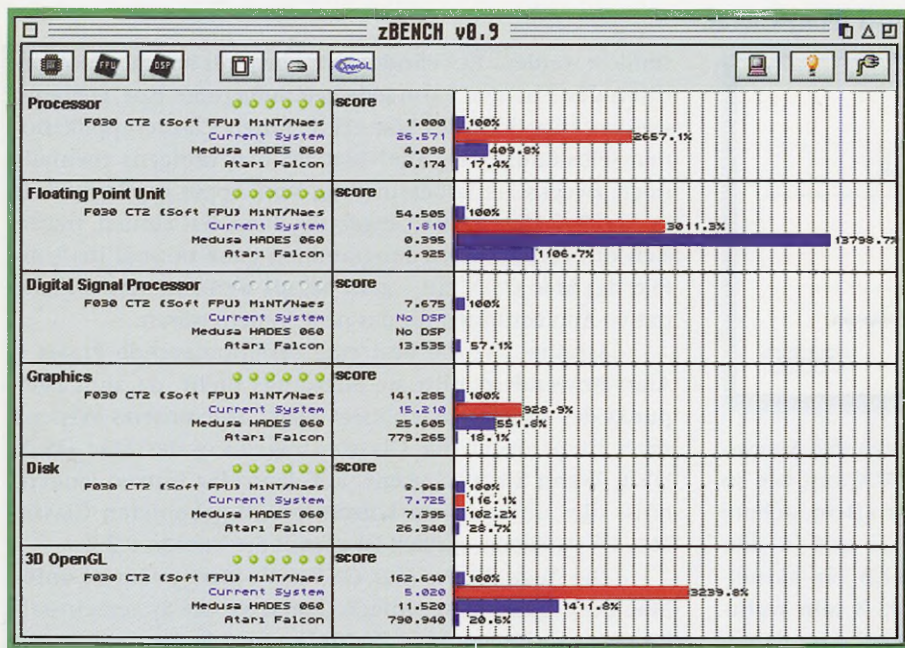
Die grundsätzliche Geschwindigkeit des iBook im Vergleich mit anderen TOS-Rechnern finden Sie in der entsprechenden Vergleichsgrafik, die wir mit dem neuen Benchmark-Programm zBench (Test in st-computer 01-2002) erzeugt haben.

Ebenso wichtig wie eine hohe Geschwindigkeit ist sicherlich die Kompatibilität der Emulation. In unserem Infowindow „Kompatibilität“ haben wir einige wichtige Programme und ihre Eignung unter MagiCMac auf dem iBook/600 aufgeführt.

Dickes Minus. Es wäre ja alles so schön: mit dem iBook durch die Gegend strolchen, Texte mit Luna verfassen, Bilder und hoher Geschwindigkeit mit PixArt bearbeiten, das Ganze per Internet an den Verlag schicken... und im letzten Punkt schlägt das Schicksal zu: die Auswahl ins Internet ist uns auf dem iBook

einfach nicht gelungen. Versucht haben wir es mit dem ASH-Paket IConnect, das eigentlich in Verbindung mit MagiC auf klassischen Ataris traumhaft sicher zu konfigurieren ist und läuft. Unter MagiCMac auf dem iBook stürzte es jedoch beim Verbinden mit dem Internet ab und fror den gesamten Rechner (also auch das Mac OS) gleich mit ein. Auch der Einsatz von MacSTip, der Zugreifen auf die Internet-Prozesse des Mac OS möglich machen soll, half nicht weiter, ebenso wenig ein Konfigurationsversuch unter STinG, was uns zu der Pauschalaussage führt: Internet unter MagiC auf dem iBook scheint nicht möglich.

Dies liegt nun weniger an der Hardware, als vielmehr am Betriebssystem von Apple. Dasselbe Problem besteht scheinbar seit dem Update auf Mac OS 9.1 auf allen Macintosh-Rechnern. Auch auf dem Macintosh G4 aus der Redaktion besteht dasselbe Problem. >>



Die Messwerte sprechen eine klare Sprache: das Atari-Environment erreicht auf dem iBook/600 eine beachtliche Geschwindigkeit.

>> Die theoretisch einzige Möglichkeit für Atari-Anwender, die unbedingt vom MagiC aus ins Internet gelangen, scheint derzeit ein Downgrade auf Mac OS 9.0, unter dem noch alles funktioniert – wahrlich kein verlockender Gedanke.

Wo liegt nun das Problem? Hier

sind sich die Entwickler der verschiedenen Stacks nun auch etwas unschlüssig. Laut Aussage von ASH hat Apple mit dem Mac OS 9.1 vieles in der Prozessverwaltung seines Betriebssystem geändert, was wohl zu einigen Inkompatibilitäten geführt hat. Außerdem soll Apple einiges

an den Prozessen geändert haben, mit denen die serielle Schnittstelle angesteuert wird. Wie auch immer: Ein Ärgernis stellt der ganze Umstand in jedem Fall da, zumal eine Lösung vielleicht erst mit einem nativen MagiCMac für Mac OS X in Reichweite rückt. Atari-Anwender, die schon jetzt ihr iBook auch für das Internet nutzen möchten, müssen wohl oder übel die Software unter Mac OS nutzen – schade.

Weitere Probleme. Allgemein lässt sich feststellen, dass MagiCMac auf unserem G4-Mac etwas stabiler läuft als auf dem iBook. Wo hier der Grund liegt, wissen wir nicht. Wahrscheinlich ist MagiCMac einfach noch nicht optimal auf das neue Book angepasst. Vielleicht tut sich hier ja quasi als Zwischenetappe zur Version für Mac OS X etwas.

Wenn MagiCMac abstürzt, musste in unserem Test nicht selten das ganze System dran glauben, das meist einfro. Umso ärgerlicher wirkt sich hier ein Fehler der Firmware des iBook aus: Nach einem Frontalabsturz steht nach dem Booten die Systemzeit auf dem 01. Januar 1904 und muss erst manuell berichtigt werden. Apple sollte hier schnellstens nacharbeiten.

Batterielaufzeit. Apple gibt die Laufzeit seiner Akkus mit bis zu 5 Stunden an. Dies mag zutreffen, wenn Sie ihr iBook in dieser Zeit möglichst nicht berühren, sondern nur stumm verehren. Arbeiten Sie ununterbrochen mit dem Gerät, so ergibt sich eine Laufzeit von ca. 3 Stunden vor dem nächsten „Auftanken“. Fürwahr auch kein übler Wert.

Ansonsten. Die sonstige Ausführung des iBook weiß ohne Zweifel zu begeistern. das LC-Display ist gestochen scharf, die Tastatur noch etwas angenehmer als beim Titanium-Book und die Details absolut gelungen. So informiert ein kleiner Knopf mit einer Fortschrittsanzeige auch bei ausgeschaltetem Zustand des Rechners über den Füllstand des Akkus. Der Anschluss für das Netzteil ist mit einem beleuchteten Kabel versehen; leuchtet der Stecker rot, lädt der Akku, leuchtet er grün, ist der Ladeprozess abgeschlossen. Diese Details machen Spaß und beweisen, dass in >>

>> Cupertino viel nachgedacht wird.

Weniger schön ist, dass das eingebaute CD- bzw. DVD-ROM-Laufwerk mit einiger Verzögerung auf die Betätigung des neuen Auswurfknopfes auf der Tastatur reagiert. Wer 10 Sekunden auf das Öffnen des Schlittens warten muss, wägt die Taste oder den Rechner schnell im Nirvana.

Die Maus wird beim iBook übrigens über ein Pad bewegt. Wer damit nicht recht glücklich werden kann (Sie sind in guter Gesellschaft), der muss sich eine USB-Maus zu seinem iBook mitbestellen. Im Standardlieferungsumfang ist keine enthalten. Wer die passende Maus ohne Kugel von Apple haben möchte, muss also nochmals knapp EUR 75.- berappen. Recht dümmlich ist, dass der USB-Eingang für die Maus wieder einmal auf der linken Seite angebracht ist. Während der Linkshänder hier frohlockt, ärgert sich der Rechtshänder über das kurze Anschlusskabel der Pro-Mouse von Apple.

Tolles Gimmick am Rande: bei Dunkelheit leuchtet das Apple-Logo auf der Frontklappe edel in die Nacht. Apple weiß immer noch am besten, wie man Begierde erzeugt...

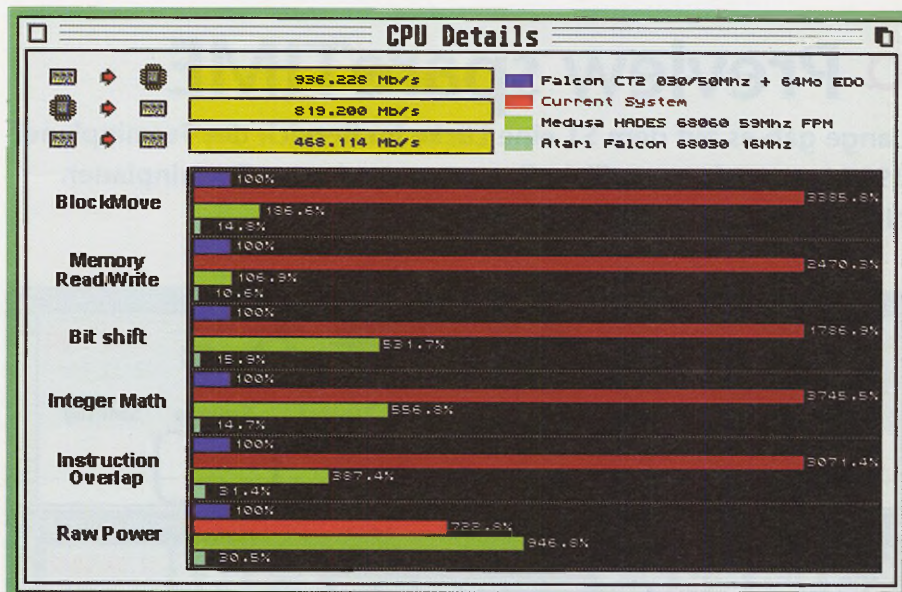
Apropos Atari auf dem Macintosh

Problem Diskette. Viele der klassischen Atari-Programme existieren nur auf Diskette, immerhin war dies eines der wichtigsten Medien des Atari in den letzten Jahren. Und seit der Einführung der ersten iMacs vor mehr als drei Jahren wird kein Mac mehr mit einem Diskettenlaufwerk ausgeliefert.

Wer also weiter die Originaldisketten seiner lieb gewonnenen Atari-Programme nutzen will/muss, der kommt um die Anschaffung eines externen USB-Diskdrives nicht herum. Leider liegen uns zu diesem Thema abweichende Erfahrungen hinsichtlich der Kompatibilität dieser Laufwerke. In unserem Test war ein externes Superdrive praktisch nicht nutzbar. Recht gute Ergebnisse werden wohl hingegen mit USB-Laufwerken von LaCie erzielt.

Wer an einem Atari oder anderen Rechner hingegen einen CD-Brenner betreibt, ist fein raus. Hier bietet es sich nämlich an, komplette Partitionen auf CD zu brennen, diese Partitionen als Verzeichnisse unter Mac OS einzurichten und einfach nur unter MagiCMac einzubinden. So bleibt Ihnen sogar ihre bekannte Verzeichnisstruktur erhalten und die meisten Atari-Programme sollten aufgrund ihrer Pflegeleichtigkeit nicht meckern.

FPU im G3-Mac? Die 68k-Emulation des klassischen Mac OS emuliert zwar eine 68020-CPU aber keine dazugehörige FPU. Trotzdem können Atari-Programmen, die eine FPU voraussetzen, trotzdem eine solche geliefert bekommen. Für PowerMacs wird das Programm PowerFPU [2] angeboten, das auf PPC-Macs einen mathematischen Coprozessor emuliert und einfach in den Startordner gepackt wird. Ganz billig ist dieses Plus an Geschwindigkeit allerdings nicht: 75 US-Dollar wollen die Entwickler dafür sehen. Die Freeware-Variante SoftwareFPU [2] unterstützt nur Mac-Betriebssysteme bis zur Version 9.0.x. 



Fazit. Entschuldigen Sie bitte den folgenden für einen objektiven Tester ungewohnten Gefühlsausbruch: Ich liebe das iBook! Es ist elegant, leicht und schnell. Zusammen mit MagiC ist es der aufregendste „Atari“, den ich seit meinem Falcon 030 hatte. Es macht schlicht und einfach Spaß, mit dem Gerät zu arbeiten. Alles geht einfach und ist durchdacht – gerade deshalb passt es gut zum Atari-Feeling.

Der dicke, große Wermutstropfen ist sicherlich, dass MagiC-Puristen mit dem darunter liegenden OS 9.2.x der Zugang zum Internet derzeit verwehrt bleibt, was natürlich den Einsatz als echter Atari-Ersatz sehr schmälert. Da mir persönlich noch kein gelungenerer E-Mail-Client als der ASH EMailer über den Weg gelaufen ist, ist dies umso schmerzvoller.

Ansonsten ist das iBook ein Laptop, der sicher auch Sie problemlos begeistern kann. 

[1] application-systems.de
[2] jna.com/products.html

Auswahl von Programmen, die wir erfolgreich auf der Kombination iBook/600 und MagiCMac 6.20 sowie NVDI testen konnten:

- Aniplayer 2.18
- ArtWorx 2.09
- CAB
- Calamus SL2000
- Chatter
- CoMa
- Cypress 1.73
- EMailer
- Fifi
- First Million
- Idealist
- jinnee 2.5
- Luna 1.60
- OCR
- Papillon 3.04
- papyrus OFFICE 8.x
- PhotoTip 3.x
- Tempus Word 4

Preview spareTIME

Lange gab es auf dem ST eine Lücke im Bereich der Terminplaner. 1997 kamen dann endlich die ersten modernen Terminplaner. Nun sind es mindestens zwei.



What do you do in your spareTIME?

Text: Matthias Jaap

Leider war auch schon im November 1997 Schluss für spareTIME [1], den Organizer von Markus Mayer. Getestet wurde das Programm dennoch weiter, z.B. in [2] und in [3] sowie in [4]. Natürlich nagte auch der Zahn der Zeit am Programm, so sind in der Version 1.3 Fensterdialoge nicht vorhanden. Da Markus Mayer zwar viele Verbesserungsvorschläge vorlagen, er aber wenig Zeit hatte, diese umzusetzen, suchte er per Newsmeldung einen neuen Programmierer für sein Programm. Das war noch vor Projekten wie „Orphaned Atari Programs“, und tatsächlich hat sich mittlerweile im Programm etwas getan.

Da der Autor dieses Artikels die Weiterentwicklung übernommen hat, ist dieser Artikel nicht als Test, sondern als Preview zu verstehen. Natürlich geht an dieser Stelle auch ein Dankeschön an den Original-Programmierer, der das Programm nicht nur mir überlassen, sondern es auch von Anfang an gut dokumentiert hat – was beileibe keine Selbstverständlichkeit ist.

Änderungen. Was sich am Programm im ersten Update nicht ändern wird, ist die Funktionalität. Nach wie vor ist spareTIME ein sehr einfach zu bedienender Organizer,

der auf allen Ataris und dazu kompatiblen Systemen laufen sollte. Als Library wird jetzt die „cflib“ benutzt, was den netten Nebeneffekt hat, dass Fensterdialoge, Tastaturbedienung, alternative Dateiauswahlboxen und diverse MagiC-Objekte unterstützt werden.

Hübscher sind die Dialoge jetzt anzusehen, ein direkter Vergleich zwischen der neuen und der alten Version zeigt dies. In der Wochenübersicht wurden die Farben dezenter gestaltet und die Icons komplett ausgetauscht (siehe Bild).

Auf die ST-Guide-Hilfe kann nun kontextsensitiv von jedem Dialog aus zugegriffen werden. Derzeit ist es noch etwas unklar, ob im ersten Update auch BubbleGEM unterstützt wird. Als sicher gilt die Unterstützung für ein paar GEM-Script-Standardkommandos (Quit, App-getlongname). Dank der cflib erscheint die MagiC-Dateiauswahl im Fenster.

Neben diesen ersten Verbesserungen liegen noch eine große Liste an Verbesserungsvorschlägen vor, die abgearbeitet werden. Bei Drucklegung sollte auch die Webseite für das neue spareTIME [5] aktiv sein.

Der Atari-Anwender darf sich also auf zwei aktiv unterstützte Terminplaner freuen, denn mit Organizer (siehe Seite 46) geht auch eine Lösung aus Frankreich an den Start. 

[1] bndlg.de/~mamayer/spartime.htm

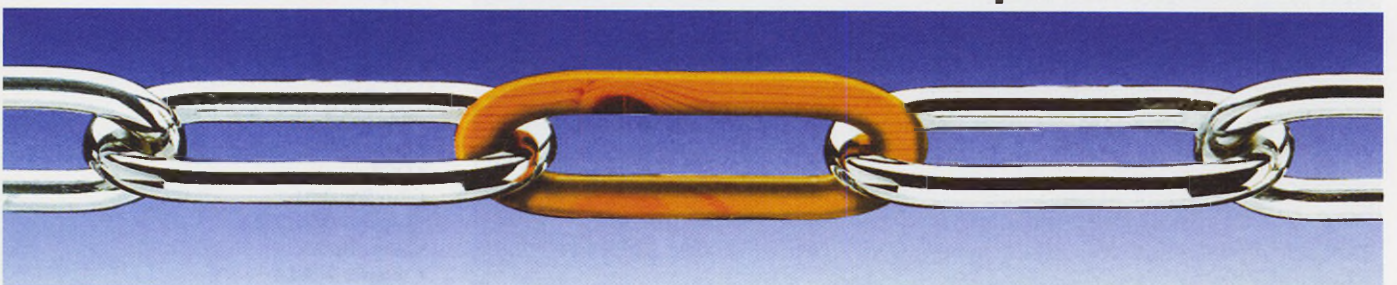
[2] st-computer 11/97

[3] st-computer 05-2001

[4] atos 6/97

[5] mypenguin.de/prg/sparetime.php3

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



Bleiben Sie beim Atari!

Kleinanzeigen

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



Biete Hardware

Atari Jaguar, CD-ROM. Memory Track, Controller, Tempest 2000, Tempest 2000 Soundtrack, Myst, Atari Karts, Defender 2000, Raiden, Evolution: Dino Dudes, Hover Strike, Checkered Flag, Z ero5, Theme Park, Cybermorph, Cannon Fodder, Rayman, Blue Lightning, E-Mail: armin.rittlinger@gmx.de

Milan 040, 4 GB HD, 96 MBytes RAM, 24-fach CD-ROM, SB-AWE 64, MagiC 6.1, N.AES 2.0, Software, DEM 1500.-, Atari Mega ST, DEM 25.-, Atari 1040 ST, DEM 25.-, Atari SC 1435, DEM 50.-, Atari SM 144, DEM 35.-, PAK 030 mit FRAK, 50 MHz, VHB DEM 300.-, Tel. 030-64 19 73 88

Hades 060, 64 MB RAM, 4GB HDD, 20-fach CD-ROM, SCSI-Controller, incl. Magic, NVDI und Xboot, evtl. mit Mustek-Scanner, Brother Laserdrucker und Monitor, Gebote bitte an thomas_roessler@web.de

Atari TT 030, 4/4MB RAM, 80 MB HD, Maus, Tastatur, 15" VGA-Monitor, Software (Phönix 3.5 u.a.), DEM 300.-, auf Wunsch auch größere HD oder Drucker, Tel.: 089-15 72 755

Atari TT, 12 MB RAM, 2 Floppies, Festplatte 260 MB, Syquest Wechselplattenlaufwerk 44 MB mit div. Medien, Lighthouse Tower, div. Software, Eizo Flexscan 6500 21", Printtechnik Scanner 300 x 600 DPI SW mit ROM-Port-Anschluss und Software, OCR, gegen Gebot für Selbstabholer (Raum Koblenz), Tel. 0261-23885

Atari Falcon 030, 12 MBytes Magnum, 270 HD extern, FP DEM 300.- plus Versand, E-Mail: dirk.luepke@bkb.de

Atari Mega ST^E 4, 48 MB HD, Grafikkarte, viel Zubehör, Preis Vhs, 02 11-73 34 870

Atari Mega ST^E 4, 48 MB HD, HD-Laufwerk, SM 124, gegen Gebot, E-Mail: Bertram.Stegemann@t-online.de

Atari Mega ST^E, SM 124, SC 1435, Umschaltbox, E-Mail: torrie@01019freenet.de

Atari 1040 ST^E, Monitor, SCART-Kabel, Topzustand, DEM 70.-, Tel. 0 70 34-28 88 09, ab 19 Uhr

Atari 1040 ST^E, TOS 2.06, 4 MB RAM, SM 124, 42 MB HD, Maus, Software, Literatur, zu verschenken an Selbstabholer, Raum Dortmund, Bochum, E-Mail: volker.weinreich@cityweb.de

Atari 1040 ST, SM124 Monitor, Maus, Drucker LC10 und Originalsoftware 1st Word Plus/1st Mail sowie Omikron Basic, alles mit Originalhandbüchern im Topzustand (für das Alter), E-Mail: zsamdmann@aol.com

Atari 1040 ST, 4 MBytes, Megafile 60, SM 124, Atari 1040 ST^E, 1 MByte, Atari 520 ST, Laserdrucker, Software, Bücher, Zeitschriften, komplett DEM 400.-, Tel. 0173-79 60 055

Atari ST 520+, SM124, SC1224, 720kB Floppy, Megafile 30, orig. Maus, 2 Joysticks, Epson FX80 9-Nadeldrucker, 20 Bücher, 15 Jahrgänge ST-Computer u.ä., 100 Disketten, für Selbstabholer, VHB: 100.- DM, Nähe Ebersberg bei München, E-Mail: ando000@gmx.de

Atari 520 ST+, 1 MBytes, Mon. SM124, Floppy SF314, 9-Nadeldr. KXP1091, ST-Zeitschriften ca.1987-1990, gegen Versandkosten, E-Mail: hubert.ohlendorf@draeger.com

Atari 520 ST, 20 MB HD, Floppy, SM 124, Software, gegen Gebot, E-Mail: thomaslanfer@t-online.de

Externes Tastaturgehäuse, Atari-farben, Pultform, ss passen alle Tastaturen aus 520 ST, 1040 STE und Falcon hinein und lassen sich so nach außen verlegen, Maus und Joystick Ports sind herausgeführt. man muss lediglich das Tastaturkabel verlängern, was bis 1.50 Meter kein Problem darstellt, 20 DEM + Versand, E-Mail: dbsys@web.de

Externes 5.25 Zoll-Gehäuse mit 52 MB Quantum-Platte und 4-fach CD-Rom, DEM 120.- + Versand, Monitorumschalter für Mega STE Farbe/sw und externes 1.44 MB Diskettenlaufwerk. Preis DEM 100.- + Versand, Festplattendeckel mit nach oben herausgeführten 50-poligen SCSI-Anschluss und einem Kippschalter zum Ein- und Ausschalten der internen Platte, ideal geeignet für den Anschluss externer SCSI-Geräte, Preis DEM 40.- + Versand, Tel: 0 62 26-34 04, E-Mail: armin.rittlinger@gmx.de

Atari Mega ST-Tastatur, extern, deutsches Layout, getestet, funktioniert einwandfrei, inkl. Anschlusskabel, funktioniert an Mega ST, Mega STE und TT, mittels Adapter auch an alle anderen Ataris anschließbar, Bauanleitung wird mitgeliefert, E-Mail: dbsys@web.de

Hard- und Software für ST und Falcon 030 zu verschenken (gegen Erstattung der Portokosten!), z.B. VGA-Monitoradapter oder 4 MBytes RAM-Karten, E-Mail: cmeissner@mac.com

Atari TT-RAM, 16 MBytes und 4MBytes, DEM 30.-, Tel. 0 64 04-64 558, E-Mail: Auer-Pohlheim@t-online.de

Amiga 500, 1 Mbyte, Monitor, Spiele, 2 Joysticks, DEM 100.-, Tel. 0 91 81-26 45 00 oder 0175-94 21 998

Monitor LG Studioworks 78T5, Topzustand, DEM 199.-, E-Mail: schramm_alexander@hotmail.com

Epson Stylus Color 740, 2 Farbpatronen, wie neu, DEM 120.-, Tel. 0 91 81-26 45 00 oder 0175-94 21 998

Apple Powerbook G3 Wallstreet (1999), 250 Mhz, 80 MHz interner Bus (deswegen ungefähr so schnell wie ein 300er-Wallstreet), 288 MB Ram, 30 GByte Festplatte, Floppydrive, Firewire PCICMA-Card, SCSI-Anschluss, Zustand sehr gut (keine kaputten Pixel), Yamaha 4-fach CD-Brenner, SCSI, zusammen EUR 1400.-, Tel. 02 21-81 79 98

Suche Hardware

Atari Falcon 030, E-Mail: m.hoeltke@az-autovermietung.de

Atari Falcon 030, Tel. 040-651 88 79, E-Mail: peter_denk@t-online.de

Atari Falcon 030, Tel. 0172-413 38 77

Atari Falcon 030, mit 4 MBytes RAM und AT-Bus-Platte, möglichst TOS 4.04, in gutem Zustand, Tel. 02 09-1487431

Atari Mega ST^E, in Bremen oder Delmenhorst zum Abholen, Tel. 0177-298 12 80

Atari 1040 ST^E, mit 1 oder 4 MBytes, möglichst im Originalzustand, Atari SC 1224 Colormonitor, ebenfalls in guten Zustand, Günstig für Studenten, E-Mail: sm219st@uni-duisburg.de

Atari SC 1435, RGB-Monitor, in gutem bis sehr guten Zustand, Tel. 02 09-14 87 431, ab 19:00 Uhr

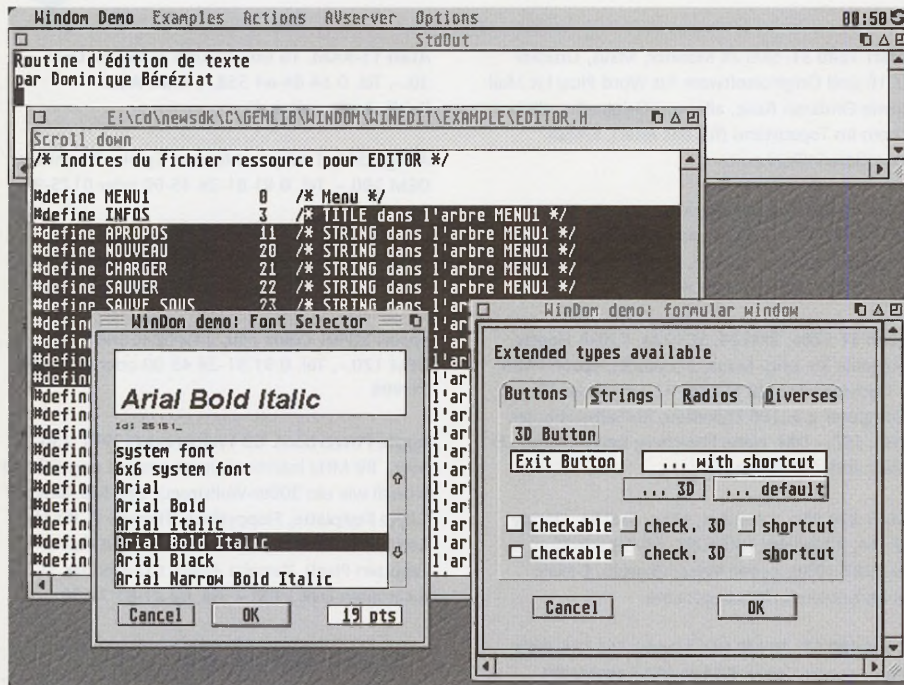
ROM-Port-Adapter und den dazugehörigen Pocket-LAN-Adapter, E-Mail: mega_metty@gmx.de

PC ab 1000 MHz, mit Brenner und 40 GBytes HD, bis max. DEM 1300.-, E-Mail: Jan-o-matic@web.de

Kleinanzeigen können Sie natürlich auch online auf unserer Webseite st-computer.net aufgeben.

□ WinDom

Die derzeit aktuellste GEM-Library für C kommt aus Frankreich. Programmier-Guru Matthias Jaap hat sie sich genauer angeschaut.



□ GEM en français

Text: Matthias Jaap

Durchaus erstaunlich ist es, dass die aktuellste Library aus Frankreich kommt, denn schließlich konnte man durch die letzten Testergebnisse den Eindruck gewinnen, dass viele französische Programmierer Probleme mit GEM-Standards haben. Auf der anderen Seite gibt es aber Utilities wie Notice 2.2, das einen wirklich modernen Eindruck macht.

Die bekanntesten GEM-Libraries (sieht man einmal von SysGem ab) waren schon immer Freeware, und so ist es schon seit Anfang der 90er problemlos möglich, Dialoge mit Tastaturbedienung zu benutzen, Toolbars darzustellen oder erweiterte Edit-Felder anzubieten.

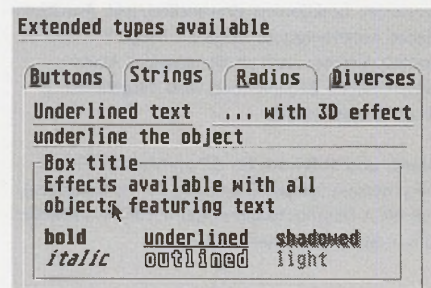
Alle diese Libraries entstanden aus einer Notsituation, denn Atari machte erst mit dem Falcon einen halbherzigen Versuch, das GEM etwas zu erweitern, indem Farbicons und Popup- sowie Sub-Menüs unterstützt wurden. MagiC bzw.

WDialog bot dann immerhin schon Mac-Radiobuttons und -Checkboxes, Listboxen, Fensterdialoge und Tastaturbedienung an. Das reicht für viele Anwendungen, aber eben nicht für alle – komplexe Anwendungen verlangen nach Dialog-Registerkarten, Toolbars, Window-Menüs und Routinen für BubbleGEM, OLGA & Co. dürfen es da auch schon sein.

WinDom lockt den C-Programmierer mit einigen ungewöhnlichen Features, die nicht bei anderen Libraries zu finden sind.

Voraussetzungen. WinDom stellt keine besonderen Anforderungen an den

>> Für Texte stellt WinDom sechs Effekte bereit.



Computer oder das Betriebssystem und fühlt sich sowohl unter N.AES als auch unter MagiC wohl. Was an AES-Features nicht vorhanden ist, wird nachgebildet. Die Darstellung in monochromen Auflösungen ist etwas gewöhnungsbedürftig, da statt des grauen Hintergrunds in Farbmodi ein graues Muster verwendet wird, was der Lesbarkeit nicht zugute kommt. Allerdings sollte sich die Anzahl der User, die noch einen SM 124 für moderne Anwendungen benutzen, stark in Grenzen halten.

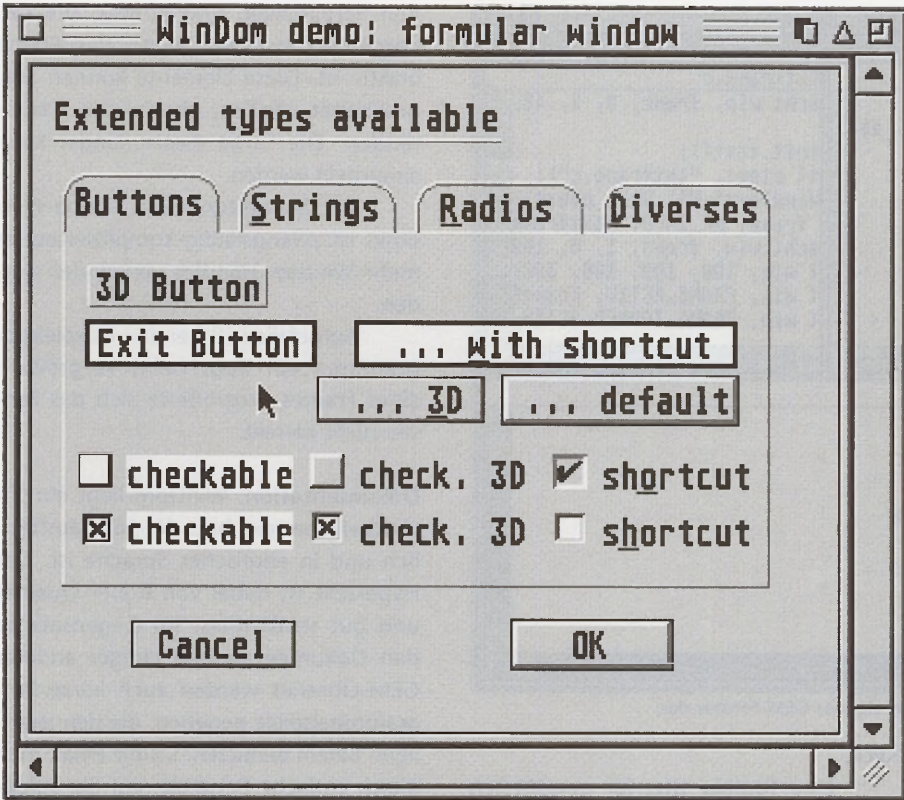
Klar ist, dass die Funktionen, die externe Programme benötigen, andere Systemanforderungen stellen.

Texteffekte. Für Texte stellt WinDom sechs Effekte zur Verfügung, die größtenteils schon vom VDI bekannt sind: Fettschrift, italic, unterstrichen, outlined, hell und schattiert. Sinnvoll verwendbar sind die Fettschrift und die Unterstreichung. Italic wirkt etwas billig und reichlich schräg, schattiert ist schwerer lesbar und bei der Outline-Schrift sehen manche Zeichen unschön aus.

Ohnehin sollte mit der Verwendung von Texteffekten vorsichtig umgegangen werden. Letztendlich soll mit dem Programm gearbeitet und nicht gespielt werden. Einige Programmierer scheinen aber in letzter Zeit eine Vorliebe für kleinen, schattierten Text entwickelt zu haben – mit freundlichen Grüßen vom Optiker.

Fensterdialoge. Dialoge können problemlos in ein Fenster verfrachtet werden. Damit kann das Multitasking weiterlaufen, während der Dialog dargestellt wird. Natürlich beherrscht WinDom sowohl modale als auch nicht-modale Fensterdialoge. Erstere dienen dazu, eine Eingabe vom Benutzer zu erzwingen, bevor weitergearbeitet werden kann.

Fensterdialoge können auch scrollbar sein. Der Dialog sieht dann aus wie ein normales Fenster inklusive Resizer und Slider. Der Vorteil macht sich erst bei übergroßen Dialogen bzw. niedrigen Auflösungen bemerkbar. Ein Dialog passt somit immer auf den Bildschirm, und so könnte theoretisch eine WinDom-Anwendung problemlos in ST-Low (320 * 200) laufen, wenn es denn gewünscht ist. Optisch wirken diese >>



>> WinDom stellt Radio- und Checkbuttons für jeden Geschmack bereit.

>> Dialoge allerdings sehr dick, denn auch wenn der ganze Dialog zu sehen ist, bleiben die Scrollleisten. Für den Anwender sind diese neuen Dialoge ungewohnt, da sie eher selten verwendet wurden. In PixArt sind scrollbare Dialoge auf Wunsch anschaltbar und AHCX bringt alle seine Dialoge in einem Fenster unter.

Radio- und Checkbuttons. WinDom kennt vier Arten von Radiobuttons. Die ersten beiden sind selbst im unselektierten Zustand mit einem Punkt in der Mitte gekennzeichnet. Ein Klick und der Button scheint etwas in die Tiefe zu sinken. Diesen Button gibt es in einer grauen und weißen Variante, aber der „Punkt im Kreis“ erzeugt den Eindruck, als wäre der Radiobutton schon selektiert – nicht sehr empfehlenswert für eine intuitive Benutzeroberfläche. Zum Glück gibt es noch den aus MagiC bekannten Radiobutton, der nur beim Selektieren einen dicken schwarzen Punkt bekommt. Auch dieser Button steht in weiß und grau zur Verfügung.

Den Checkbutton gibt es ebenfalls in vier Varianten. Die erste Variante versieht den Button beim Anklicken mit

einem Haken im 3D-Kästchen. Bekannt ist da die Version „X im Quadrat“, die auf dem Milan-TOS und unter Windows

Verwendung findet. Der Unterschied zwischen grauer und weißer Version hält sich hier in Grenzen.

Sowohl für Check- als auch für Radiobuttons gilt, dass bei der Verwendung der weißen Version auch die Hintergrundfarbe des Dialogs weiß sein sollte (also einfach das Background-Flag nicht setzen). Weiße Buttons auf grauem Dialoghintergrund sehen unschön aus, da zwar die freien Stellen des Radiobuttons transparent gezeichnet werden, nicht aber der Buttontext selber.

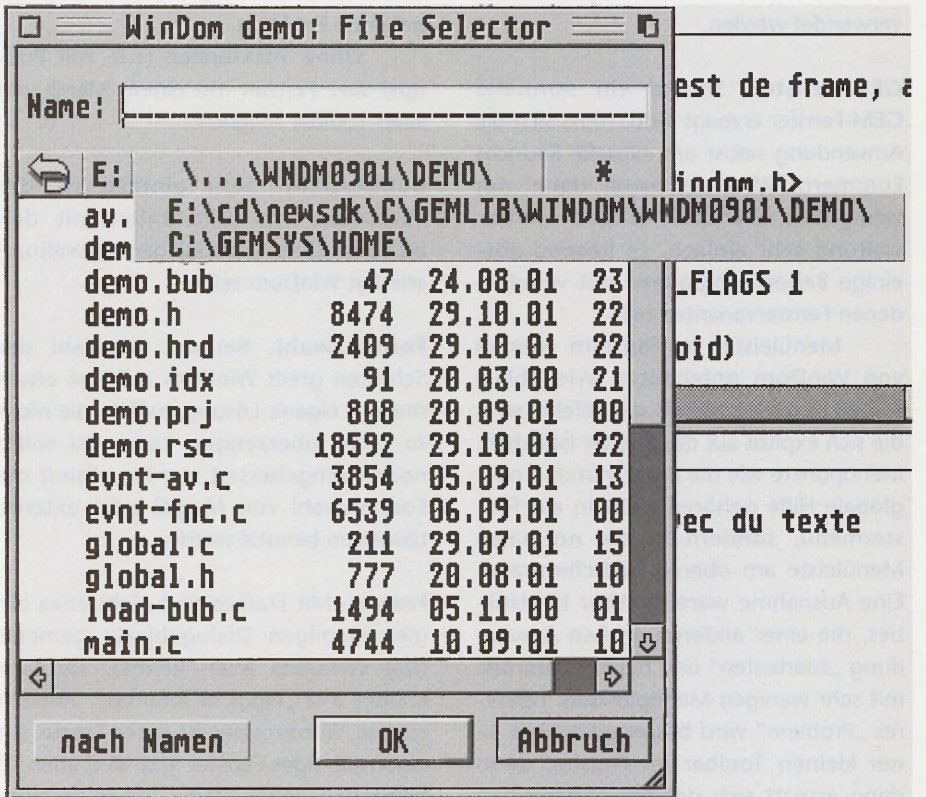
Selbstverständlich sind beide Buttonarten tastaturbedienbar.

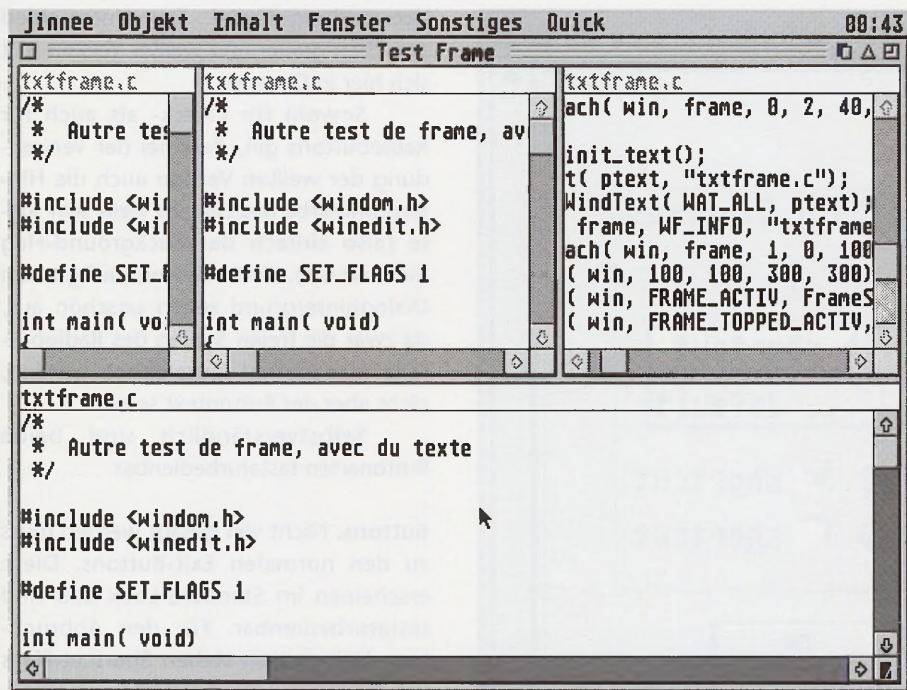
Buttons. Nicht viel gesagt werden muss zu den normalen Exit-Buttons. Diese erscheinen im Standard-Look und sind tastaturbedienbar. Für den Abbruch bzw. Help-Button stehen Shortcut-Flags für die [Undo]-/[Help]-Taste zur Verfügung.

Krimskrams. Für ganz ausgefallene Kreationen kann ein Formularobjekt mit einer C-Funktion verlinkt werden. Dieses übernimmt dann das Zeichnen des Objektinhalts.

Andere Mauszeiger als die >>

>> Kein Sonderweg bei der Dateiauswahl: der in MagiC eingebaute Fileselector wird benutzt.





>> Kennt man vom Webbrowser: jeder Frame stellt ein eigenes GEM-Fenster dar.

>> bereits eingebauten sind einfacher möglich, eine entsprechende Funktion nimmt ein monochromes Icon und benutzt es als Mauszeiger. Animierter Mauszeiger sind hingegen Handarbeit und werden von WinDom nicht direkt unterstützt.

Um umfangreiche Dialoge besser zu unterteilen, können Registerkarten verwendet werden.

GEM-Fenster. Sobald ein normales GEM-Fenster erzeugt wird, muss sich die Anwendung selbst um eventuelle Redraws kümmern. WinDom bietet dabei nur wenig Hilfe, aber dafür ist die Event-Verwaltung sehr einfach. Es liegen aber einige Beispielprogramme mit verschiedenen Fenstervarianten bei.

Menüleisten in Fenstern werden von WinDom unterstützt. Wie üblich sollten in diesen Menüs die Befehle sein, die sich explizit auf das Fenster beziehen. Menüpunkte wie die Programminfo oder globale Hilfe gehören nicht in ein Fenstermenü, sondern in die normalen Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Eine Ausnahme wäre denkbar bei Utilities, die einer anderen großen Anwendung „zuarbeiten“ und bei Programmen mit sehr wenigen Menüpunkten. Letzteres „Problem“ wird besser gelöst mit einer kleinen Toolbar im Fenster, denn dann erspart sich der Anwender einen

Klick.

Eine Toolbar sitzt für gewöhnlich am oberen oder linken Fensterrand. In der Resource ist sie ein gewöhnlicher Dialog und kann auch alle Objekttypen enthalten. Fenster und Toolbar werden einfach per WindSet miteinander verbunden und auch genauso wieder entfernt. Die Verwaltung erledigt eine anzugebende Funktion.

Ohne Trickereien (z.B. mit Pop-ups) sind Fenster mit einem Menü und einer Toolbar möglich.

BubbleGEM. Sehr einfach ist das Verbinden von Hilfstexten mit den Buttons. Den Großteil der Verwaltung erledigt WinDom selber.

Fontauswahl. Bei der Auswahl der Schriften greift WinDom auf eine etwas magere eigene Lösung zurück, die nicht so recht überzeugen kann. Da sollte noch nachgebessert werden, damit die Fontauswahl von MagiC oder externe Lösungen benutzt werden.

Frames. Mit Frames sind nicht etwa die gleichnamigen Dialogobjekte gemeint (die WinDom auch kennt), sondern Frames à la „Light of Adamas“. Ähnlich wie im Webbrowser ist jedes Frame ein eigenständiges Fenster und wird auch so behandelt. Jedes Frame hat seine eige-

nen Scrollbalken und Resizer, die hell dargestellt werden, wenn das Frame inaktiv ist. Diese Elemente können ausgeschaltet werden, ebenso die Framenränder. Die Farbe dieser Ränder kann eingestellt werden.

Die Verwaltung von Frame-Fenstern ist zwangsläufig komplizierter, da mehr Window-Handles verwendet werden.

Aufgefallen ist bei den Beispielprogrammen ein Bug: beim Vergrößern eines Frames vergrößerte sich das Fenster nicht korrekt.

Dokumentation. WinDom liegt ein ST-Guide-Hypertext bei, der sehr ausführlich und in englischer Sprache ist. Der Hypertext ist dabei von hoher Qualität und gut strukturiert. Im Gegensatz zu den Dokumentationen einiger anderer GEM-Libraries werden auch kurze Programmbeispiele gegeben, die den jeweiligen Befehl benutzen. Damit erhält man gleich einfache Beispiele, auf die aufgebaut werden kann.

Größere Beispielprogramme bietet WinDom auch. Im „Examples“-Ordner liegen sieben kurze Beispiele, ein ausführliches Demo liegt in einem Extra-Ordner.

Erweiterungen. Zwei Erweiterungen sind bisher für WinDom erhältlich: die Timer- und die Edit-Bibliothek.

Die Timer-Library stellt einfache Funktionen zur Verfügung, um Zeit-Funktionen einem Fenster oder dem Desktop hinzuzufügen.

Interessanter ist da schon WinEdit, mit dem ein kompletter Text-Editor im GEM-Fenster schnell eingebaut ist. Dieser Editor verfügt über Selektion per Maus, der Programmierer muss sich um kaum etwas kümmern. Leider sind die 7 KBytes Dokumentation zu WinEdit in französischer Sprache gehalten.

Fazit. WinDom bringt frischen Wind in die C-GEM-Library. Einzig offene Listboxen wurden vergessen. Die ausführliche Dokumentation und Beispielprogramme sind sicherlich ein großer Vorteil, denn was nützt die beste Library, wenn sie keiner nutzen kann? 

air.inria.fr/People/berezat/windom.html

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
magentaHC 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

Unverändert für alle Inkjet-Drucker
geeignet. (Canon, Epson, Lexmark,
Hewlett-Packard, ...)

A4
210 x 297mm

CRAYON®
Print Media Supplies
www.crayon.de

für Epson-Drucker:

Stylus color 400/440/460/600/
640/660/670

bitte genauen Druckertyp angeben!

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

Stylus color 740/760/800/850/860/
1160/1520

bitte genauen Druckertyp angeben!

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

Stylus color 480/580/C40UX

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

Stylus color 680, 685 mit Chip!

schwarz € 15,29 farbe € 16,82

Stylus color 880

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

Stylus color 900, 980

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

Stylus Photo, Photo EX, Photo
700, Photo 750

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

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

schwarz € 15,29 farbe € 17,84

für Epson Stylus Photo 1200

schwarz € 5,06 farbe € 12,73

... Stylus Photo 1270/1290 m. Chip

schwarz € 15,29 farbe € 20,40

Inkjet- Refills

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

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

Refill-Set Schwarz:

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

nur € 17.84

Refill-Set Farbe:

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

nur € 35.74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240,250

Lexmark: 1000, 2030, 2050,

2070, 3200, 5000, 7000

Z11, Z12, Z13, Z22, Z23, Z31, Z32,
Z33, Z42, Z43, Z51, Z52, Z53

HP: Deskjet 400er, 500er, 600er,

700er, 800er und 900er-Serie,

HP Deskwriter-xxx-Serie, OfficeJet xxx

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

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

Unser

Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-
Papiere etc.

Kabel & Datacom:

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

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

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

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

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

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43

24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

□ Neue Software aus Polen

Rafal Kawecki im Gespräch mit Thomas Raukamp

□ Spiel, Spaß und Anwendung

Deutschland ist immer noch einer der Hauptstützpunkte für gute Atari-Software. Kein Wunder, beinhaltet unser Land doch die meisten aktiven Atari-Anwender. Immer produktiver werden jedoch die Software-„Brutstätten“ Frankreich und Polen.

Einer der bekanntesten und aktivsten Atari-Entwickler

Osteuropas dürfte Rafal Kawecki sein. Er betreut den Atari-Port des Rollen-Adventures „Tales Of Tamar“ und entwickelt zusammen mit Eric Reboux gerade den freien PDF-Reader „MyPDF“.

Thomas Raukamp traf ihn, um sich mit ihm über seine Projekte zu unterhalten. □

□ *Rafal, Du bist einer der größten Atari-Fans, die ich kenne. Wie lange arbeitest Du schon mit dem Atari?*

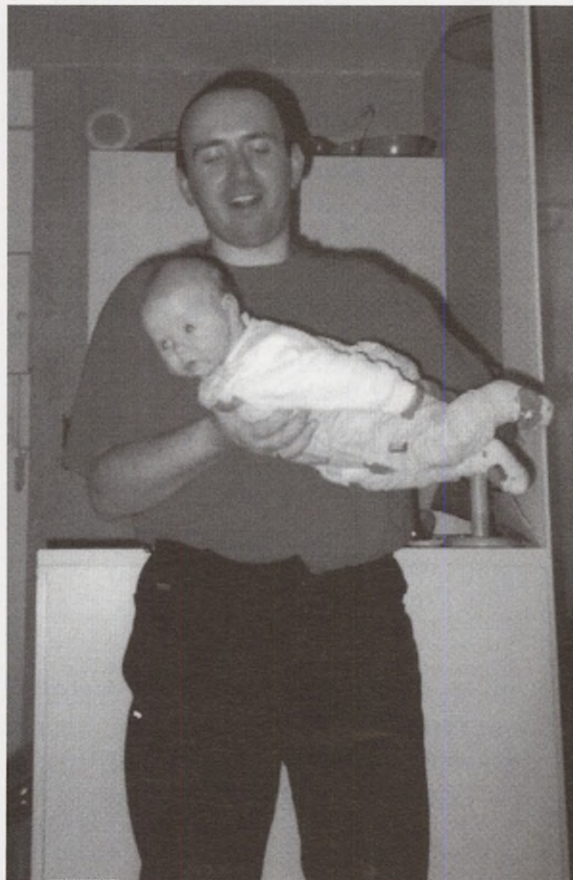
Ich sehe das als Kompliment, Thomas. Mein erster Computer war ein 800 XL, den ich mir vor etwa 17 Jahren von meinem ersten Geld kaufte. Das war meine erste größere Geldausgabe, und ich denke, es war eine gute.

□ *Ein früher Weg zum Atari...*

Das ganze spielte sich noch vor der Wende ab. Als ich meine Tante in Deutschland besuchte, verdiente ich dort auch mein erstes Geld, das ich für einen Computer ausgeben wollte. Eigentlich war es ein reiner Zufall, dass ich gerade einen Atari kaufte. Ich hatte damals von Computern keine Ahnung und dachte, dass alle gleich sind und vielleicht nur anders aussehen. Ich hatte leider wenig Geld, und so konnte ich mir nur den Computer ohne Speichermedium leisten. In der ersten drei Monaten hab ich nur Programmlistings eingetippt. In diesen Zeiten hab ich aber sehr viel gelernt. Mein ersten eigenen Programme habe ich dann in Atari BASIC geschrieben.

Nach etwa drei Jahren habe ich mir dann einen neuen Computer gekauft. Das war ein Atari 520 ST, den ich schon in Polen bekam. Die Programmierung fiel mir aber nicht ganz so leicht, und ich hatte auch wenig Zeit. Ich habe dann aber meine

Diplomarbeit auf dem ST geschrieben. Schon als Student kaufte ich mir dann einen Atari Falcon. Das war aber auch das letzte Jahr, als es in Polen mehr als drei Atari-händler gab...



□ **Stolzer Papa:** Rafal Kawecki mit seiner drei Monate alten Tochter Pola.

□ *In den letzten Jahren hat sich der „harte Kern“ der Atari-Fans ja immer mehr nach Osteuropa verlagert. Was sind Deiner Ansicht nach die Gründe dafür?*

Meiner Ansicht nach bleiben wir unserer Plattform seit Jahren sehr treu. Die Leute in Westeuropa wechseln ihre Lieblingsplattform häufiger, deshalb ist es so gekommen, wie es heute ist...

□ *Wie stark ist zurzeit die Atari-Anwenderschaft in Polen?*

Das ist ziemlich schwer zu sagen. Besonders stark ist die 8 Bit-Gemeinde. Diese Leute haben ihre eigenen Partys, Webseiten, Bücher usw. Die ST-Gemeinde ist nicht ganz so stark. Für beide Gruppen gibt es übrigens eine Newsgruppe (pl. comp.sys.atari), die noch vor einigen Jahren so aktiv wie englischsprachige war. Auch jetzt gibt es noch bis zu 30 Nachrichten täglich.

□ *Mit welchen Maschinen wird hauptsächlich gearbeitet?*

ST und Falcon, wenn es um die „großen“ Ataris geht. Meistens sind es Standard-Maschinen ohne Hardware-Beschleuniger. Zubehör ist in Polen teuer oder nicht zu haben. Viele Leute haben auch noch einen 8 Bit-Atari zuhause. Einige machen auch noch etwas damit, andere spielen nur.

□ *Auch die Demoscene scheint in Osteuropa ziemlich stark zu sein...*

Stimmt. In Polen haben wir noch eine aktive Gruppe: Mystic Bytes. Sie sind wirklich gut – hast Du z.B. die >>

>> Demos von Sqward gesehen? Sie arbeiten auch außerhalb der Demoscene für den Atari. Sqward entwickelt z.B. alle Treiber für die Déesse-Karte.

▣ *Hin und wieder kommen ja sogar noch Programme für XL und XE aus Polen. Warum ist hier die Begeisterung für die alte Hardware so groß?*

Nostalgie. Etwas anderes kann ich mir nicht vorstellen.

▣ *Welche interessanten Projekte für den Atari entstehen gerade in Polen?*

MiNT wird unter anderem in Polen weiterentwickelt. Dafür ist „Draco“ Konrad Kokoszkiewicz zuständig. Wer seinen Atari im Internet nutzt, kennt bestimmt auch Marijuana Mail. Dieser Mailer wird ständig weiterentwickelt und aktualisiert. Ich kenne den Autor und weiß, dass er nicht zu stoppen ist. Andere Projekte sind klein, aber hilfreich. Da gibt es Stroik und GSM SMS. Ich muss auch meine Projekte erwähnen: Tales of Tamar und MyPDF.

▣ *Kommen wir noch zu. Ich habe gehört, es soll bald auch eine Atari-Zeitschrift in polnischer Sprache geben?*

Das ist noch nicht ganz sicher, aber es wird versucht, da etwas ins Leben zu rufen. Die Zeitschrift soll vier- bis fünfmal im Moment erscheinen und alle Atari-Modelle umfassen. Mehr weiß ich leider selbst noch nicht.

Es gibt noch ein zweites Projekt namens „AtariFan“, das für ein Jahr auf Eis lag. Nun soll aber die zweite Ausgabe gedruckt werden. Ich schreibe für beide Magazine Artikel.

▣ *Deine Hauptarbeit scheint zurzeit die Entwicklung eines Atari-Clients für das Rollen-Adventure „Tales Of Tamar“ zu sein. Wie geht hier die Arbeit voran? Können Atari-Fans bereits voll am Spiel teilnehmen?*

Die Arbeit ist gar nicht so einfach, wie ich anfangs gedacht habe. Schon seit



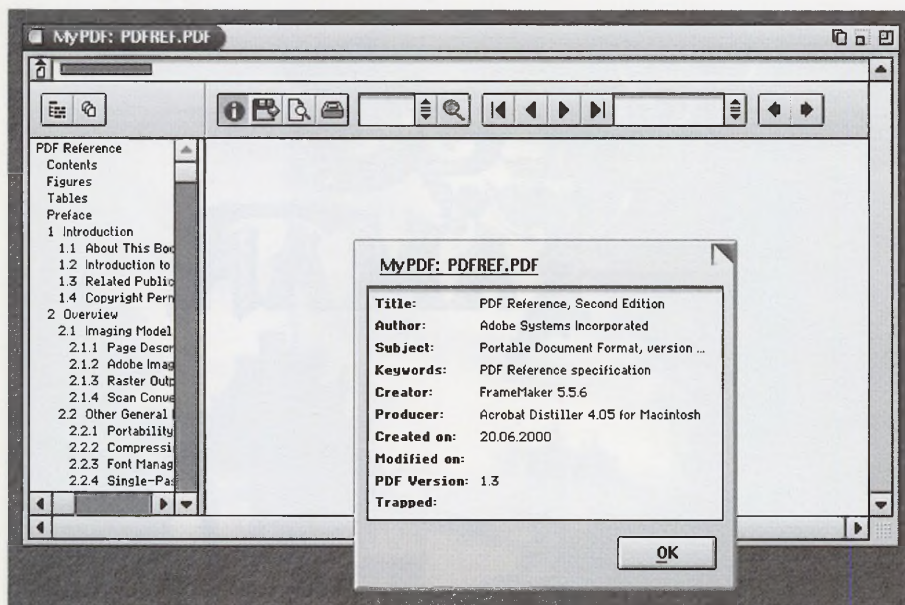
▣ *Tales Of Tamar ist die wohl grafisch aufwändigste und ambitionierteste Spielidee, die jemals auf den Atari umgesetzt wurde. Kaum zu glauben, dass sich die Atari-Fans noch nicht darum reißen...*

mehr als einem Jahr arbeite ich daran und sehe noch kein Ende. Die Atari-Fans können noch nicht voll spielen. Es fehlt aber nur noch ein Screen, dann sind wir soweit wie die Amiga-Anwender. Ich weiß aber, dass es noch mehr Screens geben wird, und diese müssen auch noch portiert werden. Einige Screens portiere ich binnen eines Tages, andere brauchen mehr Aufwand. Die Arbeit ist aber sehr hart

und verlangt sehr viel Aufwand. Besonders die ersten Versionen waren wirklich zeitaufwändig. Atari-Anwender können aber bereits seit zwei Monaten grundsätzlich mitspielen.

▣ *Wie bist Du dazu gekommen, die Portierung vorzunehmen?*

Ganz einfach: ich habe auf eine Anzeige im Online-Dienst Place2Be >>



□ MyPDF ist ein freier PDF-Reader für alle Atari-Systeme, der zurzeit von Rafal Kawecki und Eric Reboux entwickelt wird. Schon jetzt verspricht die attraktive Oberfläche einiges. Ein Preview finden Sie in einer der kommenden Ausgaben der st-computer.

>> geantwortet. Wir haben dann kurz über alles und nichts gesprochen. Nach einigen Tagen bekam ich die erste Aufgabe zum Umsetzen.

□ Was ist das Besondere an Tales Of Tamar?

Wir alle kennen Spiele, bei denen man gegen den Computer antreten muss. Das ist eigentlich sehr langweilig, weil eine künstliche Intelligenz nie so gut wie ein Mensch wird. Dann gibt es auch Spiele, bei denen man nur gegen einen einzigen Gegner spielen kann. Auch die sind meistens nicht so interessant. In Tales Of Tamar spielt man hingegen eine Vielzahl von menschlichen Gegnern und gegen einen Computer, den Server des Entwicklungsunternehmens Eternity. Zurzeit nehmen bereits etwa 100 Leute auf Amiga, Atari, Mac und Linux teil. Wenn das Spiel komplett fertig wird, können Tausende von Leuten Koalitionen bilden, Kriege führen usw.

□ Wieviele Atari-Besitzer nehmen schon am Spiel teil?

Wenige. Bisher nur 3. In Kürze 5 bis 6.

□ Suchst Du dann noch Beta-Tester?

Ja, natürlich. Am Anfang hatte ich et-

wa 30 Tester. Die meisten davon haben leider aufgegeben oder hatten nie angefangen. Das ist sehr traurig, weil oft gesagt wird, dass es keine neuen Spiele für den Atari gibt. Aber wenn man Tester sucht, will keiner helfen...

□ Auf welchen Systemen läuft ToT derzeit?

Zurzeit läuft es auf Falcon, TT und Milan unter Single-TOS, MagiC und MiNT. Vielleicht in Zukunft auch auf Emulatoren.

□ Ein weiteres Projekt ist ein freier erhältlicher PDF-Reader für den Atari namens „MyPDF“. Mit Porthos gibt es ja in dieser Hinsicht schon ein recht gutes Produkt. Warum entwickelst Du einen weiteren Reader?

Gute Frage. Meine Arbeit hatte ich schon begonnen, als Porthos noch nicht veröffentlicht war. Als das Programm dann bei invers herauskam, war unser Projekt zu weit, um es auf Eis zu legen. Außerdem verfolgen wir einen anderen Ansatz als die Porthos-Leute.

□ Wie weit ist das Projekt?

In einige Tagen soll die erste PDF-Seite dargestellt werden. Zurzeit werden alle

internen Informationen korrekt ausgelesen und ausgewertet.

□ Arbeitest Du allein an dem Programm?

Nein, ich arbeite mit Eric Reboux zusammen, der z.B. Find It oder auch XGem entwickelt hat.

□ Programmierst Ihr alle Routinen neu oder greift Ihr auf GhostScript zurück?

Alles wird neu geschrieben. Wenn man z.B. die Routinen von GhostScript übernehmen will, muss alles sowieso genau durchgelesen und – wenn notwendig – auch umgeschrieben werden. Ich verstehe auch nicht immer, was der Programmierer in seinem Programm gemacht hat. Also war es für uns besser, gleich alles neu zu schreiben. Auf den Seiten von Adobe gibt es sehr gute Dokumentation, etwa 700 Seiten als PDF-Dokument.

□ Wann ist mit der Fertigstellung zu rechnen?

Bestimmt noch in diesem Jahr. Ich hoffe, eine erste Version schon im ersten Quartal zu veröffentlichen.

□ Gibt es schon eine Webseite für das Projekt?

Eine Webseite gibt es erst seit einigen Tagen. Dort kann man schon einige Screenshots bewundern, dort ist auch die History Datei zu finden. Die Adresse ist mypdf.atari-users.net.

□ Arbeitest Du neben ToT und MyPDF noch an anderen Projekten?

Ja, ich versuche meine Kenntnisse im Highwire-Projekt einzubringen. Wegen meinen Aufgaben an der Uni habe ich leider noch nicht viel gemacht. Natürlich gibt es auch noch meine Webpräsenz, die Polish Atari News Page. Diese Seite kennen nicht nur Polen, auch Deutsche, Franzosen und Schweden schauen regelmäßig vorbei.

□ Derzeit gibt es ja ein paar >>

>> Ansätze, die Atari-Philosophie weiterzuführen. Was hältst Du in diesem Zusammenhang vom xTOS-Projekt?

Das ist jetzt ein Top-Thema. Wir brauchen bestimmt neue Hardware, die mit PCI, ISA, USB, FireWire usw. ausgestattet ist. xTOS ist meiner Ansicht nach die einzige Möglichkeit, noch 2002 die neuen Lösungen im Hardwaremarkt auszuprobieren. Milan scheint tot zu sein, Czuba Tech wird keine Computer bauen, der PowerPC ist auch wieder außer Sichtweite. Ich glaube aber auch, dass der xTOS-Rechner nur von wirklichen Fans gekauft werden wird. Andere sind mit ihren Emulationen zufrieden.

□ Sind Emulationen für Dich eine Alternative zu nativer Atari-Hardware?

Nein. Für mich ist ein Emulator wie eine Ersatz-Frau. Man kann Atari mit einer Frau vergleichen: es lässt sich nicht damit leben, aber erst recht

nicht ohne...

□ Ich persönlich habe den Eindruck, dass der Free- und Sharewaremarkt zurzeit wieder etwas wächst. Fast wöchentlich erscheinen neue, interessante Programme und Projekte, andere Entwickler geben den Quellcode ihrer Programme frei. Trotz aller gegenteiligen Meinungen scheint die Atari-Basis immer noch stark und begeistert genug zu sein, um ihre Plattform weiterhin mit hochwertiger Software zu versorgen. Wird der Atari zu einer Plattform für die Open Source-Bewegung?

Ja, obwohl es immer auch kommerzielle Projekte geben wird. Es freut mich, dass in letzter Zeit wieder so viele neue Projekte entstehen. Andere werden freigegeben, sogar die Sourcen liegen offen. Das finde ich wirklich eine interessante Entwicklung. Es gibt aber noch viel mehr Software, die freigegeben werden sollte und es verdient, weiterentwickelt zu werden. Viele Entwickler haben ihre Sourcen verloren

oder wissen gar nicht, dass ihre Programme noch für andere Atari-Anwender interessant sind. Es sollte aber niemand seine Software einfach nur blockieren. Andere Programmierer warten darauf, die Programme zu übernehmen und zu verbessern.

□ Wenn ich mir so anschau, wieviele Projekte Du betreust, dann könnte man meinen, Du arbeitest 24 Stunden für den Atari. Was machst Du sonst noch so?

Ich habe meine Zeit sehr gut organisiert. Wie Du weißt, beende ich in diesem Jahr meine Doktorarbeit. Ich arbeite daran sehr fleißig meine 8 Stunden am Tag. Am Wochenende gehe ich gern mit meiner Frau ins Kino oder so. Außerdem spiele ich gern mit meiner Tochter, die vor 3 Monaten auf die Welt gekommen ist.

□ Dann sage ich herzlichen Glückwunsch und alles Gute. □

pwr.wroc.pl/~kawecki/

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, Ohldörf 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 43 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: EUR 5.-

Jahresabonnement: EUR 50.-

Jahresabonnement mit stc-Diskette: EUR 75.-

Europäisches Ausland: EUR 64.-, per Luftpost EUR 128.-

Monatsdiskette: zzgl. EUR 25.-/Jahr

Leser-CD: zzgl. EUR 30.-/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, Aufbauskiizen 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 2002 by falkemedia

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.

Neue Software, alte Software

Atari-Programmierer laufen Amok im Web! Der Baum brennt! Atari 520 STF beißt Hund!

Zum Glück ging es etwas ruhiger in das Atari-Jahr, als die etwas reißerische Einleitung vermuten lässt. Dennoch konnte in den letzten Atemzügen des Jahres 2001 etwas beobachtet werden, was dann doch verblüffte: neue Atari-Portale. Die neuen Portale haben dabei gemein, dass sie die Software-Entwicklung auf dem Atari fördern wollen. Praktisch gleichzeitig gingen „The Orphaned Projects Page“ (TOPP) [1] und atari-source.com [2] online. Beide bemühen sich, eingestellte Programme Entwicklern als Open Source zugänglich zu machen. Zum Glück fanden beide Seiten schnell zu einer Kooperation: atari-source.com wird sämtliche Open-Source-Bemühungen TOPP zur Verfügung stellen und sich eher auf die klassischen Web-Portal-Tugenden besinnen (News, Testberichte, Guides). Zumindest Anfang Januar sah atari-source.com noch etwas renovierungsbedürftig aus und war selbst in 1024 * 768 Bildpunkten nicht vollständig darstellbar.

Etwas verwirrend ist es wohl, dass es noch ein zweites „AtariSource“ [3] gibt. AtariSource ist ein Service von Atari-Users.net und bietet Atari-Entwicklern u.a. 25 MBytes freien Webspace. Genutzt wird dieses Angebot bisher vom Highwire-Projekt und dem Falcon-Emulator TOS404.

TOPP of the Pops? TOPP sucht Paten für verwaiste Atari-Projekte. Dazu zählen BubbleGEM, GEMJing, OLGA, Outside, Start Me Up!, qed, Everest und Infitra. Manche der Programme könnten zwar durchaus als „fertig“ gelten, eine neue Version z.B. von GEMJing wäre aber sicherlich eine feine Sache. Kaum online, hat sich auch schon der erste Pate gefunden: Martin Elsässer (ACSPRO) kümmert sich ab sofort liebevoll um das

Stiefkind aus Thomas Much's Standardfabrik: Keytab. Vielleicht wird dann auch von mehr als nur drei Programmen unterstützt...

Ebenfalls Aussicht auf Weiterentwicklung gibt es für spare-TIME. Es besteht sogar eine Möglichkeit, dass der Source von Artis 4.0/Prism Paint II freigegeben wird. Im Hintergrund laufen zudem Verhandlungen über andere Klassiker.

Die Wunschliste von TOPP ist schon jetzt sehr lang und enthält einige sehr interessante Programme - nur Carrier Command wirkt etwas deplaziert... Die Programme Everest und Infitra werden nicht mehr weiterentwickelt, aber deren Entwickler sind offen für Vorschläge.

Auch Nicht-Programmierer können TOPP helfen, indem sie Programmierer von „verwaisten“ Programmen kontaktieren. Zur Recherche von E-Mail-Adressen empfiehlt sich z.B. die Up-to-Date-Liste [4].

More than an OB_STATE. An dieser Stelle wird wieder einmal ein kleiner Eingriff in faceVALUE präsentiert. Mittlerweile haben sich in der TOS-Welt verschiedene „moderne“ Bedienelemente fest etabliert. Neben Check- und Radiobuttons im Mac-Look sind die Frames ein wichtiges Mittel zur Strukturierung von Dialoginhalten. So ziemlich jede GEM-Library unterstützt sie, und einige Programmierer basteln sich sogar ihre eigenen Frames - was dem Prinzip der System-Homogenität sicherlich widerspricht.

Mit faceVALUE wird ein Frame mit einem Button erstellt, der den erweiterten Objekttyp 18 hat. MagiC, TOS 4.08 und auch N.AES unterstützen Frames, benutzen jedoch die Statusflags. Da schlecht drei verschiedene Betriebssysteme an fV angepasst werden können, liegt es nahe, es mit dem umgekehrten Weg zu versuchen. Dadurch werden die Frames schon im Resource-Editor richtig gezeichnet - ganz ohne die Verwendung von Overlays. Natürlich unterstützt fV seit der Version 3 auch den MagiC-Look für Frames. Nicht verschwiegen werden soll auch die Mehrarbeit, denn es wollen mehr Statusflags gesetzt werden.

Um faceVALUE dem neuen Quasi-Standard anzunähern, müssen einige Zeilen in install_prg_def_objects eingefügt werden.

MagiC benutzt für die Darstellung von Frames das Whitebak-Flag sowie die OB_STATES neun bis fünfzehn. Insgesamt muss also achtmal ein Kreuzchen im Resource-Editor >>

Listing 1

```
#define GLOBAL      0x0020
#define ALLOCMODE 3|GLOBAL
#define GS_REQUEST  0x1350
#define GS_REPLY    0x1351
#define GS_COMMAND  0x1352
#define GS_ACK      0x1353
#define GS_QUIT     0x1354

#define GSM_COMMAND 0x0001

#define GSACK_OK      0
#define GSACK_UNKNOWN 1

#define GSACK_ERROR  2
typedef struct
{
    long len;
    int  version;
    int  msgs;
    long ext;
} GS_INFO;
int gsapp=-1;
char *xaccname =NULL;
GS_INFO *gsi = NULL;
```


>> gemacht werden, damit ein Frame erscheint. OB_STATE 12 wird zudem auch von den Numberscrollern benutzt, daher muss vor der entsprechenden IF-Abfrage angesetzt werden. Am Anfang der Prozedur wird in die Local-Liste die Variable flag_cnt| eingefügt. Diese Variable zählt die Anzahl der aktivierten OB_STATES. Vor der Zeile IF NOT @ob_state(tree&, b&,12) wird folgender Programmteil eingefügt:

```
IF BYTE(OB_TYPE(tree%,b&))=26
SELECT BYTE(SHR&(OB_TYPE(tree%,b&),8)) !Frame
CASE 0
flag_cnt|=0
FOR i|=9 TO 15
IF BTST(OB_STATE(tree%,b&),i)=TRUE
INC flag_cnt|
ENDIF
NEXT i|
SELECT flag_cnt|
CASE 7
IF whitebak!
@install_magic_obj(tree%,tree%,b&,-3,FALSE)
ELSE
@install_prg_def(tree%,b&,3) !frame
ENDIF
CLR clear_flags!
ENDSELECT
ENDSELECT
ENDIF
```

Text

Der Inhalt ihrer Webseite wird im wesentlichen von Text bestimmt. HP-Penguin kann einen Text laden und nach einigen Einstellungen bearbeiten. Spalten sehen schick aus, sollten aber nur für kurze Texte benutzt werden.

Ausgewählter Text:

1

24

Texteinstellungen

[Ausrichtung: 
]

Spalten:

0

2

(Erzwingen Zeilenumbruch bei Zeilen, die kürzer als 648 Zeichen sind.
)

Fließtext

Zusatzangaben...

31

< [Zurück

[Weiter >

Natürlich funktioniert das auch, wenn die MagiC-Frames nicht unterstützt werden - in diesem Fall wird die fV-interne Lösung installiert. Jetzt kann der erweiterte Objekttyp von Frames auf null gesetzt werden, der entsprechende Programmteil in der gleichen Prozedur (unter CASE 20) kann gelöscht werden. Nebenwirkungen mit Numberscrollern gab es zumindest im Test keine.

In der Ressource können nun schon bei der Erstellung die Frames bewundert werden, was außerdem eine exaktere Objektpositionierung erlaubt. Einen Vergleich >>

Listing 2

```
#if OS_TOS
int doGSCommand(int pipe[8])
{
int answ[8], ret=0;
char *cmd = *(char **)&pipe[3];
char *gslongname=NULL;
answ[0]=GS_ACK;
answ[1]=aes_id;
answ[2]=0;
answ[3]=pipe[3];
answ[4]=pipe[4];
answ[5]=0;
answ[6]=0;
answ[7]=GSACK_ERROR;
if (xaccname==NULL) {
xaccname = (char
*)Mxalloc(96L,ALLOCMODE);
}
gslongname = xaccname+64;
strcpy(gslongname,"BoinkOut");
if (cmd)
{
answ[7]=GSACK_UNKNOWN;

if ( (!strcmp(cmd,"Quit")) ||
(!strcmp(cmd,"Shutdown")) )
{
ret=1;
answ[7]=GSACK_OK;
}

else if (!strcmp(cmd,"Open")) {
m_load_event();
answ[7]=GSACK_OK;
} else if
(!strcmp(cmd,"AppGetLongName")) {
if (gslongname)
{
answ[5]=(int)
(((long)gslongname >> 16) & 0x0000ffffL);
answ[6]=(int)
((long)gslongname & 0x0000ffffL);
answ[7]=GSACK_OK;
}
else
{
answ[7]=GSACK_ERROR;
}
}
}

appl_write(pipe[1],16,answ);
if ( (!strcmp(cmd,"Quit")) ||
(!strcmp(cmd,"Shutdown")) ) {
m_quit_event();
}

return(ret);
}

#endif
```


>> vorher/nachher gibt es im weiter oben stehende Bild. Oben ist die alte Darstellung in Interface zu sehen, unten die Darstellung mit den MagiC OB_STATES.

Highwire to hell. Einen kleinen Nachtrag gibt es zu dem Open-Source-Browser Highwire. Dieser versteht sich nämlich mittlerweile als reine Browser-Engine. Das bedeutet, dass Highwire zu einer Art Selbstbedienungsladen für Produkte wird, die auf HTML basieren. Denkbar wären ein vollständiger WWW-Browser, Hilffsysteme oder ein E-Mail-Programm mit HTML-Mail-Unterstützung. Letzteres will zumindest Mike De Petri in Angriff nehmen, da außer ihm eigentlich keiner so richtig Lust hat, für sein NOS zu entwickeln.

Neu in der „Highwire-Browser-Engine“ sind GEMScript und VA_Start. Bis zum „Cab-Killer“ ist es zwar noch weit, aber zumindest der ST-Guide könnte bald ausgedient haben.

Sourcewatch: BoinkOut. Wie schon in den letzten Ataquarien, möchte ich auch diesmal ein Open-Source-Programm unter die Lupe nehmen: BoinkOut [4]. BoinkOut ist ein Spiel mit einer langen Geschichte und kam immerhin auf den zweiten Platz beim MagiC Game Contest 1999. Das Programm ist durchaus nicht das einzige Breakout mit Quelltext, aber meines Wissens nach das einzige, das im GEM-Fenster läuft.

Der BoinkOut-Source ist knapp 220 KBytes groß und kann sowohl für Atari-GEM als auch PC-GEM kompiliert werden. Das Sourcecode-Archiv enthält jedoch nicht die Leveldaten und XIMG-Bilder, deshalb sollte auch das Binary-Archiv heruntergeladen werden.

Die Spiellogik ist in den Dateien bout2, bout3 und bout4 enthalten. Alle Sound-Routinen stehen in bo_sound.c. Das Programm benutzt immer noch den Yamaha-Soundchip für Töne. Denkbar wäre hier eine Einbindung von GEMJing. External.c dient dem Ansprechen von externen Programmen. Dort steht momentan nur der Code zum Starten eines Webbrowsers. Extras.c ist die Datei, in die alles gestopft wird, was woanders nicht reinpasst: AES-Version, setzen eines Edit-Feldes und senden einer Nachricht an die Hauptschleife des Programms. Besonders interessant ist ximgload.c, in der sich XIMG-Laderoutinen befinden.

GEMScript in BoinkOut. Um in BoinkOut GS-Unterstützung nachzurüsten, sind gar nicht einmal so viele Änderungen notwendig. Falls Ihnen die entsprechenden Programmzeilen bekannt vorkommen, so liegt das daran, dass diese aus StartMeUp! entnommen wurden.

Im Hauptprogrammteil boinkout.c befindet sich relativ am Anfang ein kurzer #if OS_TOS-Teil. Dort können die entsprechenden Defines für GS eingefügt werden (Listing 1). An einer beliebigen Stelle wird die Funktion doGSCommand eingefügt. Dieser Programmteil interpretiert die GEMScript-Kommandos (Listing 2).

Jetzt müssen die Routinen nur noch angesprochen werden. Die Funktionen, die AES-Nachrichten entgegennimmt heißt bei BoinkOut multi. Auch dort gibt es mehrere OS_TOS-Teile, damit BoinkOut auch auf dem PC kompiliert werden kann. In einem dieser Teile kann Listing 3 eingefügt werden. BoinkOut ist damit GEMScript-fähig. Zum Testen ist >>

Listing 3

```

case GS_REQUEST:
{
    int answ[8];

    answ[0]=GS_REPLY;
    answ[1]=aes_id;
    answ[2]=0;
    answ[3]=0;
    answ[4]=0;
    answ[5]=0;
    answ[6]=1;
    answ[7]=msg[7];

    if (!gsi) gsi = (GS_INFO
*)Mxalloc(sizeof(GS_INFO),ALLOCMODE);

    if (gsi)
    {
        GS_INFO *sender =
*(GS_INFO **) &msg[3];

        gsi->len      =
sizeof(GS_INFO);

        gsi->version = 0x0100;
        gsi->msgsz   =

GSM_COMMAND;

        gsi->ext      = 0L;

        answ[3]=(int)((long)gsi
>> 16) & 0x0000ffffL);
        answ[4]=(int)((long)gsi
& 0x0000ffffL);

        if (sender)
        {
            if (sender->version
            {
                answ[6]=0;
                gsapp=msg[1];
            }
        }

        appl_write(gsapp,16,answ);
    }
    break;
case GS_COMMAND:
    if (doGSCommand(msg)) return(1);
    break;

```


>> GStest [5] von Richard Gordon Faika sehr empfehlenswert. Mit dem kleinen TOS-Programm kann einem beliebigen Programm GS-Kommandos geschickt werden.

XIMG. Die XIMG-Laderoutinen sind so aufgebaut, dass sie auch ohne dem Rest von BoinkOut nutzbar sind. Genutzt werden sie in BoinkOut für das Hintergrundbild des Spielfeldes und den Programminfodialog. Die Routinen unterstützen keine True Colour-XIMGs. Für den Titel im Infodialog wird eine Datenstruktur für das VDI definiert:

```
MFDB tit_buf = {0L,474,77,474/16,0,1,0,0,0};
```

Das Bild ist 474 Pixel breit und 77 Pixel hoch. Es liegen Bilder für verschiedene Farbtiefen vor, so das bei Bedarf die Plane-Zahl erhöht wird.

```
mfd_buffersize =
2L*(long)tit_buf.fd_wdwidth*(long)tit_buf.fd_nplanes*
(long)tit_buf.fd_h;
```

Geladen wird das Bild schließlich mit `img_load(&tit_buf, titname)`. In `dialogs.c` wird das Bild in den Dialog einkopiert:

```
objc_offset(about_dial,RTITLE,&x,&y);
pxy[0] = pxy[1] = 0;
pxy[2] = tit_buf.fd_w - 1;
pxy[3] = tit_buf.fd_h - 1;
pxy[4] = x;
pxy[5] = y;
pxy[6] = x + pxy[2];
pxy[7] = y + pxy[3];
vro_cpyfm(vdi_handle,S_ONLY,pxy,&tit_buf,&screen_fdb);
```

House of Coldfire. Zum Abschluss noch etwas über den geplanten Coldfire-Atari-Clone. Auf xtos.de wird derzeit eine Art „Atari-Anlagemodell“ vorgestellt, um z.B. alte Quellen „freizu-kaufen“. Genauer kann auf der [xtos](http://xtos.de)-Webseite nachgelesen werden.

Interessantes über den Coldfire-Prozessor gibt es im Web

zu lesen. Einige denken, dass der CF nur ein „halber“ Prozessor sei, der eben nur im Embedded-Bereich seine Daseins-Berechtigung hat. Begeisterte Digital-Fotografen werden vielleicht wissen, dass einige Kameras mit einer Coldfire-CPU ausgestattet sind. Auf diesen Kameras läuft Digita OS, und für eben dieses Betriebssystem hat „xevious“ einige Programme portiert: MAME, MESS und Doom. Statt zu fotografieren kann so z.B. M.U.L.E. auf der Digitalkamera gespielt werden. Immerhin ein gutes Beispiel, das schon in der älteren Version des Coldfire Potenzial steckt [6]. 

- [1] topp.atari-users.net
- [2] pikachu.atari-source.com
- [3] atarisource.atari-users.net
- [4] atariuptodate.de
- [4] netset.com/~baldrick
- [5] rgfsoft.com
- [6] digita.mame.net/download.htm



GREENPEACE

040/3 06 18-0

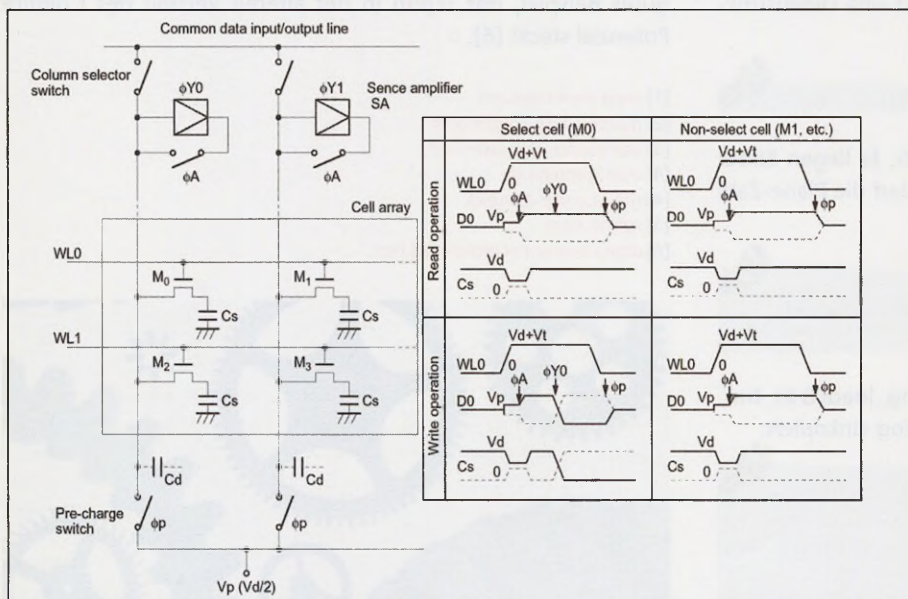
**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01732

DRAM durchleuchtet

Alle TOS-Rechner verwenden DRAM. Erst die kommende Centurbo 060-Karte geht hier einen anderen Weg. Matthias Alles erklärt die DRAM-Technologie im Detail



 Dieser kleine Ausschnitt aus einer Speichermatrix verdeutlicht den im Grunde recht einfachen Aufbau der DRAMs.

Speicher unter der Lupe

Text: Matthias Alles

DRAM (Dynamic Random Access Memory) ist aus heutigen Computern nicht wegzudenken. Auf Grund des stets relativ guten Preis/Leistungsverhältnisses, hat diese Speichergattung ohne Zweifel zu der massiven Verbreitung von Computern beigetragen. Aber die Nachteile lassen sich nicht verleugnen: Der geringe Preis resultiert aus einem einfachen Aufbau, der sich in einer verminderten Geschwindigkeit ausdrückt. Da sich am Grundprinzip des DRAM allerdings seit Jahrzehnten nichts geändert hat, ist es um so erstaunlicher, dass es dennoch in heutigen Computern Verwendung findet. Um jedoch gewisse Eigenschaften von DRAMs verstehen zu können, ist ein Blick ins Innere der Speicherchips vonnöten.

Bitte ein Bit. Moderne DRAMs benötigen zur Speicherung von einem Bit lediglich einen Transistor und einen Kon-

densator. Gespeichert wird die Information in dem wenige fF großen Kondensator, der entweder mit 0V für logisch 0 oder bspw. 5V für logisch 1 geladen ist (1 femto Farad = 10^{-15} F). Die in diesem Fall vorliegende 1-Transistor-Zelle ermöglicht es, einen hohen Integrationsgrad auf dem Die zu erreichen, womit die Kosten eines Speicherchips deutlich reduziert werden können. Statische RAMs (SRAM) hingegen, die u.a. bei Cache-Speicher zum Einsatz kommen, haben zwar schnellere Zugriffszeiten, benötigen zur Speicherung eines Bits aber auch sechs Transistoren, was diese auf Grund des hohen Platzbedarfs wiederum teurer macht. Nun kann man mit einem Bit nicht allzu viel anfangen, weshalb eine Vielzahl von 1-Transistor-Zellen in einer Matrix angeordnet werden. Eine komplette Zeile dieser Matrix bezeichnet man als Page, also Seite. Zur Adressierung eines Bits benötigt man sowohl eine Zeilen- (Row), als auch eine Spaltenadresse (Column). Diese werden dem Speicherchip an der gemultiplexten Adressleitung mittels /RAS- und /CAS-Signalen übermittelt, doch dazu später

mehr.

Um ein Bit auszulesen, geschieht nun folgendes: Zunächst muss ein sogenanntes Precharge (vorher laden) ausgeführt werden. Dabei werden alle Datenleitungen mit der halben Spannung für logisch 1 geladen, also beispielsweise 2.5V wenn der Chip mit 5V arbeitet. Die hierfür benötigte Zeit heißt Precharge-Time. Währenddessen wertet der Zeilendekoder im Speicherchip die Zeilenadresse aus und selektiert nach dem Precharge die passende Wordline (WL) mit einem Spannungsimpuls. Sämtliche Transistoren dieser Page leiten nun. Der geladene Kondensator sorgt jetzt dafür, dass sich die Spannung auf der Dataline leicht ändert, je nach Ladezustand also leicht kleiner oder leicht größer wird als die vorherigen 2.5V. Am Ende der Dataline kommt nun der Sense Amplifier zum Zuge. Dieser nutzt die Precharge-Spannung als Referenzspannung und wandelt die dazu negativere Spannung in 0V und die dazu positivere Spannung in 5V um. Je nach Spaltenadresse wird der Inhalt der gewählten Speicherzelle nach außen ausgegeben. Jetzt besteht allerdings das Problem, dass sich alle Kondensatoren einer Page entladen haben, und somit deren Inhalt zerstört wurde. Als Konsequenz müssen all diese Speicherzellen wieder beschrieben werden. Also sorgen die Sense Amplifier nach dem Lesen dafür, dass auf sämtlichen Datenleitungen die ausgewertete Information wieder als 0V bzw. 5V vorzufinden ist. Der Kondensator lädt sich schließlich mit dieser Spannung auf und hat somit wieder die korrekte Information gespeichert. Um ein Bit zu schreiben, muss man genau so vorgehen, wie beim Lesen. Nur werden hier nach dem Lesen der Page keine Daten nach außen weitergeleitet, sondern von außen gelesen, um sie anschließend auf die selektierte Dataline weiterzuleiten. Würde man vor dem Schreiben eines Bits nicht die ganze Page auslesen, so ist klar, dass dann bis auf das eine geschriebene Bit alle anderen Informationen in der Page verloren gingen. Bei einem Lese- bzw. Schreibzugriff werden also immer alle Speicherzellen einer Page gelesen und wieder zurückgeschrieben, auch wenn sie nicht benötigt werden.

Speicherchips, die beispielsweise 4 Bits gleichzeitig ausgeben können, >>

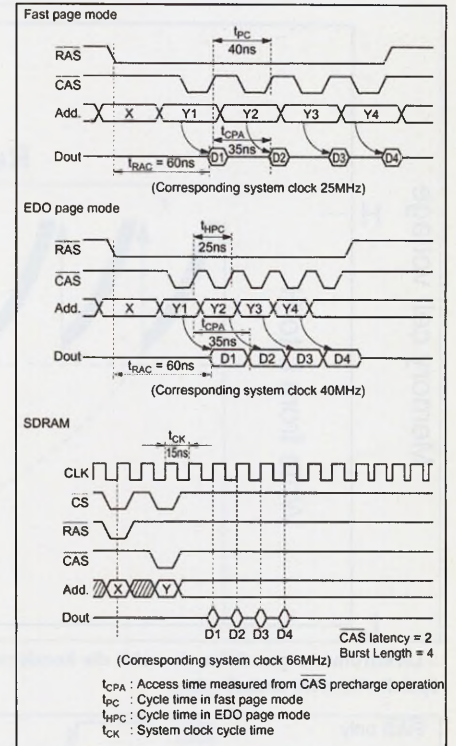
>> verfügen lediglich über vier parallel arbeitende Matrizen. Wie die Matrix organisiert ist, hat direkte Auswirkungen auf den Stromverbrauch des Chips: Je mehr Spalten dieser hat, desto mehr Kondensatoren müssen auch bei jedem Lese- bzw. Schreibzugriff neu geladen werden. Eine höhere Stromaufnahme ist die Folge. Es haben sich mittlerweile eine Vielzahl von Speicherchips etabliert, die häufig eine unterschiedliche Organisation haben. Ein 16Mbit-Chip kann beispielsweise als eine 4096×4096 oder 16384×1024 Matrix organisiert sein. Beim ersten Beispiel spricht man von einem 12/12-Mapping ($2^{12} \times 2^{12} = 2^{24} = 16.777.216$), während das zweite Beispiel einem 14/10-Mapping ($2^{14} \times 2^{10} = 2^{24} = 16.777.216$) entsprechen würde. Vier solcher Speicherfelder würden aus dem Chip schließlich ein 64Mbit-Chip machen, der als $16 \text{ MBit} \times 4$ organisiert wäre. Am Mapping ist abzulesen, aus wieviel Adressbits die Zeilenadresse und aus wie vielen Adressbits die Spaltenadresse bestehen muss. Ein asymmetrisches 14/10-Mapping erfordert 14 Adressbits für die Zeilen ($2^{14} = 16384$) und 10 Adressbits ($2^{10} = 1024$) für die Spalten. Um Leitungen zu sparen, bekommt der Speicherchip nur so viel Pins zur Adressierung, wie unbedingt nötig, also in diesem Fall 14. Zur Adressierung einer Speicherzelle wird diese Adressleitung also gemultipliziert, d.h. dass die Daten nacheinander übermittelt werden. Zunächst wird die Page-Adresse mittels aktiviertem /RAS-Signal (Row Address Strobe) übertragen und anschließend die Spaltenadresse mittels aktiviertem /CAS-Signal (Column Address Strobe).

Das ist das Grundprinzip von dynamischen Speichern. Der Speicherdurchsatz scheint daher zunächst äußerst gering, da für jeden Lese- bzw. Schreibzugriff Zeilen- und Spaltenadresse an den Speicherchip angelegt werden müssen.

Von taktlosen Speichern... Schon früh wurden sich daher Gedanken gemacht, wie denn der Speicherdurchsatz zu erhöhen sei, um nicht die Recheneinheiten verhungern lassen zu müssen. Betrachtet man den Code von Prozessoren im RAM, so fällt schnell auf, dass dieser meist se-

quentiell gespeichert ist. Als Konsequenz liegen die von der CPU geforderten Daten häufig in einer Page, was es unnötig macht, jedesmal die Page-Adresse mit dem /RAS-Signal zu übermitteln. Statt dessen wird diese nur einmal übermittelt und im RAM-Chip gespeichert. Die Speicherlogik hält dabei das /RAS-Signal aktiv. Der Speicherchip weiß dann, dass jetzt schnelle Zugriffe auf das RAM folgen. Synchron mit dem /CAS-Signal für die Spaltenadressierung erhält der Speicherchip jetzt nur noch die Spaltenadresse, wodurch bei diesen sogenannten Burst-Zugriffen eine Menge Zeit gespart werden kann. So arbeitende DRAMs tragen den Namen Page Mode DRAMs, da sie bei einem Page Hit schneller Daten liefern können.

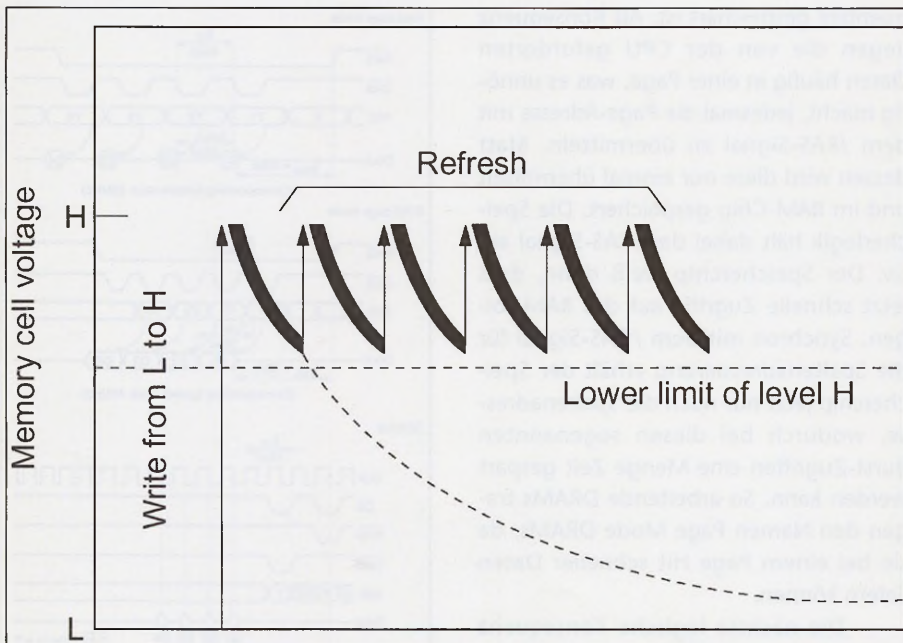
Die nächste logische Konsequenz ist, dass die Lese- und Schreibverstärker nicht nach jedem Zugriff auf die Speichermatrix die gerade gelesenen Daten wieder zurückschreiben, sondern erst beim Wechsel der Page. Dadurch entfällt im Burstmodus die RAS-Precharge-Time womit sich die CAS-Zykluszeit verringert. Die so optimierten Page Mode DRAMs sind als Fast Page Mode DRAMs (FPM-DRAM) bekannt und kamen beispielsweise im TT und Falcon zum Einsatz. FPM-DRAMs haben aber weiterhin den Nachteil, dass das /CAS-Signal angibt, wie lange ein Lesezyklus dauert. Dadurch hat man nicht die Möglichkeit bereits die Spaltenadresse des darauffolgenden Zugriffs zu übergeben. Dies kann erst geschehen, wenn die Daten auf dem Datenbus zurückgeschrieben wurden. Und genau bei diesem Punkt setzen EDO-DRAMs (Extended Data Out) an. Hier übernimmt das /OE-Signal die Aufgabe, das Ende eines Lesezyklus anzuzeigen. Mit dem /CAS-Signal kann daher bereits die nächste Adresse übertragen werden, während auf der Datenleitung noch das zuvor ausgelesene Datum zu finden ist. Durch dieses leichte Parallelisieren des Zugriffs (Overlap), ist es möglich, die CAS-Zykluszeit bei 60ns-DRAMs von 40ns bei FPM-DRAMs auf 25ns bei EDO-DRAMs zu verkürzen. Hieraus resultierend kann ein EDO-DRAM bei Burst-Zugriffen und einem Bustakt von 40MHz jeden Takt Daten liefern, während ein FPM-DRAM dies nur bei 25 MHz schafft. Es sei jedoch angemerkt, dass die Be-



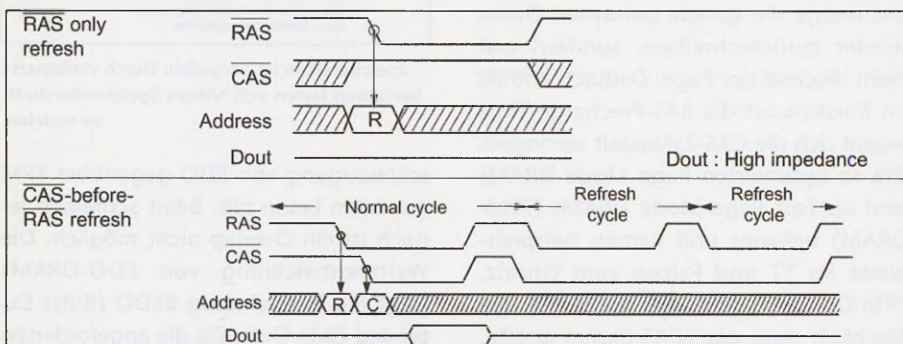
 **Speicherarten im Vergleich:** Durch verfeinerte Verfahren lassen sich höhere Speicherdurchsätze erzielen.

schleunigung von EDO gegenüber FPM nur beim Lesen gilt. Beim Schreiben jedoch ist ein Overlap nicht möglich. Die Weiterentwicklung von EDO-DRAMs trägt die Bezeichnung BEDO (Burst Extended Data Out). Da die angeforderten Daten meistens sowohl in einer Page als auch direkt aufeinanderfolgend in einer Zeile liegen, überlässt man BEDO-DRAMs, nachdem man die Spalten- und Zeilenadresse angelegt hat, sich selbst. Der Speicherchip generiert sich intern die neuen Spaltenadressen durch einen Adressgenerator und liefert die geforderten Daten synchron zum /CAS-Signal, wodurch eine erneute Verringerung der CAS-Zykluszeit ermöglicht wird. Somit können BEDOs bei 66 MHz Bustakt mit einem 5-1-1-1 Burst dienen und sind damit den normalen EDOs deutlich überlegen. Doch trotz des guten Konzepts konnten sie sich – insbesondere wegen dem schnellen SDRAM – nie durchsetzen und waren demnach auch nur kurze Zeit am Markt vertreten.

...und taktvollen Speichern. Eben diese SDRAMs (Synchronous DRAM) sind es, die die heutige Speicherszene dominieren. Vom Grundprinzip arbeitet diese >>



Leckströme sorgen dafür, dass sich die Kondensatoren entladen. Daher ist das Auffrischen des Speicherinhaltes unabdingbar.



Zum Ausführen eines Refreshs benutzt man Signalkombinationen, die bei Lese- und Schreibzugriffen nicht möglich sind.

>> Speichergattung genauso wie die oben vorgestellten Speichertypen. Jedoch ist SDRAM wesentlich flexibler und intelligenter als die Vorgänger. Alle Steuersignale hängen an einem Takt, der je nach Alter der SDRAMs 66, 100, 133 oder demnächst 166 MHz betragen kann. Die Steuersignale selbst (/CS, /RAS, /CAS, /WE) sind als eine Art Kommandogebber zu verstehen, die dem Speicher je nach Bitmuster genau mitteilen, was dieser zu tun hat. Das SDRAM speichert das anliegende Kommando bei steigender Taktflanke. Vom Aufbau her ist es so weit fortgeschritten, dass es nach dem Erhalt eines Kommando die ihm erteilte Aufgabe selbstständig erledigen kann, ohne dass es weiterer Steuerungssignale von außen bedürfte. Um die Speicher an die Anforderungen des Systems anzupassen, hat man sogar die Möglichkeit, gewisse Eigenschaften des

Speicherchips mittels des Mode-Registers selbst festzulegen. Unter anderem kann hier bestimmt werden, aus wie vielen Speicherzugriffen ein Burst-Zugriff bestehen soll. So ist es möglich, dass dieser aus 1, 2, 4 oder 8 Zugriffen besteht, oder dass gleich die ganze Page ausgelesen wird. Der Lead-Off-Cycle (also das Lesen des ersten Datums bei einem Burst-Zugriff) dauert allerdings auch bei SDRAMs 5 Taktzyklen, wie bei den bisherigen Speichern. Anschließend sprudeln die Daten jedoch im Systemtakt zur oder von der Außenwelt. Auf Wunsch kann ein Burst auch abgebrochen oder nur eingefroren werden, wenn er nach einer Weile wieder fortgesetzt werden soll. Die CAS-Latency, die ebenfalls im Mode-Register einstellbar ist, gibt an, wieviele Takte nach dem Anlegen der Spaltenadresse der Speicher die ersten gültigen Daten liefern soll. Zu kaufen gibt es

SDRAMs mit CL2 und welche mit CL3. Bereits am Preis ist erkennbar, dass DRAMs mit CL2 stets schneller sind, als welche mit einer CAS-Latency von nur 3.

Eine weitere Neuerung neben dem Taktsignal besteht darin, dass SDRAMs intern aus mindestens zwei Bänken aufgebaut sind, die sich unabhängig voneinander ansprechen lassen. Dadurch wird es möglich, gewisse Aktionen zu parallelisieren, die so den Speicher nicht mehr ausbremsen. Beispielsweise kann von der einen Bank gerade im Burstzugriff gelesen werden, während man auf der anderen Bank per Kommando bereits ein Precharge für den nächsten Zugriff ausführt. Auf diese Weise ist es aber auch möglich, die Precharge-Time bzw. die 5 Taktzyklen des Lead-Off-Cycles zu verbergen, indem die eine Bank bereits adressiert wird, während die andere noch Daten liefert.

Auf den Speichermodulen (DIMMs) findet sich aber neben den eigentlichen Speicherchips auch noch ein kleines EEPROM, das SPD-EEPROM (Serial Presence Detect). Dieses kann mittels I_C-Bus ausgelesen werden und enthält Informationen über die Speicherchips auf dem Modul, z.B. deren Organisation oder die Zugriffszeiten.

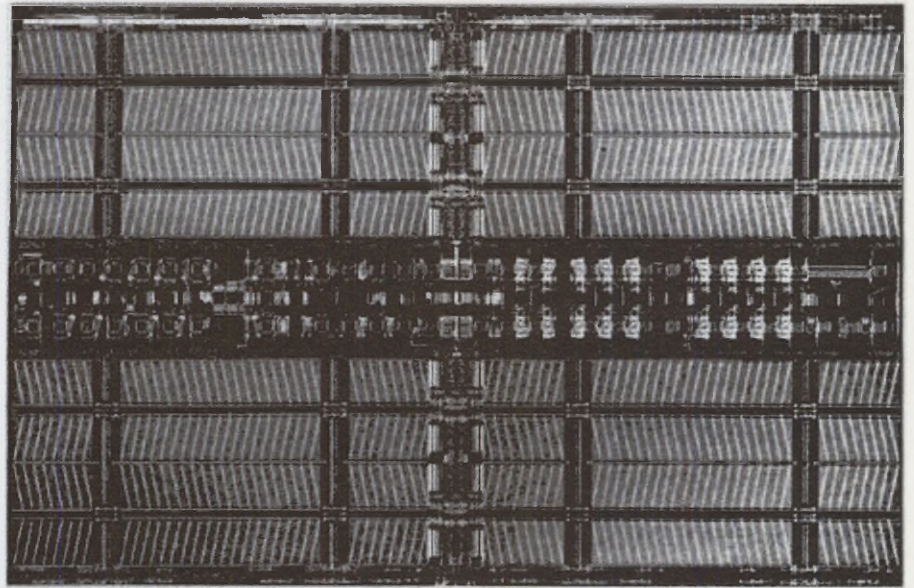
Nachdem wir nun die SDRAMs näher betrachtet haben, sind wir an der Spitze der derzeitigen Speicherentwicklung angelangt. Hier tummeln sich zum einen der recht teure RAMBUS-Speicher, der scheinbar in immer weniger Rechnern verwendet wird und auf den hier nicht weiter eingegangen werden soll. Bei dem anderen Speicher handelt es sich um eine Weiterentwicklung des SDRAMs, auch wenn die Änderungen nicht so gravierend sind. Das DDR-SDRAM (Double Data Rate), von dem die Rede ist, besticht dadurch, dass es doppelt so viele Daten liefern soll, wie die bisherigen SDRAMs. Bei DDR-SDRAM wird allerdings nicht - wie man vermuten könnte - einfach der Takt verdoppelt. Vielmehr werden nun zwei Aktionen bei einem Takt ausgeführt. Waren herkömmliche SDRAMs stets zur aufsteigenden Taktflanke des Bustaktes synchronisiert, so benutzt man bei diesem Speicher sowohl die aufsteigende als auch die fallende Taktflanke zur Daten- und Kommandoübermittlung. >>

>> Da der Speicher so auf recht wackeligen Beinen steht, hat man ihm zusätzlich ein bidirektionales Signal (DQS) zur Kontrolle spendiert. Gibt der Speicher Daten aus, zeigt dieser damit die Gültigkeit der Daten an, gibt der Chipsatz Daten aus, so steuert er das DQS-Signal.

Panta rhei - Alles fließt. Eine weitere Eigenschaft von DRAMs, die wir bisher ganz außer Acht gelassen haben, ist der Refresh. Wie zu Beginn des Artikels gesehen, werden die Informationen einer Speicherzelle in einem Kondensator gespeichert. Auf Grund von Leckströmen entlädt sich der Kondensator recht schnell wieder, ohne dass man dies unterbinden könnte. Genau diese Eigenschaft ist der Preis, den man für die hohe Packungsdichte des Speichers zahlen muss: Die Geschwindigkeit hat unter diesem Umstand sehr zu leiden.

Bei einem Refresh wird nun der Inhalt einer Page ausgelesen, um ihn anschließend wieder zurückzuschreiben. Natürlich muss diese Auffrischung geschehen, bevor die Spannung im Kondensator nicht mehr ausreicht, um die gespeicherte Information mittels Sense Amplifiers zu ermitteln. Die Zeit, die maximal zwischen zwei Refreshs des gleichen Kondensators vergehen darf, heißt Refresh Period. Da immer zeilenweise aufgefrischt wird, lässt sich aus der Anzahl der Zeilen ablesen, wie groß der Refresh Cycle sein muss, der angibt, wie viele Refreshs in der Refresh Period ausgeführt werden müssen. Chips mit $2^{11}=2048$ Zeilen haben üblicherweise einen 2K Refresh, während Chips mit 4096 Zeilen einen 4K Refresh aufweisen. Ein Zeilen-Refresh-Zyklus, also die Zeit, die durchschnittlich für einen Zeilenrefresh benötigt wird, ist festgelegt auf $15,6\mu s$. Bei einem 2K-Refresh ergibt sich damit eine Refresh Period von $32ms$ ($2048 \cdot 15,6\mu s = 32ms$), bei einem 4K-Refresh von $64ms$ ($4096 \cdot 15,6\mu s = 64ms$).

Auch hier gibt es mehrere Methoden, die den Refresh mehr oder weniger nicht zu sehr ins Gewicht fallen lassen sollen. Grob unterscheidet man



 Das Chipfoto eines 4Mbit Chips. Die großen Flächen stellen die Speichermatrix dar.

drei Refresh-Arten:

- **RAS only Refresh:** Bei der Ansteuerung des DRAMs geht man zunächst so vor, wie bei einem Lesezugriff. Nur übermittelt man nach der Zeilenadresse keine Spaltenadresse mehr, lässt also das /CAS-Signal inaktiv. Das DRAM führt daraufhin in der angelegten Zeile ein Refresh durch.
- **CAS before RAS Refresh:** Bei einem gewöhnlichen Lese-/Schreibzugriff wird stets zuerst die Zeilenadresse mittels /RAS übermittelt. Wird allerdings zuerst das /CAS-Signal aktiviert, gibt /RAS die Dauer eines Refresh-Zyklus an. Die Zeilenadresse braucht hierbei nicht mehr übermittelt zu werden, da das DRAM für diesen Refresh über einen internen selbstinkrementierenden Adresszähler verfügt.
- **Hidden Refresh:** Dieser versteckte Refresh kommt heute eigentlich nicht mehr zum Einsatz, da hohe Busfrequenzen es kaum noch ermöglichen, diesen zu benutzen. Bleibt nach einem Lesezugriff /CAS aktiv, wird der Hidden-Refresh ausgelöst, wenn noch ein weiterer /RAS-Impuls erfolgt. Auch hier beinhaltet das DRAM einen eigenen Zeilenadresszähler. Allerdings funktioniert der Hidden Refresh nur, wenn der

nächste Zugriff auf das RAM hinter dem eigentlichen Refresh liegt, die Busfrequenz also gering genug ist, um den Refresh zwischen zwei Speicherzugriffen zu verstecken.

Bei SDRAMs bzw. DDR-SDRAMs hat man es da einfacher, da lediglich das Kommando für einen Refresh zu übermitteln ist, und man sich nicht um das Timing zwischen den einzelnen Steuerungssignalen zu kümmern braucht.

Zu guter letzt. Seit nunmehr 37 Jahren hat Moores Gesetz, nach dem eine Verdopplung der Leistungsfähigkeit von Prozessoren alle 18 bis 24 Monate eintritt, Gültigkeit. Bisweilen ist auch nicht absehbar, wann dem nicht mehr so sein wird. Was aber für Prozessoren gültig ist, trifft ebenso auf die Kapazität von Speicherchips zu. Performance und Größe gehorchen gleichermaßen Moores Gesetz und steigen demnach rasant an. Verbesserte Herstellungsprozesse, die höhere Packdichten und höhere Frequenzen ermöglichen, werden auch zukünftig verhindern, dass das Nadelöhr zwischen Prozessor und Speicher nicht allzu klein wird. Doch am Prinzip von DRAM wird sich auch in den nächsten Jahren nichts ändern. 

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

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



❏ Simon ST

Mit der Software einer unabhängigen Programmautorin aus Norddeutschland kann Ihr Atari Musik wie Mozart machen – oder auch nur MIDI-Dateien für Sie abspielen...

❏ Musiksoftware vom Profi

Mit der Software einer unabhängigen Programmautorin kann Ihr Atari Musik wie Mozart machen – oder auch nur MIDI-Dateien für Sie abspielen...

Von einer Violinistin, die in Norddeutschland eine Musikschule und ein Jugendorchester leitet, erwartet man vielleicht nicht unbedingt, dass sie auch Atari-Software entwickelt. Aber wenn dieselbe Dame seit Jahr von einem Computerprogramm träumt, dass Musik wie die von Bach, Mozart und Schönberg produziert, dann kann man schon etwas erwarten. Johanna Bindgen brachte sich selbst das Programmieren bei, kaufte sich einen Atari ST und erarbeitete über einige Zeit ein Programm, dass sie unter dem Namen Simon ST >>



>> veröffentlichte. Simon liegt nun als Freeware vor. Das Programm erscheint auf den ersten Blick wie ein weiteres algorithmisches Kompositions-Werkzeug, verfolgt jedoch einen komplett anderen Ansatz.

Not So Simple Simon. Simon ST ist ein sehr individuelles, idiosynkratisches Stück Software, das jahrelange Feinarbeiten an seiner ausgefeilten, ausgeklügelten Benutzeroberfläche verrät. Das Bewegen der Maus über die Oberfläche lässt z.B. wichtige Funktionen und Buttons aufleuchten. Auch die Displays sind äußerst ansprechend gestaltet.

Was schnell auffällt, ist die Tatsache, dass keine Möglichkeit besteht, Noten direkt via MIDI oder auf anderen Wege zu importieren. Der Grund dafür liegt darin, dass die Autorin der Auffassung ist, dass jeder Versuch, aus ankommenden Daten einen Algorithmus zu erzeugen, zu unflexibel ist. Daher unternahm sie den befreienden Schritt, eine musikalische Programmiersprache zu entwickeln.

Das Herz von Simon ST ist der Interpreter bzw. Compiler, in dem der Anwender Noten eingibt, aus denen dann wiederum das Programm Noten für die Erzeugung von Musik generiert. Das hier schlummernde Potential ist immens, fordert jedoch Anwender, die vorher mit eher konventioneller MIDI-Software gearbeitet haben, nachhaltig heraus. Erschwerend kommt hinzu,



dass derzeit keine Dokumentation zu Simon ST verfügbar ist. Dies macht es schwer herauszufinden, welche Kommandos und Variablen zur Verfügung stehen. Das Programm selbst bietet hier jedoch etwas Hilfe an: Im Interpreter findet sich ein Button, der die verfügbaren Kommandos auflistet und diese auf Wunsch an den benötigten Stellen einfügt. An der eigentlichen Dokumentation wird noch gearbeitet, bis dahin muss der Anwender mit den Erklärungen auf der Website des Programm Vorlieb nehmen.

Simon ST verfügt über einige Manipulations-Werkzeuge höchster Qualität. Dazu gehören Pattern-ba-

sierte Arrangements, eine Event Editor, Kontrolle über Harmonien, Echtzeit-Manipulationen über Tastatur-Kommandos, MIDI-Clock-Unterstützung und MIDI-File-Export. Johannas eigene Beispiele, die dem Programm beiliegen, sind beeindruckende Beweise für die Leistungsfähigkeit der Software. Ich würde nicht sagen, dass ich bisher auch nur die Hälfte der Möglichkeiten dieses Programms erkundet habe.

Player. Johanna hat außerdem mit MIDI Player ST einen eleganten MIDI-File-Player geschrieben. Sie benutzt diese Software, um Piano-Stücke auf Solokonzerten ihrer eigenen Musikschule abzuspielen, aber der das Programm ist natürlich auch als einfacher Player zu benutzen. Die Benutzeroberfläche ist textbasiert und verfügt über ein umfangreiches mehrseitiges Hilfesystem. Diese Online-Hilfe listet alle Tastaturkommandos auf, die notwendig sind, um das Programm zu nutzen. Die Maus wird nicht benötigt.

MIDI Player ST kann Dateien laden und diese in Tempo und Lautstärke verändern. Auch die Veränderung des Materials ist im begrenzten Umfang möglich.

Die Möglichkeit, das Programm auch ohne Monitor zu betreiben, macht es besonders attraktiv für Live-Situationen. Dafür muss MIDI Player ST im AUTO-Ordner des Atari untergebracht werden, während die abzuspielenden MIDI-Dateien auf der darüber liegenden Verzeichnisebene derselben Partition liegen müssen – also z.B. auch auf einer simplen Bootdiskette. Bis zu 80 MIDI-Files können so alphabetisch nach dem Booten abgespielt werden. Die ersten 10 Dateien können dabei über die Funktionstasten geladen werden- Weitere Titel werden über die normale Ladefunktion des Programms gestartet.

Fazit. Alles in allem ist der MIDI Player ein interessantes, gut gestaltetes Programm. Interessanterweise arbeiten sie mit dem freien Atari-Emulator STeem zusammen. □

bindgen.de/swp/simonst/

Desk File Functions

C:\MUSIMAT\GUITAR05.CRE

A E C R S C I C H N S T P

TEMPO 175.0

RIT 100

> ||

C <

BAR 4 16 96

1 1 1 1

CATCH

TRP 1

CMPS 100

VE 0

Functions

ACTUAL STYLE: 0 STANDARD

Solo-Track

Solo-Voice

Solo-Channel

PATTERN NAME

1 Pattern B

USING STYLE

0 standard

TRACK VIEW LOCAL

1 1 1 1

ZOOM X

10.0

Z V

16

ONE TRACK

CATCH EVENTS

NEW TRACK

NEW PATTERN

TRACK-LENGTH

4 0 0 0

SELECT

0 All tracks

DIRECTION

0 A Type A

NR	GR	TRACK-NAME	OK	STATUS	VAL 1	VAL 2	VOICE/CH	TR	DEL	COMPOSITION-SET	SNAP	LINE	LEN	✓	1
1	H	Harmonie	✓	NOTE	74	D4	1ch: 1	0	0	HARMONIE	8	4	6		
2	T	Saite 1		NOTE	62	D3	1ch: 1	0	0	SAITE_1	8	4	6		
3	T	Saite 2		NOTE	57	A2	2ch: 1	0	0	SAITE_2	8	4	6		
4	T	Saite 3		NOTE	53	F2	3ch: 1	0	0	SAITE_3	8	4	6		
5	T	Saite 4		NOTE	50	D2	4ch: 1	0	0	SAITE_4	8	4	6		
6	T	Saite 5		NOTE	45	A1	5ch: 1	0	0	SAITE_5	8	4	6		
7	T	Saite 6		NOTE	38	D1	6ch: 1	0	0	SAITE_6	8	4	6		
8	V	Bund		NOTE	0	C-2	1ch: 1	0	0	BUND	8	4	6		
9	V	open 1		NOTE	0	C-2	1ch: 1	0	0	OPEN_STRING	8	4	6		
10	V	open 2		NOTE	0	C-2	1ch: 1	0	0	OPEN_STRING	8	4	6		
11	V	open 3		NOTE	0	C-2	1ch: 1	0	0	OPEN_STRING	8	4	6		

POSITION

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

STATUS

1 A3

VAL 1

0

VAL 2

0

LENGTH

0 0 3 5

COMPOSITION DATA

A 5 Dn(C)

1 Pattern B

2 Pattern C

1 Pattern B

2 Pattern C

1 Pattern B

2

31 Drums

☐ 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 9: Konkrete Anwendungen

Text: Matthias Jaap

Dass JS nicht für alle Aufgaben geeignet ist, wurde bereits erwähnt. Für die in diesem Kursteil erwähnten Lösungen ist JavaScript hingegen sehr gut geeignet, obwohl das Ziel auch mit anderen Mitteln, z.B. durch serverseitige Programmiersprachen, erreicht werden könnte. Bei Hangman hätte dies aber zur Folge, das nach jedem Buchstaben die Seite neu geladen werden muss, da die Überprüfung eben auf dem Server, d.h. an dem Ort, wo die HTML-Datei liegt, stattfindet. JavaScript macht diese Überprüfung hingegen auf dem eigenen Rechner (auch Client genannt), was die Wartezeiten natürlich erheblich verringert.

Einige interessante Anwendungen sind hingegen überhaupt nicht in JavaScript möglich: Foren, Gästebücher und Zugriffszähler. Einige der faszinierendsten JavaScripte arbeiten zudem intensiv mit DHTML und funktionieren deshalb nicht mit Light of Adamas.

Temperaturkonverter. Exemplarisch für alle möglichen Konvertieraufgaben steht hier die Umrechnung der Temperatur. Die eigentlichen Umrechnungsformeln sind relativ einfach. Die größte Einschränkung, die seitens des Browsers gesetzt wird, ist die Ausgabe der Ergebnisse, denn in Netscape 3.0-kompatiblen Browsern kann der Zugriff nur auf Formularelemente erfolgen. Um das ganze etwas spannender zu machen, soll Celsius nicht nur in Fahrenheit, sondern auch Kelvin und Rankine umgerechnet werden.

Auf der HTML-Seite wird ein Formular mit vier Eingabefeldern benötigt. Ausgewertet wird allerdings nur das erste Eingabefeld (Celsius):

```
<form name="temperaturen">
Celsius: <input size=4 name="celsius"><br>
Fahrenheit: <input size=4 name="fahrenheit"><br>
Kelvin: <input size=4 name="kelvin"><br>
Rankine: <input size=4 name="rankine"><br>
</form>
```

Um die Berechnung in Gang zu setzen, wird ein ganz gewöhnlicher HTML-Link mit JavaScript-Aufruf eingesetzt:

```
<a href="javascript:berechnen()">Berechnen</a>
```



```
<form name="hang">
<input size=20 name="wortmaske"><br>
<b>Wort eingeben:</b> <input size=1 name="eingabe"><br>
<a href="javascript:hangman()">OK</a>
</form>
<script>
<!--
wort="xylophon";
genommen="";
tries=0;
hangman();
function hangman() {
    a=wort.length;
    neuwort="";
    eingegeben=document.hang.eingabe.value;
    genommen=genommen+eingegeben;
    if (wort.indexOf(eingegeben)==-1) {
        tries=tries+1;
    }

    if (tries>6) {
        alert("GAME OVER");
    }
    for(i = 0; i <= a; i++)
    {
        teil = wort.substr(i,1);
        if (genommen.indexOf(teil)>-1 && genommen!="")
        {
            neuwort=neuwort+teil;
        } else {
            neuwort=neuwort+"_";
        }
    }
    document.hang.wortmaske.value = neuwort;
    document.hang.eingabe.value = "";
}
//-->
</script>
```

>>> Die Funktion berechnen() hat zwei Aufgaben. Die erste ist das Auslesen des Eingabefeldes "Celsius", die zweite das Umrechnen und Eintragen der drei anderen Temperaturen. Hier zunächst einmal die fertige Funktion inkl. Script-Tags:

```
<script language="JavaScript">
<!--
function berechnen() {
    a=document.temperatures.celsius.value;
    document.temperatures.fahrenheit.value = 32+a*1.8;
    document.temperatures.kelvin.value = 1*a+273;
    document.temperatures.rankine.value = (32+a*1.8)+460;
}
//-->
</script>
```

In dem Script wird aus Gründen der Übersichtlichkeit die Hilfsvariable a benutzt. Die Umrechnung von Celsius auf Fahrenheit dürfte einigen bekannt sein. Weniger bekannt sind Kelvin und Rankine. Wie unschwer zu erkennen ist, basieren Kelvin und Rankine auf Celsius bzw. Fahrenheit. Beide sind eher im wissenschaftlichen Bereich verbreitet, wobei es mir nicht bekannt ist, ob US-amerikanische Forscher nicht doch in Kelvin rechnen. Die Multiplikation in der Kelvin-Zeile wirkt zunächst etwas überflüssig. Dahinter verbirgt sich allerdings ein Trick. Da JavaScript munter zwischen Strings und numerischen Variablen hin- und herkonvertiert, kann es schon einmal vorkommen, dass ein Wert der eigentlich als Zahl vorliegen sollte, als String vorliegt. Addition ist schließlich auch ein gültiges Zeichen für Strings und so würde JS bei weggelassen der Multiplikation folgendes denken:

```
a="4"
a+732
ergibt 4732
```

Die Multiplikation setzt die JS-interne Konvertierung in Gang. Dafür gibt es zwar auch einen entsprechenden Befehl, aber der Trick ist etwas kürzer. Gleich nach dem Klick erscheint in den drei Eingabefeldern die drei ausgerechneten Werte.

Hangman. Das Spiel Hangman ist sicherlich eines der einfachsten, aber ausbaufähigsten Spiele. Die hier vorgestellte Variante stellt nur eine Basis dar. Die Spielregeln von Hangman sind sehr

simpel: der Spieler muss ein unbekanntes Wort erraten und darf bei jedem Versuch einen Buchstaben nennen. Ist dieser Buchstabe im gesuchten Wort enthalten, wird dieser aufgedeckt. Nach sieben Fehlversuchen ist das Spiel beendet.

Im Body-Bereich wird „Hangman“ eingegeben. Als Anzeige dient ein Eingabefeld. Für jeden unbekannten Buchstaben wird der Unterstrich angezeigt. Die ersten Definitionen werden außerhalb der Funktion hangman() gemacht:

- | | |
|------------|----------------------------------|
| • genommen | Die bisher genommenen Buchstaben |
| • wort | Das zu erratende Wort |
| • tries | Fehlversuche |

Die Hangman-Funktion wird anschließend einmal aufgerufen, um die Unterstriche anzuzeigen.

Wenn der Spieler nun einen Buchstaben eingibt und auf „OK“ klickt, wird die Funktion erneut benutzt.

Zuerst wird mit „hangman()“ die Länge des Wortes („xylophon“) festgestellt. Die Variable „neuwort“ dient als Ausgabemaske, also genau das, was im Eingabefeld „wortmaske“ erscheint. Der eingegebene Buchstabe wird ausgelesen und in „eingegeben“ gespeichert. Der Buchstabe wird nun in die Liste der genommenen Buchstaben aufgenommen.

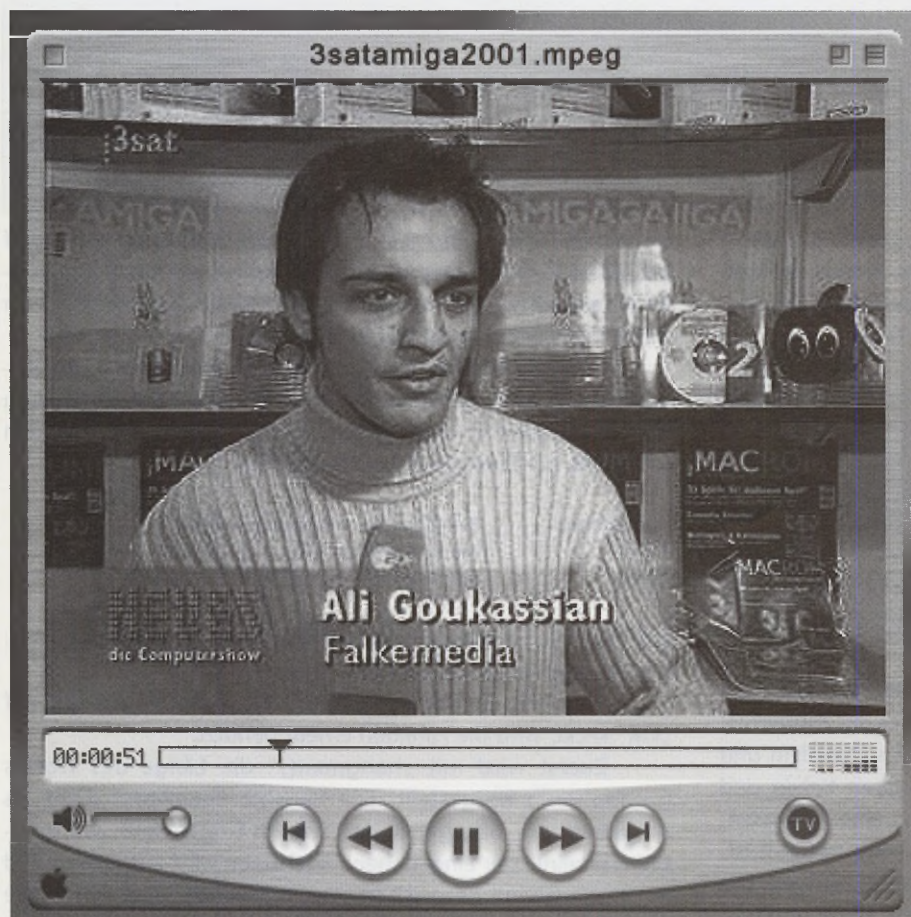
Ob der Buchstabe überhaupt im Wort vorhanden ist, wird mit „indexOf“ ermittelt. Wenn der Buchstabe nicht vorhanden ist, gibt indexOf den Wert -1 zurück. In diesem Fall wird die Anzahl der Fehlversuche um eins erhöht. Bei mehr als sechs Fehlversuchen wird die Meldung „Game Over“ ausgegeben.

Die folgende Schleife dient in erster Linie dazu, die Ausgabemaske zu basteln. Jeder Buchstabe des gesuchten Wortes wird entnommen und mit der Buchstabenliste in „genommen“ verglichen. Wenn der Buchstabe bereits geraten wurde, muss an der entsprechenden Stelle der Buchstabe erscheinen, sonst der Unterstrich. Zum Schluss wird noch die fertige Ausgabemaske eingesetzt und das Eingabefeld gelöscht.

Die Erweiterungsmöglichkeiten sind vielfältig. In dieser Version kann ein Spieler auch nach Spielende noch weiterraten. Mit einem Array könnten zudem mehrere Wörter eingebaut werden, aus denen JavaScript per Zufall einen auswählt. Die Liste der genommenen Buchstaben wird nicht angezeigt. Mit etwas mehr Aufwand ließe sich das Script auch zu einer „Glücksrad“-Variante umbauen. 

stCD Februar 2002

Alle drei Monate veröffentlichen wir eine neue Leser-CD, randvoll mit aktueller Software. Sie können die CD auch einzeln bestellen oder die günstige Abomöglichkeit nutzen. Rufen Sie einfach an unter Tel. 04 31-200 766 0.



Video, Software, Spiele – eine runde Sache

Text: Thomas Raukamp

Zusammenstellung: Thomas Götsch

Die stCD ist diesmal wieder besonders interessant, bietet sie doch neue Software und viele Dinge zum Gucken, Staunen und Spielen. Wir hoffen, dass auch wieder etwas für Sie dabei ist.

Kölner Messe. Im November fand im Kölner MediaPark die Amiga 2001 statt, auf der auch der Atari-Park zu finden war. Einen ausführlichen Messebericht finden Sie in der st-computer 01-2002. Nun gibt es noch einmal gehörig etwas auf die Augen: Wir haben für Sie zwei Messevideos aus dem Internet gefischt und ersparen Ihnen damit lange Download-Zeiten.

Den Anfang macht ein Mitschnitt der 3sat-Sendung „Neues aus der Computerwelt“, die ebenfalls im November ausgestrahlt wurde. Die Videodatei ist satte 50 MBytes groß und berichtet natürlich in erster Linie von den Neuheiten auf dem Amiga-Markt. Aber auch der Atari-Park wird mit einigen Bildern gezeigt. Noch umfangrei-

cher berichtet das professionelle Video der Produktionsfirma Virtual Dimensions von der Messe. Die Videodatei umfasst 139 MBytes – wahrlich ein umfassender Bericht. Auch der Atari kommt nicht zu kurz, obwohl der Fokus auch hier auf dem Amiga liegt.

Damit Sie beide Videos auch auf Ihrem Atari anschauen können, legen wir Ihnen die aktuelle Version des Aniplayer bei. Dieser ist in der Lage, das MPEG-Format abzuspielen. Beachten Sie aber, dass Sie für eine zufriedenstellende Wiedergabe eine schnelle Maschine (also mindestens 030) benötigen.

Software

Calamus SL2002 lite edition. Auch die aktuelle Version 2002 des professionellen Publishing-Programms Calamus SL steht nun in einer lite-Version bereit. Calamus SL2002 lite wird als Shareware veröffentlicht und kann 30 Tage uneingeschränkt genutzt werden. Danach wird eine Einzelplatzlizenz von EUR 50.– fällig. Der Upgrade-Preis von der SL2000 lite edition auf die neue SL2002 lite edition beträgt ebenfalls EUR 50.–. Wer sich seit dem 01.12.2001 registrieren ließ, erhält von invers Software in Kürze kostenlos einen neuen Matchcode für SL2002 lite edition.

Organizer. Passend zu unserem Preview liefert unsere Diskette die erste Demo-version des neuen Terminplaners Organizer.

Organizer liegt bisher nur in französischer Sprache vor. Englische und deutsche Versionen sind in Planung.

Organizer ist Shareware und kostet EUR 15.–.

EuroTranslator. Haben Sie sich schon an den Euro gewöhnt? Passend zur Einführung der neuen „sexy“ (O-Ton Bild-Zeitung) Währung ist der Euro-Translator für Atari-Systeme nun als Freeware freigegeben worden.

Das Programm konvertiert alle an der Währungsunion teilnehmende nationale Währungen vom Euro, in Euro und auch untereinander. Grundlage für Umrechnungs- und Rundungsregeln bildet dabei die Verordnung (EG) Nr. >>

>> 1103/97 des Rates vom 17. Juni 1997 über bestimmte Vorschriften im Zusammenhang mit der Einführung des Euro. Das Programm bietet eine attraktive Oberfläche. Zur Nutzung gilt folgender Freischalt-Code:

- Name: Freeware by ARDISOFT
- Schlüssel: 0000005041

Express. Pünktlich zum Start des Euro liegt nun auch das Frankierprogramm Euro Translator von Gunnar Gröbel in einer neuen Version vor. Die Software wurde komplett auf die neue Währung umgestellt und kann nun bei Preisänderungen seitens der Post selbständig vom Anwender geändert werden.

RessourceTextReplacer. Der Ressource-TextReplacer ist ein praktisches Werkzeug, das beim Lokalisieren von Programmen hilft. Das Programm ist zwar nicht neu, aber vielen Anwender sicher noch nicht bekannt. Es schreibt alle Texte einer Ressource-Datei in eine ASCII-Datei. Selbstverständlich kann RTR auch eine ASCII-Datei einlesen und alle Texte einer Ressource ersetzen. RTR unterstützt ResourceMaster-Multilayer-Dateien (ab RSM v3.0).

Dick. Dick ist ein neues Programm aus dem Hause Ardisoft. Der „Digital Background“ kann alle GEM-Dialoge mit einem Muster unterlegen und trägt damit zur weiteren Individualisierung des Atari-Systems bei.

Spiele

ChuChu Rocket. In Ausgabe 01-2002 stellten wir Ihnen die Umsetzung des Dreamcast-Klassikers ChuChu Rocket für Atari Falcon und ST^E vor. Natürlich findet sich die aktuelle Version auch auf unserer CD. ChuChu Rocket garantiert stundenlangen Spielspaß an Ihrem Atari.

DGEM. Der Dungeon Masters-Clone DGEM liegt ab sofort in seiner „embryonalen“ Version 0.14 vor. Die Aktualisierung enthält eine Vielzahl wichtiger Neuerungen und Fehlerbereinigungen. DGEM läuft im GEM-Fenster auf der Atari-Oberfläche. Das Spiel ist Freeware.

Q**.** Patrice Mandin hat die SDL-Library für den Atari in einer neuen Version veröffentlicht. Die Version 1.2.3-pre 11 steht wie immer zusammen mit ihrem Quellcode bereit. Auf Basis der neuen SDL-Version liegt auch eine neue Version des First-Person-Shooters Q**** für den Atari vor.

BoinkOut2. Die Breakout-Variante BoinkOut2 steht ab sofort in der Version 2.1 bereit. Neu ist die Unterstützung für GEMScript sowie ein modifiziertes RSC-File. BoinkOut2 steht wie immer komplett mit dem Sourcecode zum freien Herunterladen bereit. Als GEM-Anwendung sollte es auf jedem TOS-Rechner laufen.

Szene

Im Szene-Ordner haben wir diesmal die neuesten Demos und Intros für ST, ST^E und Falcon zusammengepackt. Lehnen Sie sich also zurück und staunen Sie, was alles aus Ihrem Atari rauszuholen ist.

Chosneck. Das Scene-Diskmagazin Chosneck ist in seiner zweiten Ausgabe veröffentlicht worden. Es bietet Falcon-Fans massenhaft Artikel und Daten, Musik und ein gelungenes Intro. Insgesamt ist das Magazin 7 MBytes groß und setzt einen Atari Falcon mit mindestens 14 MBytes RAM voraus.

Demos. Ein reichhaltiges Repertoire an Demos, Intros und grafischen Spielereien hat die Demo-Scene in den letzten Wochen veröffentlicht. Für nahezu jeden Atari ist etwas dabei. Wir wünschen viel Spaß beim Zuschauen!

MyAtari. Wenn Sie der englischen Sprache mächtig sind, erwartet Sie hier interessanter Lesestoff. Auf der stCD finden sich die November- und die Dezember-Ausgabe unseres britischen Partner-Magazins MyAtari.

Und sonst?

Dies war natürlich nur ein kleiner Überblick darüber, was sich auf der aktuellen stCD so alles findet. Wir haben Ihnen einfach alles zusammengepackt, was in letzter Zeit auf dem Markt neu erschienen ist. Viel Spaß beim Stöbern also! 

 Hiermit bestelle ich die stCD Februar 2002

Absender

Zahlbar per Vorkasse-Scheck oder per Lastschrifteinzug (bitte Bankverbindung angeben)

Datum/Unterschrift



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



□ Previews auf neue Software

Wer sagt, dass es für den Atari keine neue Software mehr geben würde? Tatsächlich entstehen auch im neuen Jahr zahlreiche interessante Produkte. Wir haben bereits einen Einblick in zwei Projekte bekommen — schauen Sie mit uns!

□ Arthur2002

Text: Thomas Raukamp

Arthur ist ein praktisches Übersetzung-Werkzeug für Atari-Anwender. Richard Gordon Faika gewährte uns einen ersten Blick auf die kommende Version 2002.

Die Welt wird immer kleiner. Nicht erst durch elektronische Medien wie Fernsehen und Internet rückt die Menschheit immer weiter zusammen. Begriffe wie Globalisierung und Weltmarkt erzeugen ebensoviel Euphorie wie Abneigung. Umso wichtiger ist heute sichere Kommunikation in verschiedenen Sprachen.

Der Computer bietet sich hier als optimale Datenbank für Sprachen an. Wörterbücher sind dagegen immer weiter auf dem Rückzug. Der Grund liegt auf der Hand: ein Wörterbuch muss erst aus dem Regal geholt, aufgeschlagen und manuell nach dem richtigen Begriff durchforstet werden. Eine Eingabe in einem Computer führt dagegen im Bruchteil derselben Zeit zum Ziel. In einem Zeitalter, in dem viele Anwender ihre Maschine sowieso 24 Stunden am Tag laufen haben und leichte

Laptops auch unproblematisch ins Reisegepäck passen, entfallen auch immer weiter oft genannte Kritikpunkte.

Auch der Atari kann als praktisches Nachschlagewerk eingesetzt werden. RGF Software hat seit Jahren sein Programm Arthur im Programm, das in der Zwischenzeit viele zufriedene Anwender finden konnte. Lange wurde es dann still um das Programm. In diesem Jahr will Richard Gordon Faika mit Arthur2002 jedoch endlich einen von Grund auf renovierten Nachfolger präsentieren. Der Redaktion der st-computer gewährte er einen ersten Einblick.

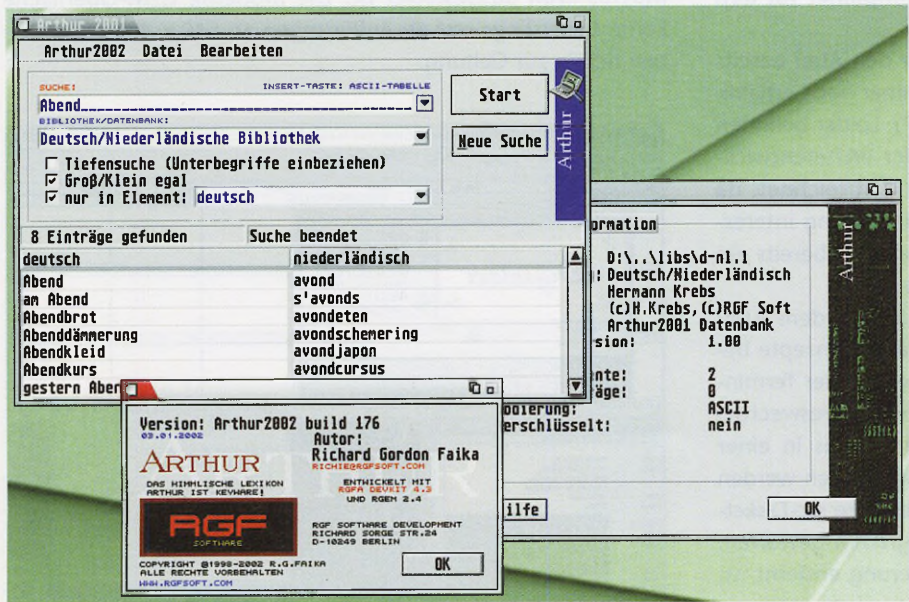
Grundsätzliches. Arthur ist modal aufgebaut. Das eigentliche Hauptprogramm arbeitet also mit verschiedenen nachladbaren Sprachbibliotheken. Dies hat zum Vorteil, dass die eigentliche Applikation schlank und flexibel bleibt und immer nur die Bibliotheken im Speicher gehalten werden, die in einem bestimmten Fall benötigt werden. Gerade mit Blick auf die klassischen Atari-Rechner, die oftmals nicht mit allzu viel RAM ausgestattet sind, ist dieses Konzept von Vorteil. Außerdem kann Arthur so ständig extern erweitert werden, sodass die Anzahl der Sprachbibliotheken weiter wachsen kann. >>

>> **Das Programm.** Die deutlichste Veränderung ist bereits nach dem Programmstart sichtbar. Arthur2002 kommt mit einer komplett überarbeiteten Benutzeroberfläche daher, die schon auf den ersten Blick aufgeräumt und einladend aussieht. Die obere Hälfte des Programmfensters gehört den Eingaben und den dazugehörigen Definitionen. Wichtigste Eingabe ist hier selbstverständlich der Suchbegriff, der genauer eingeschränkt werden kann. Die Tiefensuche bezieht Unterbegriffe mit ein, auf Wunsch werden nur Begriffe ausgegeben, in denen der Suchbegriff ein Teil bildet. Für die komplette Version ist außerdem die Möglichkeit der Eingabe von Platzhaltern geplant. Über einen kleinen Button soll offensichtlich zusätzlich eine Such-Historie eingefügt werden, die die gezielte Auswahl schon eingegebener Begriffe per Maus zulässt.

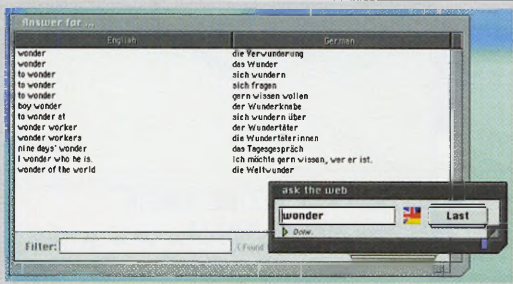
Die Sprachdatenbank wird komfortabel per Aufklappmenü ausgewählt. Theoretisch kann ein Begriff also ohne große Mühe nacheinander in verschiedene Sprachen übersetzt werden.

Schon jetzt weiß Arthur2002 durch seine hohe Suchgeschwindigkeit zu überzeugen. Auf moderner Hardware werden Ergebnisse zumeist von ein bis zwei Sekunden angezeigt. Grund dafür ist das binäre Format der Wörterbücher. Zwar können dadurch nicht mit jedem Editor selbständig Einträge hinzugefügt

Arthur2002 führt endlich das beliebte Übersetzungsprogramm von Richard Gordon Faika in eine zweite Runde.



Eine flexible Lösung



intelligent das Internet als ständig wachsende Datenbank. Nach Eingabe eines Begriffs wird dieser gemäß der gewünschten Landessprache an einen Übersetzungsserver im Web weitergegeben. Dessen Ergebnis wird dann wiederum im Hauptprogramm angezeigt. Der Vorteil liegt auf der Hand: die Applikation ist nicht mehr von eigenen Bibliotheken abhängig, sondern nutzt die ungleich größeren Varianten aus dem Netz. Theoretisch kann auf diesem Wege jede erdenkliche Sprache unterstützt werden, für die ein Online-Server existiert. Der Nachteil ist natürlich, dass der Anwender bindend online sein muss, um die Übersetzungen zu nutzen. Im Zeitalter von DSL-Fatrates ist dies natürlich kein wirkliches Problem mehr. Da der Atari jedoch hauptsächlich im Homeoffice eingesetzt wird und ohne Ethernet-Anbindung kein DSL nutzen kann, muss für diesen Anwenderkreis vorsichtig agiert werden.

Wünschenswert wäre aber sicherlich, wenn Arthur in zukünftigen Versionen auch eine Nutzung des Web zulassen würde. Ein Grundstamm an Bibliotheken könnte weiterhin offline vorhanden sein. Als sinnvolle Ergänzung könnte dann das Internet genutzt werden.

werden, allerdings ist die Arbeitsgeschwindigkeit immens. Gerade auf originaler Atari-Hardware ist dies wichtig.

Drag & Drop. Gefundene Begriffe können schon jetzt sehr unkompliziert einfach per Drag & Drop in andere Programme übernommen werden. Arbeiten

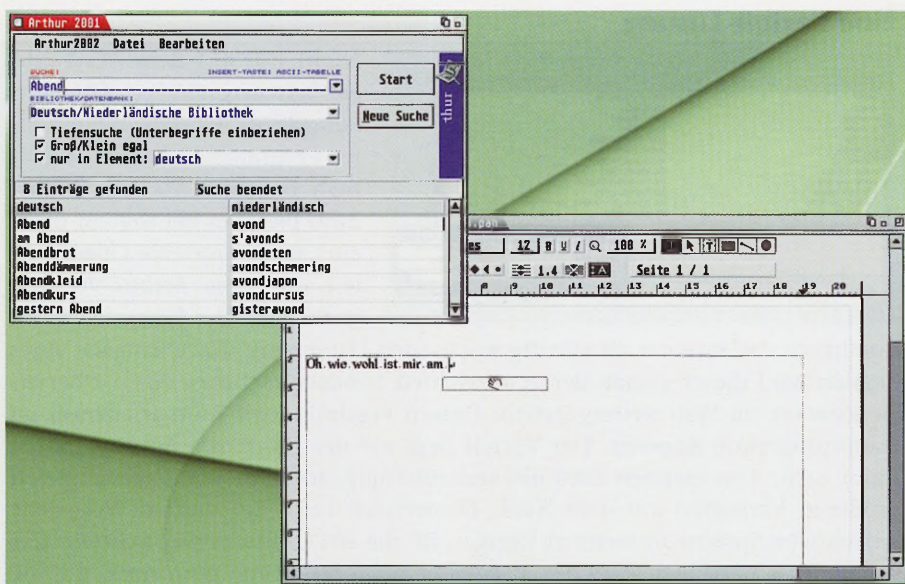
Nicht nur auf dem Atari gibt es leistungsfähige Übersetzungstools. Ein sehr interessantes Programm auf dem Macintosh ist z.B. „Ask The Web“. Zwar bietet es bei weitem nicht eine so komfortable Oberfläche wie die neue Arthur-Version, nutzt aber (der Name verrät es)

Sie z.B. an einem Brief in englischer Sprache und wissen die Übersetzung eines bestimmten Wortes nicht, können Sie dies komfortabel mit Arthur bestimmen lassen. Die Übersetzung packen Sie dann einfach per Maus an, um sie an der Cursorposition im Dokument einzufügen. Natürlich kann auch mit dem Clipboard gearbeitet werden.

Legen Sie zusätzlich zum elektronischen Wörterbuch Wert auf eine gedruckte Form, so kann eine Datei auch komplett ausgedruckt werden.

In der fertigen Version soll Arthur2002 auf die Zusammenarbeit mit dem Texteditor Luna aus demselben Hause optimiert werden. Neueinträge in die Bibliotheken können dann direkt mit Luna gemacht werden.

Wörterbücher. Die Anzahl der verfügbaren Sprachbibliotheken für Arthur wächst ständig. Schon jetzt stehen mehr als 56 MBytes an Datenbanken zur Verfügung, wobei mit der Komplettversion noch mehr ausgeliefert werden sollen. Die Basisversion soll mit den Bibliotheken „Englisch-Deutsch/Deutsch-Englisch“ sowie „Niederländisch-Deutsch/Deutsch-Niederländisch“ ausgeliefert >>



Praktisch: Suchergebnisse sind komfortabel per Drag & Drop in andere Programme zu übernehmen, hier am Beispiel von papyrus.

>> werden. Weitere Sprachsammlungen sollen gegen Aufpreis verkauft werden, Preise stehen allerdings noch nicht fest. Bereits jetzt stehen 19 (!) Bibliotheken in beide Richtungen bereit. Darunter auch Exoten wie Latein, Finnisch, Indisch und Japanisch. Eine komplette Übersicht entnehmen Sie bitte unserer Infobox.

Wünsche. Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass die uns vorliegende Version noch nicht reif für eine Veröffentlichung ist. Richard Gordon Faika will z.B. die Oberfläche noch optimieren. In erster Linie ist es hier wünschenswert, dass das Arbeitsfenster größer gezogen werden kann, damit der Anwender nicht müh-

sam den Scrollbalken nutzen muss, um alle Suchergebnisse darzustellen. Auf großen Monitoren macht da eher ein Aufziehen des Fensters Sinn. Eine zusätzliche nützliche Spielerei wäre es außerdem, wenn die Wörterbücher zusätzlich ein kleines Piktogramm mit einer Landesflagge erhielten, mit dem eine Zuordnung noch einfach wäre.

Erstes Fazit. Arthur2002 wird mehr denn je eine praktische Datenbank zum Suchen nach Übersetzungen sein. Die hohe Arbeitsgeschwindigkeit und der hohe Datenbestand wissen schon jetzt zu begeistern. Wird z.B. die Zusammenarbeit mit anderen Programmen noch erweitert, steht dem Atari wieder einmal eine Anwendung bereit, die sich auch plattformübergreifend nicht zu verstecken braucht.

Preis: noch unbekannt

RGF Software, Richard Gordon Faika, Richard Sorge Str. 24, D-10249 Berlin
Tel. 030-420 135 65
info@rgfsoft.com
rgfsoft.com

Organizer

Text: Thomas Raukamp

Der Shareware-Markt weiß Atari-Anwender zum Jahresbeginn traditionell mit einigen neuen Produkten zu versorgen. Aus Frankreich kommt nun ein neuer Terminplaner für den Atari.

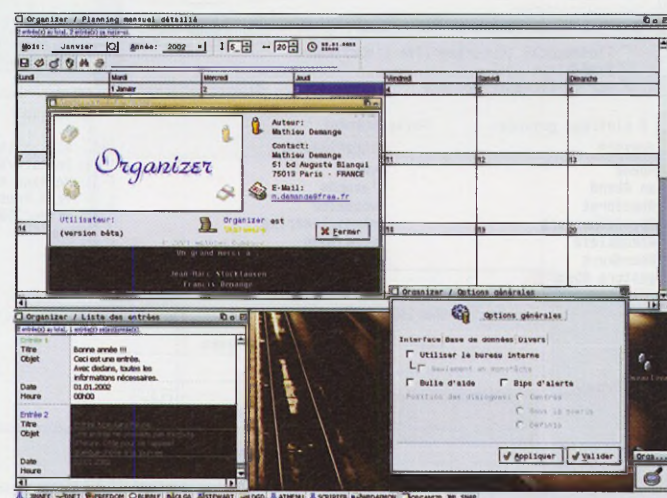
Organizer und Terminplaner gibt es für den Atari bereits einige. Am bekanntesten sind vielleicht die immer noch erhältlichen Lösungen spareTIME (1) und XAIROS (2). Leider befinden sich beide Programme nicht mehr aktiv in der Weiterentwicklung, obwohl sich bei spareTIME eine Lösung abzeichnet, da das Programm von seinem Autor für eine Fortführung interessierten Entwicklern angeboten wurde und sich hier bereits ein begabter, deutscher Programmierer gefunden hat.

Trotzdem: Bedarf an neuer Software ist auf dem Atari eigentlich immer, besonders, weil viele Programmkonzepte bereits etwas in die Jahre gekommen sind. Im Bereich der Terminkalender gibt es Hoffnung aus Frankreich: Zum Jahreswechsel wurde das Programm Organizer veröffentlicht, das in einer ersten Demoversion aus dem Internet heruntergeladen werden kann. Die Demo befindet sich auch auf der aktuellen stc-Diskette. Wir haben einen ersten Blick auf das Programm geworfen, das natürlich noch weiter von der Komplettierung entfernt ist. Also: Dies ist ein Preview und kein Review!

Diskette

Organizer 30 Tage uneingeschränkt nutzbar.

Das Programm. Organizer ist ein moderner Terminkalender, der komplett in eine elegante GEM-Oberfläche eingebunden ist. Das Programm ist komplett mit der Maus bedienbar und orientiert sich an modernen Lösungen aus der Windows- und PC-Welt. Es sollte auf jedem Atari laufen, der mit mindestens 2 MBytes RAM ausgestattet ist. Die moderne GEM-Oberfläche kommt allerdings erst ab Auflösungen ab 640 x 480 in 16 Farben richtig zur Geltung.





 Organizer verpackt seine Funktionen in eine moderne und komfortable Programmoberfläche.

>> Arbeitsweise. Grundsätzlich verwaltet Organizer seine Einträge in einer Listen- und einer Tabellendarstellung.

Die Listendarstellung stellt die Termine fein säuberlich geordnet in einer Übersicht dar, die nach und nach abgearbeitet werden kann. Jeder Eintrag kann dabei einen Titel und einen Inhalt zugeordnet bekommen. Im Inhalt können Notizen festgehalten werden, wobei drei Zeilen zur Verfügung stehen – genug also für kurze Stichworte. Schön wäre es, wenn hier in der Komplettversion ein

externen Editor wie qed oder Luna aufgerufen werden könnte, in dem sich dann komplette Textdateien z.B. mit Ergebnissen eines Meetings festhalten ließen.

Ein Ausdruck der Terminliste kann noch nicht erfolgen, diese Funktion ist allerdings in Vorbereitung. Es ist davon auszugehen, dass hier das GDOS-System des Atari Verwendung findet. Außerdem ist eine Exportfunktion in verschiedene Textformate geplant, damit die Termine z.B. in eine Textverarbeitung wie papyrus

übernommen werden kann.

Die Tabellendarstellung listet alle eingetragenen Termine in einer tabellari-schen Übersicht auf, die es dem Anwender gewährt, alle Termine für einen Monat im Auge zu behalten. Um den Arbeitskomfort weiter zu erhöhen, ist das Programm mit einer Benutzerleiste versehen. Hier können per Aufklappmenü das Jahr und der Monat ausgewählt werden, die angezeigt werden sollen. Außerdem lassen sich bequem mit der Maus die Anzahl der Zeilen und Spalten festlegen, die für die Darstellung genutzt werden sollen. Eine kleine Piktogrammleiste lässt die Auswahl der wichtigsten Programm-funktionen zu.

Neueinträge werden in einem ei-genen Eingabefenster hinzugefügt. Hier sind Funktionen für eine Prioritätenver-waltung und eine Erinnerungsfunktion bereits vorgesehen.

Bereits jetzt können für die ver-schiedenen Darstellungen unterschiedli-chen Schriftarten ausgewählt werden, damit die Übersichtlichkeit optimiert werden kann. Weiterhin sollen sich in späteren Versionen Farben für Dringlich-keit usw. bestimmen lassen.

Der französische Entwickler hat noch einiges für seinen Organizer in Pla-nung, was das Programm weiter zu Lö-sungen auf Macintosh und PC auf-schließen lassen soll. So sind noch zahl-reiche weitere Darstellungsarten geplant, so z.B. ein Kalender zum Blättern und Darstellungen mit maximaler und mini-maler Inhaltstiefe.

Erstes Fazit. Organizer macht schon in seiner frühen Demoversion Lust auf mehr. Die Programmumsetzung ist bis-her äußerst gelungen. Allgemein wirkt das Programm in seinem Ansätzen weit-aus moderner als seine mittlerweile be-tagten Vorgänger. Kommen weitere Pro-grammfunktionen sowie unverzichtbare Standards wie BubbleGEM hinzu, dann darf sich der Atari-Anwender auf ein neues Standard-Programm im Homeof-fice freuen.

Eine deutsche und englische Ver-sion ist übrigens bereits in Planung. 

Mathieu Demange, 51 Bd Auguste Blanqui, 75013 Paris, France
m.demange@free.fr
m.demange.free.fr/organizer/organizer.htm



□ Euro-Translator

Der Euro ist endlich da. Hin und wieder sind jedoch immer noch Umrechnungen notwendig. Der Atari kann Ihnen dabei helfen.

□ Jetzt wichtiger denn je

Text: Thomas Raukamp

Erinnern Sie sich noch an die Deutsche Mark? Was wurde nicht alles geschrieben, gemacht und getan. Spekulationen und Befürchtungen schossen aus dem Boden und die Sicherheit der neuen Währung wurde immer wieder in Frage gestellt.

Diskette Euro-Translator
uneingeschränkt
nutzbar.

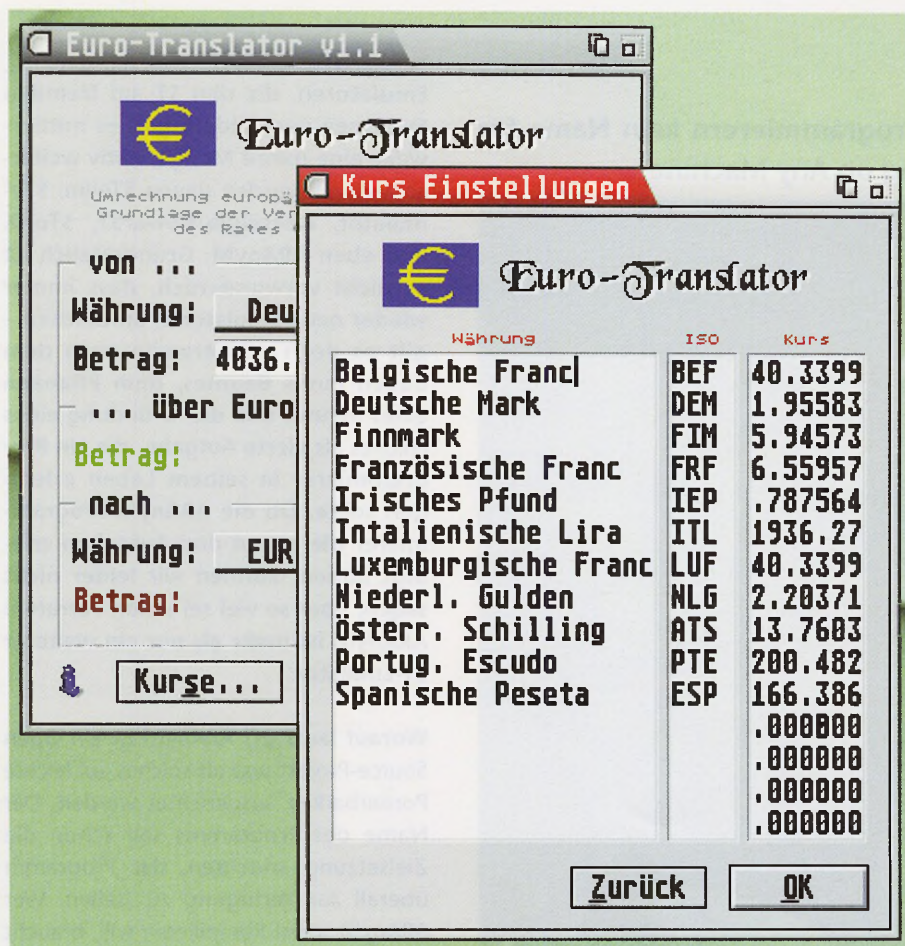
st-computer Ausgabe 02-2002 - Seite 48

Seit dem 01. Januar ist es nun endlich soweit: der Euro ist die offizielle Währung in ganz Europa und knapp 1 Monat später kann sich kaum noch jemand vorstellen, jemals etwas anderes aus dem Automaten gezogen zu haben.

Trotzdem birgt die Umstellung noch einige Klippen. Wer z.B. zum Jahresanfang Rechnungen schreibt, muss bisherige Beträge nun in Euro umrechnen. Auch bei Zahlungsaufforderungen ist es ratsam, den Betrag noch einmal in die gute alte Mark umzurechnen, um zu kontrollieren, dass keine versteckte Preiserhöhung vorliegt. Und immer noch tauchen im Internet Webseiten auf, die Produkte in alten Währungen anbieten – besonders im Sharewaremarkt ist dies der Fall. Zum Glück haben uns unzählige Unternehmen in den letzten zwei Jahren mit Werbegeschenken in Form von Euro-Taschenrechnern versorgt. Trotzdem ist natürlich eine Umrechnung auf dem Computerbildschirm immer noch am komfortabelsten. Und pünktlich zum Start der neuen Währung ist nun der Euro-Translator für den Atari freigegeben worden.

Voraussetzungen. Der Euro-Translator sollte auf jedem TOS-Rechner seinen Dienst tun. Seine gelungene GEM-Oberfläche kommt allerdings erst in Auflösungen ab 16 Farben richtig zur Geltung. Das Programm kann auf jede beliebige Partition der Festplatte installiert und auch von Diskette und CD-ROM gestartet werden. Einzige Voraussetzung ist das Vorhandensein des „BubbleGEM Help-File“, eines Hilfetext-Dateiformats, das dem Archiv allerdings gleich beiliegt. Unter MagiC installieren Sie am besten die Shared Library im Ordner „XTENSION“. Unter anderen Betriebssystemen wird am besten das entsprechende Programm in den Autoordner verfrachtet.

Beim ersten Programmstart erscheint eine Passwort-Abfrage. Da der Euro Translator ab sofort frei verfügbar ist, können hier die Daten von der Webseite des Entwicklers eingegeben werden. Sollten Sie das Programm von unserer aktuellen stc-Diskette installieren, so finden Sie den Schlüssel auf Seite 56 dieser Ausgabe. Natürlich kann BGH auch manuell nachgestartet werden. >>



☐ Neue Umrechnungskurse können nachträglich eingetragen werden.

>> **Umrechnung.** Der Euro-Translator trägt keine eigene Menüleiste ein, sondern lässt sich komplett im Pro-

grammfenster bedienen. Die Ausgangs- sowie die Zielwährung werden komfortabel per Aufklappmenü ausgewählt.

Theoretisch könnte der Anwender das Programm also auch als Währungsrechner zwischen den ehemaligen europäischen Werten nutzen. Da diese allerdings genauso wie die Deutsche Mark Geschichte sind, hat dies höchstens noch antiquesarischen Wert. Praktisch ist die Auswahl allemal, da der Anwender so nicht auf die Umrechnung von oder nach DEM festgelegt ist.

Die Umrechnung erfolgt in Echtzeit, es muss also keine Arbeitsanweisung gegeben werden. Der Zielbetrag wird analog zur Eingabe angezeigt.

Kurskorrektur. Die Wechselkurseinstellungen in Bezug zum Euro werden in einem eigenen Dialogfenster eingegeben. Hier werden auch Neueinträge verwaltet. Seit der Programmerstellung sind z.B. Griechenland und Schweden der Währungsunion beigetreten, Dänemark und Großbritannien stehen noch aus. Die Verwaltung ist also denkbar einfach.

Fazit. Der Euro-Translator ist ein hilfreiches kleines Tool, das sauber programmiert wurde und dezent im Hintergrund auf seinem Einsatz wartet. ☐

Armin Diederling, Birkenweg 23a, D-06369 Arensdorf
Armin@Diederling.de
ardisofl.de

Anzeige



Clubtreffen in der MA-RU-BA

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

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

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

□ ARAnyM

Das kommt dabei heraus, wenn Programmierern kein Name für ihr Programm einfällt: Atari Running on Any Machine.



□ Zungenbrecher

Emulatoren, die den ST auf fremden Systemen nachbilden, gibt es mittlerweile eine ganze Menge. Aktiv weiterentwickelt werden davon STeem, STEmulator, Nostalgia/PowerST, STonX und eben ARAnyM. Grundsätzlich ist es nicht verwunderlich, dass immer wieder neue Emulatoren auftauchen – gilt es doch mittlerweile nach dem Bauen eines Baumes, dem Pflanzen eines Sohnes und der Gründung eines Hauses als vierte Aufgabe, die ein Programmierer in seinem Leben erledigen sollte. Ob die ARAnyM-Programmierer die ersten drei Aufgaben erledigt haben, können wir leider nicht sagen, aber so viel sei schon verraten: ARAnyM ist mehr als nur ein weiterer ST-Emulator.

Worauf läuft es? ARAnyM ist ein Open Source-Projekt und als solches auf leichte Portierbarkeit ausgerichtet worden. Der Name des Programms soll schon die Zielsetzung andeuten, das Programm überall zur Verfügung zu stellen. Wer ARAnyM selbst kompilieren will, braucht wie üblich den GnuC und etwas Geduld. Während auf der ARAnyM-Seite hauptsächlich von der Unix-Version die Rede ist, gab es schon relativ schnell eine Windows-Version. Diese benutzt die Grafiklibrary SDL und Cygwin, die beide mitgeliefert werden. Die Windows-Version gilt als „inoffiziell“ und dementsprechend kann es durchaus sein, dass die Unix-Version leistungsmäßig vorne liegt.

Getestet wurde der Emulator in der Version 0.0.10 unter Windows 98 auf einem 400 MHz schnellen K6-3.

Installation. Es empfiehlt sich von der ARAnyM-Webseite [1] ein HDD-Image herunterzuladen. Dieses enthält den Inhalt einer (kleinen) Festplatte, sodass ARAnyM ohne große Einstellungen getestet werden kann. In „aranymrc“ wird der Pfad zum TOS-Image („TOS=“) und dem HDD-Image festgelegt. Die Installation ist zwar sehr einfach, aber die Herkunft von ARAnyM wird schon sehr deutlich. Sind die zwei Pfadangaben erledigt, kann ARAnyM gestartet werden.

Natürlich wird für den Emulator >>

>> eine Kopie des TOS 4.04 (Falcon TOS) benötigt.

Start. Nach dem Start von „ARAnyM.exe“ werden gleich zwei Fenster geöffnet: das Emulations- und ein Debug-Fenster.

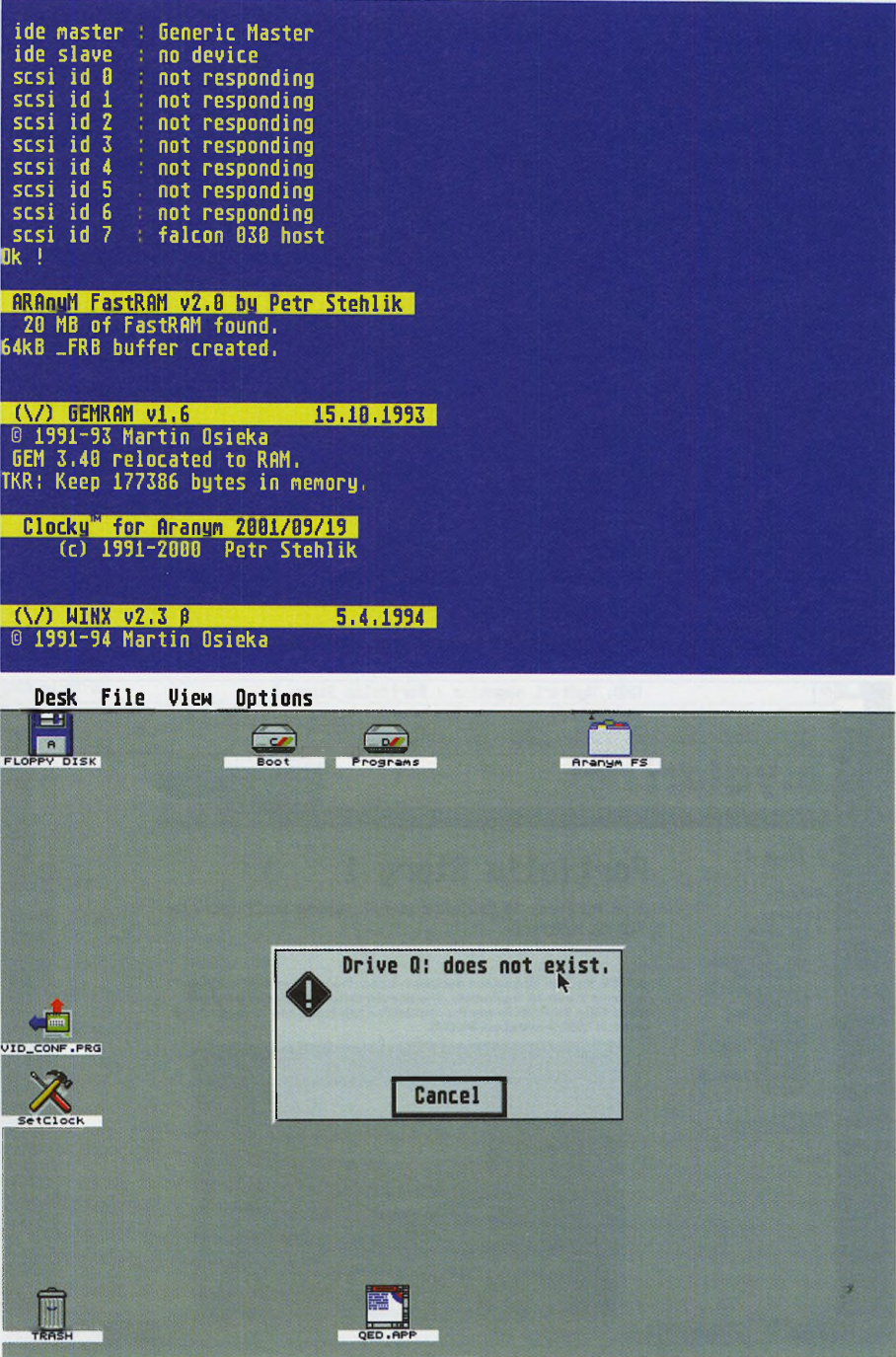
Im Emulationsfenster wird nun die Emulation hochgefahren. In dem im Test verwendeten HDD-Image werden der Festplattentreiber Cécile, Winx und fVDI gestartet. Die GEM-Fenster sehen durch Winx etwas anders aus, aber ansonsten ist der Startdesktop der gleiche wie auf dem Falcon.

Die Emulation arbeitet standardmäßig in einem Fenster, der Mauszeiger kann – wie beim STemulator – ohne Betätigung einer [Pause]-Taste aus dem Emulationsfenster herausbewegt werden. Das funktioniert soweit problemlos, aber wenn das ARAnyM-Fenster offen im Hintergrund liegt, nimmt ARAnyM noch an, ihm gehöre das oberste Fenster. Als Abhilfe sollte das Fenster vor dem Wechsel in eine andere Anwendung minimiert werden.

Laufwerke. Die Laufwerkskonfiguration ist in der aktuellen Testversion etwas umständlich, und es gelang nicht, ein Verzeichnis als Laufwerk anzusprechen. Die Ausnahme bildet das Laufwerk I, das auf das Startverzeichnis von ARAnyM zeigt. Um also Zugriff auf die ganze Partition zu bekommen, kann ARAnyM in das Hauptverzeichnis verschoben werden. Das HDD-Image beinhaltet die zwei Partitionen C und D. Die Ansteuerung des Diskettenlaufwerks funktionierte im Test nicht, was aber auch keinen großen Verlust darstellt. Übrigens sollte sich niemand über die Größe des gepackten HDD-Images wundern: Nach dem Entpacken wird aus der 1,1 MB kleinen Zip-Datei ein 58 MB großes HDD-Image.

Video. Voreingestellt ist die Auflösung 640 * 480 Pixel bei 16 Farben. Zumindest im Test funktionierte die Auflösungsumschaltung über den Desktop nicht. Um höhere Auflösungen zu erreichen, muß die fvd.sys geändert werden, die auf Laufwerk C liegt. Dort steht folgendes:

01r 16bit_pc.sys



▣ Nach dem Bootprozess (oben) zeigt sich der gewohnte Desktop des Falcon-TOS.

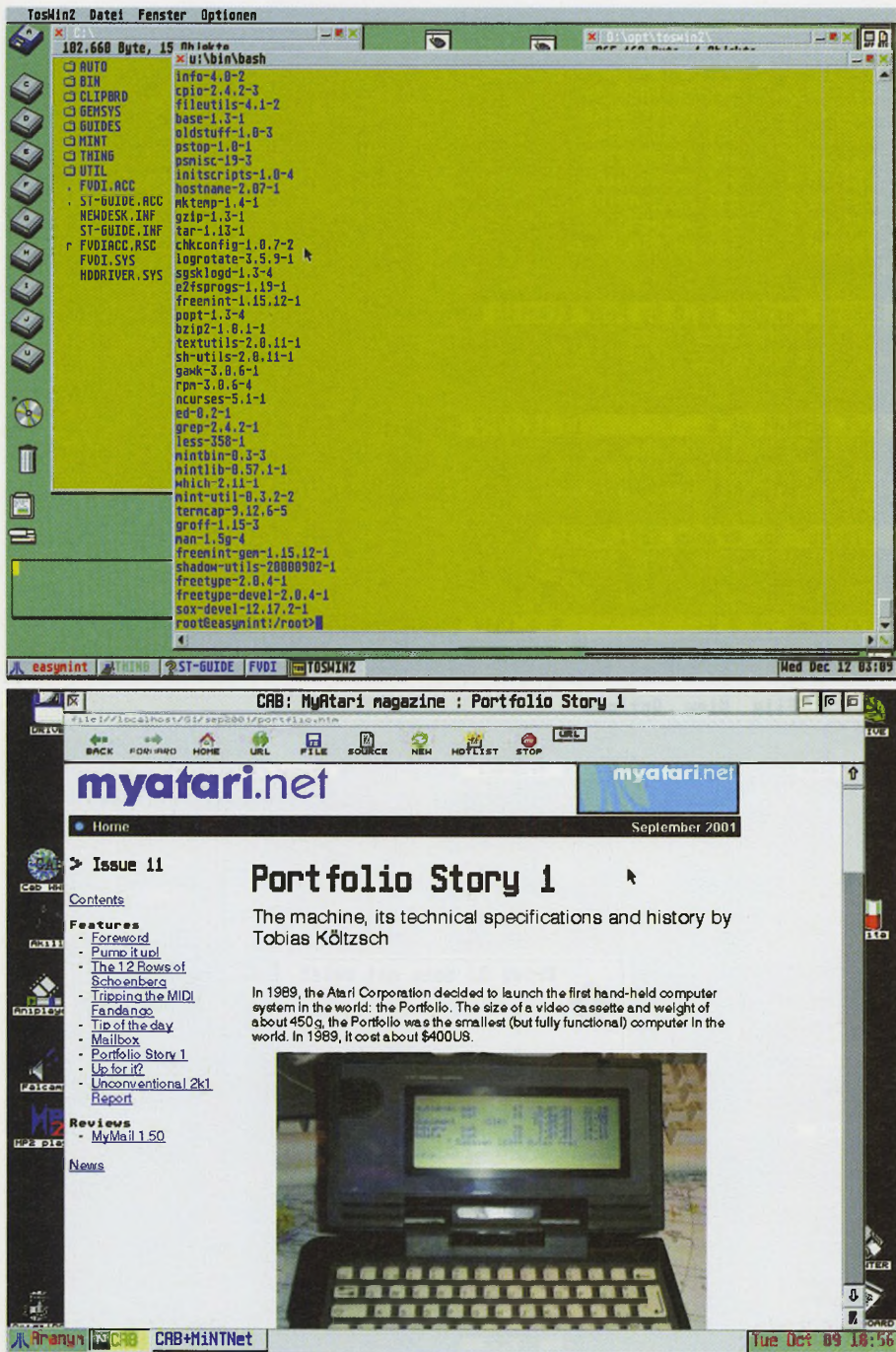
mode 640x480x16@70

Diese Zeile wird den eigenen Wünschen angepasst.

Was wird emuliert? Bei der Erwähnung des TOS 4.04 läuten schon die sprichwörtlichen Alarmglocken, denn das ist bekanntlich das Falcon-TOS. Was ARAnyM wohl genau emuliert, wissen die Programmierer vermutlich selbst nicht – auf der Webseite umschreiben sie

ARAnyM als «virtuelle Maschine mit einer 68040-CPU». Nüchtern betrachtet ist ARAnyM ein emulierter Atari-Clone, der nicht den Anspruch erhebt, zu einer bestimmten Maschine kompatibel zu sein. Ein ähnliches Projekt gab es schon einmal: TOS2Win von aix-it.

Dass die 68040-CPU verwendet wird, macht dabei durchaus Sinn, denn die Emulation dieser CPU steckt auch im Amiga-Emulator UAE. Emulationen für den 68020- bzw. 68030-Prozessor >>



Starkes Team: ARAnyM und MiNT. Oben läuft das Freeware-AES XaAES, unter der Webbrowser CAB.

>> sind hingegen – wenn überhaupt – nur schwer im Internet zu finden. Damit besteht für den Schreiber eines Atari-Emulators nur die Wahl zwischen 68000 und 68040. Neben der CPU werden auch ACIA, Blitter, VIDEL und IDE des Falcon emuliert.

Kompatibilität. Da ARAnyM keine bestimmte Maschine emuliert, müsste das Programm auch zu nichts kompatibel sein. Inkompatibilitäten treten haupt-

sächlich mit Spielen und Demos auf, aber auch viele Anwendungen versagen unter ARAnyM ihren Dienst. Neben qed sollen aber auch einige andere Programme laufen, darunter MiNT, MagiC, Aniplayer, XaAES und sogar Neon.

Bei der Kritik an der Kompatibilität soll aber nicht unerwähnt bleiben, das die Windows-Version die inoffizielle Portierung eines Unix-Programms ist, das sich mit der niedrigen Versionsnummer bestenfalls im Alpha-Stadium befindet.

Unter Unix, das von den meisten ARAnyM-Usern benutzt wird, sieht es mit der Kompatibilität wahrscheinlich besser aus, außerdem können stets aktuelle Testversionen heruntergeladen werden.

Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit reißt keine Bäume aus, ist aber auch nicht besonders langsam. Da es sich um eine schnelle Umsetzung handelt, wurde keine Optimierungen, z.B. die Benutzung von DirectX, vorgenommen.

Parallelen. Die Idee der Entwickler ist eigentlich nicht, einen Emulator im Fenster laufen zu lassen. Das Host-OS, also das Betriebssystem, unter dem ARAnyM läuft, wird zuerst installiert. Dieses Host-OS soll vom Benutzer versteckt bleiben, sodass er meint, einen Atari vor sich zu haben. ARAnyM profitiert dabei von den aktuellen Treibern, die Linux zur Verfügung stellt.

Natürlich ist das Konzept gerade im Atari-Markt bekannt, denn Milan Computer hat kurz nach dem Ende des Milan II angekündigt, ein TOS mit Linux-Kernel zu entwickeln. ARAnyM ist praktisch genau dieses Konzept in die Tat umgesetzt.

Ausblick. ARAnyM soll Schritt für Schritt ausgebaut werden. Auf der „To-Do-Liste“ stehen Sound, beschleunigte Grafikausgabe und I/O-Schnittstellen. Langfristig soll das System vom TOS befreit werden, sodass es als lauffähiges Komplettpaket unter die GPL gestellt werden kann. Ein entsprechendes Projekt mit EmuTOS, dem Open Source-GEMDOS, läuft bereits. Dies wird soweit entwickelt, um freeMiNT booten zu können. fVDI ersetzt das Atari-VDI und XaAES fungiert als AES-Ersatz.

Als interessante Randnotiz werfen die ARAnyM-Entwickler auf Anregung von Axel Scherer gerade ein Auge auf die PlayStation 2.

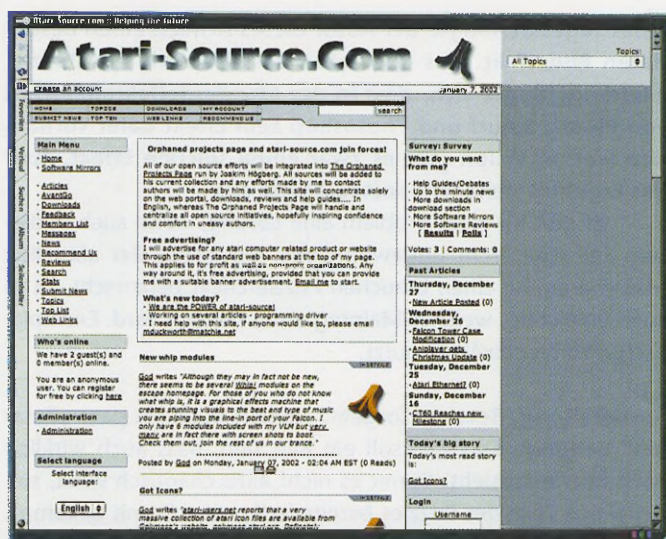
Fazit. ARAnyM ist ein hochinteressantes Projekt, das sicherlich weiterverfolgt werden sollte. Es wird aber sicherlich einige Zeit dauern, bis das Projektziel erreicht ist, denn die geplanten Komponenten wie z.B. fVDI und XaAES sind auch noch im Beta-Stadium.
[1] aranym.atari.org

Atari im Netz

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

Atari-Source.Com

pikachu.atari-source.com



Die Freeware-Bewegung macht auch vor der Atari-Welt nicht halt. Immer mehr bestehende Programme werden löblicherweise von ihren Autoren zur freien Verfügung gestellt, im besten Fall wird sogar der Sourcecode für eine Weiterentwicklung durch externe Programmierer gleich mitgeliefert.

Der neue englischsprachige Online-Dienst Atari-Source.Com konzentriert sich auf Newsmeldungen rund um freie Software für den Atari. Wenn also irgendwo im Internet ein Programm freigegeben wird oder ein freies Programm ein Update erfährt, finden Sie diese Neuigkeit immer zuerst auf Atari-Source.Com.

Der Online-Dienst beschränkt sich jedoch nicht nur auf die reine Nachrichten-Berichterstattung. Ergänzt wird das Angebot durch aktuelle Artikel, Vergleichstests und Download-Möglichkeiten. Besonders der letzte Punkt verdient Aufmerksamkeit, könnte doch hier ein stets aktuelles Reservoir aktueller Freeware auf dem Atari entstehen. Im Bereich der Artikel entsteht z.B. aktuell eine Einführung in die Entwicklung von Ressource-Dateien.

Der optische Auftritt des Online-Dienstes ist ebenfalls sehr gelungen. Die Seite erscheint in dezentem Grau und ist nicht übermäßig grafiklastig. Allerdings sind große Teile des Angebots nur mit einem Browser darstellbar, der JavaScript unterstützt.

Alles in allem hat das Online-Angebot für den Atari durch Atari-Source.Com eine echte Bereicherung erfahren. 

The Orphaned Projects Page

topp.atari-users.net

Nicht nur Atari-Source.Com kümmert sich um bestehende Software auf dem Atari. Völlig neu ist auch die Webseite „The Orphaned Projects Page“ von Joakim Högberg, von dem auch die beliebte Atari Icon Library stammt. Der Fokus liegt hier allerdings auf den „verwaisten“ Programmen, also auf Software, die von ihren Entwicklern nicht mehr weiterentwickelt bzw. unterstützt wird. Das Ziel ist es, möglichst viele Entwickler dazu zu bewegen, ihre Produkte als Freeware bereitzustellen und auch den Sourcecode für eine Weiterentwicklung herauszurücken, damit andere interessierte Programmierer das Projekt fortführen können. Das TOPP-Projekt will also als Drehscheibe für Entwicklungen agieren.

Dem TOPP-Projekt ist eine aktive Inanspruchnahme und ein glückliches Händchen zu wünschen. Längst nicht alle Entwickler interessanter Programme sind noch unter ihrer alten, in Hilfsdateien angegebenen Adresse zu erreichen, andere sind nicht mehr im Besitz der Quelltexte. Besuchen Sie also die Webseite, falls Sie weitere Kontakte herstellen können.

Übrigens arbeitet das TOPP-Projekt mittlerweile eng mit Atari-Source.Com zusammen, damit nicht zwei konkurrierende Dienste entstehen. 

Apple-History

apple-history.com

Immer wieder erreichen uns Anfragen von Anwendern, die sich auf dem Gebrauchtmart oder auf eBay ein älteres Macintosh-Modell zum Betrieb von MagiCMac zulegen möchten, nach genauen Spezifikationen. Tatsächlich hat Apple in seiner langen Firmengeschichte ja schon so einige Macs veröffentlicht, die auch für den Betrieb von MagiCMac bestens geeignet sind.

Apple-History listet wohl jeden Macintosh auf, der jemals erschienen ist. Auch auf die landesspezifischen Unterschiede in der Bezeichnung wird eingegangen. Die Beschreibungen gehen ins Detail und bieten auch Grafiken von allen Modellen. Außerdem wird auf die Eignung der verschiedenen Modelle für die unterschiedlichen Betriebssystem-Versionen eingegangen. Sehr wichtig für die historische Einordnung ist auch das jeweilige Veröffentlichungsdatum. Die grafische Darstellung ist ebenso elegant wie unaufgänglich und sollte auch auf den Atari-Browsern keinerlei Probleme machen.

Natürlich werden nicht nur Macs beschrieben, auch die guten, alten 8-Bit-Maschinen von Apple finden Erwähnung.

Falls Sie sich also bei Online-Auktionen unsicher bzgl. der Spezifikationen eines gebrauchten Macs sind, sollten Sie Apple-History besuchen, um Antworten zu finden. Und immer daran denken: ein schneller 68040-Prozessor eignet sich für die Emulation eines Atari immer noch besser als ein langsamer PowerPC! 

☐ Tricks in Bildern

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

st-computer.net

Vollversion PixArt 4.52
zum Mitmachen
des Workshops.

☐ Künstlerisches Puzzlen am Atari

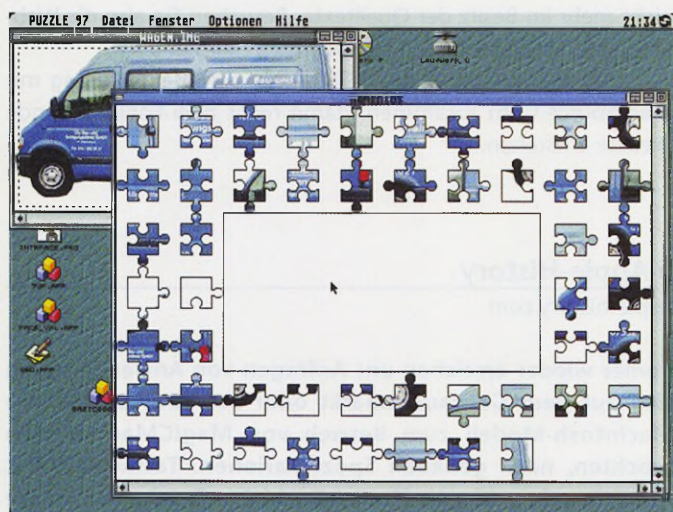
Text, EBV und Screenshots: Matthias Jaap

Eines Tages benötigte der Autor dieses Artikels einen besonderen Bildeffekt. Das Bild sollte aussehen wie ein Puzzle, allerdings zeigte sich, dass in der Standardeffektbibliothek von PixArt, Smurf und Photoshop kein Effekt dafür vorhanden war. In Vision gibt es zwar einen solchen Effekt, aber das Ergebnis sieht sehr enttäuschend aus.

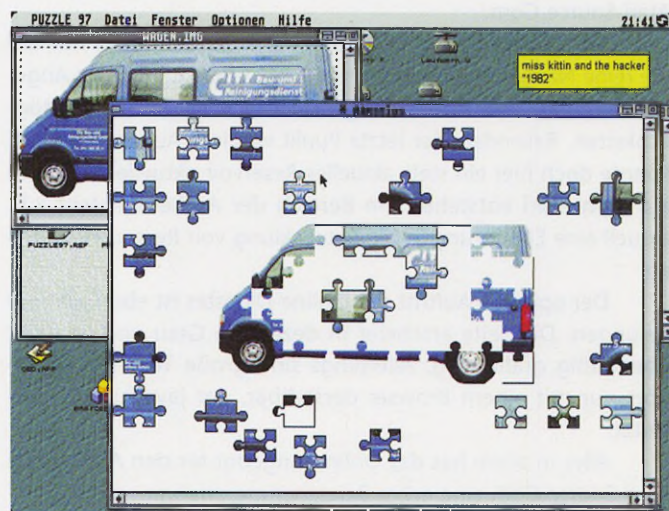
Es gibt für jedes Problem eine Lösung, wenn auch in diesem Fall eine recht ungewöhnliche. Da keines der aktuellen Malprogramme einen brauchen Puzzle-Effekt beherrscht, ist es auch unwichtig, welches Malprogramm benutzt wird. Exemplarisch wird hier PixArt benutzt.

Vorbereitung. Bevor es losgeht, werden noch ein paar „Zutaten“ benötigt. Das Ziel soll ein Bild sein, dass auch wirklich nach Puzzle aussieht. Damit es nicht allzu chaotisch wirkt, sollen einige Teile des Puzzles bereits fertig sein. Damit bekommt das Auge nicht nur Ruhepunkte, sondern die Neugier auf das „Bild hinter dem Puzzle“ wird erhöht. Der Betrachter soll das Bild quasi vor seinem inneren Auge fertigstellen. Anders als der Käufer eines echten Puzzles wird dem Betrachter jedoch nicht das fertige Bild als Hilfestellung präsentiert.

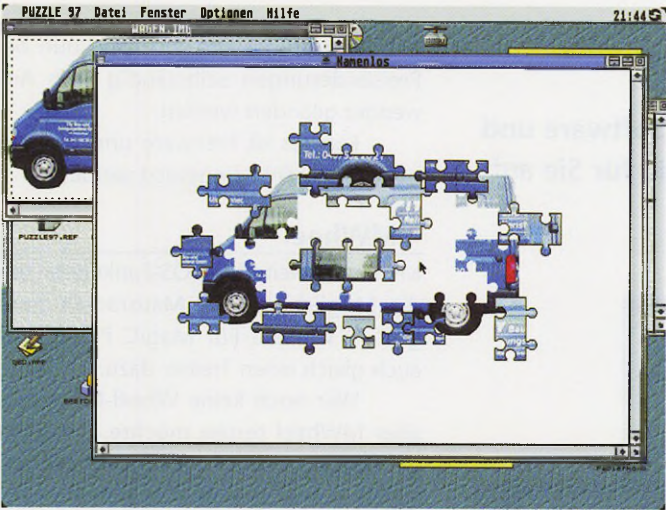
Dieser Workshop zeigt die dazu notwendigen Schritte mit Hilfe von drei Programmen: PixArt, Snapper und einem Spiel. Ihr Bild sollte im XIMG-Format mit 256 Farben vorliegen. ☐



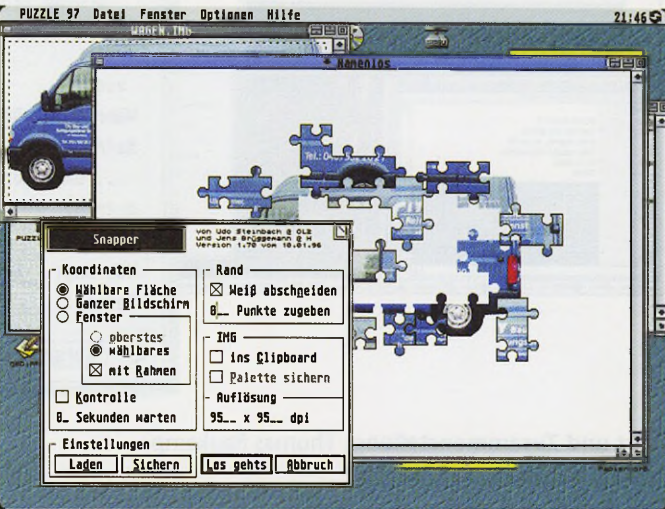
Schritt 1. Das eben erwähnte Spiel ist natürlich Puzzle 97 [1], ein sauberes GEM-Puzzle. Nach dem Starten wählen Sie „Öffnen“ aus dem Datei-Menü. Im darauffolgenden Dialog ändern Sie die Größe auf „groß“ und quittieren ihn mit „OK“. Kleine Puzzleteile bedeuten zwar mehr Variationsmöglichkeiten, aber schließlich muß das Puzzle bis zu einem bestimmten Grad gelöst werden. Nach der Auswahl der XIMG-Datei erscheint das Puzzle-Spiel.



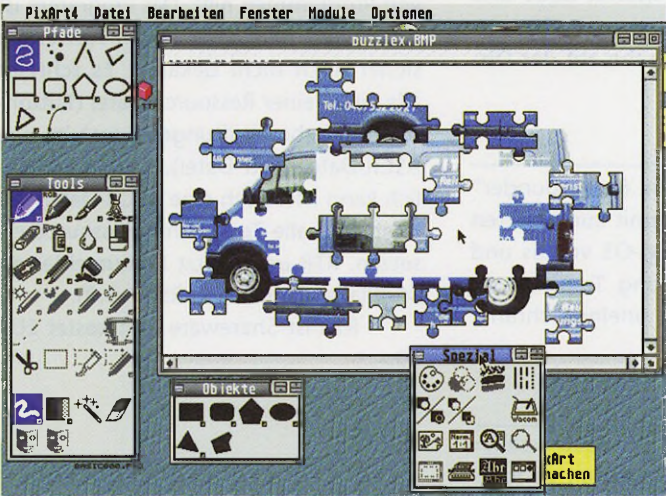
Schritt 2. Jetzt werden die einzelnen Teile in das Raster geschoben. In diesem Fall wurde ein Teil der Ecken gepuzzelt, sowie ein paar Stücke in der Mitte. Puzzle 97 verschmilzt Puzzle-Teile, sobald Sie passen. Das Programm zeichnet einen Rahmen in der Größe des Originalbildes. Im Bild wird dieser gelöscht, sobald ein Teil an den Seiten einrastet. Dies kann unter „Optionen/Puzzlen/An Endposition Rand löschen“ eingeschaltet werden.



Schritt 3. Damit die übrig gebliebenen Teile nicht so verloren aussehen, werden sie lose um das Puzzle angeordnet. Auf diese Art kann auch der Rand gut kaschiert werden. Eine gewisse Unregelmäßigkeit erzeugt dabei den Eindruck, das an dem Puzzle noch gearbeitet wird.



Schritt 4. Wenn das Bild fertig ist, wird es mit einem geeigneten Snapshot-Programm, hier Snapper, ausgeschnitten und gespeichert.



Schritt 5. In PixArt angekommen, kann das Bild natürlich auch weiterbearbeitet werden. Natürlich könnte auch mit den Blockfunktionen im Malprogramm gepuzzelt werden, indem gleich das generierte Ausgangsbild von Puzzle 97 gespeichert wird. Eine andere interessante Variante wäre es z.B. nur das Firmenlogo vom Wagen fertigzustellen und die anderen Puzzle-teile wegzulassen.

[1] holger-herzog.de/run-software/

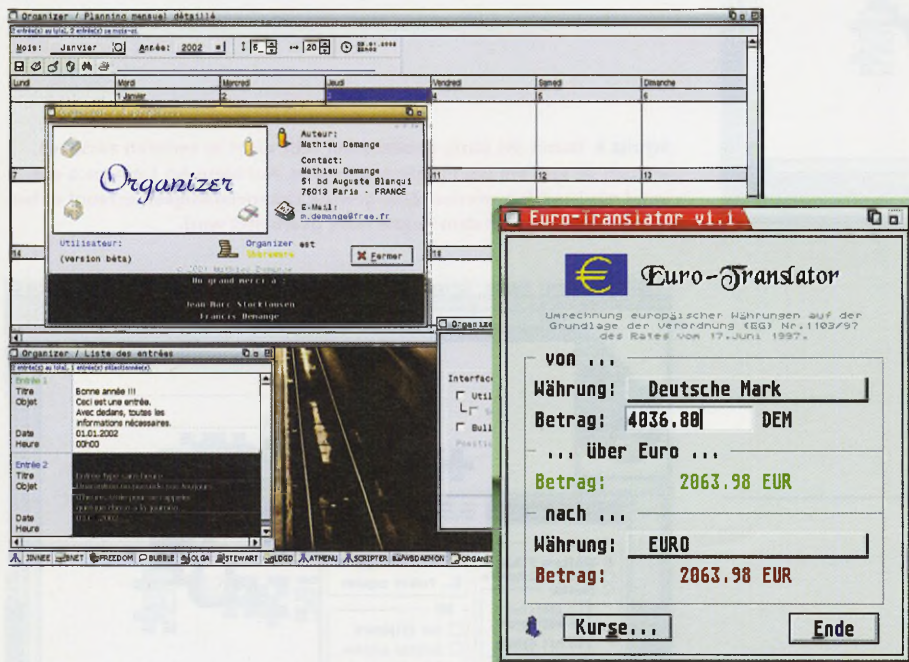
Helfen Sie uns!

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

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

□ stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

□ Dick

Dick ist ein neues Programm aus dem Hause Ardisoft. Der „Digitale Backgrounder“ kann alle GEM-Dialoge mit einem Muster unterlegen und trägt damit zur weiteren Individualisierung des Atari-Systems bei. Dick setzt ein Multitasking-OS voraus und gehört in den START-Ordner. Für Dick wird die Systemerweiterung Trapper von Manfred Lippert benötigt. Das Programm ist Freeware und kann uneingeschränkt eingesetzt werden.

□ Euro-Translator

Haben Sie sich schon an den Euro gewöhnt? Passend zur Einführung der neuen «sexy» (O-Ton Bild-Zeitung) Währung ist der Euro-Translator für Atari-Systeme nun als Freeware freigegeben worden. Zur Nutzung gilt folgender Freischalt-Code:

- Name: Freeware by ARDISOFT
- Schlüssel: 0000005041

□ Express

Pünktlich zum Start des Euro liegt nun auch das Frankierprogramm Express von Gunar Gröbel in einer neuen Version vor. Die Software wurde komplett auf die neue

Währung umgestellt und kann nun bei Preisänderungen selbständig vom Anwender geändert werden.

Express ist Freeware und kann so uneingeschränkt eingesetzt werden.

□ MWheel

MWheel erweitert die OS-Funktionen um die Möglichkeit, auf Mausekenschaltungen zu warten. Für MagiC PC gibt es auch gleich einen Treiber dazu.

Wer noch keine Wheel-Maus hat, aber MWheel testen möchte, der kann den Joystick-Treiber verwenden, der Joystick-Bewegungen als Raddrehung meldet. Für MWheel wird Trapper von Manfred Lippert benötigt.

MWheel ist Freeware und kann frei eingesetzt werden.

□ Organizer

Passend zu unserem Preview liefert unsere Diskette die erste Demoversion des neuen Terminplaners Organizer.

Organizer liegt bisher nur in französischer Sprache vor. Englische und deutsche Versionen sind in Planung.

Organizer ist Shareware und kostet EUR 15.-.

□ RessourceTextReplacer

Der RessourceTextReplacer ist ein praktisches Werkzeug, das beim Lokalisieren von Programmen hilft. Das Programm ist zwar nicht neu, aber vielen Anwender sicher noch nicht bekannt. Es schreibt alle Texte einer Ressource-Datei (Buttontexte, Iconbeschriftungen usw.) in eine ASCII-Datei (*.rtr-Datei). Selbstverständlich kann RTR auch eine ASCII-Datei einlesen und alle Texte einer Ressource ersetzen. RTR unterstützt ResourceMaster-Multilayer-Dateien (ab RSM v3.0).

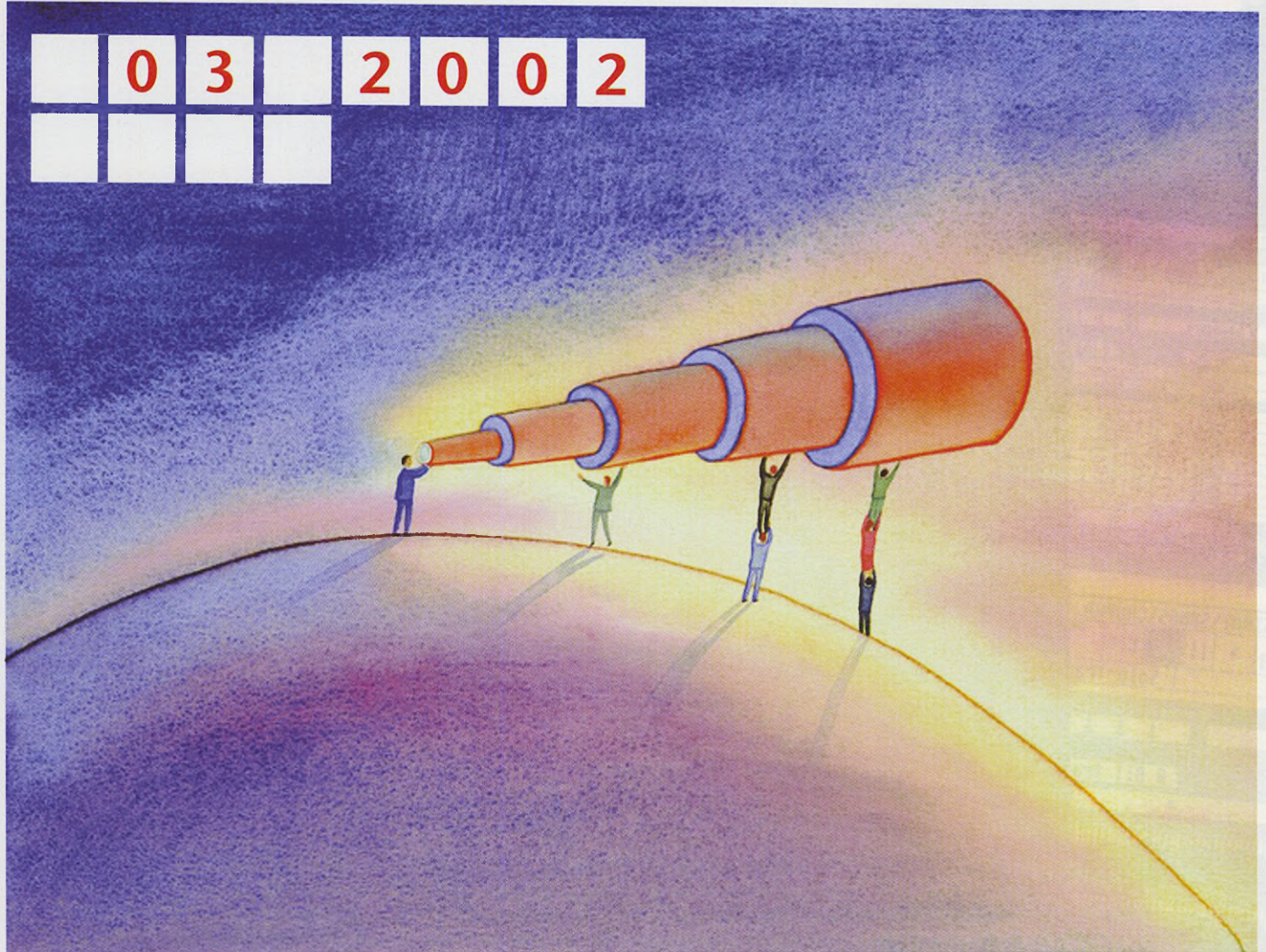
RTR ist Shareware und kostet EUR 10.-. □

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 Holsatmühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. □

Ausblick

Die st-computer im März 2002



Neues vom Coldfire-Atari

Langsam kommt das xTOS-Projekt in seine heiße Phase. Die ersten Prototypen sollen nicht mehr lange auf sich warten lassen, an der Versorgung mit neuer Software wird gearbeitet und ein integrierter DSP soll aus dem Coldfire-„Atari“ einen echten Falcon-Nachfolger machen. Grund genug also für ein neuerliches Gespräch mit dem xTOS-Team, das uns Pläne und Perspektiven für das Jahr 2002 aufzeigt. 

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. Lange bemühten wir uns um ein lauffähiges Testmuster von Frontier Systems, aber nun haben wir es endlich erhalten und einem Test steht nichts mehr im Wege. Endlich: PCI im Atari Falcon. 

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. Außerdem findet sich endlich der Test zum Fakturierungsprogramm SE-Fakt 2000. 

Ausstieg



Wer ist eigentlich... Johanna Bindgen?

Frau Bindgen, es ist recht ungewöhnlich, dass eine musische Person sich mit so etwas „Trockenem“ wie der Programmierung von Computern beschäftigt. Wie kamen Sie dazu?

Während des Musikstudiums habe ich mich intensiv mit Komposition beschäftigt. Eine gute Komposition ist immer eine gelungene Mischung aus Regel und Zufall – oder sagen wir besser: Regel und Kreativität. Damals – noch unwissend darüber, was Programmieren ist – kam mir die Idee, so etwas mit Computern zu realisieren.

Ich kaufte mir ein kleines Büchlein über BASIC und las über if...then...else. Als Belohnung für mein Examen kaufte ich mir einen Atari 800XL. Sage und schreibe 64 KBytes Arbeitsspeicher, 1 Mhz Prozessortakt. Damit versuchte ich in endlosen Beschreibungen Kompositionsprozesse nachzubilden. Ich gelangte allerdings recht schnell an die Grenzen der Speicherkapazität.

Arbeiten Sie heute noch mit dem Atari?

Ja. Neben meinem PC steht immer noch ein Atari Mega ST. Darauf läuft der Notator. Es ist halt der VW Käfer unter den Musikprogrammen – schnell, einfach und effizient. Gerade richtig für meine beruflichen Zwecke. Alle anderen Atari ST-Programme laufen bei mir auf dem PC unter dem Emulator STEEM.

Besonders Simon ST scheint ein interessantes Programm zu sein. Was ist die Idee dahinter? Wie kam es zur Entwicklung?

SimonST ist die Weiterentwicklung meiner ursprünglichen Idee, Musik durch den Computer programmieren bzw. erstellen zu lassen. Herzstück dieses Programms ist ein Editor/Interpreter/Compiler. Durch die Entwicklung einer musikorientierten Programmiersprache ist es möglich, Anweisungen für die Komposition von Musik zu schreiben.

Welche Programme haben Sie noch für den ST entwickelt?

Neben SimonST schrieb ich:

2. GuitarST: Sequenzer, Editor, Patternmaker, TAB-Printing-System für Gitarre, Bassgitarre, Mandoline etc.,
3. Weiterentwicklung von GuitarST für italienische Lautentabulaturen,
4. EasySequenzerST: ein ganz simpler Sequenzer
5. MidiplayerST: ein Midifileplayer, den ich für Klavierbegleitungen im Rahmen meines Unterrichtes gebrauchte.

Entwickeln Musiker Programme auf eine andere Art als reine Informatiker? Liegen die Prioritäten anders? Ist vielleicht sogar ein ganz anderes Gefühl für das Ergebnis da?

Was ist der Unterschied zwischen einem Informatiker und einem Musiker?

Inwiefern kann der Computer Ihrer Ansicht nach bei einem kreativen Prozess wie dem Komponieren behilflich sein, wann steht er eher im Weg?

Nun, komponiert habe ich ohne Computer viele Stücke, die der Computer niemals zustande gebracht hätte. Aber das Programm Simon ST hat auch viele Stücke komponiert, die ich mir selbst zu Beginn des Programmierens nicht hätte träumen lassen.

Stimmen Sie der These zu, dass die Technologie die Kreativität in der heutigen Musik zum Teil zerstört hat?

Ja und nein. Man kann mit jedem Medium bzw. jeder Technologie kreativ umgehen oder nicht. Die unmittelbare Erfahrung von Musik liegt nach wie vor im Erlernen und Spielen eines Instrumentes.

Sie leiten eine Musikschule. Kommen Sie heute noch zum Programmieren?

In den Ferien. Programme nebenberuflich zu schreiben kostet viel Zeit. Es lässt sich meiner Erfahrung nach schlecht mit Beziehung, Kindererziehung und Hauptberuf vereinbaren.

Vielen Dank für das kurze Gespräch.

Gern geschehen. □

Johanna Bindgen leitet eine Musikschule und entwickelt MIDI-Programme für den Atari.

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

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

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Upgrade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

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

NEU!
www.stemulator.net

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

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

N.AEA 2.0

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

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

PC-Version 169,-
(incl. STEulator)

**Rational
Sounds 2**

(GEM-konformes System-Soundtool
für alle ATARIs,
N.AES, N.AESPC,
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**

(Hauptbaugruppe 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...