

st-computer

Ausgabe 03-2002
st-computer.net

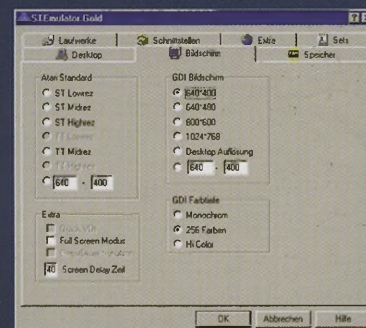
Atarimania: Jeremy Clarke im Gespräch



TOPP & ATSF: BALD WIEDER MEHR FRISCHE ATARI-SOFTWARE? • MIDI-MAZE-TREFFEN
MAGXSND: AUFNEHMEN UND ABSPIELEN UNTER MAGICMAC • ESCAPE PAINT IM TEST



50,-



Emulieren Sie kinderleicht einen ATARI-Computer auf Ihrem Windows-System

Der STEmulator ist eine einfach zu bedienende Windows-Anwendung, die auf CD-ROM ausgeliefert wird und innerhalb von weniger als einer Minute zu installieren ist. Und schon sind Sie on der Lage, Atari-TOS-Programme auf Ihrem PC auszuführen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob Sie das TOS-Betriebssystem in einem separaten Fenster laufen lassen oder in den Full-Screen-Modus schalten, so dass Sie nur noch einen ATARI-Desktop vor sich haben.

Entscheidend ist neben der hervorragenden Kompatibilität natürlich auch die Geschwindigkeit: Schon bei einem Pentium mit 133 MHz erreichen Sie gut 5fache ATARI ST-/Mega ST-Geschwindigkeit und das trotz hoher Auflösungen und adäquater Farbtiefen.

Die Bedienung des STEmulator ist denkbar einfach. Nachdem Starten der Software können Sie die Emulation entweder direkt starten oder diverse Einstellungen über das komfortable Karteikarten-System entsprechend Ihren Bedürfnissen vornehmen. Interessant dürfte dabei sein, dass Sie für jedes Ihrer Atari-Programme ein eigenes Set anlegen können. Starten Sie einen kleinen Text-Editor, so legen Sie beispielsweise fest, dass eine Auflösung von 640 x 400 Pixeln im sw-Modus auslängst, während Ihr DTP-Programm standardmäßig den gesamten, maximal zur Verfügung stehenden Bildschirm nutzt und 128 MB Ram-Speicher zugewiesen bekommt und im Vollfarb-Modus läuft. Selbst das direkte Starten eines Atari-Programms vom Windows-Desktop aus ist dann möglich, ganz so, als wäre Ihr Atari-Programm eine Windows-Anwendung.

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

Sämtliche Produkte erhalten Sie bei uns gegen Nachnahme,
Lastschriften-Einzug oder per Kreditkarten-Zahlung (Mastercard/Visacard).

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR

Auslandssendungen

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte
bzw. Vorab-Überweisung nach Rechnungsstellung 10 EUR

STEmulator 1.68

*STEmulator - Atari-Emulation für
Windows 95, 98, ME, 2000 und XP*

Atari-Fan des Monats

Tom Novy

Tom Novys erster Clubhit „I House U“ enthielt Rap-Samples der erfolgreichen Band „The Jungle Brothers“, und sehr viele Leute in der Club-Szene halten den Song für den legitimen Nachfolger der Run DMC-Platte „It's like that“. Seine Nachfolge-Singles „The Odyssey“ und „Creator“ wurden als offizielle Hymnen der Rave + Cruise-Veranstaltungen 1996 und 1997 veröffentlicht.

Tom Novy startete als Hip Hop-DJ, als er erst 16 Jahre alt war. Heutzutage ist er einer von Deutschland berühmtesten Techno- und House-DJs. Er spielte auf allen großen Events wie der Mayday, der Loveparade, der Rave+Cruise, der Airrave usw. Und er moderiert auf 89 Hit FM in München seine eigene Radioshow.

1997 arbeitete er mit der elektronischen Musikgröße Eniac zusammen, der für seine Platte „In Your Face“ bekannt ist und hinter den Charterfolgen von Acts wie DJ Tomcraft und Niels van Gogh steckt. Unter dem Pseudonym „Novy Vs. Eniac“ wurde im Dezember 1997 die Single „Superstar“ veröffentlicht, die die Top 20 der deutschen Singlecharts erreichte, bevor es sich auch kreuz und quer durch Europa zum Top 10-Hit entwickelte. Der britische DJ Pete Tonk spielte den Track ganze sieben Wochen lang als Feature in seiner einflussreichen Radio One-Show. Kein Wunder, dass er wochenlang auf Platz 1 der britischen Dance-Charts stand. Auch jenseits des großen Teichs kam es bald zu Erfolgen: Superstar erreichte Platz 3 in den kanadischen Dance-Charts und einiges Ansehen in den USA.

Für die Nachfolgesingle „Someday, Somehow“ wurde die Sängerin und DJane Virginia verpflichtet, die in München in dem Kult-Techno-Club „Ultraschall“ auflegt. Bis heute übernimmt sie bei Liveauftritten der Band alle weiblichen Gesangs-Parts. „I Rock U“ ist die bisher aktuellste Single der kreativen Zusammenarbeit von Tom Novy und Virginia. Sie erreichte in Deutschland die Top 50 der Single-Charts und entwickelte sich in Deutschland, Österreich und der Schweiz zum Radiohit.

Hohe Ehren erlangte Tom Novy in Großbritannien: Zusammen mit Boy George (Ex-Culture Club und DJ in London) durfte er die deutsche Annual-Compilation des Top-Labels „Ministry Of Sound“ mixen.

Atari-Anwender sollten auf das Video zum Song „Music Is Wonderful“ achten: Tom Novy tanzt hier mit originalen Atari-Joysticks. □





12



27



30



34



49

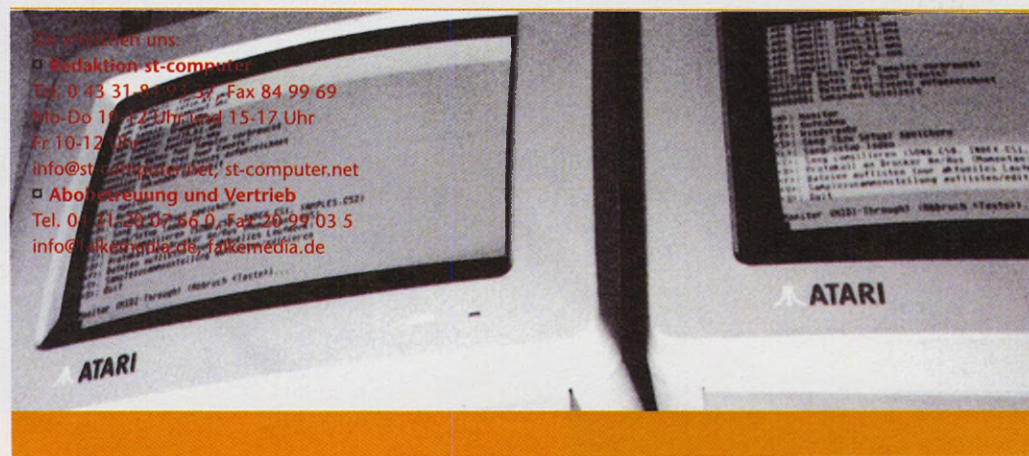


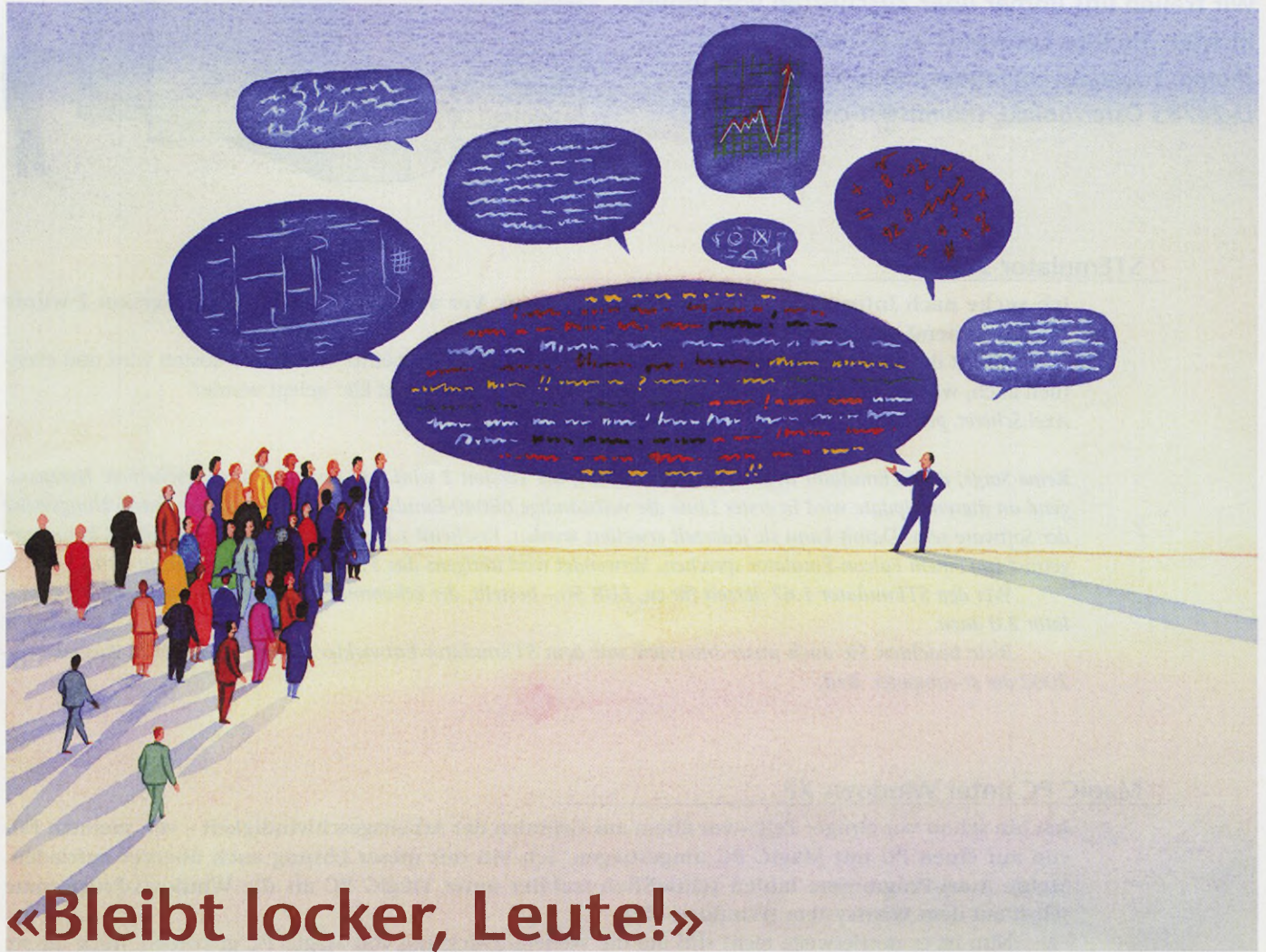
50



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications, Foto © Jeremy Clarke
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Tom Novy
- 05 **Editorial** Bleibt locker, Leute!
- 06 **Briefe an die stc** Zuschriften, Meinungen, Fragen
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 03-1992
- 10 **Synth-News** Neues aus der MIDI-Welt
- 11 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 12 **Atarimania** Bilder und Gespräche zur Atari-Multimedia-Show von Jeremy Clarke
- 20 **Waisen suchen Eltern** Gestandene Atari-Software, die weiterentwickelt werden soll
- 22 **Impressum** Das ist die st-computer
- 27 **Malen wie ein Scener** Escape Paint im stc-Softwaretest
- 30 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 34 **Praxis** Tipps & Tricks zum digitalen Fotografieren
- 36 **Web-Programmierung auf dem Atari** Teil 10 unseres Einsteiger-Workshops
- 40 **Stateside-Report** Bengy April berichtet von der anderen Seite des Atlantiks
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 44 **MAGXSND** Falcon-Sound unter MagiCMac
- 46 **Trailer** Der Vorspann zum Atari
- 48 **ArtDeco** JPEG-Power für MagiC PC
- 49 **Atari im Netz** Surftipps rund um den Atari von der Redaktion
- 50 **Tricks in Bildern** Bildbearbeitung unter Papillon
- 52 **Scene-Report** Virenprogrammierung: ein schwarzes Schaf berichtet
- 54 **Vereinter Spielspaß** Ein Besuch bei einem Midi-Maze-Treffen
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im März 2002
- 57 **Vorfriede ist die schönste Freude** Die st-computer 03-2002
- 58 **Auf den Punkt gebracht** Atari-Begriffe näher erläutert





Der lachende Dritte, oder: Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen

Interessanten Lesetoff in Form von verbalen Denkkzetteln gab es im Internet in den letzten Wochen mehrfach zu genießen – und der geneigte Atari-Fan wusste sich schadensfroh die Patschelhändchen zu reiben. Amiga-Fanatiker wurden von dem deutschen Online-Service „zyn.de“ gehörig mit Sarkasmus eingedeckt, indem der typische Amiganer, der nächtelang an seiner „Freundin“ herumschraubt, -bastelt und -lötet, um auch noch das kleinste bisschen an Leistung aus dem alten Mädel herauszuholen, karikiert wurde – und alles für ein Leben zwischen stiller Befriedigung, etwas sympatischer Besserwisserei und Guru-Meditationen. Mac-Freunde bekamen es von noch angesehenerer Stelle aufs Dach: Niemand anderes als die Online-Version des ehrwürdigen Spiegel bemerkte treffend, dass Apple-Fans eigentlich immer die ersten sind, die «Hier!» rufen, wenn laut nach beleidigten Leberwürsten gerufen wird. Dies trifft auch dann zu, wenn ein Artikel positiv über Apple berichtet – dann wurde eben zu wenig gelobt. Wenn gar Kritik an den Heiligen aus Cupertino geübt wird, dann kann der Spiegel ab der Hamburger Stadtgrenze Fenster und Türen verriegeln, so groß ist der Zorn der Apfel-Jünger.

Natürlich regen solch treffende Betrachtungen zum Schmunzeln an – nicht zu Unrecht sagt der Volksmund: «Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.» Und da die wackere Atari-Anhängerschaft bisher noch nicht so treffend durch den Kakao gezogen wurde, bleibt sie in der Rolle des lachenden Dritten. Trotzdem trifft natürlich etwas aus beiden Anspielungen auch auf einige Atar-isti zu. Allzu schnell sind sie beleidigt, wenn die Vorzüge ihres Systems nicht laut und oft genug erwähnt werden. Und sie können ebenso viel Energie in die Optimierung ihres Systems legen, wie ein Amiga-Fan, wenn es darum geht, den Nachbarn zu beeindrucken. Und als „Dank“ sammelt ihr heiß geliebtes MagiC daraufhin nur allzu häufig ab...

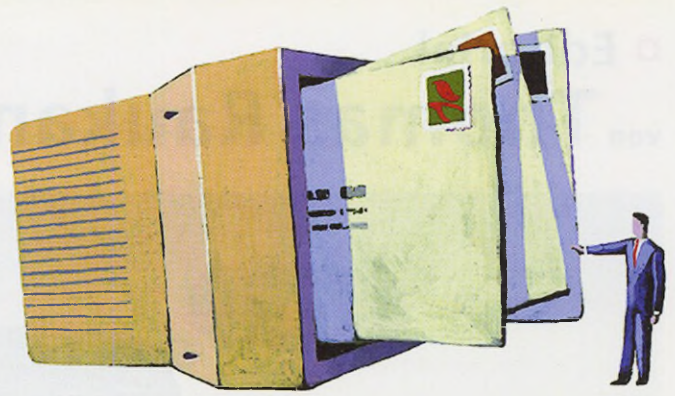
Wir alle können sicher etwas unverkrampfter auftreten, wenn es letztlich „nur“ um die Technik geht, die uns bei der täglichen Arbeit behilflich ist. Wir wissen schließlich selbst, warum wir den Atari anderen Sytemen vorziehen und daher immer noch hartnäckig auf die Fortführung der Plattform hoffen. Beweisen müssen wir nun wirklich keinem mehr etwas...

Na ja, aber besser als der Amiga war der Atari doch schon immer, oder? Weiß ja eh jeder... ;)

☐ 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.



☐ STEmulator 2.0

Ich suche nach Informationen über den STEmulator. Vor allem die angekündigte Version 2 würde mich brennend interessieren.

Könnt ihr mir ein paar Infos geben? Wann die Version 2 erscheint? Wieviel sie kosten wird und eventuell auch, was sie genau kann? Oder ob sie vielleicht doch noch „auf Eis“ gelegt wurde?

Axel Scherer, per E-Mail

Keine Sorge, der STEmulator liegt keineswegs auf Eis, die Version 2 wird im März oder April erscheinen. Herausragend an diesem Update wird in erster Linie die vollständige 68040-Emulation und die modulare Entwicklungsweise der Software sein. Damit kann sie jederzeit erweitert werden. Erscheint z.B. eine externe DSP-Emulation, kann man getrost von einem Falcon-Emulator sprechen. Verwendet wird übrigens das TOS 4.04 des Atari Falcon 030.

Wer den STEmulator 1.67 derzeit für ca. EUR 50.– bestellt, der bekommt ein kostenloses Upgrade auf STEmulator 2.0 dazu.

Bitte beachten Sie auch unser Interview mit dem STEmulator-Entwickler Thomas Götsch in Ausgabe 01-2002 der st-computer. Red.

☐ MagiC PC unter Windows XP

Ich bin schon vor einiger Zeit – vor allem aus Gründen der Arbeitsgeschwindigkeit – von meinem Falcon auf einen PC mit MagiC PC umgestiegen. Ich bin mit dieser Lösung auch überaus zufrieden. Meine Atari-Programme laufen schließlich stabiler unter MagiC PC als die Windows-Programme selbst auf dem Wirtssystem (Windows ME).

Nun ist es mittlerweile recht still um die Weiterentwicklung von MagiC PC geworden. Auch die stc konnte schon lange nichts Neues mehr davon berichten. Für mich stellt sich nun immer dringender die Frage, wie es mit der Lauffähigkeit von MagiC PC unter dem aktuellen Windows XP aussieht, da sich ein Umstieg mittelfristig nicht vermeiden lässt.

Auch nach langem Suchen im Internet konnte ich keine Aussage über die Lauffähigkeit unter Windows XP finden und wende mich daher an die stc. Ist der Redaktion vielleicht näheres bekannt? Diese Frage interessiert doch sicherlich noch mehr Anwender von MagiC PC...

Noch eine Sache möchte ich anmerken: Nachdem ich aus eigener Erfahrung weiß, wie flott man auf einem modernen PC mit Atari-Software arbeiten kann, frage ich mich manchmal, ob es nicht sinnvoller wäre, die Emulation auf der PC-Hardware zu perfektionieren, anstatt immer wieder (erfolglos) auf völlig neue Hardware-Ansätze zu bauen.

Oliver Haun, via E-Mail

Da MagiC PC problemlos unter Windows NT läuft, was ja quasi das Grundgerüst von XP ist, sollte es auch unter dem neuen Betriebssystem von Microsoft laufen. Allerdings haben wir weder in der Redaktion (Atari-Fans) noch im Verlag (Mac-Fans) einen PC mit Windows XP aufreiben können und sind daher in diesem Punkt auf die Aussagen von Application Systems angewiesen. Und hier bestätigte man uns die Lauffähigkeit von MagiC PC auf XP.

Die Alternative STEmulator läuft übrigens ebenfalls problemlos unter Windows XP.

Auch wir sind der Meinung, dass eine schnelle Emulation auf PC oder Macintosh durchaus mit einem originalen Atari gleichzusetzen ist. Immerhin ist die Hardware heute kein Problem mehr, nur die Vorzüge des Betriebssystems und der darauf aufbauenden Software will der Atari-Anwender nicht missen. Insofern macht die Nutzung moderner Hardware auf diesem Weg durchaus Sinn, zumal Treiber-Probleme etc. umgangen werden.

Trotzdem sehen wir den Wunsch der Atari-Anwender nach nativer Hardware. Auch wir können es kaum erwarten, den Coldfire-„Atari“ auf dem Schreibtisch zu haben. Hier spielt wohl doch das Herz eine Rolle... Red.

❑ st-computer der Hit in Tüten

Noch vor weniger als zwei Jahren habe ich die st-computer verflucht. Die Artikel, das Layout und vor allem auch die Rechtschreibung waren so lieblos gemacht, dass man sich als Leser nicht mehr so richtig ernstgenommen fühlte. Ich fragte mich, ob Korrekturlesen oder wenigstens die Aktivierung der Rechtschreibprüfung schon zuviel waren – ganz abgesehen von Artikeln, die doppelt abgedruckt wurden und angekündigten, aber niemals erschienenen Artikeln. Ein Abonnement schien mir daher völlig unsinnig. Die meisten Atarianer hier in Dresden gingen so oder so nur mal kurz in den Zeitungsladen, um dort die paar Zeilen in der stc lesen, die interessant waren.

Nun gut, um es kurz zu machen: Ich bin begeistert! Begeistert, weil die stc, seitdem Thomas Raukamp den Chefredaktionsposten übernommen hat, wieder eine gute Zeitschrift ist: Super Layout, und auch die Artikel sind (wenn meiner Meinung nach auch zu oft aus dem Internet kopiert) wieder ansprechend gestaltet. Ich habe wirklich nicht schlecht gestaunt, als ich einige neuere Ausgaben zu Gesicht bekam.

Und natürlich auch der sagenhafte Internetauftritt, der – was die Newsberichterstattung angeht – so ziemlich alles in den Schatten stellt, was ich bisher für den Atari gesehen habe. Das ist wirklich beachtlich!

Das Engagement dahinter weckt wieder ein wenig Hoffnung nach dem Milan II-Desaster.

Ich hoffe, Ihr bleibt uns Atarianern treu – und umgekehrt. Etwas Besseres als ein Thomas Raukamp als Chefredakteur der stc konnte uns jedenfalls nicht passieren...

Nils Feske, via E-Mail

Danke, das ist fast zuviel des Lobes, schließlich gibt es in Sachen Rechtschreibung noch einiges zu verbessern. Wir sind nur ein kleines Team, und manchmal kommt vor lauter Zeitdruck die Prüfung immer noch etwas zu kurz – und die automatische Korrektur im Layout-Programm sieht auch nicht alles. Wir hoffen hier aber auf zunehmende Verbesserungen.

Außerdem müssen wir unseren Redakteuren hohes Lob zollen, die immer wieder interessante Artikel einreichen, ohne die auch ein Thomas Raukamp nicht viel zu redigieren hätte. Red.

❑ Fakturierung auf dem Atari?

Ich warte eigentlich schon länger auf den Praxisbericht von SE-Fakt. Sie wissen ja: Vorankündigung seit Ausgabe 09-2001.

Nun, ich suche ein Fakturierungsprogramm, das den gleichen Leistungsumfang hat wie BSS plus I.an. Es sollte netzwerkfähig sein, Barcode- und Kassensmöglichkeit sowie Stücklistenteil haben und für Handwerker tauglich sein, sowie über eine Zeiterfassung verfügen. Die Buchhaltung sollte Bilanz und Erfolgsrechnung haben. Gibt es auf MagiC ein solch umfangreiches Fakturierungsprogramm?

Urs von Burg, via E-Mail

Zuerst einmal müssen wir uns dafür entschuldigen, dass der Test zu SE-Fakt immer wieder verschoben wurde. Der Autor, der ursprünglich für diesen Artikel vorgesehen war, hatte sich wochenlang nicht bei uns gemeldet und schließlich das Programm an einen anderen Autor weitergereicht. Dieser hatte einige unvorhergesehene Probleme und musste die Entwickler kontaktieren. Wir hoffen aber, dass der angekündigte Test nun endlich erscheint. Bis dahin können Sie sich auch auf der Webseite der Entwickler informieren: home.t-online.de/home/soenke.dienner/.

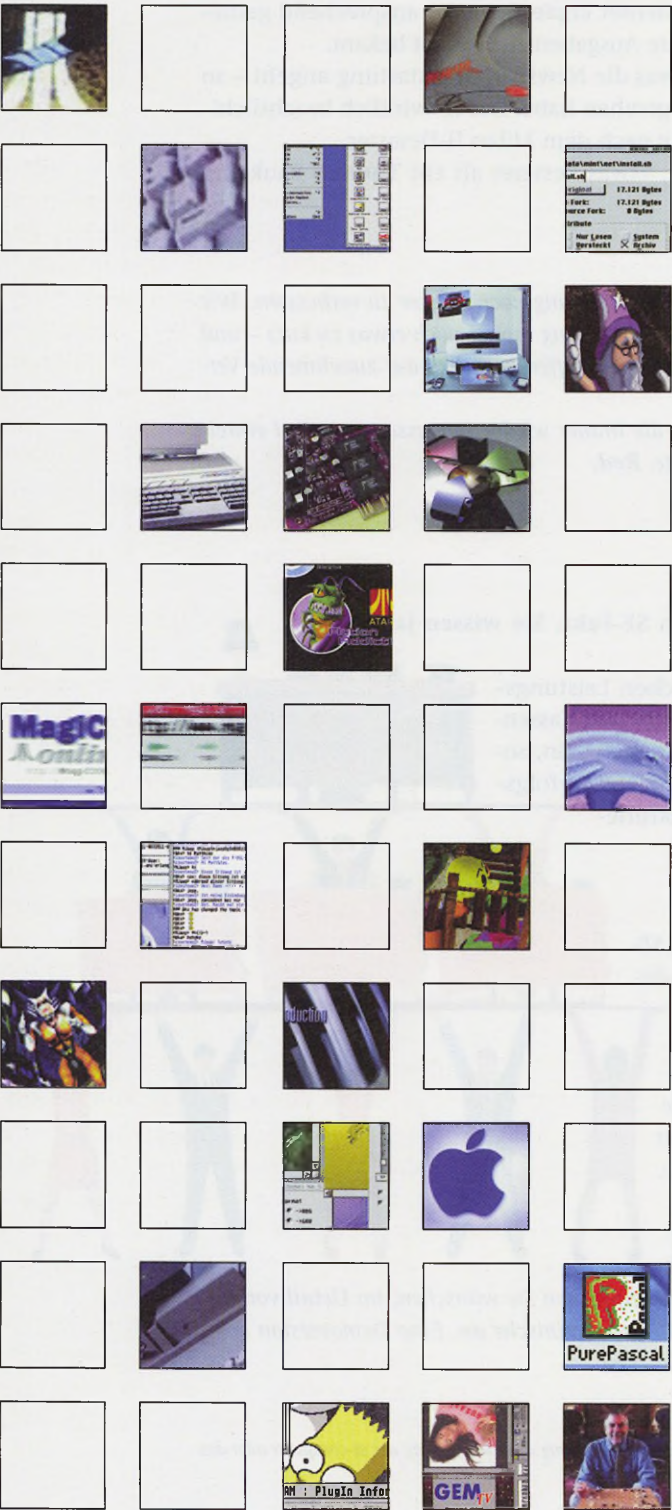
Derzeit gibt es unseres Wissens nach nur noch ein weiteres Fakturierungsprogramm für den Atari, das aktuell weiterentwickelt wird: FirstMillion (Softbaerg-b-r.de). Zwar ist auch hier nicht der Leistungsumfang, den Sie wünschen, im Detail vorhanden, jedoch passt die Entwicklerfirma Softbär das Programm gern an eigene Wünsche an. Eine Demoversion steht bereit, einen Testbericht finden Sie in Ausgabe 05-2001 der st-computer. Red.



❑ Wir freuen uns immer über Zuschriften. Die geäußerten Meinungen stellen nicht immer die Meinung aller Redakteure der st-computer oder des Verlags dar. Wir behalten uns vor, Briefe zu kürzen. Lang lebe der Große Wocka-Wocka.

Wissens-Wert

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



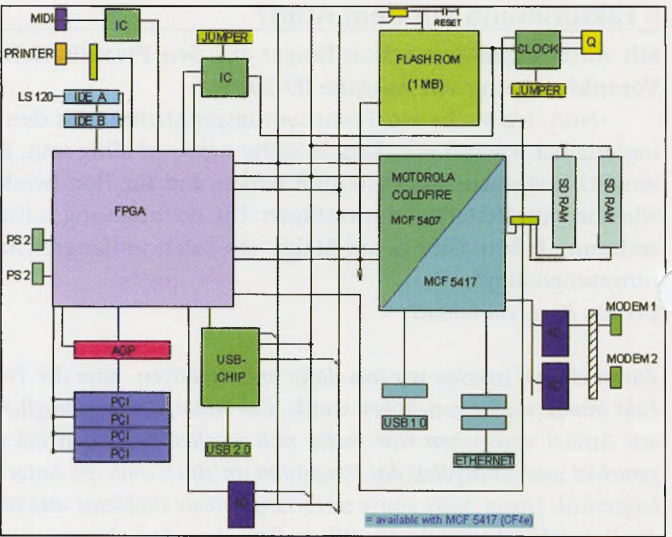
Coldfire-„Atari“ macht Fortschritte

Entwicklertreffen im März

Das Coldfire-Board des xTOS-Projekts macht Fortschritte. Nun konnte ein erster Blick auf das technische Schema geworfen werden. Einige (wenige) Spezifikationen des Boards werden jedoch erst mit Erscheinen des ColdFire 4e (MCF 5417) zur Verfügung stehen.

Ein erstes offizielles Entwicklertreffen wird übrigens vom 08. bis zum 10. März in Dresden stattfinden. Wichtige Entwickler aus dem Hard- und Softwaremarkt des Atari haben sich hier angesagt, um über die Zukunft des Systems zu beraten und auch konkrete Entscheidungen zu treffen. Besonders bezüglich der Frage des zu verwendenden Betriebssystems soll Einigkeit geschaffen werden. Zu Hoffnung Anlass gibt die Tatsache, dass auch Vertreter von Milan Computersysteme, die wichtige Weiterentwicklungen bzgl. der Hardwareunabhängigkeit des TOS vorgenommen haben, an dem Treffen teilnehmen werden, um über Kooperationen zu sprechen. Nach Angaben von Milan sähe man keine großen Probleme, die Ergebnisse auch dem neuen Projekt zur Verfügung zu stellen. Bedenkt man, dass das TOS des Milan praktisch nur noch als Unterbau für ein relativ unabhängiges MagiC dient, können auch Anhänger des ASH-Betriebssystems wieder hoffen. Auf der anderen Seite werden auch wichtige Vertreter der MiNT-Welt an dem Treffen teilnehmen – wir dürfen also gespannt sein.

Auch die st-computer wird vor Ort vertreten sein. Sie dür-



fen sich also auf Gespräche am Rande der Versammlung und erste öffentliche Ergebnisse freuen.

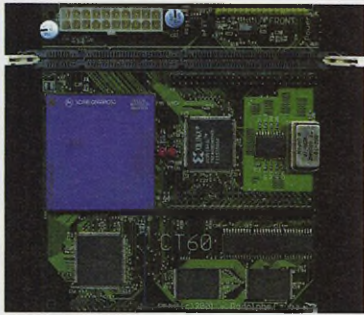
xTOS Systems, Postfach 50 21 25, D-50981 Köln
webmaster@xtos.de
xtos.de

Endlich: 060-Power im Atari Falcon

Auslieferung in diesen Tagen

Das französische Entwicklerunternehmen Czuba Tech hat bekanntgegeben, dass die Beschleunigerkarte Centurbo >>

>> 060 für den Atari Falcon wahrscheinlich Ende Februar in Produktion gehen wird.



Die 68060-CPU kann mit 100 MHz laufen, allerdings crashed die CPU, sobald die Caches aktiviert werden wegen interner Timing-Probleme. Bei der 50-MHz-Version des 060 passiert dies bei einer Taktung mit 80 MHz. Also hat sich Czuba Tech dazu entsch-

chieden, die CT 060 mit einem gesockelten Oszillator auszuliefern, der die 50-MHz-Version des 060 standardmäßig mit 66.66 MHz taktet, während die 60-MHz-Version mit 80 MHz getaktet wird. Mutige Anwender können dann die CPU auf Wunsch und auf eigene Gefahr weiter übertakten - viel Freude!

Der 68060-Chip wird dazugekauft, auch direkt bei Czuba Tech sind CPUs erhältlich. Allerdings weist Rodolphe Czuba darauf hin, dass 60 MHz schnelle Modelle des 060 rar sind und derzeit nur 32 Exemplare bei Czuba Tech vorlägen. Die ersten 32 Besteller werden also eine 68060-CPU mit 60 MHz erhalten, spätere Besteller müssen mit der 50-MHz-Version Vorlieb nehmen.

Die Centurbo 060 wird mit einem Kühlungs- bzw. Lüfterblock (wahrscheinlich vom Pentium I) ausgerüstet werden, um Hitzeprobleme zu vermeiden. Die CPU-LED eines Tower-Gehäuses kann mit der CT 060 verbunden werden.

Die Preise sehen wie folgt aus: Die Platine kostet EUR 200.-, der 68060-CPU schlägt bei Czuba Tech je nach Leistung zwischen EUR 60.- (68EC060/50) und EUR 200.- (68EC060/75) zu Buche. Ein vollwertiger 68060-Prozessor mit 50 MHz wird für EUR 150.- verkauft. Wer sich selbst auf die Suche nach günstigeren Exemplaren machen möchte, sollte die Amiga-Presse aufmerksam verfolgen. □

rczuba@free.fr
czuba-tech.com

□ Keytab 07

Neue Version auf stc-Diskette

Martin Elsässer hat Version 07 der Systemerweiterung Keytab vorgestellt. Keytab stellt Routinen zur Umwandlung gängiger Zeichensatz-Tabellen zur Verfügung. Beim Import und Export von Dateien unterschiedlicher Betriebssysteme gibt es bekanntlich immer wieder Probleme bei der Umwandlung von Zeichen, besonders bei der Erkennung von Umlauten. Mit wenig Aufwand können bestehende Applikationen an Keytab angepasst werden, die dann diverse Zeichensatztabellen anbieten.

Die neue Version vervollständigt die Zeichensatz-Tabellen. Außerdem wurde der ebenfalls erhältliche Quellcode von Pure Pascal nach Pure-C konvertiert. □

acspro.atari.org/KeyTab/Frame/

□ Vor 10 Jahren - die st-computer 03-1992

Retro-Stimmung

Die Beschleunigung bestehender Atari-Hardware ist nicht erst seit den Centurbo-Karten für den Atari Falcon ein heißes Thema in der Atari-Gemeinde. Auch die März-Ausgabe des Jahres 1992 der st-computer widmete sich ausführlich diesem Thema. Nicht weniger als neun Turbo-Boards für den Atari ST traten zum großen Vergleichsrennen an.

Bei den Anbietern tauchen durchaus einige bekannte Namen auf: Maxon hatte gleich zwei Modelle im Programm, ICD dürfte einigen langjährigen Anwendern durchaus noch ein Begriff sein, an GE-Soft (Eagle-Desaster) erinnern sich viele vielleicht eher ungern.

Durchaus nicht alle Turbo-Karten brachten eine neue CPU in den ST. Einige setzten weiterhin auf den guten, alten MC68000, der dann höher getaktet wurde. Bei 16 MHz war hier die Grenze des „Legalen“ erreicht, später sollten auch noch Boards erscheinen, auf denen der 68000er auf 28 MHz übertaktet wurde. Teurere Varianten setzten auf den 32-Bit-Prozessor MC68020 oder gar den 68030. Letztere TT-Power war allerdings nicht ganz günstig: knapp EUR 1000.- konnte der leistungshungrige ST-Fan anlegen. Im Vergleich zum TT damals immer noch ein Schnäppchen.

Wer soviel Leistung verlangt, der will auch professionelle Software einsetzen, und die st-computer stellte diese auch vor: LDW Power-Calc wollte in der Version 2.0 endgültig den Büromarkt auf dem ST erobern. Neben den üblichen Zahlenkolonnen bot es als eines der ersten Programme auf dem ST umfassende grafische Präsentationsmöglichkeiten. Manhattan-Balken waren ebenso wenig ein Fachwort wie Streckenzug- oder HiLo-Grafiken. Ein weiterer Vorteil von Power-Calc war die große Kompatibilität zum damaligen Marktführer Lotus 1-2-3. Soviel Leistung war auch aus heutiger Sicht nicht einmal überteuert: DEM 398.- wurden verlangt.

Ein echtes Kuriosum der 90er Jahre war auf Seite 50 der März-Ausgabe zu bewundern: ein Speicherwürfel. Dieser enthielt eine besonders kleine Festplatte. Dabei handelte es sich nicht etwa um das z.B. im Falcon verwendete 2.5"-sondern um das exotische 1.8"-Format. Ausgestattet war das handliche Teil mit einem DMA-Anschluss im ACSII-Format zum direkten Anschluss an den Atari. Das Fassungsvermögen betrug damals durchaus gängige 40 MBytes. Der Preis dafür war weniger klein: DEM 1250.- mussten hingelegt werden.

Ein Update des Betriebssystems stand auch an. Endlich war das TOS 2.06 aus dem Mega ST^E für alle Ataris erhältlich. Allerdings musste eine neue Platine in die STs eingesetzt werden, da die neue Version nicht mehr in deren nur 192 KBytes kleine ROMs passten – seltene Probleme. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



□ st-computer.net

Anstieg der Benutzerzahlen

Ein knappes halbes Jahr existiert unser Online-Dienst st-computer.net nun schon als kostenloser Service für die Atari-Gemeinde. Da die Anzahl der Zugriffe mittlerweile recht stabil ist und wir viele regelmäßige Besucher begrüßen dürfen, ist es an der Zeit, offen und ehrlich einige Statistiken offen zu legen.

Der Monat Januar 2002 brachte einen neuen internen Besucherrekord. Insgesamt wurden im Laufe des Monats 12.485 tatsächliche Hits (also nicht Seitenanfragen insgesamt, sondern tatsächliche Besucher) gezählt. Von diesen Besuchern wurden insgesamt 85.277 Dateien aufgerufen. Dies entspricht einem Transfervolumen von 1.056.607 MBytes. Die Summe der Anfragen liegt bei 117.517. Pro Stunde liegen 157 Anfragen vor. Bedenkt man, dass wir bisher nur den deutschsprachigen Markt ansprechen, ist dies ein durchaus zufriedenstellender Wert. Viele Besucher teilten uns außerdem mit, dass die st-computer.net mittlerweile ihre Startseite im Browser ist.

Vielen Dank an alle unsere Freunde und Besucher. □

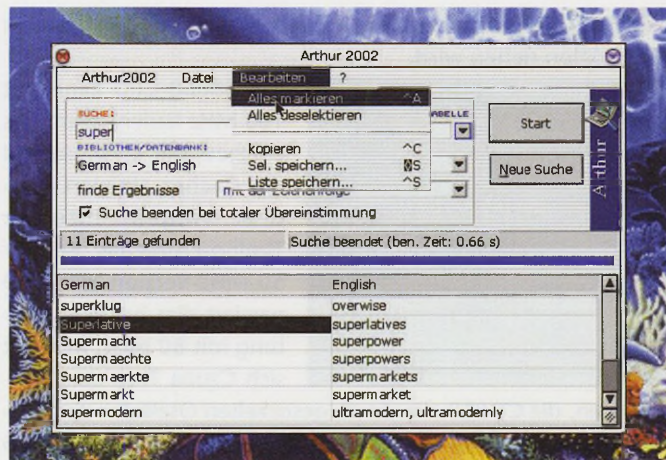
info@st-computer.net
st-computer.net

□ Arthur2002

Erste öffentliche Betaversion

RGF Software hat die erste öffentliche Betaversion seines Übersetzungsprogramms Arthur2002 online gestellt. Eine Sprachbibliothek Niederländisch/Deutsch liegt zum ausgiebigen Testen der professionellen Software bereits bei.

Voraussetzung zum Betrieb von Arthur2002 ist ein Atari-Environment mit mindestens 4 MBytes RAM, 2 MBytes freien Festplattenspeicher, MagiC Atari, MagiC PC oder MagiC Mac ab Version 4.0 sowie einer Auflösung ab 640 x 400 Bildpunkten in 2 Farben. Die Benutzeroberfläche kommt allerdings erst ab Auflösungen mit mindestens 16 oder 256 Farben voll zur Geltung. Für andere Multitasking-Betriebssysteme gilt: die Lauffähigkeit ist höchst wahrscheinlich, spezielle Anpassungen sind jedoch ausgeschlossen. Single-TOS wird aufgrund fehlender OS-Funktionen nicht mehr unterstützt.



Ab März/April werden weitere Sprachbibliotheken (ca. 50 MBytes und Dutzende Sprachen) über die st-computer kommerziell angeboten werden. Das Grundprogramm wird wahrscheinlich weiterhin kostenlos bereitstehen.

Einen Preview-Test finden Sie in Ausgabe 02-2002. □

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

□ Atari in der Uhr

Casio und Atari bündeln Kräfte

Auf der CES in Las Vegas stellten Atari und Casio ein nettes Accessoire vor, das sicher nicht nur Fans interessiert: eine Digitaluhr, auf der Atari-Spiele gespielt werden können.

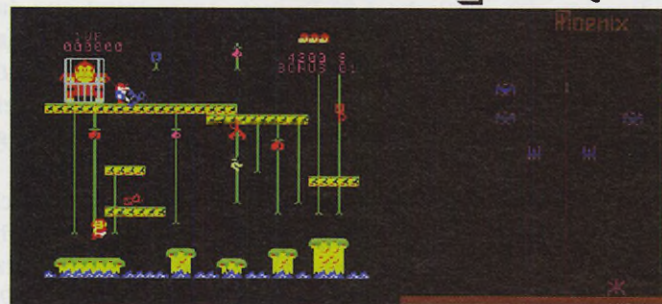
Grundlage für diese Entwicklung ist die auf der CES in Las Vegas vorgestellte Casio Camera Watch, die auch digitale Fotos ermöglicht. Das Produkt soll von Atari/Infogrames offiziell lizenziert sein. □



atari.com

Anzeige

www.retrohq.de/shop



CBS - Donkey Kong Jr. 9.99 Euro ATARI - Phoenix 12.99 Euro

WEITERE KLASSIKER IM ONLINE SHOP



Smurf 9.99

Zaxxon 16.99

Jungle Hunt 12.99

**ATARI 2600
CBS COLECO
KLASSIKER**

**e-mail: shop@retrohq.de
Tel: 0711 - 63 65 636
Fax: 0711 - 63 66 106**

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.18	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscali.net/ch/donze/
AtariCQ	0.152	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariIRC	1.22	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://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	5.05	ja	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junkner/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	nein	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/
EasyMiNT	1.30f	ja	MinT	MinT-Distribution	http://www.ndn.net/home/kehr/atari/Atari.htm
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	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	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-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seim.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	2.55	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://www.camelot.de/~zulu/
jinnée	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04f	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.rgfsoft.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	nein	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.54	ja	alle	E-Mail-Client	http://www.2tripnet.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/
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://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Porthos	1.28	nein	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/~hornsk/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.3pre11	ja	MinT	Multimedia-Library	http://www.multimania.com/pmmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
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	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
StinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	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/
WDiallog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.940	ja	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/CEM	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.

Atarimania 2002

Jeremy Clarke im Gespräch mit Thomas Raukamp

Als ich Ende letzten Jahres eine Vorankündigung zur „Atarimania“ bekam, blieb mir im wahrsten Sinne des Wortes der Mund offen stehen: Nicht weniger als 33 Atari-Computer sollten für ein multimediales Ereignis der Extraklasse sorgen. Leider hatte ich selbst keine Zeit, diesem Ereignis beizuwohnen und suchte bald darauf neugierig den Kontakt zu dem veranstaltenden Künstler Jeremy Clarke auf. Im Februar fanden wir endlich Zeit für ein Interview. Entwickelt hat sich ein Gespräch, das nicht nur MIDI-Anwender, sondern restlos alle Atari-Anwender interessieren sollte.

Für das hervorragende Bildmaterial danken wir Jeremy und allen beteiligten Fotografen.

■ Jeremy, der massive Einsatz von Atari-Computern bei Deinen Performances scheint auf den ersten Blick einzigartig. Die Atari-Community interessiert sich nun für den Mann, der hinter den aufwändigen Multimedia-Shows steht. Stell Dich doch unseren Lesern kurz in einigen Worten vor.

Ich habe gewiss mehr oder weniger die gleiche Entwicklung durchlaufen wie alle, und möchte keinen der Leser hier mit einem schriftlichen Lebenslauf langweilen. Ich bin ca. 1.80 groß, habe kurzes blondes Haar und rauche immer noch.

■ Wie ist Dein künstlerischer Werdegang?

Ein Hadern mit mir selbst und meiner Umgebung. Und da kommt dann vielleicht so etwas wie das Gründen eines Atari-Orchesters heraus. Ansonsten suche ich mir immer wieder neue Mittel und Wege zur Verwirklichung irgendwelcher Ideen.

■ Siehst Du Dich selbst eher als Aktionskünstler oder als Musiker?

Gibt es noch Aktionskunst? Es gibt viele, die mich wohl als Künstler bezeichnen würden, mir persönlich ist Komponist und Musiker lieber. Eine Bekannte bezeichnet einmal Künstler als kriminell, und ich teile irgendwie ihre Auffassung. Der Begriff „Kunst“ ist ein bisschen auf die schiefe Bahn geraten.

■ Deine Show heißt „Atari 2000“ – Du scheinst also schon einen persönlichen Bezug zu Atari-Computern zu haben. Wie bist Du zu Atari gekommen – wie ist Deine persönliche „Atari-Story“?

Das Projekt hieß „Atari 2000“ im Jahr 2000 und heißt nunmehr heute – frei nach Udo Jürgens – „Atari 2002“. Die Shows wiederum tragen eigene Namen.

Nun denn, meine Beziehung zu Atari begann mit einem 1040 ST^E ca. 1987 in Berlin, und er diente mir als Sequenzer. Damals besorgte ich mir Notator von C-Lab zum Ansteuern

meiner Soundmodule und für den Notenausdruck meiner Stücke, die ich schrieb. Nach der „Homerecorder-Phase“, die wir alle in den 80ern durchgemacht haben, lag der ST^E ab '95 in einer stillen Ecke irgendwo in Berlin. Für mich gab es dann ein paar Jahre, in denen ich mich im Ausland musikalisch neu orientierte. Als ich dann 1999 wieder nach Berlin kam und der Computer-Hype noch anhielt, kam mir die Idee, einen Sequenzer-Atari mit einem Sound-Atari zu vernetzen, da ich Chipsound-Programme noch aus den 80ern her kannte. Also stöberte ich in Computershops nach alten PD-Disketten und fand den SMS-Synth, der 32 verschiedene Samples in 8 Bit vierstimmig wiedergeben kann – super! Ich träumte schon damals von einem Computerorchester, und heute kann ich große Orchesterwerke aufführen.

Als Freunde und Bekannte von meiner Idee hörten, kamen bald viele ausgemusterte Ataris zu mir aufs Zimmer, und ich realisierte die erste Präsentation des Atari-Ensembles mit 7 Ataris in der Galerie „Walden Kunstausstellungen“ unter dem Titel „Computer emulieren Klangkunst“ im Februar 2000.

Zurzeit binde ich mehr Chipsound-Programme in meine Arbeit mit ein, denn diesen direkten Sound bietet

mir kein Highend-Produkt oder -Software der heutigen Zeit, zumal ich mit dem im Monitor eingebauten Lautsprecher des SM 124 arbeite, und nicht wie sonst üblich mit Verstärkern. Das gibt beim Einsatz mehrerer Rechnern einen schönen räumlichen Höreindruck, der auch nicht mit Dolby-Surroundsound erreicht werden kann.

■ Was macht den Einsatz von Atari-Computern in Deinen Shows noch heute so interessant? Auf den ersten Blick könnte man doch meinen, dass heutige PC- oder Macintosh-Systeme für multimediale Einsätze weitaus besser gerüstet sind...

Die Ataris sind klein, handlich, sicher und schnell, haben eine MIDI-Schnittstelle, Lautsprecher und keinen lärmenden Lüfter – sie sind schlichtweg einfach. Sie sind kleine Player mit Verstärker, die ich aufstellen kann, wo und wie ich will – z.B. im Kreis. Ich kann Töne von einem Rechner zum anderen bewegen lassen, in unterschiedlicher Geschwindigkeit, Tonhöhe, Lautstärke und Richtung. All das könnte natürlich auch ein PC oder ein Mac, aber zu einem für mich unbezahlbaren Preis.

Bei der Installation im Mauerpark (siehe Foto) arbeiteten die Ataris 12 Stunden bei brütender Hitze >>

Jeremy Clarke nutzt den Atari für multimediale Shows.





Installation im Mauerpark: Die Ataris arbeiteten 12 Stunden bei brütender Hitze und ohne Belüftung einwandfrei.

>> ohne Probleme – und so etwas macht man nicht mit einem teuren PC oder Mac, außer zu Werbezwecken.

Für die Performance „a premium pop illusion“ kommen die Videoclips direkt von der Festplatte eines PC an den Beamer, der PC gibt auch das Time-Signal an den Atari-Master, um Musik und Bild während der Show zu synchronisieren. Und selbst in dieser Situation könnte man auf einen PC verzichten und mit einem Video und einer SMPTE-Spur arbeiten.

Eine Synchronisation mit dem MIDI-fähigen Lichtpult, das vom Atari-Master gesteuert wird, wurde bisweilen noch nicht realisiert, kommt aber noch!

Ein weiterer Vorteil, Ataris zu benutzen, ist, dass es diese Firma eigentlich nicht mehr gibt und somit keinerlei unangenehme Werbeeffekte entstehen können.

Einzig die iMacs kämen für ein Orchester in Frage. Und das wäre dann auch eine andere Sache.

□ **Welches Ziel verfolgst Du mit Deinen Performances? Gibt es eine bestimmte Aussage?**

In erster Linie will ich meinen Spaß und die Verwirklichung meiner Idee und selbstverständlich das Publikum gut unterhalten. Je nach Performance gibt es unterschiedliche Inhalte zu vermitteln. Rechtfertigung für das ganze Computer-Projekt könnte sein, sich die Kosten für ein richtiges Orchester zu sparen – das müsste ich unserem Kultur-Senator vorschlagen, wenn ich ihn das nächste Mal sehe!

Ich möchte aber hier auf philosophische Ausführungen verzichten, zumal das Publikum hört, was es hören will – und das ist ok. Es liegt mir fern, jemanden zu belehren, das wird ja schon von allzu vielen betrieben, und wir sind doch nicht blöd, oder?

□ **Besteht ein Ziel auch darin, den Leuten die Leistungsfähigkeit des Atari in einer auf den ersten Blick**

viel weiter entwickelten Computerlandschaft zu vermitteln?

Irgendwie schon, denn im Grunde kann der Atari alles, was die neuen Rechner können, nur eben auf dem ursprünglichen Niveau, und das recht trocken. Ich glaube, er gibt dem User eher noch die Möglichkeit zu verstehen, wie ein Computer funktioniert, und das aufgrund seiner einfachen Funktionsweise und Benutzeroberfläche. Trotzdem kann man sich, wenn man will, die rudimentären Funktionen wie bei einem neueren PC installieren – aber wem sag' ich das?

Wenn man bedenkt, dass erst jetzt ein G4 die Timing-Sicherheit eines fast zwanzigjährigen Atari erreicht, so zeigt sich mir, dass die Entwicklung heutzutage in Quantität stattfindet. Es ist irgendwie wie mit einer wildwachsenden Waldfrucht, die mehr an Geschmack und Gesundem enthält, als ein genmanipuliertes hochgezüchtetes Imitat derselben. >>

Woraus besteht Dein Equipment in den verschiedenen Shows?

Ganz allgemein:

- 4 x 520 ST
- 5 x Mega ST
- 1 x Mega ST^F
- 6 x ST^E
- 25 x 1040 ST^F oder ST^{FM}
- zig Meter Strom- und MIDI-Kabel
- Verteiler
- und sehr viele Disketten.

Welche Software setzt Du zu welchem Zweck ein?

Notator SL zur Steuerung und SMS-Synth als Sampleplayer. Dann noch unzählige Tools (Squash, Soundlab usw.), um mir die Samples so hinzubiegen, dass der SMS-Synth sie abspielen kann. Cubase nutze ich, um komplexe Tonbewegungen zu erstellen durch Bouncen der MIDI-Befehle.

Inwieweit kannst Du während der Show auf die Rechner einwirken – oder ist eine Performance komplett vom Rechner „vorbestimmt“?

Eigentlich habe ich immer alles vorprogrammiert. Bei der Performance

„Parlament mit Maschinen“ im SFB jedoch steuerte ich die 33 Ataris von einem MIDI-Keyboad aus und hatte dabei das Gefühl, wie auf einer Kirchenorgel zu spielen, wirklich irre! Der Lichthof mit 4 Sekunden Hallzeit trug natürlich auch dazu bei. Ich habe bei weitem noch nicht alle Spielmöglichkeiten von diesem großem Netzwerk entdeckt und realisieren können. Aber keiner kann mich davor zurückhalten!

Ein oder zwei vernetzte Master-Ataris steuern die zig Slave-Ataris, die die Sounds verwalten. Ansonsten tun sie nichts weiter, im privatem Bereich müssen sie jedoch ab und zu für allerlei herhalten, wie für Spiele, Animationen, Grafik, Schreiben usw.

Aus welchen Teilen besteht Deine Show „Atari 2002“? Es gibt da ja verschiedene Programme: „33 Ataris & Die Krassnajas“, „Ensemble Atari“, „Power Atari multimedial“, „Orchester Atari“... Stell uns die verschiedenen Ansätze doch bitte einmal vor...

33 Ataris & die Krassnajas: Die Krassnajas sind ein sehr beliebter Berliner Frauen-Chor, der russische Volkslieder singt und der mir sehr gefällt. Ich habe sie eingeladen, sich von meinen 33

Ataris begleiten zu lassen, und habe zu ihren Liedern die Begleitung auf den Ataris komponiert. Diese reichte von geräuschhaften bis klassischen Arrangements. Das erste Konzert im Projektraum/Berlin war ein voller Erfolg. Später beim Konzert habe ich leider zum ersten Mal die Folgen eines Kurzschlusses im MIDI-System kennenlernen dürfen, das sollte man sich unbedingt ersparen.

Ensemble Atari: Das waren 9 Solisten: Akkordeonisten, 1 Geiger, 1 Gitarrist, 1 Performer und 4 Sängern wurden von 33 Ataris begleitet. Stilistisch war alles geboten, mir fehlen die Worte.

Orchester Atari Modern: Die Ataris spielten neue Musik von Natalia Pschenischnikowa „Bienenwahnsinn“ (für 2 Pianos, 2 Trompeten, Flöte und Keyboard) von Helmut Oehring „Verlorenwasser“ (für großes Orchester) und von Jeremy Clarke „Unmöglich“ (für Atari-Orchester). Bei diesem Konzert hatten wir die einzigartige Situation, dass das Publikum aufmerksam lauschend dem Computerorchester gegenüber saß und am Ende des Konzertes diesem applaudierte.

Power Atari Multimedial: Dabei handelt es sich um „the premium pop illusion“, ein Konzert mit Sänger, >>

Eindrucksvolle Kulisse: Ein oder zwei Master-Maschinen kontrollieren das Atari-Orchester. Optisch und akustisch eine Herausforderung.





Der Berliner Frauenchor „Die Krassnajas“ wurde von 33 Ataris begleitet.



Traum eines jeden Fans: Atari-Equipment pur.

>> Lightshow, Videoclips und Dias. Die Ataris werden dazu wie der Gesang verstärkt, um die akustische Fülle eines Pop-Konzertes zu erreichen. 18 Stücke werden dargeboten.

❑ **Auf was darfst Du Dein Publikum gefasst machen?**

Auf jeden Fall auf 'ne Menge Ataris und hoffentlich gute Unterhaltung.

Wie waren bisher die Reaktionen vom Publikum?

Mir sind bis jetzt nur positive Kommentare zu Ohren gekommen. Ich meine, über was soll man denn da meckern wollen?

❑ **Sind auch gezielt Atari-Fans in Deine Shows gekommen?**

Das weiß ich nicht, das kann man denen schwer ansehen... Aber auf jeden Fall Computermusikspezialisten, die sich an dem Sound und der Optik ergötzen. Oder Musiksoftware-Programmierer, die auf die Sounds scharf sind. Ansonsten Normalsterbliche und

DOSen-User.

❑ **Wirst Du öfters auf die Ataris angesprochen – also auch von Mac- und PC-Leuten? Wie reagieren die Leute auf den Einsatz von Atari-Rechnern?**

Ja. Meist mit der Frage, wie's denn weiter ginge und wann die nächste Show ist.

Mac- und PC-User freuen sich gleichermaßen, wenn sie die Ataris im Einsatz sehen, zumal der Atari ja für die modernen Rechnern offiziell keine Konkurrenz darstellt. Alle kennen den Atari. Also freuen sich alle über die Ataris und schwelgen in Erinnerungen, da ja viele so ein Teil auch mal benutzen oder sogar einer noch bei ihnen im Keller herumliegt, der mir dann eventuell angeboten wird. Wobei ich eigentlich immer dazu rate, die Ataris selbst zu behalten, denn er ist einfach ein gutes Werkzeug, das nie seinen Wert verliert. Zumindest aus meiner Sicht.

❑ **Von welchen Veranstaltern wirst Du hauptsächlich gebucht?**

Galerien oder Radiosender können sich das leisten, denn ein Event mit den Ataris kostet schon etwas Zeit und Geld. Oft sind es auch Spezial-Aufträge, die viel Vorbereitung benötigen, manchmal Wochen. Außer „the premium pop illusion“: Diese Show läuft relativ leicht, weil der Groove bestimmt.

❑ **Welche Voraussetzungen muss ein Veranstalter erfüllen, wenn er Dich buchen möchte? Bringst Du die Ataris selbst mit?**

Das ist unterschiedlich. Es hängt vom Veranstalter ab. In der Regel bringe ich alle Rechner und Zubehör mit, denn kein Veranstalter hat 40 Ataris bei sich herumstehen, nur für den Fall, dass ich zufällig mal vorbeikomme. Dann gibt es natürlich die üblichen Kosten wie Transport, Honorar, Übernachtung usw. Da muss man dann im Einzelnen reden, und irgendwie wird man sich schon einig, wenn beide Seiten das >>

>> das wollen. Der Veranstalter muss noch wissen, dass 1 Atari ca. 1 Quadratmeter braucht, es müssen aber nicht alle Rechner eingesetzt werden. Bei „the premium pop illusion“ zum Beispiel kann man mit 6 Ataris arbeiten, die direkt mit der Verstärkeranlage verbunden sind. Solche Details muss man im Einzelnen klären.

☐ Mit wem setzt Du Deine Performances zusammen um?

Das suche ich mir bis jetzt noch selbst aus, oder es wird mir angetragen wie z.B. vom SFB, der Valerie Scherstjanoi, einen russischen Lautpoeten, zum „Parlament mit Maschinen“ (siehe Foto) einlud.

Die Konzeption für das Atarima-nia Festival im Dock 11, Berlin, habe ich selbst übernommen und all die Gäste ausgesucht. Ich hoffe nur, es gibt

noch öfter Gelegenheit, dieses Festival zu wiederholen, denn die Möglichkeiten sind lange noch nicht ausgeschöpft.

☐ Gehen die Ideen allein von Dir aus? Welchen Einfluss nehmen die Künstler, mit denen Du an den Darbietungen zusammen arbeitest, auf die Shows?

Meine Idee war es, Musikern und Komponisten die Möglichkeit, zu geben mit meinen Ataris zu arbeiten und ihre Musik darzubieten. Die Gäste können im Grunde alles so gestalten, wie sie wollen, ich stehe ihnen als Programmierer ihrer MIDI-Files zur Verfügung und berate sie auf Wunsch oder mache Vorschläge. Die bestmögliche Verwirklichung ihrer Ideen durch eine gute Zusammenarbeit ist im dem Fall das Optimale. Manche haben mir aber

auch völlig freie Hand gelassen.

☐ Nutzt Du auch privat Atari-Computer oder setzt Du sie nur auf der Bühne ein?

Ich habe bis auf einen 386er, den ich als Tool benutze, nur Ataris bei mir zuhause. Einen Falcon für Recording, Analysing usw., einen TT als Büro und Datenbank sowie einen Mega ST^E, um die Soundfiles zu bearbeiten. Und jede Menge 1040er für die Bühne.

☐ Blockieren Computer in der heutigen Musik und der allgemeinen Kunstszene eher die Kreativität oder sind sie ein legitimes Ausdrucksmittel, das gleichbedeutend mit „manuellen“ Mitteln ist?

Das ist schwer zu sagen. Ich denke, da gibt es die gleichen Probleme wie >>

Parlament mit Maschinen: Der SFB lud Jeremy Clarke ein, damit sein Atari-Orchester den russischen Lautpoeten Valerie Scherstjanoi begleiten konnte.





Atari-Installationen für verschiedene Performances.

>> bei Gitarristen: Manche können gut mit dem Instrument umgehen und damit Menschen bewegen und andere können das weniger gut. Leider sagt denen dann keiner, dass sie es vielleicht besser mal mit einem Computer versuchen sollten oder einer Flöte.

Zum Glück hat sich der Hightech-Boom als Luftblase erwiesen und sich auf das handwerkliche reduziert,

mit dem etwas mit Inhalt geschaffen werden und nicht nur Effekthascherei betrieben werden kann. Da wir sich dann das Spreu vom Weizen trennen.

Ich kenne außerdem viele Musiker, die nur mit Rechnern arbeiten und so auch Konzerte bestreiten. Einige davon tun sich auch mit Instrumentalisten zusammen, und was dabei rauskommt gefällt mir persönlich ganz

gut.

Ein Computer ist ein Instrument, mit dem man tun und lassen kann, was man will, also ein legitimes Ausdrucksmittel.

❑ *Wo liegen Deine künstlerischen Einflüsse?*

Diese Frage verstehe ich nicht. Meinst du, wie ich beeinflusst wurde und durch wen? Wenn du das meinst, so kann ich nur sagen, dass mich alles, was ich erlebe, beeinflusst, denn eine Idee oder der Drang an etwas zu arbeiten kommt oft aus heiterem Himmel und völlig unerklärlich. Er wird wahrscheinlich durch unsere Realitäten beeinflusst. Dann stellt sich mir die Frage: «Kann ich es mir leisten, diese Idee zu realisieren?» Diese Frage beantworte ich mir selbstverständlich dann großzügig mit einem «Ja» – koste es, was es wolle. Denn ich bin ein großer Fan von Aktionen, die sich gegen die vorherrschende Gleichgültigkeit in unserer Gesellschaft richten und mehr Wert auf Vielfalt und Individualität legen als auf Funktionalität.

Komponisten wie Henze, Musiker wie Zappa oder Public Enemy, Leibach und unzählige unbekannte Künstler, haben mich beeinflusst, weil sie in ihrer Arbeit immer Kritik oder Witz mit einbrachten und nicht nur gefällig sein wollten, wie das heutzutage leider immer häufiger der Fall zu sein scheint, um eben an die \$ zu kommen, die die Miete bezahlen.

❑ *Gibt es schon Termine für neue Shows im Jahre 2002?*

Ja, eine Installation im Mittel-Schwarzwald in 750 m Höhe auf einer Viehweide ist für August in Vorbereitung.

❑ *Jeremy, ich wünsche Dir alles Gute...*

Ich dir ebenfalls. ❑

immer die aktuellsten
st-computer.net

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

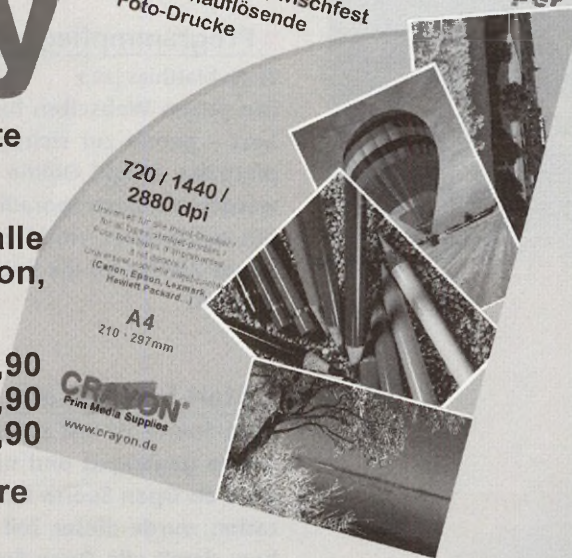
schw. HC 15ml	€ 3,53	cyanHC 11ml	€ 3,53
magentaHC 11ml	€ 3,53	yellowHC 11ml	€ 3,53
Sparpaket: 1*schw, je 1*c,y,m (4 Patronen)	€ 12,78-		

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



für Epson-Drucker:

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

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

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

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

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

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

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

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

schwarz	€ 15,29	farbe	€ 17,84
---------	---------	-------	---------

für Epson Stylus Photo 1200

schwarz	€ 5,06	farbe	€ 12,73
---------	--------	-------	---------

... Stylus Photo 1270/1290 m. Chip

schwarz	€ 15,29	farbe	€ 20,40
---------	---------	-------	---------

Inkjet- Refills

Mit unseren Refill-Sets mit hochwertiger Tinte
sparen Sie bis zu 80% der Kosten gegenüber
dem Kauf von Original-Patronen! So können
Sie viel Geld sparen und erhalten dank unsere
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

Waisen-Rente

Atari-Webseiten mobilisieren für die Zukunft der TOS-Plattform. Die Seiten, ihre Zielsetzungen und Angebote stellen wir ihnen vor.

Programmpflege in der Atari-Welt

Text: Matthias Jaap

Die neuen Webseiten haben die Atari-Welt im Sturm erobert – genau zur richtigen Zeit, denn alte Favoriten wie place2be, MagiC Online und Atari World sind offline, bzw. werden nur noch sporadisch aktualisiert. Was die neuen Seiten auszeichnet, sind frische Ideen und Aktualität. Gemeinsames Ziel ist es, die Entwicklung von TOS-Programmen zu fördern.

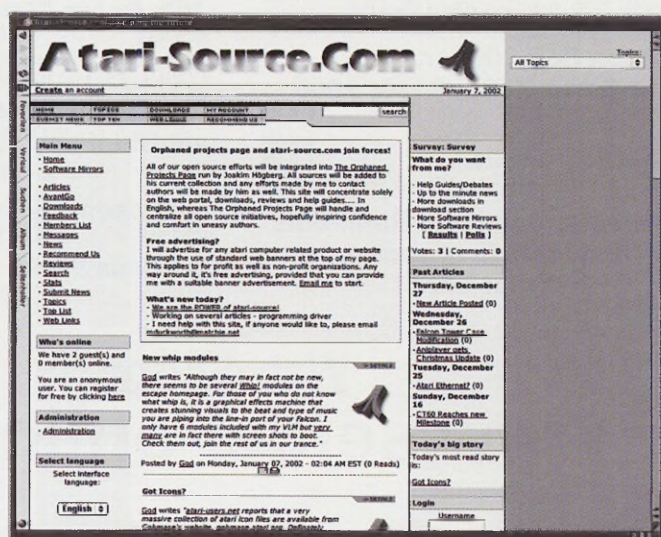
Atari-Source.Com

Atari-Source ist fast zeitgleich mit den „Orphaned Projects“ online gegangen und hatte zunächst auch das Ziel, Software als Open Source freizugeben. Im Rahmen einer Kooperation wurde dieser Teil von Atari-Source jedoch aufgegeben, damit alle Open Source-Bemühungen auf einer einzigen Web-Seite zu finden sind. Dass der Betreiber das „Source“ im Domainnamen durchaus wörtlich nimmt, zeigen die ganzen Leistungen, die die Webseite anbietet.

Auffällig auf der Webseite sind zunächst einmal die News. Diese scheinen von ganz oben zu kommen, denn der fleißigste News-Poster nennt sich „god“ und schreibt auch noch fleißig Reviews. Ist die News-Meldung zu lang, wird sie gekürzt und erst auf Klick vollständig wiedergegeben. Eine Statistik, die auch für alle anderen Bereich der Web-Seite vorhanden ist, zeigt die Anzahl der Aufrufe an. Wer regelmäßig st-computer.net besucht, wird bei den News wenig neues entdecken können. „god“ liest bei anderen Seiten fleißig mit und bringt diese News dann auf Atari-Source.Com – was keine Schande ist.

Auffällig ist, dass Atari-Source.Com ähnlich wie Atari-Home.de gleich als Vollportal gestartet ist: News-Meldungen über AvantGo, Downloads, Mitgliedschaften, Suche, Statistiken...

Im Download-Bereich finden sich dann auch 43 Downloads, die auf 19 Kategorien verteilt sind. Da Atari-Source den Downloadbereich von Tim's Atari Midi-World und Electronic Cow übernommen hat, konzentriert sich der Großteil (28) >>



>> auf den Midi-Bereich. In den anderen Bereichen tummelt sich nichts Weltbewegendes, von „Llamazap“ für den Falcon einmal abgesehen.

Ein Bereich, der bisher neben den News am besten gedeiht, sind die Testberichte. Auf ca. zwei KBytes werden aktuelle Programme vorgestellt. Oftmals werden auf Atari-Source.Com die ersten Tests veröffentlicht, dafür sind sie eher oberflächlich und teilweise auch faktisch falsch. Der Testbericht zum Resource Master 3.2 beginnt bereits mit dem Bekenntnis des Testers, dass er nicht besonders qualifiziert sei. Was das Programm letztendlich alles kann, wird kaum erwähnt, dafür wird behauptet, das Übersetzungen in andere Sprachen mit dem RSM genauso schwer bzw. einfach sind wie mit Interface. Im Vergleich zu Testberichten in deutschen Computermagazinen fallen die Wertungen eigentlich immer sehr hoch aus und bewegen sich in der Regel im Bereich zwischen 85 bis 100 Prozent. Ein weiterer Unterschied ist, dass mehr Wert auf Ästhetik als auf GEM-Konformität gelegt wird. Alles in allem haben die Testberichte eher den Charakter einer ausführlicheren News-Meldung und sind nicht mit den Tests in der atos vergleichbar. Es gibt allerdings auch schon etwas längere Beiträge, z.B. über die Vor- und Nachteile von MagiC und MiNT.

Als Mitglied der Community lässt sich jeder Artikel und jede News kommentieren. Diese Möglichkeit wird bisher nur spärlich genutzt, obwohl dies eine ideale Möglichkeit wäre, die eigenen Erfahrungen mit dem neuesten Programm mitzuteilen.

Statistik-Freunde werden reichhaltig bedient. Jede News-Meldung und jeder Artikel hat einen Zähler, unter „Stats“ werden daraus Top-Ten-Listen gebaut.

Fazit. Die Webseite gehört zu den Portalen, die gleich voll durchstarten wollen, nimmt sich aber etwas zuviel vor. Eine Community wird nicht künstlich durch besonders viele Angebote erzeugt, sondern entsteht durch ein gut gepflegtes Angebot. Viele Bereiche von Atari-Source wirken aber noch verwaist, und eine schrittweise Einführung wäre wohl sinnvoller gewesen.

□ AtariForge

AtariForge hieß erst AtariSource und wurde aufgrund drohender Verwechslungsgefahr umbenannt. Der Name deutet bereits eine Ähnlichkeit mit dem Open-Source-Netzwerk SourceForge an. Tatsächlich eifert AtariForge dem großen Vorbild nach und bietet Atari-Entwicklern kostenlosen Web-Space und weitere Annehmlichkeiten. Im Vergleich zu anderen Anbietern werden keine Werbebanner o.ä. eingeblendet.

Genutzt wird dieses Angebot derzeit nur von zwei Projekten. Da wäre als erstes TOS404, ein Falcon-Emulator für PC-Systeme. Leider gibt es außer einem Screenshot nicht viel auf der Seite zu sehen. Mehr los ist da schon bei Highwire, über das wir schon ausführlich berichtet haben.

Fazit. Für Programmierer, die ihre Seiten noch bei Tripod, Geocities oder anderen Freespace-Anbietern hosten lassen, gibt es nun wirklich keine Ausreden mehr, denn bei AtariForge gibt es keine Verunstaltung der HTML-Seite durch Skripte, die auf immer neue Weise Werbung laden.

□ TOPP

Hinter dem rekordverdächtig langem Titel „The Orphaned Projects Page“ steckt das Projekt des AtariCQ-Autors Joakim Högberg. Im Grunde hat er „nur“ das umgesetzt, was viele vor ihm gedacht haben. Ein Blick in die Vergangenheit der Atari-Software zeigt, dass viele große Software-Programme aufgegeben wurden. Die Gründe dafür waren unterschiedlich: Einige Programmierer gaben das Programmieren ganz auf, andere wechselten das System. Als Beispiel mögen die Textverarbeitungen dienen, denn immerhin gab es für den ST mit 1st Word, Atari Works, Script, Signum! und That's Write Anfang der 90er eine große Auswahl an Textverarbeitungen. Übrig geblieben ist einzig papyrus. Nun ist papyrus zwar ein hervorragendes Programm, aber Auswahl kann nie verkehrt sein.

Bis auf Signum, das seit jeher auf

eine eigene Benutzeroberfläche setzt, laufen alle Anwendungen in GEM-Fenstern. Damit bringen sie schon mal eine sehr wichtige Eigenschaft mit sich, denn der Aufwand, diese Programme zu modernisieren ist relativ gering. Zum Beispiel erfordert eine rudimentäre Unterstützung von GEMScript kaum fünf Minuten. Was fehlt ist natürlich der Sourcecode, und der lagert gewöhnlich auf einer alten ST-Festplatte.

Eine Nachfrage bei Andreas Binner, der für VM Labs arbeitet und die Falcon-Harddiskrecording-Programme WinRec pro und WinCut pro schrieb, ergab, dass er den Source noch hat, dieser aber auf dem ST in Deutschland liegt. Dass er an diesen momentan nicht herankommt, ist einleuchtend, es gibt aber Hoffnung. Ähnlich war der Fall bei Wolfgang Ante, dem Chef von Artis Software. Diese Firma ist auf dem Atari eigentlich nur für ein Programm bekannt: Artis. Dieses Grafikprogramm war schon immer etwas „anders“, da es mehr den Künstler ansprach und das Zeichnen von Sternen und Blasen direkt unterstützte. In der letzten Version, Artis IV, war das Programm auch farbfähig. Der Programmierer ist sich zumindest sicher, den Source nicht verloren zu haben und vermutet ihn auf einer seiner 88 MB-Wechselmedien. Da sich inzwischen viele Atari-Fans gemeldet haben, die den Inhalt dieser Medien auf eine zeitgemäßere CD-R brennen würden, ist es letztlich auch hier nur eine Frage der Zeit, bis sich etwas tut. Jetzt muss Wolfgang also nur noch das Medium finden, aber bis dahin können sich alle künstlerisch veranlagten Atari-User immerhin darüber freuen, dass Artis IV zur Freeware erklärt wird. Übrigens führte dieses Programm ein Doppelleben, denn da die Weiterentwicklung von „Prism Paint“ eingestellt wurde, wurde kurzerhand das Programm außerhalb Deutschlands als „Prism Paint II“ vertrieben.

Das Sourcecodes manchmal sehr langlebig sein können, zeigte ein Posting von Thomas Hudson in der Newsgroup comp.sys.atari.st. Er schrieb, dass er sich gewundert hätte, dass seine Programme heutzutage immer noch benutzt werden. Tom Hudson war immerhin in den 80ern einer der wichtigsten Programmierer auf dem ST und >>

>> widmete sich nicht nur der Grafik, sondern auch der damals stark vernachlässigten Message-Pipeline. Degas Elite war beispielsweise eines der ersten Programme, das es Accessories ermöglichte, den Funktionsumfang von Degas zu erweitern. Dank der Tipps aus der Newsgroup läuft die Festplatte wieder und Tom möchte auf einem Emulator seine Programme an die höheren Auflösungen moderner Atari-Clones anpassen. Ein Update von Cyber Sculpt oder Degas Elite wäre auf jeden Fall etwas bemerkenswertes, denn immerhin haben diese rüstigen Programme schon über zwölf Jahre auf ihrem Buckel.

Es gibt allerdings auch Programme, deren Sourcen wohl nie freigegeben werden. Bekanntestes Beispiel ist sicherlich GFA-Basic, denn GFA befürchtet wirtschaftlichen Schaden für die Windows-Version ihres Produkts. Diese wird immerhin für über 400.– Euro verkauft. Ob ein Entwickler viel Freude am GFA-Source hätte, sei dahingestellt, denn dieser soll aus tausenden Zeilen undokumentiertem Assembler-Code bestehen. Da wäre es wohl lohnender, sich das Bywater Basic oder einen der Basic-Dialekte

aus der SourceForge Basic Foundry vorzunehmen. Ähnlich verfahren ist die Situation bei PureC, dem rechtliche Probleme mit Borland im Wege stehen, und PixArt. Das ist natürlich schade, denn wer ein Grafikprogramm programmieren will, muss ganz von vorne anfangen. Die einzigen Sourcen von Grafikprogrammen bleiben damit die von Uralt-Paintern wie z.B. „Kritzel“. Da diese Oldies an Importformaten meist nur Doodle (32k), Neochrome, STAD und Degas verstehen, ist für die Programmierung eines modernen Grafikprogramms nicht unbedingt hilfreich. Zumindest für die Anzeige von einigen Grafikformaten zeichnet sich aber eine Lösung ab, denn Guido Vollbein hat eine Freigabe des 1st Guide-Sourcecodes angekündigt. 1st Guide kann immerhin IFF, JPEG, (X)IMG und MPG anzeigen.

Einen anderen Weg ging Markus Mayer, der über ein Newsmeldung einen neuen Programmierer für spareTIME suchte. Als Kuriosum mag gelten, dass dieser Terminplaner zwar immer wieder getestet, aber schon seit 1997 nicht mehr weiterentwickelt wird. Dies ist nun vorbei, und spareTIME kann durchaus als

Paradebeispiel dafür gelten, wie ein älteres Programm mit relativ einfachen Mitteln modernisiert werden kann. Kaum einen Monat nach der Übergabe der Sourcen lief die Programmdialoge schon im Fenster, moderne Check- und Radiobuttons lösten die alten Buttons ab und das Programm präsentiert sich jetzt wesentlich frischer.

Das Erstaunliche ist, dass einige der „Waisen“ aus Zeiten stammen, in denen schon längst moderne GEM-Libraries (z.B. Enhanced GEM) vorhanden waren.

Auf seiner Webseite nimmt sich Joakim Höberg den Programmen an, die noch keinen „Paten“ gefunden haben. Gleich auf der rechten Seite der Präsenz findet sich die Wunschliste – eine Liste von Anwendungen, deren Weiterentwicklung von Besuchern der Seite erwünscht wird. Diejenige, die etwas vorschlagen, müssen nicht zwangsläufig auch Programmierer sein.

Die Liste verfolgt zwei Ziele: zum einen macht sie die Entwickler der aufgelisteten Programme darauf aufmerksam, dass durchaus noch Interesse an ihren Anwendungen besteht, und zum >>

□ Impressum der st-computer

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

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

Redaktion:

thomas raukamp communications, Ohldörp 2,
D-24783 Osterrönfeld

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

eMail: info@st-computer.net

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

Verlag:

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

Tel. 04 31 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5

<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

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

Anzeigenleitung:

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

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.–

Jahresabonnement mit stc-Diskette: DM 148.–

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.–/Jahr

Leser-CD: zzgl. DM 60.–/Jahr

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluss:

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

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

© Copyright 2001 by falkemedia

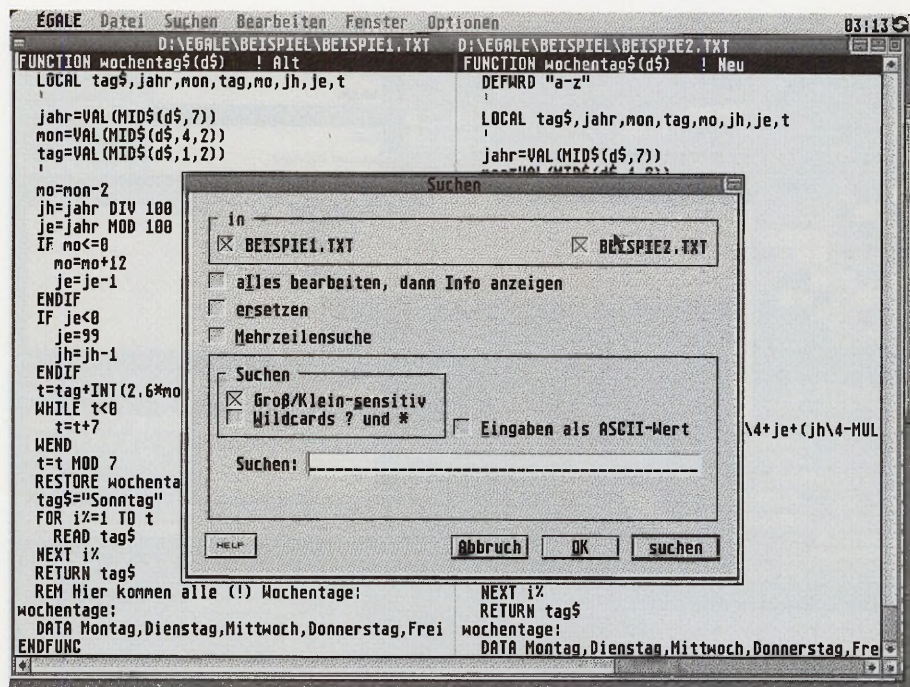
>> anderen wird dadurch der Suche nach den jeweiligen Programmierern eine Richtung gegeben. Bis auf wenige Ausnahmen scheint es durchaus machbar, die Programmierer zu erreichen, denn viele von ihnen haben „Spuren“ im Internet hinterlassen. Einige der Programme, z.B. Wensuite, sind sogar mit einer offiziellen Homepage im WWW vertreten. Ob ein Programm ganz offiziell aufgegeben wurde, wird in der Liste vermerkt. Ebenso findet sich dort ein Hinweis, ob schon Kontakt mit dem Autor hergestellt werden konnte. Während sich bei Two-in-One (eine Packershell) ein Lösung abzeichnet, können OCR, CAB und CD-Player endgültig begraben werden – angeblich, weil sie alle eine kommerzielle Library nutzen. Das ist zumindest im Fall von OCR sehr schade, denn für das Programm gibt es keine moderne Alternative.

Natürlich ist jede Information über den Verbleib von Atari-Programmierern willkommen, denn einige haben ihre E-Mail-Adressen gewechselt und sind deswegen für das TOPP nicht erreichbar. Aktuell gesucht werden Gary Priest (u.a. NEWSwatch/POPwatch), Jörgen Von Bargaen (Graftool), Holger Weets (ST-Guide) und John Rojewski (Newsie). Ziel ist es nicht nur, die Sourcen freizugeben, sondern auch den endgültigen Status einiger Programme festzustellen.

Die Wunschliste bedeutet übrigens nicht, dass es nur Joakims Aufgabe wäre, die Programmierer anzusprechen. Jeder, der mit einem ehemaligen Atari-Programmierer Kontakt hat, kann helfen, indem er auf die TOPP-Seite hinweist. Als Recherche-Möglichkeit für weitere interessante ST-Programme bietet sich z.B. die Up-to-Date-Liste an.

Über das Lizenzierungsmodell entscheidet allein der Programmierer. Deshalb ist es unbedingt erforderlich, die Bedingungen genau durchzulesen. Die bisher gewählten Modelle reichen von völliger Freigabe der Sourcen ohne Bedingungen bis zum „Source-auf-Anfrage“-Modell, das die Kontaktaufnahme mit dem Programmautor erfordert.

Zu jedem „Waisenkind“ gibt es einen ausführlichen Steckbrief, der die verwendete Programmiersprache, den Namen des Originalautors, einen Screenshot, die Lizenzbedingungen und



 Égale vergleicht zwei Textdateien auf Unterschiede und wurde bereits mehrfach in der st-computer getestet.

schließlich den Download umfasst. Welche Libraries oder sonstige Zusatzprogramme erforderlich sind, muss der potentielle Pate selbst herausfinden. Überhaupt sind die meisten Programme mehr oder weniger schnell von der Festplatte des Programmierers „gekratzt“ worden und dementsprechend schlecht dokumentiert.

Das bisherige Angebot von TOPP kann sich schon sehen lassen, und eigentlich sollte für jeden etwas dabei sein. Im folgenden wird auch auf die verschiedenen Lizenzmodelle eingegangen.

BubbleGEM. Bereits seit längerem wurde auf Thomas Muchs Homepage die Veröffentlichung des BubbleGEM-Sourcodes angekündigt. Leider tat sich dann längere Zeit nichts. Das kleine Utility hat sich von allen „Nach-Atari“-Standards am besten durchgesetzt, auch wenn einige Programmierer immer noch meinen, eigene Lösungen anzubieten zu müssen. Eine Ergänzung bot der Programmierer des Resource Masters mit seiner BubbleGEM-Helpfile-Definition an. Programme wie der Euro Translator oder auch RSM benötigen aber plötzlich zwei AUTO-Ordner-Programme, um die Sprechblasenhilfe zu nutzen.

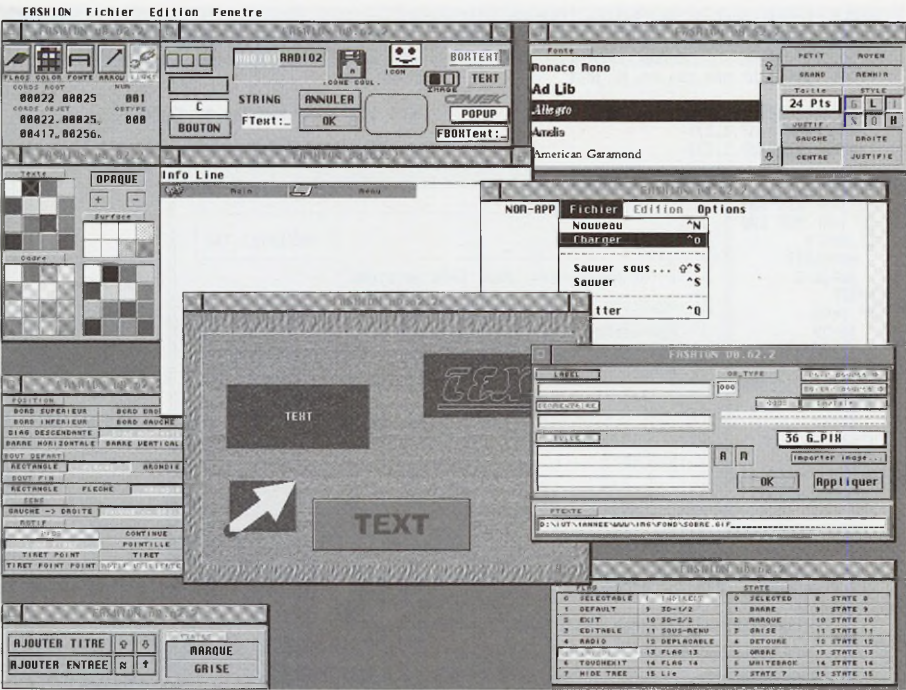
Dank der Freigabe des BubbleGEM-Sources bestünde nun die Chance,

dass aus diesen zwei Programmen eines wird. Die Weiterentwicklung seitens Thomas Much ist eingestellt, da das Utility seiner Meinung nach alle Features habe, die er benötige. Neue Versionen sollen nicht unter seinem Namen veröffentlicht werden, aber einen Copyright-Vermerk beinhalten. Wenn sich die Änderungen auf ein paar Zeilen beschränken, kann es auch eine neue, offizielle Version geben. Bedingung ist nur, dass die hinzugefügten Zeilen frei von Rechten Dritter sind.

BubbleGEM wurde mit PurePascal geschrieben. Der 30 KBytes große Source-Code ist undokumentiert, sollte aber für einen geübten Pascal-Programmierer leicht zu verstehen sein.

Doodle. Doodle war bereits länger auf der Seite von Lonny Pursell verfügbar und hat nichts mit dem gleichnamigen Malprogramm aus den Anfangstagen des STs zu tun. Das Programm ist eine Art Online-Notizblock: alles, was auf dem Bildschirm gezeichnet wird, bekommt eine andere Person zu sehen. Als TCP/IP-Stack wird STiK/STiNG/GlueSTiK unterstützt, und natürlich muss die Person am anderen Ende der Leitung auch Doodle starten.

Das Programm hatte eigentlich von Anfang an keine große Zukunft, obwohl weitere Erweiterungen denkbar >>



Fashion ist quasi ein Abfallprodukt der Phénix-Entwicklung.

>> wären, z.B. eine Online-Version von „Montagsmaler“. Doodle ist in GFA-Basic geschrieben und damit auch ein Beispiel, wie unter Basic Internet-Anwendungen programmiert werden. Die einzige Bedingung, die Lonny stellt, ist eine namentliche Erwähnung, wenn ein Teil von Doodle in eigenen Programmen verwendet wird.

Égale. Égale vergleicht zwei Textdateien auf Unterschiede und wurde bereits mehrfach in der st-computer getestet. Es ist sehr nützlich bei zwei ähnlichen Texten, um detailliert die Unterschiede aufzuzeigen. Als Besonderheit ist Égale auf Geschwindigkeit optimiert.

Das Programm wird weiter als Shareware vertrieben, die Weiterentwicklung ist jedoch eingestellt. Eine Ausnahme wird gemacht, wenn jemand David Reitter auf vertraglicher Basis verpflichtet, bestimmte Funktionen einzubauen. Allerdings ist er auch durchaus offen, den Source mit einem anderen Programmierer zu teilen, damit die Weiterentwicklung gesichert ist. Der Sourcecode kann schon deswegen nicht veröffentlicht werden, weil Égale auf den GFA-Flydials basiert – und diese sind Shareware.

Als Programmiersprachen finden bei Égale GFA-Basic und Assembler Verwendung.

Everest. Der Texteditor, der unter anderem auch im letzten Editor-Vergleich erwähnt wurde, hat schon seit längerem den Anschluß an qed, Luna und JAnE verloren. Der Editor bietet trotzdem alles, was ein Editor können muss und läuft sauber im GEM-Fenster. Die veralteten Dialoge blockieren hingegen das Multitasking.

Der Everest-Autor Oliver Schmidt wäre durchaus bereit, die C-Sourcen an einen anderen Autor abzugeben. Allerdings geschieht dies nicht ohne Bedingungen – ob er für die Sourcen also Geld sehen möchte oder es nur Details zu klären sind, muss per E-Mail geklärt werden. Ob dies ein Programmierer tun wird, steht in den Sternen, denn ein weiterer verwaister Editor sucht einen neuen Paten:

qed. Der Editor qed ist sicherlich eines der bekanntesten Atari-Programme. Der Source war zuletzt in den Händen von Christian Felsch, und das Programm verfügt in der letzten Version immerhin über Fensterdialoge und Unterstützung der MagiC-Datei-/Fontauswahl. Es dürfte damit wohl eines der modernsten Programme auf TOPP sein.

Zur Weiterentwicklung von qed werden neben dem PureC-Compiler drei Libraries benötigt: die cf-lib, die GEM-Lib und die MiNT-Lib. Der Source von qed

ist sehr gut aufgegliedert. In vielen Fällen ist der Dateiname bereits Erklärung genug. In einem kurzen Text wird dennoch auf die Bedeutung der einzelnen Dateien eingegangen.

qed ist mit ca. 550 KBytes an Sourcen nicht gerade das kleinste Projekt.

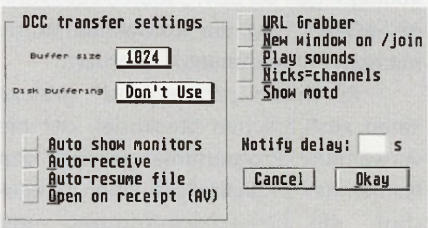
Fashion. Erinnert sich noch jemand an den Atari-Clone Phénix? Das war der Falcon-Nachfolger, bei dem Centek alles neu machen wollte, vom Festplattentreiber bis zum Boarddesign. Natürlich sollte auch ein neues Betriebssystem programmiert werden, das sich Dolmen nannte. Dieses Projekt scheiterte jedoch im Zuge der Fusion von Centek und Phase-4. Übrig blieben ein paar fertige Boarddesigns, ein frustrierter Rodolphe Czuba und einige Phénix-Programme, die dennoch fertig waren. Eines dieser Programme war der Ressource-Editor Fashion, der die Erweiterungen des Dolmen OS unterstützte. Die größte Erweiterung ist ein neuer Objekttyp namens G_PIX, mit dem ein GIF-Bild als Dialoghintergrund oder Dialogobject benutzt werden kann.

Fashion ist komplett in 68030-Assembler geschrieben. Alle Kommentare sind in französischer Sprache, der Autor steht für Fragen zur Verfügung.

FracIRC. FracIRC ist ein vollwertiger IRC-Client für STiK bzw. STinG. Das Programm kann Daten über das DCC-Protokoll senden und empfangen. Mitgeliefert und unterstützt wird GEMjing. Das Programm ist zwar in GEM eingebunden, verwendet aber noch alte Dialoge.

Tim Putnam hat den Source von FracIRC freigegeben – und angesichts des Mangels an Sourcen von Internet-Programmen ist dies sehr erfreulich. Eine bestimmte Lizenz oder ein erklärender Text zum Sourcecode fehlt. Natürlich muss, um das Programm sinnvoll testen zu können, ein funktionierendes STinG-/STiK-Setup installiert werden. Das >>

FracIRC ist ein vollwertiger IRC-Client für STiK bzw. STinG.



>> Programm wurde mit LatticeC geschrieben. Einige Befehle, die in den Lattice-Bibliotheken enthalten sind, fehlen bspw. in PureC. Die Alternative wäre, einfach LatticeC zu benutzen, das auf der Seite vom BJL-Projekt (legal?) zum Download angeboten wird.

Leider ist der Editor von Lattice einfach schlecht – wer drückt schon Shift-F5, um einen Block auszuschneiden oder Alt-Q, um das Programm zu verlassen? Viel gravierender dürfte aber sein, dass Lattice von kaum einer GEM-Library unterstützt wird.

Gbell. Gbell ist eine Mini-Version von Rational Sounds. Das Programm fügt Sounds zu Systemereignissen zu. Geschrieben wurde das kleine TSR (Terminate and Stay Resident) von Gard E. Abrahamsen.

Jeder darf den Source modifizieren und neue Versionen veröffentlichen, Voraussetzung sind allerdings Assembler-Kenntnisse.

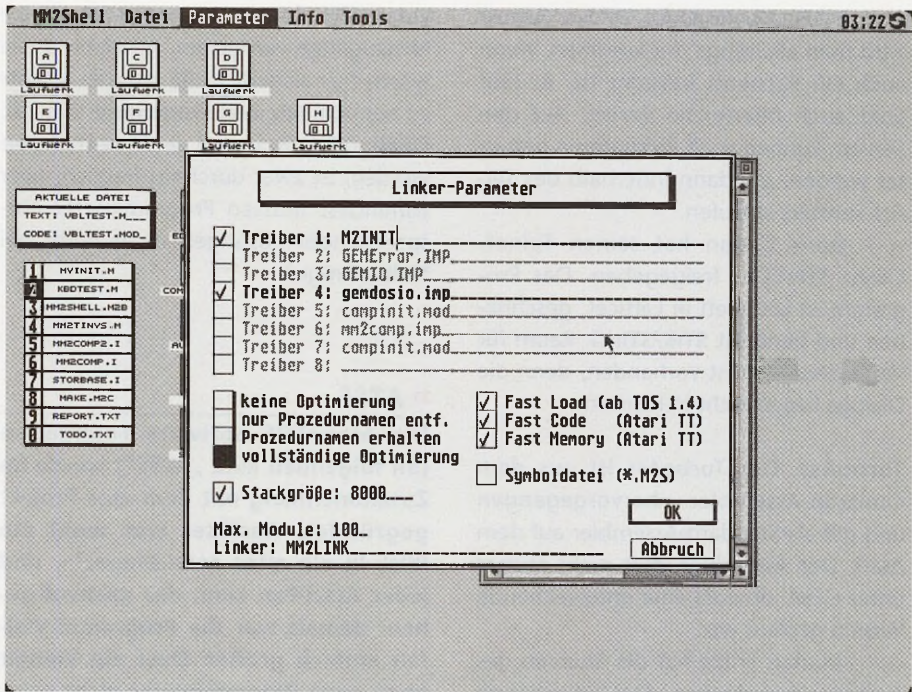
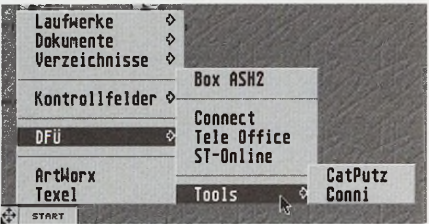
Infitra. Dieses Programm galt einmal als die E-Mail-Hoffnung und sah bereits 1997 moderner aus als MyMail heute. Eabe Kuik hat sich dabei an den PC-Emailern orientiert, und selbst das Versenden von HTML-Email war geplant. Infitra setzt als Stack STinG/STIK voraus.

Das Auftauchen auf TOPP scheint zu bestätigen, dass die Weiterentwicklung von Infitra eingestellt wurde. Der Programmierer will – ähnlich wie Everest-Autor Oliver Schmidt – das Programm nicht bedingungslos abgeben. Auch hier muss der Autor vorher kontaktiert werden, um Details zu klären.

Infitra ist komplett in Assembler geschrieben.

Keytab. Keytab, das kleine Utility zum Konvertieren zwischen den Zeichensätzen, hat als erstes Programm durch

SMU stellt den aus Windows bekannten Start-Button zur Verfügung.



Megamax ist ein kompletter Modula-2-Compiler und diente als Entwicklungssystem für die Spiele Bolo und Oxyd.

TOPP einen neuen Programmierer gefunden: Martin Elsässer pflegt das Programm weiter. Dem neuen Keytab liegen erstmals Beispieldateien bei, die C-Sourcen sind weiterhin frei verfügbar.

Megamax Modula-2. Thomas Tempelmann hat bereits vor einiger Zeit das gesamte Modula-2 Paket inklusive dem Source und der Anleitung zur Freeware erklärt. Megamax ist ein kompletter Modula-2-Compiler und diente als Entwicklungssystem für die Spiele Bolo und Oxyd.

Der Modula-Source darf modifiziert und neu kompiliert werden. Diese neue Version darf jedoch nicht kommerziell vertrieben werden.

OLGA. Bereits länger verfügbar war der Source von OLGA, das bspw. von CAB oder ArtWorx ausgiebig genutzt wird.

Die Lizenzbedingungen entsprechen denen von BubbleGEM. So schlank das kompilierte OLGA ist, so klein ist auch der Sourcecode: 68 KB verteilen sich auf 31 Dateien. OLGA ist in C geschrieben, eine Projektdatei für PureC liegt bei. In der Datei „files“ werden die Zuständigkeiten der einzelnen Dateien erklärt.

Outside. Ebenfalls vor TOPP freigegeben

wurde Outside vom HD-Driver-Autor Uwe Seimet. Outside stellt virtuellen Speicher zur Verfügung, indem Daten auf die Festplatte ausgelagert wird.

Die kommerzielle Verwertung von Outside wird untersagt, Modifikationen sind erlaubt, wenn diese dokumentiert werden. Ein modifiziertes Outside muss frei erhältlich sein.

Programmiert wurde Outside in Assembler.

StartMeUp!. SMU stellt den aus Windows bekannten Start-Button zur Verfügung. Das Programm unterstützt GEM-Jing, ist ein DHST-Server und GEMScript-fähig.

Die Lizenzbedingungen von SMU entsprechen denen von BubbleGEM. Da in SMU bereits einige moderne Protokolle eingebaut sind, ist der Source auch für andere Projekte nützlich.

SMU wurde komplett in PureC geschrieben.

TelVT102. Telnet-Clients spalten seit jeher die Internet-Gemeinde. Für die einen sind sie eine aussterbende Programmart, für die anderen ein wichtiges Werkzeug für die Fehleranalyse von Web-Servern und -Seiten. Telnet erlaubt die direkte Kommunikation mit einem Web-Server. Dies geschieht in den meisten Fällen >>

>> mit Unix-Kommandos. In den Genuss wird man allerdings nur kommen, wenn auch ein Passwort bekannt ist, es gibt aber auch öffentliche Server. Auf den Servern können auch Programme gestartet werden, die dann innerhalb des Telnet-Fensters ablaufen.

Boris Cahan hat seinen Telnet-Client TelVT102 freigegeben. Das Programm ist komplett in LatticeC geschrieben und benötigt STiK/STinG. Raum für Verbesserungen ist vorhanden, denn die Dialoge liegen nicht in Fenstern.

TurboAss. Der TurboAss ist aus dem Omikron-Assembler hervorgegangen und gilt als Standard-Assembler auf dem Atari. Der Assembler läuft nicht sauber unter GEM, obwohl eine entsprechende Version geplant war.

Markus Fritze hat die Sourcen des TurboAss freigegeben. Der Sourcecode darf jedoch nicht weiterverbreitet werden. Compilierte TurboAss-Version müssen außerdem frei erhältlich sein.

X-Sound. Mit X-Sound bekommen alle Ataris Falcon-kompatible XBIOS-Routinen. Das Soundsystem wird dabei natürlich nicht simuliert.

Thomas Huth, der übrigens auch einige andere Sourcen auf seiner Homepage zur Verfügung stellt, hat X-Sound in Assembler programmiert. Die Weiterentwicklung unterliegt keinen Restriktionen.

Ein bekannteres Programm, dessen Sourcen Thomas ebenfalls freigegeben hat, ist Fanwor. Es lässt sich bislang nur von seiner Homepage herunterladen und steht unter der GPL.

Zorg. Viele dürften Zorg nicht kennen. Zorg ist ein Freeware-Programm zur Verwaltung von Datenträgern. Dateien und Sektoren können editiert und die Struktur repariert werden.

Zorg ist komplett in PureC geschrieben und wurde von Ludovic Rousseau unter der GNU Public License freigegeben. Das Programm liegt in französischer und englischer Sprache vor, die wenigen Kommentare in den Sourcen sind auf französisch.

Fazit zu Orphaned Projects. Die Seite ist ein echter Gewinn und konnte in der

kurzen Zeit ihres Bestehens bereits einige Neuzugänge verbuchen. An erster Stelle wären hier sicherlich die Internet-Clients zu nennen. Ob jetzt Programme wie z.B. GBell oder X-Sound weiterentwickelt werden, ist zwar durchaus fraglich, aber zumindest müssen Programmierer entsprechender Lösungen nicht mehr bei Null anfangen.

□ ATSF

Die Atari/TOS Software Foundation (im folgenden kurz „ATSF“) wurde im Zusammenhang mit dem xtos-Projekt gegründet. Auslöser war wohl ein Blick in ein altes Atari-Magazin, und jeder Atari-Fan kann das nachvollziehen: damals war die Programm-Vielfalt einfach größer. Dass die Vielfalt ohne neue Programmierer nicht größer werden kann, ist leicht nachvollziehbar – warum sollte ein Programmierer z.B. fünf Vokabeltrainer auf den Markt schmeißen, um die Vielfalt zu erhöhen?

Die Einschränkung der Vielfalt bringt es mit sich, dass bestimmte Programmgattungen komplett verwaist sind, z.B. war von Phoenix und Texel längere Zeit nichts mehr zu hören. Während diese beiden Anwendungen auch noch auf modernen Rechnern laufen, ist dies bei den Programmen, die Anfang der 90er Jahre entstanden sind, oft anders. Die ATSF listet als Beispiele einen modernen Browser, einen neuen MIDI-Sequencer und ein leistungsfähiges Grafikprogramm auf.

Soweit unterscheidet sich dies noch nicht wesentlich von TOPP. Im Rahmen der ATSF soll jedoch eine „Stiftung“ eingerichtet werden, die von den Zahlungen der TOS-Fans lebt. Mit diesem Geld werden Sourcen erworben, Programmierer vorfinanziert bzw. motiviert und größere Software-Projekte eingeleitet und finanziert.

Neu erstellte oder erworbene Software soll bei kleineren Anwendungen als Freeware freigegeben werden. Wenn aus der ATSF jedoch kommerzielle Programme hervorgehen, werden alle Einzahler entsprechend ihrer Beiträge anteilig Prozente auf diese erhalten. Wird das Programm durch Drittfirmen vertrieben, soll

es eine Kaufpreisminderung für Beitragszahler geben.

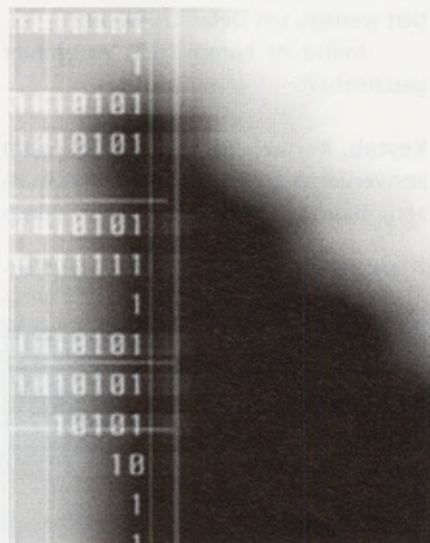
Nach einer Umfrage stand relativ schnell fest, dass die ATSF gegründet wird. Da derzeit noch letzte Details geklärt werden, gibt es noch keine Liste von Anwendungen, die durch die ATSF wiederbelebt werden.

□ TOSgroup

Auch zur TOSgroup gibt es wieder neues zu berichten. Anfang Januar war Startschuss für die TORGs, womit die Seite ein wesentliches Ziel erreicht hat: das Beschließen von Standards. Fortan muss jede Idee in einem TORG beschrieben werden. Über dieses Textdokument wird dann in einem Forum diskutiert, bis es dann endlich zur Abstimmung kommt.

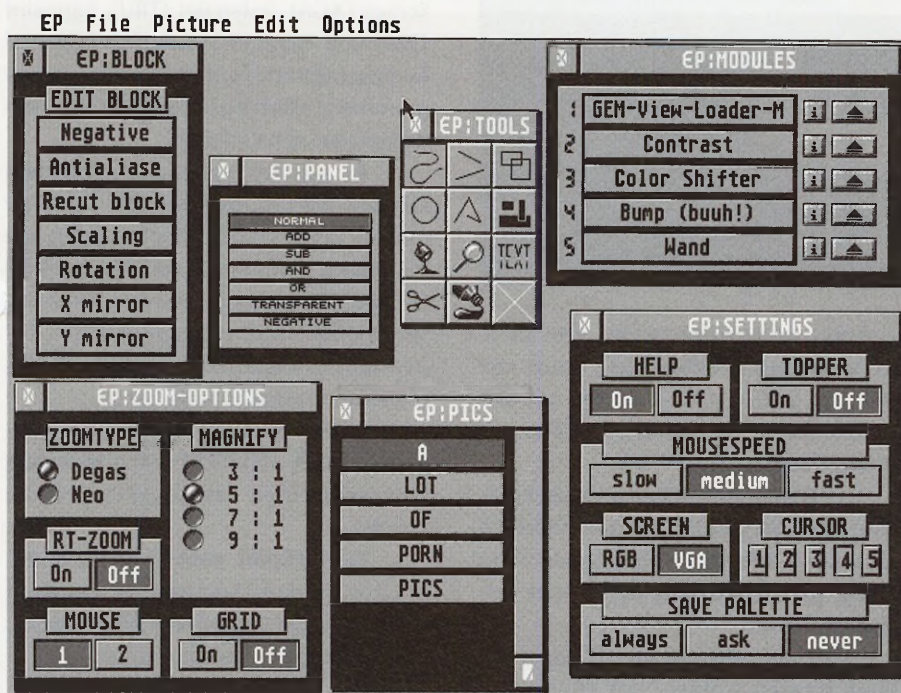
Leider dauerte es etwas, bis die ersten TORGs kamen, was mit an der relativ komplizierten Struktur der TORGs liegt. Es ist nicht verwunderlich, dass mit dem ersten TORG eine Vereinfachung der Struktur vorgeschlagen wurde. Dieses TORG befand sich bei Redaktionsschluss noch in der Abstimmung. Vorgeschlagen wurden außerdem Richtlinien zur Kompatibilität des Atari-Betriebssystems und die Standardisierung von Mac-Check-/Radiobuttons und Groupboxen. □

- [1] pikachu.atari-source.com
- [2] atariforge.atari-users.net
- [3] topp.atari-users.net
- [4] xtos.de



❑ EscapePaint

Viele Scene-Gruppen fühlten sich berufen, ein eigenes Malprogramm zu schreiben. Leider boten diese außer einer netten Lupe wenig besonderes, um auch außerhalb der Scene Beachtung zu finden. Wie sieht es da mit EscapePaint aus?



❑ Zeichnen wie ein Scener

Text: Matthias Jaap

Nachdem PixArt Geschichte ist, schweift der Blick zwangsläufig über den Rest der ST-Malprogramme. Das aus Frankreich stammende Vision wurde bereits ausführlich getestet. EscapePaint (kurz: EscPaint) macht wiederum durch neue Module von sich reden. Da EscPaint bisher nur in Scene-Rubriken erwähnt wurde, ist es an der Zeit, dem Programm einen Test außerhalb der „Scene“ zu geben.

Testrechner war ein Falcon 030 mit 14 MBytes RAM an einem VGA-Monitor.

Systemvoraussetzungen. EscPaint benötigt einen Falcon0 30 und läuft sowohl mit RGB- als auch mit VGA-Monitor. Da High Colour-Bilder viel Speicherplatz benötigen und EscPaint mehrere Bilder im Speicher halten kann, sind 14 MBytes RAM empfehlenswert. Damit die Dialoge auch auf dem Bildschirm passen, sollte eine Bildschirmauflösung von mindestens 640 * 400 eingestellt sein.

Start. Nach dem Start verblüfft EscPaint gleich mit einem Novum, wenn man die Herkunft des Programms bedenkt: GEM-Werkzeugeisten. Die Werkzeugleisten sind in Standard-GEM-Fenstern untergebracht und lassen sich frei auf dem Bildschirm platzieren. Zumindest bis 256 Farben wird die Farbpalette von EscPaint verändert, aber leider nicht zurückgestellt, wenn eine andere Anwendung das obere Fenster besitzt. Die Farbveränderung ist allerdings auch nicht so dramatisch, als das sie das Arbeiten mit anderen Anwendungen behindern würde.

Über den Werkzeugleisten thront die Menüleiste. Dank der Werkzeugfenster wird

diese nur selten benutzt, die Standardkommandos bis „Bild öffnen“ können auch mit den üblichen Tastaturkürzeln bedient werden.

Malwerkzeuge. Die Anzahl der Zeichenwerkzeuge ist etwas mager und umfaßt die Standardausstattung: Freihand, Rechteck, ausgefüllte Rechtecke, Kreise, Linien, Text, aneinanderhängende Linien, Lupe und verschiedene Blockoperationen. Weitere Werkzeuge können über die Modulschnittstelle von EscPaint hinzugefügt werden.

Leider war in den Zeichenoptionen keine Einstellung zum Ändern der Linienbreite zu finden. Freihand, Rechteck und die anderen Zeichenwerkzeuge zeichnen somit immer mit einem Pixel Breite. Auch Füllmuster sucht man vergebens, wobei die von GEM vorgegebenen sich noch nie besonders großer Beliebtheit erfreut haben. Ziemlich beschränkt und laut der Anleitung auch nur rudimentär implementiert ist das Textwerkzeug. Alle Werkzeuge können auch während des Malens mit der Tastatur aufgerufen werden.

Zeichenmodi. Um das Malen etwas interessanter zu gestalten, kennt EscPaint einige Verknüpfungsfunktionen, die festlegen, wie die Farbe mit dem Hintergrund verknüpft werden soll. Möglich sind Addition, Subtraktion, RGB-Transparenz, And, Negativ zeichnen und logisches Oder. Das Zeichnen mit diesen Optionen erfordert zunächst etwas Übung, allerdings verhalten sich die Farben ähnlich wie in der Wirklichkeit: Blau und Grün ergeben z.B. Cyan.

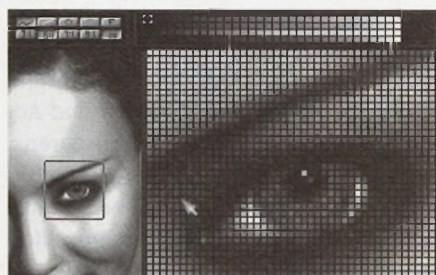
Diese Verknüpfungsfunktionen können auch auf Blöcke angewendet werden.

Der Malbildschirm. Mit der rechten Maustaste wird zwischen dem Arbeitsbildschirm und dem Menü hin- und hergeschaltet. EscPaint schaltet dabei automatisch in die High Color-Auflösung, d.h. das Programm kann auch mit 640 * 480 mit 16 Farben gestartet werden. Auf dem Testrechner machte die Umschaltung keine Probleme, auch die anderen GEM-Fenster zeigten sich davon unbeeindruckt.

Die Auflösung auf dem >>



□ Einkopiert mit Sprühdose – ab sofort gehört Blümchen zur Scene!



□ Im Visier der Degas-Lupe: Pixeln, bis der Arzt kommt

>> Arbeitsbildschirm ist immer 320 * 240, bei größeren Bildern muss gescrollt werden.

Während des Zeichnens wird die Farbpalette mit der Space-Taste aufgerufen. Diese Palette stellt natürlich nur eine Vereinfachung für den Zeichner dar und kann modifiziert werden. Es gibt zwei 128-Farben-Paletten, zwischen denen mit dem „*“ umgeschaltet wird.

Tastaturfunktionen. Wie bereits erwähnt, ist praktisch jede Funktion einer Taste zugeordnet. Mit dem Drücken der linken Shifttaste wird eine Koordinatenanzeige eingeblendet, mit der rechten

erscheint die Werkzeugleiste. Um darin ein Werkzeug auszuwählen, muss die Shift-Taste gedrückt bleiben, um mit den Cursorstasten das passende Werkzeug auszuwählen.

Ebenfalls sehr nützlich ist die Erhöhung bzw. Verminderung der einzelnen Farbanteile. Mit den Zahlentasten kann z.B. der Rotanteil der aktuellen Farbe vermindert werden.

Mit den Klammern „()“ kann ein Gitter aktiviert werden, der Mauszeiger springt dann von einem Gitterpunkt zum nächsten.

Die Tastaturkommandos werden auch auf einem sehr schön gestalteten Hilfebildschirm erläutert.

Lupe. EscPaint bietet die Echtzeit-Lupe gleich in zwei Geschmacksrichtungen: Degas und Neochrome. Beide sind vom Funktionsumfang gleichwertig, und somit ist es hauptsächlich eine Geschmacksfrage, welche Lösung bevorzugt wird. Einziger sichtbarer Unterschied sind die RGB-Regler in der Neo-Lupe.

Insgesamt gibt es vier Zoom-Stufen, ein Raster ist zuschaltbar, um die einzelnen Pixel besser voneinander trennen zu können.

Blockfunktionen. EscPaint kennt nur den rechteckigen Block. „Block cut“ hält nicht ganz das, was es verspricht, denn der Block wird kopiert und nicht ausgeschnitten. Der ausgewählte Block kann mit den Funktion des „Edit block“-Fen-

sters modifiziert werden. Wird hier z.B. die Kantenglättung (Anti-Aliasing) ausgewählt, erscheint zunächst der gewählte Block. In diesem Block können Bereiche markiert werden, auf die dann das Anti-Aliasing angewendet wird.

Import/Export. EscPaint kann fünf Bildformate importieren: F*ckpaint (PI9), Screen (XGA), Indypaint (TRU), Eggpaint (TRP) und Targa (TGA). Außer TGA sind es ausschließlich Formate von Scene-Programmen, allerdings greift hier das Modulkonzept von EscPaint.

Es existiert ein Modul, mit dem EscPaint die GVL-Dateien von GEMView nutzen kann. Damit könnten dann alle möglichen Bildformate von MacPaint bis GIF und JPEG genutzt werden. Eine entsprechende Unterstützung für den Export gibt es leider nicht. Im Test arbeitete das Importmodul leider nicht.

Neben Bildern können die 256-Farb-Paletten von GEM (PAL), Indypaint (PAL) und 16 Bit Palette (EPP) geöffnet werden.

Beim Export sieht es etwas düsterer aus. Neben Screen und Eggpaint wird noch das Exportieren eines Blockes im Indypaint-Format unterstützt.

Oberflächliches. Die GEM-Oberfläche von EscPaint kommt erst ab 256 Farben richtig zur Geltung. Die Bedienknöpfe wurden plastisch gestaltet, was bei einem „kreativen“ Tool durchaus seine Berechtigung hat. Da ist es fast schon schade, das die Arbeitsfläche nicht auch in ein GEM-Fenster verfrachtet wurde, denn allzuviel Zeit verbringt man nicht in den GEM-Menüs und -Dialogen.

In der rechten oberen Ecke wird eine kurze Erklärung zum Objekt unter dem Mauszeiger gegeben. Wer dort schon eine Menüuhr laufen hat, kann diese Hilfestellung ausschalten.

Nett, aber relativ nutzlos ist der Auto-Topper, der jeweils das Fenster unter dem Mauszeiger nach vorne holt.

Die meisten Fenster lassen sich in ihrer Größe verändern. Leider zeichnet EscPaint keine Scrollbalken, wenn aber nicht der komplette Inhalt eines Fensters zu sehen ist.

Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit von EscPaint auf einem >>

>> unbeschleunigten Falcon ist als sehr angenehm zu bezeichnen. Ins Schwitzen kommt der Falke erst bei größeren Blöcken und bei einigen Modulen, die umfangreichere Berechnungen anstellen.

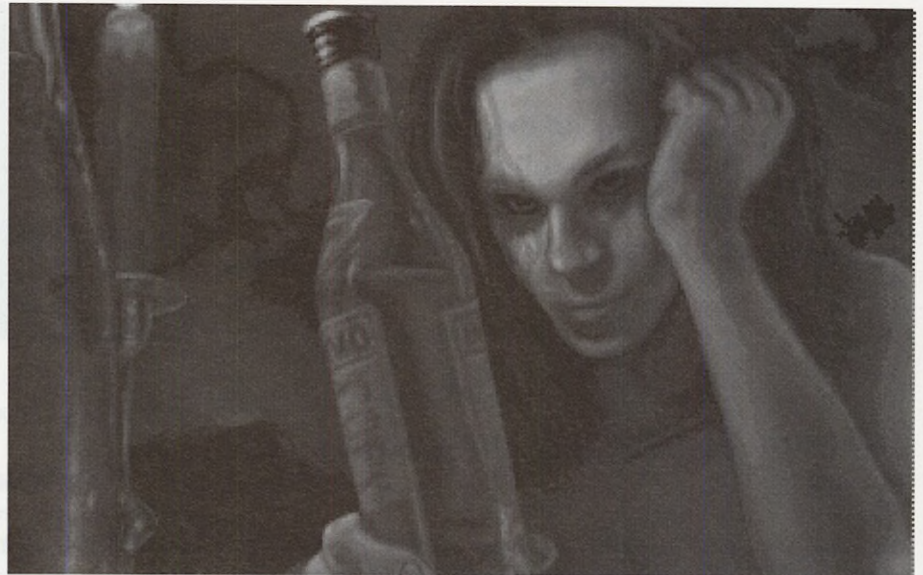
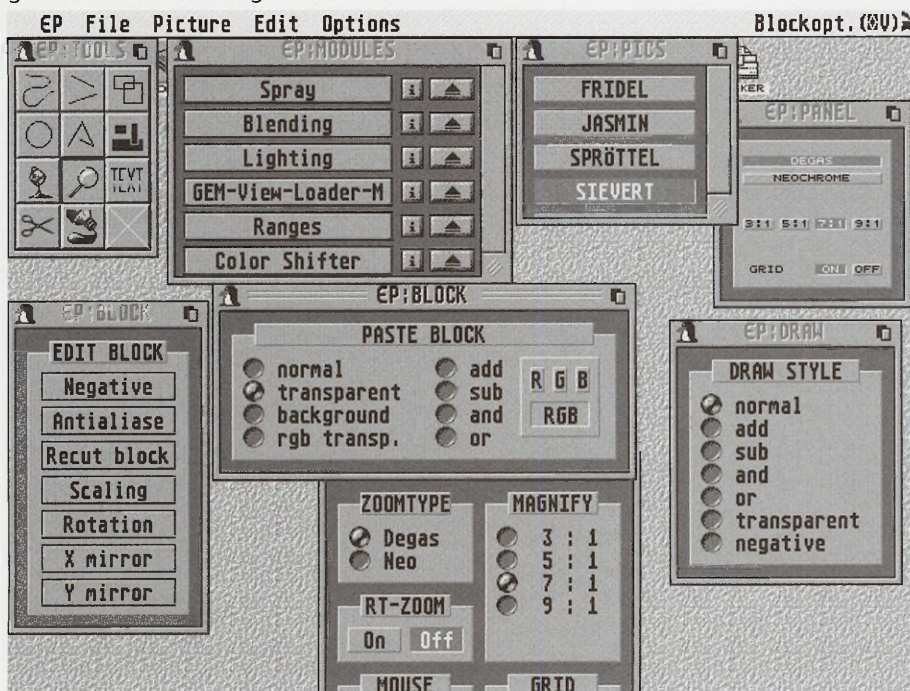
Kompatibilität. Das Programm lief sehr stabil unter MagiC mit einigen Auto-Ordner-Programmen. Beim Verlassen von EscapePaint wird die Palette wieder hergestellt.

Modulschnittstelle. Der Clou von EscapePaint ist die Modulschnittstelle, die im Gegensatz zum Smurf-Pendant öfters mit neuen Modulen versorgt wird.

Sehr schön ist das Modul „Spray“, mit dem EscapePaint um die beliebte Sprühdose ergänzt wird. Diese Sprühdose sieht relativ natürlich aus und erinnert an die aus Apex Media bekannte Sprühdose. Die Dose kann jedoch nicht nur in einer beliebigen Farbe sprühen, sondern kann auch ein beliebiges Bild in das aktuelle Bild sanft „reinsprühen“. So wird Jasmin Wagner schnell zu einem Mitglied der Atari-Scene gemacht (siehe Bild)...

Etwas gewöhnlicher, aber trotzdem nützlich, sind die Module für Helligkeit und Kontrast. Das Gegenstück zum Helligkeitsmodul nennt sich Darken.

Mit Quadzoom und Random sind nette Farbspielereien möglich. Quadzoom vergrößert einen Bereich und interpoliert zwischen den Farben. Random generiert einfach zufällig ein buntes Bild.



□ Colour Shifter in Aktion: schon wird aus der Frau eine She-Hulk.

Das Resultat ist als eigenständiges Bild relativ unbrauchbar, eignet sich aber als Basis für andere Effekte.

Color Shifter ist ein Modul, das die Farben ändert, ohne die Helligkeit zu manipulieren. Damit ist es bspw. möglich, die Hautfarbe zu ändern.

Picmixer mischt zwei Bilder. Die Mischung entspricht nicht einer einfachen Überblendung der beiden Bilder. Wie stark ein Bild in dem Mix vertreten ist, läßt sich einstellen. Farb- und Helligkeitseinfluss.

Dies sind nur ein paar Module, die auf der EscapePaint-Homepage zum Download bereitliegen. Viele Module benutzen den DSP des Falcon.



□ Neoklassizismus ausgelebt: Diese Lupe macht Neochrome-Fans froh.

Kritisches. Eine Sache, die mich persönlich an allen Grafikprogrammen gestört hat, ist die fehlende Standardisierung der Modulschnittstelle. Es wäre wirklich schön, wenn EscapePaint und z.B. Smurf die gleichen Module nutzen könnten. Die fehlende Standardisierung führt dazu, das auf dem Atari öfters mit mehreren Grafikprogrammen jongliert werden muss. Auf dem PC nutzen z.B. mehrere Programme die Photoshop-Module. Fairerweise muss dazu gesagt werden, das kein ST-Programm den Atari-Grafikmarkt so dominiert hat, wie Photoshop auf dem PC- und Macintosh-Markt.

Fazit. Escape Paint ist schon durch die fehlenden Exportformate keine Konkurrenz für Papillon oder PixArt – und soll es auch nicht sein. Allerdings kann es eine gute Ergänzung sein, und ein begabter Modulprogrammierer kann sich seine Module mit Sicherheit selbst programmieren. □

escape.atari.org

Ataquarium

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

Aquarien, beschleunigt & unabhängig

Text: Matthias Jaap

Wer sich mit dem Highwire-Code auf Grundlage des Ataquariums 01/2002 beschäftigt hat, wird wohl schon gemerkt haben, das sich dort einiges getan hat. Tatsächlich gibt es inzwischen mehr Aktivität rund um Highwire, und ständig werden Routinen umbenannt, verschoben oder ganz herausgenommen. Derzeit in der Testphase ist die Einbindung von GIFs.

Rodolphe Czuba erhielt unterdessen den Prototypen der Centurbo 060 und fragte sich: «80 MHz oder 100 MHz? Das ist die Frage. Ob es einem edlen Ingenieur anständiger ist, sich dem geschmolzenen Silizium zu unterwerfen, oder seinem Brodeln entgegen zu stehen, und durch ein herzhaftes Pusten es auf einmal zu besänftigen?» Aber wie es das Schicksal in jeder Tragödie so will, hat es Rodolphe nicht geschafft, und die CT



060 läuft nun mit 66 MHz. Ob sie bei einer Stückzahl von 120 Stück große Auswirkungen auf den Atari-Markt haben wird, sei dahingestellt.

Natürlich lagen auch die Mannen des xtos nicht auf ihrer faulen Haut und erteilten mit königlichem Segen dem Platinenlayout die Freigabe. Das Layout liegt schön coloriert auf der Webseite, und natürlich folgte fünf Minuten später ein Anruf von Czuba Tech bei Motorola, «ob der Coldfire gewandet sei in feinstem Cyan?» «Nein», antwortete Motorola, und Czuba frohlockte. Ein dreifaches «Ha!» entkam seinem Mund, und es dünkte ihm, dass dahinter ein arglistiges Täuschungsmanöver stecken musste: eine cyanfarbene CPU! Wo doch jeder weiß, das Prozessoren schwarz oder grau sind...

SDL. Genug des Schabernacks, denn dafür ist nächsten Monat noch genug Zeit. Die Aufmerksamkeit möchte ich diesmal auf eine neue Library lenken: SDL. Patrice Mandin [1] hat die Library und ein erstes Spiel dafür auf den Atari portiert. Dieses Spiel ist natürlich das Spiel, das so ähnlich heißt wie die >>

Listing 1

```
void zeigeBMP(char *datei, SDL_Surface *screen, int x, int y)
{
    SDL_Surface *bild;
    SDL_Rect ziel;

    /* lädt die BMP-Datei in ein Surface */
    bild = SDL_LoadBMP(datei);
    if ( bild == NULL ) {
        fprintf(stderr, "'%s' konnte nicht geladen werden: %s\n", datei, SDL_GetError());
        return;
    }

    /* auf den Bildschirm kopieren die Surfaces sollten hier nicht gelockt sein. */
    ziel.x = x;
    ziel.y = y;
    ziel.w = bild->w;
    ziel.h = bild->h;
    SDL_BlitSurface(bild, NULL, screen, &ziel);

    /* den veränderten Bildschirm-Bereich auffrischen */
    SDL_UpdateRects(screen, 1, &ziel);

    SDL_FreeSurface(bild);
}
```

Listing 2

```
SDL_Event ereignis;

while ( SDL_PollEvent(&ereignis) ) {
    switch (ereignis.type) {
        case SDL_MOUSEMOTION:
            /*Maus wurde bewegt */
            break;
        case SDL_MOUSEBUTTONDOWN:
            printf("Die Maustaste Nummer %d wurde bei (%d,%d) gedrückt.\n",
                ereignis.button.button, ereignis.button.x, ereignis.button.y);
            break;
        case SDL_QUIT:
            exit(0);
    }
}
```

>> Lautäußerung eines Frosches und dessen Namen wir nicht nennen dürfen, da sonst von einer berühmt-berüchtigten Bundesprüfstelle ein lebenslanges Junk-Food-Verbot ausgesprochen wird, um sich mal eines alten Programmiererklischees zu bedienen.

SDL ist salopp formuliert das für den 2D-Bereich, was Open-GL für 3D ist. Nimmt man einmal ein Open Source-Projekt (z.B. den Commodore-Emulator VICE), so sind diese meistens für GnuC geschrieben und damit auf vielen Plattformen kompilierbar. Startbar ist das Produkt jedoch in den meisten Fällen nicht, da auch in als plattformunabhängig geltenden Produkten die Hardware angesteuert werden muss – was nützt auch ein C64-Emulator ohne Grafik, Sound und Tastatur/Joysticks? In diesem kleinen Teil muss also für jede Plattform eine Anpassung vorgenommen werden.

Da lag doch die Idee nahe, den ganzen plattformabhängigen Teil einer Library anzuvertrauen. Wenn die Library erst einmal auf ein System portiert wurde, ist der Aufwand für die Portierung des entsprechenden Programms noch geringer. Diese Library heißt SDL (Simple Directmedia Library) und liegt in der Version 1.2.3 für MiNT vor. Dies ist auch die aktuellste SDL-Version.

SDL wird von Spielen, Demos und Anwendungen (größtenteils aus dem Multimedia-Bereich), genutzt.

Leistungen. Mit SDL kann ein Video-Modus in einer beliebigen Farbtiefe eingestellt werden (ab 8 Bit). Da nicht jeder Modus von der Hardware unterstützt wird, findet auf Wunsch eine Konvertierung statt. Oberflächen mit Transparenz können erstellt werden, womit die Gestaltung von Software-Sprites vereinfacht wird. Kopieroperationen (Blits), werden automatisch in das Zielformat konvertiert und – wenn möglich – von der Hardware beschleunigt. Die Library unterstützt das BMP-Format zum Laden von Grafiken. Ein Beispiel dafür aus der Einführung in SDL [1] gibt es in Listing 1. Die (notwendige) Initialisierung ist in den Beispiel nicht enthalten. Für andere Bildformate sind Libraries erhältlich, die auf SDL basieren. Damit werden dann auch GIF, JPEG und PNG-Bilder unterstützt.

Um Ereignisse abzufragen, bietet SDL Routinen für die Auswertung von Maus-, Tastatur- und Joystick-Eingaben. Einzel-

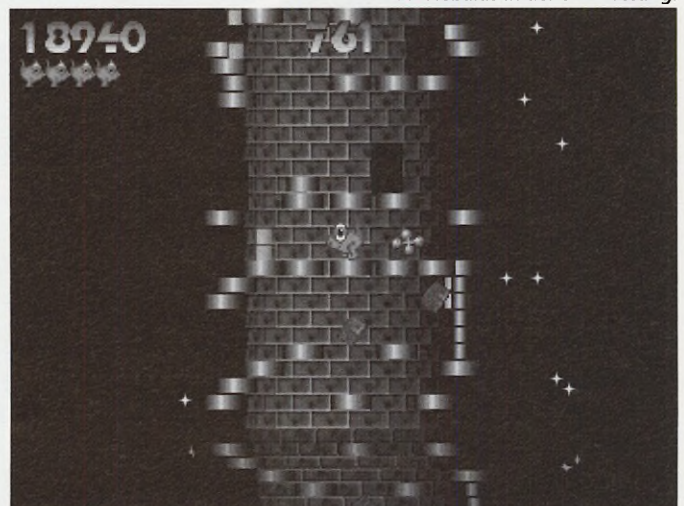
ne Ereignisse können ermöglicht oder verhindert werden und die Ereignis-Schlange ist Thread-sicher. Bei den Tastaturereignissen wird sogar Unicode unterstützt. Die Ereignisverwaltung erinnert etwas an die Ereignisverarbeitung auf dem Atari, auch wenn die Ereignisse andere Namen tragen (Listing 2).

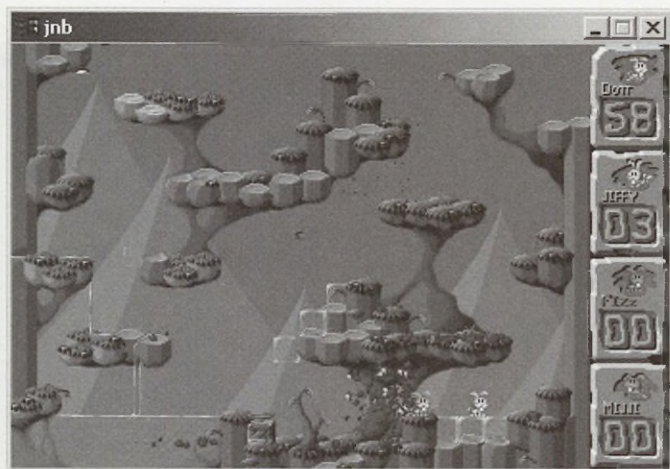
Weiterhin enthält SDL Routinen zum Abspielen von Sound (8/16 Bit), Timerrouinen und verschiedene Funktionen für jeden Zweck (u.a. für Threads).

Portabilität. Natürlich bedeutet das Vorhandensein von SDL für den Atari nicht automatisch, dass alle auf SDL basierenden Programme einfach auf den Atari umzusetzen wären. Natürlich kann das Programm noch andere Libraries benötigen oder bestimmte Betriebssystemfunktionen ansprechen. Eine Atari-Version könnte z.B. GEM-Fenster und Dialogboxen nutzen und wäre dann auch nicht direkt umsetzbar.

Nicht direkt ein Problem der Umsetzbarkeit ist die Geschwindigkeit des Computers. Die meisten auf SDL basierenden Programme werden für schnellere Computer geschrieben, und auch der böse Ego-Shooter den jeder kennt, benötigt einen leistungsfähigen Rechner. Hier sind also die Rechner ab 060 oder Coldfire gefragt, aber das ist grundsätzlich nichts Schlechtes. >>

>> Nebulus in der SDL-Fassung.





>> Jump'n Bump - ein niedliches Hüpfspiel mit SDL-Nutzung.

>> Vor kurzem wurde z.B. ein VCS2600-Emulator (Stella) für den Atari mit MINT und dem X11-Server veröffentlicht. Dieser nutzt zwar nicht die SDL, benötigt aber schon einen 060 für volle Geschwindigkeit. Umgekehrt lässt sich aber auch nicht hochrechnen, welchen Computer wohl ein Coldfire emulieren könnte.

Anwendungen. Eine Liste von Anwendungen, Spielen, Demos und Libraries, die SDL nutzen, liegt auf der SDL-Homepage [2]. Nicht alle diese Projekte sind Open Source, denn in der Liste finden sich auch Spiele wie Civilization, Heroes of Might and Magic III, Myth II, Sim City 3000 und Unreal Tournament. Diese Spiele werden von Loki Games kommerziell für Linux vertrieben. Es gibt allerdings auch genügend „freie“ Programme, die einen guten Eindruck machen. Grafisch gut gelungen und bereits für Linux, BeOS und Windows verfügbar ist Tower Toppler, das vielen bestimmt noch als „Nebulus“ bekannt ist. Ebenfalls drollig ist das Jump'n'Run „Jump'n Bump“: Hasen liefern sich mit Ketchup eine Schlacht.

An Emulatoren gibt es eine große Auswahl, von alten 8-Bit-Konsolen bis zur Playstation. Besonderer Beliebtheit erfreut sich der Intellivision-Emulator „Bliss“, der perfekt diesen VCS-Konkurrenten nachahmt.

Fazit. Mit SDL ist eine weitere sehr wichtige Library auf den Atari portiert. Gerade im Hinblick auf zukünftige TOS-Clones wie den xtos könnte diese Library die Basis für einige Portierungen auf die Coldfire-CPU sein. ☐

[1] multimania.com/pmandin/

[2] libsdl.org



GREENPEACE

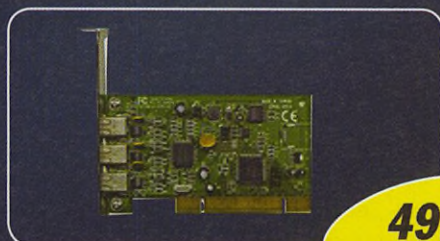
040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01725

Die Angebote des Monats ...



49,-

FireWire Interface PCI

Für Besitzer älterer Macs: IEEE 1394, iLink und FireWire sind ein und dieselbe Schnittstelle. Ob FireWire Laufwerk oder Digital Kamera für Videoschnitt. Mit dieser Schnittstelle sind Sie auf der Höhe der Zeit. Ab Mac OS 8.6 und G3-Prozessor. 3 unabhängige Anschlussbuchsen (3 x 400MBit/sec). **Art. Nr. H2004**

„Mal etwas anderes:“

Scanner mit FireWire-Schnittstelle

Die Scangeschwindigkeit war beim Test der „Text/Strich-Grafik“ kaum höher als bei einem vergleichbaren Scanner mit Parallel-Port. Beim Test mit dem Farbfoto war der Astra 6400 jedoch doppelt so schnell – beeindruckend.“ (ComputerPartner 34/00)



FireWire



145,-

Umax Astra 6400 FireWire

Der Astra 6400 ist der erste Scanner mit FireWire-Schnittstelle für den Konsumerbereich. Mit einer Auflösung von 600 x 1200 dpi, einer Farbtiefe von 42 Bit und einer rasanten Geschwindigkeit durch die FireWire-Schnittstelle ist der Astra 6400 der ideale Scanner für den Einsatz im Büro.

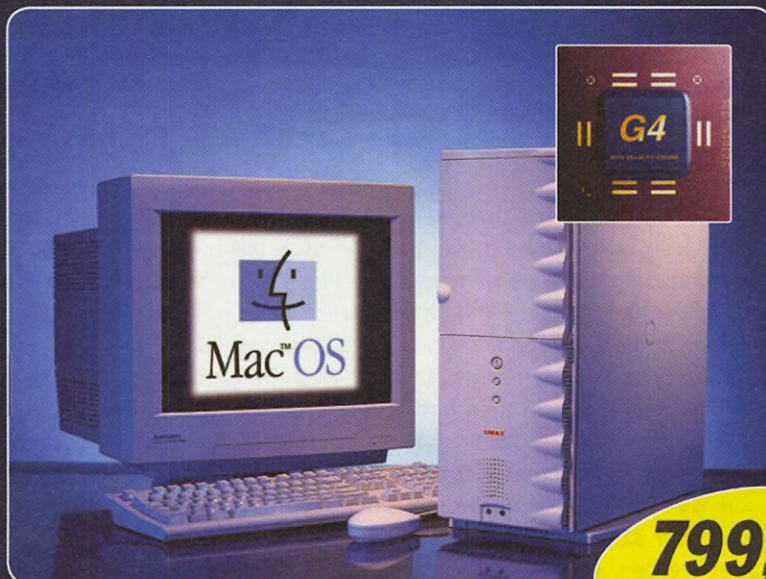
Art. Nr. H2023

SuperPulsar mit G4-Prozessor

Umax SuperPulsar mit Sonnet G4-Karte, 400 MHz, 1 MB Backside Cache @ 200 MHz, 80 MB RAM, 4 MB Matrox MGA Grafikkarte (direkter Anschluss an einen VGA-Monitor ohne Adapter möglich), 4,3 GB SCSI-3 Festplatte, 12 x SCSI CD-ROM Laufwerk, Diskettenlaufwerk, 10BaseT Netzwerkkarte (Apollo Karte), deutsche Tastatur, ADB-Maus. Türlose Frontblendenvariante. Mainboard: Dual-Prozessor MB, zwei SCSI-Busse, 6 PCI Steckplätze, 8 DIMM Steckplätze. Mac OS 8 deutsch eingerichtet und direkt einsatzbereit.

Monitor NICHT im Lieferumfang.

Art. Nr. MC1003



799,-

☐ Digitale Fotografie

Unser Artikel über die digitale Fotografie in Ausgabe 12-2001 hat viel Interesse nach sich gezogen. Aus diesem Grunde liefern wir hier einige Tipps & Tricks für Sie nach...

☐ Besser Fotografieren – auch am Atari

Text: Dave Barkin

Übersetzung: Thomas Raukamp

Dieser Artikel soll keine komplett Beschreibung über die Arbeitsweise digitaler Kameras geben und schon gar keinen Testbericht darstellen, sondern vielmehr einige grundlegende Tipps und Tricks geben. In erster Linie soll er klarmachen, dass auch Atari-Anwender digitale Kameras an ihrem eigenen Computer nutzen können. Es soll also beschrieben werden, wie die Bilder von Ihrer Kamera in den Rechner kommen. Außerdem möchten wir einige Ideen vermitteln...

Atari-Rechner können heutzutage am besten zusammen mit digitalen Kameras genutzt werden, wenn diese über austauschbare Speichermedien verfügen. Natürlich gibt es auch die Shareware-Lösung PhotoTip, die direkt Daten über die serielle Schnittstelle mit einigen Kameramodellen austauschen kann. Das Programm enthält auch einige Funktionen zur Bearbeitung der Bilder, allerdings werden immer weniger Kameras mit seriellem Port ausgerüstet, weshalb der Atari auf diesem Wege in absehbarer Zeit in einer Sackgasse sitzen wird...

Hier sind gute Nachrichten. Wenn eine Kamera austauschbare Speichermedien oder Memory Cards nutzt, kann sie mit dem Atari betrieben werden – egal, ob sie Smart Media- oder Compact Flash-Karten einsetzt – sie müssen nur etwas mehr Geld investieren. Doch dieses Geld ist gut angelegt. 20 oder 30 große Bilddateien über die serielle Schnittstelle zu übertragen, ist auf jedem Computer eine zeitaufwändige Sache.

Zum Auslesen von Memory Cards können Kartenlesegeräte gekauft werden. In diese werden die Medien eingesteckt, damit sie vom angeschlossenen Computer ausgelesen werden können. Die mögliche Geschwindigkeit ist hier – abhängig von der unterstützten Schnittstelle – um ein vielfaches höher als das direkte Auslesen über den seriellen Port. So kann es z.B. bis zu 20 Minuten dauern, eine 8 MBytes große Bilddatei per serielle Schnittstelle direkt an einen Macintosh zu übertragen. Mit einem SCSI-Kartenleser dauert derselbe Prozess auf einem Mac 20 Sekunden, auf dem Atari sogar nur 10 Sekunden. Wenn Sie viele große Bilder erstellen, macht die Anschaffung eines Lesegeräts also auf jeden Fall sehr viel Sinn.

Ganz günstig ist der Zusatzartikel jedoch nicht. Die USB- und FireWire-Versionen sind in den letzten Monaten ziemlich im Preis gesunken und zum Teil für unter EUR 50.– erhältlich. Beide können bisher jedoch am Atari nicht genutzt werden. Die SCSI-Variante ist jedoch weitaus teurer. Abhängig vom Anbieter kosten SCSI-Geräte mit einem Kartenslot (und mehr werden Sie in der Regel nicht benötigen) zwischen EUR 125.– und EUR 200.–. Modelle mit drei Slots kosten dagegen bis zu EUR 500.–. Empfehlenswert sind z.B. Lesegeräte von Minolta und Microtek.

SCSI-Kartenleser werden einfach in die bestehende SCSI-Kette gehängt, es gelten also dieselben Möglichkeiten und Vorschriften wie bei anderen SCSI-Geräten. Auf Seiten der Software wird das Programm MEDIACHG benötigt, das Teil der HD-Driver-Distribution ist. Alternativ können Sie auch die Freeware-Lösung BIGDOS nutzen, auf die Sie sogar angewiesen sind, wenn Sie Medien mit einer Speicherkapazität über 32 MBytes nutzen möchten. MEDIACHG kann direkt vom Desktop aus gestartet werden, scheint aber in der Praxis auch keine Probleme zu machen, wenn Sie es im AUTO-Ordner platzieren.

Vorteil Atari. Hier kommt ein echter Vorteil, wenn Sie ein Lesegerät am Atari nutzen: Memory Cards haben manchmal die böse Eigenschaft, dass sie unbrauchbar werden. Der Hersteller rät Ihnen dann zumeist, eine andere Karte zu verwenden – ärgerlich bei dem nicht allzu geringen Preis einer Speicherkarte. Ich selbst besitze mittlerweile dreißig dieser Karten, und mir ist es bisher zweimal passiert, dass eine Karte kaputt ging. Der Macintosh konnte die Karten nicht mehr formatieren, und gemäß Olympus, deren Kamera ich nutzte, sollte ich sie am ehesten wegschmeißen. Der Macintosh hingte sich bei dem Versuch der Formatierung kurzerhand auf, aber mit dem HD-Driver war es mir auf dem Atari möglich, die Karte zu formatieren. Zwar handelte es sich um das Atari-Dateiformat, allerdings konnte die so vorbereitete Karte in der Digitalkamera erkannt und nun neu formatiert werden. So entstand kein Verlust und ich konnte bereits über EUR 100.– durch die Nutzung des Atari sparen.

Was ist eine digitale Kamera? Wenn Sie eine konventionelle Kamera betätigen, öffnet sich ein Verschluss, der den lichtsensitiven Film schützt. Die Kameralinse fokussiert nun das eintretende Licht auf den Film, auf dem das Bild aufgenommen wird. Sie können mit diesem Film dann ins Fotolabor trotten, um nach der Entwicklung Ihre Bilder in Empfang zu nehmen. Im Grunde arbeitet eine digitale Kamera ganz ähnlich wie eine konventionelle Kamera, mit dem Unterschied, dass das Licht nicht auf einen Film sondern auf einen lichtsensitiven elektronischen Receiver fällt. Die Mehrheit der digitalen Kameras nutzt dabei einen sogenannten CCD (Charge Coupled Device)-Receiver, der identisch mit den Receivern in einem Flachbett-Scanner ist. Dieser Receiver, bestehend aus Millionen von Sensoren, speichern das erzeugte Bild dann in den festen oder auswechselbaren Speicher der Kamera. Wenn Ihre Kamera nur über festen Speicher verfügt, schließen Sie sie nun an den Atari an, um die Daten zu übertragen. Wenn die Bilder auf einer Memory Card gespeichert werden, ziehen Sie diese nun ab, stecken sie in das Lesegerät und übertragen die Daten so an >>

Tipps & Tricks

Viele Kameras sind mit einer digitalen Zoom-Funktion ausgestattet. Dies bedeutet, dass die integrierte Software der Kamera die Bilder automatisch interpoliert. Diese Funktion ist im Grunde aber unnötig, wenn Sie bereits Software besitzen, die diese Aufgabe zumeist weitaus besser erledigt. Auf dem Atari kann z.B. Photoline oder auch das optionale Filters-Modul des Calamus Grafiken interpolieren. Dies ist ein guter Weg, um Grafiken ohne Raster auszudrucken, allerdings verbessert sich die Bildqualität nicht wirklich. Die Software vergrößert ein existierendes Bild nur, indem sie „intelligent“ Pixel in der umgebenden Durchschnittsfarbe hinzufügt. Wenn Sie Geld investieren möchten, halten Sie also Ausschau nach Kameras mit optischen und nicht mit digitalem Zoom.

Achten sei auf Modelle mit TTL. Die steht für „Through the Lens“. Sie schauen also durch die Linse und sehen direkt, was Sie fotografieren.

Viele digitale Kameras können auch kurze Videosequenzen aufnehmen. Wenn Sie dies wünschen, sollten Sie jedoch bedenken, dass diese Option Geld kostet und oftmals die durchschnittlichen Leistungen des Foto-Teils kaschiert. Außerdem kann nur soviel Video aufgenommen werden, wie in einer Speicherkarte passt – und das ist nicht viel. Wenn Sie Video möchten, dann kaufen Sie eine Videokamera!

Viele Kameras sind Batterienfresser. Kaufen Sie daher nie eine Kamera mit einer proprietären Batterie. Egal, wie gut die Kamera ist: Sie bezahlen sich dumm und dusslig für spezielle Batterien! Kaufen Sie eine Kamera, die sich mit konventionellen Batterien betreiben lässt. Kaufen Sie

zur Kamera außerdem wirklich gute Akkus und eine Ladegerät. AA-Batterien reichen für gerade einmal 10 Minuten, während NIMH (Nickel Metal Hydride)-Batterien bis zu 100 Bilder mitmachen, bevor sie aufgeladen werden müssen.

Achten Sie darauf, dass die Kamera mit einem LCD-Display ausgestattet ist, die die aufgenommenen Bilder anzeigt. Sie können dann gleich vor Ort kontrollieren, welche Bilder es wert sind, gespeichert zu werden. Bedenken Sie aber, dass die Bildschirme Energie fressen! Die Kamera muss also den Screen ausschalten lassen. Die Batterien halten dreimal so lang, wenn der Screen vorsichtig genutzt wird. Hin und wieder macht das Aus-sortieren am heimischen Bildschirm auch mehr Sinn, immerhin offenbaren sich Details, die auf den kleinen LCD-Screens nicht zu sehen waren...

Wenn Ihr Budget begrenzt ist (und wessen Budget ist das nicht?) und Sie nicht in eine Kamera investieren können, die mehr als 500 Euro kostet, dann sollten Sie darauf achten, dass Sie ein Modell erwischen, dessen Linse für Zusatzadapter vorbereitet ist. Diese sind zwar nicht so gut wie austauschbare Linsen, allerdings gibt es einige anständige Tele- und Weitwinkelobjekte. Wenn kein Gewinde an der Linse ist, dann müssen Sie mit den Einstellungen arbeiten, die der Hersteller anbietet.

Lassen Sie sich nicht von der Anzahl der Pixel überrumpeln. 2 Megapixel ist derzeit ein durchaus guter Wert. Viel wichtiger ist die Frage, wie gut die Linse ist. So bietet Canon ein Modell mit 1.7 Megapixeln an, die austauschbare Linsen bietet und daher bessere Ergebnisse erzielt als viele Kameras mit 4 oder gar 5 Megapixeln. 

>> den Computer.

Nur noch sehr günstige Kamera-modelle benutzen heutzutage fixen Speicher, immer mehr Geräte kommen mit den praktischen Memory Cards auf den Markt. Dies macht durchaus Sinn. Wenn der Speicher kaputt geht, müssen Sie nicht gleich die gesamte Kamera wegschmeißen. Außerdem können Sie die Karten ähnlich einem Film überall mit hinnehmen und so stets Ersatz parat haben, wenn ein Medium voll ist.

Am Rande sei noch erwähnt, dass es neben der CCD-Technologie noch ein zweites Verfahren gibt: CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). CMOS nutzt weitaus weniger Energie als die CCD-Technologie, ist aber derzeit noch nicht so leistungsfähig wie CCD. Allerdings ist hier mit einer Weiterentwicklung der Technologie zu rechnen, sodass wir schon bald mehr CMOS-Maschinen sehen werden.

Dateien, Formate und Software. Digitale Kameras speichern Bilder in einer Vielzahl unterschiedlicher Formate. JPEG und TIFF sind die wohl am weitesten verbreiteten Arten. Sie können auch am Atari ohne Probleme genutzt werden. PhotoTip, Papillon, PixArt, Photoline, ImageCopy, GEMView, Calamus und viele andere Programme können damit ohne Umwege umgehen.

Viele Kameras für ambitionierte Modelle nutzen nicht nur die bekannten

Formate, sondern bieten zusätzliche Möglichkeiten, die spezielle Software voraussetzt. So kann die Nikon DX1, ein Gerät für professionelle Anwender, Bilder aufnehmen, die 17 MBytes groß sind – genau, es handelt sich dabei um ein einzelnes Bild! Diese Datei ist im TIFF-Format, das problemlos am Atari weiter zu verarbeiten ist. Alternativ kann jedoch auch ein Raw-Data-Format festgehalten werden, dass eine hohe Kompressionsrate bei minimalen Datenverlusten bietet. Aus 17 MBytes werden hier 11 MBytes. Auf dem Atari kann dieses Format allerdings nicht gelesen werden. Bedenkt man aber, dass die meisten Kameras auch das JPEG-Format anbieten, kann mit dieser Einschränkung wohl gelebt werden. Natürlich haben JPEG-Bilder einen höheren Datenverlust, bei kleinen Kompressionsraten fällt dies jedoch nicht allzu stark ins Gewicht. Im Vergleich zum TIFF-Format gibt es Vorteile. Eine 7 MBytes große Datei schrumpft im JPEG-Verfahren auf 2 MBytes, ohne große Abstriche in der Qualität zu machen.

Die übertragenen Bilder können am Atari wie jede andere Grafik behandelt werden. Wenn Sie die Bilder nur rotieren möchten, kann dies jede der genannten Programme für Sie erledigen. Für weiterführende Aufgaben benutzen Sie komplexe EBV-Programme. Das frei erhältliche PixArt ist z.B. sehr zu empfehlen. Aber auch PhotoTip bietet weitaus mehr als die Programme, die standard-

mäßig für PC und Mac mit den Kameras ausgeliefert werden.

Welche Kamera ist die richtige? Der Markt für digitale Kameras ist in den letzten Jahren explodiert. Nach und nach gehört sie fast zur Grundausstattung eines durchschnittlichen Anwenders. Für weit unter EUR 1000.– bekommen Sie bereits eine Kamera mit guter Qualität. Allerdings müssen Sie hier oftmals mit Limitierungen bzgl. der Flexibilität der Linsen usw. leben. Ambitioniertere Modelle wie die angesprochene Nikon DX1 haben diese Probleme nicht, da sie die regulären, hochklassigen Nikon-Linsen nutzen. Allerdings kostet so eine Kamera dann auch um EUR 6000.–. Auch andere Hersteller wie Fuji und Canon bieten Modelle mit austauschbaren Linsensystem an, die aber trotzdem die Flexibilität einer 35 mm-Kamera haben.

Wie sieht es mit günstigeren Modellen aus? Sie bekommen für unter EUR 500.– Modelle, die Ihren Bedürfnissen durchaus entsprechen können. Im Gegensatz zu konventionellen Kameras mag das immer noch viel erscheinen – vergessen Sie aber nicht, dass Sie nie wieder in Filme und deren Entwicklung investieren müssen. Sie brauchen nur die Bilder ausdrucken, die Sie wirklich benötigen oder sie an Freunde und Verwandte weitersenden. 

Dieser Artikel erschien im englischen Original in dem britischen Online-Magazin MyAtari.

☐ 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 10: Fenster in JavaScript

Text: Matthias Jaap

Diesmal beschäftigen wir uns mit Fenstern. Das window-Objekt von JavaScript eignet sich für viele Anwendungen.

Wenn es „window“ nicht gebe, müsste man es für das WWW erfinden. Neben den Bannerwerbungen sind die Pop-up-Fenster immer noch die beliebteste Werbeform. Dies könnte sich mittelfristig ändern, denn einige Browser und Tools rücken den ungebeten Fenstern an den Kragen. Es gibt allerdings keine Regel, das in diesen Popup-Fenstern nur Werbung für die XY10-Spionagekamera gemacht werden darf. Besonders interessant werden diese Fenster dadurch, dass bis auf die Titelleiste alle Fensterelemente an- und abschaltbar sind. Selbst wenn alle Fensterelemente übernommen werden, ist die Einstellung der Fenstergröße von Vorteil. Wird ein Browserfenster über einen Link mit target=„blank“ aufgerufen, so wird ein Fenster geöffnet, das genauso groß ist wie das Ursprungsfenster. Angenommen, das Ursprungsfenster ist 800 * 600 Pixel groß und im neuen Fenster soll ein 160 * 120 „großer“ QuickTime-Film abgespielt werden, ist dies optisch eine Platzverschwendung.

Fenster öffne dich. Für den Anfang soll sich beim Betreten der Seite ein Fenster öffnen:

```
<html>
<body>
<script>
  Zwei = window.open("sdl_title.jpg",
    "Zweites",
    "width=620,height=320,scrollbars=no,
    resizable=no");
</script>
</body>
</html>
```

Bei jedem Betreten der Seite öffnet sich nun ein weiteres Fenster. Das gleiche geschieht, wenn ein Reload ausgelöst wird. Ist das Fenster bei einem Reload noch auf dem Bildschirm, wird natürlich kein weiteres Fenster geöffnet, sondern die Ansicht des Zweitfensters aktualisiert.

Der erste Parameter („Zwei“) ist das Fensterhandle. Unter dem Handle ist das Fenster für JavaScript-Funktionen ansprechbar. Der zweite Parameter enthält in diesem >>

>> Fall den Namen des Bildes. Es gelten dieselben Regeln wie für HTML-Links. Der dritte Parameter macht das Fenster für das TARGET-Attribut von HTML-Links ansprechbar. Folgender Link ändert – ganz ohne JavaScript – den Inhalt des neu geöffneten Fensters:

```
<a href="beispiel.txt" target="Zweites">
Text einblenden</a>
```

Allerdings sollte man sich darauf nicht unbedingt verlassen, denn das neue Fenster könnte schließlich vor Aktivierung des Links bereits geschlossen worden sein – die Textdatei wird in diesem Fall in einem neuen Browserfenster geöffnet.

Der vierte Parameter gibt schließlich dem Fenster sein Aussehen. Die einzelnen Werte werden durch ein Komma getrennt. Möglich ist dabei so ziemlich alles, was ein Browserfenster ausmacht.

Mit „width“ und „height“ wird die Fensterbreite bzw. Fensterhöhe definiert. Anzugeben ist dabei die absolute Größe in Pixeln. Übrigens sind sich die Browser dabei nicht immer einig, ob die Titelleiste und evtl. Fensterränder zu der gewünschten Fenstergröße gehören. Netscape 4.5 und Opera 5 öffnen z.B. ein Fenster, dessen Innenbereich 620 Pixel breit ist. Eine Garantie, dass andere Browser ebenso verfahren, gibt es natürlich nicht. Der Ratschlag, dem Browser immer ein paar Pixel Toleranz zu geben, gilt also auch hier. Wie klein ein Fenster werden darf, hängt übrigens vom Betriebssystem ab. Der Bedarf an Fenstern, die kleiner als 40 Pixel sind, dürfte aber so gering sein, dass Einschränkungen vom Betriebssystem nicht ins Gewicht fallen.

Wenn ein Inhalt an die Grenzen des Fensters stößt, kann es schon sein, dass Scrollbalken gezeichnet werden, die dann vielleicht den Fensterinhalt nur um einen Pixel bewegen. Dies gilt besonders für grafische Objekte, denn diese kann der Browser schließlich schlecht umbrechen. Mit der Angabe „scrollbars“ können die Scrollbalken ein- oder ausgeschaltet werden. „Eingeschaltet“ bedeutet in diesem Fall, dass die Scrollbalken bei Bedarf erscheinen.

Die vierte Angabe „resizable“ sperrt das Vergrößern bzw. Verkleinern des Fensters.

Es sind natürlich noch andere Angaben möglich, womit aus dem Popup-Fenster ein „vollwertiges“ Browser-Fenster wird.

Mit „locationbar“ kann die Adresszeile eingeschaltet werden, „status“ aktiviert die Statuszeile und „menubar“ die Menüleiste im Browserfenster, sofern der Browser überhaupt eine Menüleiste im Browserfenster unterstützt. Bei den meisten Browsern sind die Adresszeile, die Statuszeile etc. über das Menü zuschaltbar. Die Browser sperren für gewöhnlich nicht die entsprechenden Menüpunkte, wenn z.B. die Statuszeile nicht erwünscht ist.

Um das Fenster auf dem Bildschirm zu positionieren, gibt es die beiden Werte „screenX“ und „screenY“, die mit JavaScript 1.2 eingeführt wurden.

Elegant ist das Attribut „dependent“. Damit wird das Popup-Fenster geschlossen, sobald das Elternfenster geschlossen wird. Normalerweise bleibt das Popup-Fenster stehen, was



Ein Beispiel in zwei verschiedenen Browsern: oben Light Of Adamas, unten Netscape.

im Bereich der Werbung durchaus erwünscht ist.

Wichtig bei Fenstern, die sich beim Betreten einer Seite öffnen, ist die Möglichkeit, das Fenster auch über einen HTML-Link zu öffnen. Schließlich kann es durchaus sein, dass JavaScript gerade nicht aktiviert ist. Das Anzeigen einer leeren Seite spricht dann nicht gerade für das Sachverständnis des Web-Designers.

Status. Das window-Objekt dient aber nicht nur zum Öffnen von Popup-Fenstern, sondern bietet auch einige andere nützliche Eigenschaften. Eine davon ist das Ändern der Statusleiste. Die Statusleiste befindet sich bei Light of Adamas rechts oben, bei Netscape und IE unten. Wenn alle Grafiken geladen wurden, bleibt die Leiste meist ungenutzt, es sei denn, es trat ein JavaScript-Fehler auf. Der Inhalt der Statusleiste kann durch JavaScript geändert werden, was bei einigen Seiten sogar für Animationen und Laufschriften genutzt wird. Da diese Animationen nicht zu stoppen sind und in der Statusleiste bei Netscape und IE auch das Ziel von Links angezeigt wird, sollten solche Spielereien eher vermieden werden.

Damit die Änderung der Statuszeile nicht statisch bleibt, seien hier zwei sogenannte Event-Handler vorgestellt: onMouseOver und onMouseOut. Wie aus den Namen >>

>> unschwer abzuleiten ist, werden diese aktiviert, wenn die Maus einen Bereich betritt (onMouseOver) und wieder verlässt (onMouseOut). Ohne jetzt allzu tief in die Event-Verwaltung einsteigen zu wollen, sollen diese beiden Handler auf einen HTML-Link angewendet werden:

```
<a href="test1.html" onMouseOver=
"status='Das erste Beispiel';return true;">
Link 1</a><br>
<a href="test2.html" onMouseOver=
"status='Das zweite Beispiel';
return true;">Link 2</a>
```

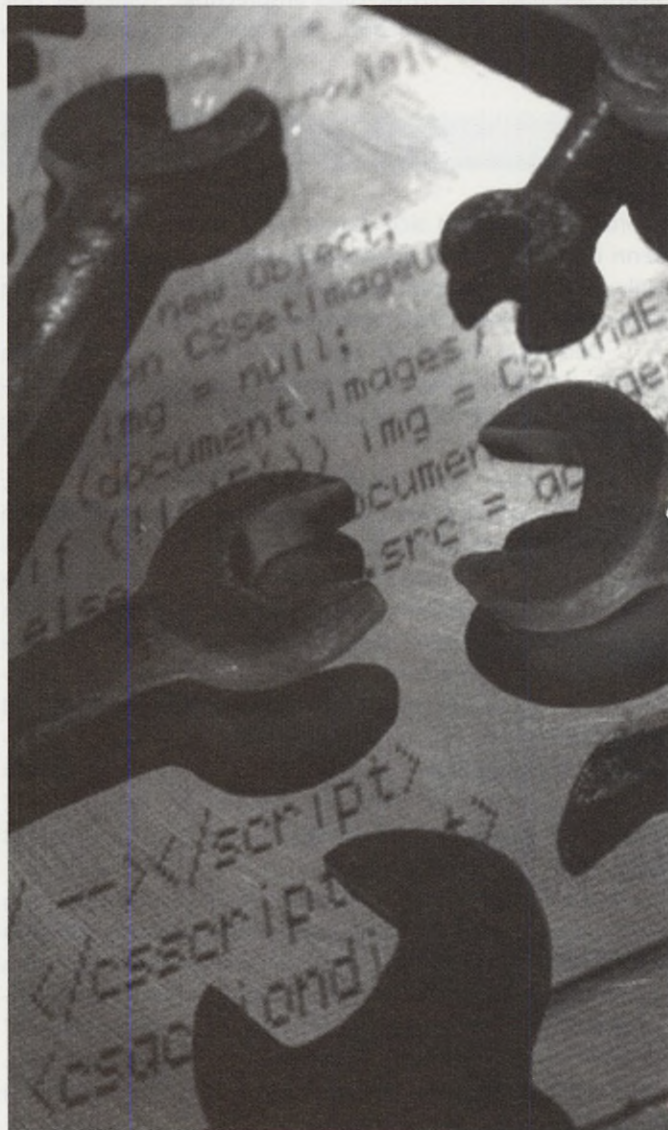
Sehr wichtig ist in dem Beispiel das „return true“, denn es wird eine kleine JavaScript-Funktion innerhalb des HTML-Tags ausgeführt. Wenn jetzt mit dem Mauszeiger über die Links gefahren wird, ändert sich der Text der Statuszeile. Allerdings bleibt jeweils der letzte Text stehen. Deshalb wird die Statuszeile gelöscht, wenn der Mauszeiger einen Link verlassen hat:

```
<a href="test1.html" onMouseOver=
"status='Das erste Beispiel';return true;"
onMouseOut="status='';return true;">
Link 1</a><br>
<a href="test2.html" onMouseOver=
"status='Das zweite Beispiel';return true;"
onMouseOut="status='';return true;">Link 2</a>
```

Am Rande. Andere Möglichkeiten, eine Beschreibung für einen Verweis anzuzeigen, sollen hier nicht verschwiegen werden. So bietet HTML 4 die Möglichkeit, mit dem TITLE-Attribut jedem Objekt und sogar einzelnen Absätzen, eine Beschreibung zu verpassen, die beim Verweilen des Mauszeigers angezeigt wird. Das TITLE-Attribut wird vom IE4, Netscape 6 und Opera 5 verstanden, Light of Adamas ignoriert es noch.

Einen Vorteil hat die JavaScript-Variante, wenn die URL sehr lang ist, denn ein erklärender Text kann nicht nur hilfreicher als eine lange URL, sondern auch optisch schöner sein.

Nächstes Mal... werden die weiteren Tiefen des Window-Objektes ergründet. ☐



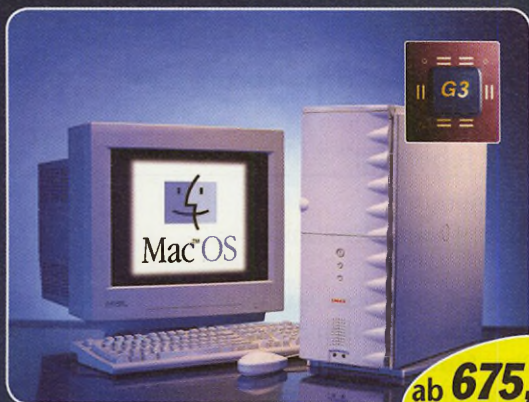
☐ Hiermit bestelle ich die stCD Februar 2002

Absender

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

Datum/Unterschrift

falkemedia • An der Holsatiamühle 1 • D-24149 Kiel • Tel. 04 31-20 07 66 0 • Fax 20 99 035



ab **675,-**

Umax SuperPulsar mit G3-Prozessor

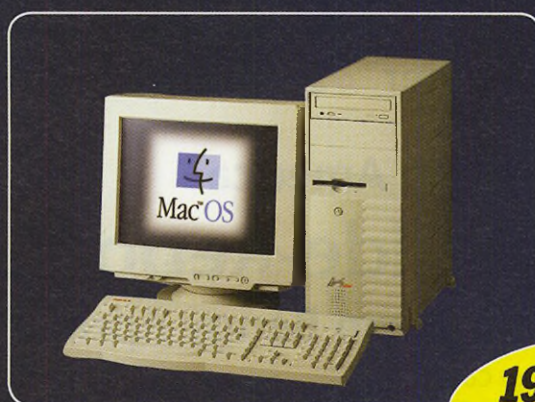
Umax SuperPulsar mit Sonnet G3 Karte, 80 MB RAM, 4 MB Matrox MGA Grafikkarte (direkter Anschluss an einen VGA-Monitor ohne Adapter möglich), 4,3 GB SCSI-3 Festplatte, 12 x SCSI CD-ROM Laufwerk, Diskettenlaufwerk, 10BaseT Netzwerkkarte (Apollo Karte), deutsche Tastatur, ADB-Maus. Türlose Frontblendenvariante. Mainboard: Dual-Prozessor MB, zwei SCSI-Busse, 6 PCI Steckplätze, 8 DIMM Steckplätze.

Mac OS 8 Deutsch eingerichtet und direkt einsatzbereit.

Monitor NICHT im Lieferumfang.

Preis wird nach gewählter Taktrate ermittelt:

400MHz, 512KB Backside Cache @ 133MHz	675 Eur
450MHz, 1MB Backside Cache @ 225MHz	749 Eur
500MHz, 1MB Backside Cache @ 250MHz	819 Eur



199,-

Umax Apus 3000 mit 200 MHz

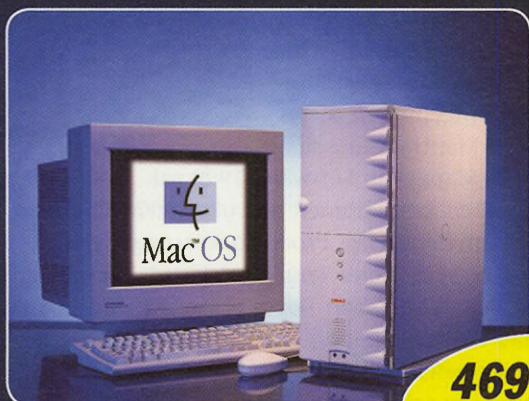
Komplettsystem Umax Apus 3000 mit PPC603e/200 MHz CPU, SCSI CD-Rom, Diskettenlaufwerk, englische Tastatur, ADB-Maus, 2.1 GB Festplatte IDE, 16 MB Ram, Grafik/Sound on Board und Plaintalk Mikrofon. Art. Nr. MC2000

Umax Apus 3000 mit 240 MHz

Wie oben, jedoch mit 240 MHz-CPU ausgestattet, 24 MByte RAM.

Art. Nr. MC2001

229,-



469,-

SuperPulsar Dual Prozessor 2x200 MHz

Umax Dual-Prozessor-System 2 x PPC-604e 200 MHz, 80 MB RAM, 4 MB Grafikkarte Matrox MGA Millennium (direkter Anschluss an einen VGA-Monitor ohne Adapter möglich), SCSI Festplatte, 12 x SCSI CD-ROM Laufwerk, Diskettenlaufwerk, 10BaseT Netzwerkkarte (Apollo-Karte), englische Tastatur, ADB-Maus. Türlose Frontblendenvariante.

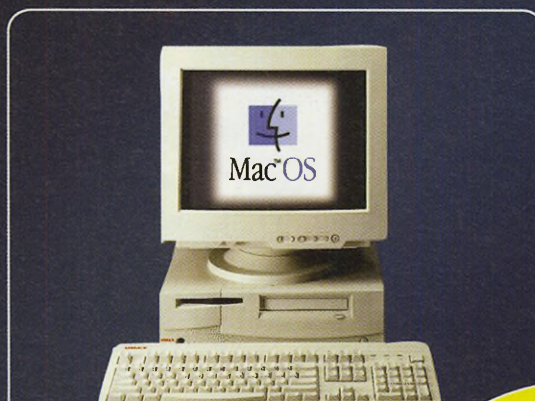
Monitor NICHT im Lieferumfang.

SuperPulsar Single Prozessor 200 MHz

Umax 1 x PPC-604e 200MHz. Ausstattung wie Dual-Prozessor-System.

Art. Nr. MC1001

429,-



189,-

Umax Apus 2000 mit 200 MHz

Komplettsystem Umax Apus 2000 mit PPC603e/200 MHz CPU, 256 KB L2-Cache, SCSI 12 x CD-Rom, Diskettenlaufwerk, engl. Tastatur, ADB-Maus, 2 GB Festplatte IDE, 16MB Ram, Grafik/Sound on Board. Art. Nr. MC3000

Umax Apus 2000 Barebone 1

System wie oben, jedoch ohne CPU, Festplatte, Tastatur, Maus.

Art. Nr. MC3011

129,-

Umax Apus 2000 Barebone 2

System wie Barebone 1, jedoch mit PPC-603e 240 MHz-Prozessor, 256 KB L2-Cache, Tastatur (Englisch), VGA-Adapter

Art. Nr. MC3010

149,-

▢ Living in America

Stateside-Report

Kolumne von Bengy April

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

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



▢ Tot oder lebendig?

Text: Bengy April

Übersetzung: Thomas Raukamp

Ein Atari-Werbeprospekt aus dem Jahr 1990 preist den Mega ST^E folgendermaßen an: «Egal, ob es sich um einen Brief, eine Studienarbeit oder eine lange technische Bedienungsanleitung handelt: der Atari Mega STE kann damit umgehen.». Im Grunde nutzen viele Atari-Anwender ihre STs immer noch für diese Aufgaben – von einigen kleinen Unterschieden einmal abgesehen. Aber 12 Jahre stetiger Entwicklung haben die ST-Linie in eine Ecke gedrängt – eine kleine, staubige Nische, die nur noch Hobbyisten und nostalgiesüchtige Männer mittleren Alters interessiert?

Hare Atari. Wie bei den meisten Aspekten unserer vielfältigen Welt liegt die Antwort auf die obige rethorische Frage irgendwo in einer debattierbaren Grauzone. ST und die dazu kompatiblen Rechner können nach wie vor die meisten Aufgaben erfüllen, die ein Heimanwender erledigen möchte – das sagen jedenfalls überzeugte Atar-isti. Und ein kurzer Blick in das erwähnte Prospekt unterstreicht dieses vielzitierte Mantra. Ganz sicher gab es auch keinen Mangel an Software: 1990 gab Atari die Anzahl der verfügbaren Programmen mit über 4000 Titeln an. Die reine und anwendbare Prozessorleistung scheint auch dagewesen zu sein, denn laut Atari wendeten erfolgreiche Performer wie «The Beach Boys, Madonna und Janet Jackson» genau den Rechner an, der die an ihn gestellten Aufgaben am schnellsten handhabte. Zu dumm, dass ich in der Gegenwartsform schreibe...

Die erwähnten 4000 Software-Titel zeigen Alterserscheinungen. Madonnas Studio baut auch nicht mehr auf den Atari. Sogar die ruhmreiche Atari Corporation existiert nicht mehr als das, was sie einmal war. Und dies könnte mit Sicherheit den baldigen Tod unserer heiß geliebten Plattform bedeuten.

Und das ist eine Schande. Diesen Artikel mit papyrus – einem Office-Paket, das nach Meinung vieler Anwender in vielen Punkten Microsofts Word hoch überlegen ist –, zu schreiben, war eine reine Freude. Genauso viel Freude machte die Nachricht vom Update vieler meiner favorisierten Programme: EMailer, MagiC PC und Calamus. Und ich muss gestehen, dass ein stolzes Lächeln um meine Mundwinkel huschte, als

ich von der Gründung der Atari/TOS Software >>



>> Foundation (ATSF) las. Diese Stiftung ist, falls Sie es noch nicht wissen, eine für die Gemeinde gegründete Initiative, die Entwickler motivieren soll, den Atari-Markt wieder oder weiter zu unterstützen.

Wenn man von neuer und alter fantastischer Software und einer breiten Unterstützung der Community absieht, ist der am schwersten zu ertragende Aspekt am drohenden Verlust unserer Plattform, dass er kurz vor einer vielversprechenden Zeit stattfinden könnte. Wir haben die ATSF, wir haben Software-Updates und in Polen soll sogar ein neues Atari-Magazin erscheinen. Und vergessen wir nicht das xTOS-Projekt, ein revolutionärer Plan für einen modernen Atari, der sich immer noch in Entwicklung befindet.

Amiga? Meine Universität hat gerade Millionen von Dollars in eine neue Computerausstattung investiert. Die Unterrichts- und Multimedia-Labore sind angefüllt mit Power Macs. Die Studenten der Computer Science wurden mit schnellen Intel-Maschinen belohnt. Die Videoschnittplätze überquellten mit Amigas. Amigas?

Erinnern Sie sich noch an den Amiga? Der amerikanische Kolumnist Lamont Wood hat beschreibt ihn folgendermaßen:

Plattform war nicht nur ihrer Zeit weit voraus, sondern bot auch Videomöglichkeiten, die noch heute unerreichbar sind. Sie wird nach wie vor angeboten und verkauft und es gibt Leute, die immer noch darauf schwören, obwohl ihre Technologie mittlerweile so alt ist, dass sie in der Computerwelt eine Antiquität darstellt.»



Wenn man das magische Schlüsselwort ändert, könnte die obige Beschreibung auch auf den Atari passen. Wenn eine moderne Universität noch Verwendung für eine Antiquität findet, heißt das dann auch, dass noch Leben in unseren alten Ataris ist?

Fazit. Wieder einmal findet sich die Antwort auf die obige Frage in einer Grauzone.

Aber eines ist auf jeden Fall sicher: Madonna hat bessere Musik gemacht, als sie Ataris nutzte. □

Anzeige

The free on-line Atari magazine

myatari
www.myatari.net



st-computer
stellt ein

© 2001 thomas raukamp communications

AUTOR WERDEN!

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



MAGXSND 0.95

Soundausgabe in CD-Qualität ist auch unter MagiCMac längst ein alter Hut. Aber auch das Aufnehmen von Klängen ist nun dank MAGXSND möglich.

Falcon-Sound im Mac

Text: Thomas Raukamp

Ja ja, die Emulationen: Entweder man liebt sie, oder man hasst sie – dazwischen ist bei den meisten Anwendern keine Grauzone. Besonders Besitzer eines Atari Falcon verschmähten bisher auch die schnellste Emulation auf einem Apple Macintosh, da die spezifischen Soundeigenschaften von Ataris Raubvogel nur unzulänglich nachgebildet wurden. Zwar wird das XBIOS des Falcon schon seit geraumer Zeit durch Systemerweiterungen wie

Diskette

MAGXSND 0.95
uneingeschränkt
nutzbar.

MacSound nachgebildet, allerdings war es bisher nur möglich, Klänge und Musik auszugeben. Die Aufnahme war noch nicht möglich, dazu musste dann doch ein originaler Atari her.

Didier Mequignon (Entwickler des Aniplayer) hat sich nun dieses Problems angenommen und bietet seit einiger Zeit den MagiCMac Sound Driver an, den er auch kurz „MAGXSND“ nennt. Erstmals soll es mit dieser Erweiterung möglich sein, Audiosignale in derselben Qualität wie beim Atari Falcon aufzunehmen.

Voraussetzungen. Es sei nochmals erwähnt: MAGXSND wurde entwickelt

für den Betrieb unter MagiCMac. Originale Ataris werden nicht unterstützt – warum auch, schließlich verfügt ein Falcon über das originale XBIOS-System. Aber auch Emulationen wie MagiC PC müssen draußen bleiben, denn hier wird die Soundlogik anders angesteuert als auf einem Macintosh.

Ab der aktuellen Version 0.95 können sich aber auch Hades-Besitzer freuen: MAGXSND unterstützt nun auch den schnellen Atari-Clone. Allerdings beschränkt sich der Treiber hier auf die Soundausgabe über den Yamaha-Soundchip oder die MV16-/PSOUND-Karte. Alle Eingaberoutinen zum Samplen >>

>> von Daten wurden entfernt. Der Milan Blaster wird hingegen noch nicht unterstützt.

Installation. Überraschenderweise wird MAGXSND im AUTO-Ordner der Bootpartition installiert – für ein MagiC-Programm bzw. -Systemerweiterung ein eher ungewöhnlicher Platz. Zur Konfiguration wird außerdem ein CPX-Modul mitgeliefert, das wie gewohnt in den CPX-Ordner verschoben wird, damit es z.B. von Cops erkannt werden kann.

Nach der einfachen Installation muss MagiCMac neu gestartet werden. Hier fällt das erste kleine Problem auf: der Rechner bleibt beim Hochfahren einfach stehen. Nach Ausstoßen der ersten Fläche griff der Schreiberling dieses Artikels zur ersten, etwas dilettantischen Hilfsmethode: rythmisches Trommeln auf der Tastatur und der Maus. Und siehe da: MagiC fährt nach Betätigung einer beliebigen Taste wie gewohnt weiter hoch. Warum dies so ist? Keine Ahnung. Hier muss der Entwickler nacharbeiten.

Konfiguration. Auf dem Atari-Desktop angekommen, gilt es, MAGXSND korrekt zu konfigurieren. Entscheidend für das Samplen ist die Wahl der Audio-Eingangsquelle. Diese lässt sich im erwähnten CPX-Modul bequem per Aufklappenmenü festlegen. Neuere Macintosh-Systeme verfügen über einen Audio-Eingang (3.5 mm Klinke) ähnlich wie der Falcon. Als Eingangsquelle ist in einem solchen Fall optimalerweise „Ext. Mikrofon“ auszuwählen. Außerdem können z.B. auf dem iBook das interne Mikro und auch das interne Modem gewählt werden – Telefonmitschnitte sind also kein Problem, wenn auch illegal.

MAGXSND bietet dabei scheinbar immer genau die Eingangsquellen an, die das darunterliegende Mac OS ihm anbietet – so soll es sein.

Und Aufnahme! Nachdem wir die Soundausgabe als wie gewohnt korrekt kontrollierten, waren wir natürlich auf die Eingabe gespannt. Um auf dem Mac unter MagiC Audio-Mitschnitte zu machen, muss das verwendete Programm natürlich mit dem MagiCMac Sound Driver zusammenarbeiten. Didier Mequinon bietet auf seiner Webseite das frei erhält-

liche und hinlänglich bekannte Programm Sondigit an, ein einfaches, aber recht leistungsfähiges Sample-Programm mit einem Editor für so gebräuchliche Formate wie WAV und AVR. Ob noch andere Programme funktionieren, konnten wir mangels Audio-Software leider nicht testen – vielleicht kommt hier eine Rückmeldung von unseren Lesern. Theoretisch sollte jedes Programm funktionieren, das für die Soundaus- und -eingebe auf das XBIOS des Falcon zurückgreift. Wenn allerdings direkt auf die Hardware oder aus Timinggründen auf spezielle Screenmodes des Falcons zugegriffen wird, sieht es natürlich mau aus.

Sondigit findet sich übrigens auf der stc-Diskette vom Dezember 2001.

Bevor wir für einen Test der Audioaufnahme Sondigit starteten, verbanden wir noch den Soundausgang des Power Macintosh G4 mit dem Soundeingang, damit wir z.B. ein Stück von einer Audio-CD aufnehmen konnten. Sondigit ermöglichte zusammen mit MAGXSND eine problemlose Aufnahme in einer Qualität von bis zu 44.1 kHz bei 16 Bit. Knackser oder Aussetzer waren zumindest auf dem G4 nicht zu verzeichnen.

Problemchen. Nach Installation von MAGXSND war die Sample-Ausgabe anderer Programme (z.B. Rational Sounds) blockiert. Der Entwickler sollte

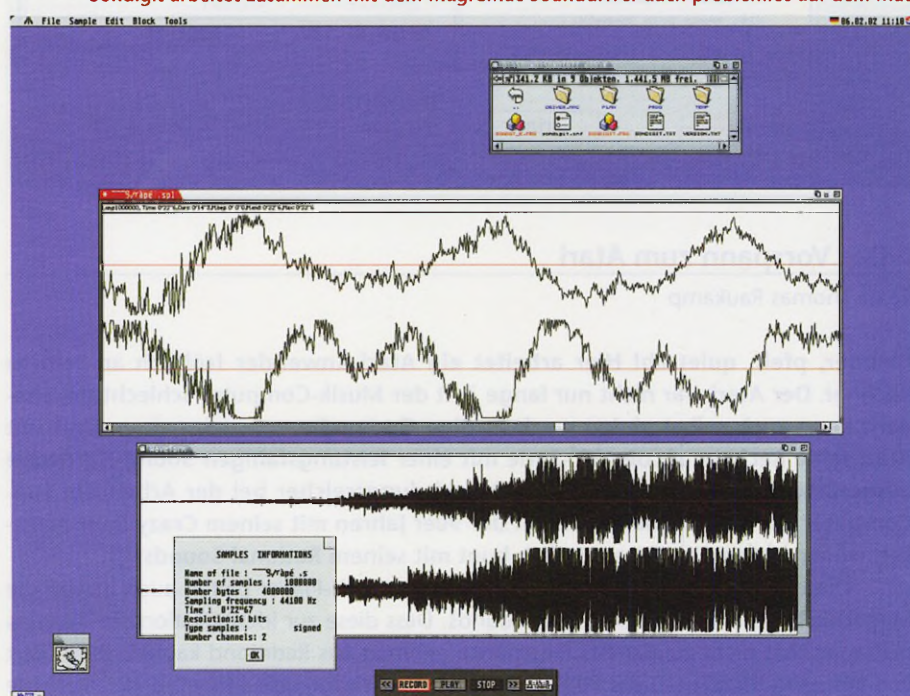
in zukünftigen Versionen seines ansonsten gelungenen Treibers dafür sorgen, dass die Soundausgabe freigegeben wird, wenn kein Signal vorliegt.

Zweites Manko ist, dass MAGXSND nicht mit einer Online-Dokumentation ausgestattet ist. Es liegt lediglich eine englischsprachige Read Me-Datei vor. Zwar ist die Installation bzw. Konfiguration weitestgehend selbsterklärend, trotzdem wäre es schön, wenn sich eine Dokumentation zumindest über die Zusammenarbeit mit Programmen ausließe.

Fazit. MAGXSND ist bringt die Atari-Emulation auf dem Macintosh ein großes Stück weiter Richtung Falcon. Bei der Bearbeitung von Samples macht es sogar mehr Spaß, mit MagiC auf einem schnellen Mac zu arbeiten als auf originaler Atari-Hardware, da sich die hundertfach höhere Rechenleistung hier natürlich deutlich bemerkbar macht.

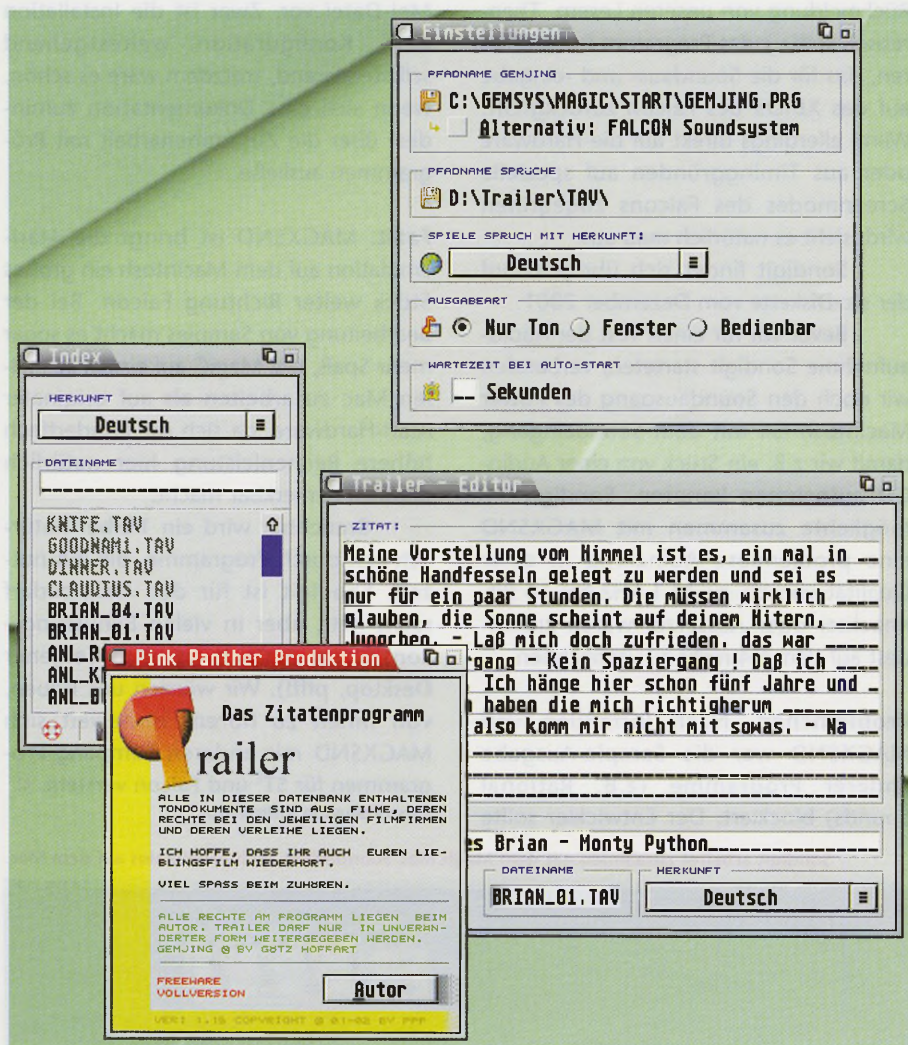
Brauchbar wird ein Treiber natürlich erst durch Programme, die ihn nutzen. Sondigit ist für den Heimbedarf recht nett, aber in vielen Benutzungskonzepten einfach veraltet (eigener Desktop, pfff!). Wir würden uns freuen, von Ihnen zu hören, inwieweit sich MAGXSND mit anderen Sampling-Programmen für ST^E und Falcon versteht.  perso.wanadoo.fr/didierm/

Sondigit arbeitet zusammen mit dem MagiCMac Sounddriver auch problemlos auf dem Mac.



Trailer

Seit der Einführung des Atari ST^E haben sich Entwickler immer wieder daran gemacht, den Atari-Alltag mit Tönen zu unterlegen. Nun ist auch Gunnar Gröbel diesem Club beigetreten.



Der Vorspann zum Atari

Text: Thomas Raukamp

Blubber, pfeif, quietsch! Hier arbeitet ein Atari-Anwender fröhlich an seinem Rechner. Der Atari war nicht nur lange Zeit der Musik-Computer schlechthin, sondern kann auch selbst einige merkwürdige Geräusche von sich geben. Und seit Atari seine Rechner ab der ST^E-Serie mit einer leistungsfähigen Sound-Hardware ausgerüstet hat, geht es noch viel abwechslungsreicher bei der Arbeit am Fuji-Computer zu. Maxon überraschte in der 90er Jahren mit seinem Crazy Sounds-Paket, woller systeme treibt es ähnlich bunt mit seinem Rational Sounds.

Diese umfangreichen Sample-Sammlungen und -Player bieten auch immer die Möglichkeit der Definition eines Startsounds. Dass diese zur Identifikation des Systems beitragen, hat nicht zuletzt das Riesenunternehmen aus Redmond kapiert: Zum Start von Windows 95 röhren die Rolling Stones seinerzeit für viele Minuten ihr „Start Me

Up!“, Pop-Großmama Madonna durfte das bisher wenig erfolgreiche Windows XP durch ihre Erkenntnis von dem „Ray Of Light“ beträllern.

Trailer. Gunnar Gröbel kann zwar nicht so gut singen (keine Erfahrungswerte (!)), hat sich aber ebenfalls mit dem Thema der Vertonung des Rechners beschäftigt – Gerüchten zufolge ist er jedoch nicht annähernd so gut bezahlt wie Madonna, doch dies ist ein anderes Thema. Der Münchner Entwickler hat sich dabei auf den Startsound spezialisiert, also die Untermalung der Bootphase des Atari-Systems mit einem Kommentar oder einen Liedchen. Heraus gekommen ist das Programm Trailer – und der Name ist Programm und hat doppeldeutigen Wortwitz: ein Trailer bezeichnet einen Vorspann und wird hauptsächlich im Filmgenre benutzt. Um das Thema Film geht es auch in der Auswahl der Sprüche, die dem Programm beiliegen, denn genutzt werden Zitate aus Spielfilmen, Serien und Fernsehshows.

Voraussetzungen. Grundsätzlich sollte Trailer jeden TOS-Rechner unterstützen. Wir testeten es erfolgreich auf einem Mega ST^E 4, einem Atari Falcon 030 mit 32 MHz und unter MagiC Mac auf einem Power Macintosh G4/400 bzw. einem iBook/600. Wenn Trailer auf einem originalen Atari Falcon installiert wird, dann nutzt das Programm direkt das Sound-Subsystem des Raubvogels. Ansonster wird auf das Standard-System GEMJing zurückgegriffen, womit auch die Arbeit unter Emulationen gewährleistet ist. Der Entwickler weist jedoch darauf hin, dass auch jeder andere Player wie z.B. der Aniplayer genutzt werden kann. Wichtig ist nur, dass das gewünschte Programm die Frequenzen des Falcon abspielen kann, damit Verzerrungen vermieden werden. Da GEMJing sich unauffällig im System integriert, ist diese Lösung jedoch vorzuziehen. Auf dem Falcon sollte direkt dessen Sound-Subsystem genutzt werden.

Als Betriebssystem wird generell MagiC empfohlen, unter N.AES sollte es jedoch auch keine Probleme geben. Trailer ist kein Autoordner-Programm, so dass eine Installation unter >>

>> Single-TOS nicht möglich ist. Trailer gehört in den Start-Ordner des Systems.

Im Archiv findet sich eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format. BubbleGEM wird ebenfalls unterstützt.

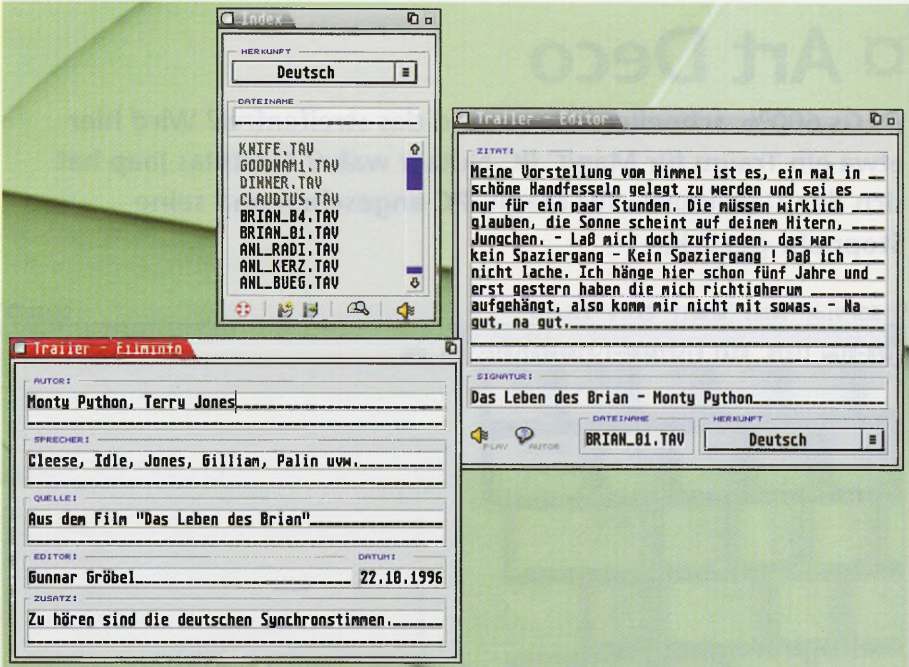
Lieferumfang. Auf der Webseite von Gunnar Gröbel findet sich das Hauptprogramm plus einige Samples für das Testen. Wer auf die Vollversion inklusive satten 200 MBytes an Zitaten nicht verzichten möchte, kann diese für EUR 9.– direkt beim Autor auf CD-ROM bestellen.

Einstellungen. Die Installation ist erfreulich und wie vom Atari gewohnt einfach. Das Hauptprogramm muss lediglich inklusive seiner Ressource-Datei in den Start-Ordner des Systems verfrachtet werden. Nun müssen nur noch einige Konfigurationen vorgenommen werden. Starten Sie dazu einfach Trailer manuell per Doppelklick, wahrscheinlich wird das Programm meckern, da die Pfade noch nicht gesetzt sind. Diese werden im Voreinstellungsdialog festgelegt, der nun automatisch erscheinen sollte.

Wenn Sie einen Falcon besitzen, sollten Sie hier nun das Soundsystem direkt anwählen, damit eine Ausgabe über GEMJing vermieden wird. Alle anderen Anwender legen hier den Pfad zu GEMJing fest; in der Regel wird es sich ebenfalls im Start-Ordner befinden und wird so sofort gefunden werden.

Das TAV-Format

Die Endung *.TAV steht für „Trailer Audioformat“. Das Sound-Format ist vollkommen identisch zu dem weitverbreiteten Format AVR. Der Unterschied ist nur, dass die Zitattexte und die Sprachkennung am Ende der Audioinformationen untergebracht sind. Damit müsste jeder Audioplayer klarkommen, der den Dateiheder auswertet, da dieser auf eine AVR-Datei hinweist. Player, die Dateien nur anhand ihrer Dateienennung identifizieren, können natürlich mit einer TAV-Datei nichts anfangen. Erfolgreich getestet hat der Entwickler das Format z.B. mit den Playern GEMjing von Götz Hoffart und dem Aniplayer von Didier Mequignon. □



□ Der Editor erlaubt die Eingabe von Zitaten und kurzen Filminfos – etwas für Cineasten.

Die zweite wichtige Pfadangabe betrifft die Lage des Sample-Ordnern auf der Festplatte. Mit Hilfe einer Dateiauswahlbox legen Sie hier den Weg fest. In einem Aufklappmenü lässt sich nun noch bestimmen, in welcher Sprache Samples genutzt werden sollen.

Trailer kann entweder nur das Zitat abspielen oder alternativ dazu dieses auch in einem eigenen Fenster darstellen. Wünschen Sie zusätzliche Bedienelemente in diesem Fenster, um z.B. zum nächsten Spruch zu wechseln, können Sie diese einblenden.

Wenn Sie beim ersten Neustart feststellen, dass Trailer beim Abspielen der Samples zu stottern beginnt, ist dies nicht etwa eine integrierte Rap-Funktion (it's not a feature, it's a bug!), sondern der Zugriff beim Booten blockiert das Laden des Samples. Um dies zu vermeiden, lässt sich in den Voreinstellungen einstellen, wie lange Trailer mit dem Abspielen warten soll, bis der Bootvorgang abgeschlossen ist.

Sample- und Spruchverwaltung. Zur Verwaltung der Audiozitate und Sprüche bietet Trailer einen eigenen, recht komfortablen Editor. Dieser listet alle Sprüche auf, die dem System abhängig von der gewählten Sprachvariante zur Verfügung stehen.

Darunter ist eine kleinen Piktogrammleiste angebracht, die die wichtigsten Funktionen zur Sortierung und Bearbeitung der Einträge beinhaltet. So können Zitate in einem eigenen Textfenster abgeändert oder – wenn eigene Samples hinzukommen – erfasst werden. Außerdem können Samples hier per Mausklick schnell akustisch kontrolliert werden.

Problemchen. Ein paar Probleme hatten wir dann doch. Unter MagiCMac meldete Trailer oft, dass auf den Start von GEMJing gewartet würde, obwohl dieses schon längst im System war und offensichtlich auch Sounds abspielte. Das entsprechende Alert-Fenster ließ sich jedoch nicht schließen, nur eine Terminierung von Trailer über die Applikationsleiste half. Offensichtlich startete Trailer GEMJing auch nach, wenn sich dieses automatisch beim Systemstart eingetragen hatte. Merkwürdig...

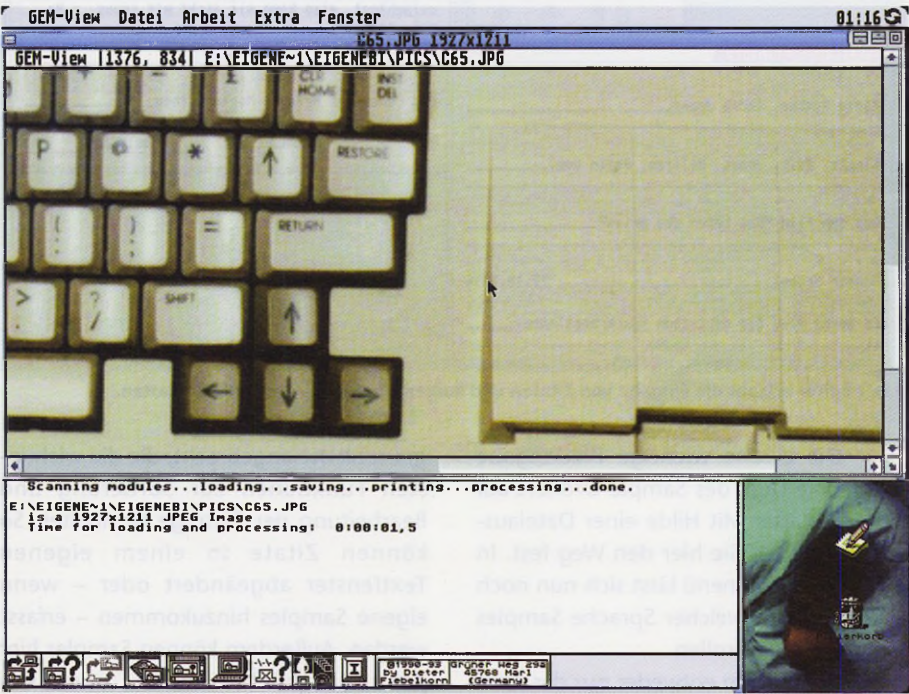
Fazit. Trailer ist eine nette Spielerei für alle Anwender, die zum Start des Systems begrüßt werden möchten, denen dafür die Installation des umfangreichen Rational Sounds zu umfangreich oder zu teuer ist. □

Fazit. Trailer ist eine nette Spielerei für alle Anwender, die zum Start des Systems begrüßt werden möchten, denen dafür die Installation des umfangreichen Rational Sounds zu umfangreich oder zu teuer ist. □

Pink Panther Produktion, Gunnar Gröbel, Freisinger Landstraße 157, D-80939 München gunnar.groebel@epost.de ppp-software.de

Art Deco

JPEGs 600% schneller laden – und das streifenfrei? Wird hier etwa ein Traum für MagiC PC-Nutzer wahr? Matthias Jaap hat sich den Grafikturbo für MagiC PC angesehen und seine Stoppuhr gezückt.



JPEG-Grafiken in Höchstgeschwindigkeit entpacken

Mit Art Deco feiert Christian „chrisker“ Krüger sein Comeback auf MagiC PC. Immerhin war er in der Vergangenheit mit verantwortlich für die nicht ganz unumstrittene alternative Dateiauswahl bzw. den CPX-Server Freedom 2 und die Systemerweiterung Liberty. Von der Namensgebung verweigert sich Art Deco somit dem Freiheitsgedanken, aber das soll schließlich kein Kriterium für die Bewertung dieses Tools sein.

Wie schon eingangs erwähnt, wurde Art Deco für MagiC PC entwickelt und läuft nicht auf anderen Emulatoren oder Atari-Systemen. Als Testrechner diente ein AMD K6-3/400 MHz mit Windows 98 und MagiC PC 6.1.

Installation. Neben Art Deco wird auch die Systemerweiterung Liberty benötigt, die wohl nicht allzu viele Anwender im AUTO-Ordner haben werden, da sie eigentlich nur von Freedom 2 genutzt wird. Liberty muss vor Art Deco gestartet werden, weshalb sich das Editieren der Datei „autoexec.bat“ empfiehlt.

Neben der Installation auf der „Atari“-Seite muss noch ein Ordner in den MagiC PC-Ordner (üblicherweise „C:\programme\magic_pc“) entpackt werden. Dieser Ordner enthält eine DLL-Datei und wird von MagiC PC mit eingebunden.

Art Deco im Geschwindigkeitstest

Getestet wurde in einer Auflösung mit 65.000 Farben.				
Datei	Größe	Pixel	mit Art Deco	ohne Art Deco
c65.jpg	238671	1927 x 1211	1.6 Sek.	31.7 Sek.
color_comp2_1.jpg	177497	640 x 480	5.2 Sek.	5.4 Sek.
tech.jpg	105512	457 x 459	4.2 Sek.	4.2 Sek.

Was tut es? Art Deco bildet das DSP-JPEG-Decoder-Interface von Brainstorm nach. Falcon-Besitzer, die mit CAB durch das Internet surfen, werden sicherlich das kleine AUTO-Ordner-Programm mit passendem OVL für CAB kennen, das für das Dekodieren von JPEGs der DSP benutzt wird. Der Falcon erreicht damit Leistungssphären, die sonst nur hochgetakteten Atari-Clones vorbehalten sind. Art Deco bildet dieses Programm nun für PCs mit Pentium nach und unterstützt dabei die Multimedia-Erweiterungen im Prozessor (MMX).

Was Art Deco nicht macht, ist eine Emulation des DSP. Es werden lediglich die Programme beschleunigt, die das Bitstream-Programm unterstützen. Die Liste ist nicht sonderlich lang: GEMView und CAB. Andere Programme werden nicht offiziell unterstützt.

Need for Speed. Um den Geschwindigkeitsunterschied zu spüren, sollte das JPEG schon groß sein. Der erste Test wurde mit einem 1927 * 1211 Pixel großen True Colour-Bild durchgeführt, das den Commodore 65 zeigt. Während das Bild ohne Art Deco 31.7 Sekunden zum Laden und Konvertieren brauchte, sind es mit Art Deco beeindruckende 1.6 Sekunden. Die kompletten Testergebnisse finden Sie in der Tabelle.

Die Testergebnisse zeigen deutlich, dass sich Art Deco erst bei großen JPEGs richtig bemerkbar macht. Bei kleinen Dateien ist kein Zeitunterschied bemerkbar und bei einigen Tests mit kleinen Dateien war Art Deco sogar geringfügig langsamer.

Eine weitere nützliche Funktion sollte nicht verschwiegen werden: Dank Art Deco kann GEMView auch progressive JPEG-Bilder laden.

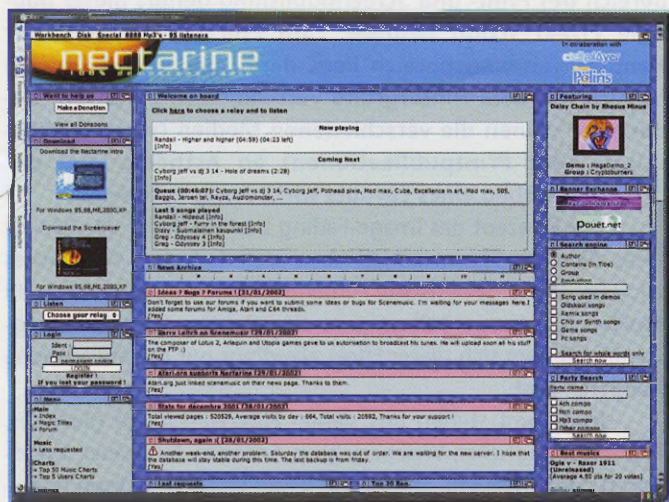
Fazit. Art Deco ist sicher ein Programm, das nicht jeder braucht. Wer sehr oft mit großen JPEG-Bildern zu tun hat, wird seine Freude an dem Tool haben. Allerdings muss dieser sich auch mit dem antiquierten GEMView zufrieden geben. Inwieweit es sinnvoll ist, längst aufgegebene Programme künstlich am Leben zu erhalten, sei dahingestellt, aber Art Deco wurde schließlich hauptsächlich für den eigenen Bedarf entwickelt.

chrisker.freeyellow.com

Atari im Netz

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

 **Nectarine**
scenemusic.net



Demo-Jäger sind eigentlich in erster Linie auf viele beeindruckende Grafiken und flippige Effekte aus. Oftmals wird übersehen, dass auch die Musik die Qualität und Atmosphäre einer Demoproduktion ganz entscheidend beeinflusst. Wer in Scene-Songs schwimmen will, der hole sich FalCAMP inklusive CAST-Modul und stelle seinen Falcon auf Empfang: Nectarine ist ein Shoutcast-Sender, der sich ganz der Musik der Scene verschrieben hat. Und so stampft, blubbert und quietscht es lustig aus den Bass-Reflexboxen am Falcon - ganz, wie man es von den vielen Demos vom ST, ST^E, TT und Falcon eben so kennt. Ergänzt wird das Angebot durch Musik aus Spielen.

Nun wollen wir hier keinen falschen Eindruck erwecken: Natürlich sendet Nectarine nicht ausschließlich Stücke aus der Atari-Welt, im Mittelpunkt steht klar der Amiga – das muss auch nicht verwundern, denn immerhin sind wohl die meisten Demos auf dem Kultrechner entstanden. Und auch das Styling der Nectarine-Webseite verrät die Liebe für den Amiga: sie ist wie eine Workbench gestaltet. Der Atari wird aber reichlich und unvoreingenommen bedacht. Je mehr Atari-Tunes bereitstehen, umso mehr werden auch gespielt. Hier ist also die Atari-Scene gefragt! Übrigens wird auch der legendäre SID-Sound des C64 gespielt.

Übrigens muss nicht einfach das vorproduzierte Radioprogramm konsumiert werden. Gezielt kann nach Titeln, Gruppe, Produktionen uvm. gesucht werden. Auch nach Partyproduktionen kann Ausschau gehalten werden. Abgerundet wird das Angebot durch aktuelle Charts und Anwenderplatzierungen.

Nectarine ist genau der richtige Anlaufpunkt für Fans von Computermusik. Die Musikstücke sind teilweise in derselben Qualität, wie man sie von Indie-Produktionen erwartet. Hörenswert! 

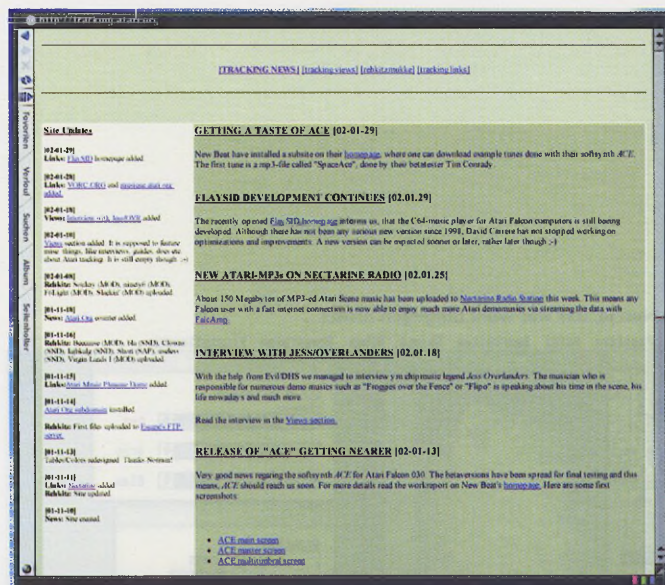
 **tracking.atari.org**
tracking.atari.org

Der Atari ist immer noch hoch angesehen von Musikern. Und endlich gibt es im Web nun eine Newsseite, die sich dem Thema „Atari und Musik“ widmet. Gepflegt wird sie von dem Scene-Mitglied 505, und so verwundert es nicht, dass das Augenmerk auch auf der Musikerzeugung direkt auf dem Atari liegt – MIDI-Programme werden also nur zweitrangig behandelt.

Das Design der Seiten ist betont schlicht gehalten. Grafische Spielereien, wie der Surfer sie sonst von vielen Scene-Seiten kennt, fehlen derzeit völlig – vielleicht ändert sich dies ja noch. Auf der anderen Seite ist tracking.atari.org auch auf kleinen Ataris schnell darstellbar.

Hauptbestandteil des Online-Dienstes ist wie erwähnt die News-Berichterstattung. Nach und nach wächst jedoch auch der redaktionelle Teil. So findet sich schon jetzt ein hochinteressantes Interview mit einem Scene-Musiker.

tracking.atari.org ist eine interessanter Anlaufpunkt für jeden Anwender, der in Sachen Musik für seinen Atari immer auf dem Laufenden bleiben möchte. Noch ist das Gesamtangebot etwas dürrig, in den nächsten Monaten wächst es aber sicherlich noch. 



Haben Sie neue Atari-Webseiten entdeckt, oder betreiben Sie eine Webseite, die wir noch nicht betrachtet haben. Dann schreiben Sie uns und nennen Sie uns die URL. Schreiben Sie an thomas@st-computer.net.

Auf neue Webseiten weist Sie auch unser topaktueller Online-Service st-computer.net hin. Schauen Sie doch mal herein!

☐ Tricks in Bildern

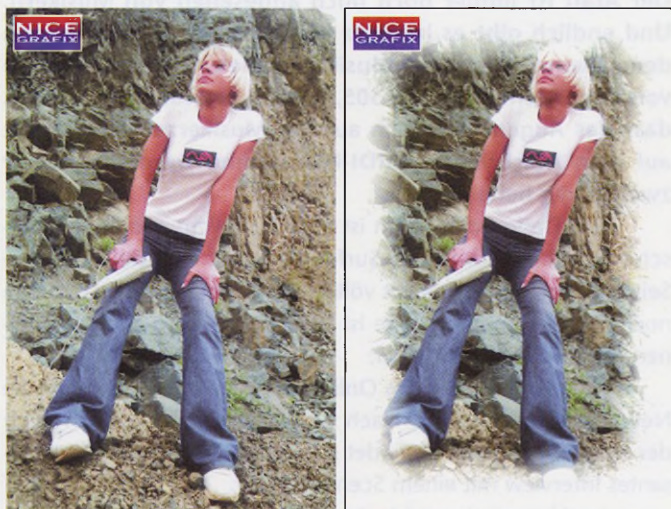
In unregelmäßigen Abständen möchten wir Sie in Zukunft in einige Tipps & Tricks rund um die Arbeit mit Grafikprogrammen auf dem Atari einweihen.

Diskette

Ausgangsgrafik zum Mitmachen des Workshops.

☐ Der Radierer als Image-Fader

Text, EBV und Screenshots: Michael Neihs



☐ Vorher...

☐ ... und nachher.

Der heutige Artikel widmet sich dem Thema Fading, also dem Ein- bzw. Ausblenden von Bildbestandteilen. Im Bereich des Print- und Screenpublishing gehört dieser hübsche Effekt schon beinahe zum Pflichtprogramm. Der Hauptanwendungsbereich liegt darin, Bilder und Objekte nahtlos mit dem Hintergrund verschmelzen zu lassen. Dadurch gewinnen die verschiedenen Medien (wie z.B. Webseiten oder Printpublikationen) an Ästhetik, und das Erscheinungsbild eines Layouts wirkt etwas verspielter.

Das Konzept des Image-Fading besteht darin, alle Ränder eines Bildobjektes innerhalb eines definierbaren Abschnittes sukzessiv in die gewünschte Hintergrundfarbe auszublenden. In Papillon (ab Version 3.0) existiert ein mächtiges Filterwerkzeug-Menü, mit dem sich dieser Effekt allerdings nur mit etwas Mühe realisieren lässt.

Insgesamt stehen uns sieben Filterwerkzeuge (Radierer, Abdunkler, Aufheller, Weichzeichner, Schärfen, Ausgrauer, Undo-Pinsel) zur Verfügung. Die Größe dieser Werkzeuge kann man – genau wie beim Aufziehen eines Blocks – völlig frei bestimmen.

Um den beschriebenen Fading-Effekt zu erzielen, verwenden wir den Radierer. Wählen Sie diesen über das entsprechende Pop-Up Feld in der erscheinenden Dialogbox des Menüpunkts „Einstellungen/Paletten/Werkzeug“ (bzw. per Doppelklick auf das Filterwerkzeug-Icon) aus. Die Wirkungsweise des Radierer lässt sich über die Kerngröße und die Deckung der RGB-Farbkanäle entscheidend steuern.

Die Deckung des RGB-Farbkanals erreichen Sie via „Einstellungen/Paletten/Deckung“. Justieren Sie alle Kanäle auf 100%. Hierdurch werden alle Farben gleichermaßen stark beeinflusst. Mit „Kerngröße“ legen Sie fest, ob die gesamte Fläche des Radiergummis oder nur ein zentral ausgerichteter Anteil maximale und konstante Intensität besitzt. Beim Radierer bedeutet maximale Intensität vollständiges Löschen, wenn für alle Farbkanäle 100% Deckung gewählt wurde. Bei kleineren Kerngrößen als 100% bedeutet dies, dass nur im Radierzentrum vollständig gelöscht wird. Außerhalb dieses Bereiches wird mit abnehmender Intensität gelöscht.

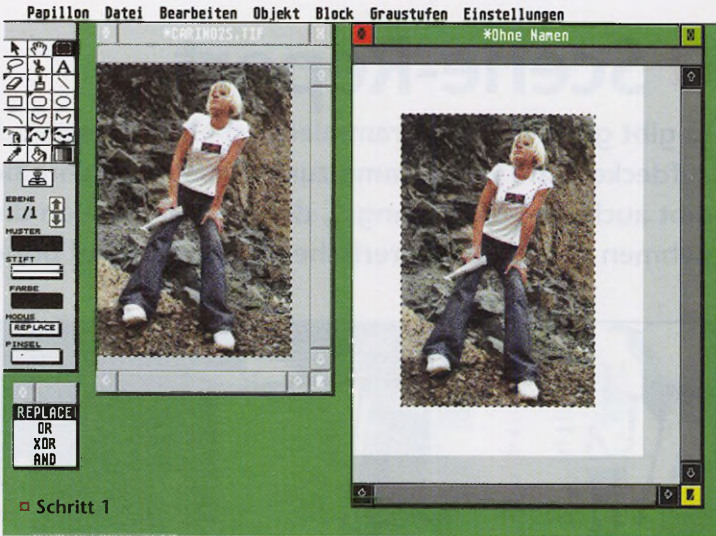
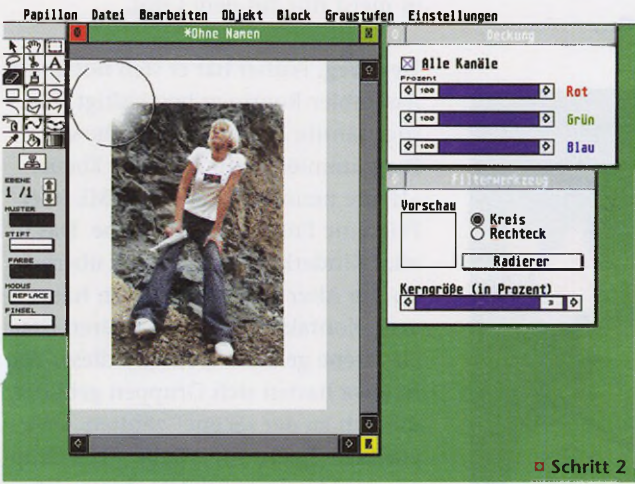
Für unseren konkreten Anwendungsfall ist dies aber leider ein Nachteil, denn wir möchten ja genau den umgekehrten Weg gehen. An dieser Stelle hätten wir uns einen Radierer mit umgekehrter Wirkungsweise (gelöscht wird also am Rand und nicht im Zentrum) gewünscht, dessen Größe exakt der Bildbe-maßung entspricht und der uns nur mit diesen wenigen Arbeitsschritten zum Ziel geführt hätte. Doch die Praxis lehrt uns eines Besseren, wie die nebenstehende Abbildungen zeigt.

Was also tun? Well, gehen Sie stattdessen folgendermaßen vor: ☐



☐ Nun ja, das war wohl hingegen nichts...

Schritt 1. Öffnen Sie das Ausgangsbild (in unserem Fall ein Bild in der Bemaßung 200 x 300 Pixel), markieren Sie das Bild komplett als Block („Bearbeiten/Alles markieren“) und kopieren Sie es mit „Bearbeiten/Block kopieren“ in den RAM-Puffer bzw. auf das Clipboard. Definieren Sie nun ein neues, größeres Bild (in unserem Fall 300 x 400 Pixel), betätigen Sie „Bearbeiten/Block einfügen“ und verschieben Sie den Inhalt an zentrale Position (linke, obere Blockecke an Position „x=50/y=50“).



Schritt 2. Definieren Sie nun einen Radierer mit den folgenden Einstellungen

- Deckung RGB: jeweils 100%
- Form: kreisförmig
- Kerngröße: 3%

Aktivieren Sie anschließend das Filterwerkzeug-Icon in der linken Werkzeugpalette (Iconleiste) und ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen von 100 x 100 Pixel auf. Ihr Radierer ist nun definiert und einsatzbereit. Er besitzt eine Kerngröße von exakt 3 x 3 Pixeln. Verschieben Sie den Radierer an Position „x=50/y=50“ und betätigen Sie einmal die linke Maustaste – der Radierer arbeitet.

Schritt 3. Bearbeiten Sie nun alle vier Seiten Ihres Bildmotivs nach folgender Methode:

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| Radiererpositionen | linke Bildseite: |
| Position 2: | x=50/y=100 |
| Position 3: | x=50/y=150 |
| Position 4: | x=50/y=200 |
| Position 5: | x=50/y=250 |
| Position 6: | x=50/y=300 |
| Position 7: | x=50/y=350 |

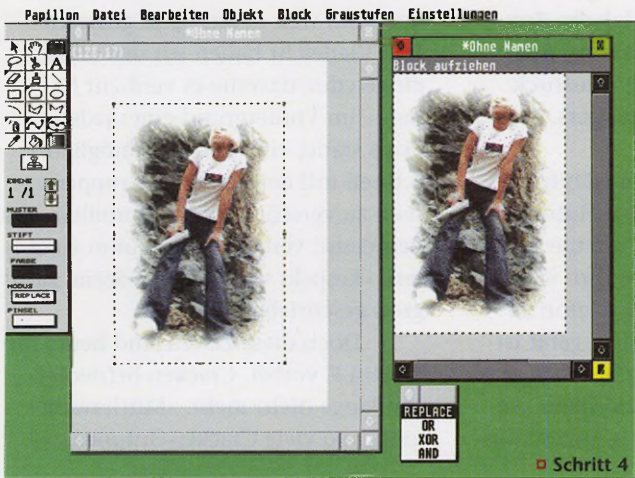
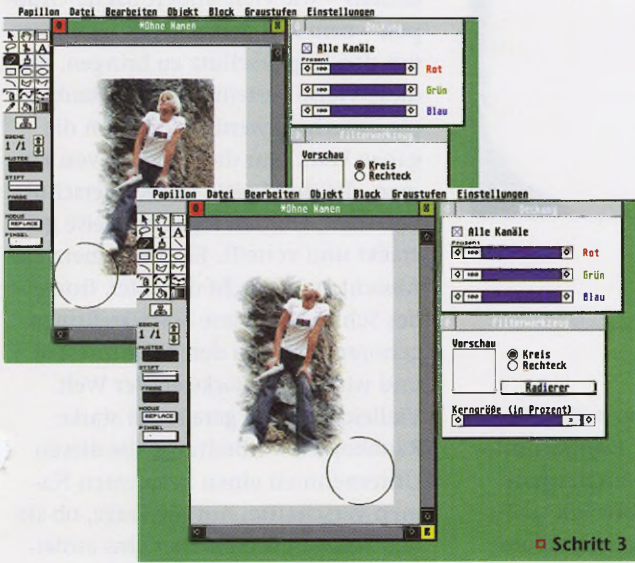
- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| Radiererpositionen | untere Bildseite: |
| Position 8: | x=100/y=350 |
| Position 9: | x=150/y=350 |
| Position 10: | x=200/y=350 |
| Position 11: | x=250/y=350 |

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| Radiererpositionen | obere Bildseite: |
| Position 12: | x=100/y=50 |
| Position 13: | x=150/y=50 |
| Position 14: | x=200/y=50 |
| Position 15: | x=250/y=50 |

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| Radiererpositionen | rechte Bildseite: |
| Position 16: | x=250/y=100 |
| Position 17: | x=250/y=150 |
| Position 18: | x=250/y=200 |
| Position 19: | x=250/y=250 |
| Position 20: | x=250/y=300 |

Schritt 4. Schneiden Sie nun Ihr Ergebnis mit den Blockfunktionen aus. Hierzu bewegen Sie die Maus an Position „x=50/y=50“ und ziehen einen Rahmen der Größe „x=200/y=300“ Pixel auf (Ihr Produkt hat exakt gleiche Relation wie das Ausgangsbild). Verwenden Sie anschließend „Bearbeiten/Als neues Bild einfügen“. Mit „Datei/Speichern unter“ bringen Sie Ihre Arbeit auf Festplatte.

Beachten Sie, dass andere Hintergrundfarben als Weiß mit Papillon auf diese Art und Weise leider nicht zu realisieren sind.



Scene-Report

Es gibt gute Virenprogrammierer, die Sicherheitslücken aufdecken und Programme zur Erforschung schreiben. Aber es gibt auch die „bösen Jungs“, die Programme von diesen Leuten nehmen und als zerstörerische Viren in Umlauf bringen...



Aus dem Leben eines Virenprogrammierers

Text: Evrim Sen

Martin F. kann sich da nicht ganz einordnen. Er will sich nicht so recht einordnen, zu den „bösen Jungs“ zu gehören, die Viren von anderen Programmierern nehmen. Das ist ihm zu anspruchslos. Er gehört tatsächlich zu denjenigen, die einen gefährlichen Virus selbst programmieren. »Dann bin ich wohl eher ein ganz Böser«, meint Martin F. höhnisch. Er ist stolz auf seinen neuen Virus, den er gerade zuende programmiert hat. »Ich wollte schon immer mal Viren programmieren, um es den Leuten mal so richtig zu zeigen«, gibt er zu. Martin F. ist ein altes Mitglied der Crackerszene, die in den 80er Jahren den Kopierschutz der Software entfernten. Mit seinen hellblonden Haaren, dem spärlichen, hellen Bartwuchs und seiner Brille macht er eher den Eindruck eines immer noch nicht erwachsen gewordenen, 18-jährigen Teenagers. »Ich bin schon 30, einer der ersten Stunde«, gibt er preis.

In seiner Wohnung hat er zwei Arbeitszimmer. Überall stehen unzählige Computer und Hardwareteile verstreut herum. Ein Server und mehrere Hubs verteilen seine Drei-Megabit-Standleitung auf seine vernetzten Rechner um die ganze Wohnung. Zwei alte Amiga 500er und einen C64 hat er noch aufbewahrt: »Die Dinger würde ich nie verkaufen.« In der gesamten Wohnung ist kein Telefon zu sehen, trotz des herrschenden Hightechs. Sein einziges Kommunikationsgerät ist sein Handy, das er ständig bei sich trägt. Mit seinem Laptop ist er auch, wenn er einmal nicht in seinem Hausbüro ist, in der Lage, sich ins Netz einzuklinken. An seinem Hauptrechner sind zwei Flachbildschirm-Monitore gleichzeitig angeschlos-

sen: »Standardausrüstung.« An weiteren Rechnern laufen irgendwelche Zahlen, die den IP-Traffic, den Fluss von Informationen im Netzwerk, anzeigen. Für eine Freundin hat er keine Zeit. Die meisten seiner Freunde kennt er meist nur aus dem Chat.

Der Weg. Früher hat er sich noch mit Assembler-Routinen beschäftigt. Die sogenannte Maschinensprache war Programmieren auf höchster Ebene. »Heute nennen sie selbst HTML oder PHP eine Programmiersprache. Das ist alles Kinderkram«, spottet er übermütig. Im Alter von zwölf Jahren hat er erste Kontakte zu der legendären Crackerszene gehabt. Während dieser Zeit in etwa hatten sich Gruppen gebildet, die sich zu der »Scene« zählten. »Wir crackten Spiele ohne Ende.« Die Gruppe, der Martin angehörte, hatte sich damals – wie viele andere Szene-Gruppen – zum Ziel gemacht, Programme um den Kopierschutz zu bringen. Auf diese Weise verteilte sich die Raubkopie innerhalb weniger Tage um die ganze Welt. Nur die Software von Firmen, die ihre Spiele mit Kopierschutz versehen, wurden logischerweise gecrackt und verteilt. Eine kommerzielle Absicht stand nicht dahinter. Ironie des Schicksals: Diese Softwarefirmen gehören heute zu den bekanntesten und wirtschaftsstärksten der Welt. Vielleicht war es gerade die starke Raubkopien-Verbreitung, die diesen Unternehmen einen bekannten Namen verschaffte. Auf die Frage, ob sie den Softwarefirmen eher eins auswichen wollten, weiß Martin keine behaftete Antwort. »Wir haben einfach gecrackt, weil es uns Spaß gemacht hat. Vielleicht haben wir uns sogar eingeredet, dass die es verdient haben.« Im Vordergrund eines jeden Crackers stand, eine Software möglichst schnell mit dem eigenen Gruppennamen zu versehen und zu verteilen, um den damit verbundenen Ruhm zu ernten. »Respekt wurde in der Szene ganz groß geschrieben.«

Doch diese Zeiten sind heute für Martin F. vorbei. Cracken befriedigt ihn lange nicht mehr. »Mittlerweile gibt es so viele Cracker-Gruppen, >>

>> da fehlt einfach der nötige Kick.« Vom Softwareberater einer renommierten Firma könnte man nur schwerlich errahnen, welches Hobby er heute pflegt, nämlich Viren schreiben. Ein Überbleibsel alter Zeit ist somit in ihm deutlich zu erkennen, denn Respekt ist etwas, was Martin heute vermisst. Das ist etwas, das ihm heute noch wichtig ist, auch wenn er dabei anonym bleibt. Wieder einmal im Mittelpunkt stehen und wissen, was man kann und dass man etwas bewegt, auch wenn man dabei aus dem Hintergrund heraus beobachtet. Ob sich Martin von seinem überaus gut bezahlten Job trennen möchte, das steht nicht zur Diskussion. Noch ist ihm das Leben zu bequem, denn »die Bezahlung stimmt.« Wenn es um die Programmierung von Viren geht, hat Martin keine bestimmten Ziele. »Ich programmiere sie einfach aus Spaß.« Eine politische Motivation steht ebenfalls nicht zur Debatte.

Wolf im Schafspelz. Wenn das Handy klingelt und der Job sich meldet, ist Martin seriös und redegewandt. Mit vertrauensvollen Instruktionen weiß er sofort um eine Lösung. »Das eine ist mein Job, das andere ist eher etwas Rumspielerei.« Dass es in Wirklichkeit eine Flucht aus seiner Unzufriedenheit ist, will Martin noch nicht richtig begreifen.

Die „Spielerei“ um Viren hat heute jedoch ernstzunehmenden Charakter. Ganze Systeme werden in Leidenschaft gezogen, Unternehmen und Einzelpersonen müssen mit Datenverlusten rechnen. Kommt das Gesetz dem Virenprogrammierer auf die Schliche, steht der Programmierer solcher Viren harten Gesetzessprechern gegenüber. Die Strafen fallen heute weitgehend härter aus als früher. Aber das sind nicht die Dinge, die Martin beunruhigen. Womöglich ist es eine Art Frust gegenüber der neuen Informationsgesellschaft. Wau Holland, der ehemalige Alterspräsident vom Chaos Computer Club, hatte bereits auf die Probleme der Informationsgesellschaft aufmerksam gemacht. Vor allem soziale Einsamkeit und fehlende Anerkennung sind Motivationsfaktoren für viele Angriffe von Hackern. Martins Lebenseinstellung scheint hier wie die Faust auf das Auge zu passen.

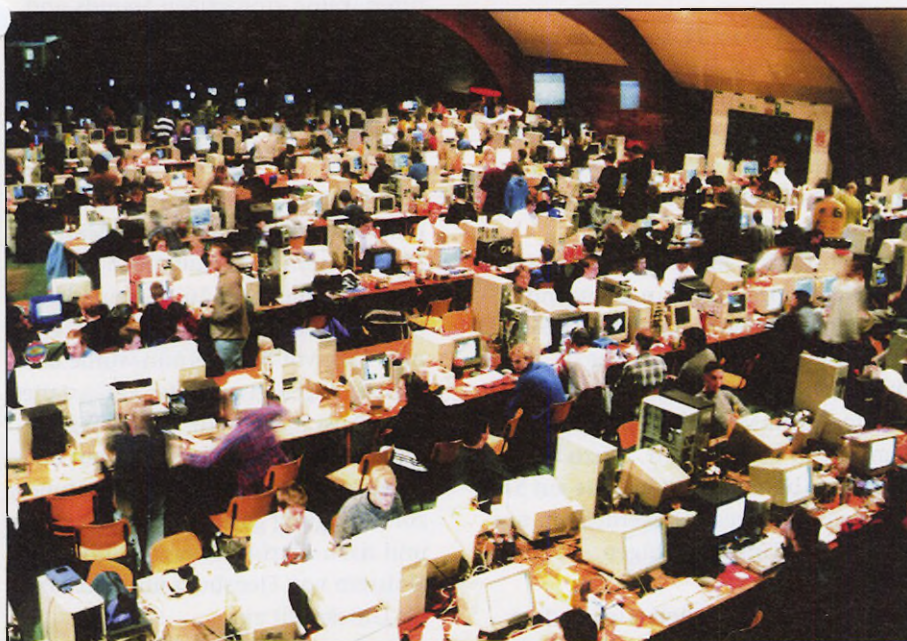
An den Gesprächen merkt man, dass Martin sich in dieser computerisierten Gesellschaft als ehemaliger Computerhacker unterfordert fühlt. Ständig muss er sich mit irgendwelchen Leuten herumstreiten, wie er selbst behauptet. »Weil die es wieder einmal nicht kapieren, wie man mit dem Ding umgeht«, schimpft er, wenn er über seine Arbeit berichtet. Regelmäßig muss er von Menschen verur-

sachte Systemfehler reparieren, fehlerhafte Systeme kontrollieren und pflegen. So, wie Martin das erzählt, ist der Job des Softwareberaters für ihn eher mit »Pflegehelfer für Datenschrott« zu umschreiben. »Damals«, sagt er etwas wehmütig, »war alles ganz anders.«

Ein Computerfreak, oder ein „Scener“, wie sich die damaligen und heutigen Szene-Mitglieder bezeichnen, fühlte sich früher als eine elitäre Person – Freaks unter sich, könnte man fast behaupten, eine Art Verein, dessen Fähigkeiten und Faszination von der übrigen Gesellschaft zwar nicht verstanden wurde, in dem man sich aber untereinander hervorragend ergänzte. »Man wurde in seiner Gruppe respektiert, weil die Mitglieder die Fähigkeiten des anderen zu schätzen wussten.« Im Vordergrund stand nicht die kriminelle Energie, sondern der Spaß und die Gesellschaft. Man crackte Spiele nicht zu kommerziellen Zwecken, sondern nur, um zu zeigen, dass man es schaffen konnte. Das war eine Art Wettrennen zwischen dem Kopierschutzprogrammierer und dem Cracker. Nicht selten kamen diese beiden Seiten zu einem Bier auf Computerparties zusammen – Cracker und Softwarehersteller an einem Tisch. Selbst nutzlose Programme wurden gecrackt.

Auch programmierte die „Scene“ keine Viren, um andere Systeme zu zerstören. Der erste Virus auf dem Amiga war der SCA Virus, der lediglich bei jeder dritten Kopie mit der Meldung »Something wonderful has happened, your Amiga is alive« (zu Deutsch: »Etwas wundervolles ist geschehen, Dein Amiga ist lebendig!«) für einen kurzen Augenblick der Verwirrung sorgte. Andere Viren sorgten dafür, dass die Systemuhr rückwärts lief oder dass merkwürdige Buchstaben quer durch den Bildschirm liefen.

Mit seinen alten Szene-Kumpels hat Martin F. keinen Kontakt mehr. Jeder scheint einen anderen Weg gegangen zu sein. »Die Szene ist tot.« Wenn Martin darüber erzählt, macht er den Eindruck eines Kämpfers, der seinen Stamm verloren hat. »Wer weiß,« sagt er nachdenklich, »eines Tages schreibe ich vielleicht mal ein Programm, das nützlich ist.« tr 



Midi-Maze-Session

Midi-Maze-Sessions sind immer noch hoch im Kurs. Unser Autor Benjamin Kirchheim hat sich unter das spielwütige Volk gemischt, um Eindrücke zu sammeln.

ebenfalls vorhanden. Mazes bestehen aus Wänden, Türen und unsichtbaren Wänden. Die Spieler werden durch Kugeln mit Smiley-Gesicht dargestellt, wobei die Farben zur Unterscheidung der Spieler variieren. In der Mitte des Bildschirms wird das 3D-Labyrinth dargestellt, in dem sich der Spieler bewegt. Hier hat man dann ein kleines Zielfernrohr, geschossen werden kann normalerweise immer nur dahin, wohin man gerade blickt. So wandert der Spieler durch das Labyrinth und schießt auf alles, was sich bewegt.

Trifft man einen Gegner, wird dieser geschwächt und man bekommt einen Punkt. Beim 3. Treffer gibt es 3 Punkte und der Gegner ist „platt“, er taucht an einer neuen Stelle im Labyrinth frisch wieder auf. Die Leben sind dabei unbegrenzt. Ist man getroffen, so erholt man sich nach einer gewissen Zeit wieder. Für jeden Punkt gibt es auch Geld. Mit dem Geld lassen sich Extra-Waffen und -Funktionen kaufen, die das Spiel versüßen und komplexer machen, so ist jede Menge Spielspaß garantiert. Im Teamplay werden Punkte gemeinsam gesammelt, jedoch muss man aufpassen, die eigenen Teampartner nicht abzuschießen. Bei Midi-Maze gilt wie bei jedem Netzwerkspiel: je mehr Rechner im Netz, desto lustiger.

Das Spiel ist insgesamt sehr einfach gehalten. Keine aufwendigen Texturen, keine großartigen Sounds und nicht tausende von Waffen. Doch gerade das macht das Spiel reizvoll. Es ist alles da, was man zum Spaß haben braucht.

Unwägbarkeiten. Nach diversen Terminschwierigkeiten fand die Midi-Maze-Session in Husum doch statt. Erst sollte diese am 26.12. sein, dann wurde sie auf den 22. vorverlegt. Wenige Tage vor dem Termin wurde die Session abgesagt, weil der Veranstalter keine Lust mehr hatte. Einen Tag vorher dann die gute Nachricht: ein neuer Veranstalter hat seine kleine Wohnung zur Verfügung gestellt. So trafen nach und nach Atari-Fans aus Schleswig-Holstein von Flensburg über Husum bis Glückstadt ein. >>



3D-Shooter einmal anders

Text und Fotos: Benjamin Kirchheim

Kurz vor Weihnachten, am 22.12.2001, fanden sich einige Atari-Fans in Husum zusammen, um in Nostalgie zu schwelgen und gemeinsam Midi-Maze zu spielen. Einige der angeblichen Atarianer outeten sich dann aber schnell als neugierige Amiga-User, die lernen wollten, wie man auf einem richtigen Computer im Netzwerk spielt.

Historie. Im Deutschen Museum in München steht ein Atari ST, und zwar nicht als „erster Computerschrott“, wie viele spotten, sondern als erster Rechner mit 3D-Shooter-Netzwerkspiel, nämlich Midi-Maze. Einst hatten ein paar Programmierer die geniale Idee, Ataris über die MIDI-Schnittstelle zu vernetzen. Zum einen bietet die MIDI-Schnittstelle eine höhere Geschwindigkeit als der serielle Port des ST (31.500 Baud versus 19.200 Baud), zum anderen hat die MIDI-Schnittstelle 16 Kanäle, somit sind 16 Spieler möglich.

Dazu werden die Ataris einfach mit 2-poligen Kabeln mit DIN-Steckern in einem Ring vernetzt. So sind 2 bis 16 Ataris im Netz möglich, wenn genügend Computer und Kabel vorhanden sind. Gespielt wird im Allgemeinen die Version II von Midi-Maze, die besser als die 1er-Version ist. Es gibt auch Midi-Maze III, diese Version wurde jedoch nie fertiggestellt und hat noch zahlreiche Bugs. Im Internet findet man verschiedene, gepatchte Versionen von Midi-Maze II. Gepatched wurde jedoch nur, damit das Kultspiel auf dem Falcon und TT läuft, hinzu kommen bei einigen Patches Sample-Abspielroutinen für bessere Soundeffekte auf ST^E, TT und Falcon. Midi-Maze kann nur auf originalen Ataris gespielt werden, da nur diese über die MIDI-Schnittstellen mit empfindlichem Timing verfügen.

Das Spiel. Midi-Maze läuft in der Grafikauflösung ST-Low. Gespielt wird in dem sogenannten Maze, einer Art Labyrinth, wovon es verschiedene gibt. Ein Editor ist

>> **Hindernisse.** Ein Sammler brachte 8 Atari STs, ST^Es, MEGA/ST^Es und TTs mit, ein anderer seinen Falcon. Von den 8 Ataris wollten jedoch nicht alle so recht laufen. In einem großen Chaos wurden die Rechner nach und nach aufgebaut und getestet, wobei ein zu schwach dimensionierter Tapeziertisch in die Brüche ging, die darauf positionierten Ataris haben es zum Glück mitsamt den Monitoren überlebt. Letztendlich liefen 5 der 8 Ataris sowie der Falcon nach einigen Umsteck- und Lötarbeiten. Die 6 Rechner wurden vernetzt, und es konnte losgehen.

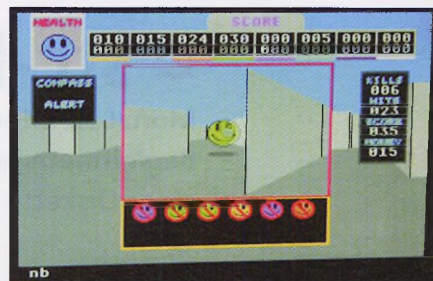
Man hörte jedoch während der ganzen Session hier und da Flüche, denn einige Joysticks zeigten Altersschwächen und funktionierten manchmal nicht richtig. So wurde so mancher unverhofft zum leichten Ziel.

Die Party. Die Aufbauarbeiten dauerten bis spät abends, leider kamen nicht alle Leute, die vorher zugesagt hatten. So teilten sich 12 Leute und 6 Ataris einen 20 qm großen Raum, in dem sogar ein RGB-Beamer installiert ist, der zweite Raum blieb ungenutzt. Vor Beginn der eigentlichen Spiele wurde zur Einstimmung ein Video einer Session von vor 10 Jahren abgespielt – natürlich mittels Beamer. Tatsächlich erkannte man einige der

Teilnehmer wieder, nur sind sie inzwischen älter und „umfangreicher“ geworden.

Nun ging es endlich los. Die Regeln wurden erklärt, Disketten verteilt und Zettel mit den wichtigen Tastaturkommandos für Zusatzfunktionen und Waffen ausgehändigt. Mittels einiger Übungsspiele wurden die neuen Spieler eingewöhnt. Midi-Maze ist nicht schwer zu spielen, nur das Gewinnen ist nicht einfach. So zeigte sich schnell, wo die Profis und wo die Anfänger saßen, besonders die einzige Frau hatte es schwer, sich gegen die Männerübermacht zu behaupten. Einer der Anfänger entpuppte sich aber als sehr begabt und hatte schnell einige Spiele gewonnen sowie Höchstpunktzahlen erzielt – ein Naturtalent eben.

Dann wurden Turniere gespielt. Die Spieler wurden auf Zettel aufgeschrieben und in einer Tabelle die erzielten Punkte sowie gewonnenen Spiele notiert (gewonnen hatte immer derjenige, der zuerst eine gewisse Geldsumme zusammengespart hatte). So sollte neben dem „Winner des Abends“ (die meisten gewonnen Spiele) auch derjenige gekürt werden, der die beste Durchschnittspunktzahl erreicht hatte. Fortan hörte man Flüche und Dro-



>> Ein Kultspiel ganz ohne Render-Engine und Bombast-Sound: Midi-Maze auf dem Atari.

hungen durch das kleine Zimmer hallen. Besonders oft fielen Ausdrücke wie «Ich mach dich platt!» oder «Asche!». Mangels ausreichender Rechnerplätze setzten einige Spieler ab und zu aus – aber die Pausen taten gut, besonders den Rauchern.

Nach einigen Einzeltournieren wurden 5 Zweierteams gebildet, die gegeneinander spielen sollten. Auch hier war geplant, ein Gewinnerteam zu küren. Die Turnierspiele erwiesen sich als besonders lang andauernd, es ging hart an die Grenze zu Krämpfen in den Händen, die den Joystick hielten, aber der Spaß war hier am größten. Schnell galten einige Rechner als besser, weil gerade hier immer Gewinner saßen. Das war jedoch purer Zufall, an den gleichen Rechnern erzielten anschließend andere Personen Minusrekorde und fanden überhaupt nicht ins Spiel. Es lag eher daran, ob gerade ein erfahrener Spieler am Rechner saß oder einem anderen wertvolle Tipps gab.

Fazit. Wie bei allen Partys gab es Bier, Cola, Salate, Chips und Schokolade zur Stärkung der Spieler. So wurde bis morgens um 5 Uhr Midi-Maze gespielt, Bier getrunken und mehr oder weniger philosophisch und weltpolitisch diskutiert. Leider waren dann alle so müde, dass es letztendlich keine Siegerehrung gab. Machte nichts, alle hatten ihren Spaß.

Bis zum nächsten Jahr, in dem wieder eine Session stattfinden soll, dann mit mehr funktionierenden Ataris und mehr Spielern für noch mehr Spaß!

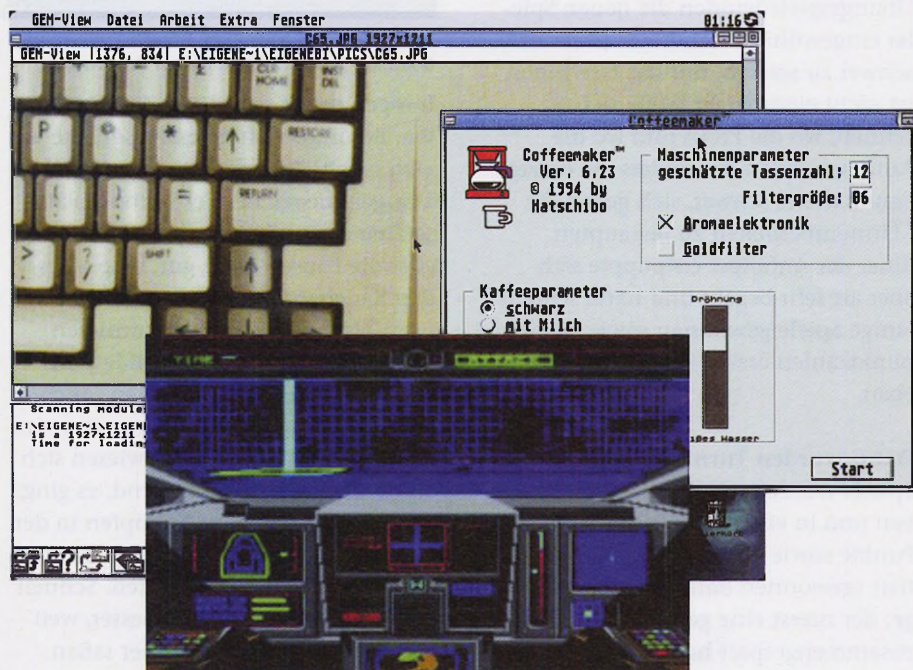
Midi-Maze im Internet:
midimaze.atari.org
midimaze.de

>> Eine spaßbegabte Runde hatte sich in Husum gefunden, um Midi-Maze zu spielen.



□ 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.

□ ArtDeco

ArtDeco ist eine Systemerweiterung für die Atari-Emulation MagiC PC, die das Falcon DSP/JPEG-Decoder-Interface von Brainstorm nachbildet. JPEG-Grafiken werden dabei nativ auf einem Pentium-Prozessor dekodiert. Programme wie GEM-View, die das DSP-Interface nutzen, kommen dadurch in den Genuss einer erheblichen Beschleunigung des Dekomprimierungsvorgangs (ca. 600%! Die beiliegende Version 0.2 des kleinen Tools arbeitet auch problemlos mit dem JPEG-Overlay für CAB von Dieter Fiebelkorn zusammen. Dadurch werden Webseiten mit JPEG-Inhalten wesentlich schneller dargestellt.

Die zum Betrieb nötige Systemerweiterung Liberty liegt ebenfalls auf unserer Diskette.

ArtDeco ist Fairware. Wenn Sie es also regelmäßig einsetzen, sollten Sie dem Entwickler einen kleinen Betrag zukommen lassen.

□ Coffeemaker

Wer sagt, dass ein Atari kein Kaffee kochen könnte? dieses kleine Gangprogramm von Matthias Jaap beweist das Gegenteil.

□ Win98

Win98 ist ein weiteres Spaßprogramm aus dem Hause Jaap. einfach starten und schmunzeln! Der Source-Code für die Programmiersprachen GFA-BASIC und C liegt bei.

□ Cyberdrome

Cyberdrome ist ein 1st-Person-3D-Cyberspace-Simulator und -Spiel für Atari-Computer, das durch beeindruckende Grafiken glänzt und erstmal 1992 kommerziell veröffentlicht wurde. Rhea-fx gab die neue Version 1.2 nun als Shareware frei.

Cyberdrome versetzt Sie in das Innere eines Computers, der durch ein verrückt gewordenes Supervisor-Programm kontrolliert wird. Das Besondere: Zwei Spieler können per Direktverbindung oder via Modemverbindung miteinander oder gegeneinander spielen.

Cyberdrome läuft auf Atari ST, ST^E, TT und Falcon sowie ein Colormonitor. Vorausgesetzt werden 1 MByte RAM.

□ Keytab 07

Martin Elsässer hat die Version 07 der Systemerweiterung Keytab vorgestellt. Keytab stellt Routinen zur Umwandlung gängiger Zeichensatz-Tabellen zur Verfügung. Beim Im- und Export von Dateien unterschiedlicher Betriebssysteme gibt es bekanntlich immer wieder Probleme bei der Umwandlung von Zeichen, besonders bei der Erkennung von Umlauten.

Die neue Version vervollständigt die Zeichensatz-Tabellen.

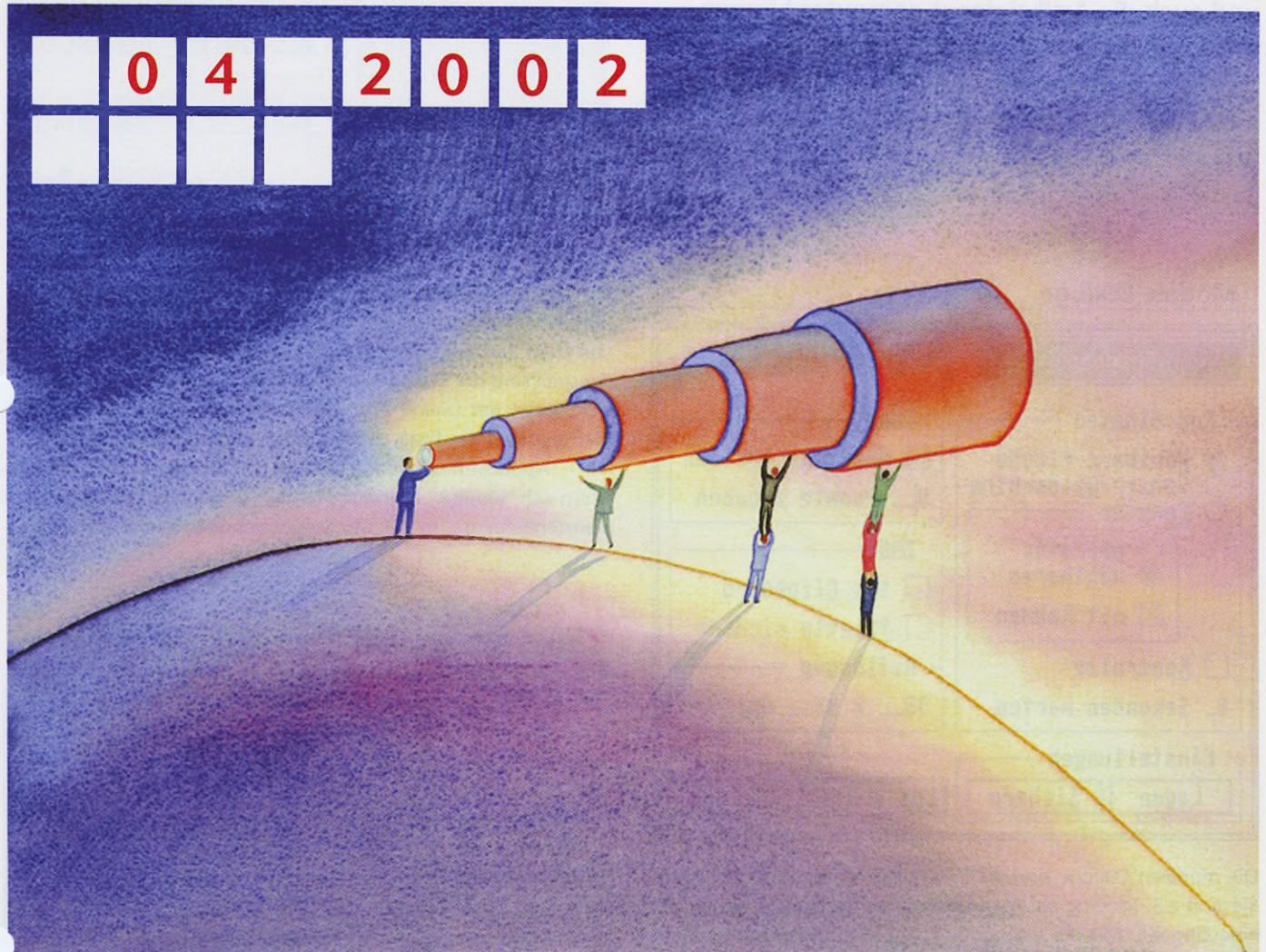
Keytab ist frei verfügbar und kann ohne Einschränkungen eingesetzt werden. □

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von EUR 5.- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur EUR 25.- pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. □

Ausblick

Die st-computer im April 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. 

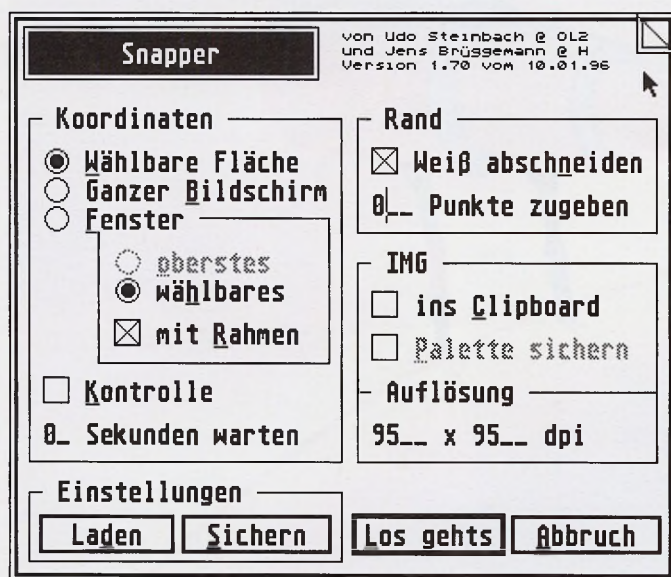
Reichlich Software für den Atari

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. 

□ Apropos...

Computer-Magazine sind voller Fachbegriffe und auch die Artikel der st-computer können nicht auf diese verzichten. Auf vielfachen Wunsch werden wir von nun an regelmäßig einige Begriffe aus der Atari-Welt näher erläutern.

□ Modale Dialoge



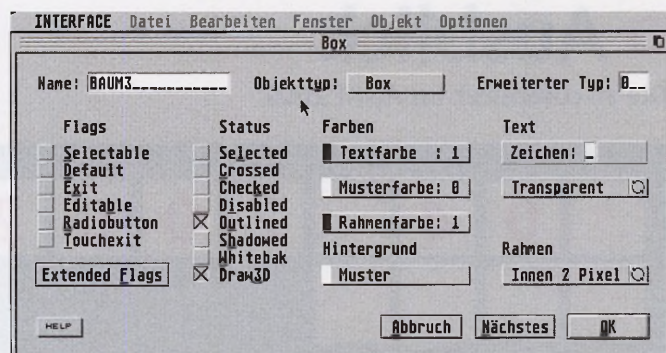
Die modalen Dialoge sind die älteste Dialogform auf dem Atari. Sie sind z.B. im Original-Atari-Desktop zu finden und verlangen eine Eingabe. Mit der Verbreitung von Multitasking-Betriebssystemen wie MagiC und N.AES wurden diese Dialoge unbeliebter. Der Grund: modale Dialoge sperren die Bildschirmausgabe für andere Programme und stoppen das Multitasking. Ein weiterer Nachteil ist ihre Inflexibilität, denn sie können nicht vom Benutzer an einer beliebigen Stelle des Bildes platziert werden.

Diesem letzten Nachteil wurde mit den FlyDials begegnet – modale Dialoge wurden mit einem „Eselsohr“ rechts oben ausgestattet, über das der Dialog beliebig positionierbar war.

Modale Dialoge können ohne großen Aufwand über das Betriebssystem dargestellt werden. □

□ Applikationsmodale Dialoge

Jeder modale Dialog ist grundsätzlich auch applikationsmodal. Applikationsmodal bedeutet, dass während der Darstellung des Dialogs die anderen Funktionen der Anwendung (z.B. die Menüeinträge) gesperrt werden. Der Dialog muss also erst verlassen werden, um mit dem Programm weiterzuarbeiten. Der Zusatz „Applikation“ bedeutet aber, dass der Dialog nur seine



eigene Anwendung sperrt. Andere Anwendungen könnten ungehindert weiterarbeiten.

Applikationsmodale Dialoge werden häufig verwendet, um zu verhindern, dass der Benutzer, während der Dialog noch auf dem Bildschirm ist, mit dem Programm weiterarbeitet. Ein Beispiel sind die Dialoge von Interface: Wird ein Objekt bearbeitet, sperrt der Dialog die Menüleiste, um zu verhindern, dass der Benutzer das Programm verlässt oder die Datei schließt.

Applikationsmodale Dialoge sehen den normalen Fenstern sehr ähnlich, allerdings fehlen für gewöhnlich bestimmte Fensterelemente, so z.B. das Schließen- oder Minimieren-Feld. □

□ Nicht-modale oder nonmodale Dialoge

Die nicht-modalen Dialoge sind die flexibelsten Dialoge. Sie liegen wie die applikationsmodalen Dialoge in Fenstern und sperren nicht das Multitasking. Der Unterschied ist, dass alle Programmfunktionen der

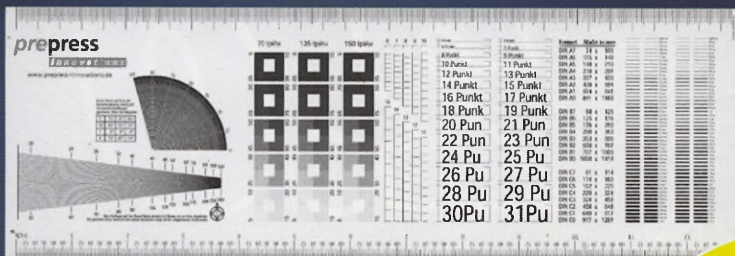


Anwendung weiterhin benutzbar sind. Wer eine hohe Auflösung benutzt, kann die nicht-modalen Dialoge auf dem Bildschirm lassen und sich so die Benutzeroberfläche individuell zusammenstellen. Den einzigen Nachteil dieser Dialogform bekommen weniger die Anwender als die Programmierer zu spüren: sie sind aufwändiger in der Verwaltung. Um die Handhabung zu vereinfachen, verwenden sie häufig GEM-Libraries. □

□ GEM-Libraries

GEM-Libraries sind Sammlung von ProgrammROUTINEN, die zusätzliche Funktionen für die Benutzeroberfläche des Programms (z.B. Dialoge in Fenstern) zur Verfügung stellen. Bekannte GEM-Libraries sind cflib, EnhancedGEM und WinDom. □

Für Grafiker ...



16,95

Typo- und Lithometer

Kombination aus Typometer und Lithometer. Lieferung im weißen Geschenkkarton mit ausführlicher Gebrauchsanweisung.

1. Typometer:

Das unverzichtbare Hilfsmittel bei typografischer Maßarbeit, z.B. beim „Nachbauen“ von Prospekten, Briefbögen und Formularen.

- Umrechnung METER-PICA-DIDOT
- Winkelmesser
- Kreis- und Radiusmesser
- Versalhöhenmesser bis 360 pt.
- Durchschussmesser
- Liniemesser in pt. und mm
- DIN Papiermaße
- Lineal in mm und Inch

2. Lithometer:

Das ideale Kontroll- und Analysegerät nicht nur für Lithografen. Direktes Bestimmen der Rasterweite und des Rasterwinkels durch Interferenzmuster oder

- Rasterweitenmesser von 50 - 300 lpi
- Rasterwinkelmesser
- Grauwertemuster von 5 bis 100 % in 5er-Schritten und in folgenden Rasterweiten: 50, 60, 70, 80, 90, 105, 120, 135, 150, 175 lpi
- Lineal in mm und Inch

Art. Nr. DT2000



Fadenzähler 25 x 25 8fach Microscala Deluxe

Fadenzähler verchromt, ein Glanzstück für jeden, der auf höchste Verarbeitungsqualität bei seiner professionellen Arbeit Wert legt.

Messing verchromt mit in Mineralglas eingelassener Mikroskala - Einteilung 0,01 mm. 25 x 25 Doppellinse, 8facher Vergrößerungsfaktor. Lieferung im Etui!

Art. Nr. DT2001

69,95



DCS Book HKS/RAL

Ein überzeugendes Hilfsmittel

- alle HKS K Farbtöne in 10 %-Schritten, gedruckt auf Kunstdruckpapier
- alle HKS N Farbtöne in 10 %-Schritten gedruckt auf Natur-/Offsetpapier
- alle HKS Z Farbtöne in 10 %-Schritten gedruckt auf Zeitungspapier
- alle RAL-Farben gedruckt auf Kunstdruckpapier
- alle Tafeln im praktischen und übersichtlichen Großformat 380 x 330 mm

Art. Nr. DT2002

27,80



79,95

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

Sämtliche Produkte erhalten Sie bei uns gegen Nachnahme, Lastschriften-Einzug oder per Kreditkarten-Zahlung (Mastercard/Visacard).

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR
Zuschlag für sperrige Güter (Computersysteme)	5 EUR

Auslandssendungen

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte	
bzw. Vorab-Überweisung nach Rechnungsstellung	10 EUR
Zuschlag für sperrige Güter (Computersysteme)	10 EUR

Alle 5 HKS-Farbächer im Paket

Das Survival-Kit für jeden Grafiker

Auf jeder Seite ist eine Farbe sowohl als Vollton als auch aufgerastert mit 55% und 30% dargestellt. Die Perforierung erlaubt das Abtrennen von insgesamt 6 Einzelfarbchips im Format 27 x 66 mm.

Fächer:

1. HKS Farbächer Kunstdruckpapier
2. HKS Farbächer Kunstdruckpapier, gerastert (Raster von 10-100%, + 10-30% schwarz)
3. HKS Farbächer Zeitungspapier
4. HKS Farbächer Natur/Offsetpapier
5. HKS Farbächer Endlospapier

Art. Nr. DT2003

falkemedia

Tel. +49 (431) 200 - 766 0 • Fax +49 (431) 20 99 035 • E-Mail: shop@falkemedia.de
An der Holsatiamühle 1 • 24149 Kiel • Germany • <http://shop.falkemedia.de>

N.AES

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

2.0

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

PC-Version 169,-
(incl. ST Emulator)

**Rational
Sounds 2**

(GEM-konformes System-Soundtool
für alle ATARIs,
N.AES, N.AES PC,
Magic/Magic 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...