

— atari-computing heute —

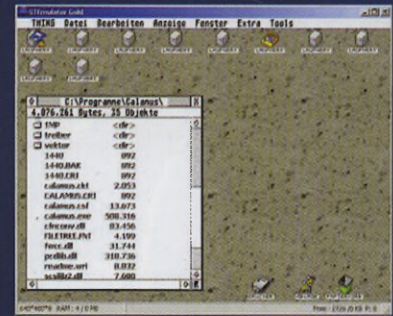
st-computer

Ausgabe 05-2002
st-computer.net

Wir sind das Projekt ColdFire!



ALLES, WIRKLICH ALLES ÜBER DAS COLD-FIRE-PROJEKT • ENTERTAINMENT-SPECIAL
POWER-DESKTOP AUS FRANKREICH: DIRECT IM PREVIEW • NEUES AUS DER MINT-WELT



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 auslängte, 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).

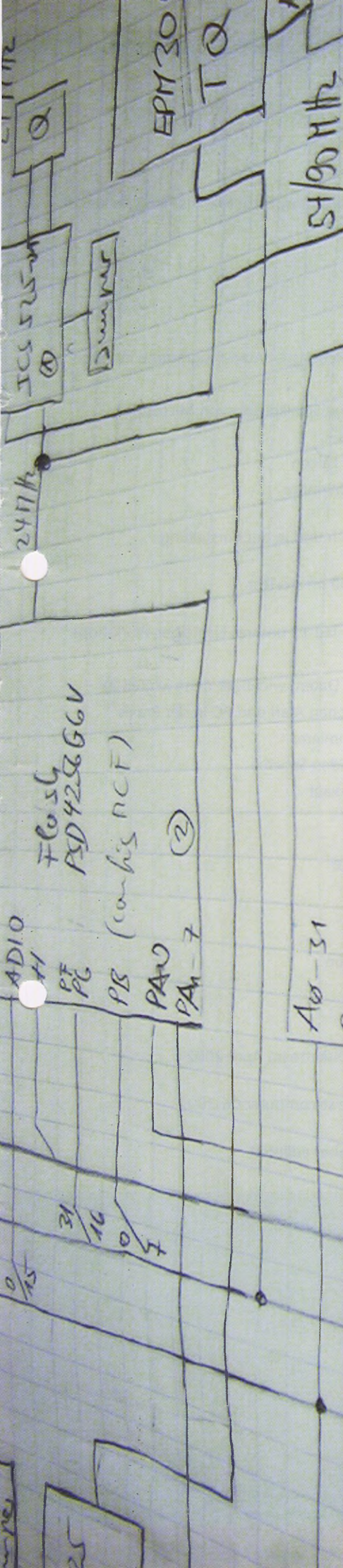
Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR

Auslandssendungen

Versand ins Ausland nur gegen Kreditkarte bzw. Vorab-Überweisung <u>nach Rechnungsstellung</u>	10 EUR
---	--------

STEmulator 1.68

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



Atari-Fans des Monats

Erkan und Stefan

«Fetten Respect an alle mörderscharfen Bunnies und alle Checker, die wo jetzt halt grade vor Atari sitzen tun!»

Erkan und Stefan senden direkt von ihrer Studio-Garage piratenmäßig «aus da Hood und für die Hood». headnut.tv presst euch konkret die Informationen, die was ihr wirklich braucht: Fett hochrangige Gesprächspartner aus der Welt des Wissens, da Teschnik und von Philosophie stehen Erkan und Stefan in brontal intimen Interviews Rede und Antwort. Ebenso krass nachgefragt und kompetent recherchiert («der Heiko hat gesagt...») wird, wenn sich E-Power und S-Doggg unter der Überschrift «Bir, Icki, Ütsch» (türkisch: eins, zwei, drei) vor Ort begeben und abchecken wie z.B. Atomstrom produziert wird oder halt Turnschuhe. Nichts entgeht den beiden Powerbrains – der intellektuelle headnut ins Stammhirn is garantiert.

Konkret krass auch der Atari, der wo brontal für das fette Erkan und Stefan-Game auf dem Tisch rumstehn tut. Weil zum Beispiel von ST oda so ham wir halt fett keine Ahnung, aber wir finden's halt trotzdem brontal cool. Atari legt halt Eure Monitore tiefer als jeder 3er BMW, krass nach dem Motto: Bildung, Döner und korrekt Titten. Doppelschwör.

Gruß, Erkan und Stefan

Bist du coole Sau, schaust du headnut.tv!! Die krasseste Show der Welt ab 25. Februar immer Montag um 23.15 Uhr auf PröSüben. 





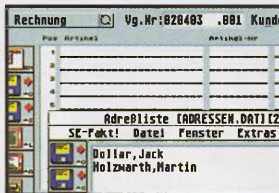
06



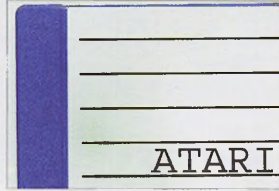
13



16



28



36

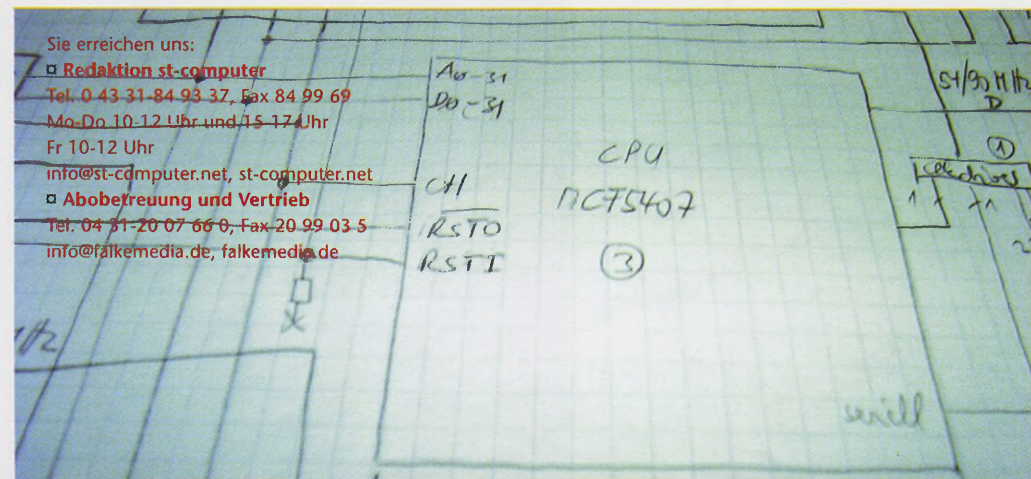


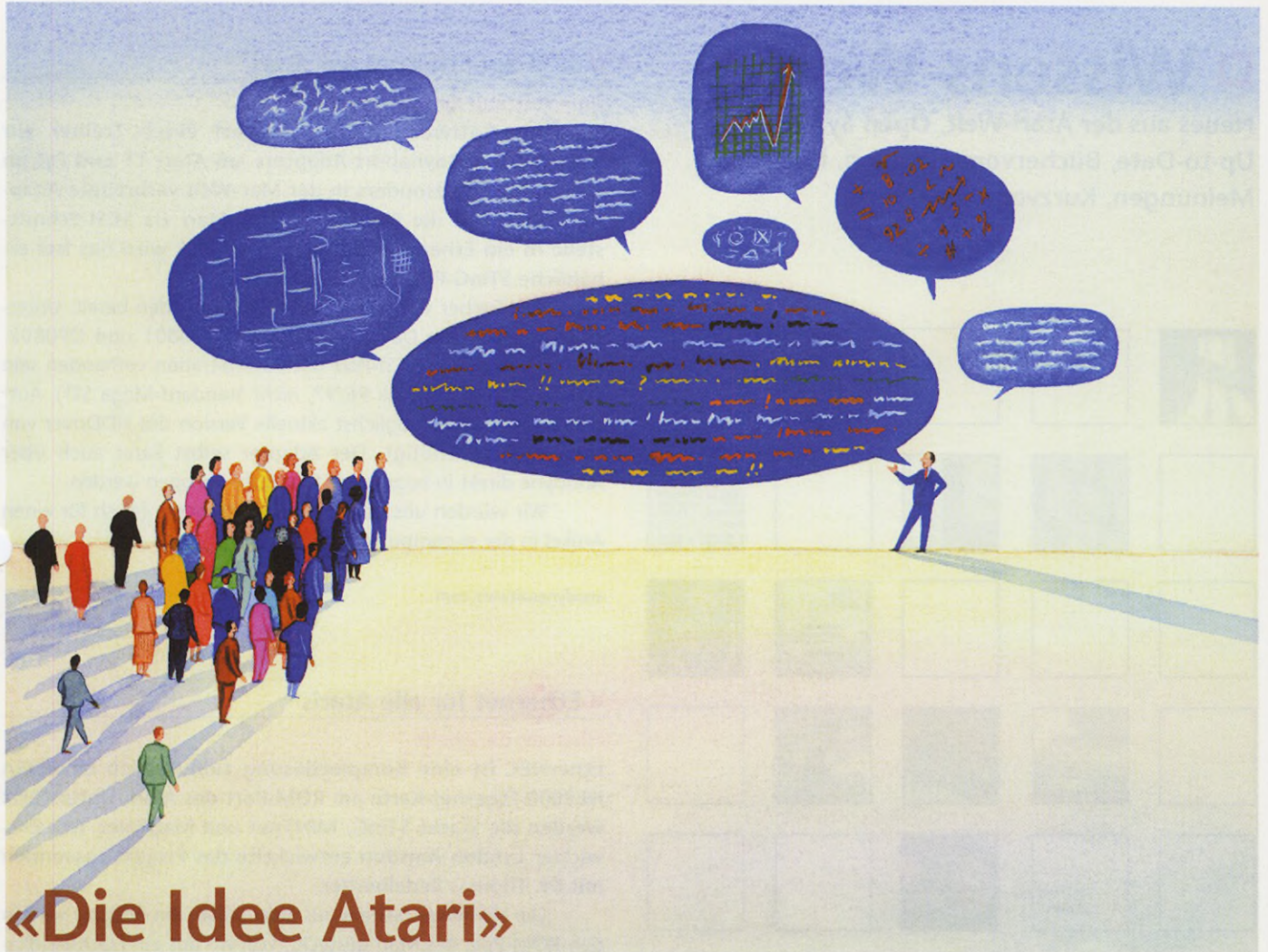
44



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications, Foto: Markus Fichtenbauer
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Erkan & Stefan
- 05 **Editorial** Die Idee Atari
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 07 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 05-1992
- 09 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge
- 10 **X-Box** Ein Blick über den Tellerrand auf die neue Spielkonsole von Microsoft
- 12 **Arctic Moves** Es tut sich etwas im ewigen Eis
- 13 **Mem** Gehirnschmalz-Training auf ST, ST^E und Falcon
- 14 **Four-F** Der Fruitman kämpft sich durch die Labyrinth
- 16 **ColdFire-Talk** Das ColdFire-Team im Gespräch und in der Vorstellung
- 28 **Fakturierung auf dem Atari** SE-Fakt 2000 im stc-Test
- 30 **Webprogrammierung auf dem Atari** Teil 12 unseres Einsteiger-Workshops
- 32 **Impressum** Das ist die st-computer
- 33 **Kryptographie & Atari** Verschlüsseln von Daten, wichtiger denn je (Teil 2)
- 36 **PC <=> Atari <=> PC** Datenaustausch zwischen Atari und PC in der Praxis
- 38 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 40 **stCD 05-2002** Wieder viel Neues auf der runden Scheibe
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 44 **Direct** Ein neues Gesicht für den Atari
- 48 **SysInfo 5.0** Dem Atari auf die Finger geschaut
- 51 **Atari Online** Surftipps für Atari-Anwender
- 52 **Tricks in Bildern** Bildbearbeitung mit Papillon
- 54 **Scene-Report** Disk-Mags für ST und Falcon
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im April 2002
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 06-2002
- 58 **Auf den Punkt gebracht** Atari-Begriffe näher erläutert





✠ Die st-computer ist zum besten Atari-Magazin des Jahres gewählt worden

Wir wissen, dass die st-computer in den letzten Jahren nicht unbedingt immer den besten Ruf genossen hat. Wir wissen auch, dass die Übernahme der Zeitschrift vor über zwei Jahren durch unser Team nicht vom ersten Tag an alle Probleme beseitigt hat und dass wir Schritt für Schritt unseren Weg gehen mussten. Und wir wissen, dass es immer noch viele Dinge gibt, die wir verbessern können. Umso schöner ist dabei jedoch, wenn unser Weg bestätigt wird. Und genau diese Würdigung wurde uns im April durch die Leser des internationalen Online-Dienstes MyAtari gewährt: Die st-computer wurde zum besten Atari-Magazin des Jahres gewählt.

Natürlich ist auch international der Markt der Atari-Zeitschriften nicht mehr so groß wie z.B. noch vor 10 Jahren. Gleichzeitig sind aber durch das Internet einige Disk- und Online-Magazine so stark und qualitativ hochwertig geworden, dass sie durchaus als gleichbedeutende Anbieter angesehen werden können. Dass wir uns trotzdem endlich wieder zu einem gern gelesenen Medium entwickelt haben, macht uns natürlich umso glücklicher. Unser Respekt gilt all den Machern und Entwicklern, die immer noch diesen Markt zu etwas ganz besonderem machen, die unbezahlt Stunde und Stunde vor dem Atari verbringen, um Programme zu entwickeln, Fehler auszumerzen um noch mehr aus unserem heißgeliebten System herauszuholen - und das oftmals nur für Anerkennung und Dankbarkeit.

Wenn wir auch das Gute um uns herum wahrnehmen und wertschätzen, so wird doch niemals irgendein Computer je wieder so einen festen Platz in unseren Herzen einnehmen wie der Atari. Nie wieder wird uns etwas wieder dermaßen begeistern, nie wieder etwas so sehr den Atem rauben, nie wieder etwas nächtelang an den Monitor bannen wie der Atari. Es ist egal, ob die Welt um uns herum dafür Respekt zollt oder nicht - wir wissen, was wir hatten, haben und haben werden, und das wird uns nie mehr jemand nehmen.

Der Atari hat uns geprägt. Wir haben erlebt, was ein guter Computer ist. Wir lassen uns ein schlechteres System daher nicht einfach schön reden. Wir werden nicht akzeptieren, wenn eine Lösung nicht unkompliziert erreicht werden kann. Wir werden nicht akzeptieren, dass heutige Systeme minutenlang zum Booten brauchen. Wir werden uns nicht mit der langweiligen PC-Meterware von der Stange zufriedengeben. Der Atari hat unsere Idee von einem Computer geformt. Diese Idee ist Atari. Sie lebt weiter, mit oder ohne Atari-Hardware. Und durch unser Verlangen wird diese Idee auch in Zukunft den Markt prägen - egal, ob diese Zukunft für uns Atari heißt oder nicht.

□ Einkommenssteuer 2001

Update der Steuer-Berechnung

Olufs Software bietet ab sofort das Update auf die Version 2001 des Programms Einkommenssteuer für den Atari an. Es ist an alle gesetzlichen Neuerungen angepasst - und das waren viele!

The screenshot shows a software window titled 'Einkommenssteuer 2001' with a menu bar (Datei, Eingabe, C:\EST96\DATEN.EST\NAMELOS.S96, Format, Hilfe) and a toolbar (Mantelbogen/Grunddaten, << P1, Grunddaten, >> P10, SUCHEN, HILFE). The main area is divided into two columns for 'Ehemann/Stpf1' and 'Ehefrau'. Fields include Name, Vorname, Finanzamt, Steuernummer, Geburtsdatum, Religion, Beruf, Strasse, HausNr, PLZ, Ort, Familienstand, and Veranlagungsform. The 'Ehemann' section is filled with data: Name Mustermann, Vorname Gerhard, Finanzamt Bonn, Steuernummer 123/456/7890, Geburtsdatum 17.06.52, Religion ev, Beruf Maler, Strasse Kyffhäuserstr. 31, HausNr 53111 Bonn, PLZ 53111 Bonn. The 'Ehefrau' section is partially filled: Name Meyer-Mustermann, Vorname Giesela, Geburtsdatum 01.03.58, Religion rk, Beruf Hausfrau. At the bottom, 'Familienstand' is 'Verheiratet' and 'seit dem' is '17.06.86'. 'Veranlagungsform' has 'ZusammenVA' and 'Gütergemeinschaft' selected.

Mit Einkommensteuer 2001 wird Ihr Computer zum (fast) vollwertigen Steuerberater und führt Sie sicher und intuitiv durch die Steuererklärung: Einkommensteuer 2001 überprüft Ihre Angaben zur Steuererklärung, stellt alle Belege zusammen, findet Fehler oder „ungünstige“ Konstellationen, weist Sie auf Steuertips hin und füllt die amtlichen Finanzamtsformulare aus.

Einkommensteuer 2001 enthält außerdem eine vollständige Haushaltsbuchführung. Es können 999 Konten frei belegt und ausgewertet werden. Der Clou: das Programm erkennt automatisch, ob ein Eintrag steuerlich relevant ist. Dieser Eintrag wird selbständig bei der Steuererklärung verwendet. So können Sie das Jahr über die Haushaltsbuchführung benutzen und erledigen damit gleichzeitig einen Teil der am Jahresende anfallenden Steuererklärung.

Die Preise liegen bei EUR 20.- für das Update per Briefpost und EUR 18.- per Download. Handbuch und Versand kosten extra. Unterstützt wird jeder Atari mit mindestens 1 MByte Speicher und Festplatte. □

Olufs Software, Bachstraße 70, D-53859 Niederkassel
Fax 0 22 08-4815
uwe@olufs.de
olufs.com/atari.shtml

□ Neuer Calamus-Treiber

WMF-/EMF-Modul

Der WMF-/EMF-Import-/Export-Treiber für Calamus SL2002 bietet Zugriff auf riesige Bibliotheken von WMF- und EMF-Grafiken aus aller Welt zum Import in Ihre Calamus-Dokumente. Viele dieser Grafiken sind sehr komplex und durch ihren vektoriellen Aufbau verlustfrei skalierbar.

WMF ist ein von Microsoft ins Leben gerufenes Grafikformat. WMF steht für „Windows Metafile Format“, EMF für „Enhanced (= erweitertes) Metafile Format“. Sie können mit dem WMF-/EMF-Import-/Export Ihre in Calamus selbst erstell-

□ Vor 10 Jahren - die st-computer 05-1992

Retro-Stimmung

Das Cover der st-computer vom Mai 1992 zeigte gleich das heißeste Thema: der Atari Falcon 030 wurde zum ersten Mal auf der CeBIT '92 der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Informationen, die Atari preisgab, waren aber mehr als mager: Sound in CD-Qualität, 68030-CPU, DSP, SCSI und «sehr viele Farben». Neben dem Falcon stellte Atari das neue Betriebssystem MultiTOS auf mehreren TTs mit Farbmonitoren vor. Genau wie der Falcon verzögerte sich aber auch MultiTOS um mehrere Monate in der Auslieferung. Auf den Ständen der Dritthersteller waren u.a. Mag!X 1.0, Tempus Word 2.0, papyrus 1.0 und Spirit alias TWIST vorgestellt. Leider nie veröffentlicht wurde das voll in GEM eingebundene STAD II. Das Jahr 1992 markierte Ataris letzten CeBIT-Auftritt.

Auf Werbetour war Atari bereits im Frühjahr im Osten Deutschlands mit einer Road-Show: der Atari-Truck fuhr zusammen mit einigen ausgewählten Software-Häusern durch die fünf neuen Bundesländer.

Vielen deutschen ST-Besitzern war das Omikron Basic 3.0 bekannt. Leider lief es nicht auf dem TT, und so wurde Version 4 veröffentlicht, die neben Coprozessor-Unterstützung vor allem durch den Preis auffiel: DEM 698.- für ein Update ohne tiefgreifende Änderungen.

Softes Scrolling für ST-Spiele versprach das Sync-Scrolling, das nur fünf Prozent Rechenzeit benötigte. Leider haben viele Spiele-Hersteller trotzdem auf softes Scrolling verzichtet.

Die Leistungsgrenzen eines MegaST bzw. ST erkundete die Beschleunigerkarte SST. Eine 68030-CPU mit 33 oder 50 MHz und ein serienmäßiger Coprozessor sorgten für Tempo. Die Speichersteckplätze waren für SIMs vorgesehen und wurden als Fast-RAM verwaltet. Obwohl der SST im Vergleich zu anderen Karten nur durchschnittlich abschnitt, hatte er einen großen Vorteil: er war kompatibel zum Mac-Emulator SpectreGCR aus dem gleichen Hause. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

ten oder bearbeiteten Grafiken im WMF- oder EMF-Format exportieren und so mit aller Welt Grafiken austauschen.

Die Betaphase für diesen neuen Treiber beginnt ab sofort. Wollen Sie Betatester werden, so können Sie sich auf der Webseite von invers Software dazu anmelden.

Der WMF-/EMF-Import-/Export-Treiber kostet EU 29.- und kann ab sofort vorbestellt werden. □

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

□ Flachbildschirme von Quatographic

Anschluss auch an Atari möglich



Der Braunschweiger Grafikspezialist Quatographic AG bringt drei neue HighEnd-Flachbildschirme auf den Markt. Unter den Namen radon reverso 38, radon reverso 44 und radon reverso 48 deckt die neue Bildschirmfamilie die Größen 15", 17.4" und 19" ab. Alle drei „Flachmänner“ verfügen jeweils über einen analogen sowie einen digitalen Videoeingang und

sind um 180 Grad schwenkbar. Auf diese Weise kann man beispielsweise eine A4-Seite für Layoutzwecke hochformatig darstellen. Durch den analogen Eingang ist auch der Anschluss an den Atari möglich.

Die Standardauflösung liegt beim radon reverso 38 bei 1024 x 768 Bildpunkten, das 17.4- und das 19-Zoll-Modell arbeiten jeweils mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln. Niedrigere Auflösungen lassen sich interpolieren. Des Weiteren gehören beim radon reverso 44 und radon reverso 48 auch USB-Hub und Lautsprecher zur Basisausstattung. □

quatographic.de

□ Neues von Atari

Jubiläum und neue Spiele



Zum 30-jährigen Jubiläum von Atari veröffentlicht Infogrames unter dem Atari-Label die Spielesammlung „Atari Revival“. Enthalten sind drei Klassiker aus den 80er Jahren – allerdings im Stil des neuen Jahrtausends:

Missile Command, Warlords und Combat. Alle Spiele setzen einen Windows-PC mit Pentium II bei 266 MHz voraus. □

Auch für den Game Boy Advance hat Atari ein Jubiläums-Edition zum 30-jährigen Bestehen des Unternehmens veröffentlicht. Enthalten sind die Spiele Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout und Tempest.

Mit „Test Drive“ (siehe Bild) veröffentlicht Infogrames außerdem ein brandneues Spiel unter dem Atari-Label. Die Rennsimulation wird für die Sony Playstation 2 sowie die Xbox von Microsoft entwickelt. Als Veröffentlichungsdatum wird der 28. Juni genannt.

Wie der amerikanische Online-Newsdienst AtariAge berichtet, plant Atari außerdem die Veröffentlichung der Spiele „Terminator: Dawn of Fate“ und „Stuntman“. □

atari.com

□ MusicEdit 7.0

Neue Version des Notations-Programms

Das Notationsprogramm MusicEdit liegt in der Version 7.0 vor. Es enthält die folgenden Neuerungen und Verbesserungen:

- Die vollständig grafische Eingabe wurde auf vielfachen Anwenderwunsch realisiert.
- Die Entfernung der textuellen Notenbezeichnungen hat eine erhebliche Verringerung des Quellcodes zur Folge.
- Die Unterstützung der rechten Maustaste zum Öffnen von Notenelementen vereinfacht das Umschalten zwischen den verschiedenen Eingabemodi erheblich.
- Der Versionsprung von 6.8 auf 7.0 verdeutlicht die enorme Verbesserung der Eingabe.

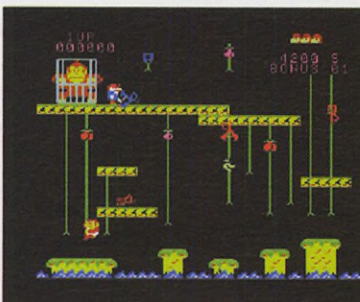
Die Preisgestaltung variiert nach den Leistungsdaten des Programms. Eine Home-Edition für eine Partiturseite kommt auf EUR 10.–, die Classic-Version für 20 Partiturseiten auf EUR 49.–, eine Pro-Version für 1000 Partiturseiten auf EUR 99.–. Eine Demoversion steht auf der Webseite des Autors bereit. □

Prof. Herbert Walz, Anton-Köck-Str. 8a, D-82049 Pullach
Tel. 089-793 03 98
webmaster@profwalz.de
musicedit.de

Anzeige

www.retrohq.de/shop

RETRO GAMES!!!



**ATARI 2600
CBS COLECO
KLASSIKER**

e-mail: shop@retrohq.de
Tel: 0711 - 63 65 636
Fax: 0711 - 63 66 166

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

WEITERE KLASSIKER IM ONLINE SHOP

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACE	1.01	nein	Falcon	Software-Synthesizer	http://nb.atari.org/
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	2.19	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.tiscalinet.ch/donze/
AtariCQ	0.154	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.23	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	0.7	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmshoner	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	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.dimitri-junker.de/software/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/
D***	0.28	nein	MinT	D***-Portierung	http://membres.lycos.fr/pmandin/
EasyMinT	1.351ß	nein	MinT	MinT-Distribution	http://www.ndh.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/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.05	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_ite.html
FirstMillion Euro	4.7.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMinT	1.15.12b	nein	alle	Videoesssystem	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.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.1	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Icon Extract	1.2	nein	alle	Icon-Konvertierung	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.11	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rtfsoft.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	2.00p11	nein	alle	E-Mail-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.lfrance.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	7.002	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.55	nein	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
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/
Q****	0.6	nein	MinT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
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	nein	MinT	Multimedia-Library	http://www.multimania.com/pmandin/
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/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f11	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/ilusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.943	ja	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.95	ja	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

☐ Microsoft X-Box

Viele Atari-Besitzer haben neben ihrem Arbeitsrechner noch eine Spielkonsole stehen. Neu auf diesem Markt ist die X-Box von Microsoft. Wir haben die Gelegenheit ergriffen, uns dieses Wunderwerk einmal näher anzusehen.



☐ Neuanwärter für die Königsklasse

Text: Marco Schmitz

Am 14. März 2002 war es soweit. In einer Berliner Edel-Disco in der Mitte Berlins zelebrierte Microsoft mit viel Aufwand und Prominenz die Einführung der Spielkonsole X-Box in Europa. Nicht weit davon entfernt übrigens, am Potsdamer Platz, hat einer der direkten Konkurrenten seinen Firmensitz: die Firma Sony.

Man mag als Atari-Besitzer über Microsoft denken was man will. Vieles davon hat wohl auch mit einer mehr oder weniger gesunder Paranoia zu tun. Fest steht, Microsoft will im Markt der Spielkonsolen mitmischen und es gibt nicht wenige Atari-Anwender, die auch eine dieser Wunderkisten, ob nun PS2, X-Box oder bald den GameCube, ihr eigen nennen wollen.

Die Hardware. Die X-Box wird in Ungarn gefertigt und zusammen mit einem Controller, Composite- und Audiokabel geliefert. Ein Spiel oder eine Demo-DVD liegt dem System nicht bei. Der Preis wird von Microsoft mit recht happigen EUR 479.- angegeben. Doch gleich zum Start bieten viele große Händler die X-Box schon für knapp unter EUR 400.- an. Teilweise wurden sogar Preise bei EUR 299.- gesichtet.

Im Inneren schlägt ein Zwitter aus Pentium III- und Celeron-CPU, ein spezieller Customchip vom Grafikspezialisten nVidia sorgt dank GeForce4 TI Architektur für hohe Grafik-Performance und den entsprechenden Sound, wobei sogar Dolby Digital 5.1 in Echtzeit berechnet werden kann. Außerdem verfügt die X-Box als einzige Spielkonsole über eine integrierte Festplatte mit 8 GBytes Kapazität für Spielstände, eingespielte Musik und selbstgestellte Levels. Als Bonbon verfügt sie über eine Ethernet-Schnittstelle, um bei künftigen Online-Spielen über DSL mitreden zu können.

Die Software. Gut zwei Wochen vor Erscheinen der X-Box in Europa hatten wir die Gelegenheit, das neue Gerät mit sieben Titeln ausführlich testen zu können. Selbst die beste Hardware ist bekanntlich nichts ohne die Programme bzw. in diesem Fall die

Spiele, die auf ihr laufen sollen. So waren wir durchaus gespannt, welche nicht nur Spaß machen, sondern auch grafisch den bisherigen Konsolen das Wasser abgraben können. Immerhin kostet ein Spiel gut EUR 70.- Euro, und da muss ein Kauf wohlüberlegt sein. Nachfolgend ein kurzer Überblick mit jeweiligem Fazit.

Amped ist ein neuer Snowboard-Titel, den Microsoft im Programm hat. Er ist weniger eine direkte Konkurrenz zum actionlastigen SSX-Tricky, sondern hegt den Anspruch auf eine etwas realistischere Simulation. Dies schlägt sich auch in der Steuerung nieder, die wesentlich feinfühligere als bei SSX, dafür aber auch schwerer ist. Amped hat seinem Mitstreiter auf jeden Fall eine beeindruckende Vielzahl an verschiedenen Moves voraus. Zusammen mit namhaften Spielern und tollen Strecken ein spannender Titel für Fans dieses Genres. Bis zu vier Spieler können über Splitscreen mitmachen. Die Musik ist mitreißend, die Grafik allerdings nur leicht über dem Durchschnitt. Der Detailgrad ist erfreulich hoch, die Auflösung aber augenscheinlich etwas zu gering. Hier hätte man von der X-Box ein wenig mehr erwartet.

Blood Wake heißt ein weiteres Spiel aus dem Hause Microsoft. Im Gegensatz zu den üblichen 3D-Spielen spielt sich das Geschehen komplett auf dem Wasser ab. Mit bis an die Zähne bewaffneter Speed-Booten, die man im Laufe der Zeit kaufen und erweitern kann. Es gibt einen Story-Modus, in dem man sein Boot durch gefährliche Gewässer leiten muss, Extras einsammelt und feindliche Schiffe versenkt. Zudem steht ein Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Bis zu vier Spieler können über Splitscreen so bekannte Varianten wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Dominate und Survive spielen. Wer auf diese Art Action steht, ist mit BloodWake gut beraten. Eine tolle Grafik mit hervorragenden Wassereffekten macht das Spiel zu einem der besseren Titel für die X-Box.

Dead or Alive. Schon auf der betagten Ur-Playstation sorgte Dead or Alive für Furore. Nach DoA2 auf der PS2 feiert >>

>> der dritte Teil mit DoA 3 nun sein Debüt auf der X-Box. Ganze 16 Kämpferinnen und 15 Arenen stehen bereit. Jeder Spieler hat dabei seinen eigenen Kampfstil. Neben einem Story-Board gibt es auch noch das Spiel gegen die Zeit, einen Überlebens-, Partner- und Gegnermodus. Die Grafik gehört mit zum Feinsten, was die Konsolenwelt derzeit zu bieten hat. Die Arenen sind sehr detailliert und farbenfroh, die Polygonzahl sehr hoch. Die Spielfiguren sind ebenfalls sehr gut aufgelöst und animiert, was so manchem Elternteil besonders bei den weiblichen Kämpferinnen auffallen dürfte...

DoA 3 ist einer der Titel, die beim Kauf einer X-Box unbedingt dazugehören sollten.

Fuzion Frenzy ist ein Spiel der ganz besonderen Art. Eigentlich sind es sogar 45 Spiele! Bis zu vier Gegner können hier in Minispielen gegeneinander antreten. Leider bringen nicht wirklich alle Spaß. Von eher langweilig bis hin zu genial einfach ist alles zu finden. Letztlich bleiben vielleicht 10 wirklich gute Matches übrig, die dann aber für einen kurzweiligen Abend sorgen können. Die Musik ist gut und die Grafik hervorragend. Wer diverse Tron- und „Fangmich“-Varianten mag, ist hier bestens bedient.

Halo. Der Launch-Titel schlechthin, und dessen Produzenten wohl von Mac-Usern gleichzeitig am meisten gehasst: Halo von den Bungie Studios. Halo wurde damals von Steve Jobs als das ultimative Action-Adventure gepriesen und für den Macintosh angekündigt. Dann kam Microsoft, kaufte die Bungie-Studios auf und machte Halo zum Exklusiv-Titel für die X-Box. Mit einer PC-Version ist nicht vor Ende des Jahres zu rechnen und von der Mac-Variante wollen wir lieber gar nicht erst reden. Aber Steve Jobs hatte recht: Es ist das zur Zeit ultimative 3D-Action-Adventure auf dem Markt. Ein packender und mitreißender Story-Modus, eine fantastische 3D-Grafik, ein tolles physikalisches Modell für Realismus, eine interaktive Umgebung und eine tolle Gegner-KI machen Halo zum derzeit stärksten Verkaufsargument der X-Box. Bewundernswert sind auch die fantastischen Licht- und Spiegeleffekte auf Waf-



>> Dead Or Alive 3 bietet heiße Kampfszenen mit beeindruckender Grafik.

fen, Wagen und an Wänden. Nebenbei wird noch ein umfangreicher und genialer Mehrspieler- und Teammodus geboten. In Halo können sogar mehrere X-Boxen miteinander vernetzt werden.

Ein Tipp: Spielen Sie am Anfang nur leicht Spielmodi, die anderen drei Schwierigkeitsgrade sind kaum zu schaffen!

Oddworld – Munch Oddyse sollte ursprünglich auf der Playstation 2 erscheinen, wurde dann aber wegen dessen angeblich mangelnder Hardwareleistung auf der X-Box weiterentwickelt. In diesem ziemlich abgedrehten 3D-Spiel sind Sie Munch und Abe und müssen Oddworld von der Knechtschaft der Vykkers befreien. Die Story ist dermaßen abgedreht, dass Sie unmöglich zu erzählen ist. Wer auf Spiele wie Rayman oder Jak and Daxter steht, findet hier einen würdigen Vertreter dieses Genres. Die Grafik ist fantastisch, das Gameplay manchmal etwas gewöhnungsbedürftig. Zwar ist Munch Oddyse kein „Must-Have-Titel“ auf der X-Box, auf jeden Fall aber einen Blick wert und eines der derzeitigen Favoriten der Redaktion.

RalliSport Challenge. Zuguterletzt bleibt natürlich noch das Rennspiel, in diesem Fall RalliSport Challenge. Auf vielen verschiedenen Strecken und den drei



>> Freunde eines guten Fahrstils können sich von RalliSport Challenge berauschen lassen.

Streckentypen Bergfahrt, Gelände-Rallye und Eis-Rennen müssen Sie als Fahrer ihr Können unter Beweis stellen. Neue Wagen muss man sich erspielen, Strecken freischalten. Eine tolle Grafik, Partikeleffekte und Schadensmodell machen diesen Racer zu einer weiteren Perle der X-Box-Titel. Zwar wirken Kleinigkeiten wie Felgen nicht so detailliert wie bei GT3 auf der PS2, dafür ist die Landschaft aber wesentlich ausgeprägter. Sehr schön auch die BumpMapping-Effekte auf den Straßen.

Fazit: Nicht nur für Fans ein lohnenswertes Spiel. 

Zuviele systemfremde Berichte? Oder sollen wir weiterhin hin und wieder eine neue Konsole vorstellen, da auf der Atari ja kein typischer Spielecomputer mehr ist? Schreiben Sie uns Ihre Meinung unter thomas@st-computer.net. Wir freuen uns auf Ihre Mails.

Arctic Moves

Hilfe, die Arktis bewegt sich! Was alles am Nordpol los ist, erfährt der Atari ST-Spieler in Dinamics „neuem“ Spiel. Matthias Jaap hat seinen ST angeschmissen und es für uns unter die Lupe genommen.

Ballern und Rennen in arktischer Kälte

«Das kann natürlich nicht sein», denken sich die Navy Seals, eine der härtesten Spezialeinheiten der U.S. Army. Da die Männer jedoch auf keinen Fall die „Simpsons“ verpassen wollen, trifft es sich sehr gut, dass bereits ein Navy Seal am Nordpol stationiert ist. Sgt. Castor McClaine rekrutiert dort Pinguine für das Sommer-Camp der Army. Da dieser Einsatz sehr gefährlich ist, ist es von Vorteil, dass McClaine statt des Teddy-Bären die Maschinenpistole eingepackt hatte. Die streng geheime Militäroperation bekommt einen Namen: Operation Polar Bear.

Das Eis lebt. Auf dem ewigen Eis der Arktis rüsten nicht näher definierte Unholde auf. Männer in Jetpacks fliegen Streife und beschießen jeden mit Raketen, der sich nähert. Schneehunde laufen völlig planlos von links nach rechts und mampfen dabei in bester Pac-Man-Manier alles, was ihnen im Weg steht. Ihre Hundehalter sind sauer, dass die Hunde von der Leine los sind und geben natürlich McClaine die Schuld. Dann gibt es da noch den bärtigen Granatenwerfer, der offensichtlich ganze Wagenladungen davon mit sich herumträgt und sie dringend loswerden muss.

Natürlich sind alle diplomatischen Versuche gescheitert und so bleibt nur der Gebrauch der Schusswaffe.

Das Spiel. In Arctic Moves läuft der Spieler von links nach rechts mit seiner Spielfigur und niemet alles um, was sich bewegt. Ab und zu findet sich Zusatzmunition und Extra-Energie, die aufgesammelt werden sollten. Von links, rechts und oben kommen die Gegner angerauscht, die alle an der Energie des Spielers zehren. Dies sehr schlichte Spielprinzip ist schon aus unzähligen Spielen bekannt, u.a. auch aus den direkten Vorgängern Navy Moves und Army Moves.

Programmiert wurde Arctic Moves von Dinamics, einer kleinen spanischen Softwarefirma. Die ST-Version war eigentlich für eine Veröffentlichung im Jahr 1991 gedacht, verzögerte sich aber. Die erschienene PC-Version wurde zwar vier Jahre später

CD

Alle hier
vorgestellten
Spiele

veröffentlicht, ist aber praktisch identisch mit der ST-Fassung.



Grafik. Grafisch ist das Spiel eine Augenweide. Trotz des etwas eintönigen Grundthemas (Schneelandschaft), wurde die Hintergrundgrafik sehr abwechslungsreich gestaltet. Schneebedeckte >>

>> Kisten, Mauern und Lastwagen sind im Hintergrund zu sehen. Trotz der detaillierten Hintergrundgrafik bleibt alles gut zu erkennen. Auch die Animationen gehen in Ordnung.

Nicht besonders geschickt gelöst ist aber das Diskettenwechseln, denn nach jedem Spielende muss die erste Disk wieder eingelegt werden.

Spiespaß. Der Spiespaß ist kaum vorhanden. Ständig stürmen von allen Seiten die Gegner heran, und die Schüsse pfeifen dem Spieler nur so um die Ohren. Die Spielfigur steuert sich wie ein nasser Sack und kann sich kaum richtig wehren. Kaum sind zwei Schüsse abgefeuert, ist die Energieleiste auch schon halbiert.

Fazit. Arctic Moves ist die Sorte von Spielen, die schon vor zehn Jahren als



überflüssig erachtet wurde. Das simple Spielprinzip hatte zwar auf 8-Bit-Rechnern einigen Erfolg, wurde aber auf 16-Bit-Rechnern stets mit niedrigen Wertun-

gen bedacht. Arctic Moves steht zum freien Herunterladen bereit. ☐ [musefire.com](http://www.musefire.com)

dhs.nu/scenenews.jsp

☐ Mem

Neues Futter für ST-Spieler: MEM strapaziert die grauen Zellen. Wir stellen Ihnen das Gehirnschmalz-Training für den ST vor.



☐ Atari-Unterstützung aus dem Commo-Lager

Es kommt nicht unbedingt häufig vor, dass sich in dieser Zeit neue Atari-Scene-Gruppen gründen. Die bisher vor allem auf dem C64 bekannte Gruppe „Creators“ hat ihre Aktivitäten nun auf den ST ausgedehnt. Als erstes gibt es ein kleines Memory-Spiel zu bewundern, das größtenteils von Exocet stammt.

MEM läuft in der niedrigen ST-Auflösung und versucht beim Start auf diese zu wechseln. Dieser Versuch schlägt natürlich bei Grafikkarten oder einigen Emulatoren

fehl.

Das Spiel ist nicht auflösungsunabhängig und benutzt auch keine GEM-Fenster. Es bleibt in dieser Hinsicht also eher den PD-Spielen der 80er und 90er Jahre treu, und die Anleitung empfiehlt auch gleich, in der niedrigen Auflösung zu starten.

Ist diese Hürde überwunden, kann das Spiel gestartet werden. Das Titelbild zeigt eine schwitzende Katze und die Hintergrundmusik setzt ein. Nach einem Tastendruck oder Mausklick beginnt schon das Spiel.

Games Kitten Play. Das Spielfeld ist 8x5 Felder groß. Wie beim Original-Memory wird ein paar aufgedeckt. Passen die beiden Motive zusammen, bleiben die Motive offen liegen, wenn nicht, dann werden sie nach einer kurzen Zeit wieder verdeckt. Gewertet wird nach den benötigten Versuchen. Da kein Zwei-Spieler-Modus unterstützt wird und auch kein Computergegner bereit steht, muss etwas improvisiert werden. Notfalls muss also ein Notizblock herhalten, oder es wird ein Turnier um die niedrigste Anzahl an Fehlversuchen gespielt.

Grafik. Gut gelungen ist die Grafik. Die Motive sind sehr bunt und schön >> dhs.nu/scenenews.jsp



>> gezeichnet. Thematisch sind diese weit auseinander – von der Euro-Münze

bis hin zum (Voodoo?)Teddybär. Ebenso gut gelungen ist das Titelbild. Animation-

nen gibt es allerdings keine – braucht ein Denkspiel ja auch nicht.

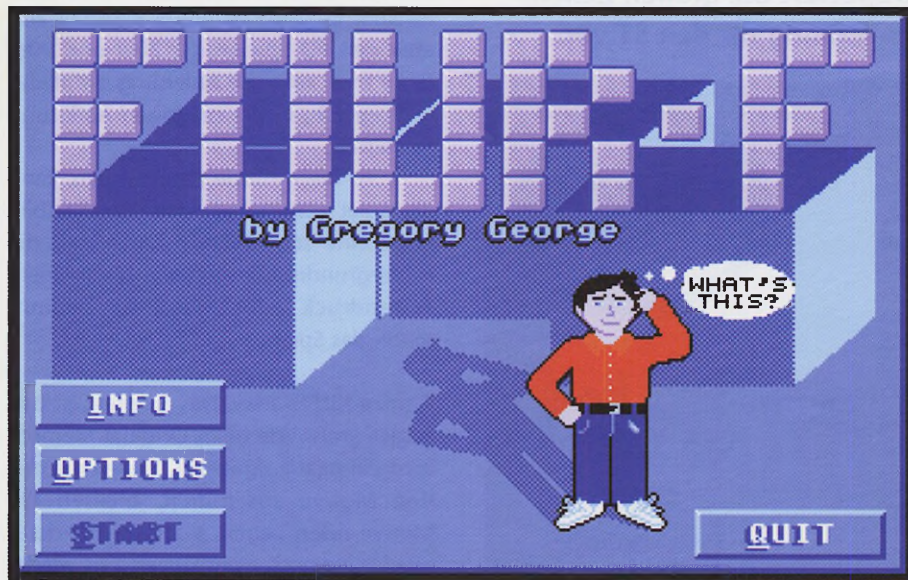
Sound. Die Sounduntermalung besteht aus einem Musikstück, das brav im Hintergrund läuft. Es handelt sich dabei um eine ChipSound-Musik, die von der Qualität ganz gut geraten ist.

Fazit. Creators ist mit MEM noch nicht der große Wurf gelungen, aber es ist schließlich auch ihr erstes Produkt. Die gebotene Qualität könnte heutzutage ein GEM-Programm mühelos erreichen und natürlich wäre dies schön, da das einzige GEM-Memory nur monochrome Grafiken zeigt. ☐

exocet.planet-d.net
mermaid.c64scene.org/creators

☐ Four-F

Noch länger als Battlesphere dauerte die Entwicklung von Four-F. Der Unterschied: Battlesphere wurde sehnsüchtig erwartet.



☐ Atari-Unterstützung aus dem Commo-Lager

Text: Matthias Jaap

Four-F ist ein neues Denkspiel von Greg George, dem Webmaster des amerikanischen Online Dienstes Atari Times. Das Projekt ruhte – obwohl fast vollendet – eine zeitlang, bis Greg seinen ST-Emulator benutzte, um Four-F fertigzustellen und uns das Ergebnis zu präsentieren.

Das Programm ist komplett in dem Spiele-Basic STOS geschrieben. Die Sprache selbst ist mittlerweile inklusive dem Sourcecode Freeware, steht jedoch in dem Ruf,

nicht auf modernen Ataris lauffähig zu sein. Wie üblich gab es aber auch dafür Patches, und Four-F ist gepatcht.

Hintergrundgeschichte. Four-F handelt von Fruitman, der im Irrgarten gefangen genommen wurde, während er herausfinden wollte, was Four-F überhaupt bedeutet. Dieses Geheimnis muss er lüften, um seinem Gefängnis zu entkommen.

Spiel. Four-F ist ein klassisches Denkspiel, das nicht auf Zeit gespielt wird. Auf den ersten Blick erinnert es etwas an Chip's Challenge, besitzt aber ein anderes Spielprinzip. Wer das ST-Freeware-Spiel Isola kennt, kann sich Four-F als eine Mischung aus diesen beiden Spielen vorstellen. Ein kleines Männchen muss Früchte einsammeln. Das Gemeine an dem Spiel ist, dass beim Gehen eine Linie von Blöcken erzeugt wird, die den Rückweg unpassierbar machen. Das bedeutet zwangsläufig, dass spontanes Drauflosspielen selten Erfolg haben wird.

Für jeden Schritt gibt es einen Punkt, eine Frucht bringt zehn Punkte. Um einen Level zu beenden, müssen entweder alle Früchte eingesammelt oder das „Exit“-Feld betreten werden. Wenn alle Früchte eingesammelt wurden und die Spielfigur noch Bewegungsfreiraum hat, kann sie sich noch solange wie möglich bewegen. >>

>> Im weiteren Verlauf des Spiel erscheinen Spezialfelder, die z.B. einen Punkteabzug bewirken. Es gibt allerdings weit weniger Spielelemente als z.B. bei Chip's Challenge. Die vorhandenen Spielelemente sind wenig originell (verschiebbare Wände, Teleporter etc.).

Insgesamt gibt es 100 Level, wer alle durchspielt, bekommt einen Editor als Belohnung.

Steuerung. Gesteuert wird die Spielfigur wahlweise mit den Cursortasten, dem Joystick oder der Maus. Damit bestünde auch die Möglichkeit, das Spiel auf Systemen ohne Joystickport zu spielen.

Grafik. Die Grafik von Four-F ist genrebbedingt eher schlicht. Das Spiel läuft komplett in ST-Low, macht aber dennoch einen bunten Eindruck. Gut gelungen ist vor allem der Kontrast zwischen Früchten, Spieler und Spielfeld.

Trotzdem herrscht am Anfang etwas Verwirrung, denn das gesamte Spielfeld hat auf einmal auf dem Bildschirm Platz. Dadurch wirkt die ganze Grafik etwas fitzelig, obwohl sich der Programmierer beim Zeichnen Mühe gegeben hat. Dass auf ein großes Spielfeld verzichtet wurde, hat natürlich auch praktische Gründe: das Scrolling entfällt.

Die Animation reißt bei der Größe der Hauptfigur keine Bäume aus und sie



ist das einzige Objekt, das irgendwie animiert ist. Schön sind die Übergangseffekte zwischen den einzelnen Bildschirmen – da wußte Greg, welche STOS-Erweiterung er zu benutzen hatte...

Sound. Verschiedene ST-Soundchip-Musikstücke gibt es zu hören. Es gibt klassische Musik – wie bei vielen PD-Spielen. Diesmal hat es Bach getroffen, und die Musik geht trotz wählbarer Stücke schnell auf die Nerven.

Screensaver. Da Greg noch einen Screensaver rumliegen hatte, wurde

dieser gleich eingebaut. Dieser ist eine einfache Linien-Demo und schont auch nicht wirklich, da sich die Bewegung nur auf einem kleinen Teil des Bildschirms abspielt.

Fazit. Ein gut gemachtes Denkspiel, dass sich Atarianer mit Hang zum Knobeln einmal näher anschauen sollten. Natürlich wäre eine GEM-Version besser gewesen, denn dann könnten sich noch mehr Anwender an dem Spiel erfreuen. ☐

ataritimes.com

Anzeige



Ist Ihnen das Fisch genug?
Dann kann Ihnen die Nordsee
auch egal sein.

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



□ ColdFire-Talk

Thomas Raukamp spricht mit Oliver Kotschi

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir vom ersten offiziellen xTOS-Treffen namhafter Atari-Persönlichkeiten in Dresden. Hard- und Softwareentwickler sowie Meinungsmacher des Marktes setzten sich an den „runden Tisch“, um dem Atari eine Zukunft zu geben. Über Ergebnisse, Ziele und die Pläne um den ColdFire-„Atari“ konnte sich Thomas Raukamp mit dem neuen Leiter des Projekts, Oliver Kotschi, ausführlich unterhalten. □

□ *Oliver, das erste offizielle xTOS-Entwickler-Treffen ist beendet. Wie ist Deine Stimmung bzgl. des ColdFire-Projekts ein paar Wochen nach dem Treffen?*

Unser Treffen in Dresden war für mich und sicher auch für all die anderen Teilnehmer eine großartige Erfahrung. Es ist schon sehr eindrucksvoll, wenn an die 20 vom Atari begei-

sterte Leute aus den verschiedensten Gebieten innerhalb Deutschland und dem benachbarten Ausland zusammenkommen, um an der Zukunft des Atari-Systems mitzuwirken und gemeinsam zusammenarbeiten wollen. Aber das Wichtigste für mich war überhaupt erstmal zu sehen, ob wir noch so viel Engagement unter den Entwicklern aktivieren können, damit ein solch großes und vielseitiges Projekt überhaupt ohne eine große Company im Hintergrund realisierbar wird. Schon von daher war das Treffen ein großer Erfolg für uns alle, was sich natürlich auch auf die Stimmung danach sehr positiv auswirkt, wenn es nun daran geht, Taten folgen zu lassen. Besonderen Dank gilt auch Norman Feske, der das Treffen vor Ort ermöglicht und mich bei der Organisation perfekt unterstützt hat.

□ *Bisher bist Du ja nicht als Koordinator des Projekts in Erscheinung getreten. Was hat Dich dazu bewogen, diesen Posten zu übernehmen?*

Bereits seit dem letzten Herbst bin ich ja ständig mit Fredi Aschwanden und Ulrich Gössel bzgl. Déesse und dem ColdFire-Projekt in Kontakt gewesen. Seit unserem ersten gemeinsamen Treffen auf dem Atari-Park in Köln kam es dann dazu, dass ich mich direkt an der Entwicklung des ColdFire-Rechners beteiligen würde. Du kannst also vielleicht schon erahnen, dass meine Stellung als Koordinator sich nach und nach so ergeben hat – nicht zuletzt auch deswegen, da ich wegen der Déesse-Karten-Entwicklung mittlerweile mit vielen Atari-Entwicklern eng zusammenarbeite und wir allesamt sehnlichst diesen Rechner verwirklicht sehen würden.

Hinzu kommt natürlich noch mein freundschaftlicher Kontakt zu Milan bzw. dem Falke Verlag, sprich zu Dir und Ali Goukassian, da eine Kooperation mit xTOS bisher so nicht vorstellbar gewesen wäre. Für das Projekt bedeutet das natürlich einen enorm großen Gewinn, da wir uns unnötige Feindschaften keinesfalls mehr leisten können, was uns allen ja bei der heutigen Situation langsam klar sein dürfte. Als Ulrich dann die Softwarefoundation gegründet hatte, war unter uns eigentlich schnell klar, das ich die weitere Koordination des Projektes übernehmen würde und Ulrich sich ganz um die Softwarefoundation kümmern wird.

□ *Inwieweit ist Dein Unternehmen Frontier Systems in das xTOS-Projekt involviert?*

Mein Unternehmen Frontier Systems ist weniger eine geschlossene Firma, die Produkte entwickelt oder lediglich verkauft, als vielmehr eine Plattform oder Möglichkeit für freitätige Atari-Entwickler und ihre Entwicklungen sich nach außen einheitlich und geschlossen zu repräsentieren. Gegründet wurde Frontier Systems aus der Notwendigkeit, für Anwender und Entwickler eine einheitliche Anlaufstelle für die Entwicklung des Déesse-Projekts zu haben und später auch unter diesem Namen anbieten zu können. Ich habe mich allerdings die letzten Monate ständig bemüht, weitere Projekte einzubinden und über Frontier Systems zu >>

>> vermarkten. So konnte ich mit cortex design für das Eclipse PCI-Interface einen Deutschlandvertrieb vereinbaren und habe jetzt auch die Möglichkeit, für Entwickler direkten Support zu geben. Da aber natürlich das ColdFire-Projekt für uns jetzt absolute Priorität hat, konnte ich mich bisher ohne weitere Mithilfe nur bedingt um die wei-

Das ist das ColdFire-Team



Oliver Kotschi, Projektleitung

Nachdem ich mich in den 80ern ausgiebig dem Spielen auf dem C64 hingegeben hatte, musste dann natürlich mit dem Erscheinen der 16-Bitter auch ein Amiga 500 und ein Atari 1040 ST her. Nun, den Amiga nutzte ich nach wie vor als Spielecomputer, aber der Atari zeigte mir recht schnell, dass Computer auch für weitaus Sinnvolleres zu gebrauchen sind. So hatte ich damals den Amiga recht schnell auf Dauer an einen Freund verliehen und kaufte mir einen der ersten Falcon-Rechner in Deutschland, da ich mittlerweile die midifizierte Welt der Musik für mich entdeckt hatte, und der Falcon mit seinem DSP wahre Musikwunder versprach. Musik mit Cubase Audio ist auch heute noch das Haupteinsatzgebiet für meinen Falcon, natürlich kam im Laufe der Jahre alles mögliche, wie CDs brennen, Textverarbeitung mit papyrus oder die Audio- und Sampleverarbeitung hinzu.

Durch das Internet und seine vielfältigen neuen Möglichkeiten versuchte ich in den letzten Jahren Gleichgesinnte zu finden (so bastelte ich auch eine kleine Cubase-Support-Seite, um Anfängern ein bisschen weiterzuhelfen), doch traf ich immer wieder auf das gleiche Problem: keine neue Hardware = keine neue Software. Um dieses bekannte Henne-Ei-Problem zu brechen, war 2001 der Kauf der Déesse DSP-Karte der Anfang und der Einstieg für mich, um dies zum Guten zu ändern. Mit der fantastischen Zusammenarbeit verschiedenster Atari-Entwickler am Coldfire-Projekt hat nun die Arbeit am Déesse-Projekt auch weitaus gewaltigere Dimensionen angenommen, als ich damals gehofft hatte.

Wir haben heute noch immer ein sehr großes Potenzial an Programmierern und Entwicklern, und wenn wir alle zusammenarbeiten, werden wir auch das erreichen, was wir uns alle die letzten Jahre erträumt haben: ein neues, modernes Atari-System. □

tere Eclipse-Entwicklung und -Vermarktung kümmern.

Klar, dass jetzt die direkte Zusammenarbeit zwischen dem ColdFire-Projekt und Frontier Systems nahe liegt. Beispielsweise könnte Frontier Systems durchaus die Plattform für den Deutschland-Vertrieb und -Support des Rechners werden. Wie das im Einzelnen aussehen könnte, muss natürlich erst unter allen Beteiligten des ColdFire-Projekts besprochen werden.

Wie würdest Du den Entwicklungsstand des ColdFire-Rechners bezeichnen?

Das ist das ColdFire-Team



Robert Wetzel, Software-Entwicklung

Ich beschäftige mich noch nicht sehr lange mit Ataris. Der erste wirkliche Atari-Kontakt kam durch Norman Feske, den ich durch mein Studium kennenlernte. Er lud mich auch zur Sceneparty EIL2 ein, die Mitte April letzten Jahres stattfand. Ich war sehr beeindruckt von dem, was ich dort gesehen habe. Wenig später hatte ich dann meinen ST erstanden, und kurz darauf konnte ich noch einen Falcon mein Eigentum nennen.

Ich nutze die Ataris vorrangig zur Demo-Programmierung und arbeite mich zurzeit in die DSP-Programmierung ein, zumal der DSP ein wichtiger Bestandteil des neuen Coldfire-Computers sein wird.

Immer wieder beeindruckend ist das den Ataris zueigene Flair. Ich hoffe, dass dieses Flair auch beim Atari ColdFire zu finden ist und werde versuchen, meinen Beitrag dafür zu leisten. Dabei interessiert mich (natürlich) die hardwarenahe Programmierung, wobei ich der „normalen“ Softwareentwicklung nicht abgeneigt bin. □

Aktuell sind wir in einer Art letzter Planungsphase der Hardware, in der wir alle geplanten Funktionen genau im Detail auf Machbarkeit und Funktion überprüfen müssen. Sozusagen wird die Hardware des Rechners jetzt Stück für Stück in der Hardware und den Chips bestimmter Hersteller festgelegt.

Das ist das ColdFire-Team



Matthias Alles, Treiber-Entwicklung

Mein Weg zum Atari begann 1989, als meine Eltern beschlossen hatten, einen ST unter den Weihnachtsbaum zu legen (eigentlich sollte es ein Amiga werden, aber auf Anraten von Bekannten wurde der wieder zurückgeschickt). Und wie das so ist, spielt man als achtjähriges Kind erstmal nur mit dem Computer. Dies blieb auch eine ganze Weile so. Da '94 letztendlich für den ST kaum noch neue Spiele erschienen, kam schließlich ein PC ins Haus. Der Atari war damit eigentlich schon abgeschrieben.

Als ich mir aber im gleichen Jahr meine erste Ausgabe des „Computer-Flohmarkt“ kaufte war, ich ganz erstaunt, dass dort noch viele Leute mit dem Atari zu tun hatten. Nach einer Software-Tausch-Aktion war ich dann ganz begeistert von meinem ST, weil der plötzlich Dinge machte, die ich ihm nie zugetraut hätte. Zu diesem Zeitpunkt entwickelte sich dann auch mein Interesse am Programmieren. Zunächst stand ein Systeminfo-Tool in Omikron-Basic auf dem Plan.

1998 kam schließlich ein Falcon auf meinen Schreibtisch, auf dem ich auch heute noch programmiere. Das größte Projekt ist bisher das Echtzeit-Strategiespiel STune, das in C entwickelt wird. Mittlerweile programmiere ich aber nebenbei in Assembler, und auch ein wenig DSP-Coding hab ich mir angeeignet. □

Sicher ist das die wichtigste Phase in der Hardwareentwicklung, da wir jetzt alle Details der Hardware genau festlegen müssen, eine spätere Veränderung würde demnach für uns eine enorme Mehrarbeit bedeuten, die wir natürlich unbedingt vermeiden wollen. Allerdings bedeutet das auch, dass sich zurzeit noch bestimmte Funktionen wie Schnittstellen oder Bausteine ändern können – also alles in Allem eine sehr wichtige und spannende, aber auch arbeits- und zeitintensive Entwicklungsphase.

Bisher galt der Rechner ja in erster Linie als Projekt von Medusa Computersysteme, die ja bereits die Medusa und den Hades realisiert haben. Nun gilt der Rechner als >>

□ Das ist das ColdFire-Team



Norman Feske, Betriebssystem und Webseite
Das erste Mal kam ich im zarten Alter von 11 Jahren mit einem Atari-Computer in Berührung, als mein Vater mir zu Weihnachten einen Atari 800 XE schenkte. Nachdem ich vier bis fünf Joysticks kaputtgespielt hatte, entdeckte ich das Atari-Handbuch mit einer kurzen Beschreibung des Atari-Basic. Dies war der Beginn einer neuen Leidenschaft: Von nun an verstaubten die Riverraid und Schreckenstein-Disketten, und ich brachte Tage und Nächte damit zu, sinnentleerte BASIC-Programme zu schreiben, Listings aus Computerzeitschriften abzutippen und Programmier-Handbücher zu lesen.

Im Februar 1993 kaufte ich mir von meinen jahrelangen Ersparnissen einen Atari Falcon. Natürlich kannte ich die ST-/ST^E-Demos, aber das, was ich auf dem Falcon sah, stellte alles bisher dagewesene in den Schatten. Für mich stand fest: Das will ich auch können! Während meine Freunde ihre Pubertät genossen, saß ich also vor meinem Falcon, programmierte, pixelte und trackte wie besessen. Zu dieser Zeit gründete ich die Demo-Gruppe Escape – die Gruppe hatte leider nur ein Mitglied. Nach und nach lernte ich die Atari-Szene kennen, nahm an Szene-Parties teil, programmierte Demos und wurde schnell selbst ein Teil der Szene.

Natürlich habe ich, wie viele andere, nach einem Falcon-Nachfolger gelehzt und aufmerksam die Entwicklungen von Centek, Titan Design etc. verfolgt. Nach den Atari-/Centek-/Milan II-Pleiten hatte ich die Hoffnung auf einen solchen Nachfolger schon fast aufgegeben. Als ich von dem xTOS-Projekt erfuhr, bot ich meine Unterstützung an. Leider passierte ein Jahr lang nicht sonderlich viel. Mittlerweile hatte ich Oliver Kotschi kennengelernt, der nun glücklicherweise das Projekt koordiniert.

Ich hoffe, daß mit dem neuen ColdFire-Computer ein ähnlich faszinierender Computer wie der Atari Falcon entsteht. Ich möchte helfen, der Atari-Szene ein neues Spielzeug und den Anwendern einen leistungsfähigen TOS-Rechner zu geben. □

>> *Gemeinschaftsprojekt. Wie und warum kam es genau zu dieser Aufgabenverteilung?*

Diese Aufgabenverteilung war und >>

□ Das ist das ColdFire-Team



Matthias Jaap, Software-Entwicklung
Seit Ende der 80er besitze ich eine Atari. Über den ZX81 (nie ernsthaft benutzt) und den C64 kam ich auf den Atari, da mir das damalige Konkurrenzprodukt, der Amiga, zu teuer war. Mit einem 520 STM, einer SF314 und dem ST-Basic machte ich erste Programmierexperimente. Die Software-Ausstattung bestand aus Neochrome und dem ST Writer Elite. Als eine RAM-Erweiterung nötig wurde, stellte sich heraus, dass ein Wechsel auf den ST^E auch nicht viel teurer werden würde. Später wick der ST^E einem gebrauchten Falcon, Musik-Anwendungen haben mich aber nie ernsthaft interessiert.

Die erste richtige Software-Veröffentlichung sind die auch heute noch bekannten Programme HomePage Penguin und HTML-Help. Über die Schule lernte ich das Internet kennen und schlug dem damaligen Chefredakteur der st-computer, Ali Goukassian, vor, einen Artikel über HTML zu schreiben. Leider war das Thema zu dem Zeitpunkt besetzt und so schrieb ich als Ersatz einen Artikel über Emulatoren auf dem Atari ST. Heute schreibe ich auch für unser Schwesternmagazin Mac Life und entwickle Webseiten mit Flash.

Dem Coldfire-Atari räume ich größere Chancen als dem Milan II ein. Der Prozessor ist in der gesamten (Desktop)-Computerwelt einmalig, was sicherlich den einen oder anderen Freak reizen wird. Ein Beispiel wären die (immer noch vorhandenen) Anhänger des Sinclair QL, die schon dem Milan II ein neues Betriebssystem verpassen wollten. Es wird zudem die erste Maschine sein, die auch Umsetzungen von grafischen Anwendungen aus der Unix-Welt verkraften wird. Außerdem bin ich sehr gespannt, was die Programmierer mit dem DSP anstellen werden. □

□ Das ist das ColdFire-Team



Markus Fichtenbauer, PCI-BIOS und OS
Meine erste Atari-Freundschaft schloss ich mit einem Atari 800 XL, den ich mir Anfang 1985 kaufte. Den Abschluss meiner HTL absolvierte ich mit 2 Projekten, an denen mein Atari maßgeblich beteiligt war. Eine Simulation (Vierpoltheorie) für Hochspannungsleitungen und die Ansteuerung einer selbst entwickelten Hardware, die Laufschriften für Werbezwecke erzeugte.

Im Jahre 1988 kam dann endlich ein 520 ST auf den Tisch. Ich bastelte ziemlich viel herum, daher kaufte ich den 260 ST eines Freundes (als Ersatzteillager). Ich habe es aber nie gebraucht. Nach einigen Selbstbauprojekten, die nie an die Öffentlichkeit gelangten (wie der Umbau eines Druckers auf einen Scanner mit Scannerprogramm in GFA-Basic oder einen GAL-Prommer-Software (diesmal in C)) fielen meine Augen 1996 auf einer Messe in Ulm auf einen Hades 040. Seit dieser Zeit ist dieser auch mein Hauptrechner, dem ich wenig später einen 68060 spendierte.

Zu dieser Zeit begann ich einen Treiber für DEC-Netzwerkkarten zu schreiben. Es kam daher die Idee, ein PCI-BIOS für Atari-kompatible Rechner zu verwirklichen. Es gab damals insgesamt drei Ansätze, die wir aber dann allesamt friedlich vereinen konnten.

Später war ich dann auch am Milan interessiert. Aber man riet mir, auf den Milan II zu warten, was sich aber als keine so gute Idee herausstellte. Daher folgten danach ein Linux-Rechner für's Internet und seit ein paar Monaten ein Mac-Clone mit MagicMac. Und aus dem PCI-Bios wurde mein Hauptprojekt.

Am xTOS-Projekt sehe ich endlich eine Zukunftsperspektive, die Erfolg verspricht. Ich habe mich sofort bereit erklärt, auch hier die PCI-Agenden zu übernehmen. Wenn daraus jetzt mehr Aktivitäten für mich werden, dann nur, weil ich an dieses neue System glaube. Wenn man z.B. an Windows denkt, wo Daten – ohne des Wissens des Benutzers – im Internet versendet werden, dann finde ich das zutiefst bedenklich. Unsere Atari-Welt ist hier noch ehrlich, und das soll sie auch bleiben! □

>> ist in meinen Augen zwingend notwendig, da eine einzelne relativ kleine Firma, wie wir sie heutzutage im Atari-Sektor leider haben, schlichtweg überfordert wäre, ein solches Projekt wie den ColdFire-Atari zu verwirklichen, ohne bestimmte Entwicklungsbereiche stark vernachlässigen zu müssen. Damit meine ich hauptsächlich die übliche Aufspaltung von Hard- und Softwareentwicklung, wie wir sie bisher leider des öfteren bei größeren Hardwareprojekten miterleben mussten: Hardware Top, Software Flop.

Fredi Aschwanden und mir war recht schnell klar, dass wir unsere ehrgeizigen Ziele nur durch ein Gemeinschaftsprojekt verschiedener Firmen und die Zusammenarbeit der Atari-Entwickler erreichen könnten. Zunächst habe ich dann für Fredi die weitere Koordination der nicht Hardware-relevanten Dinge des Projektes übernommen. Welch enorme Arbeit bei der Entwicklung eines zum Atari kompatiblen Computers zu leisten sind, weiß Fredi ja nur zu gut, so ist die Entwicklung zum Gemeinschaftsprojekt in unseren Augen eine große Chance für eine effiziente Weiter- und Neuentwicklung des Atari-Systems.

Diese einzigartige Zusammenarbeit, die allein auf freiwilliger und völlig uneigennütziger Basis aufbaut, führt logischerweise dazu, dass wir hier nicht mehr eine anonyme Entwicklerfirma sehen dürfen, die knallhart kalkuliert, um möglichst großen Gewinn zu machen, sondern ein echtes Gemeinschaftsprojekt, bei dem viele engagierte Atarianer einen großen Teil zum Erfolg beitragen. Diese Entwicklung zum Gemeinschaftsprojekt war daher eine in meinen Augen zwingende Voraussetzung für die grundlegende Durchführbarkeit dieses Projektes mit dem Ziel, einen echten Atari-Nachfolger zu bauen, der wieder seine Zähne kraftvoll fletschen kann.

Als logische Konsequenz haben wir dann als nächsten Schritt den direkten Kontakt mit den Atari Hard- und Softwareentwicklern gesucht und kurzfristig das Entwicklertreffen in Dresden abgehalten, um die Aufgaben zu diskutieren und einzuteilen.

□ *Wer hat diese Aufgabenteilung festgelegt? Oder entwickelte sie sich spontan?*

Die Aufgabenverteilung, wie man sie auf unserer Projektseite lesen kann, ist in erster Linie das Ergebnis unseres Entwicklertreffens. Spontan und freiwillig – allerdings nach reichlichem Meinungs- und Erfahrungsaustausch der Entwickler während und nach dem Treffen – haben wir gemeinsam die Aufgabenverteilung vorgenommen. In erster Linie war natürlich die Erfahrung und die Möglichkeit der jeweiligen Person, an dem Projekt mitzuarbeiten, ausschlaggebend. Außerdem sollte man die Aufgabenverteilung keineswegs als definitiv festgelegt ansehen.

«Das Wichtigste für mich war überhaupt erstmal zu sehen, ob wir noch so viel Engagement unter den Entwicklern aktivieren können, damit ein solch großes und vielseitiges Projekt überhaupt ohne eine große Company im Hintergrund realisierbar wird. Schon von daher war das Treffen ein großer Erfolg für uns alle, was sich natürlich auch auf die Stimmung danach sehr positiv auswirkt, wenn es nun daran geht, Taten folgen zu lassen.»

hen, sondern als momentanen Stand der Dinge. Das Projekt ist für jeden engagierten Entwickler offen und wir freuen uns über jeden, der uns unterstützen und an diesem Projekt mitarbeiten möchte. Arbeit gibt es ja wirklich mehr als genug – allein die Treiberentwicklung für neue PCI Karten kann nahezu ein unbegrenztes Betätigungsfeld bieten.

□ *Inwieweit ist Medusa noch involviert?*

Medusa, die Firma von Fredi Aschwanden ist quasi der offizielle Entwickler der kompletten Hardware. Lediglich die Déesse-Karte wird als Hardwarebestandteil von mir als Rechteinhaber in den Rechner Einzug halten. Fredi Aschwanden ist damit der eigentliche

Hersteller der Hardware des neuen ColdFire-Atari, alle weiteren Entwickler des ColdFire-Projekts arbeiten hauptsächlich an der Betriebssystem-Anpassung und dessen Weiterentwicklung sowie an neuen Softwareprojekten für den ColdFire-Rechner.

□ *Welche neuen Erkenntnisse und Ergebnisse hat das Entwicklertreffen Dir persönlich und dem Projekt gebracht?*

Persönlich war ich sehr beeindruckt, wie freundschaftlich die Atmosphäre dieses Treffens war. Auch wenn sich viele von uns bisher nur durch E-Mails oder durch großartige Programmentwicklungen kannten, musste man dort

schnell den Eindruck bekommen, dass wir uns schon viele Jahre persönlich kennen würden. Sicher, viele von uns hatten ja auch schon lange vorher Kontakt miteinander, doch durch die Möglichkeit dieses Treffens und unserem gemeinsamen Ziel wurde uns dort die Chance gegeben, diese Kontakte persönlicher werden zu lassen und sicher auch in Freundschaften umzuwandeln. Auch wenn diese Feststellung im ersten Moment nicht so wichtig erscheint, halte ich dies dennoch für einen der wichtigsten Ergebnisse dieses Treffens. Für das Projekt an sich war dieser Aspekt natürlich besonders wichtig, wenn man bedenkt, dass wir ja gemeinschaftlich zusammenarbeiten wollen und müssen und wir vor einer großen Herausforderung stehen, bei der sich solche Freundschaften >>

>> natürlich enorm positiv auf die Arbeit und die ganze Atmosphäre auswirken.

□ **Sind weitere Treffen bereits geplant?**

Direkt geplant noch nicht, ich würde eher sagen sie sind bereits angedacht. Mit Sicherheit wird spätestens, wenn wir die ersten Prototypen in Betrieb nehmen, das nächste Treffen fällig. Außerdem werden wir auch regionale Treffen abhalten, bei denen ja nicht unbedingt generelle Entscheidungen gefällt werden müssen und die vielmehr mehr der effektiven Zusammenarbeit und Freundschaft dienen.

Wichtig ist hier, unbedingt zu verstehen, dass wir alle völlig freiwillig

und jeder nur zu gerne gleich morgen früh diesen Rechner am Schreibtisch stehen haben möchte, aber sich erst mal sehr skeptisch verhält, bis man sich, wie auf unserem Treffen, mit den Einzelheiten vertraut gemacht hat. Trotzdem finde ich auch den Realismus und die Skepsis der Entwickler bemerkenswert und sinnvoll, deswegen bin ich nun umso mehr glücklich über die großartige Zusammenarbeit während und nach dem Treffen. Mittlerweile hat diese Kooperation schon jetzt ungeahnte Kreise gezogen, und die Leute sprühen nur so vor Energie, für diesen neuen Rechner zu entwickeln.

Die normalen Anwender, wie ich eigentlich auch einer bin, verhalten sich dagegen weitaus reservierter, was

ständig vor Augen habe, wenn ich z.B. mit Cubase Audiodateien bearbeiten möchte. Ein klares Zeichen, welches wir dieser Anwendergruppe geben, sind die auf jeden Fall die vorhandenen MIDI-Ein- und Ausgänge sowie der mit Déesse vorhandene schnelle DSP. Also: Wir werden ganz klar für alle Musiker unter uns auch die bestmöglichen Voraussetzungen für ein neues modernes System schaffen.

□ **Etwas Verwirrung gab es ja um den neuen Namen AtlanTOS für den neuen Rechner. Meiner Ansicht nach handelt es sich nicht unbedingt um eine geschickte Namensgebung, da der Kontinent Atlantis ja schließlich mit Mann und Maus versunken ist, wenn er denn jemals existiert hat. Die neue ColdFire-Projektseite erwähnt diesen Namen auch nicht mehr. Gibt es neue Vorschläge?**

«Diese einzigartige Zusammenarbeit, die allein auf freiwilliger und völlig uneigennütziger Basis aufgebaut, führt logischerweise dazu, dass wir hier nicht mehr eine anonyme Entwicklerfirma sehen dürfen, die knallhart kalkuliert, um möglichst großen Gewinn zu machen, sondern ein echtes Gemeinschaftsprojekt, bei dem viele engagierte Atarianer einen großen Teil zum Erfolg beitragen.»

und ungezwungen an diesem Projekt arbeiten und diese Treffen genau das auch widerspiegeln. Und trotzdem werde ich schon jetzt ständig nach einem nächsten Treffen gefragt, man merkt also deutlich, wie die Leute sich auf solche Gelegenheiten freuen und danach dürsten, miteinander in persönlichen Kontakt zu treten.

□ **Wie würdest Du die Resonanz aus der Atari-Welt bisher bewerten?**

Die Atari-Welt ist meiner Meinung nach in mehrere Gruppen geteilt, was eine generelle und einfache Beurteilung etwas erschwert. Dennoch sehe ich durchaus eine enorm positive Resonanz, vor allem aus dem Entwicklerlager. Man merkt deutlich, dass hier eine Art Spannung in der Luft liegt

ihnen auch keineswegs – zumindest zum jetzigen Zeitpunkt – zu verdenken ist. Solange wir keine konkreten Tatsachen bieten, spricht den Rechner zum Laufen gebracht haben, wird immer an diesem Projekt gezweifelt werden, wobei dennoch die überwiegende Mehrheit, trotz der harten Schicksalsschläge der letzten Jahre, dem ColdFire-Projekt positiv gegenüber steht.

Viele Anfragen habe ich zum Thema MIDI- und den Musikfähigkeiten des neuen Rechners bekommen. Die Leute wünschen sich gerade in diesem Bereich einen zeitgemäßen neuen Rechner. Ich kann das aus eigener Erfahrung nur zu gut verstehen, da ich schon jahrelang meinen Falcon zum Musizieren nutze und die eingeschränkten Fähigkeiten dieses in die Jahre gekommenen Rechners leider

Da muss ich dir durchaus Recht geben. Die Bekanntgabe des Rechnernamens zwei Tage vor dem Entwicklertreffen war etwas unglücklich und sollte so auch nicht geschehen. Ein endgültiger Rechnername werden wir demnach auch nur per demokratischer Abstimmung zwischen den beteiligten Entwicklern festlegen, bis dahin sprechen wir vorläufig vom Atari ColdFire-Projekt. Klar haben wir auf dem Treffen auch viele Namensvorschläge diskutiert, aber uns dennoch entschlossen, die Namensgebung erst einmal zu verschieben.

□ **Sowieso kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass sich das Projekt etwas in zwei Richtungen entwickelt. Dies dokumentiert schon das Vorhandensein zweier getrennter Webseiten mit unterschiedlichen Newsmeldungen: xTOS und Atari ColdFire Project...**

Das liegt ganz einfach daran, dass die Entwicklung des ColdFire-Rechners und die Kooperation mit den Atari-Entwicklern in den letzten Monaten enorm gewachsen und nun ein Gemeinschaftsprojekt verschiedener Atari-Entwickler geworden ist. >>

>> Daher mussten wir aus logischer Konsequenz auch eine neue gemeinschaftliche Webseite ins Leben rufen. Die Webseiten von xTOS dienen daher nun ausschließlich der von Ulrich Gössel neu ins Leben gerufenen Softwarefoundation, während die Atari ColdFire Projekt-Seiten unserem gemeinschaftlichem ColdFire-Projekt gewidmet sind.

❑ *Kommen wir nun langsam zu den technischen Fragen. Als der ColdFire als neue CPU für das Atari-System bekanntgegeben wurde, gab es ja einige Zweifel und Widersprüche. Rodolphe Czuba behauptete z.B., dass der ColdFire aufgrund von Kompatibilitätsproblemen zur 68k-Serie nicht besonders geeignet für einen Atari wäre. Trotzdem habt Ihr an dem Prozessor festgehalten. Gibt es neue Erkenntnisse bzgl. der Kompatibilität?*

Die Kompatibilitäts-Frage war natürlich auch ein Gesprächsthema während des Entwicklertreffens in Dresden. Allerdings wurde allen Anwesenden schnell klar, dass wir für einen echten Atari-Nachfolger keine andere Wahl haben, als auf die moderne Motorola ColdFire-Serie zu setzen. Spätestens mit dem ColdFire 4e haben wir dann keine großen Unterschiede mehr zu Kompatibilitäts-Differenzen bisheriger 68K-Generationen.

Klar ist, dass der ColdFire nicht zu 100 Prozent kompatibel zu der 68K-Serie ist, aber wäre das überhaupt sinnvoll oder wäre das irgendein Hinderungsgrund? Wenn wir immer und ewig mit alten Standards kompatibel bleiben wollen, dann wird sich nie etwas bewegen, das betrifft die Hardware- genauso wie die Softwareentwicklung. Nicht umsonst sieht Motorola den ColdFire als direkten 68K-Nachfolger und bietet ihn auch entsprechend an. Schon jetzt lässt die Routemap der nächsten ColdFire Core-Generationen auf sichere und effiziente Weiterentwicklung in den nächsten Jahren schließen.

Aber das Wichtigste ist, dass wir uns alle über die Wahl des ColdFires einig sind – für uns ist er schlicht der

einzig sinnvolle und gangbare Weg, den die moderne Atari-Hardwareentwicklung gehen kann und sollte.

❑ *Wie steht es mit der Lieferbarkeit des ColdFire 4e?*

Laut Motorola soll der ColdFire 4e noch in diesem Jahr lieferbar sein. Ein

❑ Das ist das ColdFire-Team



Richard Gordon Faika, Software Entwicklung Software entwickle ich selbstverständlich nicht seit dem Kindergarten. Technikbegeisterter Tüftler und Bastler, der im Gegensatz zu meinen damaligen Freunden die ganzen Sachen auch wieder zusammenbauen konnte, war ich schon immer. Vor meiner Computerzeit habe ich mich ausschließlich für jede andere Art von Technik interessiert – seien es Verbrennungsmotoren oder alte Fernseher.

Den allerersten Kontakt mit einem Rechner (ich wusste damals wirklich rein gar nichts mit diesen Geräten anzufangen) war ein Commodore 128 von meinem damaligen besten Freund. Bedienen konnte ich das Gerät selbstverständlich nicht, und ich wusste auch nicht, was da drin passiert – und ehrlich gesagt hat es mich auch rein gar nicht interessiert. Auf dem C128 haben wir ab und an irgendwelche Spiele gespielt – fragt mich jetzt nicht welche, irgendetwas mit merkwürdigen, bunten Klötzchen und Männekins im Bierkastenstil. Die ganze Spielerei hat mich aber dann doch angesteckt und erst Jahre später, innerhalb meiner Lehrzeit (ca. 1993/94), ergab sich die Möglichkeit, einen Amiga 500+ von einem Schulfreund abzukaufen. Ich habe das Gerät vorher nur vom Weiten gesehen und war dann natürlich äußerst enttäuscht, als die Grafik auf dem Fernseher um so vieles schlechter war als auf der Verpackung. Konsequenz: Bastelobjekt. Ich habe dann lieber darin herumgelötet (irgend etwas mit der Grafik hatte auch einen Wackler, und den wollte ich beseitigen) und habe ihn dabei erfolgreich zerstört (Kickstart-ROM falsch eingesteckt).

Danach hatte ich erst einmal für eine gewisse Zeit die Nase voll von diesen nichtsnutzigen Dingen. Ich bastelte lieber Verbrennungsmotoren in Fahrräder ein (ich bin zu faul zum Treten) und hatte damit natürlich so meine lustigen Zeiten (erstaunte Polizistengesichter, explodierende Motoren und springende,

Treffen Fredi Aschwandens mit Motorola Deutschland ist ebenfalls in diesem Monat geplant, und wir hoffen natürlich dann auf weitere Informationen über die baldige Erhältlichkeit des ColdFires 4e.

❑ *Ist der Prozessor austauschbar, wenn zuerst einmal ein etwas >>*

schreiende Rentner.), lernte jedoch in der Zwischenzeit einen weiteren sehr guten Freund kennen, der – wie schon fast zu erraten ist – ein Atari-Anwender war. Das war Anfang 1995 und dann ging alles eigentlich relativ schnell: 1040 STTM abgekauft, Spiele und natürlich GFA dazu, lange Nächte und Tage mit tränenden Augen am Fernseher gespielt und Programmiersuche gemacht. Die Dinger habe ich noch, eventuell wäre es ja mal witzig die zu veröffentlichen... Dann stellten sich einige kleinere Erfolge ein, einen ordentlichen Monitor für die Augen gab's dann auch (SM 124) – und schon war die Begeisterung entflammt!

Ende 1995 machte ich ein „Upgrade“ auf einen MEGA ST^E, ich war der glücklichste Mensch der Welt, trat ins MAUSnet ein und programmierte mein erstes größeres Programm: PlayMeUp (oh Gott, was für ein bescheuerter Name), ein durchschlagender Flopp, genau wie das spätere, größere Projekt AudioSAM (vielleicht kann sich ja irgendwer erinnern!?). AudioSAM war mein größtes und einzigstes Audio-Projekt, ein Programm zur Sample-Bearbeitung (ihr glaubt ja nicht, wie ich freudig hüpfte, als ich selbst herausfand, wie man digitale Audiodaten mischt und filtert) und mit Harddisk-Recording-Möglichkeit ab dem ST aufwärts.

Tja, und dann kam der entscheidende Moment zur Wende in meiner „Programmierer-Laufbahn“: Ich bekam von einem MAUSnet- und Atari-User das GEM-Entwicklungswerkzeug für GFA „FACE-VALUE 1.0“ gesponsort (ich wüsste gern, wer das war, ich weiß es nicht mehr).

Danach ging es Schlag auf Schlag, ich kaufte einen TT 030 mit der Nova-Grafikkarte und einen Monitor (da gab es dann wirklich Farbe und 3D-Effekt unter MagiC, wow!), und ich war einfach nur begeistert – und das bin ich heute noch, einen „alten Daimler“ bekommt man eben nicht kaputt und so programmiere ich immer noch darauf. Ab diesem Zeitpunkt ging es dann aufwärts im Sinne von Software-Projekten, die etwas professioneller waren und auch eine bessere Verbreitung fanden: 1995/1996 LadenPRG, 1997 Schon-Me, viele viele kleinere Programme wie Spica, GLOAD oder Lisa, 1998 Arthur und im Dezember 1999 fing ich Luna an und veröffentlichte im Januar 2000 die Version 1.0. Nun ja, und heute bin ich hier und gebe nicht auf, auch wenn hier mittlerweile G4-Mac und Windows-PC neben dem TT stehen, und Sie? ❑

□ Das ist das ColdFire-Team



Jens Syckor, Treiber-Entwicklung

Für Atari-Verhältnisse bin ich ein Späteinsteiger, denn erst 1997 packte mich das Falcon-Fieber. Demos wie „Lost Blubb“ oder „Sonolumineszenz“ waren für mich die absoluten Knüller. Seitdem treibe ich in der Atari-Szene als spion/escape mein „Unwesen“. Anfangs hatte ich mich mit Grafiken beschäftigt, später fing ich an in Assembler und C zu programmieren. Seit 1999 studiere ich Medieninformatik an der TU Dresden.

Das Atari ColdFire Project reizt mich, da man jede Menge dazulernen kann – gerade wenn es um die Entwicklung und Anpassung von Treibern geht. Und an einem neuen Rechner mitzuwirken, das ist bestimmt eine tolle Erfahrung, glaube ich. □

>> schwächerer Prozessor zum Einsatz kommen muss?

Ja, der Prozessor wird ähnlich wie auf dem bplan-PPC-Board auf einer austauschbaren Prozessorplatine designed sein. Diese Lösung bietet uns und den Anwendern für die kommenden Chip-Generationen des ColdFires enorme Vorteile. So braucht man lediglich die Prozessorplatine gegen einen schnelleren Version auszutauschen und muss nicht gleich einen komplett neuen Board kaufen, wie es heute ja nahezu üblich geworden ist. Außerdem besteht die Möglichkeit, ohne viel Entwicklungsaufwand auf bestimmte Zusatzfunktionen (wie Ethernet, USB usw.), die Motorola in die ColdFire CPU direkt integriert, sehr schnell zu reagieren und deren Nutzung auf einfache Art und Weise zu ermöglichen. Durch eine Integration des Prozessors auf dem Mainboard wären uns diese Möglichkeiten weitgehend verbaut.

□ *Seit der ersten Ankündigung des 4e seitens Motorola sind ja einige Monate ins Land gezogen. Gibt es neue Erkenntnisse bzgl. der zu erwartenden Taktgeschwindigkeit des ColdFire 4e?*

Die aktuellen Spezifikationen des ColdFires 4e geben eine Taktgeschwindigkeit zwischen 225 Mhz bis 333 Mhz je nach Herstellungsprozess an.

□ *Eine weitere Auffälligkeit der aktuellen Spezifikationen ist der wahrscheinliche Verzicht auf einen AGP-Port für schnelle Grafikkarten? Wo der Grund für diesen Verzicht?*

Wir legen sehr viel Wert auf optimale Grafikeinbindung des ColdFire-Rechners. Die letzten Wochen haben wir deshalb sehr viel Zeit in die Suche nach der besten Lösung investiert und stehen mit den unterschiedlichsten Grafikchip-Herstellern im Gespräch. Schon aus diesem Grund wird es Dich sicher nicht überraschen, dass ich dir heute noch nicht abschließend die endgültige Wahl nennen kann. Auf der einen Seite brauchen wir einen schnellen modernen Grafikchip, aber auf der anderen Seite muss dieser für uns auf längere Sicht erhältlich bleiben; und nicht zuletzt nützt uns der beste Chip nichts, wenn wir keinen optimalen Entwickler-Support der Firmen bekommen. Gerade dieser Support ist heutzutage einer der größten Probleme für alternative Entwicklerprojekte wie dem unseren, da die Firmen sich bei Dokumentationen sehr bedeckt halten und besonders die 3D-Funktionen sehr ungern an Dritte weitergeben.

Dennoch haben wir jetzt durch den unermüdlichen Einsatz von Norman Feske, Markus Fichtenbauer und Leon O'Reilly, die bei den Chip-Herstellern wochenlang eindringliche Überzeugungsarbeit geleistet haben, große Erfolge erzielen können. Ob wir auf AGP verzichten und die PCI Variante wählen müssen, wird demnach direkt von den jeweiligen abschließenden Ergebnissen dieser Zusammenarbeit mit den Grafikchip-Herstellern abhängen.

□ *Ist der Radeon-Chip von ATI im engeren Gespräch?*

Tatsächlich erscheint uns die Grafikanbindung per AGP-Slot momentan als die geeignetste Lösung, dennoch gilt die Grafikanbindung als PCI-Karte immer noch als Option, wenn unsere weiteren Tests mit AGP nicht erfolgreich verlaufen.

Die Wahl des Grafikchips und die Qualität der entsprechenden Grafiktreiber ist weitaus wichtiger für die optimale System-Performance als die hardwareseitige Wahl zwischen AGP und PCI; und wie ich es auch schon beschrieben habe, haben wir uns schon sehr intensiv mit den Herstellern in Verbindung gesetzt, um die beste Wahl treffen zu können.

Im Raum stehen Chips von nvidia, ATI und Matrox. Da alle in Frage kommenden Chips nahezu gleiche 2D-Leistungsfähigkeiten haben, werden wir den Chip auswählen, der am besten in das ColdFire-System integriert werden kann und bei dem uns die besten Dokumentationen vorliegen. Aktuell würde dies evtl. für die Wahl des G450 von Matrox sprechen.

□ *Wie sieht es mit der 3D-Unterstützung des Chips aus? Projekte wie eine OpenGL-Portierung auf den Atari sind ja leider etwas im Sande verlaufen...*

Standardmäßige 3D-Unterstützung wäre tatsächlich ein Novum auf der Atari-Plattform und würde die gesamte subjektive und natürlich auch objektive System-Performance besonders für die heute so wichtige multimedia Anwendungen erheblich erhöhen. Wir freuen uns daher umso mehr, dass wir für diesen wichtigen Bereich Leon O'Reilly gewinnen konnten, der für den ColdFire-Atari die komplette 3D-Grafiktreiber-Entwicklung machen wird. Leon hat sehr große Erfahrung in der 3D-Programmierung aktueller Grafikchips, nicht zuletzt durch seine berufliche Kompetenz als Entwickler beim Softwarehaus Bullfrog. So hat er auch mit an der 3D-Grafikengine von Quake3 und an aktuellen Playstation 2-Spielen wie dem >>

>> Formel-1-Simulator F1 gearbeitet.

□ Du hast angedeutet, dass die Einbindung von AGP ein Problem darstellt. Besteht nicht die Gefahr, dass bald keine Grafikkarten mehr für den ColdFire-Rechner vorhanden sein werden, wenn auf AGP verzichtet werden muss?

Wir sind uns dieser Gefahr durchaus bewusst, daher legen wir ja so großen Wert auf die sorgfältige Wahl der Grafikanbindung und der richtigen Chipauswahl. Die endgültige Lösung kann ich Dir heute noch nicht sagen, da wir noch dabei sind verschiedene Möglichkeiten zu prüfen. Dennoch versuchen wir schon jetzt entsprechend zu reagieren und die genauen Details zu überprüfen, sollte eine Grafikkarten-Version auf Dauer nicht mehr erhältlich sein.

□ Welche Vorteile bietet aus Deiner Sicht die Realisierung des Grafik-Chipsatzes direkt auf dem Board?

Eine Onboard-Lösung, wie wir das auch auf dem Treffen in Dresden angesprochen haben, hätte sicher einige Vorteile, was die Kompaktheit und Programmierfreundlichkeit des neuen Rechners betrifft. Dagegen spricht allerdings der erhebliche Mehraufwand bei der Hardwareentwicklung und damit der erheblich höhere Kosten- und Zeitaufwand, da kein Chipkarten-Hersteller Dokumentationen für eine solche Anbindung zur Verfügung stellt und wir die komplette Grafikhardware selbst entwickeln müssten – ein Umstand, der zumindest für den ersten ColdFire-Atari nicht tragbar ist und auch keine entsprechenden Vorteile bieten würde.

Die Wahl für eine externe Grafikanbindung bedeutet aber keineswegs, dass wir in Zukunft auf eine Variante mit Onboard-Grafik verzichten müssen.

□ Bei der Soundverarbeitung scheint der „Atari“ ja wieder einmal Maßstäbe zu setzen. Falcon-Fans können sich endlich auf einen wahren Nachfolger freuen. Ist die Integra-

tion der Déesse weiter als PCI-Karte oder onboard geplant? Wo liegen die Vor- und Nachteile?

Wir haben uns klar für die Déesse-Integration als PCI Karte entschlossen. Der einzige Vorteil einer DSP-Integration onboard wäre, dass wir damit den Programmierern garantieren könnten, dass sie im System einen DSP vorfinden würden, so wie es auch beim Falcon der Fall ist. Dieser Vorteil verliert allerdings schnell an Bedeutung, da wir Déesse von Anfang an fest im System, also soft- und hardwareseitig integrieren. So wird der ColdFire-Rechner eine Déesse-DSP-Karte bei Auslieferung als feste Komponente enthalten. Auf der Softwareseite wiederum ist es demnach unser erklärtes Ziel, den DSP als feste Hardwarekomponente mit in das Betriebssystem zu integrieren, damit wird der Programmierer sich eben-

«Wir legen sehr viel Wert auf optimale Grafikeinbindung des ColdFire-Rechners. Die letzten Wochen haben wir deshalb sehr viel Zeit in die Suche nach der besten Lösung investiert und stehen mit den unterschiedlichsten Grafikchip-Herstellern im Gespräch.»

so wie beim Falcon auf den DSP verlassen können.

Die PCI-Karten-Variante bringt uns sowieso weit größere Vorteile. So hat der Anwender weiterhin die Möglichkeit, nach Bedarf eine schnellere Karte mit multipler DSP-Bestückung einzusetzen, ohne sich gleich einen Nachfolge-Rechner kaufen zu müssen. Aus diesem Grund haben wir auch von Anfang an die DSP-Treiberentwicklung auf den Einsatz von Mehr-DSP-Systemen ausgelegt, auch wenn die Déesse dem System standardmäßig nur einen DSP zur Verfügung stellt. So können Applikationen zukünftig sofort von zusätzlichen DSPs profitieren – ein ungeheurer Vorteil, den wir uns natürlich nicht nehmen lassen wollen.

□ Wie ist überhaupt der Entwicklungsstand der Déesse-Karte? Leider können Hades- und Milan-Benutzer die Karte ja noch immer nicht kau-

fen...

Ja, im Zusammenhang mit der ColdFire-Entwicklung hat auch die Déesse-Entwicklung einen ganz neuen Stellenwert für uns bekommen. Für uns war es natürlich sehr wichtig, dass wir grundsätzlich nicht gegeneinander arbeiten und die weitere Entwicklung eng miteinander abstimmen und koordinieren. Die weitere Déesse-Entwicklung hat jetzt ganz klar das Ziel, den neuen ColdFire-Atari zu unterstützen und den DSP in Kombination mit dem ColdFire-Prozessor durch angepasste Applikationen auch voll auszunutzen.

Mariusz Buras hat in den letzten Monaten hart an der Verwirklichung unserer Treiberschnittstelle gearbeitet, eine erste fertige Version konnten wir auch während des Entwickler-Treffens in Dresden testen. Ebenfalls konnten wir auf dem Treffen endgültig die letz-

ten Layout-Probleme mit Hilfe von Fredi Aschwanden ausmerzen, und Elmar Hilgart konnte nun weitere DSP-Karten bei unserem Platinenhersteller in Auftrag geben.

□ Etwas Diskussion gab es auf dem Entwicklertreffen ja auch um die Integration eines Disketten-Laufwerks. Meine Ansicht kennst Du ja: Man sollte endlich von diesem Fossil Abschied nehmen und auf CD-ROM und CD-Writer setzen, ähnlich der Verfahrensweise von Apple. Was ist der Grund für die Integration eines Diskettenlaufwerks in den ColdFire-Rechner?

Da stimme ich Dir voll zu, ein Disk-Laufwerk ist heutzutage nur noch als Fossil zu bezeichnen. Der einzige Grund für eine Disk-Unterstützung wäre, wenn ein benötigter Chip auf dem Mainboard dieses sowieso >>

□ Das ist das ColdFire-Team



Fredi Aschwanen, Hardware-Entwicklung
Seit es den Atari ST gibt, arbeite ich mit TOS – es ist so schön unkompliziert. Um meinen ersten 520 ST zu kaufen, musste ich nach Deutschland fahren, denn in der Schweiz war er damals nicht erhältlich. Als dann das RTOS-/UH-Pearl für den Atari kam, habe ich viel mit diesem Betriebssystem gearbeitet. Ich habe darauf sogar eine Applikation für ein Dreiplatz-System geschrieben. Damit kann man eine Datenbank verwalten, Offerten, Rechnungen und Brief schreiben sowie die Buchhaltung erledigen, alles mit einem System! Ein Mega ST/4 diente als Host, und über RS232 und MIDI waren zwei Terminals (2 x 520 ST) angeschlossen.

Gleichzeitig habe ich auch immer an der Hardware meiner Ataris rumgebastelt und mich über Beschleunigerkarten bis zum Hades 060 hochgearbeitet. Im Moment bin ich dabei, die Hardware für den neuen TOS-Computer zusammenzustellen.

Beruflich habe ich ursprünglich Dachdecker gelernt, später Hochbau studiert und jetzt bin ich Hardwareentwickler bei Gretag-Macbeth, wo ich Farbspectrometer-Messgeräte mitentwickle. □

unterstützen würde. Allerdings sind wir uns relativ schnell einig geworden, dass wir nicht unbedingt im fertigen Rechner ein Disk-Laufwerk anbieten werden. Dies wird dann dem Anwender überlassen werden, ob er sich sowas überhaupt noch einbauen möchte, wenn in Zukunft die Benutzung einfach nicht mehr notwendig wird. Die Aufgabe als austauschbares Massenspeichermedium wird daher in Zukunft ganz klar das CDRW-Laufwerk übernehmen, welches in dem neuen Rechner eine neue Rolle spielen soll.

□ *Auf überholte Ansätze wie LS-120 oder gar ED wird aber verzichtet, oder?*

Unterstützung für LS-120- oder ED-Laufwerke waren sowieso nie geplant gewesen. Das sind Formate, die dem Anwender keinerlei Vorteile, geschweige denn irgendwelchen Nutzen bringen könnten. LS-120-Unterstützung hätte lediglich ein benötigter I/O-Chip von Haus aus mitgebracht, was aber noch lange nicht bedeutet, dass wir auf solche Standards aufsetzen wollen. Wer solche längst vergessenen Formate wünscht, sollte sich am besten auch selbst um die passende Treiberentwicklung kümmern, sich aber dann nicht wundern, wenn kein Medium aufzutreiben ist oder diese dann unveranschlagt teuer sind.

□ *Stichwort USB: Geplant sind USB 1.0 und 2.0. Reicht nicht die Integration von USB 2.0, oder ist dieser neue Standard nicht abwärtskompatibel?*

USB 2.0 ist natürlich abwärtskompatibel, von daher würde natürlich die Integration des USB 2.0-Standards für eine komplette USB-Peripherie Unterstützung ausreichen.

□ *Unterstützt der ColdFire 4e denn beide Standards?*

Nein, der ColdFire 4e soll lediglich USB 1.0 unterstützen, was für langsame Peripherie-Geräte wie Maus, Tastatur, Drucker usw. gedacht ist. Dabei müssen wir klar bedenken, dass wir diese 1.0-Unterstützung ohne Mehraufwand mit der Einführung des neuen ColdFire 4e bekommen werden, da diese Unterstützung direkt auf dem Chip mit untergebracht ist – also eine Art kostenlose Dreingabe.

Eine USB 2.0-Unterstützung sollte demnach durch einen zusätzlichen USB-Chip auf dem Motherboard hergestellt werden, was wir aber nun nicht weiter in die Spezifikationen mit aufnehmen wollen. Die USB 2.0-Unterstützung für schnelle Peripherie-Geräte soll dann durch eine externe PCI-Karten-Anbindung gewährleistet werden.

□ *Besonders beim Thema USB kommt ja die kritische Treiberprogrammierung auf den Tisch. Was helfen USB-Schnittstellen, wenn keine Treiber für USB-Peripherie vorhanden sind? Wie soll hier Abhilfe geschaffen werden?*

Du triffst die Problematik genau auf den Punkt. Die Erfahrung mit vorhandenen Atari-Clones wie dem Hades oder Milan haben ja leider die stiefmütterliche Unterstützung solcher neuer Schnittstellen gezeigt. Hier war und ist dies hauptsächlich die mangelnde PCI-Treiberentwicklung. Entweder existiert überhaupt kein Treiber, oder er ist kommerziell und nicht selten dennoch keineswegs ausgereift.

Damit wir mit den neuen Schnittstellen des ColdFire-Atari nicht genau die gleichen Erfahrungen machen müssen, haben wir jetzt schon sehr viel Arbeit in die zukünftige Treiberentwicklung investiert. Aber den wichtigsten Teil haben wir mit dem Entwicklertreffen in Dresden begonnen: die Öffnung der Entwicklung in ein Gemeinschaftsprojekt, denn ohne ausreichend Unterstützung vorhandener Entwickler ist eine solche Aufgabe definitiv nicht zu leisten.

□ *Warum setzt man beim Anschluss von Maus und Tastatur weiter auf den PS/2-Standard. Wäre ein Anschluss über USB nicht sinnvoller?*

USB ist ein vollkommen neues Gebiet für die Atari-Entwicklung. Wir können daher nicht einfach von heute auf morgen eine perfekte USB-Unterstützung erwarten. Allerdings will heutzutage ja auch keiner mehr auf Maus und Tastatur verzichten, so bleibt uns erst einmal nur der Mäuseweg bzw. der Tastaturanschluss über die PS/2-Schnittstellen, die relativ unproblematisch in das System integriert werden können.

□ *Hier stellt sich auch die Frage, auf welcher Ebene die USB-Treiber bereits integriert werden. Möchte man z.B. auf unterster Systemebene Konfigurationen vornehmen, müssen USB-Treiber schon im Kernel >>*

>> vorhanden sein. Das gilt auch für den möglichen Anschluss von Tastatur und Maus.

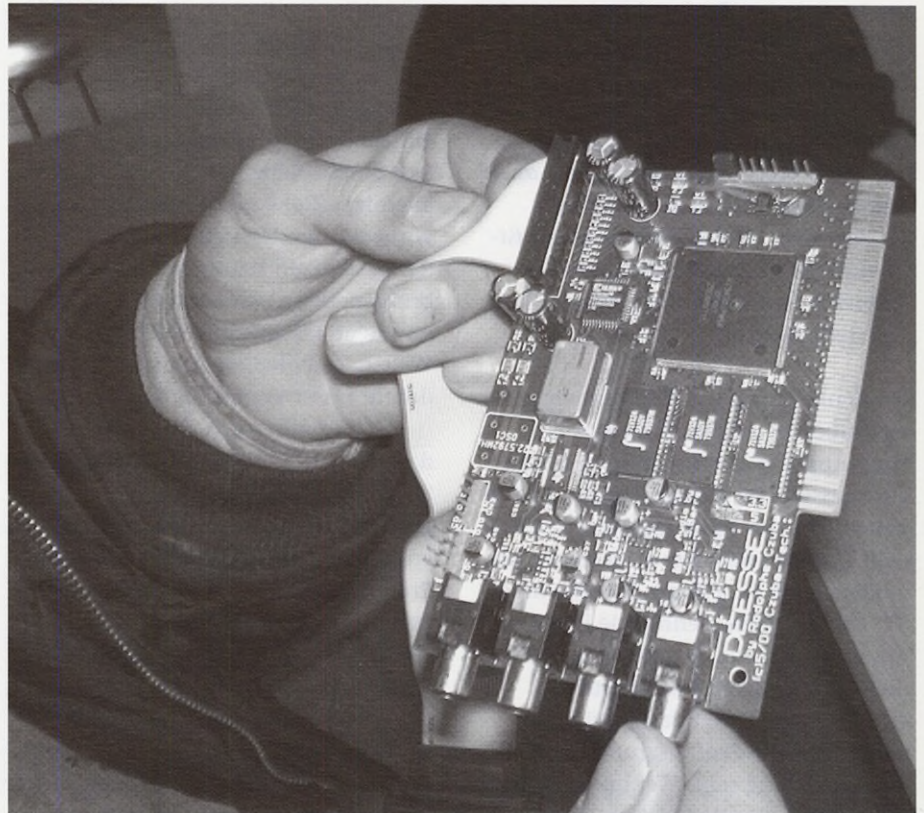
Klar, das Ziel ist es, auf lange Sicht die grundlegenden USB-Treiber fest in das System zu integrieren. Das damit eine USB-Unterstützung des Kernels ebenfalls notwendig wird, zeigt ganz schnell den bevorstehenden Entwicklungsaufwand, vor dem wir aber auch keineswegs zurückschrecken, aber den wir auch nicht vollends mit der ersten Betriebssystemversion erwarten können. Ein Betriebssystem sollte ja auch etwas lebendiges sein und nicht so vor sich her dümpeln wie wir es bisher vom TOS oder einigen aktuellen Multi-tasking-Systemen gewohnt sind.

Eines muss uns aber klar sein: dass wir innerhalb kurzer Zeit die brachliegende Entwicklung der letzten Jahre nicht ohne weiteres aufholen können. Dennoch setzen wir alles daran, diese Entwicklungen endlich nachzuholen, die ja auch erst mit dem neuen ColdFire-System an Sinn gewinnen.

Die Integration von FireWire wird vorerst nicht in Betracht gezogen, oder?

USB 2.0 ist ein technisch nahezu ebenbürtiger Ersatz für die FireWire-Schnittstellen. Eine Entwicklung und Integration beider Schnittstellen wäre daher eine grob fahrlässige Ressourcen-Verschwendung, die wir uns gerade bei der jetzigen Phase der Entwicklung nicht leisten dürfen. Trotzdem stehen wir sicher einer FireWire Unterstützung als PCI-Kartenlösung nicht im Wege. Eine PCI-Anbindung wäre so-wieso auch die bessere Wahl, da FireWire-Geräte immer noch weit seltener und teurer sind als vergleichbare USB-Geräte. Uns muss klar werden, dass jede weitere Entwicklung, die wir während der grundlegenden Entwicklungsphase des Rechners machen müssen, den Rechner zum einen erheblich verteuert und zum anderen die Entwicklungszeit noch weiter ansteigen lässt.

Kommen wir zum Betriebssystem.



Die Déesse-Karte gehört als fester Bestandteil zu jedem ausgelieferten ColdFire-„Atari“.

Traditionell spaltet sich hier das Lager in MiNT- und MagiC-Anhänger. Welchen Weg will man beim ColdFire-Atari gehen?

Kurz gesagt wir werden den einzig sinnvollen und machbaren Weg wählen. Aufbauend auf das TOS und dem MiNT-System werden wir ein modernes Betriebssystem haben, dass auch in der Lage sein sollte, bei Bedarf MagiC nachzuladen.

Was spricht Deiner Ansicht nach für MiNT, was für MagiC?

Bis auf die immer noch problematische Installation von MiNT hat MagiC für mich keinerlei Vorteile mehr gegenüber dem MiNT-Einsatz. Wenn man bedenkt, dass wir das Betriebssystem im neuen ColdFire-Rechner vorinstalliert in einem Flash ROM unterbringen und der Anwender mit der Installation nahezu nichts zu tun haben wird, dann darf man diesen Kritikpunkt gegenüber MiNT nicht weiter gelten lassen.

MiNT bietet uns unzählige Vor-

teile gegenüber dem kommerziellen, in sich abgeschlossenen MagiC-Systemen. Schon heute können wir auf eine Unmenge Software aus der Linux-Welt zurückgreifen, auch eine Portierung eines aktuellen Browser-Pakets wäre in Kombination mit der neuen Hardware kein großes Problem mehr. Der allerwichtigste Punkt bleibt aber nach wie vor die Möglichkeit der Weiterentwicklung des Betriebssystems, welches mit dem Einsatz von MagiC leider immer unsicherer wird.

Wie sieht es mit dem TOS aus? Welche Version soll hier Verwendung finden?

In Zusammenarbeit mit Milan Computersysteme werden wir das aktuelle Milan TOS bzw. die aktuelle weiterentwickelte Version als Grundlage für das neue ColdFire-Betriebssystem nutzen können. Das bedeutet natürlich einen enormen Gewinn für unser Vorhaben, da wir auf ein sehr gut dokumentiertes und bereinigtes TOS zurückgreifen können. >>

□ **Interessant für langjährige Atari-Anwender ist sicherlich die Kompatibilität zu Programmen, die sie schon Jahre verwenden. Dies ist immer ein kritischer Punkt, denn immerhin muss ein neues System auch alte, längst überholte Zöpfe abschneiden. Wie soll aber eine größtmögliche Kompatibilität auch zu Spielen und alten Programmen hergestellt werden?**

Ich denke die Zeiten sind nun endgültig vorbei, in denen man einer ST-High-Applikation von 1989 nachtrauern musste. Wer so etwas sauber laufen haben will, der sollte unbedingt neben dem ColdFire-Rechner auch seinen originalen 1040 ST, Falcon, TT oder Mega ST^E laufen lassen, denn viele Programme sind nach wie vor auch zwischen diesen Computern inkompatibel. Größtmögliche Kompatibilität darf daher kein Hinderungsgrund für Weiterentwicklung sein. Wer braucht denn heute noch die antiquierten Low-Grafikmodi des ST?

Wie wir das auf dem Entwickler-treffen auch besprochen haben, werden wir für den ColdFire-Rechner ja auch keine großen Probleme haben, einen aktuellen Atari-Emulator nativ zu portieren. Damit dürften dann auch die letzten unsauberen ST-Spiele auf dem neuen Rechner laufen. Im Endeffekt haben wir dann den mit Abstand am kompatibelsten Atari-Rechner, den es bisher je gegeben hat.

□ **Für einiges Aufsehen sorgte der wahrscheinliche Preis um EUR 1000.– nur für das Motherboard des neuen Rechners. Verschiedene Stimmen wiesen darauf hin, dass z.B. der AmigaOne G3 nur knapp EUR 600.– kosten soll. Was lässt sich fairerweise über die Preisgestaltung sagen?**

Sicher, wir hätten auch einfach ein Preis um die EUR 600.– ansetzen können – aber was bringt uns eine unrealistische Einschätzung der Kosten? Im schlimmsten Fall wäre das ColdFire-Projekt mit dem Erscheinen des Rechners auch schon wieder gestorben, da wir dann alle Pleite wären.

Um den Preis von ca. EUR 1000.– zu verstehen, muss man unbedingt die äußerst problematische Marktsituation unserer Plattform kennen. Der Markt ist einfach zu klein für eine Massenauf-lage eines solchen Rechners. Unser alleiniges Ziel ist im ersten Schritt, die vorhandenen User zu versorgen und das System auf heutiges Niveau zu bringen, dann erst können wir beginnen neue Märkte außerhalb der Atari-Welt zu erschließen und neue Anwender für unser System zu begeistern.

Bis dahin muss allen klar sein, dass wir alle an diesem Projekt beteiligten Personen aus rein ideellen Beweggründen zusammenarbeiten, keiner von uns verdient also etwas an diesem Projekt und Einnahmen dienen ausschließlich der Kostendeckung. Ein Unding, wenn jemand glauben würde, wir könnten so einfach mal schnell den gesamten PC-Markt mit unserem jetzigen System beglücken und damit auch noch reich werden. Bevor wir nur daran denken können, sollten wir erst einmal unsere Hausaufgaben machen und unser System auf den aktuellen allgemein üblichen Entwicklungsstand bringen.

□ **Ist eigentlich nur die Auslieferung des Boards geplant, sodass Anwender und Händler sich ein System zusammenbauen können, oder ist auch ein Komplettsystem inkl. Laufwerken, Maus, Tastatur etc. in der Planung?**

Ein Komplettsystem ist zum jetzigen Zeitpunkt der Entwicklung zwar nicht unser Hauptziel, aber wir sind uns sicher, dass wir einen solchen Rechner ebenfalls anbieten werden. Dabei greifen wir selbstverständlich auch auf die vielen Anregungen der Atari-User in den Foren zurück, die teilweise sehr konstruktive und bemerkenswerte Ideen zu diesem Thema geschrieben haben. So bin ich ebenfalls von der Wichtigkeit einer Komplettsystemvariante überzeugt, die auch ein bestimmtes Atari-typisches Gesicht, sprich ein markantes Gehäuse, welches sich von der PC-Stangenware absetzt, haben muss. Bis wir uns allerdings die Köpfe über eine solche Lösung zermartern,

muss erst einmal der Rechner auf den richtigen Weg gebracht und noch viel Arbeit getan werden.

□ **Wieviel RAM soll das Standardsystem übrigens enthalten? Welche Speicherart ist geplant?**

Mindestens 256 MBytes SD-RAM ist geplant, wobei wir die endgültige RAM-Bestückung an die marktübliche Speichergröße anpassen werden, damit wir für uns das beste Preis-/Leistungsverhältnis ausnutzen können.

□ **Die Hardware-Spezifikationen stehen weitgehend, die Entwickler sind gefunden. Auf welchen Realisationszeitraum können sich Atari-Anwender jetzt einstellen?**

Wir alle hätten den Rechner ja gerne so schnell wie möglich, lieber heute als morgen. Aber jeder, der sich nur wenigstens etwas mit dieser Materie beschäftigt, wird einsehen, dass man ein solches Projekt nicht über Nacht aus dem Boden stampfen kann. Wir arbeiten mit aller Kraft an einer schnellen Verwirklichung des Rechners, und ich persönlich hoffe auf das Erscheinen des Rechners noch vor Weihnachten dieses Jahres. Aber ich betone nochmal, dass ich das persönlich hoffe, denn wir arbeiten alle gemeinschaftlich zusammen und sind aufeinander angewiesen, da ist es unmöglich einen festen Termin zu nennen, das wäre sehr unfair dem Team gegenüber.

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

xtos.de
acp.atari.org

Zum ColdFire-Projekt gehören außerdem die folgenden Atari-Entwickler, die nicht im Bild oder im Text vorgestellt wurde:

- Elmar Hilgart, Hardware-Entwicklung
- Mariusz Buras, Betriebssystem und Déesse
- Frank Nauman, Betriebssystem
- Leon O'reilly, Low-Level-Grafik-Entwicklung
- Thomas Raukamp, Public Relations

NEU! Foto-Glossy

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

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

Viele weitere Spezialpapiere bei uns im Web-Shop!

Tinten-Patronen

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

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

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

für Canon BJC 7000, 7100

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

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

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

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

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

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

Foto Glossy
INKJET photo quality paper

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

720 / 1440 /
2880 dpi

Unverändert für alle Inkjet-Drucker /
für alle Typen wischfestes /
hochauflösendes Papier
(Canon, Epson, Lexmark,
 Hewlett Packard, ...)

A4
210 x 297mm

CRAYON
Print Media Supplies
www.crayon.de

für Epson-Drucker:

Stylus color 400/440/460/600/640/660/670 bitte genauen Druckertyp angeben!

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

Stylus color 740/760/800/850/860/1160/1520 bitte genauen Druckertyp angeben!

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

Stylus color 480/580/C40UX

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

Stylus color 680, 685 mit Chip!

schwarz € 15,29 farbe € 16,82

Stylus color 880

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

Stylus color 900, 980

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

Stylus Photo, Photo EX, Photo 700, Photo 750

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

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

schwarz € 15,29 farbe € 17,84

für Epson Stylus Photo 1200

schwarz € 5,06 farbe € 12,73

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

Inkjet-Refills

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

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

Refill-Set Schwarz:

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

nur € 17.84

Refill-Set Farbe:

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

nur € 35.74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240, 250

Lexmark: 1000, 2030, 2050,

2070, 3200, 5000, 7000

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

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

700er, 800er und 900er-Serie, HP Deskwriter-xxx-Serie, OfficeJet xxx

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

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

Unser Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-Papiere etc.

Kabel & Datacom:

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

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

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

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

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

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

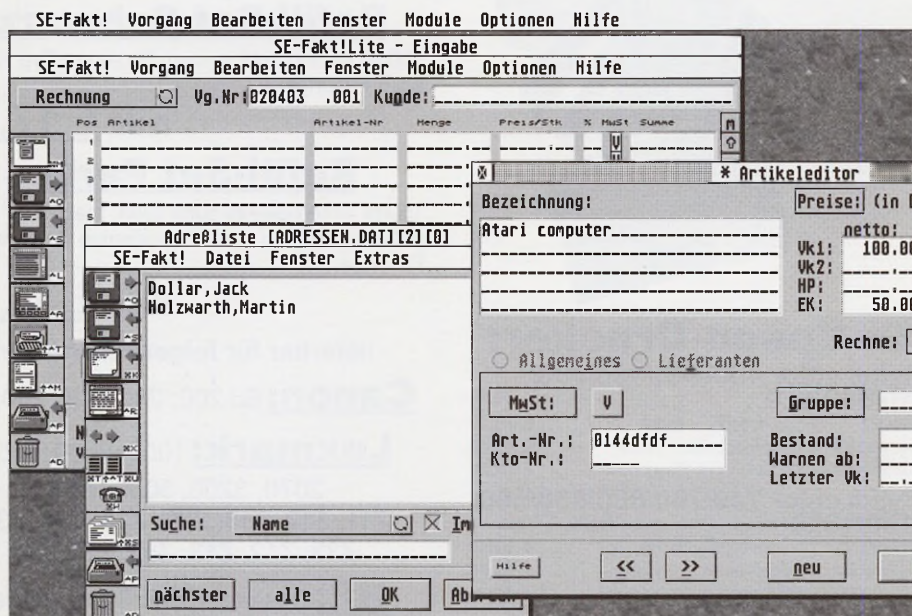
Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

□ SE-Fakt 2000

Mit SE-Fakt 2000 hat ein weiteres kaufmännisches Programm den Sprung ins Eurozeitalter geschafft. Und wir haben es endlich geschafft, einen Test dazu zu schreiben.



□ Fakturierung auf dem Atari

Text: Martin Holzwarth

SE-Fakt 2000 ist kein neues Programm sondern wird bereits seit mehreren Jahren weiterentwickelt. Es läuft auf allen Ataris ab TOS 1.4, 2 MBytes RAM Hauptspeicher und einer Festplatte mit freien 10 MBytes. Auch auf folgenden Atari-Kompatiblen Rechnern kann das Programm eingesetzt werden: Hades, Milan 040, Medusa T40 und dem ST-Emulator. Empfohlen wird Speedo GDOS oder NVDI 5.x.

Wie aus dem Namen schon hervorgeht, handelt es sich bei SE-Fakt 2000 um eine Software, die den Anwender beim Schreiben von Rechnungen unterstützt. Das Programm geht aber weit darüber hinaus, mit ihm steht eine komplette Auftragsabwicklung zur Verfügung. Anfrage, Angebot, Auftragsbestätigung, Lieferschein, Rechnung und Bestellung wurden in das Paket integriert.

Installation. Mit dem mitgelieferten Installationsprogramm hat der Anwender

SE-Fakt 2000 schnell und unkompliziert auf der Festplatte installiert. Nach dem ersten Start gibt man unter dem Menüpunkt Optionen/Firma seine eigenen Firmendaten ein. Artikel und Adressen erfasst man am einfachsten über das zentrale Eingabefenster. Hier können auch alle Angebote Rechnungen usw. erfasst werden.

Adressen. Im Adressfenster werden alle Adressen erfasst, egal ob es sich dabei um Kunden-, Lieferanten- oder Privatadressen handelt. Zusätzlich können noch weitere Attribute (Typ) hinterlegt werden, wie z.B. „Wichtiger Kunde“ oder „Kunde nur gegen Barzahlung“. Für die Suche nach einer bestimmten Adresse stehen alle Felder der Adressdatenbank zur Verfügung. Es besteht aber auch die Möglichkeit, Adressen getrennt in verschiedenen Datenbanken z.B. Kunden und Lieferanten zu speichern. Wie bei den Suchfunktionen können auch alle Adressen nach einem bestimmten Datenbankfeld sortiert werden. Ein ASCII-Export der Adressdaten rundet dieses Programmteil ab.

Artikel. Alle Waren und Dienstleistungen werden hier angelegt. Die Artikelnummern können numerisch- oder alphanumerisch sein. Neben zwei Verkaufspreisen der Handelsspanne und dem Einkaufspreis besteht die Möglichkeit, verschiedene MwSt-Sätze zu hinterlegen. Waren oder Dienstleistungen können auch in Gruppen zusammengefasst werden. Bei den einzelnen Warengruppen kann der Anwender verschiedene Rabatte hinterlegen.

Vorgang erfassen. Angebot, Rechnung und Lieferschein werden immer nach dem gleichen Prinzip erstellt. Von daher haben wir uns hier einmal Schwerpunkt-mäßig auf die Rechnung konzentriert.

Unter dem Menüpunkt „Vorgang/Eingabe/Neu“ wird der neue Vorgang erfasst. In unserem Beispiel eine Rechnung. Die Vorgangsnummer wird automatisch vergeben. Unter dieser Nummer wird unsere Rechnung dann auch später gespeichert. Nachdem man den Cursor auf die Kundenzeile gesetzt hat, kann man aus der am linken Bildrand platzierten Menüleiste die Adressliste öffnen und sich den entsprechenden Kunden aussuchen. Wenn die Adressdatei noch nicht geladen wurde, kann man das auch an dieser Stelle nachholen. Bei einem neuen Kunden genügt ein Doppelklick auf die Kundenzeile und das Adresseingabefenster öffnet sich.

Die Auswahl der einzelnen Rechnungspositionen erfolgt nach dem gleichen Muster. Nachdem der Cursor auf die Positionszeile gesetzt wurde, kann der Anwender aus der linken Menüleiste die Artikelliste aufrufen um den gewünschten Artikel auszuwählen. Noch einfacher geht es, wenn man die einzelnen Menüs per Tasten/Tastenkombination aufruft. Wer täglich mit dem Programm arbeitet, hat die einzelnen Tastenkombinationen schnell im Kopf.

Neben der Mengenangabe kann auch noch ein Rabatt, Skonto oder anderer MwSt-Satz eingegeben werden. Ein weiteres Feld steht für das Zahlungsziel sowie eine Auftrags- oder Kommissionsnummer zur Verfügung. SE-Fakt bietet die Möglichkeit auch noch Zusatztexte auf das Angebot, die Rechnung, oder den Lieferschein zu drucken. >>

>> **Zahlungseingang.** Die Zahlung der Rechnung wird ebenfalls in SE-Fakt 2000 erfasst. Für den Kunden und/oder die eigene Buchhaltung, kann eine Quittung über den Geldeingang gedruckt werden. Das Programm informiert den Anwender auch über den Stand der noch nicht bezahlten Rechnungen und bietet die Möglichkeit, Mahnungen in verschiedenen Stufen zu schreiben.

Verschiedenes. Eine Reihe sehr nützlicher Funktionen verbergen sich in der Menüleiste unter dem Punkt „Beleg-Konfiguration und Optionen“:

- verschiedene Formulareinstellungen
- Zahlungsziele,
- Mahngebühren,
- Fremdwährungen,
- verschiedene Mehrwertsteuer-Sätze
- usw.

Eine ST-Guide Hilfe und ein Handbuch steht dem Neueinsteiger zur Verfügung. Für die verschiedenen Druckaufgaben werden alle GDOS Drucker unterstützt.

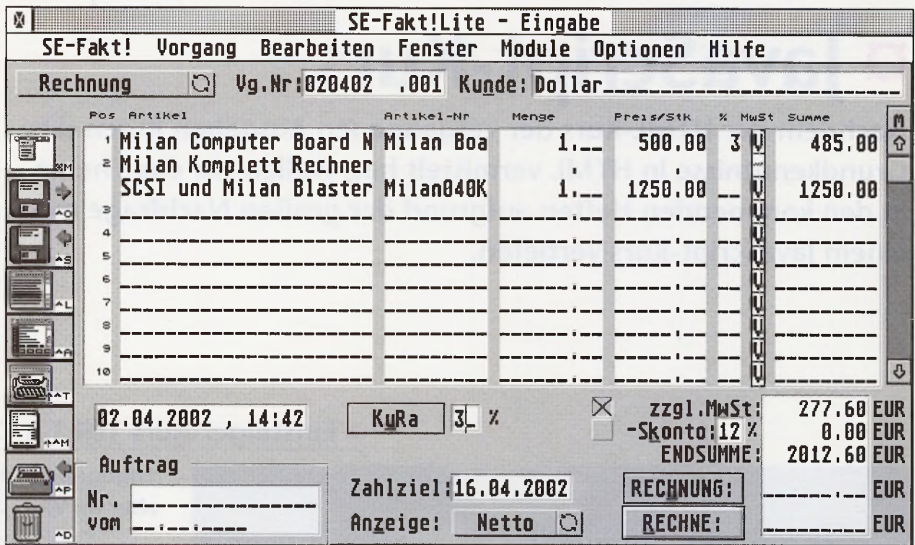
Module. Das Programm kann durch Zusatzmodule erweitert werden. Zurzeit stehen folgende Module zur Verfügung:

- Bestand
- FormFeed (Zeilenvorschub)
- Formular
- Kalkulat (Kalkulation)
- VGrMod (Vorgangsnummern)

Durch dieses Modulare Konzept kann auch sehr gut auf weitere Kundenwünsche eingegangen werden. Auch individuelle Programmanpassungen an den einzelnen Kunden sind möglich. Soenke Diener, der den Vertrieb für das Programm übernommen hat, nimmt immer gerne Wünsche und Verbesserungsvorschläge entgegen.

Finanzbuchhaltung. SE-Fakt 2000 bietet keine Finanzbuchhaltung (Fibu). Es gibt auch keine Schnittstelle zu einem anderen Buchhaltungsprogramm. Laut Auskunft der Vertriebs ist für die Zukunft eine Datev-Schnittstelle angedacht.

Fazit. SE-Fakt 2000 erfüllt seine Aufgabe als Auftragsbearbeitungssystem für klei-



□ Unter dem Menüpunkt „Vorgang/Eingabe/Neu“ wird der neue Vorgang erfasst, in unserem Beispiel eine Rechnung.



□ Im Adressfenster werden alle Adressen erfasst, egal ob es sich dabei um Kunden-, Lieferanten- oder Privatadressen handelt.



□ Ein Blick auf die Verwaltung von Artikel mit SE-Fakt.

nere bis mittlere Betriebe sehr gut. Das Programm läuft sehr stabil und es lässt sich auch auf kleineren Ataris gut einsetzen. Am meisten vermisst habe ich die fehlende Finanzbuchhaltung.

Auf alle Funktionen von SE-Fakt 2000 einzugehen ist an dieser Stelle nicht möglich, und die eine oder andere wichtige Programmfunktion wurde hier sicherlich auch nicht angesprochen. Eine Demoversion zum eigenen Testen stellt der EDV-Service Sönke Diener allerdings bereit.

SE-Fakt für Windows. Was sucht denn eine Windows-Version in einer Atari-Zeitschrift? Bei der Windows-Version von SE-Fakt handelt es sich um die Atari-Version mit einem eingebauten Atari-Emulator. Diese Version ist vor allem für die interessant, die neben Atari-Computern noch Window- Rechner in ihrem Betrieb einsetzen oder mit SE-Fakt auf einem Notebook (Windows) arbeiten möchten. Die SE-Fakt Daten lassen sich zwischen beiden Rechnerwelten austauschen.

Die Windows-Version bietet auch eine Netzwerkunterstützung sowie eine Exportschnittstelle für Excel und/oder Access. Durch diese Schnittstelle lassen sich auch Daten an ein Buchhaltungsprogramm übergeben. Genutzt werden können in dieser Version auch Windows-Schriftarten sowie alle Windows-Drucker (auch USB). □

- Preise:
- SE-Fakt2000 Light Einzelplatzlizenz für Atari: EUR 77.– (Artikelzahl auf 40 limitiert, ohne Zusatzmodule, only Online-Handbuch im ST-Guide-Format)
 - SE-Fakt 2000 Pro Einzelplatzlizenz für Atari: EUR 153.–
 - SE-Fakt 2000 Pro Einzelplatzlizenz für Windows: EUR 255.–

home.t-online.de/home/soenke.diener

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 12: Cookies

Zugegeben: die Keks-Saison neigt sich ihrem Ende zu – aber im Web sind Cookies ein Dauerthema.

Cookies sind ein echtes Dauerthema im Web. Neben Sicherheitslöchern in Java und ActiveX sind die Cookies als unerwünschte Datenspione in Verruf geraten. Auf dem PC hat sich schon fast eine Software-Industrie gebildet, die Programme zur Abwehr von Cookies in älteren Browsern schreibt – neuere Exemplare (z.B. Mozilla) haben hingegen oft schon einen Cookie-Filter eingebaut. Wie aber bei jeder Technik, die etwas in Verruf geraten ist, muss es auch Vorteile geben, denn sonst würde sie schließlich keiner benutzen.

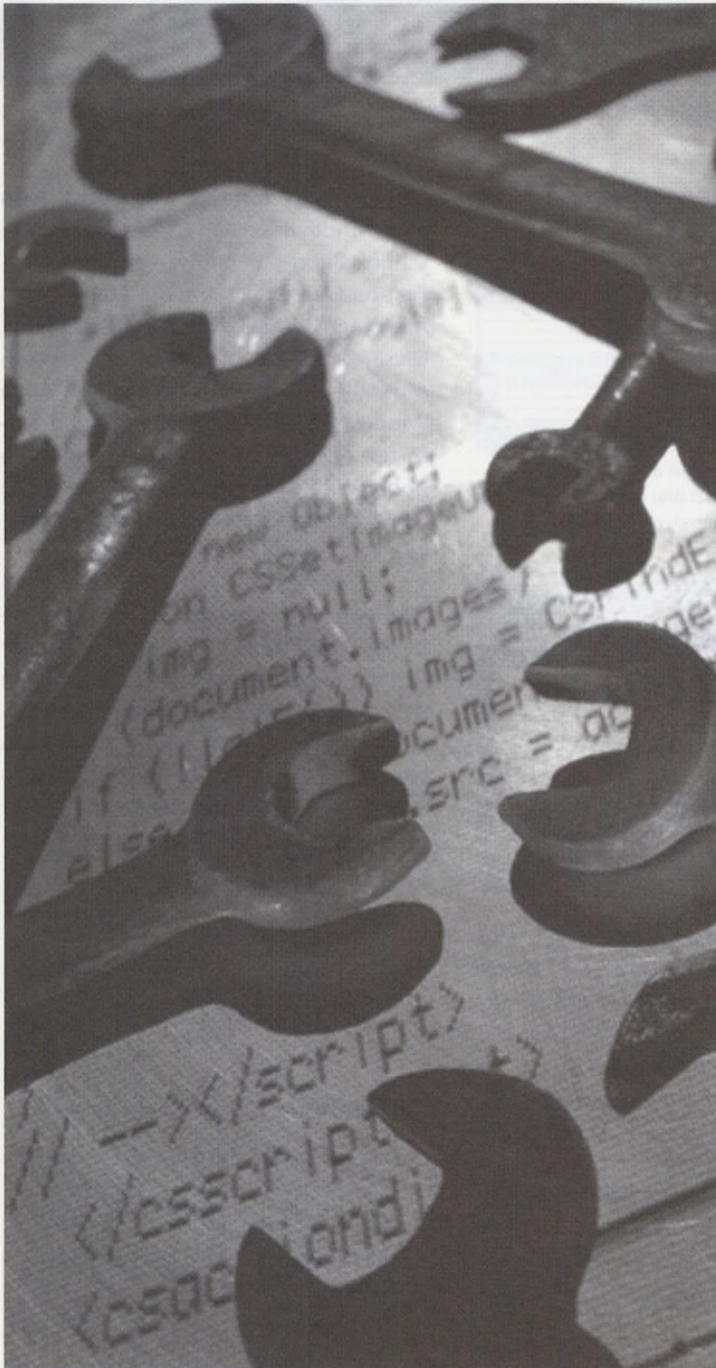
Cookies sind die einzige Möglichkeit (von VB-Script einmal abgesehen), einer Webseite Daten auf die Festplatte des Anwenders zu schreiben. Diese Daten lassen sich in etwa mit Setup-Informationen vergleichen und bestehen üblicherweise aus einer kurzen Textzeile. Über entsprechende Befehle kann der Cookie abgefragt werden, um einen Besucher zu erkennen und die Webseite zu personalisieren oder andere Funktionen aufzurufen.

Zwar sind Cookies nicht Teil des HTTP-Standards, aber sie können trotzdem von fast allen im Internet üblichen Sprachen gesetzt werden. Wer das Setzen in JavaScript beherrscht, wird wenig Probleme haben, einen Cookie in Perl oder PHP zu setzen, da die Syntax ähnlich ist.

Gründe für Cookies. Die Gründe, warum eine Seite Cookies benutzt, sind vielfältig. Eine Atari-Seite, die auf Cookies setzt, ist z.B. atariuptodate.de. Die Seite bietet die Möglichkeit, eine persönliche Liste anzulegen, die aus Programmen verschiedener Sparten stammen kann. Der Besucher kann dadurch z.B. die Weiterentwicklung seiner Programme im Auge behalten. Neben dieser Funktion kann aber auch die Anzeige beeinflusst werden. MiNT-Fans können alle MagiC-Programme ausblenden lassen und umgekehrt. Milan-Benutzer, deren Rechner bekanntlich keine niedrige ST-Auflösung kennt, müssen sich nicht die ST-Low-Programme antun. Eine ähnliche Form der Personalisierbarkeit wird auch von großen Web-Portalen wie z.B. Yahoo unterstützt.

Eine weitere wichtige Rolle spielen Cookies beim Online-Shopping. Amazon identifiziert seine Kunden über einen Cookie.

Die meisten Cookies sammeln sich allerdings durch >>



>> Anbieter wie der Dienst DoubleClick, die Online-Werbung schalten.

Sicherheitsrisiken. Vielen ist bei dem Gedanken unwohl, dass eine Webseite einfach etwas auf die Festplatte schreibt. Dabei sind Cookies engen Grenzen gesetzt: Zum einen werden sie vom Browser an einer festgeschriebenen Stelle abgespeichert, und zum anderen sind sie zum Verbreiten von Viren, Trojanern oder ähnlichen Schädlingen völlig ungeeignet.

Ein Risiko stellen Cookies nur insofern dar, als dass sie den „gläsernen Surfer“ erlauben. DoubleClick kann über das geschickte Einbinden von Werbefrafiken und das Benutzen eines Cookies mit einer Identifizierungsnummer Daten sammeln. Unter „Daten“ versteht man alles, was automatisch übermittelt wird: Name und IP-Adresse des Computers, Browsername und die aktuelle und vorherige Webseite. Dass dadurch gerade DoubleClick in Verruf gekommen ist, liegt zum großen Teil nur an der Popularität dieses Anzeigen-Netzwerkes, denn andere Anbieter machen es nicht anders.

Allerdings sollten all jene, die jetzt laut «Skandal!» rufen, ihre Brieftasche überprüfen, ob dort nicht eine Kunden- oder Payback-Karte befindet. Diese dienen dem gleichen Zweck und gehen generell viel freizügiger mit den persönlichen Daten um.

Die Festplatte kann auch nicht mit Cookies überfüllt werden, da jeder Browser ein bestimmtes Limit setzt.

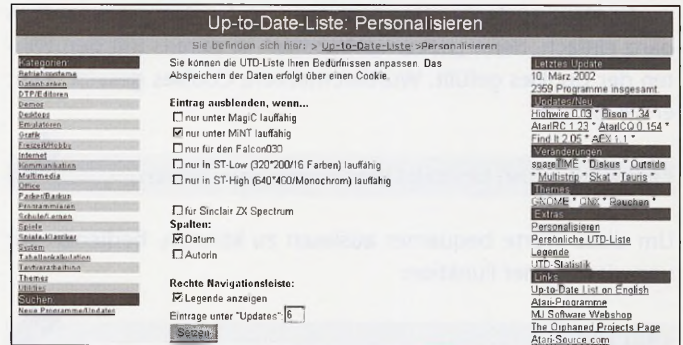
Cookies setzen. Cookies können nicht über Domain-Grenzen hinweg gesetzt werden. Das bedeutet, dass MSN nicht auf die gespeicherten Cookies von Yahoo! zugreifen kann. Nun hebt DoubleClick aber genau diesen Schutz aus. Das Unternehmen macht sich zunutze, dass Anzeigen normalerweise nicht auf dem gleichen Server wie die Web-Seite gespeichert werden. Um an Werbeeinnahmen zu kommen, wird ein Werbeservice wie DoubleClick abonniert. Wenn über das Internet nun die Daten für das Werbebild abgefragt werden, wird gleichzeitig der DoubleClick-Cookie gesetzt, bzw. abgefragt.

Für einen Cookie existieren sechs Parameter. Der erste gibt den Namen des Cookies an, es folgt der Name. Als drittes lässt sich ein Verfallsdatum festlegen. Dies ist z.B. bei zeitlich begrenzten Aktionen, wie Gewinnspielen, sinnvoll. Der vierte und fünfte Parameter ist der Pfad sowie die Domain, für den der Cookie gültig ist. Zuguterletzt wird festgelegt, ob eine sichere Verbindung (https://) als Voraussetzung für die Benutzung des Cookies existieren muss.

Die kürzeste Form, einen Cookie zu setzen, ist folgende:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
document.cookie="farbe=yellow; path=/;
expires=Mon, 01-Dec-2002 00:00:00 GMT";
//-->
</SCRIPT>
```

Der Cookie mit dem Namen „farbe“ bekommt den Wert „yellow“. Da der Domainname nicht übergeben wird, übernimmt der Cookie den aktuellen Domainnamen. Es ist nicht möglich, dass eine Seite wie z.B. atariuptodate.de einen Cookie



 Eine sinnvolle Anwendung von Cookies ist die Individualisierung einer Webseite auf die eigenen Ansprüche.

mit dem Domainnamen yahoo.com setzt. Hier ist nochmals die Cookie-Zeile mit gesetztem Domainnamen:

```
document.cookie="farbe=yellow;
path=/; domain=www.atariuptodate.de;
expires=Sun, 01-Dec-2002 00:00:00 GMT";
```

Der Wert für Domain muss übrigens immer mindestens zwei Punkte enthalten, „domain=atariuptodate.de“ ist also nicht möglich.

Wird der Pfad auf „/“ gesetzt, können auch alle Unterverzeichnisse den Cookie lesen. Eigentlich muss dieser Parameter dann auch nicht gesetzt werden, allerdings existiert in älteren Versionen von Netscape einen Bug, der auftritt, wenn ein Ablaufdatum, aber kein Pfad angegeben wird.

In den verdienten Ruhestand darf der Cookie schließlich am ersten Dezember treten. Wird das Ablaufdatum nicht gesetzt, gilt der Cookie nur für die Session. Unter einer Session wird in der Regel die Zeit verstanden, die der Browser offen ist. Viele Browser unterscheiden in ihren Sicherheitseinstellungen zwischen Session und normalen Cookies.

Eine aufgedröselte Variante stammt von Bill Dortch:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function setCookie (name, value, expires, path,
domain, secure)
{
document.cookie = name + "=" + escape(value) +
((expires) ? "; expires=" + expires : "") +
((path) ? "; path=" + path : "") +
((domain) ? "; domain=" + domain : "") +
((secure) ? "; secure" : "");
}
//-->
</SCRIPT>
```

Ab jetzt kann sehr einfach mit

```
setCookie("farbe", "yellow",
"Sun, 01-Dec-2002 00:00:00 GMT", "/");
```

ein Cookie gesetzt werden. Das ist besonders praktisch, wenn mehrere Cookies gesetzt werden sollen. >>

>> **Cookies auslesen.** Das Auslesen von Cookies ist eigentlich ganz einfach, denn „document.cookie“ ist bereits mit den Werten der Cookies gefüllt. Wurden mehrere Cookies gesetzt, sieht er z.B. so aus:

```
farbe=yellow;text=black;verweise=green;
```

Um diese Werte bequemer auslesen zu können, bedienen wir uns wieder einer Funktion:

```
<script>
<!--
var cookieWert;
function holeCookie(Keksname)
{
alleCookies=document.cookie;
cookieArr=alleCookies.split(";");

for(var i=0;i<cookieArr.length;i++)
{
if(cookieArr[i].split("=")[0] == Keksname)
{
cookieWert=cookieArr[i].split("=");
cookieWert=unescape(cookieWert[1]);
return true;
}
}
return false;
}
//-->
</script>
```

Sinn der Funktion ist es, ihr einen Cookienamen (z.B. „farbe“) zu übergeben und dafür den entsprechenden Wert („yellow“) zu erhalten.

In „Keksname“ steht der Name des Cookies. In „alleCookies“ wird der gesamte Cookiestring gespeichert und daraufhin zerteilt. Aus den einzelnen Werten wird eine Feldvariable gebildet: „cookieArr“. „cookieArr“ hat – legt man das obige Beispiel zugrunde – folgende Werte:

- cookieArr[0] farbe=yellow
- cookieArr[1] text=black
- cookieArr[2] verweise=green

Um den gewünschten Wert zu erhalten, geht die Funktion alle Elemente der Feldvariable durch. Jedes Element wird erneut zerlegt, diesmal mit dem „=“-Zeichen als Trenner. Wenn der Text links vom Gleichheitszeichen mit „Keksname“ übereinstimmt, wird die Variable „cookieWert“ gesetzt.

Ein Spezialfall ist die JS-Funktion „unescape()“. Mit ihr werden die sogenannten Escape-Sequenzen in verständlichen Text gewandelt. So entspricht z.B. „%53“ dem „S“. Die Kodierung in Escape-Sequenzen wird vom Browser vorgenommen.

Wurde ein Wert gefunden, wird „true“ (=wahr) zurückgegeben. Der Wert („yellow“) steht in cookieWert.

Damit steht dem fröhlichen Setzen von Cookies nichts mehr im Wege. Ein guter Stil ist es übrigens, den Besucher darauf hinzuweisen, warum und wofür ein Cookie gespeichert wird. 

Quellen:

- [1] cookiecentral.com
- [2] netscape.com/newsref/std/cookie_spec.html

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, Aufbausketzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

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

© Copyright 2001 by **falkemedia**

□ Kryptographie & Atari, Teil 2

Kryptographie ist in Zeiten des weltweiten Datenverkehrs ein heißes Thema. Die gängigen Verschlüsselungssysteme für den Atari sowie einen kleinen Abstecher in die Geschichte der Kryptographie möchten wir ihnen vorstellen.



□ PGP und RLE

Text: Matthias Jaap

Im zweiten Teil unseres Kryptographie-Tutorials geht es um PGP und das neue Kryptographieprogramm RNE.

Beginnen wir dort, wo letztes Mal Schluss war: ein Schlüssel soll generiert werden. Nachdem die gewünschte Schlüsselstärke ausgewählt wurde, verlangt PGP nach einer Benutzeridentifikation für den öffentlichen Schlüssel. Die gewünschte Form dafür ist der Name, gefolgt von einer E-Mail-Adresse in Spitzklammern:

```
Alfred Atari <alfred.atari@atarifalcon.com>
```

Nun verlangt PGP nach einem Satz, um den geheimen Schlüssel zu schützen. Dieser Satz ist gleichbedeutend mit einem Passwort, und deshalb gelten die gleichen Regeln. Wenn die Daten besonders sensibler Natur sind, sollte das Passwort möglichst

kryptisch sein, um lexikalische Angriffe auszuschließen. Auf jeden Fall sollte aber nicht der eigene Name, der Wohnort, die Namen der engsten Verwandten oder gar solche Wörter wie „Geheim“, „Passwort“ oder „ich“ gewählt werden. Manch einer wird jetzt bei diesen Wörtern wohl laut lachen, aber sie haben sich im Internet als extrem beliebt erwiesen. Das Argument «Darauf kommen die Hacker nie!» kann hier nicht gelten, da immerhin Millionen Anwender solche Passwörter verwenden.

Nur zum Test wird aber doch einmal ein normales Wort eingegeben:

```
stcomputer
```

PGP fordert daraufhin die erneute Eingabe des Wortes oder Satzes. Die Warnung, dass die Generierung des Schlüssels ein aufwändiger Prozess ist, sollte durchaus ernst genommen werden. Gerade einfache STs sind hiermit eine ganze Weile beschäftigt. Es ist daher etwas Geduld erforderlich, der ST ist nicht abgestürzt!

Der nächste Punkt ist die Generierung von Zufallszahlen. Dazu muss wild auf der Tastatur getippt werden. PGP misst die Zeitintervalle zwischen den Tastaturanschlägen. Es ist daher nicht notwendig, etwas Sinnvolles einzugeben. Wenn die Tastatur genug malträtiert wurde, ertönt ein Piepsen. Wieviele zufällige Bits erzeugt werden müssen, ist von Version zu Version unterschiedlich.

Nachdem der Schlüssel generiert wurde, kann eine Liste aller Schlüssel durch das Aufrufen von PGP mit dem Parameter „-kv“ angezeigt werden. Um einen Text nun mit dem öffentlichen Schlüssel des Empfängers zu verschlüsseln, wird der Parameter „-e“ (encrypt) benutzt:

```
-e beispiel.txt {Empfänger-ID}
```

Damit ein Dokument unterschrieben wird, kann die Option „-s“ (sign) verwendet werden:

```
-s beispiel.txt
```

Das Resultat ist eine Datei, die nicht nur signiert, sondern auch unleserlich ist. Der Grund dafür ist, dass PGP die Datei auch komprimiert. Um zu signieren, fragt PGP nach dem geheimen Passwort (hier: „stcomputer“).

Für die Kommunikation per E-Mail ist in der Regel nur die Signierung ohne Komprimierung erwünscht, denn sonst kann schließlich niemand die E-Mail lesen. Die Komprimierung wird deaktiviert, wenn „-sta“ statt „-s“ benutzt wird. Prompt ändert sich auch die Default-Dateiendung von „.pgp“ auf „.asc“.

Eine typische PGP-Signatur sieht etwa so aus: >>

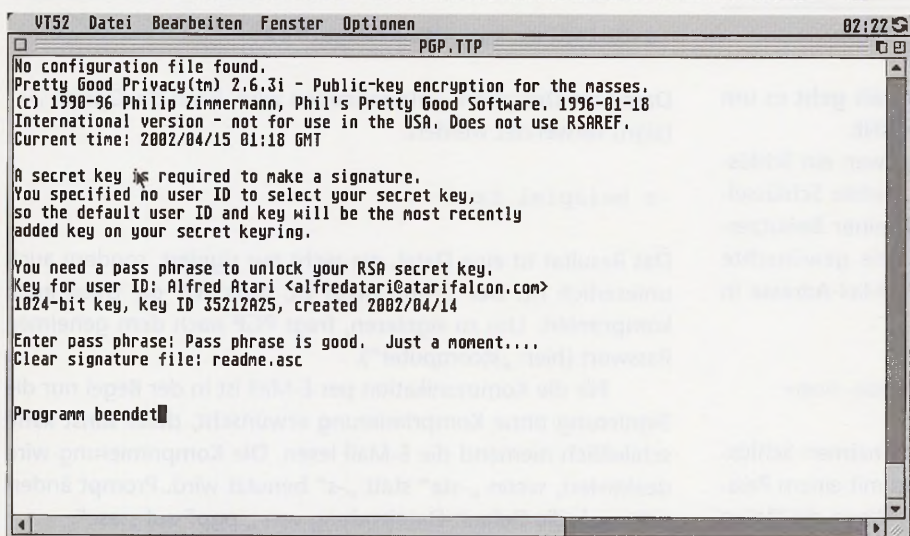
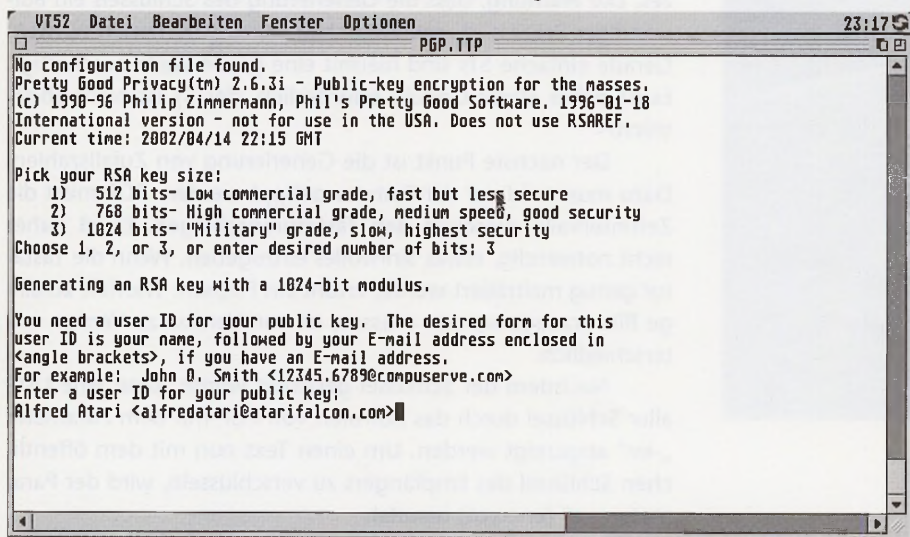
```
-----BEGIN PGP SIGNATURE-----
Version: 2.6.3i
Charset: noconv

iQCVawUBPLogPoIFKZk1ISolAQE2TQP/ccdsV9
KioZicZPALfkgoOYTB3+DoR8o
LzZPbp+KXBH0NezzWNh7jn2zkRm343HAamVdAm
L7+HDC7SEkh/AtDnG+PIyVS33t
kVMnlxtAGucjRhyxng5oB+PwfneDehloJyU3WZ
Ixg6wtalXBkg/fa+n6fzKLp6B
XqW88sWkvHI=
=HCGp
-----END PGP SIGNATURE-----
```

>> Um eine Datei zu entschlüsseln, wird PGP nur die entsprechende Datei übergeben.

RNE 7.31. Wer sich sehr genau die Stände des Atari-Parks angeschaut hat, wird sicherlich auch ein neues Verschlüsselungsprogramm erspäht haben. RNE (Random Number Encryption) heißt es,

- Bild oben: Die Generierung eines PGP-Keyfiles.
- Bild unten: Einme verschlüsselte Nachricht wird leserlich gemacht.



und es wurde von Stefan Pudritzki entwickelt. Dieser beschäftigt sich nicht nur seit längerem mit Kryptographie, sondern hat auch sein gesamtes Wissen auf dem Atari-Park ausgebreitet.

Das Programm wurde geschrieben, weil der Autor einen Bedarf an einem neuen Kryptographieverfahren sieht. An den asymmetrischen Verfahren, das auch von PGP benutzt wird, kritisiert er, dass Dritte den öffentlichen Schlüssel abfangen könnten, um Nachrichten zu fälschen. Die Lösung sieht er in einem symetrischen Verfahren, zu denen auch RNE 7 zählt. Die Sicherheit beruht auch hier auf der Geheimhaltung des Schlüssels. Dieser Schlüssel muss dann auf anderem Wege, z.B. auf einer Parkbank um 0:00 Uhr, verpackt in einem Kuvert und Lederkoffer ausgetauscht werden.

Das RNE-Verfahren nutzt eine

Schlüssellänge von 256 Bit, was nach heutiger Einschätzung sicher sein sollte. Wie immer kann sich dies bei Quantensprüngen in der Computertechnologie durchaus ändern. Der Algorithmus erzeugt auch bei Daten gute Kryptogramme, die sich häufig wiederholende Bitfolgen haben, wie z.B. Grafiken im 32K-Format. Eine Datei kann auch mehrmals mit verschiedenen Schlüsseln verschlüsselt werden. Anders als bei PGP findet keine Komprimierung der Daten statt. Diese muss also vorher erfolgen, da die verschlüsselte Datei keine großen Kompressionsraten erzielen kann. Um Manipulationen am Kryptogramm abzuwehren, wird während des Encodierens ein 32-Bit-Prüfwert erzeugt. Bei einer versuchten Manipulation wird eine Warnmeldung angezeigt, der Autor beziffert die Wahrscheinlichkeit, dass die Prüfung fehlschlägt, bei 1 zu 4 Milliarden.

Die Anwendungsgebiete von RNE liegen neben dem Datenaustausch über das Internet im Schutz des eigenen Systems und in der Vertragsschließung zwischen zwei räumlich getrennten juristischen Personen.

Systemvoraussetzung. Das Programm passt bequem auf eine Diskette und gibt sich auch mit Uralt-STs zufrieden – notfalls reicht auch ein 260 ST mit 1 MByte RAM. Die Installation beschränkt sich auf das Kopieren einiger Dateien auf die Festplatte. Einen Hypertext besitzt das Programm nicht, da sich der Umfang aber in Grenzen hält, dürfte dies verschmerzbar sein. Vorab sei schon gesagt, das RNE nicht unter MagiC PC läuft – es lässt sich zwar starten, aber das Projektfenster reagiert nicht auf Mausclicks. In Ermangelung eines echten STs wurde daher der Test unter Steem mit TOS 1.06 durchgeführt.

Start. Nach dem Start prüft RNE zunächst einmal die Lizenz, um sich dann mit mehreren GEM-Menüs zu melden. Über Projekt/Dateinamen wird das Projektformular aufgerufen, das sich in Farbaufösungen mit einer eigenwilligen Farbgestaltung präsentiert.

Vorher muss aber ein Schlüssel erzeugt werden. Dies ist eine echte Knochenarbeit, denn 32 mal nacheinander fordert das Programm dazu auf, >>

>> eine zufällige Zeichenkette abzutippen. Bei der Eingabe darf zum Glück auch einmal ein Fehler gemacht werden, da bei Tastaturen, die nicht der von Atari entsprechen, das Suchen mancher Zeichen zum Geduldsspiel wird.

Der Schlüssel wird im Projektformular unter „Schlüssel“ eingetragen, die zu verschlüsselnde Datei unter „Geheimnis“. Um zu verschlüsseln muß aber noch ein Kryptogramm bestimmt werden. Dies ist im Handbuch etwas unverständlich, bzw. gar nicht erklärt, denn hier ist einfach nur ein Dateiname für die verschlüsselte Datei anzugeben. Wird dies nicht getan, beschwert sich RNE. Geschickter wäre es eigentlich, wenn das Kryptogramm beim Weglassen des Dateinamens den gleichen Namen wie die Ursprungsdatei tragen würde.

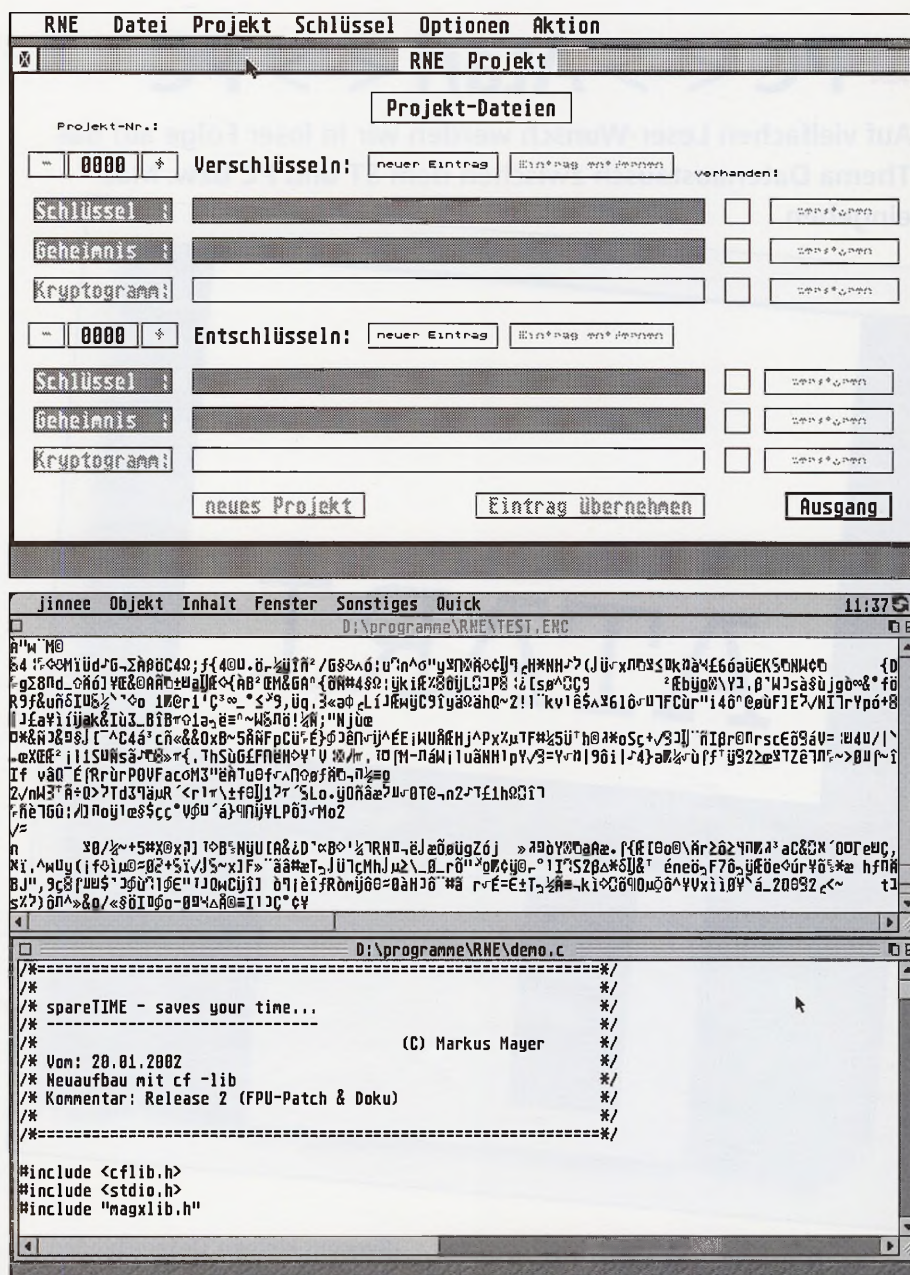
Die verschlüsselte Datei ist nicht viel größer als die Ursprungsdatei. Das Verschlüsseln ging auf dem emulierten ST (8 MHz) sehr schnell. Das Entschlüsseln erfolgt analog.

Eine Besonderheit in RNE ist die Funktion „Dateien zerstören“. Hiermit soll eine Datei sicher gelöscht werden, indem die Daten zuerst mit zufälligen Bytes überschrieben und die Datei anschließend gelöscht wird.

Handbuch. Das Handbuch zu RNE besteht aus 18 Seiten im A5-Format. Das einzige, was fehlt, ist ein „Step-by-Step“-Abschnitt, der von der Schlüsselgenerierung zur verschlüsselten Datei führt.

Fazit. RNE erwies sich im Test als brauchbar. Ob man den Ausführungen seines Autors über die angebliche Unsicherheit von asymmetrischen Systemen wie PGP Glauben schenken möchte, muss jeder Anwender selbst entscheiden.

In der Praxis hat RNE allerdings verschiedene Probleme. Als erstes wird für RNE scheinbar ein originaler ST benötigt, was man aber gerade im Geschäftsverkehr nicht mehr voraussetzen kann. Hier wäre entweder eine Portierung auf andere Systeme oder eine Vereinbarung



□ Bild oben: RNE bietet eine moderne Verschlüsselung – verpackt in eine überholte Oberfläche.
□ Bild unten: Die Anzeige einer mit RNE verschlüsselten Datei.

mit Programmierern von Emulatoren wichtig. Das zweite Problem ist die Verbreitung anderer Verschlüsselungssysteme, die zum Teil nicht nur kostenlos sind, sondern sich bereits bewährt haben. Hier ist also das Marketing-Geschick des Autors erforderlich. Als letztes wäre da noch die Benutzeroberfläche, die teilweise sehr veraltet aussieht. Dabei wäre

dies eine gute Möglichkeit, sich von PGP abzuheben, für das es schließlich auch Shells gibt.

RNE ist noch nicht erhältlich und soll ca. EUR 25.– kosten. □

Stefan Pudritzki, Obere-Masch-Str. 6, D-37073 Göttingen

□ PC <--> Atari <--> PC

Auf vielfachen Leser-Wunsch werden wir in loser Folge auf das Thema Datenaustausch zwischen dem ST und PC bzw. Mac eingehen.



□ Datenaustausch, die Erste

Text: Matthias Jaap

Atari (bzw. Digital Research) achtete beim ST von Anfang an darauf, dass der Datenaustausch mit PCs möglichst einfach funktionieren sollte. 3.5 Zoll-Disketten vom PC konnten seit jeher problemlos vom ST gelesen werden, umgekehrt funktionierte es erst dann reibungslos, als mit TOS 1.4 die DOS-Kompatibilität des Diskettenformates erhöht wurde. Auch die Schnittstellen halten sich an Standards, sieht man einmal von anderen Steckern oder

diversen kleinen Unterschieden ab. Die Floppy-Buchse des ST ist bspw. die Standard-Shugart-Schnittstelle, an der theoretisch auch ein 8 Zoll-Laufwerk angeschlossen werden könnte.

In vielen Haushalten steht neben dem Atari auch ein PC. Vielfach ergänzen sich die beiden Rechner, z.B. ist das Breitband-Surfen einfacher auf dem PC möglich. Natürlich werden mit dem PC auch Atari-Programme heruntergeladen. Diese auf den ST zu befördern, kann entweder mit einer Diskette oder über ein Null-Modem-Kabel erfolgen.

Diskette. Heutzutage sind Disketten grundsätzlich vorformatiert, was meistens am Schriftzug „IBM formatted“ auf der Verpackung deutlich wird. Damit

kann nichts falsch gemacht werden, da sowohl PC als auch ST diese Diskette problemlos lesen können. Da DD-Disketten mit 720 KBytes Speicherplatz kaum noch im Laden zu bekommen sind, müssen Besitzer alter STs diese umformatieren. Selbst moderne PCs können Disketten noch auf 720 KBytes formatieren, womit man auf der sicheren Seite sein sollte. Empfehlenswert ist in jedem Fall ein HD-Laufwerk oder gleich ein neuer Atari.

Einiges gilt es beim Datenaustausch zu beachten. So sind einige Zeichen auf dem ST in Dateinamen erlaubt (bzw. möglich), die auf der PC-Seite zu Störungen führen. Unrühmliches Beispiel sind z.B. einige CDs (wie z.B. die Xplore), die Umlaute in Ordernamen verwenden, worauf der PC auf diese Verzeichnisse nicht zugreifen kann.

Steht ein Atari zum Umkopieren nicht zur Verfügung, wird es etwas komplizierter. So manch einer findet unerwartet eine Kiste mit alten ST-Disketten. Um diese auf dem PC lesbar zu machen, ist ein Programm namens „Makedisk“ notwendig. Leider hat das Programm keine eigene Homepage, aber eine Suche im Web nach „Makedisk Atari“ sollte schnell ein paar Downloadseiten ergeben. Eventuell kann man sich aber auch den Einsatz einer solchen Software sparen, denn wenn sich Spiele auf den Disketten befunden haben, sind diese mit hoher Wahrscheinlichkeit im Internet zu finden.

Gesetz dem Fall, dass sich auf der Diskette andere Daten befinden, ist Makedisk aber oft die letzte Rettung. Makedisk ist ein DOS-Programm, das eine Atari-Diskette einliest und in eine Image-Datei (*.ST oder *.MSA) konvertiert. Es beherrscht auch das Schreiben von Image-Dateien zurück auf Diskette, wobei die Diskette dann allerdings das gleiche Format wie die Image-Datei hat. Damit können z.B. die Disk-Images aus dem Internet auf einem echten ST übertragen werden. Der Vorteil von Makedisk ist, dass es auch hoch formatierte Disketten unterstützt. Die 720 KBytes des DD-Standards erschienen vielen zu mickrig, und so erschienen Dutzende von Formatierprogrammen, die z.B. 896 KBytes aus einer DD-Diskette herausholten. >>

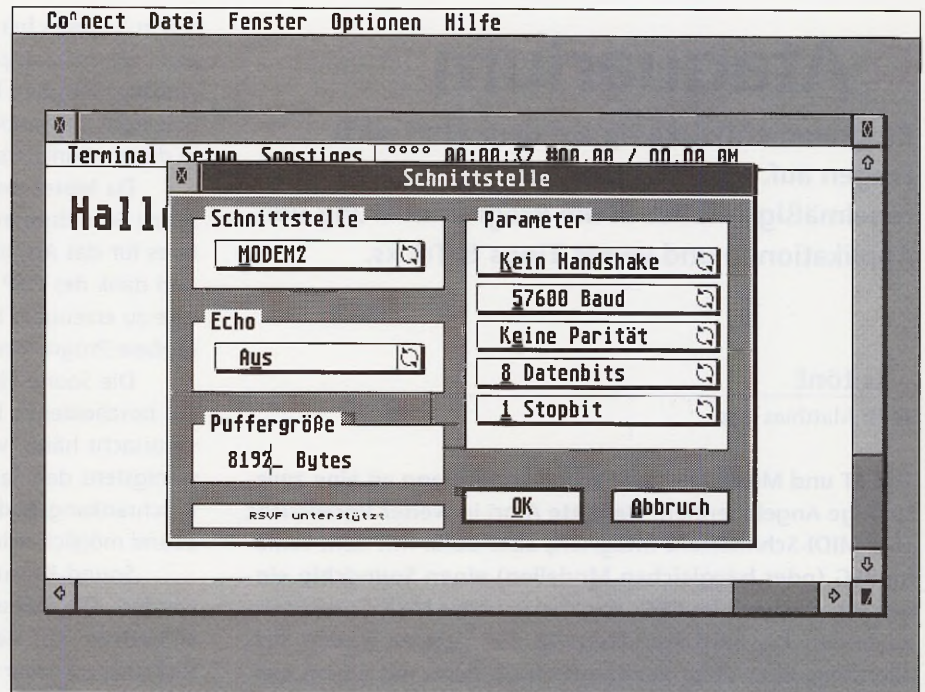
>> Diese Formate kann aber auch Make-disk nicht immer lesen – dann muss doch noch ein echter ST ran.

Null-Modem-Kabel. Die Verbindung zweier Computer über die serielle Schnittstelle ist wohl eine der ältesten Methoden des Datenaustauschs. Immerhin existieren im Netz sogar Anleitungen, um in Ehren ergraute Computerverteranen wie den ZX81 per Null-Modem-Kabel mit Software zu versorgen. Im Gegensatz zu Disketten entfällt die DD-bzw. HD-Grenze, es können also beliebig große Dateien über das Kabel geschickt werden, ohne mit Datei-Splittern zu arbeiten. Ein anderer Vorteil ist die Datensicherheit, denn Disketten sind anfällig für Datenträger-Fehler.

Die Bezeichnung „Null-Modem“ kommt übrigens daher, dass kein Modem für die Verbindung benötigt wird, da die Computer direkt miteinander kommunizieren.

Als erstes wird natürlich das Kabel direkt benötigt. Das Null-Modem-Kabel ist an beiden Enden 9-polig und kann auch relativ einfach selbst gebaut werden. Im Computerfachhandel müsste es problemlos erhältlich sein, da es auch auf dem PC noch für Echtzeit-Strategicals eingesetzt wird. Die Verkabelung selbst dürfte kein Problem sein. Verbinden Sie einfach den seriellen Port des Atari mit dem des PC. Eventuell wird noch ein Adapter benötigt, wenn statt des kleinen RS-232-Anschlusses der breite vorhanden ist (beim ST der Fall).

Auf der Atari-Seite wird nun ein Terminal-Programm benutzt. Es eignet sich praktisch jedes Programm, als Beispiel wird hier aber das frei erhältliche Connect [3] benutzt. Beim PC ist – zumindest bei Windows 98 – ein Terminalprogramm im Lieferumfang enthalten. Das mitgelieferte „Hyper Terminal“ kommt zwar erheblich spartanischer daher als Connect, aber es genügt für das Versenden und Empfangen von Dateien vollkommen. Hyper Terminal ist in der Programmgruppe „Zubehör/Kommunikation“ zu finden. Nach dem Start verlangt das Programm einen Namen und ein Icon für die Verbindung. Im nächsten Dialog „Verbinden mit“ muss unter „Verbinden über“ die Option „Direktverbindung über COM1“ ausge-



 Connect eignet sich hervorragend zur Übertragung von Daten via Nullmodem. Je nach Schnittstelle lassen sich verschiedene Übertragungsgeschwindigkeiten nutzen.

wählt sein.

Als Verbindungsgeschwindigkeit werden im nächsten Dialog 57.600 Baud eingestellt. Hier kann sich ein wenig Experimentieren ergeben, wieviel das Gespann ST-PC verträgt, Kaputtgehen kann dabei nichts. Die anderen Parameter müssen nicht verändert werden, und nach einem Klick auf „OK“ ist Hyper Terminal im Online-Modus.

Jetzt wird auf dem Atari Connect gestartet. Auch hier wird die Geschwindigkeit eingestellt, und zwar im Terminal-Fenster unter „Setup/Schnittstelle“.

Beide Programme warten nun auf eintreffende Daten. In Hyper Terminal können über das „Übertragung“-Menü Dateien gesendet werden. Die Auswahl von „Datei/Text empfangen“ dürfte meistens nicht nötig sein, da das Programm genau wie Connect bemerkt, wenn der Verbindungspartner eine Datei hochlädt. In Connect sind die gleichen Funktionen im Menü „Sonstiges“ zu finden.

Die Übertragungsgeschwindigkeit hängt natürlich von der Baudrate ab. Bei 57.600 Baud brauchte eine 340 KBytes große Datei im Test ca. 1 Minute, um zum Zielrechner zu gelangen. Geschwindigkeitsrekorde stellt eine Verbindung über Null-Modem-Kabel aber nicht unbedingt auf.

Die gleiche Verbindung kann auch zwischen Computern aufgebaut werden, bei denen ein Datenaustausch über Diskette nur umständlich möglich ist, wie z.B. beim Atari ST und dem C64. Die möglichen Baudraten sind dann allerdings geringer, da z.B. der ST und Mega ST standardmäßig nur 19.200 Baud unterstützt. Schneller sind da schon der Mega ST¹, der TT und der Falcon. Auf den entsprechenden Schnittstellen sind bei diesen Modelle bis zu 115.200 Baud möglich.

Wird fortgesetzt... Die Übertragung der Daten ist natürlich nur ein Teil des Kuchens, denn die Dateien bekannter Atari-Programme wie z.B. 1st Word+ oder STAD können die gängigen PC-Programme nicht direkt lesen. Das gleiche gilt auch umgekehrt für einige PC-Formate. Mittel und Wege, diese Dateien zu knechten, sie zu formen und auf ewig an ein neues Format zu binden, erfahren Sie in der kommenden Ausgabe. 

[1] ewetel.net/~vga.software/produkte/formate.html
 [2] geocities.com/mtronics_scs/nullmod.htm
 [3] oelwein.de/philipp/personalien/connect.html

☐ 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.

☐ Es tönt

Text: Matthias Jaap

Der ST und Musik - das war schon von Anfang an eine zwiespältige Angelegenheit. Da hatte Atari in weiser Voraussicht eine MIDI-Schnittstelle integriert, aber dafür mit dem Yamaha PSG (oder baugleichen Modellen) einen Soundchip eingebaut, der auch im CPC, der Vectrex oder MSX-Computern zu finden ist. Nostalgie-Freunde der Vectrex freuen sich allerdings über diese Verwandtschaft, denn mit einem kleinen Tool konvertieren sie die ST-Sounds, um sie auf der Vectrex abspielen zu können.

Mit dem ST^E und TT wurde schließlich der DMA-Sound eingeführt, sozusagen als „Trostpflaster“ für den eingestampften AMI-Chip. Mit dem DMA-Sound können Samples sehr einfach in hoher Qualität abgespielt werden, ohne dass dabei viel Rechenzeit verbraten wird. Bei ST-Spielen waren auch vorher

schon Samples benutzt worden, aber da jedes Prozent Rechenzeit, das für Sample-Playback genutzt wird, dem Spiel fehlt, wurden Samples häufiger in Intros oder beim Ableben der Spielfigur verwendet. Die Weiterentwicklung mit dem ST^E kam in diesem Punkt also zu spät.

Da leistet der Falcon mit seinem DSP und dem verbesserten Soundsystem erheblich mehr. Besonders gerne wird letzteres für das Abspielen hochwertiger MOD-Dateien verwendet und dank des DSP ist es auch kein Problem, mehr als acht Kanäle zu erzeugen. Diese Sound-Vielfalt erfordert allerdings auch größere Programmierkenntnisse.

Die Sound-Fähigkeiten des Milan sind hingegen von Haus aus bescheidener. Da der Einbau des alten PSG zu hohe Kosten verursacht hätte, wurde auf einen PC-Piepser zugegriffen, um wenigstens den Tastaturklick ohne Soundkarte zu hören. Diese Beschränkung bedeutet aber nicht, dass mit dem Milan kein Sound möglich wäre.

Sound-Krösus könnte das ACP (Atari Coldfire Project) werden. Die Déesse-PCI-Karte ist von Anfang an im Rechner eingebaut. Auf der Karte kommt ein DSP zum Einsatz, der sechsmal schneller ist als der DSP im Falcon. Die Samplingraten gehen hoch bis zu 96 kHz bei 24 Bit, was höher ist als CD-Qualität (44,1 kHz/16 Bit), aber im Hinblick auf kommende Audio-Standards (Super Audio CD, DVD-Audio) ein „Muss“ darstellt. Die Standard-Samplefrequenzen können per Software eingestellt werden. Damit ist dann auch das schnelle Encoden von MP3-Dateien kein Problem mehr, von den Sound-Fähigkeiten einmal ganz abgesehen.

Emulatoren wie z.B. MagiC PC und MagiCMac verwenden Zusatzprogramme, um die Sound-Routinen aus dem Falcon-Betriebssystem nachzurüsten. Damit können die Emulatoren zwar Samples in der gleichen Qualität aufnehmen bzw. abspielen, aber der DSP kann natürlich nicht so leicht nachgeahmt werden.

Zuguterletzt gibt es noch die verschiedensten Soundkarten, die bekanntesten dürften die StarTrack und der MilanBlaster sein. Selbst für den ST gab es einige Soundmodule, die aber nie besonders große Verbreitung gefunden haben.

Sound-Playback. Die Vielfalt verdeutlicht, dass es kaum möglich ist, „mal eben“ ein Sample abzuspielen. Sofern nicht gerade ein Falcon-exklusives Produkt geplant ist, soll das fertige Programm vielleicht auch auf anderen Rechnern laufen. Anstatt eigene Soundausgabe-Routinen einzusetzen, soll hier beschrieben werden, wie die aktuellen Sound-Player dazu genutzt werden können, nahezu alle Sound-Formate abzuspielen.

Vorweg sei gesagt, dass der hier aufgezeigte nicht der Königsweg für alle Programme ist. Ein Spiel, das gleichzeitig Hintergrundmusik und Soundeffekte wiedergeben muss, wird mit einem externen Soundplayer nicht unbedingt glücklich werden.

GEMJing. GEMJing [1] ist ein Sample-Player, der sich automatisch an die verwendete Hardware anpasst und jeweils mit optimaler Qualität die Samples abspielt. Unterstützt werden Samples im WAV-, HSN-, AVR-, SMP- und – mit Einschränkungen – SND-/AU-Format. WAV-Samples dürfen nicht komprimiert sein.

Der für externe Programme üblichste Weg, um >>



>> Samples über GEMJing abzuspielen, ist VA_Start. Neben dem Dateinamen des Samples können Parameter übergeben werden:

-dx: Pause zwischen den Wiederholungen einlegen. Der Wert für „x“ muss ganzzahlig sein und kann zwischen 0 und 32000 liegen. Bei einer Pause von 0 folgen die Wiederholungen direkt aufeinander, was bei einem geschickt gewähltem Sample den Eindruck von Musik erzeugen kann.

-mx: Aus dem Speicher spielen. Das Programm muss davor die Samples in einen globalen Speicherbereich geladen haben. Für das „x“ ist die Adresse des Samples im Speicher als Dezimalzahl anzugeben und die Länge des Samples. Getrennt werden die beiden Zahlen durch ein Komma.

-rx: Die gewünschte Anzahl an Wiederholungen. Bei null Wiederholungen wird der Sample unendlich wiederholt.

Um einen Sample zu stoppen, muss das MiNT-Signal SIGUSR1 geschickt werden.

Aniplayer. Der Aniplayer [2] versteht die gleichen Parameter wie GEMJing. Was gegen Aniplayer spricht, ist die Annahme des Programmierers, dass alles, was nach 68000 aussieht, langsamer als ein Falcon sein muss. Deshalb ist der Aniplayer für das plattformunabhängige Abspielen von Sounds eher ungeeignet.

Interessant ist das Programm durch die unterstützten Formate: AVR, WAV, AIF, DVS, Real Audio, MPEG 1/2/3 und OGG Vorbis.

Andere Sound-Player. Natürlich gibt es auch noch eine ganze Reihe anderer Sound-Player, die aber entweder nur auf dem Falcon laufen oder über keinen „Quiet“-Modus verfügen. Zumindest letzteres ist leicht einzubauen, daher sollte man nicht scheuen, den entsprechenden Programmierer zu kontaktieren.

Für Sound-Programme empfehlenswert ist die Seite des Scene-Online-Dienstes dead hackers society (dhs.nu). Gerade bei exotischen Sound-Formaten findet man hier interessante Angebote.

X32. X32-Dateien sind Musikstücke oder kurze Soundeffekte, die über die Betriebssystemroutine dosound() abgespielt werden können. Diese ist vom 520 ST bis zum Milan vorhanden und spielt die X32-Datei im Hintergrund auf dem PSG ab. Dieser ist auf dem Milan zwar nicht vorhanden, aber da der Milan nicht vorhandene Hardware emuliert bzw. Zugriffe auf sie abfängt, funktioniert das Abspielen auch hier. Der Piepser des Milan tut sein Bestes, um den PSG nachzuahmen, beschränkt sich aber auf den ersten Soundkanal. Das bedeutet, dass jede X32-Datei, die hauptsächlich den ersten Soundkanal benutzt, auf dem Milan zumindest hörbar ist.

Ein (primitives) Beispiel zum Abspielen von X32-Dateien in GFA ist in folgendem Listing zu sehen:

```
SPOKE &H484, PEEK(&H484) AND NOT 5
LET dosound$=SPACE$(32000)
BLOAD file$, VARPTR(dosound$)
VOID XBIOS(32, L:VARPTR(dosound$))
```

Verschicken von VA_Start in C

```
msg[0] = VA_START;
msg[1] = app_id;
msg[2] = 0;

msg[3] = (WORD)((LONG)args >> 16) &
0x0000ffff);
msg[4] = (WORD)((LONG)args & 0x0000ffff);

msg[5] = 0;
msg[6] = 0;
msg[7] = 0;

appl_write(player_id, 16, msg);
```

Tools, um X32-Dateien zu erstellen, sind noch in PD-Sammlungen zu finden. Das Sound-Format war vor allem in den Anfangstagen des STs beliebt, daher sind die Programme auch älteren Datums.

Geeignete Samples. Die Suche nach den richtigen Samples kann sehr mühselig werden. So sind zwar z.B. auf der „Skyline Deluxe“ viele Samples vorhanden, aber ein Großteil davon stammen aus Filmen oder Serien, was deren Weiterverwendung rechtlich problematisch macht. Nebenbei wirkt die Verwendung von so bekannten Samples in den meisten Fällen eher billig. Vereinzelt finden sich aber doch ganz brauchbare Samples. Das Programm „A-Z“ wurde z.B. komplett vertont.

Gut bestückt an Sound-Effekten ist das „Absolute Sound FX Archive“ [3]. In Kategorien finden wie „Emergency“, „Farm“, „Industry“ oder „Transportation“ finden sich viele hochwertige Wave-Dateien, die zumindest laut dem Webmaster frei sind.

Sehr empfehlenswert für alle, die MP3-Dateien verarbeiten können, ist die „hörspielbox“ [4]. Über eine Suchmaschine lassen sich mehr oder weniger alltägliche Geräusche suchen, die im Drehbuchstil beschrieben werden. Die Qualität schwankt zwar ein wenig, aber mit den Geräusch-CDs, die im Handel angeboten werden, kann es die hörspielbox durchaus aufnehmen. Das Archiv richtet sich ausdrücklich auch an Videofilmer und Hörspielautoren. Allerdings sollte vor der kommerziellen Verwendung die Archivleitung kontaktiert werden.

[1] topp.atari-users.net

[2] aniplay.atari.org

[3] grsites.com/sounds/

[4] hoerspielbox.de/



□ stCD 05-2002

Es ist mal wieder Zeit für eine runde Scheibe Atari. Thomas Raukamp und Thomas Götsch haben für Sie Neuheiten und Updates aus der Welt der Atari-Software zusammengesucht. Wir wünschen viel Spaß mit der Leser-CD.

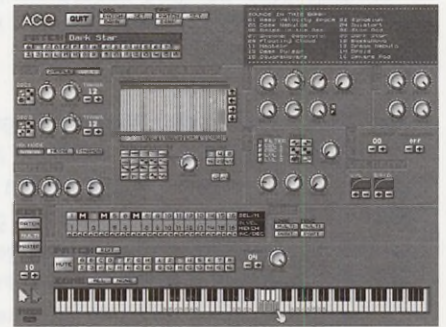
□ Viel los auf der kleinen Scheibe!

Zusammenstellung: Thomas Götsch, Thomas Raukamp

Die aktuelle stCD hat wirklich eine Vielzahl von Highlights zu bieten. Wir haben uns diesmal allergrößte Mühe gegeben, Ihnen einen wirklich umfassenden Überblick über die in den letzten 3 Monaten erschienenen Neuheiten auf dem Atari-Markt zu bieten. Und es sollte wirklich für jeden etwas dabei sein.

MIDI & Audio. Die Höhepunkte sind diesmal vielleicht im Audio-Bereich zu finden, traditionell ein starkes Standbein für den Atari. Viele Falcon-Anwender freuen sich bestimmt schon auf die Version 1.1 des Software-Synthesizers **ACE MIDI**, der Ihren Raubvogel zum flexiblen Expander in Ihrem MIDI-Setup mutieren lässt. Der Klang und die Bearbeitungsmöglichkeiten sind einfach fantastisch und müssen sich nicht vor ähnlichen Produkten im Mac- und PC-Markt verstecken. Wir haben für Sie außerdem einige Sound-Archive und Demo-Songs beigelegt, die die Möglichkeiten von ACE demonstrieren. Die enthaltene Demo-Version ist in den Speichermöglichkeiten eingeschränkt, lässt aber sonst einen vollständigen Test zu.

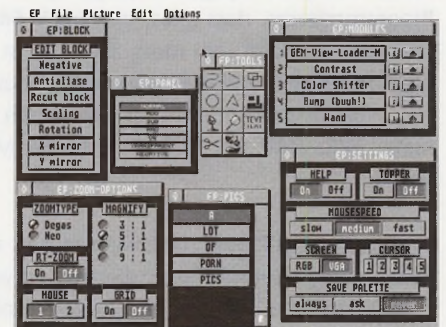
Auch sonst finden Musiker allerlei Interessantes: **Cubase** liegt in der von Steinberg freigegebenen Light-Version vor. Auch **Hybrid Arts** konnte sich entschließen, seine Atari-Programme (Ludwig, EZScore etc.) freizugeben. **AEX** ist hingegen ein analoger Sequencer für Falcon, TT und ST - die Falcon-Version ist eine echte Augenweide. Hinzu kommen Dutzende von Trackern, YM-Synthies uvm. Sie werden einen neuen



AEX ist ein fantastischer Software-Synthesizer für Ataris und C-LABs Falcon.

en Kreativitäts-Schub verspüren – wir wünschen schon jetzt viel Spaß!

Programme. Im Bereich der Anwenderprogramme hat es eine Vielzahl von Updates gegeben, die Ihnen unweigerlich beweisen, dass der Markt lebendig ist wie lange nicht mehr. Zum Test von



Das Grafikprogramm Escape Paint für den Falcon liegt mit allen erhältlichen Modulen bei.

Escape Paint in der Ausgabe 03-2002 findet sich nun das Falcon-Grafikprogramm inklusive aller Module (auch DSP). Das Multimedia-Tool **Aniplayer** unterstützt nun auch das DivX4-Format zum Abspielen von gerippten Video-CDs. **ArthurXP** ist ein professionelles Übersetzungs-Werkzeug für Dutzende von Sprachen. Der **TarifMaster** sucht den jeweils günstigsten Telefonanbieter für Ihre Anrufe.

Ein absoluter Knüller ist die nun kostenlos nutzbare Version des Grafikprogramms **Artis 4.0**, das auch als **Prism Paint II** bekannt wurde. Die Free-ware-Version findet sich auf der stCD.

Aber auch sonst werden Sie viele Perlen finden, wobei wir diesmal verstärkt darauf geachtet haben, aktuelle Software zu bieten. Sie werden überrascht sein, was sich so alles getan hat!

>>

>> **Spiele.** Gut gefüllt ist auch wieder unser Spiele-Ordner. Im Vordergrund stehen hier einige Neuerscheinungen für den Atari wie **Arctic Moves**, **Double Juggle**, **Mem** und neue Versionen von **Q****** sowie **D*****.

Online-Magazine. In der aktuellen Ausgabe der st-computer haben wir Ihnen die aktuellen Ausgaben der Disk-Magazine für den Atari näher vorgestellt. Das **Undercover-Mag** liegt in Ausgabe #22 vor, **Chosneck** hat seine zweite Ausgabe veröffentlicht. Die **Alive** ist ebenfalls quitschlebendig und liegt mit ihrer vierten Ausgabe unserer CD bei.

Aber auch außerhalb der Scene gibt es Lesestoff: Der britische Online-Dienst **MyAtari** veröffentlicht jeden Monat eine hervorragende Ausgabe seines Magazins. Die Februar- und März-Ausgabe haben wir auf unserer CD verwirgt.

Videos. Auch diesmal gibt es wieder einige Videos zum Zuschauen. So finden sich zwei **Jaguar-Werbefilme** aus dem Jahr 1993 – echtes Futter für wahre Atari-Fans. Noch exklusiver ist ein kurzer Film, der Anfang der 90er vor den Atari-Hauptquartier in **Sunnyvale** gedreht wurde. Scener werden sich über ein Video von der **EIL-Party 1999** freuen.

Die MPEG-Videos sind bestens mit dem Aniplayer darstellbar.

Netzwerk. Auch in Sachen Netzwerkeinbindung hat sich beim Atari einiges getan. **EtherNE** ist ein Treiberpaket für die Netzwerknutzung auf dem Atari. Das

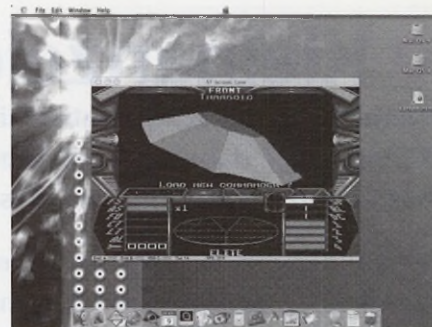
Paket von Dr. Thomas Redelberger enthält außerdem Hardware-Pläne für einen ACSI-ISA-Adapter zur Nutzung von NE2000- bzw. NE1000-Karten. Die aktuelle Version enthält außerdem Pläne für einen ROMport-Adapter und Treiber für STinG, MagiCNet und MINTNet.

Anodyne Software stellt ab sofort einen Treiber zur Nutzung des **Dayna-port-Adapters** am Atari TT und Falcon bereit. Dieser besonders in der Mac-Welt verbreitete Adapter ermöglicht die Einbindung des Atari via SCSI-Schnittstelle in ein Ethernet-Netzwerk. Als Stack wird das frei erhältliche STinG-Paket unterstützt.

Emulation. Wie beliebt der Atari immer noch ist, zeigt sich auch an der Vielzahl der vorhandenen Emulationen. **PowerST** ist z.B. ein neuer Atari-Emulator für Power Macintosh-Rechner. Der gewohnte Atari-Desktop läuft in einem Finder-Fenster in 256 Farben (automatische Umschaltung). Unterstützt werden bis zu 14 MBytes ST-RAM, TOS 1.0 bis 2.06, 2 Joysticks, YM-Sound, eine HD-Partition und MIDI (über OMS- und QuickTime-Treiber). Als alternative Betriebssysteme sind MagiC 5.x, MiNT, N.AES und Geneva erfolgreich getestet worden.

Außerdem liegen aktuelle Versionen des Emulations-Kernels **ARAnyM**, von **Steem**, **Dust** und **Hatari** für Windows und Linux bei.

Demos. Die Atari-Scene war ebenfalls nicht untätig und weiß durch neue Intros und Demos für den Atari zu begei-



PowerST ist ein neuer Atari-Emulator für Power Macintosh-Rechner.

stern. Einige neue Ergebnisse gab es z.B. auf der **mekka & symposium 2002**, auf der seit langer Zeit wieder Atari-Competitions durchgeführt wurden. Pierre Tonthat hat außerdem eine Sammlung interessanter **VDI-Demos** (ca. 100 KBytes) veröffentlicht. Sie setzen eine schnelle TOS-Maschine (erzeugt auf einem Hades 060) und eine Auflösung mit mindestens 256 Farben voraus. Die Effekte umfassen z.B. Sternen- und Feuergrafiken.

stc-Datenbank. Die stc-Datenbank von Gerhard Stoll liegt auf unserer stCD in neuen Versionen für **Phoenix** und (jetzt neu!) **papyrus OFFICE** vor. Neu ist der Inhalt der Ausgaben 02-2002 und 03-2002.

Da dem Autor die Suche in Phoenix nicht besonders gut gefällt, enthält die Datenbank einen Report. Dieser Report erzeugt eine Datei, die vom **Heise-Register**-Programm gelesen werden kann. Tobias Jung hat sich die Arbeit gemacht, die Phoenix-Datenbank nach papyrus zu wandeln. ☐

 Hiermit bestelle ich die stCD Mai 2002
zum Preis von EUR 10.-

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



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!

Direct

Nachdem es um die bisherigen Paraderpferde Thing! und jinnee etwas leiser geworden ist, kündigt sich aus Frankreich ein neuer Desktop an: Direct. Wir durften einen ersten exklusiven Blick wagen.

Neues Gesicht für den Atari

Text: Thomas Raukamp

Der Standard-Desktop des Atari konnte seine Anwender nur kurze Zeit begeistern. Zwar kamen auch Anfänger schnell mit dem System zurecht, allerdings wünschten sich ambitioniertere ST-Besitzer schon schnell eine komfortablere Benutzeroberfläche für Dateioperationen. Hinzu kam, dass Entwickler anderer Systeme scheinbar mehr Augenmerk auf die Oberfläche legten. So konnte der Finder des Macintosh den GEM-Desktop des Atari schon bald überholen. Auch die sich seit Anfang der 90er immer weiter verbreitenden Windows-Oberflächen konnten mit Desktops glänzen, denen Atari von Haus aus nicht genug entgegen zu stellen hatte. Etwas besser wurde die Situation erst mit der Einführung des Atari TT und des Mega ST^E, die viele Möglichkeiten boten, die vorher den Desktop des Mac vorbehalten waren.

So verwundert es nicht besonders, dass die Atari-Entwickler schon zu ST-Zeiten leistungsfähigere Varianten von Desktop-Systemen programmierten und anboten. Bis in die 90er Jahre hinein dominierte hier wohl GEMini den Schirm. Auf kleinen Atari-Systemen ist dieser Desktop immer noch relativ häufig anzufinden, bietet er doch immer noch eine Vielzahl komfortabler Funktionen. Bis heute legendär ist die Eingabe-Shell von Gemini, die Mupfel. Diese ermöglichte eine Navigation auf Zeichenebene ähnlich DOS-Systemen – nur weitaus besser. Dabei war die Mup-



fel in ein GEM-Fenster verpackt.

Ab Mitte der 90er Jahre entdeckten dann auch kommerzielle Anbieter die Lücke im Markt und boten eigene Oberflächen an. Application Systems stattete das erfolgreiche Multitasking-Betriebssystem kurzerhand mit einem eigenem Desktop an, der später mit der anfänglichen Alternative Ease verschmolz. Als „Edel“-Desktop brachten die Heidelberger dann jinnee heraus, das sich bis heute die Spitzenposition zumindest unter MagiC-Anwendern erstreiten

konnte. Obwohl das letzte Update von jinnee mittlerweile schon wieder zwei Jahre zurückliegt, enthält der Desktop immer noch viele Leistungen, die ihn sogar über andere Betriebssysteme herausheben.

MiNT-Betreiber schwören meist auf den ebenso komfortablen Desktop Thing!. Beschleunigt wurde dessen Verbreitung auch dadurch, dass Thing! unter dem Betriebssystem N.AES als Standard-Desktop angeboten wird. Da auch der Milan mit vorinstalliertem N.AES läuft, konnte sich das Programm weiter durchsetzen.

Zwar können sowohl jinnee als auch Thing! weiterhin als Vorzeigebjekte dienen, leider fand in den letzten zwei Jahren praktisch keine Weiterentwicklung der beiden alternativen Benutzeroberflächen statt. Auch für die Zukunft scheint hier nicht viel zu erwarten sein, da zumindest ASH sich immer weiter aus dem Atari-Markt zurückzieht und höchsten noch rudimentäre Programmpflege betreibt. Umso erfreulicher ist die Nachricht, dass in Frankreich ein Shareware-Produkt entsteht, das sogar schon weiter fortgeschritten ist: Direct heißt der neue Desktop, der neue Akzente setzen will. Entwickelt wird er von niemand geringerem als Eric Reboux, der in der Atari-Welt bereits einen klangvollen Namen hat, ist er doch für so moderne Applikationen wie das Suchwerkzeug Find It (1) und das Oberflächen-System Xgem (2) verantwortlich.

Stand der Dinge. Direct ist noch kein fertiges Produkt. Sie können das Programm also noch nicht herunterladen, auch eine öffentliche Demo existiert noch nicht. Ebenso wenig ist bisher der volle Funktionsumfang erreicht worden. Trotzdem stellte uns Eric Reboux eine erste Programmversion bereit, damit Sie sich einen ersten Einblick machen können, was Sie von Direct zu erwarten haben.

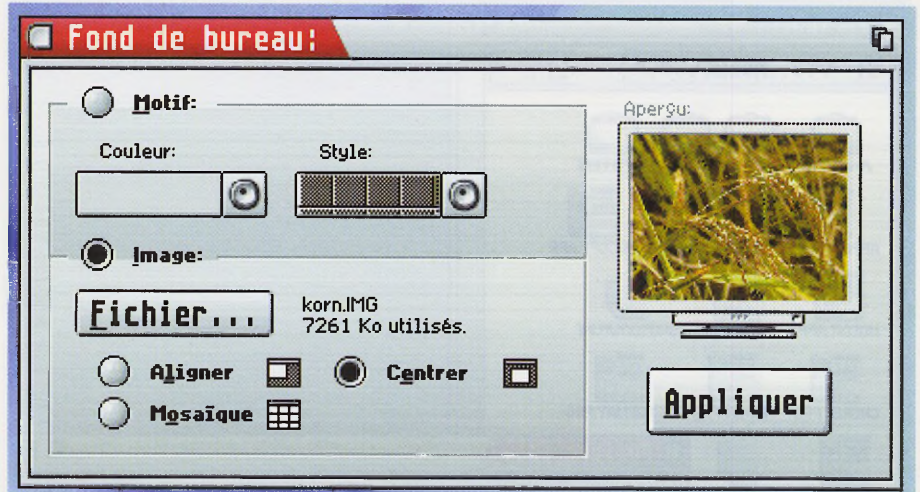
Mit Direct schließt der französische Entwickler praktisch den Kreis, den er mit Xgem begonnen hat. Das elegante Oberflächensystem sind ebenso wie Find It streng genommen einzelne Bestandteile des Direct-Systems – in der Musikwelt würde man vielleicht von „Vorab-Single-Veröffentlichungen“ >>

>> sprechen. Natürlich lassen sich beide Applikationen auch unabhängig von dem neuen Desktop nutzen. In erster Linie dienen sie aber dem Ziel, als Teil von Direct eine elegante Desktop-Lösung anzubieten. Hinzu kommt, das durch den Verkauf der Shareware dem Autor die Entwicklung von Direct etwas schmackhafter gemacht wird. Außerdem behält er so die Übersicht über die Bedürfnisse des Markts und kann sein Produkt noch enger an die Wünsche seiner Anwender anlehnen.

Installation. Es ist damit zu rechnen, dass Direct wie andere Programm von Eric Reboux in seiner öffentlichen Version per Installations-Tool auf die Festplatte kopiert wird. Bisher besteht das Archiv aus dem Hauptprogramm und dem Systemordner, in dem sich Piktogramme und Einstellungsdateien befinden. Damit möglichst schnell weitere Icons für den Desktop entstehen, liegt dem Archiv außerdem das Programm „Iconmaker“ bei, das die Entwicklung beschleunigen soll. Unter MagiCMac bekamen wir das Tool jedoch nicht zum Laufen. Anscheinend setzt Direct auf ein eigenes Piktogramm-Format (*.icd). Es wäre schön, wenn öffentliche Versionen auf Standard-Ressource-Dateien zurückgreifen könnten, damit z.B. jinnee-Benutzer ihre favorisierten Icons weiterverwenden können.

Der Start erfolgt wie gewohnt per Doppelklick auf das Programm-Icon. Direct läuft problemlos auch neben anderen Desktops. Der Wechsel zwischen jinnee und Direct per Applikations-Leiste machte keinen Ärger. Da sich Direct noch in einer frühen Version befindet, macht eine Installation als Standard-Desktop z.B. unter MagiC aber noch keinen Sinn.

Der erste Eindruck. Wer schon vorher Xgem für das Aussehen der GEM-Fenster installiert hatte, wird den bereits gewohnten Look der Fenster vorfinden. Wer Xgem nicht kennt (wir benutzen es seit einigen Monaten auf einer Vielzahl unserer Screenshots), muss sich etwas umgewöhnen: Statt des üblichen Designs der Fenster zeigt sich jetzt ein Metall- (seit Apples G4-Book sagt man „Titanium“-) Look. Dieser kann jedoch



Direct gewährt dem Anwender einen Eindruck, wie eine Hintergrund auf dem Monitor aussehen wird – in diesem Fall positiv dem Beispiel Windows folgend.

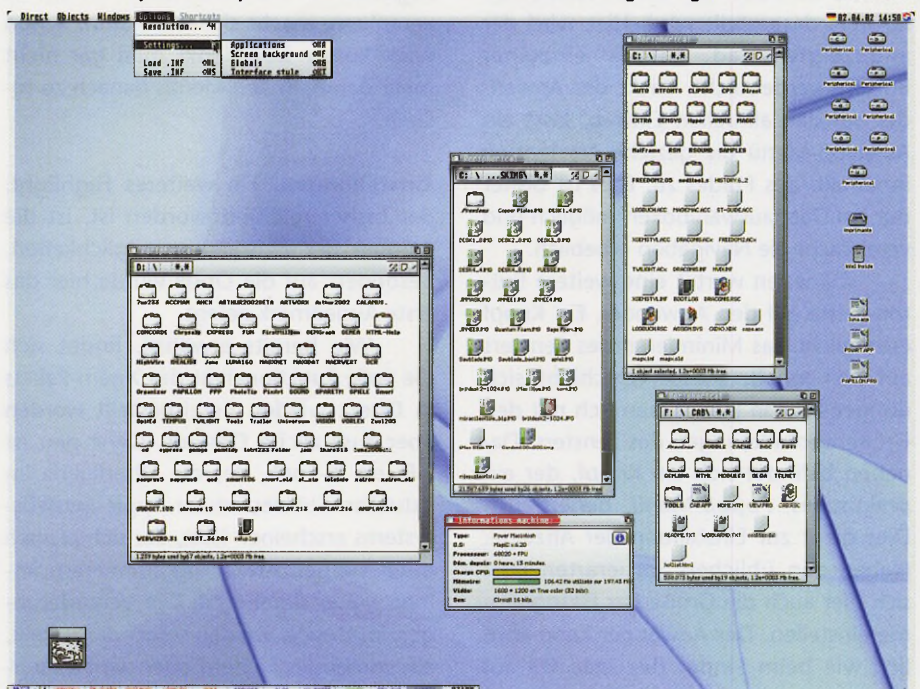
verändert werden – doch dazu später mehr. Die Fenstertitel werden in einem farbigen Balken dargestellt. Dieses Xgem-Design ist elegant und dazu geeignet, dem Atari-System einen neuen modernen, eleganten und trotzdem unaufdringlichen Look zu geben.

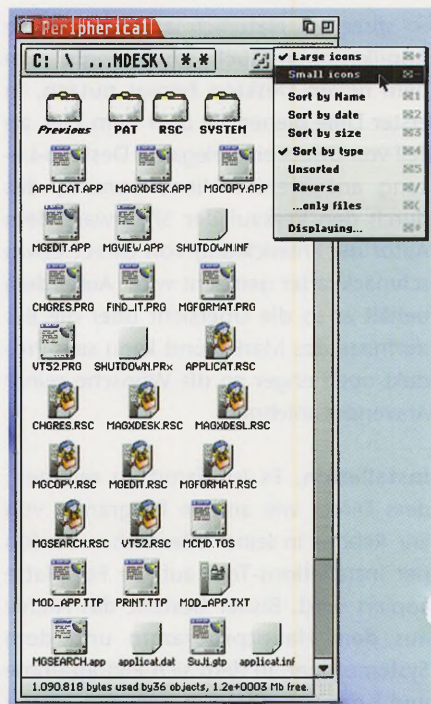
Der zweite positive Eindruck entsteht beim Blick in ein Verzeichnisfenster. Eric Reboux hat bereits eine Vielzahl eleganter Piktogramme gepixelt. Die Programm- und Datei-Icons sind dabei etwas an den eleganten realistischen Stil der Piktogramme des aktuellen Amiga-Betriebssystems angelehnt, obwohl sie

beim Anklicken (noch?) nicht glühen, sondern gewohnt invers dargestellt werden. Sicher ist die Auswahl an Piktogrammen noch nicht komplett, vermittelt aber einen ersten Blick in die Richtung, in die es weitergehen soll – und dieser Blick stimmt nicht unzufrieden!

FensterIn. Nachdem die grafischen Eindrücke verarbeitet sind, schauen wir uns weiter in dem GEM-Fenstern um. Am unteren Rand wird der angezeigt, wieviel MBytes auf der gegenwärtig dargestellten Partition die Objekte belegen und wieviel Platz auf dem Laufwerk noch >>

Direct führt eine ganze Menge Neuerungen ein. Dazu gehören neue Piktogramme und eine neue systemtransparente Oberfläche. So erhält der Atari ein ganz eigens, aktuelles Aussehen.





▣ Bild oben: Die Darstellungsmodi in den Fenstern werden über ein stets gegenwärtiges Aufklappmenü eingestellt.

▣ Bild links: Direct bietet ähnlich wie der Mac-Finder die Darstellung mit großen Icons und die praktische Listendarstellung.

>> angeboten wird.

Vorbildlich ist eine Pfadleiste, die im oberen linken Teil eines Verzeichnisfensters dargestellt wird. Hier wird der angezeigte Pfad mittels einzelner Buttons verdeutlicht. Klickt der Anwender auf den aktuellen Eintrag, lässt ein Aufklapp-Menü die gezielte Navigation innerhalb des Pfades zu. Dies ist bisher nur bei Dateiauswahlboxen möglich und vereinfacht die Navigation erheblich.

Daneben wartet eine weitere Button-Leiste auf den Anwender. Ein Knopf ermöglicht das Minimieren des Fensters auf den Inhalt. Dieser verschiebt sich übrigens schon jetzt dynamisch mit den Größenveränderungen des Fensters. Daneben befindet sich ein Knopf, der ein praktisches Popup-Menü beherbergt. Dies dient zur Einstellung der Anzeige. Neben den üblichen Sortierarten lässt sich hier auch die Größe der Piktogramme einstellen. Der Anwender kann ähnlich wie beim Finder des Mac OS auf kleine und große Icons zurückgreifen –

besonders auf kleinen Bildschirmen wird so mehr Inhalt darstellbar. Die fensterbezogenen Funktionen direkt im Fenster zu verankern, macht sicherlich Sinn. Schon nach kurzer Zeit denkt man gar nicht mehr daran, in den Menüs danach zu suchen.

Einstellungen. Ein weiteres Highlight, das bisher realisiert worden ist, ist die Summe der Einstellungsmöglichkeiten. Besonders auf die Optik wurde hier das erste Augenmerk gelegt.

Wie bereits erwähnt, findet sich die volle Funktionalität des Xgem-Pakets in Direct wieder. Bereitgestellt werden aber zusätzliche Designs. Ganz neu ist z.B. ein X-Look, der die Oberfläche im aktuellen Stil des neuen Apple-Betriebssystems erscheinen lässt, der sich ja auch unter einigen Atari-Programmierern immer weiter durchsetzt. Die Veränderungen im Design werden sofort dargestellt, ein vorheriges Sichern oder gar Neustarten entfällt.

Ebenso überzeugend ist die Umsetzung der Voreinstellungen für den Bildschirm-Hintergrund. Ausgewählte Muster und Dateien werden zur Vorschau in einer kleinen Monitor-Grafik als Thumbnail dargestellt, ganz so kennt man dies von Windows. Auswählbar sind IMG-Dateien, die auch unter Thing und jinnee Verwendung finden. Da viele Bildschirm-Hintergründe heute im Internet als JPEG-Grafiken angeboten werden, wäre eine Erweiterung der Ladefilter aber wünschenswert. Sowieso muss der Entwickler noch etwas nacharbeiten. Nach einem Neustart des Desktops wird die ausgewählte Hintergrundgrafik verzerrt dargestellt, nur eine erneute Auswahl schafft hier Abhilfe – verzeihliche Kinderkrankheiten.

Gelungen ist auch das Einstellungsfenster für die Zuordnung von Datei-Endungen zu den entsprechenden Programmen, die in einer übersichtlichen Liste verwaltet wird. In diesem Punkt ist die Umsetzung gelungener >>

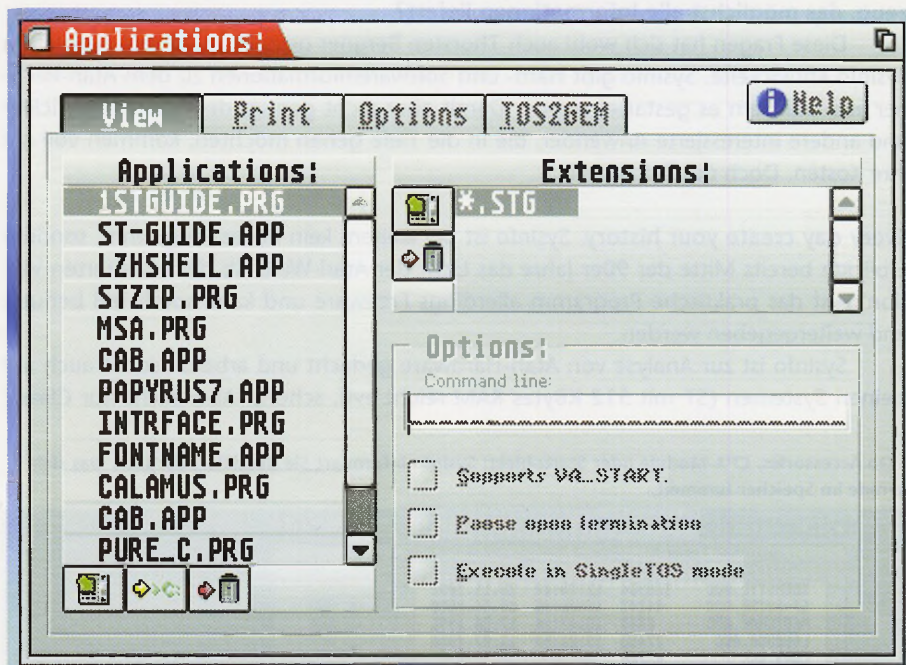
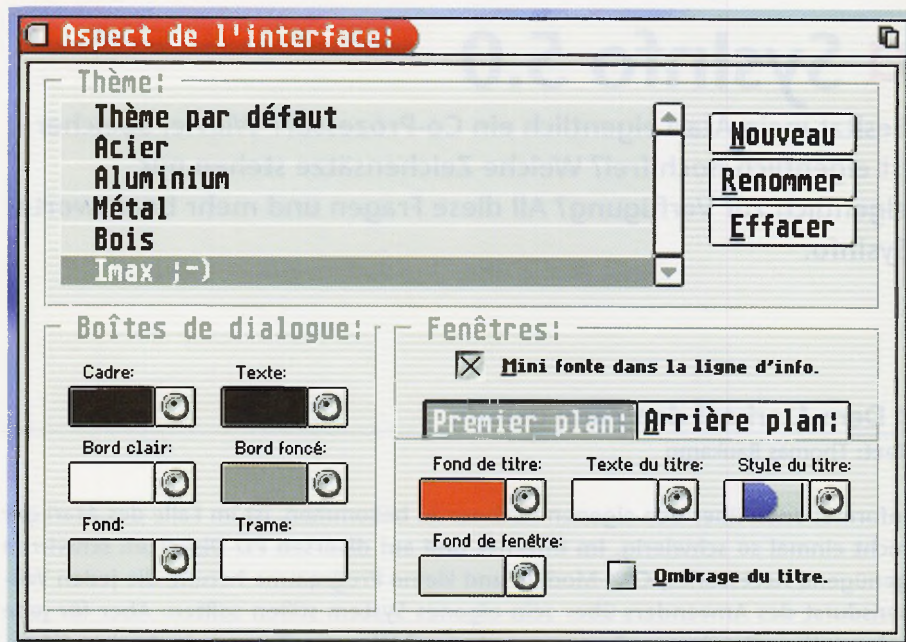
>> als z.B. unter jinnee. Mit wenigen Mausklicks ist Liste erweiterbar, sodass auf Doppelklick auf einen Extender das zugehörige Programm automatisch startet. Hinzukommen soll noch eine Druckerverwaltung (Einbindung von NVDI?) uvm. Bisher sind die entsprechenden Karteireiter jedoch noch nicht anwählbar und lassen somit nur einen theoretischen Blick in die Zukunft zu.

In den Spracheinstellungen stehen bisher englische und französische Lokalisierungen bereit. Eine deutsche Version von Direct sollte nach der ersten öffentlichen Präsentation nicht lange auf sich warten lassen.

Problemchen. Unter unserem MagiC-Mac-System auf einem Power Macintosh G4/400 hatten wir noch einige Abstürze zu vermelden – angesichts des frühen Entwicklungsstands von Direct keine wirkliche Überraschung. So crashte der Info-Dialog regelmäßig. Die Suchen-/Finden-Funktion war noch nicht belegt – hier wird wie erwähnt das sehr komfortable Find It integriert. Auch die Funktion zum Anlegen neuer Ordner und Dateien riss Direct bisher ins Nirvana – nun ja, es ist halt Version 0.38.

Erstes Fazit. Natürlich kann Direct im Funktionsumfang noch nicht mit jinnee und Thing! mithalten, trotzdem offenbart es frische Ideen, die viel Lust auf mehr machen. Besonders zu gefallen weiß das elegante Design und die komfortable und durchdachte Navigation in den Verzeichnisse. Auch die bisher realisierten Voreinstellungen lassen sehnsüchtig auf eine offizielle Vorstellung schielen. Schon jetzt wünscht man sich z.B. die Background-Auswahl herbei, wenn man wieder auf den „alten“ Desktop wechselt.

Trotzdem muss der Entwickler noch von Konzepten abgehen, die die Preview-Version verraten. In erster Linie sei hier die Nutzung von modalen Dialogen genannt, die an einigen wenigen Stellen vorhanden sind und angesichts des modernen Ansatzes von Direct für etwas Ärger beim Benutzer sorgen. Da verbessert auch die Tatsache, dass die modalen Dialoge im schönen Titanium-Look funkeln, nichts mehr – sie gehören schnellstens in die Mottenkiste!



▣ Bild oben: Mit wenigen Mausklicks ist das Aussehen des Systems verändert.
▣ Bild unten: Standard-Applikationen werden in einem übersichtlichen Listenfenster eingestellt.

Alles in allem ist die erste interne Vorstellung von Direct gelungen. Wird konsequent am aktuellen Konzept weitergestrickt, so bietet sich das Programm als neuer Standard auf dem neuen TOS des ColdFire-Rechners gradezu an.

Direct soll im Laufe dieses Jahres erscheinen. ▣

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



SysInfo 5.0

Besitzt mein Atari eigentlich ein Co-Prozessor? Wieviel Speicher ist eigentlich noch frei? Welche Zeichensätze stehen mir eigentlich zur Verfügung? All diese Fragen und mehr beantwortet SysInfo.

Dem Atari auf den Zahn geföhlt

Text: Thomas Raukamp

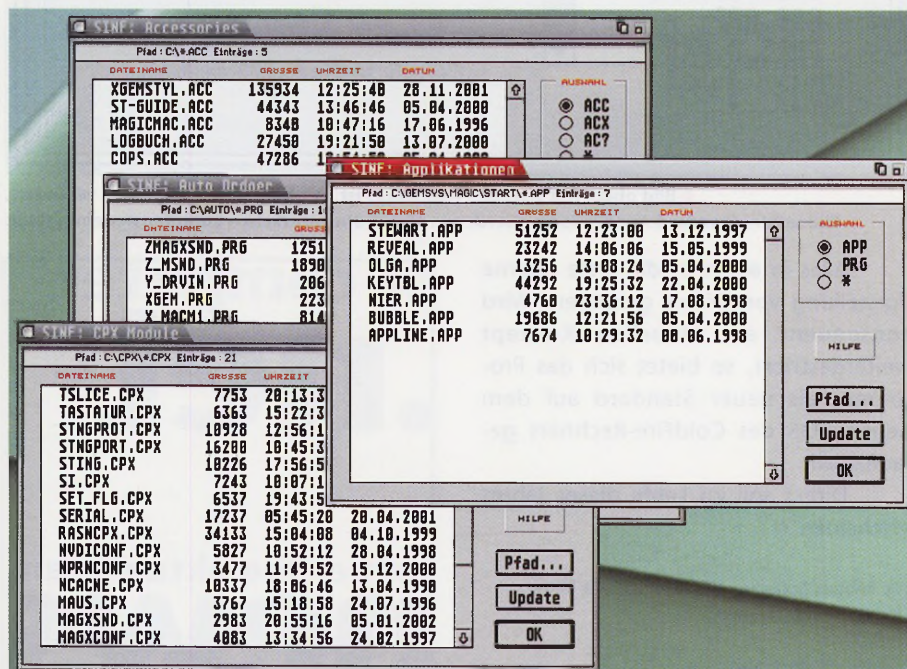
Informationen über den eigenen Rechner zu bekommen, ist im Falle des Atari gar nicht einmal so schwierig. Im Internet und auf diversen PD-Disketten schwirren genügend Accessories, CPX-Module und kleine Programme herum, die jeden Wissensdurst des Anwenders über sein eigenes System stillen sollten. Aber für jede Information ein eigenes Programm starten? Warum gibt es kein Analyse-Werkzeug, das möglichst alle Informationen liefert?

Diese Fragen hat sich wohl auch Thorsten Bergner gestellt, als er sein Programm SysInfo entwickelte. SysInfo gibt Hard- und Softwareinformationen zu dem Atari-Rechner aus, auf dem es gestartet wurde. Damit aber nicht genug, denn auch Entwickler und andere interessierte Anwender, die in die Tiefe gehen möchten, kommen voll auf ihre Kosten. Doch der Reihe nach...

Every day create your history. SysInfo ist bei weitem kein neues Programm, sondern erblickte bereits Mitte der 90er Jahre das Licht der Atari-Welt. Ab der erweiterten Version 5 ist das praktische Programm allerdings Freeware und kann somit frei benutzt und weitergegeben werden.

SysInfo ist zur Analyse von Atari-Hardware gedacht und arbeitet somit auch auf kleinen Systemen (ST mit 512 KBytes RAM reicht evtl. schon). Aber nicht nur Classic

 Ob Accessories, CPX-Module oder Startobjekt: SysInfo informiert Sie detailliert darüber, was sich gerade im Speicher tummelt.



Ataris werden unterstützt und erkannt, auch auf einem Power Macintosh unter MagiCMac machte das Programm keinerlei Schwierigkeiten. In Sachen Auflösung gibt sich SysInfo ebenfalls bescheiden: Selbst in der Auflösung ST Medium (640 x 200) spielte es mit.

SysInfo wird mit einer Online-Hilfe im ST-Guide-Format ausgeliefert. Der moderne BubbleGEM-Standard wird leider nicht unterstützt.

Nun aber los. Nach dem Programmstart trägt SysInfo seine Menüleiste ein, aus der die verschiedenen Analysekriterien abrufbar sind. Die aufrufbaren Informationen sind fein säuberlich in die Bereiche Datei, Hardware und Software eingeteilt. Das Programm erfreut durch vollständige Einbindung in die GEM-Oberfläche und macht daher auch unter Multitasking-Betriebssystemen eine gute Figur. Das nach dem ersten Start etwas altertümlich anmutende zweidimensionale Äußere ist in den Voreinstellungen gegen einen aktuellen 3D-Look austauschbar – so hat auch das Auge seine Ruhe.

Datei. Das Datei-Menü lädt nicht in erster Linie zum Laden irgendeiner Konfigurationsdatei, sondern zum Einlesen von System-Informationsdateien ein. Dazu gehören z.B. Dateien wie die „Desktop.inf“ oder die „Magx.inf“. Nach der Auswahl eines Eintrags in der praktischen Button-Leiste wird der Inhalt der entsprechenden Datei dargestellt.

Noch interessanter ist die Möglichkeit, mittels der Dateiauswahlbox gezielt Datei- und Programminformationen ein-gelesen. Angezeigt werden allgemeine Informationen (Erstellungsdatum, Größe, Länge) und die dazugehörigen Attribute. Außerdem werden Informationen zu den Programmflags und dem Speicherschutz angegeben. Die entsprechenden Einstellungen können hier auch gezielt verändert werden. Wer es noch genauer wissen will, erhält Einblick in die Programm-segmente. Noch detaillierter können sich MagiC- und MiNT-Benutzer informieren, denn für sie stehen weitere Zusatzinformationen auf Knopfdruck bereit (Zugriffsrechte, Dateinummer, BIOS-Geräte-nummer etc).

Das Datei-Menü hilft dem >>

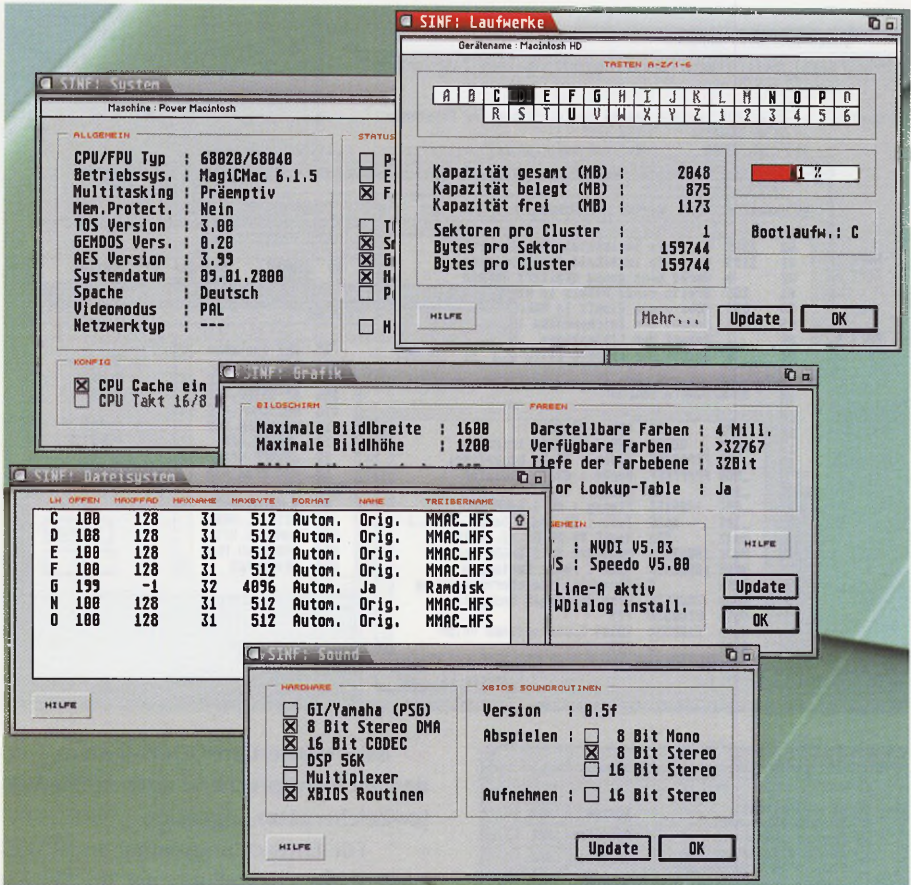
>> Anwender aber noch weiter, die Übersicht über sein System zu bewahren. So können installierte und deaktivierte AUTO-Ordner- und Start-Programme, Accessories und CPX-Module übersichtlich in einem eigenen Fenster inklusive einiger Zusatzinfos aufgelistet werden. Auf die Einträge lässt sich aber leider nicht zugreifen. Es wäre z.B. recht praktisch, wenn der Anwender mit wenigen Mausklicks Programme aktivieren und deaktivieren bzw. die Startreihenfolge verändern könnte.

Hardware. Wer in die auf dem Schreibtisch lüsternde Hardware verknallt ist, der findet unter dem Menüpunkt „Hardware“ sein Mekka. Abrufbar sind die verschiedensten Informationen zum System, zur Speicherauslastung (sehr detailliert nach Blöcken), zum Zustand und zur Geschwindigkeit der vorhandenen seriellen Schnittstellen (auf TT und Mega ST^e sehr interessant), zur Grafikleistung und zum Soundsystem. Auch eine genaue Anzeige der Systemzeit inklusive Swatch Beat-Umrechnung fehlt nicht. Positiv fällt auch hier auf, dass sich das Programm auch beim Betrieb eines Atari-Environments auf „fremder“ Hardware nicht täuschen lässt: ein Power Macintosh wird klar als solcher erkannt.

TT- und Falcon-Besitzer können sich auch die Einstellungen des nichtflüchtigen Speichers anzeigen lassen. Wer hier jedoch Änderungen vornehmen möchte, sollte wissen, was er tut, um beim nächsten Systemstart keine unangenehmen Überraschungen zu erleben (SCSI-Arbitration, Tastatureinstellungen etc.).

Ein weiteres Informationsfenster gibt Auskunft über die angeschlossenen SCSI-, ACSI- und IDE-Laufwerke. Dies ist recht hilfreich, wenn Sie z.B. ein neues SCSI-Laufwerk in die Kette schalten möchten, aber nicht mehr im Kopf haben, welche IDs Sie schon vergeben haben. Diese Funktion ist allerdings nur dann verfügbar, wenn Sie ein SCSI DRV-kompatibles Interface installiert haben, was z.B. auf HDDRiver ab Version 7 und CBHD zutrifft.

Außerdem zeigt SysInfo die Belegung der vorhandenen Laufwerke im Allgemeinen und der Festplatten im Speziellen an.



■ Auch in Sachen Hardware-Analyse macht SysInfo eine gute Figur. Erfreulich ist, dass auch Emulationen und Clones erkannt werden.

Software. Weiter geht es im Bereich der installierten Software. Zunächst einmal können weitreichende Informationen zum vorhandenen AES-System ausgegeben werden. Diese sind nicht nur für Anwender, sondern in erster Linie auch für Entwickler interessant, denn bis ins Detail werden Möglichkeiten und Einstellungen des installierten AES beleuchtet. Lob verdient dabei die übersichtliche GEM-Oberfläche, die dem Benutzer die einzelnen Informationen mittels Karteikartenreiter bereit stellt – komfortabler geht es nicht mehr. Die Daten sind dabei so reichhaltig, dass zwischen zwei Reihen hin- und hergeschaltet werden kann.

Fast ebenso umfangreich sind die darstellbaren Daten zum installierten VDI-System. Einziger Nachteil bei den verwendeten Listendarstellungen ist nur, dass das darstellende GEM-Fenster nicht einfach größer gezogen werden kann, damit möglichst viele Informationen auf einen Blick bereitstehen.

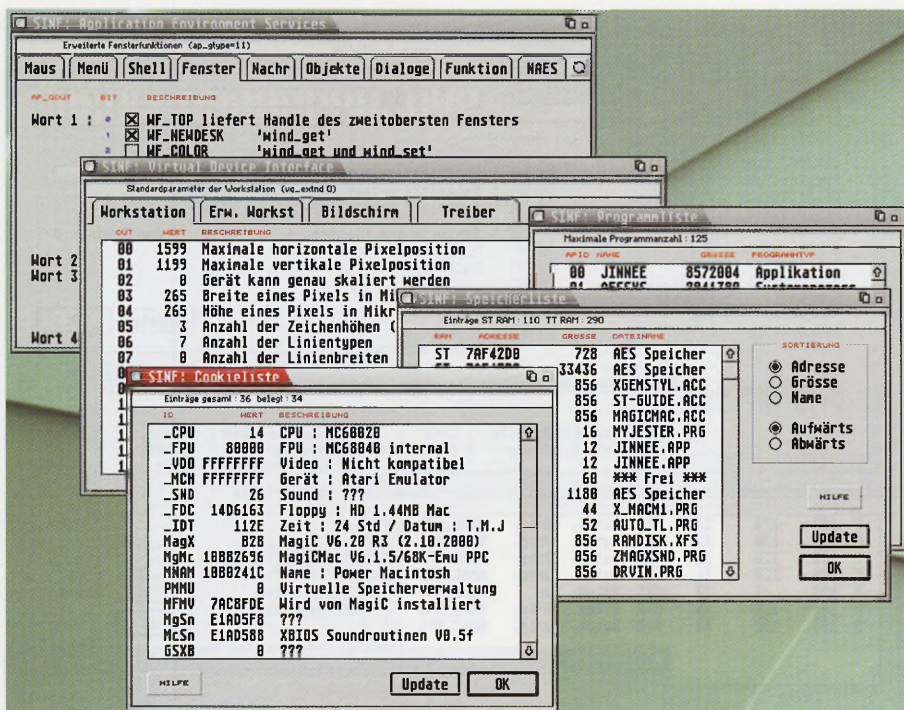
Interessant ist auch die Ausgabe der DOS-Grenzen: Hier werden nicht etwas die Einschränkungen von MS-DOS

besungen, sondern die Grenzdaten des Betriebssystems angezeigt. Diese Funktion ist allerdings nur unter MagiC, XHDI oder Big-DOS verfügbar. Unter MiNT oder Big-DOS wird noch zusätzlich über die Prozessgrenzen informiert.

Moderne Desktop-Umgebungen wie jinnée liefern einen AV-Server mit. SysInfo kann Daten über die Möglichkeiten des Servers liefern. Außerdem können die gesetzten Environment-Variablen in einem Textfenster dargestellt werden.

Wundern Sie sich manchmal, dass ein Teil des Speichers Ihres Systems schon verbraucht ist, obwohl Sie scheinbar noch gar kein Programm gestartet haben? Dann sollten Sie sich von SysInfo die Programmliste anzeigen lassen. Hier erscheinen alle Programme, die automatisch gestartet wurden und aktuell aktiv sind. Noch mehr in die Tiefe geht die Speicherliste, die inklusive der Adressen anzeigt, wie die laufenden Prozesse den ST- bzw. TT-Speicher des Atari belegen.

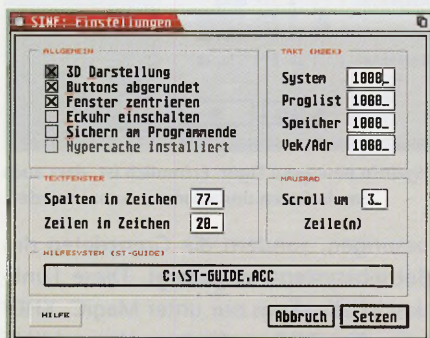
Gelungen ist auch die Fontübersicht, die die installierten Zeichensätze inklusive einer Vorschau auflistet. >>



ben werden sollen, falls eine Software auf dem Rechner nicht läuft. Der Entwickler hätte dann praktisch alle Daten zum kritischen System auf einen Blick. Leider können die Informationen nicht für einen direkten Vergleich wieder eingelesen werden, wie dies z.B. bei Benchmark-Tools der Fall ist.

Fazit. SysInfo dürfte das umfangreichsten Diagnose-Werkzeug auf dem Atari sein. Durch seinen Freeware-Status sollte es sich möglichst schnell zum Standard erheben, denn es könnte z.B. Programmieren bei der Fehlerbeseitigung in ihrer Software unschätzbare Dienste erweisen. Sollte es tatsächlich zu neuen TOS-Versionen kommen, sollte SysInfo vielleicht standardmäßig beigelegt werden.

Auf jeden Fall sollte SysInfo auf keinem Atari fehlen. Es findet sich auf der aktuellen stc-Diskette sowie der stCD. □



>> Bei installiertem GDOS-System werden auch entsprechend unterstützte Vektor-Zeichensätze angezeigt.

Für Entwicklungsaufgaben ist ausserdem die Darstellung der im System vorhandenen Cookies sowie der XBRA-Vektortabelle inklusive der Verkettung und des Vektornamens.

Ausgabe. Alle Werte von SysInfo können für eine Ausgabe ins GEM-Klembrett selektiert werden. Dadurch können die exakten Daten des eigenen Systems weitergegeben werden. Dies ist z.B. praktisch, wenn die eigenen Systeminformationen an einen Entwickler weitergege-

Thorsten Bergner, Harlinger Straße 3, D-14199 Berlin
thorsten.bergner@snauf.de
home.snauf.de/thorsten.bergner/

Anzeige

täglich frische atari-news

st-computer.net

auf klick! information



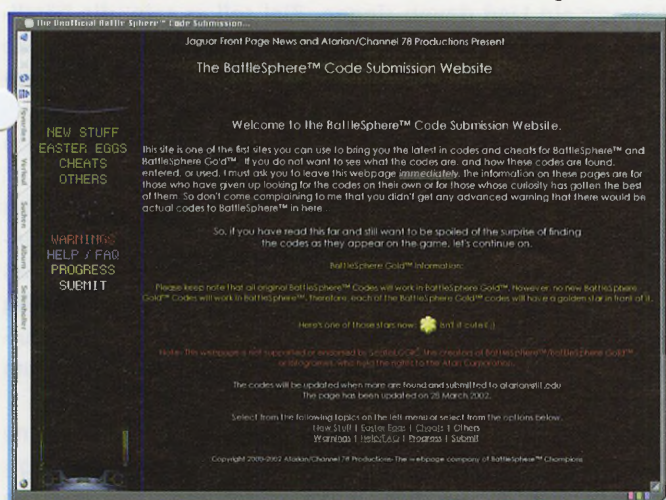
❑ Atari im Netz

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

❑ The Unofficial Battle Sphere Code Submission

classicgaming.com/jfjn/bcs/

BattleSphere ist der vielleicht beste Weltraum-Shooter für Ataris 64-Bit-Raubkatze Jaguar. ScatoLOGIC hat gerade die



Gold-Version veröffentlicht. Passend dazu gibt es jetzt die erste Webseite von Fans, die Cheats und Codes für die Spiele liefert. Wenn Sie also z.B. bei einem Level nicht mehr weiterkommen oder einfach Lust auf bisher unentdeckte Welten haben, dann finden Sie hier Passwörter, die Ihnen weiterhelfen.

Neben den Cheats finden sich auch sogenannte „Easter Eggs“, also Codes und Kombinationen, die verrückte Aktionen innerhalb des Spiels hervorrufen. Wer gar nicht mehr weiterkommt, der kann auch die Hilfe des Webseiten-Teams in Anspruch nehmen. Erhältlich ist auch ein FAQ, das häufig gestellte Fragen in der Übersicht beantwortet – so soll es sein.

„The Unofficial BattleSphere Code Submission“ ist die ideale Anlaufstelle für alle BattleSphere-Süchtigen, die unerforschte Welten innerhalb des Spiels betreten und noch mehr Funktionen, Gimmicks und Gags erforschen möchten. Wer sich allerdings Stück für Stück durchballern möchte, sollte diese URL vielleicht erst einmal meiden. ❑

❑ Atari ColdFire Project

acp.atari.org/index_de.html

Der ColdFire-Rechner soll der Atari-Gemeinschaft neuen Mut machen und neues Leben in den verödenen Markt

pumpen. Auf dem Entwicklertreffen in Dresden (wir berichteten in der vergangenen Ausgabe) wurde auch die Entwicklung einer repräsentativen Webseite beschlossen. Diese wurde nun von Norman Feske umgesetzt – und das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Hauptanliegen ist natürlich, aktuell über den Fortschritt des Projekts zu berichten. Dazu existiert eine eigene News-Seite. Interessant ist jedoch auch die Vorstellung der bisherigen Teilnehmer des Projekts, die in Wort und Bild kurz vorgestellt werden – hier finden sich durchaus interessante und wohlbekannte Namen der Atari-Welt.

Damit nicht genug: Entwickler, die neue Projekte für den ColdFire-„Atari“ planen, finden Dokumentationen über Hardware und dem PCI-BIOS des neuen Rechners parat.

Abgerundet wird die Seite durch wichtige Links aus der Atari-Welt.

Die Webseite des Atari ColdFire Projekts wird sicher in der Zukunft noch erheblich wachsen. Schon jetzt ist eine interessante Informationsquelle entstanden. Die Motivation der Macher ist auch daran ersichtlich, dass alle verwendeten Grafiken mit Atari-Hard- und Software umgesetzt wurden. ❑

❑ #atariscne gallery

polar-net.co.uk/atari/

Scener geben sich mitunter doch recht merkwürdige Namen. Wer jedoch noch keine Scene-Party besucht hat, der kann sich in den seltensten Fällen vorstellen, wer hinter diesen Namen steht.

Zumindest in der Atari-Scene ist dies nun anders: die neue Webseite „#atariscne gallery“ ist – wie der Name schon sagt – eine Gallery der Atari-Scener. Mit Foto und wirklichem Namen werden viele der wichtigsten Scene-Mitglieder vorgestellt. Interessant ist auch die Hardware-Ausstattung der Freaks.

Wer also gern wissen will, welche kreativen Köpfe sich hinter den Demos verbergen, sollte hier vorbeischaun. ❑



☐ 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.

☐ Kreative Farbfiler-Effekte

Text, EBV und Screenshots: Michael Neihs

Die Gestaltung von Objektkanten ist ein ernstes Thema, insbesondere im Bereich des Screen-Publishing. Webdesigner können ein Lied davon singen. Ziel soll es sein, die hässlichen Klötzchen und Treppchen an Bildbestandteilen (wie sie z.B. beim Einfügen von Text und Polygonen in Pixelgraphiken entstehen) zu vermeiden.

Aber warum ist dies so wichtig bzw. warum entstehen überhaupt diese Klötzchen? Nun, beim Screen-Publishing ist der Anwender (selbstredend) an die Bildschirmauflösung gebunden, und diese liegt in der Regel (je nach Grafikkarten-Ausstattung) etwa bei 70 bis 96 dpi, also deutlich geringer als im Printbereich. Dies bedeutet, dass wir mit verhältnismäßig groben Rastern arbeiten und dadurch jedes einzelne Pixel deutlich in Erscheinung tritt, da es einen größeren Darstellungsraum einnimmt.

Um also weiche Kanten zu realisieren, bietet moderne Graphiksoftware (wie z.B. Macromedias Flash) hierzu leistungsfähige Antialiasing-Module an, die parallel und automatisch im Hintergrund arbeiten. In Papillon existieren eigentlich drei verschiedene Wege, um glatte und weiche Kanten zu erzeugen, wobei sich nur ein Verfahren als wirklich brauchbar erwiesen hat.

Im Folgenden möchte ich Ihnen die Resultate aller drei Methoden nebeneinander demonstrieren. Eines jedoch vorweg: automatisch läuft hier gar nichts. Papillon User benötigen vor allem Ausdauer! ☐

Methode 1: Mischfarbton manuell nachziehen. Malen oder laden Sie Ihr Ausgangsbild. Ziehen Sie vorsichtig mit dem Stift-Werkzeug (Pixelbreite = 1 Dot) entlang der jeweiligen Objektkante einen Mischfarbton, den Sie über die Farbpalette und dessen RGB-Farbkanäle errechnen und generieren.

Beispiel.: der Mischfarbton aus Schwarz [000/000/000] und Weiß [1000/1000/1000] ist Grau [500/500/500].

Vorteil dieser Methode: die Farbtiefe des gewonnenen Bildes kann auf ein Minimum reduziert werden. Nachteil dieser Methode:

- nur anwendbar bei einfachen, minimalistischen oder stilisierten Bildmotiven
- extrem zeitaufwendig
- keine besondere qualitative Aufwertung

Methode 2: Filterwerkzeug „Weichzeichner“. Malen oder laden Sie Ihr Ausgangsbild. Öffnen Sie das Pop-Up-Fenster „Werkzeug“ im Menü „Einstellungen/Paletten“. Wählen Sie hier folgende Einstellungen: Funktion = Weichzeichner, Shape = Kreis, Kerngröße = 100%. Öffnen Sie nun das Pop-Up-Fenster „Deckung“ im Menü „Einstellungen/Paletten“. Justieren Sie die RGB-Kanäle je nach Geschmack auf Werte von jeweils 30 bis 80 Prozent. Wählen Sie das Filterwerkzeug aus der linken Icon-Leiste. Ziehen Sie nun einen kleinen Rahmen auf (empfohlene Größe = 5 x 5 Pixel) und fahren Sie damit anschließend bei konstant aktivierter linker Maustaste über alle kritischen Bildpassagen. Auf diese Weise simulieren wir das aus anderen EBV-Systemen bekannte Tears- oder Tropfen-Tool, das zum Verwischen harter Kanten bestimmt ist.

Vorteil dieser Methode:

- einfache Handhabe
- das Maß des Unschärfe-Effektes ist variabel
- Qualität immerhin besser als Methode 1

Nachteil dieser Methode:

- es entstehen mitunter unansehnliche Farbschlieren
- in niedriger Farbtiefe entstehen Fehlfarben



Anmerkung: die dargestellten Arbeitsschritte erfolgten auf einem originalen ATARI Falcon 030 (TOS 4.04, Bildschirmmodus 256 Farben) mittels ASH Papillon in der Version 3.04.



Methode 3: Interpolieren durch Skalieren. Methode 3 sollte auch für Sie das Verfahren erster Wahl werden/sein. Es ist mein persönlicher Favorit und liefert sensationelle Ergebnisse. Wenn auch Sie Grafiken herstellen, die in Webseiten eingebunden werden sollen, dann gewöhnen Sie sich grundsätzlich an, alle Grafiken und die zugehörigen Elemente (wie Text, Polygone, Masken oder was auch immer benötigt wird) zunächst in doppelter (oder sogar dreifacher) Bemaßung anzufertigen. Dient als Ausgangsmaterial ein Photo, dann scannen Sie dieses großzügig bei doppelter oder dreifacher Auflösung ein. Anschließend definieren Sie das gesamte Bild als Block und schicken es mit [CONTROL] + [C] aufs Clipboard. Definieren Sie nun ein neues Bild mit [CONTROL] [N] in der Farbtiefe TC (= True Color). Im erscheinenden Dialog hat Papillon die aktuelle Blockbemaßung bereits eingetragen. Dividieren Sie nun beide Werte um einen ganzzahligen Faktor, betätigen Sie mit [RETURN] und fügen Sie den Inhalt Ihres Clipboards mit [CONTROL] + [V] in das neue Bild ein. Der Block wird nun auf die ursprünglich gewünschte Bildbemaßung abskaliert. Dabei unterzieht sich das Bild einer Interpolation, von der natürlich auch alle Objektkanten betroffen sind und in sensationell weiche Linienzüge überführt werden — einfach smoothy!

Papillon entfaltet hier seine ganze EBV-Power. Die auf diese Weise erhaltene Bildqualität übertrifft sogar die Ergebnisse des Auto-Alias von Flash, der nämlich mitunter extrem schmieren kann und Ihnen vorgaukelt, sich vielleicht mal beim Augenoptiker einzufinden.

Vorteil dieser Methode:

- beste Qualität
- geeignet für komplexes Bildmaterial
- 100% Farbdichte unter True-Color

Nachteil dieser Methode:

- zeitaufwändig

Trotz originalem Falcon 030 mit 14 MBytes sollten Sie dennoch bitte beachten, dass der im RAM bzw. Clipboard stehende Blockinhalt nicht größer als 1.5 MBytes werden sollte, da ansonsten der Skalier-Prozess — aus mir unerklärlicher Weise — nicht ausführbar ist. Der Hersteller ASH sollte hier schnellstmöglich ein Update nachschieben!

Scene-Report

Nach wie vor gibt es für den Atari aktive Diskmagazine. Alive! und Chosnek hat sich Matthias Jaap für uns einmal näher angeschaut.

nicht auf den DHS-Seiten zu finden ist. Gerüchte besagen, das an einer Konvertierung von Tempest 2000 für den Falcon gearbeitet wird...

Einen großen Raum nehmen die Party-Reports ein, in diesem Fall von der ALT3 und der Paracon 3. Auf ersterer wurde das neue Spiel der Reservoir Gods, Godpey, in einer fast fertigen Version gezeigt. Godpey basiert auf einem Spiel für den Bandai WonderSwan. Kaum nähert sich Godpey der Fertigstellung, wird schon ein nächstes Projekt in Angriff genommen: eine weitere Konvertierung eines bekannten Spiels wird in Kooperation mit einer französischen Atari-Crew erscheinen. Die Party-Berichte sind echte Erlebnis-Berichte und dem entsprechend lang.

Erstaunlich umfangreich sind die Hardware-Testberichte. Als erstes wird ein Plädoyer für die Centurbo 060 gehalten, mit dem Fazit, dass GEM-Programmen die Geschwindigkeit eines 060 gut bekommen würde. Nützlicher Nebeneffekt wäre es auch, das endlich Petr Stehliks Portierung von Atari800 endlich in Originalgeschwindigkeit laufen könnte. Als nächstes gibt es einen Test der Eclipse-Karte. Diese ist tatsächlich kein Phantom, sondern höchst real, hatte aber beim Tester noch diverse Treiberprobleme, die das Betreiben von vielen Programmen zu einer wackeligen Angelegenheit machte. Lustig wird es mit dem TOSter-Projekt: dieser Atari-Clone ist nicht etwa ein verspäteter Aprilscherz, sondern ein durchaus ernst geplanter Rechner, von Flash-Labs. Die technischen Daten waren:

- 100% Falcon-kompatibel
- billig zu produzieren
- MC68040/66.5 MHz
- FPU 68882
- 133 MHz SDRAM
- DSP 56321/200 MHz
- Double Videl 1600*1200 36 Bit
- PCI, USB, Ethernet

Der Artikel über den TOSter ist eine gute Zusammenfassung einer Diskussion, die im atari.org-Forum in wüste Beschimpfungen ausartete.

Die Interview-Sektion enthält Interviews mit dem Highwire-Team, Spex of ESCAPE, Mr Pink und MSG of >>



Diskmagazine für den Atari

Text: Matthias Jaap

Eigentlich ist der Ausdruck "Diskmagazin" etwas unpassend, denn schließlich ist der Hauptvertriebsweg dieser Magazine nicht mehr die Diskette, sondern das Internet. Artikel werden nicht von einer festen Redaktion erstellt, sondern von vielen Freiwilligen. Dem internationalen Geist tragen die Diskmagazine inzwischen Rechnung: zumindest Chosnek und Alive! sind komplett in englischer Sprache.

Alive!

Die Alive [1] ist aus einer Fusion des Undercover Magascene und der Maggie entstanden. Die Ausgaben erscheinen unregelmäßig und jeweils dann, wenn ein erwünschter Umfang erreicht wurde. Die aktuelle Ausgabe Nummer 4 enthält nicht weniger als siebenzig Artikel. Das Magazin läuft sowohl auf STs als auch auf dem Falcon in RGB und VGA.

Das Intro-Bild wurde von Exocet gepixelt, der vor kurzem auch sein erstes ST-Spiel, die Memory-Variante „Mem“, veröffentlicht hat. Das Bild zeigt, dass er mit 16 Farben gut umgehen kann.

Nach einem Klick erscheint schon das Hauptmenü, untermalt mit ST-Chiptunes. Während im oberen Bildschirmteil das Magazinlogo zu sehen ist, befinden sich ganz unten einige Hilfsfunktionen, z.B. eine Musikauswahl. Ein Artikel wird einfach per Mausclick ausgewählt.

Ganz am Anfang stehen die Scene-News. Hier erfährt man auch einiges, was

>> Reservoir Gods, Remo, Carl Forhan, Matt'USalem und ST Cooper.

Im Demo-Bereich tut sich nicht allzu viel. Neben einigen Intros, Slideshows und Musikdemos, wird mit Illusion 64 das neue Demo von Paranoia vorgestellt, das ein paar nette Effekte bietet.

Der Spiele-Teil stellt Arctic Moves, Cyberdrome und Mem. Auf dem Jaguar werden die Prototypen Space War 2000 und Speedster 2 sowie das sich in Entwicklung befindliche Star Alliance angespielt. Erstaunlich ist die Meldung, dass die PC Zone, ein britisches PC-Magazin, die Atari-Version von Chu Chu Rocket vorgestellt hat.

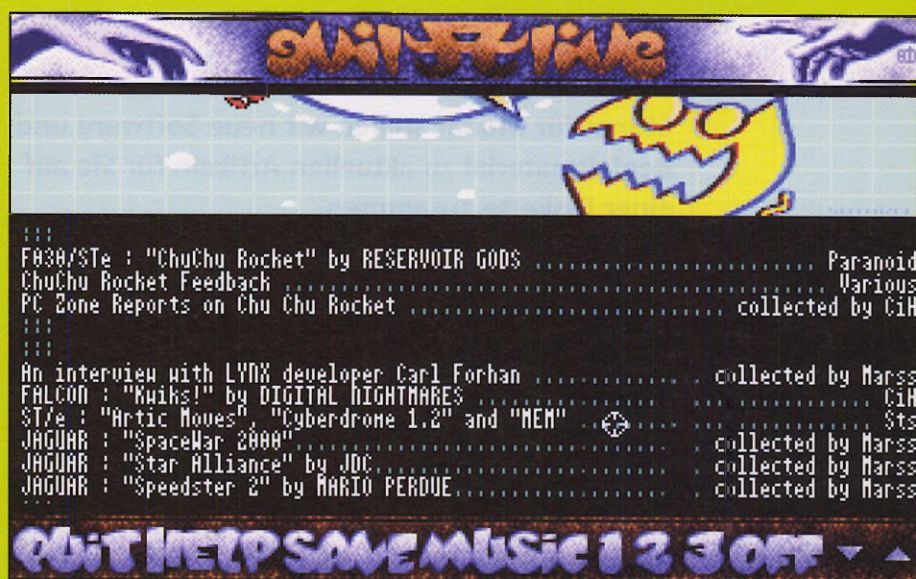
Fazit. Die Alive ist für diejenigen, die etwas Englisch können, absolut lesenswert. Die Schriftart des Magazin-Programms ist aber etwas gewöhnungsbedürftig.

Chosneck

Nach einer längeren Pause präsentiert Mystic Bytes nicht etwa ein neues Demo, sondern ein neues Diskmagazin. Obwohl der Name durchaus anderes vermuten lässt, ist die Chosneck (polnisch für Knoblauch) komplett in englischer Sprache verfasst. Neben dem etwas ungewöhnlichen Namen überrascht auch die Größe des Downloads: knapp 7 MBytes wollen aus dem Internet auf die Festplatte geschauelt werden. Das ZIP-Archiv enthält die Dateien, die mit dem Programm Splitter zu einem ZIP-Archiv zusammengefügt werden. Die geteilten Dateien innerhalb des Archives passen problemlos auf je eine HD-Diskette.

Ist das auseinanderpacken erst einmal erledigt, kann das „shell.prg“ gestartet werden. Es erscheint eine GEM-Dialog, in dem die gewünschte Grafik- und Soundqualität eingestellt werden kann. Wer das Intro schon einmal gesehen hat, kann es gleich am Anfang überspringen. Es zeigt am Anfang ein paar 3D-Zooms, die stark an die Mode-7 Effekte vom Super Nintendo erinnern. Anschließend geht es noch ein bißchen in Voxel-Grafik über eine Hügelandschaft mit Seen.

Nach dem Intro erscheint das Magazin, und da es speziell für den Falcon gecodet wurde, werden alle Grafiken



ken im hochauflösenden Modus gezeigt. Die Ladezeit für Text und Grafiken wird durch eine Kaffeetasse dargestellt, die Artikelsansicht kommt hingegen wieder konventionell daher.

Im Editorial findet sich eine ganz interessante Artikel. Unter „Creative people need your help“ suchen Coder hier Feedback oder sonstige Unterstützung. Das ganze soll eine regelmäßige Rubrik werden. So plant Sqward/Mystic Bytes einen GEM-Tracker mit Plugin-Schnittstelle, 32 Kanälen oder mehr, XM-Playback, ... In diesem Fall ist Feedback gefragt, da Sqward sonst dieses Projekt gar nicht erst anfängt. Ein anderes interessantes Comeback plant Sikor Soft, ein kommerzieller Anbieter von XL/XE-Spielen aus Polen.

Als nächstes folgen die üblichen Partyreports, u.a. von der Error in Line 2001. Die Bilder, die dort geschossen wurden, sind schon eher ungewöhnlich, aber wer schon immer mal Democoder auf Toilette sehen wollte...

Auf der Interview-Seite steht ein Gespräch mit den Autoren von STeem und STew, sowie einigen Scenemembem. Zwar gibt es durch die Interviews keine neuen Erkenntnisse, aber dafür erfährt man einiges über den Werdegang der einzelnen Coder.

Eine andere Rubrik berichtet über die Fortschritte, die 8-Bit-Maschinen machen. Hinter der Bezeichnung „ATOS“ verbirgt sich „ATari Operating System“. Dies ist eine Benutzeroberfläche für den XL/XE. Das Projekt ist schon

soweit gediehen, das viele Desktop-Hintergründe Icons herunterladbar sind [3].

Ein interessantes Projekt ist die Ankündigung einer „Atari Source Code Central“ von Trophy. Dort soll jeder mögliche Atari-Source gesammelt werden, vom einfachen Bumpmapping-Effekt bis zum ausgewachsenen Programm. Angepeilter Starttermin ist Juni/Juli 2002.

Fazit. Feine Trackermusik und schöne HiRes-Grafiken machen die Chesnock zum optisch und akustisch ansprechenden Magazin. Dafür müssen aber auch längere Wartezeiten beim Laden in Kauf genommen werden. Ein paar Ungereimtheiten existieren noch im Programm selbst, z.B. ist der Mauszeiger manchmal schwer zu erkennen.

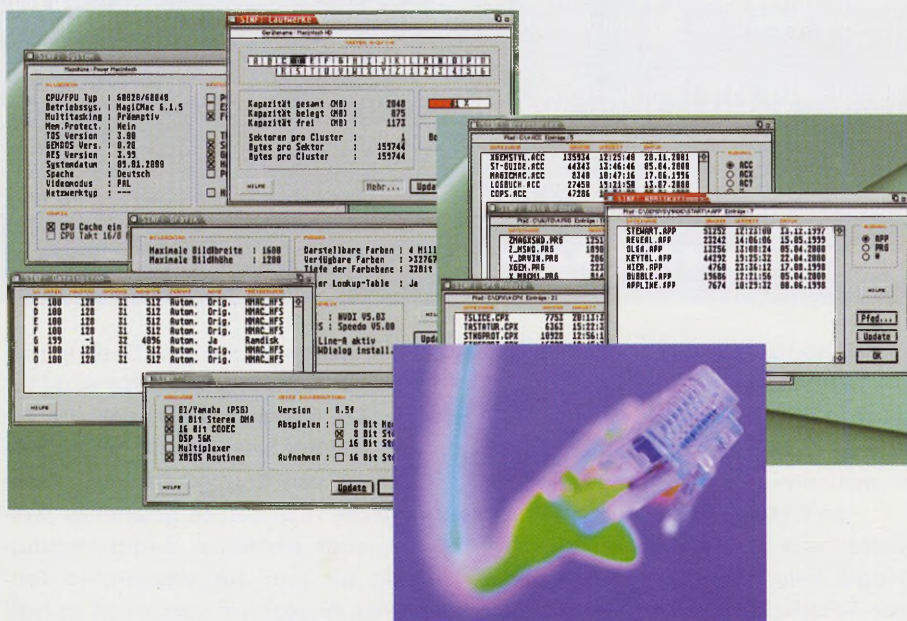
Mit einem kleinen Trick können auch die Anwender ohne Falcon an die Artikel-Texte kommen: diese liegen unverschlüsselt in der Datei data.zip. In der gleichen Datei liegen auch die beiden MOD-Dateien.

Gesamtfazit. Beide Magazine sind klassische Scene-Magazine und testen bspw. keine Textverarbeitungen oder ähnliches. Eine Konkurrenz stellen sie kaum zueinander dar, eine Rivalität scheint auch nicht zu existieren, und Falcon-Besitzer sollten sich ohnehin beide herunterladen. 

[1] alive.atari.org
[2] dhs.nu
[3] cth.dtdns.net

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.

stc-SysInfo 5.0

SysInfo gibt Hard- und Softwareinformationen des Atari aus und bietet darüber hinaus Zusatzfunktionen für Programmierer an.

Es läuft auf allen TOS-kompatiblen Systemen und Emulatoren, unterstützt alle Grafikauflösungen größer oder gleich 640 * 200 Punkten (sw/Farbe) und ist vollständig in GEM eingebunden. Einige Informationen werden über einen einstellbaren Programmtakt (1-32000 ms) ständig aktualisiert. Alle Informationen können in eine Datei ausgegeben werden. Eine ständig verfügbare Hilfe mit ST-Guide unterstützt bei Problemen.

Das Programm ist Freeware und kann daher uneingeschränkt genutzt werden. Einen ausführlichen Test finden Sie in dieser Ausgabe der st-computer.

stc-EthSTinG

Von Anodyne Software stammt der Treiber zur Nutzung des Daynaport-Adapters am Atari TT und Falcon. Dieser besonders in der Mac-Welt verbreitete Adapter ermöglicht die Einbindung des Atari via SCSI-Schnittstelle in ein Ethernet-Netzwerk. Als Stack wird das frei erhältliche STinG-Paket unterstützt.

Der Treiber steht zur freien Nutzung bereit. Unterstützt werden die Daynaport Modelle DP0801 und DP0802. Am Atari muss ein SCSI-Port mit Busarbitration vorhanden sein (Falcon, TT, ST mit Link 96/97, nicht Standard-Mega ST^E). Außerdem wird eine möglichst aktuelle Version des HDDriver von Uwe Seimet benötigt.

Der Adapter selbst kann auch über Anodyne direkt in begrenzter Stückzahl bezogen werden.

stc-Spiele

In unserem Spiele-Ordner haben wir einige interessante Sachen für Sie zusammengestellt.

Enthalten ist die Game&Watch-Simulation Popeye, das verrückte Extreme Pong und Sweeper.

Voraussetzung zum Betrieb der Spiele ist ein Atari ST mit Farbmonitor.

stc-Gag

Zum Entspannen nach getaner Arbeit tragen Gag-Programme bei.

Wir haben zwei Programme für Sie gesucht, die über den allgegenwärtigen PC lachen lassen. Viel Spaß!

stc-Drucker-Erweiterungen

Von unserem Leser Gerhard Knapenki stammen zwei Systemerweiterungen.

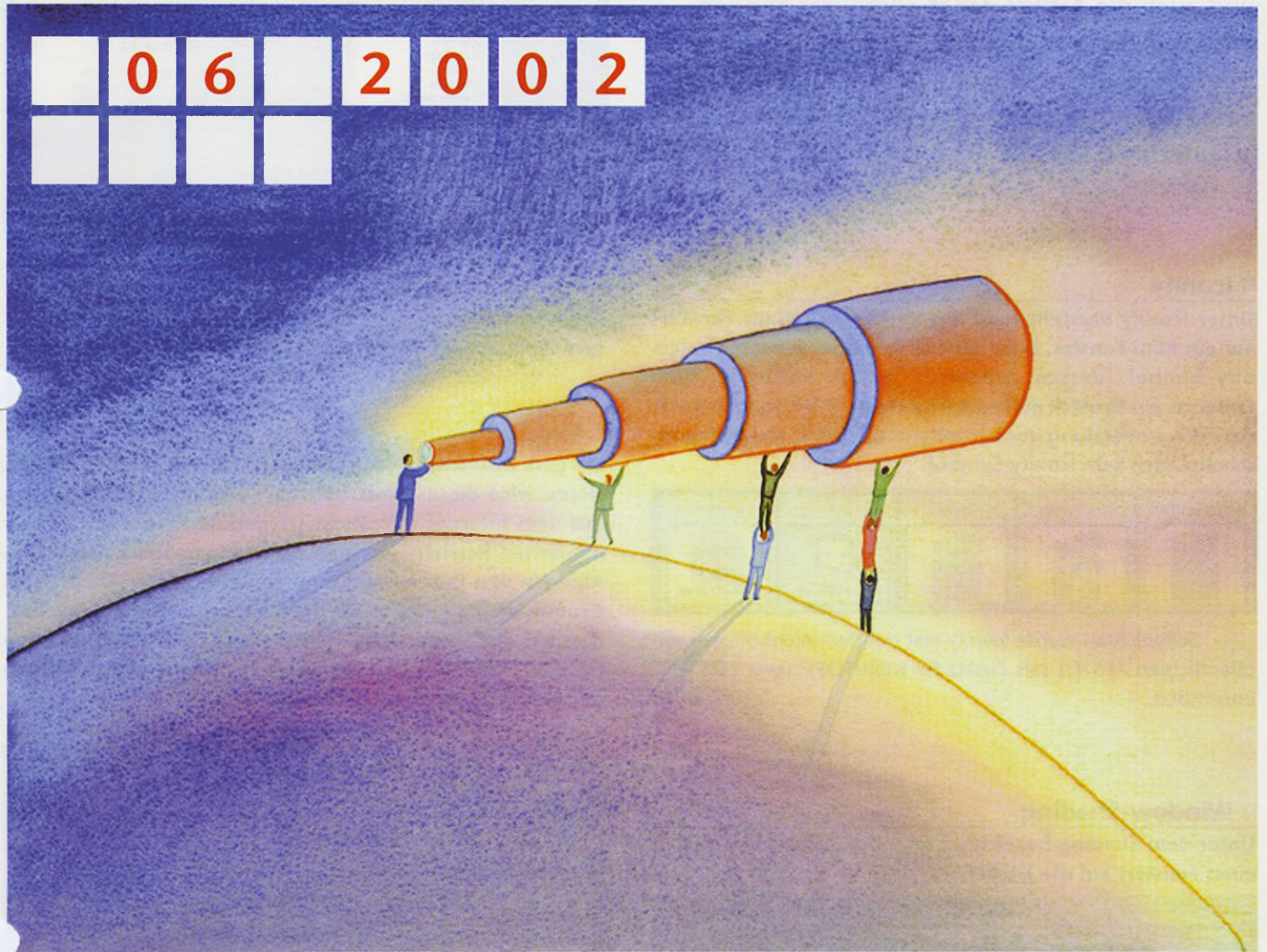
Es handelt sich um einen ultraschnellen Beschleuniger für die Druckausgabe aller Ataris und Kompatiblen für heutige Drucker mit Centronics-Ports sowie um Patches für die Epson-Druckertreiber des NVDI 5.03, die Fehler beim Treiber für den Stylus-Color 900/980 beheben.

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: falkmedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkmedia.de.

Ausblick

Die st-computer im Juni 2002



ACE MIDI im Test

Ohne Zweifel stellt ACE MIDI eine der interessantesten Software-Neuerscheinungen der letzten Jahre für den Atari Falcon dar. Der Software-Synthesizer braucht sich auf den ersten Blick in seinem Leistungsumfang nicht hinter sehr teuren Applikationen auf Mac und PC zu verstecken und kann in jedes MIDI-Setup integriert werden. Thomas Raukamp steigt in sein Studio, um seinen Falcon in einen multitimbralen Synthie zu verwandeln und Ihnen seine Ergebnisse mitzuteilen. Check it out! 

Videoschnitt auf dem Atari

FunPaint ist bei weitem nicht „nur“ ein weiteres Mal- und EBV-Programm für den Atari, sondern hat seine Stärken auch im Videobereich. Auf kombinierten Atari- und Amiga-Messen weiß es auch gestandene Videoprofis am Amiga immer wieder zu beeindrucken. Jan Daldrup widmet sich in einem aktuellen Test den Videonachbearbeitungs-Möglichkeiten von FunPaint und gibt seine Eindrücke an Sie weiter. Da sind wir gespannt... 

papyrus 9.x

«Hey!», rief der Chefred eines Tages aus, nachdem er sabbernd an seinem Schreibtisch von einer durchgemachten Chat-Nacht erwachte, «ist papyrus jetzt der neue Running Gag in den Vorankündigungen? Man hole mir diesen Ramps ans Telefon!» Ob es was gebracht hat, erfahren Sie in der kommenden Ausgabe... 

□ 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.

□ Iconify

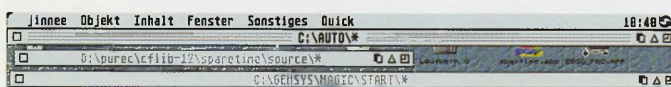
Unter Iconify versteht man das Verkleinern eines Fensters auf ein Mini-Fenster. Dazu gibt es in jedem Fenster ein Iconify-Symbol, dessen Aussehen jedoch variieren kann (zumeist ein Dreieck im Fensterrahmen). Wichtig ist jedoch, dass die Anwendung auch Iconify unterstützt, ansonsten erscheint auch kein Iconify-Symbol.



Seitens Atari wurde Iconify erst mit dem nicht offiziell veröffentlichten AES 4.1 (als Zusatz für MultiTOS) sowie TOS 4.92 unterstützt. □

□ Window-Shading

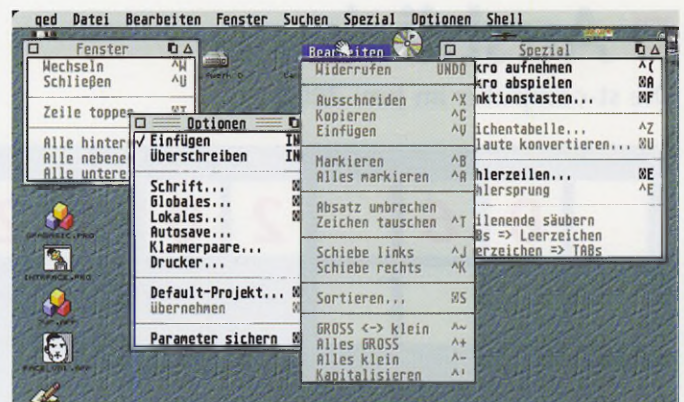
Unter dem Shading bezeichnet man das Zusammenklappen eines Fensters auf die Titelleiste.



Dieses von MagiC eingeführte Feature soll dazu dienen, schnell Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Mit einem Doppelklick auf die Titelleiste wird ein Fenster zu- und aufgeklappt. Das Fenster bleibt dabei in der Breite unverändert. Das Shading bedarf keiner speziellen Unterstützung seitens der Anwendung und führt nur bei unsauber programmierten Anwendungen zu Problemen. □

□ Tear-Off-/Away-Menüs

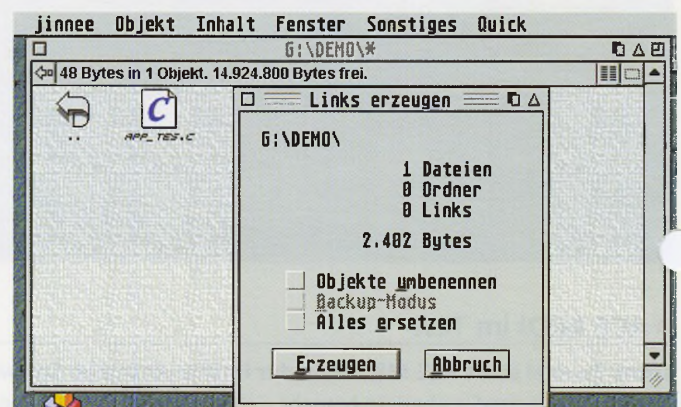
Tear-Off-Menüs sehen zunächst wie normale Menüs aus. Wird jedoch im Menütitel die linke Maustaste gedrückt gehalten, so kann das Menü „abgerissen“ werden. Es verschwindet dann zwar nicht aus der Menüleiste, liegt aber zusätzlich in einem frei verschiebbaren Fenster auf der Oberfläche. Dies ist insbesondere für die Benutzer hoher Bildschirmauflösungen von Vorteil, da lange Wege mit dem Mauszeiger entfallen. □



Diese besonderen Menüs wurden zuerst in der st-computer vorgestellt. Später baute das Multitasking-System Geneva dieses Verfahren ein. Unter MagiC können Tear-Off-Menüs mit dem Programm Trapper und Ratsch! nachgerüstet werden. □

□ Link

Ein Link bezeichnet einen Verweis auf ein anderes Objekt. Heute wird dieses Wort üblicherweise im Zusammenhang mit dem Internet gebraucht (Hyperlinks), aber auch unter modernen Betriebssystemen sind Links möglich. So ist das Ablegen von Dateien auf dem Desktop unter TOS 2.06 im Grunde nichts anderes als die Erzeugung eines Verweises. Dies hat den Vorteil eines schnelleren Zugriffs auf wichtige Dateien. Wird der Verweis gelöscht, wird nur auf Wunsch die dazugehörige Datei entfernt.



Eine erweiterte Form von Links unterstützen MagiC und MiNT. Unter MagiC kann ein Link in jedem beliebigen Ordner erzeugt werden. Die Datei kann somit in vielen Ordnern präsent sein, nimmt aber nur einmal Platz weg. Wird eine Datei mit gedrückter Alternate-Taste auf einen anderen Ordner gezogen, bietet MagiC die Möglichkeit, einen Link zu erzeugen. □

□ Reset

Ein Reset bezeichnet das Zurücksetzen des Computers. Im Gegensatz zum Aus- und Einschalten ist ein Reset für die Hardware des Computers schonender.

Es gibt allerdings auch Programme, die einen Reset überstehen (z.B. Viren) und nur durch den Ausschalter aus dem Speicher entfernt werden können. □

MACLIFE Mehr Wissen, mehr Software!

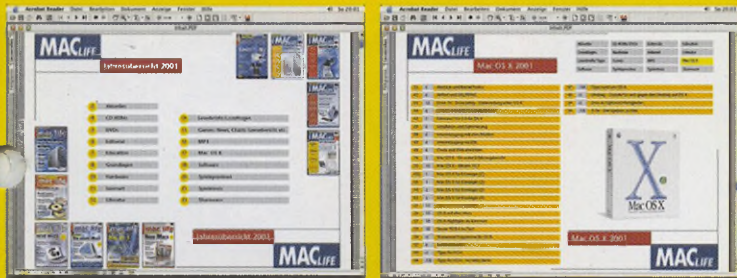
Jeden Monat mit der exklusiven
Leser-CD im Heft



ACHTUNG:

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

Ihre Prämie: 1 Jahr Mac-Wissen auf über 1000 Seiten!



Für Werber

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

Bestellen Sie gleich heute:

Tel. +49 (0431) 200 766-0

Fax +49 (0431) 209 903-5

E-Mail: abo@maclife.de

Weitere Angebote unter www.maclife.de/abonnement

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

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

Ihre Vorteile

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

N.AEA

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

2.0

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

PC-Version 169,-
(incl. STEmulator)

**Rational
Sounds 2**

(GEM-konformes System-Soundtool
für alle Atari's,
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**

(Hauptpage PCI TV-Karte
für Milan Computer)

398,-

+++ lieferbar +++
Speed-Maus
für alle ATARI's

59,-

woller systeme

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

<http://www.woller.com>

... alles für den ATARI im Sommer ...