

atari-computing heute

st-computer

Ausgabe 06-2002

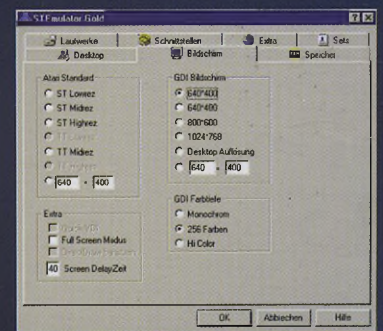
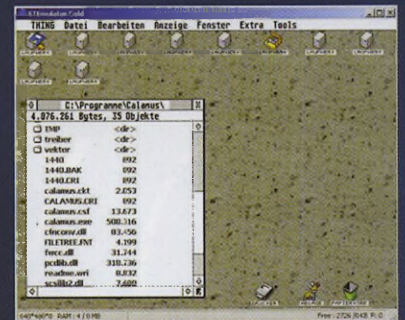
st-computer.net

ACE MIDI: Software-Synthesizer im Test



GROSSES INTERVIEW: ALLES ZUR ATARI/TOS SOFTWARE FOUNDATION • QED 5.0 BETA
LUNA 2.09 BETA • PREVIEW: MYPDF • SOUNDER-TALK: DIE YM ROCKERZ IM GESPRÄCH

EUR 5.- • CHF 9.80



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 auslängt, während Ihr DTP-Programm standardmäßig den gesamten, maximal zur Verfügung stehenden Bildschirm nutzt und 128 MB Ram-Speicher zugewiesen bekommt und im Vollfarb-Modus läuft. Selbst das direkte Starten eines Atari-Programms vom Windows-Desktop aus ist dann möglich, ganz so, als wäre Ihr Atari-Programm eine Windows-Anwendung.

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

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

Die Versandkosten betragen pauschal 5 EUR
Nachnahmezuschlag 4 EUR

Auslandssendungen

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

STEmulator 1.68

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

Atari-Fans des Monats

VIVA TV – Electronic Beats

Wer kennt ihn nicht, den Musiksender, der zumindest in Deutschland dem Branchenriesen MTV den Rang abgelaufen hat? Als VIVA TV vor einigen Jahren an den Start ging, haben wohl selbst die kühnsten Optimisten nicht mit diesem Erfolg gerechnet. Mittlerweile ist der Kölner Sender, der aus dem MediaPark sendet (hier fand auch die letzte Atari-Park statt), längst Kult – nicht nur unter Jugendlichen.

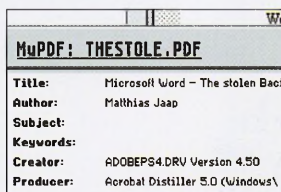
Atari-Fans haben derzeit beim Schauen des Programms ihre ganz persönliche Freude. Die Macher des Programms verneigen sich regelmäßig tief vor dem Atari-Kult. Ganz neu ist z.B. eine Werbeüberblendung: Auf dem Bildschirm ist kurz ein Pong-Spiel zu sehen,

bevor ein animiertes Atari VCS 2600 ins Bild schwebt, um den Werbeblock anzukündigen.

Die größte Atari-Verehrung findet jedoch in der Sendung „Electronic Beats“ statt. In dem animierten Vorspann zu der Sendung über elektronische Musik und Trends schwebt mehrere Sekunden ein Atari ST durch das Bild – man weiß eben, wem man die Revolution in der Electro-Szene zu verdanken hat. Auch auf dem kürzlich von VIVA veranstalteten Electronic Beats-Festival führte man dies konsequent weiter: Auf die Leinwände rund um die Bühne erschien regelmäßig ein Atari ST. Bessere Werbung hätte auch Atari in seiner aktiven Zeit nicht hinbekommen.

Electronic Beats mit Ill-Young Kim läuft jeden Donnerstag ab 23:00 auf VIVA TV. 





12



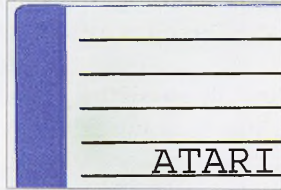
14



20



26



34

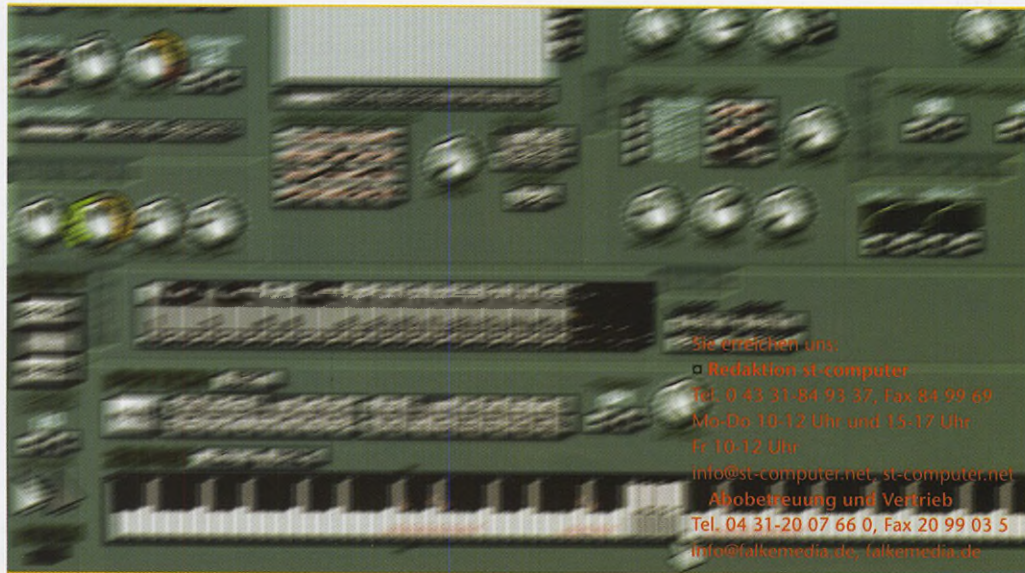


43



48

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: VIVA TV
- 05 **Editorial** Haare zu Berge
- 06 **Leserpost** Briefe, Meinungen und Fragen an die Redaktion der st-computer
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 06-1992
- 10 **Aufgeschlagen** Ein Blick auf den aktuellen Buchmarkt
- 11 **Immer up2date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge
- 12 **MyPDF** Preview auf den kostenlosen PDF-Reader für den Atari
- 14 **Luna 2.09 Beta** Der beste Texteditor für den Atari ist Freeware
- 17 **ged 5.0 Beta** Und auf einmal ward die Welt farbig
- 19 **Kleinanzeigen** Kaufen und Verkaufen in der st-computer
- 20 **Artis 4.0/Prism Paint 1.5** Monochrom-Pixler als Freeware
- 22 **Impressum** Das ist die st-computer
- 24 **Electronic Plastic** Game & Watch-Simulatoren auf dem Atari
- 26 **ATSF-Talk** Ulrich Gössel über die Atari/TOS-Software Foundation
- 34 **PC <=> Atari <=> PC** Datenaustausch zwischen Atari und PC in der Praxis, Teil 2
- 36 **Webprogrammierung auf dem Atari** Teil 13 unseres Einsteiger-Workshops
- 39 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf
- 43 **ACE MIDI** Test des Software-Synthesizers für den Atari Falcon
- 48 **Scene-Report** Die YM Rockerz über Chipmusic, Software-Synths und Retro-Wellen
- 54 **Fading Twilight Excerpt One to Four** Die Musik der Scene auf CD-ROM
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Juni 2002
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 07/08-2002
- 58 **Auf den Punkt gebracht** Atari-Begriffe näher erläutert



Sie erreichen uns:

Redaktion st-computer

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

Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr

Fr 10-12 Uhr

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

Abobetreuung und Vertrieb

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

info@talkmedia.de, talkmedia.de



«Haare zu Berge»

Von der Unmöglichkeit, amerikanische Jaguar-Entwickler mit Testberichten zu unterstützen

Manchmal fühlt man sich in der Atari-Welt wie im falschen Film. Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe ein Jaguar-Special geplant. Unter anderem sollten die Neuerscheinungen Protector SE, BattleSphere Gold und „Charles Barkley Shut Up & Jam“ getestet werden. Die Produktion von Cartridges für Ataris 64-Bit-Raubkatze ist allerdings kostspielig, und so haben wir jeden der Entwickler von Anfang an signalisiert, dass wir nach dem Test die Cartridge sofort zurückschicken würden. Auch ein Handbuch und eine Verpackung wäre uns nicht wichtig, ein privates Cartridge vom Entwickler für reine Testzwecke würde uns ja schon reichen. Nun, wir hatten die Rechnung ohne die Hersteller gemacht...

Die beste Antwort bekamen wir noch von ScataLOGIC, Entwickler von BattleSphere Gold. Man teilte uns in einer netten Mail mit, dass derzeit erst einmal die vorliegenden Bestellungen abgearbeitet werden sollten, bevor man Kopien an die Presse verschicken könne. Natürlich können wir dies verstehen – es erhob sich allerdings zum ersten Mal die Frage, welche potenzielle Presse außer uns denn noch in Frage käme. Aber nun gut, es gibt ja auch Online-Magazine...

Kopfschütteln machte sich dagegen bei den „Verhandlungen“ mit Songbird Productions breit, die sich für Protector SE: verantwortlich zeichnen. Hier teilte man uns kurzerhand mit, dass man sich entschieden hätte, Rezensionsexemplare nur noch an vierfarbige Magazine mit hoher Auflage zu verteilen. Die st-computer wäre zu klein für diese Kategorie. Nun ja, wir trollen uns in Schamesröte und erwarten froh schon bald mehrseitige Berichte über ein Jaguar-Spiel in Marktgrößen wie Computer Bild Spiele, der PC Games und der PC Action. Sicher werden die sich schon um die raren Muster prügeln...

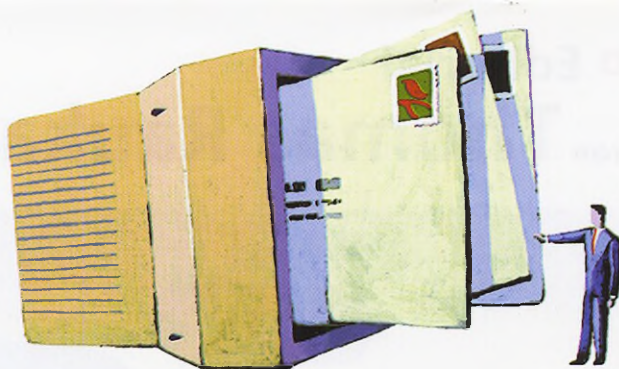
Die Krone setzte diesem wirren Treiben allerdings B&C ComputerVisions auf. Zu unserer Überraschung hat man sich bei dem amerikanischen Versender entschieden, grundsätzlich nicht mehr an Deutsche zu liefern, da man erbost sei über das Treiben deutscher Jaguar-Entwickler. Ach so...

Da nun das Jaguar-Special aufgrund hoch professioneller Begründungen im Sande verlaufen ist und kein Spiel den Weg über den großen Teich geschafft hat, haben wir aus der Not eine Tugend gemacht und uns stattdessen einem der traditionell stärksten Themen auf dem Atari zugewandt: der Musikproduktion. Ich hoffe, Sie sind ebenso begeistert vom neuen Software-Synthesizer ACE MIDI für den Falcon, wie unsere Redaktion. Und unser Interview mit den YM Rockerz wird sicher nicht nur Scene-Freaks sondern auch gestandene Musiker interessieren.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe.

☐ Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen.
Richten Sie Ihre Leserpost bitte an *st-computer*, c/o
thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783
Osterröfeld, thomas@st-computer.net.



☐ Diskussionen über die stc und den Atari

Die aktuelle Ausgabe 04-2002 gefällt mir sehr gut. Am meisten hat mich natürlich der Bericht vom xTOS-Entwicklertreffen und der Eclipse-Testbericht interessiert.

Auf der letzten Seite ist ja eine recht komische Service-Seite reingerutscht. Handelt es sich dabei etwa um einen Aprilscherz?

In grosser Vorfreude auf die Ausgabe 05.

Martin Holzwarth, per E-Mail

Auch wir wissen nicht, wo die Druckerei die Werbung auf Seite U3 herbekommen hat – auf jeden Fall von einer sehr viel dickeren Publikation als der stc. Außerdem sind auf geplanten Werbeseiten im Heft Seiten aus der Ausgabe 05 einmontiert wurde, die aus dem Zusammenhang gerissen nicht viel Sinn machen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Red.

Endlich, da ist sie ja die st-computer. Ich frage mich allerdings nur, was der Quatsch auf der Umschlagseite 3 sein soll. Es ist zwar schön, dass ich den Inhalt lesen kann aber die Adressen rot in dem Foto der PCI-Platine. Nicht sehr gelungen. Das war aber nicht das erste Mal.

Zu Projekt Enthusiasmus: Ich glaube erst daran, wenn der Rechner da ist, dann bin ich auch gern bereit, 1000 Teuro auf den Tisch zu legen.

Zu PCI im Atari Falcon: Wenn die PCI-Karte nicht mal unter NVDI läuft bzw. druckt, sehe ich sie nicht als Fortschritt an, sondern als Rückschritt. Dazu grabe ich mein altes Speedo GDOS nicht wieder aus. Dann lieber etwas langsamer mit dem Screenblaster, aber mit Nutzung aller Möglichkeiten des NVDI.

Herbert Zier, per E-Mail

Erst jetzt komme ich dazu, mich der aktuellen st-computer zu widmen. Klar habe ich sie, sofort nachdem ich sie im Briefkasten vorfand, erst einmal hastig überflogen – da kann mich nichts davon abhalten. Aber jetzt endlich in aller Ruhe – ich freue mich (wie immer) darauf! Insofern ist mir persönlich die Einhaltung eines bestimmten Erscheinungstermins nicht so immens wichtig. Lieber halte ich eine gut recherchierte und qualitativ hochwertige Zeitschrift als eine „Notausgabe“ in den Händen. Auch habe ich Verständnis dafür, dass nicht jede Ausgabe immer noch besser als die vorige sein kann und die News-Meldungen rarer werden. Dies liegt nun mal nicht in der Macht des Magazines. Im Gegenteil: Ich wundere mich gar immer wieder, über wie viele und interessante neue Errungenschaften die Redaktion zu berichten weiß. Und nicht zuletzt: Das Magazin belebt den Markt eindeutig positiv.

Leider scheint aber auch in der Atari-Welt die viel gelobte Nähe der Entwickler zum Anwender ins Stocken zu geraten. Auch auf Empfehlung der st-computer hin entschloss ich mich zu einem Update meines MagiC PC 6.0 auf die Version 6.2. Doch auch trotz der detailliert beschriebenen Anleitung in einem vorigen Heft wollte sich kein absolut zufriedenstellender Erfolg zeigen. Ein ordentliches Beenden von jinnée war mit installiertem NVDI 5 nicht mehr möglich – MagiC blieb stets hängen und musste über den Windows-Taskmanager beendet werden. Eine E-Mail mit der Beschreibung des Problems an ASH ließ leise Hoffnung keimen, als diese prompt beantwortet wurde – leider nur mit dem Hinweis, dass das Problem bislang nicht bekannt sei. Meine weiteren Anfragen (z. B. ob eine neue „.os“-Datei zugesandt werden könnte, da meine evtl. defekt sei) blieben bis heute unbeantwortet – und das war im Oktober 2001!

Vielleicht hat ja einer der Leser eine ähnliche Erfahrung gemacht? Sollte jemand einen Vorschlag haben, bitte ich um Nachricht. Denn die DM 69.– gänzlich umsonst ausgegeben zu haben, reut mich schon ein wenig.

Oliver Haun fragte in der Ausgabe 03-2002 an, ob MagiC PC auch unter dem neuen Betriebssystem Windows XP lauffähig sei. Hierzu kann ich aus eigener Erfahrung sagen: >>



>> Ja! Zumindest MagiC PC 6.0. Allerdings kam es zunächst bei Tastatureingaben zum „Verschlucken“ bzw. unbeabsichtigtem Repeat von Tasaturrrrrnnshläggennn. Sofortige Abhilfe schaffte jedoch die Umstellung auf den „Kompatibilitätsmodus für Windows 98/ME“. Offenbar hängt dies mit der Zuordnung von Rechenzeit-Prioritäten im XP zusammen.

Nachdem ich vor einiger Zeit – eBay sei Dank – einen Atari Mega ST samt SM 124-Monitor für mein Arbeitszimmer (nein, der Falcon 030 verlässt mein Wohnzimmer nicht!) ersteigert hatte, frage ich mich seither, ob die damals für den Monitor erhältlichen Auflösungserweiterungen noch irgendwo erhältlich sind? Gab es da nicht auch reine Softwarelösungen, um die schwarzen Ränder los zu werden?

So, jetzt lasse ich mich aber endgültig nicht mehr von der Lektüre der st-computer abhalten.
Alexander Klinner, per E-Mail

Tatsächlich scheint es mit der Version 6.2 von MagiC einige Probleme zu geben, sodass wir den Umstieg von der Version 6.15 nicht mehr uneingeschränkt empfehlen können. Die Probleme scheinen die Erweiterungen nicht zu rechtfertigen. So erscheint uns auch MagiCMac in der Version 6.2 subjektiv instabiler als in Kombination mit MagiC 6.15.

Die von Ihnen erwähnten Auflösungserweiterungen (BlowUp etc.) sind nicht mehr erhältlich. Sie sind hier auf Kleinanzeigen bzw. eBay angewiesen. **Red.**

❑ ROM-Versionen im Atari TT

Ich habe u.a. 2 TTs im Einsatz, bei denen ich mir allerdings nicht sicher bin, ob ich die aktuelle bzw. die letzte ROM-Version habe.

Gibt es irgendwo eine Übersicht, aus der ich ersehen könnte, welche ROM-Version für welchen Atari es gab?

Franz Gerd, per E-Mail

Die letzte für den Atari TT vorgestellte TOS-(und damit ROM-)Version ist die 3.05. Sie können ein Utility wie SysInfo (home.snafu.de/thorsten.bergner/) benutzen, um die ROM-Version in Ihren Ataris abzufragen.

Eine Übersicht über die veröffentlichten TOS-ROM-Versionen finden Sie z.B. hier: atari.st/content.php?type=t&file=toslist. **Red.**



❑ Janus

Ich versuche, meinen Atari-Emulator Janus wieder zum Leben zu erwecken.

Ist jemandem von Ihnen bekannt, ob jemand die Software und Hardware noch weiterführt?
Karl-Heinz Schneider, per E-Mail

Nein, der Janus wird nicht mehr weiterentwickelt, angeboten oder unterstützt. Mittlerweile macht dies auch nicht viel Sinn, da Software-Emulationen wie MagiC PC, STEmulator oder Steem auf moderner Hardware dem Janus sowieso den Rang locker ablaufen.

Wollen Sie den Janus jedoch weiter nutzen, so sind Sie auf den Erfahrungsaustausch mit Anwendern aus dem Internet angewiesen. **Red.**

❑ UMAX-Rechner

Sie haben in Ihrem Magazin Anzeigen mit UMAX-Apple-Clones, die man zusammen mit MagiCMac hervorragend als Atari-Rechner gebrauchen kann.

Meine Frage wäre nun, ob man mit diesen Rechnern unter Mac OS auch DVDs anschauen kann (geeignete CPU, DVD-Laufwerk, Software)?

Ralf Weierstall, per E-Mail

Um DVDs verlustfrei anzuschauen, sollten Sie einen UMAX-Clone am besten mit einer G3-Erweiterung kaufen. Ansonsten könnte der PowerPC 603 bzw. 604 beim Abspielen von DVDs einknicken. Ein weiteres Problem ist, dass der DVD-Player von Apple erst der Mac OS-Version 9.0 beiliegt, die jedoch nicht auf Clones läuft. Ob es über Modifikationen möglich ist, den DVD-Player auch unter älteren Mac OS-Versionen zum Laufen zu bewegen, ist uns nicht bekannt. Vielleicht sind Sie mit einem gebrauchten iMac, der z.B. bei eBay auch recht günstig zu finden ist, besser bedient. **Red.**

Wissens-Wert

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



Neues von der Tempest-Karte

PowerPC-Beschleuniger weiter in Arbeit

Immer wenn wir sie eigentlich schon abgeschrieben haben, taucht sie wieder auf: die Rede ist von der Tempest-Karte für den Atari Falcon.

Wir erinnern uns mal eben? Die Tempest ist eine Beschleunigerkarte für den Falcon, die in Kooperation von cortex design (Eclipse) und Istari Software entwickelt wurde und eigentlich schon längst auf dem Markt sein sollte. Nachdem die offizielle Projekt-Webseite nun nicht mehr aktiv ist und wohl auch die letzten Optimisten den Glauben an die Hardware aufgegeben hatten, meldete sich Sven Karlsson von Istari zu Wort. Er hat mittlerweile die Entwicklung allein übernommen und plant auch eine neue Webseite. Bis dahin gibt er den Entwicklungsstand der Tempest folgendermaßen an:



- PowerPC-CPU mit bis zu 400 MHz
- SDRAM 100 MHz
- integriertes PCI-Interface
- integrierte USB-Schnittstellen (USB 1.1)
- High Speed UARTS
- Konfigurierbares Design
- Adapter-Boards für ST, ST^E, TT, Hades und Milan

Diese Daten lesen sich in der Tat fantastisch und könnten den Atari zusammen mit dem ColdFire-Rechner in ein komplett neues Zeitalter katapultieren. Soviel zur Theorie... Schön wäre es, wenn wir irgendwann einmal etwas mehr sehen als Ankündigungen rund um die Tempest.

svenka@it.kth.se

 Rational Sounds ist Freeware

Systemvertonung für lau

Rational Sounds ist ein Programm zur Vertonung von Systemausgaben auf dem Atari - ähnlich Rational Sounds von Maxon. Der Vertrieb lag bisher bei woller systeme, nun ist das Programm inkl. Samples komplett freigegeben worden.

Rational Sounds läuft auf allen Atari-Betriebssystemen, auf Kompatiblen und unter Emulationen. Ab dem ST^E wird der DMA-Sound des Atari unterstützt.

heinisoft@atari-users.net
heinisoft.atari-users.net

☐ Einkommensteuer 2001 eingestellt

Technische Probleme zwingen zur Aufgabe

Das Programm Einkommenssteuer 2001 wurde in der Atari-Version nun doch eingestellt.

Der Hersteller Olufs Software begründet dies mit >>

>> «unvorhergesehenen technischen Problemen». Es wird also keine 2001-Version geben, auch die Weiterentwicklung wurde gestoppt. Angeboten werden Crossgrade-Preise beim Umstieg auf die Mac- bzw. Windows-Version.

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

Musicmon 2.0 Freeware

Audioprogramm für ST und ST^E

Das erstmals kommerzielle Audio-Programm Musicmon 2.0 steht nun bei der dead hackers society zum freien Herunterladen bereit. Musicmon 2.0 kann YM-Sounds mit einer Frequenz von bis zu 200 Hz wiedergeben. Außerdem wurde das Interface des Programms gegenüber der Version 1 stark verbessert.

Musicmon 2.0 unterstützt ST und ST^E mit mindestens 512 KBytes RAM.

dhs.nu/files_msx.jsp

TOS 2.06 User-Guide

Detaillierte Anleitung für TOS-Nutzer

Für das Atari-Betriebssystem TOS 2.06 steht ab sofort ein reich dokumentiertes Anwender-Handbuch bereit. TOS 2.06 wurde mit dem Atari Mega ST^E eingeführt und kann (zum Teil über Upgrade-Platinen) in jedem ST und ST^E verwendet werden. Viele Funktionen sind identisch mit dem TOS 3.x des TT.

Der TOS 2.06 User Guide liegt in HTML-Form vor und kann mit jedem Webbrowser dargestellt werden. Er ist reich bebildert und wendet sich mit seinen einfachen Beispielen auch an Anfänger. Das Handbuch ist in englischer Sprache und kann frei heruntergeladen werden.

ftp://gem.win.co.nz/hall/tos_206/GUIDE206.ZIP

Anzeige

Vor 10 Jahren - die st-computer 06-1992

Retro-Stimmung

Im Sommer 1992 redete noch niemand über das Internet, 10 Jahre später ist es aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Die Juni-Ausgabe aus dem Jahre 1992 beschäftigt sich noch mit dem Thema DFÜ auf dem Atari. Vorgestellt werden die verschiedensten Programme für den Datenaustausch. Erinnern Sie sich noch an Kandidaten wie Rufus, STalker oder das Mailbox-System Madness? Die st-computer führte in Theorie und Praxis ein.



Zukunftsmusik war nach den ersten Ankündigungen seitens Atari das 1992 neue Multitasking-Betriebssystem MultiTOS. das zum ersten Mal mit dem Atari Falcon ausgeliefert werden sollte. In der Ausgabe 06-2002 der st-computer wurden besonders für Programmierer relevante Fragen diskutiert. Was ist MiNT? Wie sieht die Speicherverwaltung aus? Wer konnte schon ahnen, dass MultiTOS nie richtig in die Gänge kommen würde? Aber: MiNT ist aktiver denn je!

Für Programmierer waren auch zwei andere Berichte interessant: Omikron.BASIC, lange Zeit das Standard-BASIC auf dem Atari (einige Versionen lagen der Systemsoftware des ST und ST^E bei), lag in der Version 4.0 vor. Aus England kam hingegen eine neue C-Entwicklungsumgebung, die komplett mit einem komfortablen Editor und einem Icon-Editor daher kam. Aufmerken ließ besonders der Preis: nur DEM 198.- sollte das von CCD vertriebene Programm kosten.

Wissenschaftlich ging es beim Testbericht zu DATA 3.1 zu. DATA ist ein Programm für den professionellen Einsatz zur Auswertung und Präsentation großer Datenmengen, dass sich hervorragend im Unterricht und beim Schreiben der Diplomarbeit einsetzen ließ. Die Preise waren vergleichsweise moderat: DEM 398.- kostete die professionelle Version. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

www.retrohq.de/shop



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

WEITERE KLASSIKER IM ONLINE SHOP



RETRO GAMES!!!
Smurf 9.99
Zaxxon 16.99
Jungle Hunt 18.99

**ATARI 2600
CBS COLECO
KLASSIKER**

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

□ Aufgeschlagen

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

Text & Scans: Rainer Wolff

□ Das Informatik-Handbuch



Das Informatik-Handbuch von Peter Rechenberg und Gustav Pomberger kann man inzwischen als Standardwerk der Computer-Literatur bezeichnen. Es fasst das Thema Informatik auf Universitätsniveau in übersichtlicher, kompakter Form und auf aktuellem Stand zusammen.

In der nun dritten Auflage werden wichtige Grundlagen aus den Teilgebieten der Informatik, einschließlich der Wirtschaftsinformatik, in mehr als 45 Kapiteln behandelt. An jedes Kapitel schließen sich zwei Verzeichnisse mit weiterführender Literatur an. Das umfangreiche Stichwortverzeichnis, das Abkürzungs- und Namensverzeichnis ermöglichen ein rasches und gezieltes Nachschlagen. Dieses Handbuch gehört als Standardwerk zur Weiterbildung und als Nachschlagewerk in die Handbibliothek. □

Informatik-Handbuch, Peter Rechenberg und Gustav Pomberger, Carl Hanser Verlag, 2002, 1189 Seiten, EUR 49.90 EUR, ISBN 3-446-21842-4

□ Computer Lexikon Fachwörterbuch 2002

Kennen Sie den Unterschied zwischen „Blip“ und „Blog“ und wissen Sie, wozu ein „Daemon“ gut ist? Oder haben Sie schon mal von „Pseudocode“ gehört?

In diesem Buch werden knapp 10.000 Begriffe und Abkürzungen aus den verschiedensten Bereichen der Computerwelt leicht verständlich erklärt und teilweise abgebildet. Daneben dient das vorliegende Buch auch als Fachwörterbuch, da sämtliche Begriffe und ihre Übersetzungen sowohl deutsch/englisch als auch englisch/deutsch aufgeführt werden.

Auf der Begleit-CD findet der Leser den kompletten Buchinhalt im Schnellzugriff mit mehr als 220 Weblinks und der Sprachausgabe von über 2000 englischen Fachbegriffen (darunter ungefähr 400 neue). □

Computer Lexikon Fachwörterbuch Ausgabe 2002, Microsoft Press, 2002, 938 Seiten, mit CD-ROM, EUR 34.90, ISBN 3-86063-827-0

□ Creative html design.2



Lernen Sie HTML 4 und Web-Design Schritt für Schritt mit Lynda und Bill Weinman, zwei der führenden Experten ihres Metiers. In diesem Buch lernt der Leser nicht nur, wie er Web-Seiten baut, sondern auch, wie sie plattformübergreifend und unter den Anforderungen des Webs effektiv funktionieren.

Darüber hinaus wird Ihnen der Weg zu einer realen, im Web publizierten Site gezeigt, die eigens für die Lektionen in diesem Buch geschaffen wurde. □

Creative html design.2, Lynda und Bill Weinmann, Markt & Technik Verlag, 2001, 364 Seiten, mit CD-ROM, EUR 49.95, ISBN 3-8272-6011-6

□ Internet-Projektmanagement

Dieses Buch beginnt mit einer Erläuterung dessen, was unter Projektmanagement zu verstehen ist. Es folgt ein Abriss der technischen Grundlagen des Internets, beispielsweise Internetadressierung oder Chatrooms. Darauf folgt eine Erläuterung der wichtigsten Werkzeuge und Begriffe des herkömmlichen und des elektronischen Projektmanagements wie Gantt Charts, Content-Management-Systeme oder Application Server und ihre Bedeutung für das Projektmanagement.

Anhand der verschiedenen Phasen eines Projekts wird der typische Ablauf eines Internetprojekts vom Konzeptentwurf über die Inbetriebnahme und die sich daran anschließenden laufenden Wartungs- und Aktualisierungsarbeiten dargestellt. □

Internet-Projektmanagement, Thomas Köhler, Addison-Wesley Verlag, 2002, 240 Seiten, EUR 39.95, ISBN 3-8273-1837-8

□ DVDs gestalten und produzieren

Dieses Buch hilft Filmemachern, Videokünstlern, Grafik-Designern, Werbeagenturen und Lehrmittelproduzenten, die DVD-Medien beruflich einsetzen wollen, bei ihren Investitionsentscheidungen und ihrer Produktionspraxis.

Dabei steht immer das Prinzip im Vordergrund: so viel Technik wie nötig, so viel Praxis wie möglich. Neben einigen Grundlagen zum Verständnis der Technik und ihrer Möglichkeiten stehen praktische Anleitungen im Step-by-Step-Verfahren im Mittelpunkt. Dabei werden verschiedene Plattformen gleichberechtigt behandelt. □

DVDs produzieren und gestalten, Uli Plank und Thomas Köke, Galileo Press, 2002, 360 Seiten, mit CD-ROM, EUR 44.90, ISBN 3-89842-198-8

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACE	1.03	ja	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://attack.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	2.20	ja	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	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2002	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	5.05	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	1.2	ja	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
COPS	1.08	nein	alle	Kontrollfeld	http://www.nvdi.de/
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/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
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	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videochnitt	http://membres.tripod.de/funmedia/
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	3.05	ja	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/
jinnex	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/
Kronus	1.0	ja	alle	Benchmark-Programm	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/kronos/kronos.htm
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	2.09	ja	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	2.00p1l	nein	alle	E-Mail-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.1	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	5.0 Beta	ja	alle	Texteditor	http://heinisoft.atari-users.net/
Q****	0.6	nein	MiNT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Rational Sounds	2.02	ja	alle	Systemerweiterung	http://heinisoft.atari-users.net/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.4	ja	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/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.711	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
StemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
StinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.20	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.943	nein	MiNT	AES-System für MiNT	http://membres.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	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.



□ Preview auf MyPDF

Der erste frei erhältliche PDF-Viewer macht große Fortschritte. Die st-computer bekam Gelegenheit, eine noch nicht öffentliche Preview-Version zu testen.

□ PDF für lau

Text: Matthias Jaap

PDF ist als Dateiformat ungebrochen populär, Konkurrenz-Formate wie das auf XML basierende eBook-Format sind – ebenso wie die Anzeigeräte – bisher gescheitert. Adobe vermarktet PDF unter dem Begriff „ePaper solutions“. Das papierlose Büro verspricht Kosteneinsparungen, stellt aber auch hohe Anforderungen an das Format

selbst. So muss natürlich die Plattformunabhängigkeit gewährleistet werden und das Ursprungsformat (z.B. eine MS-Word-Datei) sollte sich möglichst verlustfrei in das neue Format übertragen lassen.

Dazu gehört auch, dass sich PDF im Gegensatz zu HTML mehr am klassischen Print-Medium orientiert und seitenorientiert arbeitet. Natürlich sähe es der Erfinder von PDF gerne, wenn dieses Format auf Dauer das Papier ablösen würde. Ob dies jemals geschehen wird,

sei dahingestellt, aber immerhin hat es schon zum Revival der ehemaligen Papermags „BYTE“ und der „Zzap 64“ gereicht.

Während der Acrobat Reader auf PC-Plattformen kostenlos abgegeben wird, muss für die Software zum Erstellen von PDFs teuer bezahlt werden. Diese Quer-Subventionierung ist auf dem Atari natürlich nicht möglich, deshalb wird für das Darstellungsprogramm Por-thos von invers Software auch Geld verlangt. >>

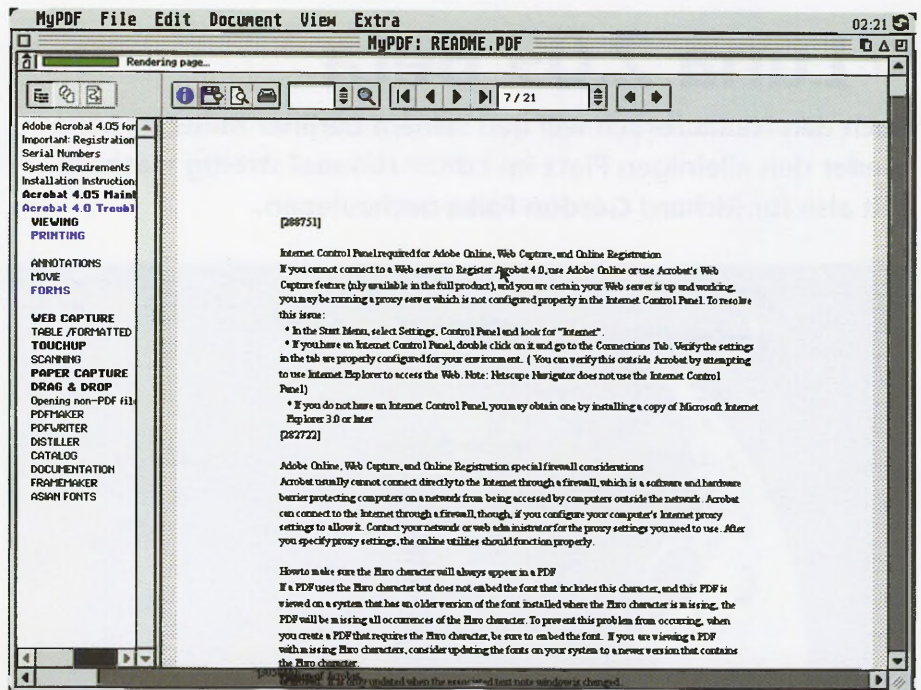
>> **MyPDF.** MyPDF wird der dritte PDF-Reader für den Atari sein. Im Gegensatz zu Porthos wird dieses Programm als Freeware vertrieben werden, dafür sind die Ansprüche auch etwas geringer. Das Programm wird derzeit von Eric Reboux (Find It) und Rafal Kawecki (Tales of Tamar) entwickelt. Natürlich nutzt das Programm – wie auch Erics andere Projekte – seine eigene, bisher unveröffentlichte GEM-Library. Das Programm ist in der derzeitigen (nicht öffentlichen) Preview 330 KBytes klein, enthält aber noch nicht alle geplanten Features.

Start. Nach dem Start baut sich der (überflüssige) MyPDF-Desktop aus, der bis zur endgültigen Version noch entlernt werden soll. Die Menüleiste enthält alle Funktionen, die auch im Acrobat Reader zur Verfügung stehen. Zusätzlich sind einige von ihnen auch als Piktogramm im PDF-Anzeigefenster vorhanden.

PDF. Mit einer bunten Mischung von PDF-Dateien wurde MyPDF von uns konfrontiert. Natürlich zeigt sich hier, dass in der Preview-Funktion noch längst nicht alles angezeigt wird. Auf der PC-Plattform gibt es zwar praktisch nur einen PDF-Viewer, aber Dutzende von Programmen, die PDF-Dateien erzeugen können. In Adobes Format-Spezifikation scheint es genug Schlupflöcher für alle möglichen Variationen zu geben. Dies macht die Aufgabe für alternative PDF-Viewer trotz der PDF-Dokumentation nicht einfacher. Einen Grund gegen die PDF-Verunstalter einzuschreiten hat Adobe natürlich nicht, solange alles mit dem originalen Acrobat Reader anzeigbar ist.

Das erste PDF ist ein sehr einfaches, denn es besteht nur aus 1.5 Seiten Text in der Standardschriftart Times. Die Preview von MyPDF benötigt noch einen bestimmten Font (Baskerville), da dessen Font-ID fest einprogrammiert ist. Das PDF wurde mit Word 97 und der PDF Factory erzeugt – ein Sharewareprogramm, das erheblich günstiger ist als Adobes Distiller. MyPDF zeigte nur die ersten vier Zeilen an, aber schon die nächste Preview hatte dieses Problem nicht mehr.

Auch das zweite PDF konfrontierte



 Die Preview weist natürlich noch Fehler auf, besonders das Programmkonzept lässt aber hoffen.

MyPDF mit einem Adobe-fremden PDF: OCR-Programme bieten häufig die Funktion, PDF-Dateien zu erzeugen. Damit kann das Ursprungslayout erhalten werden. Das PDF, eine eingescannte Seite aus dem ST-Magazin 06-89, wurde zwar geladen, aber Text wurde über Text gelegt und die Positionierung stimmte nicht. Außerdem schreibt MyPDF noch gerne über den Fensterrand – Kinderkrankheiten halt.

Etwas besser wurde die BYTE dargestellt, eine legendäre amerikanische Computerzeitschrift, die in Form von einigen PDF-Dateien wiederbelebt wurde. Zwar stimmt auch hier die Text-Positionierung nicht, aber es fehlt nicht mehr viel zur optimalen Darstellung.

Ganz anders sieht dies natürlich mit den Test-PDFs der MyPDF-Entwickler aus. Das ReadMe vom Acrobat Reader wird ohne große Fehler dargestellt.

Bei den PDFs, die falsch dargestellt wurden, gab es zumindest schnell ein Update.

Bedienung. Die Bedienung erfolgt auf zwei Wegen: über die Menüleiste und die Toolbar des PDF-Anzeigefensters. Die Oberfläche ist schon jetzt ansprechend gestaltet, sieht man einmal von Eric Reboux' Neigung zu modalen Dialogen ab. Diese sollen zum Glück noch verschwinden.

Was noch fehlt. Verschiedene Schriftgrößen und Positionierung von Text waren in der vorliegenden Vorschau-Version noch relativ neu und daher etwas fehleranfällig. Diese Probleme sollten aber relativ problemlos zu beheben sein. Bitmap-Grafiken werden derzeit noch durch einen Platzhalter ersetzt. Funktionen wie Drucken etc. sind noch nicht aktiv, und auf Geschwindigkeit optimiert ist das Programm natürlich noch nicht.

Es ist also noch durchaus einiges zu tun, aber wenn MyPDF weiter solche Fortschritte macht, wie in der kurzen Testzeit, dürfte zumindest ein Großteil der PDFs korrekt angezeigt werden. Allerdings kann und will MyPDF keine Konkurrenz zu Porthos werden, denn MyPDF ist als einfacher PDF-Viewer geplant, ohne Ambitionen, auch PDFs zu erstellen.

Kompatibilität. MyPDF sollte in seiner Endversion auf jedem Atari-System laufen und setzt eine Auflösung von mindestens 640 x 400 Bildpunkten voraus. Spätestens mit der Darstellung von Grafiken macht aber sicher eine Auflösung ab 256 Farben Sinn. 

Testpark: Falcon 030, MagiC PC, MagiC Mac 6.2

kawecki@pwr.wroc.pl
ers@free.fr
mypdf.atari-users.net

☐ Luna 2.09 Beta

Durch den Neuaufbruch will qed seinem Berliner Kollegen Luna wieder den alleinigen Platz im Editor-Himmel streitig machen. Zeit also für Richard Gordon Faika nachzulegen.



☐ Der beste Editor für den Atari ist Freeware

Text: Thomas Raukamp

Luna ist der derzeit unangefochten beste Texteditor auf dem Atari. Das Programm weiß seit seiner ersten Version vor ca. 2.5 Jahren immer wieder durch innovative Ideen und professionelle Funktionen zu überzeugen. Mittlerweile ist es etwas länger her, dass RGF Software ein offizielles Release vorgelegt hat. Die Berliner Entwicklungsschmiede um den „Wunderprogrammierer“ Richard Gordon Faika hangelt sich derzeit von Beta zu Beta. Neuer Höhepunkt ist die nun präsentierte Zwischenetappe 2.09, die voll einsetzbar ist und nicht durch unerwartete Abstürze etc. dumm auffällt – andere Unternehmen hätten diese Version sicher als Vollversion präsentiert. Und wieder einmal glänzt Luna durch einige wichtige Neuerungen, die seinen Vorsprung weiter ausbauen und Editoren wie den ehe-

Diskette Luna 2.09 Beta
uneingeschränkt
nutzbar

maligen Primus qed einiges zum Aufholen geben.

Zunächst einmal jedoch die für viele Anwender sicherlich wichtigste Nachricht: Luna ist ab der Betaversion 2.09 offiziell zur Freeware erklärt worden. Auf Nachfrage gab RGF Software aber bekannt, dass man daher *nicht* etwa plant, das Projekt einzustellen oder keinen Support mehr zu leisten. Es ist vielmehr so, dass man den Anwendern einen zweiten Freeware-Editor neben qed zur freien Auswahl stellen möchte. Außerdem sei eine gewisse Obergrenze bei der Anzahl der im Atari-Markt derzeit möglichen Registrierungen erreicht, so dass eine Weiterentwicklung nun eher durch eine massive Verbreitung der Software gewährleistet würde.

Wie auch immer, dem Anwender soll es recht sein, immerhin bekommt er hier eines der modernsten Atari-Programme überhaupt nun kostenlos angeboten und hat mit qed und einigen anderen Editoren auch noch starke Alternativen. Zumindest im Segment der Texteditoren kann der Atari-Anwender also aus den Vollen schöpfen.

Geschwindigkeit. Luna war schon immer für seine hervorragende Programmierung bekannt, die sich in erster Linie in der hohen Arbeitsgeschwindigkeit auch auf Classic Ataris ausdrückte. RGF machte somit nachhaltig deutlich, dass moderne Entwicklung in einem BASIC-Dialekt (Luna wurde fast komplett in GFA-Basic entwickelt) durchaus möglich ist. In der aktuellen Version 2.09 wurde der Programmcode nochmals optimiert und abgespeckt. Rein subjektiv wird dies schon beim Aufklappen der Menüs merkbar, die nun noch flinker reagieren. Auch das Scrollen großen Text- und Code-Dateien ist besonders auf schnellen Maschinen und modernen Emulationen noch schneller geworden. Möglich wird dies dadurch, dass Luna den aktuellen Text genauso darstellt wie er ihn im Speicher hält. Andere Editoren müssen einen Text vor der Darstellung erst formatieren, was wertvolle Rechenzeit kostet. Luna arbeitet also sozusagen in Echtzeit.

Projektmanagement. Die vielleicht wichtigste Neuerung wird besonders >>

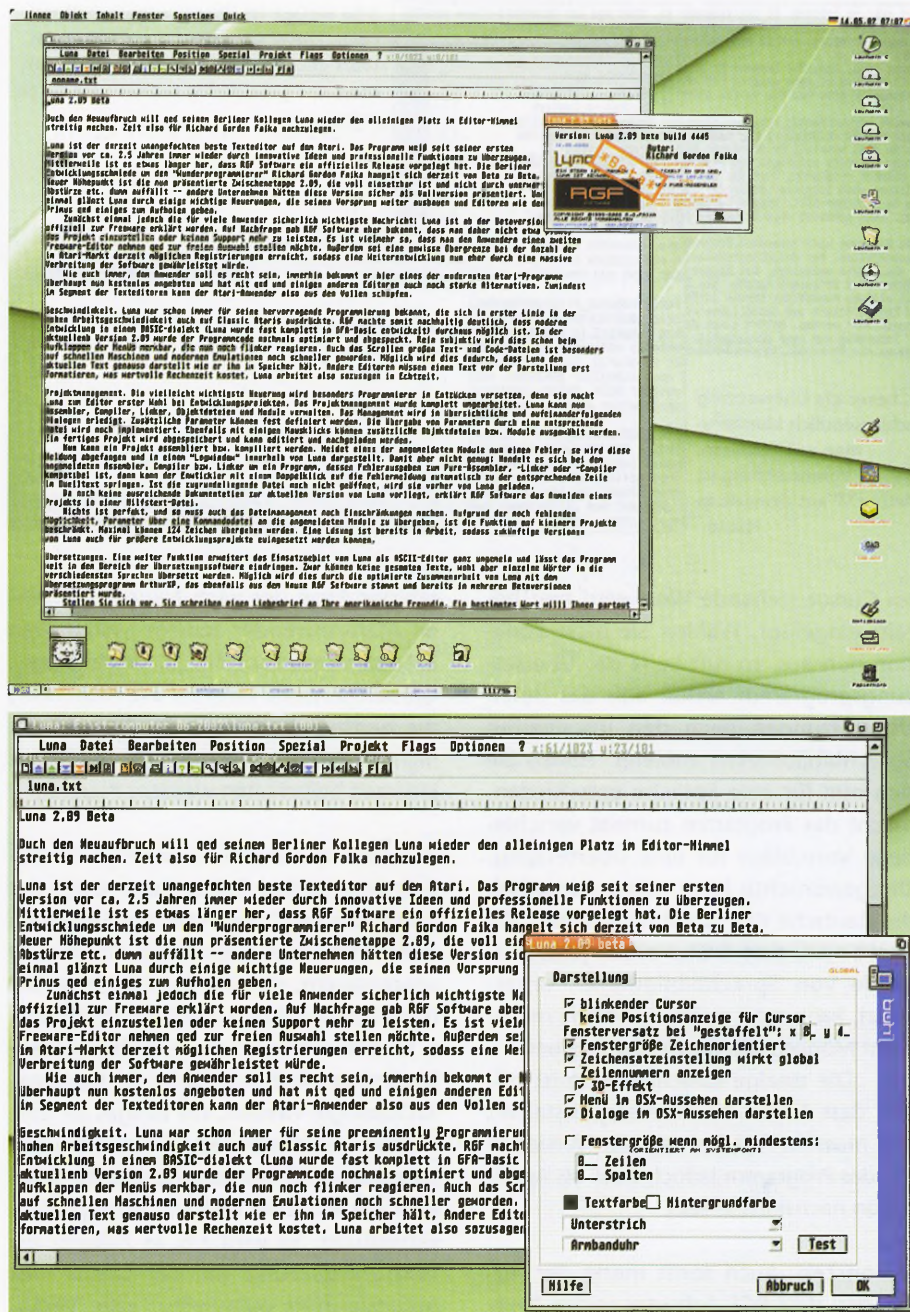
>> Programmierer in Entzücken versetzen, denn sie macht Luna zum Editor erster Wahl bei Entwicklungsprojekten. Das Projektmanagement wurde komplett umgearbeitet. Luna kann nun Assembler, Compiler, Linker, Objektdateien und Module verwalten. Das Management wird in übersichtliche und aufeinanderfolgenden Dialogen erledigt. Zusätzliche Parameter können fest definiert werden. Die Übergabe von Parametern durch eine entsprechende Datei wird noch implementiert. Ebenfalls mit einigen Mausclicks können zusätzliche Objektdateien bzw. Module ausgewählt werden. Ein fertiges Projekt wird abgespeichert und kann editiert und nachgeladen werden.

Nun kann ein Projekt assembliert bzw. kompiliert werden. Meldet eines der angemeldeten Module nun einen Fehler, so wird diese Meldung abgefangen und in einem „Logwindow“ innerhalb von Luna dargestellt. Damit aber nicht genug: Handelt es sich bei dem angemeldeten Assembler, Compiler bzw. Linker um ein Programm, dessen Fehlerausgaben zum Pure-Assembler, -Linker oder -Compiler kompatibel ist, dann kann der Entwickler mit einem Doppelklick auf die Fehlermeldung automatisch zu der entsprechenden Zeile im Quelltext springen. Ist die zugrundeliegende Datei noch nicht geöffnet, wird sie vorher von Luna geladen.

Da noch keine ausreichende Dokumentation zur aktuellen Version von Luna vorliegt, erklärt RGF Software das Anmelden eines Projekts in einer Hilfstext-Datei.

Nichts ist perfekt, und so muss auch das Dateimanagement noch Einschränkungen machen. Aufgrund der noch fehlenden Möglichkeit, Parameter über eine Kommandodatei an die angemeldeten Module zu übergeben, ist die Funktion auf kleinere Projekte beschränkt. Maximal können 124 Zeichen übergeben werden. Eine Lösung ist bereits in Arbeit, sodass zukünftige Versionen von Luna auch für größere Entwicklungsprojekte eingesetzt werden können.

Übersetzungen. Eine weitere Funktion erweitert das Einsatzgebiet von Luna als ASCII-Editor ganz ungemein und lässt

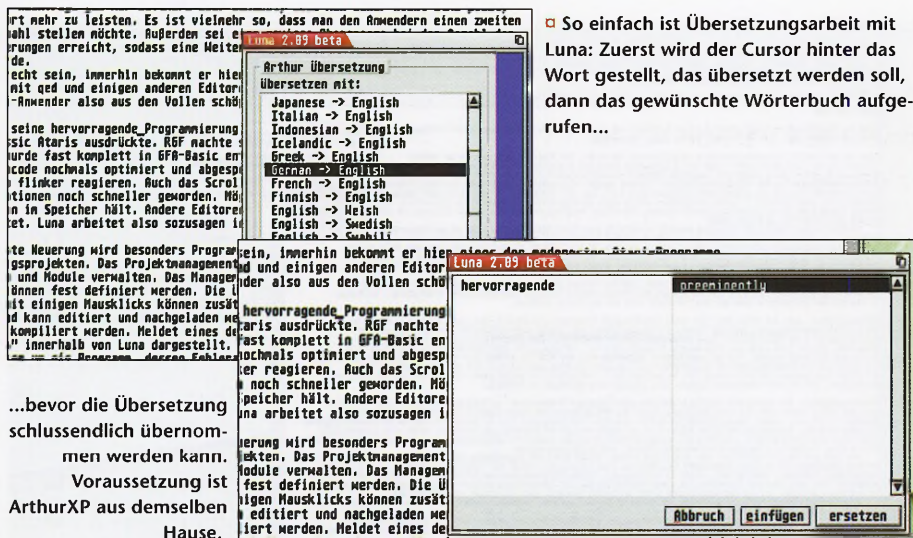


- Bild oben: Luna ist eine der modernsten Applikationen für Atari-Environments.
- Bild unten: «Wenn ich groß bin, will ich ein OS X-Programm werden!» Luna spielt uns Apple vor.

das Programm weit in den Bereich der Übersetzungssoftware vordringen. Zwar können keine gesamten Texte, wohl aber einzelne Wörter in die verschiedensten Sprachen übersetzt werden. Möglich wird dies durch die optimierte Zusammenarbeit von Luna mit dem Übersetzungsprogramm ArthurXP, das ebenfalls aus dem Hause RGF Software stammt und bereits in mehreren Betaversionen präsentiert wurde.

Stellen Sie sich vor, Sie schreiben einen Liebesbrief an Ihre amerikanische

Freundin. Ein bestimmtes Wort will Ihnen partout nicht einfallen und das Wörterbuch ist mal wieder nicht an seinem Platz im Regal. Luna kann Ihnen nun direkt behilflich sein, wenn Sie gleichzeitig ArthurXP installiert haben. Tippen Sie das Wort einfach in Deutsch ein und lassen Sie den Cursor nach dem letzten Buchstaben des deutschen Wortes stehen. Durch einen Rechtsklick rufen Sie nun das bekannte Luna-Kontextmenü auf, das Ihnen die Option „Übersetzen von ...“ anbietet. Das vor dem >>



So einfach ist Übersetzungsarbeit mit Luna: Zuerst wird der Cursor hinter das Wort gestellt, das übersetzt werden soll, dann das gewünschte Wörterbuch aufgerufen...

formatieren und auszugeben. Durch die Dynatex-Technologie sollen nun Textformatierung, -umbruch und dynamische -darstellung vereint werden.

Darüber hinaus soll reger Gebrauch von der Systemerweiterung KEYTAB gemacht werden. In Zukunft wird es unter Luna also kein Problem mehr sein, einen Text z.B. komplett in Mac-ANSI zu verfassen, während die Darstellung im Arbeitsfenster komplett im Atari-zeichensatz geschieht. Schon jetzt ist die Liste der unterstützten Textcodes in KEYTAB vorbildlich und enthält ebenso Standards wie Windows und UNIX wie auch Exoten wie Next. Ein zeitraubendes Konvertieren eines kompletten Textes entfällt dann also, trotzdem wird der Text auf dem jeweiligen System richtig angezeigt. Wir dürfen also gespannt sein.

>> Cursor stehende Wort wird hier bereits eingefügt. Wählen Sie diese Funktion nun aus, so ruft Luna das Übersetzungsprogramm Arthur auf, das Ihnen Übersetzungen nach den installierten Sprachbibliotheken anbietet. Haben Sie sich nun für eine Sprache entschieden, macht das Programm zumeist verschiedene Vorschläge für eine Übersetzung. Die gewünschte kann nun automatisch das deutsche Wort im Brief ersetzen. Bedenkt man, dass Arthur schon jetzt Dutzende von Sprachbibliotheken unterstützt, kann man erahnen, welche mächtigen Möglichkeiten sich hier ergeben.

Die einzige Einschränkung ist bisher, dass Arthur als Accessory installiert sein muss. In den kommenden Versionen soll das Programm jedoch auch als Applikation nachstartbar sein.

Ansonsten. Auch sonst merkt der Anwender, dass RGF Software seinen Texteditor nochmals konsequent durchforstet hat, um sinnvolle Optimierungen vorzunehmen. So wirken die Einstellungsdialoge nun noch aufgeräumter und folgen aufeinander, anstatt zwei getrennte Menüeinträge zu belegen. Die Syntaxfärbung wurde ebenfalls optimiert und wirkt (noch?) vielseitiger als die von qed – hier macht sich die Erfahrung in diesem Segment spürbar deutlich.

Und wieder einmal nimmt das Design des Mac OS Einfluss auf das des Atari: Ähnlich wie bei Arthur bietet nun auch Luna die Möglichkeit, Menüs und Dialogfenster im OS X-Look darzustellen. Kombiniert mit dem richtigen Fenster-

rahmen kann der nach Neuem lechzende Atari-Anwender seinem System den X-Look verpassen. Na ja, wer's mag... Glücklicherweise kann für alle Anwender, die bunte Bullerfenster im Ampel-Look nicht so mögen, der originale Atari-Look jederzeit beibehalten werden. Puuh...

Zukunft. Wie bereits erwähnt, will RGF Software seinen Editor Luna trotz der „Degradierung“ zur Freeware keinesfalls in der Entwicklung einstellen. Um dies zu untermauern, deutete man mit zum Teil noch funktionslosen Menüeinträgen neue Features bereits an. Einschneidenste Neuerung wird sicherlich die Dynatex-Technologie werden, die einiges an Umbauten innerhalb des Codes von Luna erfordern wird. Dynatex beschreibt dabei eine dynamische Textdarstellung und -verwaltung. So wird z.B. in Zukunft die Textformatierung an der Größe des Arbeitsfensters orientierbar sein. Verändert man die Fenstergröße des Editors, wird auch der Text neu umgebrochen. Dies ist z.B. von Webbrowsern bekannt.

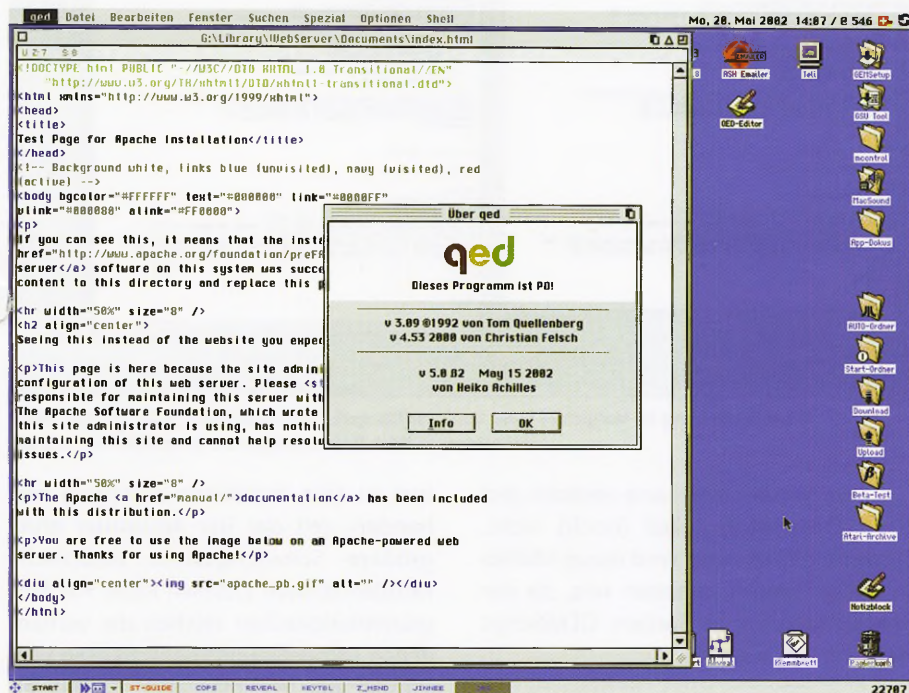
Natürlich lässt sich eine von der Fenstergröße abhängige Formatierung auch durch einfachere Programmier-Tricks erreichen, das Ergebnis ginge allerdings auf Kosten der Arbeitsgeschwindigkeit – und genau hier will man aber bei Luna keine Kompromisse machen. Ein negatives Beispiel ist in dieser Hinsicht z.B. der Editor des ASH EMailer. Verändert der Anwender hier auf langsamen Maschinen die Fenstergröße, so braucht das Programm einige Zeit, um den bereits eingegebenen Text intern neu zu

Fazit. RGF Software bringt seinen Editor Luna weiter nach vorn und macht wieder einmal Lust auf mehr. Der neue Projektmanager wird Programmierer reizen, mit den Übersetzungsmöglichkeiten werden Büroanwender angesprochen und außerdem der Verkauf von ArthurXP angekurbelt – und Verkäufe tun dem Atari-Markt immer gut. Wird auch noch die Dynatex-Technologie implementiert, dann bleiben eigentlich kaum noch Wünsche an einen modernen Editor offen und der Atari setzt sich zumindest in diesem Bereich auch plattformübergreifend ganz an die Spitze der erhältlichen Lösungen. Uns fällt jedenfalls kaum noch etwas ein, was noch an Luna zu ergänzen wäre – aber RGF Software belehrt uns hier regelmäßig eines Besseren. Und wer wird in dieser Hinsicht nicht gern belehrt? □

RGF Software, Richard Gordon Faika, Richard-Sorge-Straße 24, D-10249 Berlin
Fon 030-42 01 35 65, Fax 07 21-15 13 78 031
info@rgfsoft.com
rgfsoft.com

qed 5.0 Beta

Fast 4 Jahre nach dem größeren Update auf Version 4.5 ist als große Überraschung eine neue Version des einst beliebtesten Texteditor für Atari Systeme erschienen. Wir haben für Sie das Beta-Release 2 der Version 5 von qed getestet.



Und die Welt ward farbig

Text: Joachim Fornallaz

Bevor eine neue Version erschienen konnte, musste ein neuer Programmierer gefunden werden. Heiko Achilles, einer der Autoren von Rational Sounds, hat die Entwicklung von qed übernommen und einen Wunsch von vielen Anwendern realisiert, nämlich die Unterstützung von Syntaxfärbung. Zusätzlich wurden diverse Kleinigkeiten geändert, damit das Arbeiten mit dem Programm komfortabler zu machen. Die Liste der offenen Fenster wird in der neuen Version nicht mehr automatisch gespeichert, wenn man die Programmeinstellungen sichert. Möglicherweise werden bis zum Erscheinen der finalen Version weitere Neuerungen in die Applikation einfließen.

Was ist qed? Im Gegensatz zu klassischen Textverarbeitungsprogrammen ist qed auf die Editierung von ASCII-Texten spezialisiert, man spricht von einem so genannten „Texteditor“. Angefangen mit der Bearbeitung von einfachen Konfigurationsdateien sind neben dem Erstellen von Webseiten mit qed schon ganze Programme geschrieben worden. Was macht denn einen guten Texteditor aus, wenn schon die Dateien, die damit erstellt werden sollen, keinen komplexen Aufbau haben?

Kompatibilität. Jedes Betriebssystem speichert Textdateien in einem anderen Format ab. Dabei weichen sowohl die Zeilenendzeichen, als auch die Zeichensatzbelegungen von System zu System ab. Um Abhilfe zu Schaffen, beherrscht qed die wichtigsten Formate und kann Dateien beliebig konvertieren. Man kann zum Beispiel eine Textdatei,

Diskette qed 5.0 Beta 2
uneingeschränkt
nutzbar

st-computer Ausgabe 06-2002 - Seite 17

die auf einem Macintosh erstellt wurde, mit qed öffnen und die Sonderzeichen so ersetzen, dass sie wieder lesbar werden. Für Webdesigner hat das Programm auch eine kleine Hilfe bereit: Umlaute können automatisch ins HTML-Format kodiert werden. Die Umwandlung von UNIX-, Mac- und DOS-/TOS-Zeileneinden ist ebenfalls möglich. Wünschenswert wäre für eine zukünftige Version, dass qed die Systemerweiterung KEYTAB für eine noch flexiblere Umwandlung der Zeichencodierung nutzen würde.

Editiermöglichkeiten. Wichtig für einen Texteditor sind natürlich auch dessen Möglichkeiten, den Text möglichst effizient bearbeiten zu können. Dabei sollten möglichst viele Kommandos über Tastaturkombinationen zugänglich sein, da der Anwender normalerweise beim Tippen die Maus nicht oft benutzt. In dieser Hinsicht bietet qed eine ganze Reihe an nützlichen Kommandos, die man am besten im mitgelieferten Hypertext studieren sollte. Wortweises Löschen, Selektieren eines ganzen Klammerinhalts, Zeichen vertauschen und viele andere nützliche Befehle lassen sich bequem per Tastatur auslösen. Besonders praktisch ist die Funktion, einen Textblock sortieren zu können, wahlweise auf- oder absteigend.

Eine andere Stärke von qed sind die Kürzeldateien. Für oft benutzte Ausdrücke, wie Schlüsselwörter von Programmiersprachen, lassen sich Abkürzungen definieren. Statt „boolean“ zu schreiben genügt beispielsweise das Tippen von „bl“ und Escape zum Erweitern des Ausdrucks auf die gewünschte Zeichenkette. Pro Dateityp kann sich qed merken, welche Kürzeldatei benutzt werden soll, aber auch Einstellungen für Tabulatorbreite, Backup-Dateien oder Textformatierung können festgelegt werden.

Neben der obligatorischen Suchen-und-Ersetzen-Funktion kann qed auch nach Textabschnitten in mehreren Dateien suchen, zum Beispiel in allen HTML-Dateien eines Ordners.

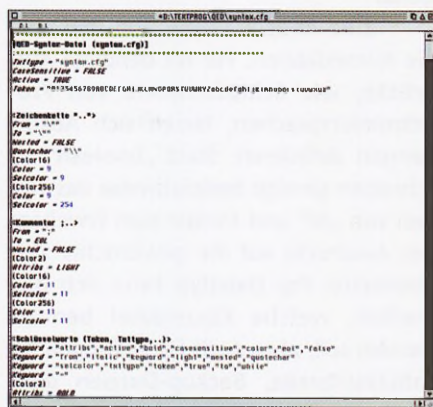
Protokolle. qed unterstützt die meisten modernen GEM-Protokolle. Für Programmierer ist vor allem das SE-Protokoll interessant. Damit kann z.B. über die >>

>> PC-Shell der Pure C-Compiler angesprochen werden. Über ein eigenes Menü lassen sich Quelltexte kompilieren oder andere entwicklungsrelevante Aktionen auslösen. Bei Fehler im Quellcode kann qed automatisch zur fehlerhaften Zeile springen.

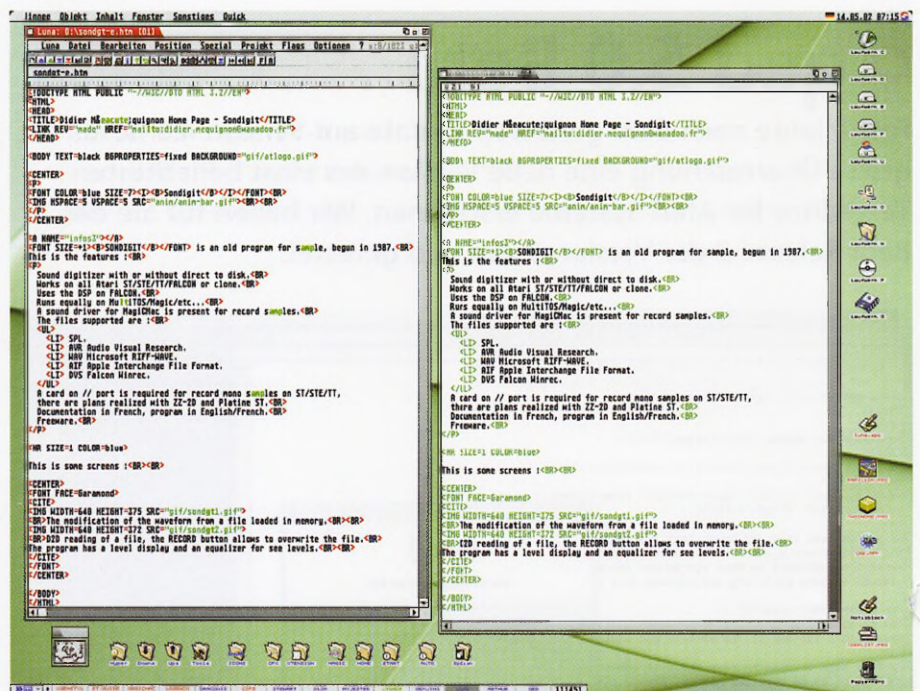
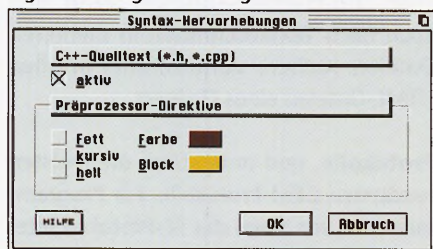
Weiterhin beherrscht qed das OLGA-Protokoll. Damit kann beispielsweise bei der Kreation von HTML-Seiten CAB benachrichtigt werden, die Datei zu aktualisieren, sobald man in qed Änderungen vorgenommen hat und die Datei gesichert hat.

Ein besonders gelungenes Feature ist die Implementierung der Drag & Drop-Technologie. Will man in einer Konfigurationsdatei einen Pfad angeben, genügt es, die Datei oder den Ordner aus dem Desktop an die gewünschte Stelle im qed Fenster mit gedrückter Alt-Taste zu ziehen. Es erscheint ein Popup, in dem der Anwender wählen kann, ob er den ganzen Pfad, Teile davon oder den Inhalt der gezogenen Datei in den Text einfügen will.

□ Will man für eine nicht unterstützte Programmier- oder Hypertextsprache Regeln für Syntaxfärbung aufstellen, so ist dies mit der Bearbeitung der Datei „syntax.cfg“ möglich. Im Hypertext zu qed ist eine detaillierte Anleitung vorhanden, mit der der Anwender ohne größere Schwierigkeiten zusätzliche Farbdefinitionen erstellen kann.



□ Die erforderlichen Einstellungen für die Syntax-Hervorhebungen werden in einem eigenen Dialogfenster vorgenommen.



□ Syntaxfärbung im Vergleich: Links Luna, rechts qed. Jeder Anwender muss für sich selbst entscheiden, welche Darstellungsart er persönlich bevorzugt.

Im Vergleich zu Luna versteht qed das GEMScript-Protokoll (noch) nicht. Doch möglicherweise wird dieses Manko in naher Zukunft behoben sein, da der Programmator in Sachen GEMScript nicht ein Anfänger ist.

Syntaxfärbung. Vor qed hatten schon verschiedene Programme versucht, syntaxabhängige Textfärbung zu implementieren. Der wenig bekannte Texteditor Clix und die GCC-Shell Agnus beherrschten schon seit längerer Zeit diese Fähigkeit, leider nur für bestimmte Programmiersprachen und ohne große Flexibilität.

qed implementiert eine äußerst flexible Handhabung der Syntaxfärbung. Vorkonfiguriert sind Farbdefinitionen für C, C++, ST-Guide und andere Quelltexte. Die einzelnen Farben können für jeden Dateityp bequem über einen Einstellungsdialog gesetzt werden. Zusätzlich zur Farbe lassen sich Attribute wie fett, kursiv oder hell einstellen, ein Feature, das in anderen Programmen – auch auf anderen Systemen – selten anzutreffen ist.

Will man für eine nicht unterstützte Programmier- oder Hypertextsprache Regeln für Syntaxfärbung aufstellen, so ist dies mit der Bearbeitung der Datei „syntax.cfg“ möglich. Im Hypertext zu

qed ist eine detaillierte Anleitung vorhanden, mit der der Anwender ohne größere Schwierigkeiten zusätzliche Farbdefinitionen erstellen kann. Für Programmiersprachen reichen die vorhandenen Farbdefinitionsmöglichkeiten vollständig aus. Will man aber für Dateien mit komplexeren Strukturen einfärben, so stößt man schnell an Grenzen der jetzigen Einfärbetechnik an. Für HTML- oder XML-Dateien können noch nicht alle Text-Elemente so eingefärbt werden, wie man es von Programmen anderer Plattformen gewohnt ist. Beispielsweise können in HTML-Dateien die Tag-Attribute nicht in einer anderen Farbe als normaler Text außerhalb von Tags dargestellt werden, es sei denn, man definiert alle Attribute als Schlüsselwörter.

Fazit. Das aus dem Winterschlaf erwachte Programm ist dank der Syntaxfärbung wieder auf einem modernen Stand und lässt sich mit der einzigen Konkurrenz Luna von RGF-Software wieder vergleichen. Zwar hat Luna den Erzfeind qed in vielen Bereichen schon lange überholt, aber letztendlich ist es Geschmackssache, welchen Editor man benutzen will. Hoffen wir, dass nach der Version 5 noch viele Updates erscheinen werden. □

heinisoft.atari-users.net

☐ Kleinanzeigen

Sie st-computer ist gleichzeitig ein Marktplatz für Hard- und Software. Wollen Sie eine Kleinanzeige veröffentlichen, benutzen Sie bitte unser Faxformular auf Seite 42 oder besuchen Sie unsere Webseite unter *st-computer.net*.

☐ Biete Hardware

Atari Falcon 030, 84 MB HD, 4 MBytes RAM, Maus, Monitor SM 125, Soundpool FA8 (8x analog Out), Software, Preis VHS, Tel. 0 61 31-66 93 463, E-Mail: h.schmalz@t-online.de

Atari Falcon 030, 4 MBytes RAM, 10 MBytes FX-RAM, 40 MHz (FX-Karte), HD IDE Fujitsu M2724TA, TOS 4.04, Maus, FX-Treibersoftware, EUR 250.-, E-Mail: rs.mac@t-online.de

Atari Falcon 030, Originalgehäuse, mit vielen Erweiterungen, Topzustand, SCSI-Gehäuse, Monitor-Switchbox, ext. Festplatte, 33k-Modem, anderes auf Anfrage, Tel. 0 66 59-25 03, E-Mail: rds500@t-online.de

Atari TT, Design-Tower, 4 MBytes ST-RAM, 64 MBytes TT-RAM, 32-fach CD-ROM Pioneer Slot In, Crazy Dots 2, 4 GBytes IBM Doors im Wechselrahmen inkl. 2 Rahmen, 2 Tastaturen, 2 HD Floppys Marke Epson, Junior Epromer, Gabi GAL-Programmer, Genius Maus sowie ROM-Port Verlängerung und drei Meter Tastaturkabel, MagiC, jinnee, N.AES, Thing, MiNT, Linux 68k, papyrus 7.5, Texel, HDDriver, RSM, Outside, VRam, CD Tools, Atari Gold u. Platin, Bingo, Wow usw., Preis VHS, Tel. 0 80 34-99 08 78, E-Mail: stony_@ireenet.de

Atari Mega ST^E, original, 1a-Zustand, DEM 200.-, E-Mail: yardas@volny.cz

Atari Mega ST^E 4/48, Atari 1040 STF, Monitor SM 124, reichlich Zubehör, Profibuch, Software, Monitor-Umschaltbox, nur komplett, VHB EUR 30.- plus Versand, E-Mail: Chri.Meyer@gmx.de

Atari Mega ST 2, Festplatte 60 MBytes, Floppy 5.25 Zoll, Monitor SM 124, Tastatur, Soundkarte, viele Bücher, Arbeits- und Spielprogramme, EUR 150.-, Tel. 0 71 47-92 29 37

Atari Mega ST, 2 Monochrom-Monitore, PC-Emulator, OCR-Modul, Hardware, Software, Magazine, zu verschenken, an Selbstabholer oder gegen Porto, Tel. +41 71 44 00 101, E-Mail: olaf.treuberg@gmx.net

Atari 1040 STF, PAK/FRAK, 40 MHz, 8 MBytes RAM, 210 MBytes HD, Bigtower, Monitor SM 124, Cameron 400 dpi Flachbettscanner, div. Software u. Zubehör, Preis VHS, Tel. 02 31-83 90 347, E-Mail: Marianne.Kupczik@epost.de

Atari 520 ST, Atari 1040 STFM (Laufwerk defekt), Monitor SM 124 (leicht defekt), zu verschenken, E-Mail: spok@operamail.com

Atari 520 ST, Monitor, kaum benutzt, EUR 30.-, Tel. 0 71 95-74 532, E-Mail: wolfelive@web.de

Atari SLM 804 Laserdrucker, EUR 75.-, SP/DIF-Interface und Analog 8 für Falcon 030, je EUR 125.-, ScreenBlaster II-Hardware, EUR 50.-, Tel. 0 94 31-94 69, E-Mail: JoE-SAD@t-online.de

Apple Power Macintosh G4, 512 MBytes RAM, 60 GBytes HD, Apple-Works, Toast, Norton System-Works, Norton Firewall, usw. USB-Boot-Dongle, 1 Woche alt, EUR 2800.-, Tel. 0177-46 36 244

Apple Performa 630, Topzustand, ohne Maus und Keyboard, EUR 100.-, Tel. 0179-40 36 150, E-Mail: LizardNG@gmx.net

VME-ST, mit Monitor und VME-IO-Karte mit IEE-488, I2C-Bus und 48 Bit-IO, Schaltpläne vorhanden, gegen Gebot, E-Mail: Bernd.Kemper@macnews.de

Externes SCSI-Gehäuse, mit 8-fach CD-ROM und Tandberg-Bandstreamer, 121 Bänder à 250 MBytes, inkl. Kabel, EUR 65.- plus Versand, Tel. 0 62 26-34 04, E-Mail: armin.rittlinger@gmx.de

Monitorumschalter für Mega ST^E, Farbe/Schwarzweiß, externes Diskettenlaufwerk, 1.44 MBytes HD, inkl. Netzteil, EUR 49.- plus Versand, Tel. 0 62 26-34 04, E-Mail: armin.rittlinger@gmx.de

Zip-Laufwerk, 3.5 Zoll, NEC, ATAPI, 5.25"-Einbaurahmen, kaum benutzt, EUR 29.-, E-Mail: flomar@web.de

☐ Suche Hardware

Atari 1040 ST^E, günstig, E-Mail: spok@operamail.com

Atari 1040 ST^E, Mega ST^E, Netzhabel für SF 354 gesucht, E-Mail: darkstar572@firemail.de

8 Bit-ROM-Port-Sampler, gerne auch mit dazugehörigem Software-Paket, E-Mail: naivepfp@aol.com

Monitor für Atari ST, günstig, E-Mail: rattenkind64@gmx.de

DSL-Modem, funktionsfähig, an Student, bis EUR 50.-, E-Mail: dgonline2000@gmx.de

Festplatte, ATA 100, 720 upm, 2 MBytes Cache, 15 GBytes RAM, gern IBM, bis EUR 60.- inkl. Versand, E-Mail: White_Wolf2001@T-Online.de

Handbuch für OfficeJet 635 von Hewlett-Packard, Tel. 03 61-602 79 03, E-Mail: brutter@web.de

☐ Biete Software

Draconis 1.7, EUR 25.-, Homepage Penguin 3.03, EUR 20.-, Skyplot, EUR 10.-, Session Partner II, EUR 10.-, Papillon 2.2, EUR 10.-, Tel. 0 94 31-94 69, E-Mail: JoE-SAD@t-online.de

☐ Suche Software

MagiC PC, akzeptabler Preis oder Tausch gegen Atari-Software, Tel. 0 62 26-34 04, E-Mail: armin.rittlinger@gmx.de

☐ Verschiedenes

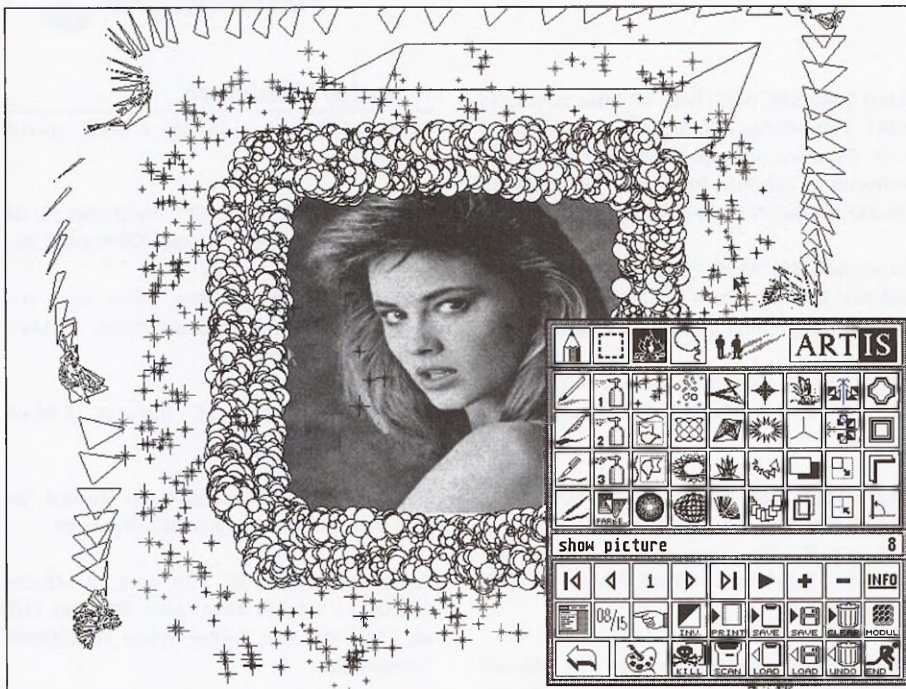
Suche Kontakt zu Atari ST^E- und TT-Anwendern im Raum Landshut, Ingolstadt, Regensburg, E-Mail: Ludwig.Braun.junior@t-online.de

Wer konvertiert gegen Bezahlung That's Write-Dateien ins RTF-Format?, E-Mail: k.kleinbach@arcor.de



□ Artis 4.0/Prism Paint

Über mangelnde Versorgung mit Grafikprogrammen können sich Atari-Anwender in letzter Zeit wirklich nicht beschweren. Nun ist mit Artis eine weiteres einstmals kommerzielles Programm zur Freeware erklärt worden.



□ Freeware für Monochrom-Künstler

Text: Matthias Jaap

Die Qualität von als Freeware freigegebener Atari-Software war bis jetzt bis auf Ausnahmen wie PixArt ziemlich bescheiden. Ob Artis anders ist, soll der Test zeigen.

Artis ist vor einiger Zeit als Freeware freigegeben worden. Dies geschah auf Initiative des Autors dieses Testes. Wolfgang Ante, einer der Autoren von Artis zeigte sich von der Idee begeistert und wollte sich sogleich auf die Suche nach dem Sourcecode begeben. Der Source ist zwar immer noch nicht wieder aufgetaucht, aber dank der Mithilfe von Bernd Mädicke gibt es jetzt zumindest Artis 4.0 zum Herunterladen.

Artis ist 1989 als reines Monochrom-Grafikprogramm veröffentlicht worden. Als Nachzügler in diesem Markt hatte das Programm mit übermächtiger Konkurrenz zu kämpfen. Neben dem Klassiker STAD tummeln sich etliche Spezialitäten auf dem Software-Markt, die den Schwerpunkt z.B. auf technische Zeichnungen oder Animation legten. Der PD-Markt war ebenfalls überflutet mit ca. sechzig Monochrom-Grafikprogrammen, darunter auch PAD oder Laser Design Pro.

Artis versuchte sich mit künstlerischen Funktionen abzuheben. Damit sind nicht etwa „natürliche“ Malwerkzeuge gemeint, sondern Funktionen zum automatischen Zeichnen von Blubberblasen. Trotzdem war Artis kein durchschlagender Erfolg gegönnt, denn Schlagworte wie Auflösungsunabhängigkeit wurden bei Neuerscheinungen im Grafikmarkt als immer wichtiger erachtet. Ungeachtet dessen wurde Artis bis zur Version 4 weiterentwickelt.

In den USA wurde Version 4 als Prism Paint II vermarktet, obwohl Artis völlig an-

ders aussieht als Prism Paint 1.5 und auch dessen Bilder nicht lesen kann. Amerikanische ST-Besitzer müssten also ähnlich verwundert gewesen sein, wie die Europäer es beim Anblick von 1st Word 4 (alias „That's Write Junior“) waren.

Start. Die Installation von Artis verläuft völlig unkompliziert und besteht aus einem Archiv, das auf der Festplatte entpackt werden muss. Die Minimalanforderungen sind mit einem MByte und Monochrom-Monitor sehr gering. Das Programm fühlt sich aber auch unter 800 * 600 mit 16.7 Mio. Farben wohl, nutzt allerdings die Farbenpracht nicht aus. Einzig 256 Farben mag Artis dem Grafiker zugestehen.

Beim Start verschwindet erst einmal der Desktop mit der Menüleiste. Alle Funktionen von Artis sind in einem Dialog untergebracht, der sich auf dem Bildschirm verschieben lässt. Accessories und parallel laufende Programme lassen sich über eine Funktion im Artis-Dialog aufrufen.

Die Werkzeuge. Alle Werkzeuge passen gar nicht in den Hauptdialog von Artis. Deshalb wird mit den vier Piktogrammen links oben zwischen den einzelnen „Seiten“ des Hauptdialogs umgeschaltet. Neben den Zeichenfunktionen gibt es die Seiten Block, Effekte und Clipboard. Ständig sichtbar sind die drei Icon-Reihen am unteren Dialogrand. Mit ihnen werden u.a. Bilder geladen/gespeichert und der Scanner angesteuert.

Zeichenfunktionen. Die Zeichenfunktionen bieten all das, was auch heute noch von einem Malprogramm erwartet wird. Neben dem Stift gibt es einen Radierer mit frei wählbarer, rechteckiger Größe, Linien und Linienzüge. Was folgt ist die Kür: rechte Winkel, horizontale Linien oder Parallellinien. Quadrate und Rechtecke werden unterschieden und wer schon immer eine Funktion gesucht hat, um Linien zeichnen zu lassen, die vom linken zum rechten Bildschirmrand gehen, wird sie hier finden. Als nächstes gibt es Kreis, Kreis durch drei Punkte, Rechteck, Dreiecke in drei verschiedenen Geschmacksrichtungen und ein Achteck. Runder wird es mit Bézier- und >>

>> einfachen Kurven. Der 3D-Teil beschränkt sich hingegen auf das Zeichnen von 3D-Rechtecken. Sprühdose und Füllwerkzeug runden die Palette ab.

Etwas sinnlos erscheint die Funktion zum Zeichnen von Karos. Sinnvoller sind da die Textfunktionen, die Speedo, Signum2! oder dem Systemfonts verwenden können.

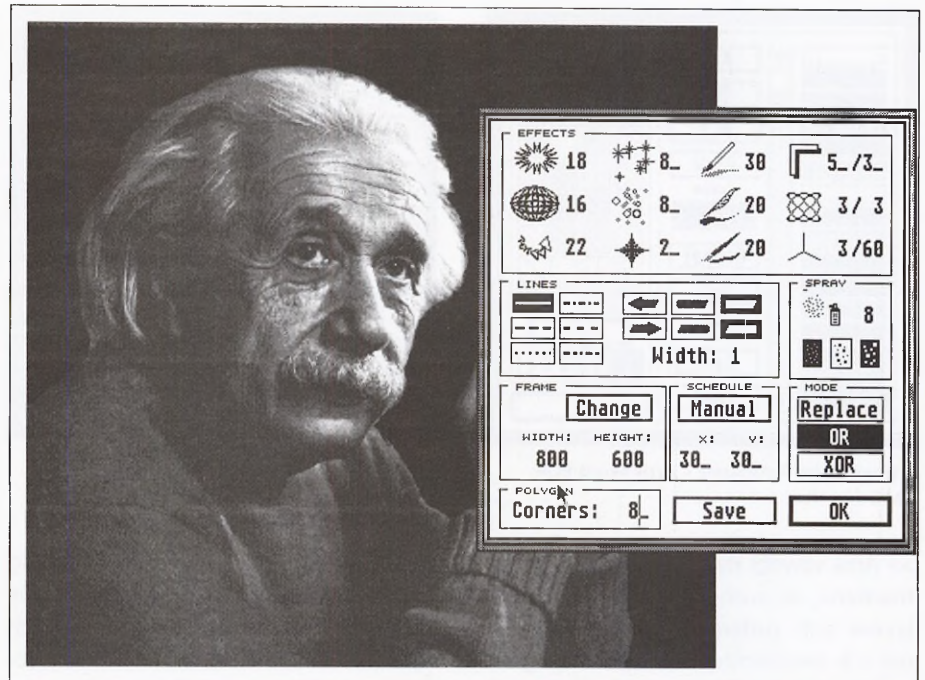
Blockfunktionen. Die Blockfunktionen sind eigentlich eine Ansammlung von Effektfunktionen für Blöcke – das Kopieren, Ausschneiden etc. von Blöcken ist im Clipboard-Teil.

Bei den Block-Effekte dürften sich verspielte Naturen voll austoben. Neben verschiedenen Rahmen gibt es Schatten, Invertierung, „Einstampfen“, Bewegung und Auslassen jeder zweiten vertikalen oder horizontalen Linie. Wozu „Program 1“ bis „Program 4“ gut ist, lässt sich ohne Handbuch aber höchstens erraten.

Ein Großteil der Blockfunktionen sind unübersehbar noch für monochrome Bilder optimiert. Bei einem Bild mit 256 Farben ist das Resultat eher unansehnlich.

Effekte. Mit den Effekten allein lassen sich schon interessante Bilder malen. Die Tuschefeder zeichnet mit einer schrägen Linie auf dem Bildschirm. Die Größe des Federkiels wird bei gedrückter Maustaste immer kleiner. In den Optionen hierzu kann die Anfangsgröße des Federkiels festgelegt werden. Seltsame Bilder erzeugt der Stift: nachdem mit gedrückter Maustaste schnell über den Bildschirm gefahren wurde, verbindet Artis die einzelnen Punkte miteinander. Das Resultat sieht gerade am Anfang etwas ungeplant, aber dennoch nett aus.

Gewohnt farbarm ist die Sprühdose, die es in drei „Stärken“ gibt. Extravaganter ist das „Sternenspray“. Hiermit werden große und kleine Sterne auf dem Bildschirm gesprüht. Die größtmögliche Sternengröße kann eingestellt werden. Planeten können mit dem Spotlight gezeichnet werden, der, ganz in der Tradition monochromer Grafikprogramme, mit Rastern statt mehreren Farben arbeitet. Neben den Sternen ein weiterer Hit sind die Blubberblasen, eine Ansammlung von verschiedenen großen Kreisen auf



□ Alles ist relativ - die Optionen kommen allerdings relativ dünn daher.

kleinstem Raum. Aus der Kategorie „Mein erstes Grafikdemo“ stammen die Lissajous-Figuren, die stark einer Brezel ähneln. Das die Programmierer ein Herz für den Weltraum haben, zeigen „Star-cross“ und „Globe-Effect“. Hinter dem „4-Punkt-Effekt“ verbirgt sich eine Art Fluchtpunkt. Mit der Maus werden vier Punkte platziert und nach jedem nochmaligen Drücken wird der neu gesetzte Punkt mit den vier gesetzten verbunden. Mit dem Liniennetz wird eine Serie von Punkten (maximal dreißig) untereinander verbunden. Ähnlich funktioniert die Halbnetz-Funktion, bloß das die erste Serie von Punkten mit einer zweiten Serie verbunden wird. Eine Funktion, um

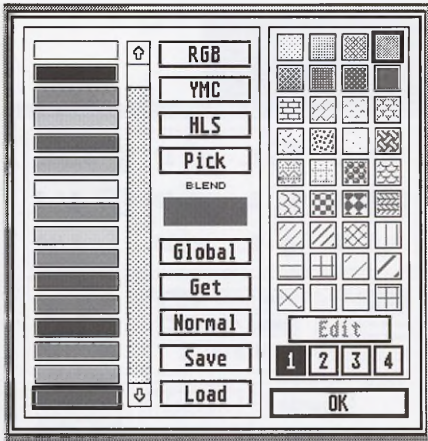
Aufziehen einer weiteren Ellipse wird ein gezackter Stern gezeichnet. Verrückt ist das Werkzeug „Zeichnen mit rotierenden Dreiecken“. Ein Dreieck rotiert selbstständig um die eigene Achse. Ein Mausklick und das Dreieck hinterläßt seine Spuren auf dem Bild. Aus dem Omikron-Basic-Handbuch bekannt ist das Zeichnen mit Rechtecken. Der „Ellipsen-Effekt“ ist interessanter: Mit der Maus werden zwei Punkte platziert. Fortan können durch unregelmäßiges Bewegen mit der Maus Halbellipsen vom aktuellen Punkt zu den zwei gesetzten gezeichnet werden. Relativ nutzlos ist dann wieder die Funktion zum Zeichnen von Mercedes-Sternen: einfach Kreis aufziehen und

«Artis versuchte sich mit künstlerischen Funktionen abzuheben. Damit sind nicht etwa „natürliche“ Malwerkzeuge gemeint, sondern Funktionen zum automatischen Zeichnen von Blubberblasen.»

Karos zu zeichnen, wird im Programm als „Diamant“ bezeichnet. Es muss nur eine horizontale Linie gezogen werden. „Aufziehbare Sterne“ sind eines der flexibleren Effekt-Werkzeuge. Zuerst wird ein Mittelpunkt gesetzt, danach kann eine Ellipse aufgezogen werden. Nach dem

Artis zeichnet den typischen Stern.

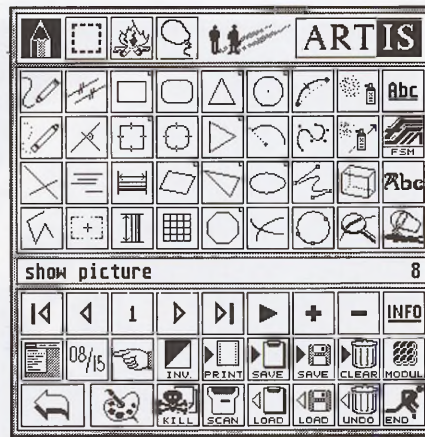
Clipboard. Wer sich von den Effektfunktionen erholen muss, hat auf der Clipboard-Seite Gelegenheit dazu. Wie man es von einem ordentlichen Grafikprogramm erwarten darf, kennt >>



□ Unendliche Farbräume – Artis kennt RGB, YMC und HLS.

>> Artis sowohl den rechteckigen Blockmarkierer, als auch das Lasso. Vier Blöcke lassen sich zudem zwischenspeichern, um z.B. bestimmte Cliparts immer griffbereit zu haben.

Animation. Die Animationsfähigkeiten von Artis entsprechen ziemlich genau denen von Prism Paint. Mit der Steuerung auf dem Hauptdialog wird zwischen den einzelnen Bildern (Frames) umgeschaltet. Wird ein neues Frame eingerichtet, enthält es zunächst den Inhalt



□ Die Zeichenwerkzeuge bieten originelle Möglichkeiten, die in anderen Programmen vergeblich gesucht werden müssen.

vom Vorgängerbild. Durch Veränderung wird der Daumenkino-Effekt erreicht, die Flüssigkeit der Animation hängt natürlich auch von der Anzahl der Frames ab. Jedes Frame belegt aber Platz im Speicher und im Gegensatz z.B. zu Deluxe Paint kennt Artis keine Shapes, die einem Bewegungspfad folgen.

Wenn die Animation beim letzten Frame angekommen ist, kann sie entweder zum ersten Frame zurückspringen, stoppen oder rückwärts laufen (Ping Pong). Anspruchsvolle Animationen sind

daher mit Artis nicht möglich, aber für einen Ab- und Vorspann reicht.

Bildformate. Artis kann Bilder im XIMG, BMP, GIF, Screen (32K), Degas und das Stad-Format laden. Die Bilder werden, wenn nötig, auf 256 Farben reduziert. Wie beim Laden eines Bildes zu sehen ist, haben die Artis-Programmierer in diesem Punkt die Arbeit Dieter Fiebelkorn überlassen, der auch für GEMView verantwortlich ist. Allerdings ist das Modulformat von Artis ein anderes als von GEMView.

Gespeichert werden kann als XIMG, BMP und Screen. Das Programm erkennt das gewünschte Format an der gewählten Endung in der Dateiauswahl.

Fazit. Artis 4 ist ein sehr gutes Grafikprogramm, auch wenn viele Funktionen aus diversen Basic-Grafik-Demos bekannt sind. Zwei kleine Unsauberkeiten sollen nicht verschwiegen werden: beim Beenden des Programms wird der Bildschirminhalt nicht korrekt restauriert und in TC-Auflösungen erscheinen manche Bilder als Pixelmüll. □

artissoftware.com

□ 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 Osterröndfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
http://www.st-computer.net

Verlag:

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

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit stc-Diskette: DM 148.-

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

Leser-CD: zzgl. DM 60.-/Jahr

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluss:

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

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

© Copyright 2001 by falkemedia

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

Unreserved for the name "Crayon" for all types of inkjet printers. Please note: Inkjet paper is not recommended for use in laser printers. (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

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

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

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

Stylus color 480/580/C40UX

schwarz € 6,08 farbe € 10,17
Sparpack 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 25,05
Sparpack 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
Sparpack 1: 2 * schwarz + 2 * Farbe: € 30,17
Sparpack 2: 5 St. Schwarz-Patronen: € 25,56

Stylus color 900, 980

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

Stylus Photo, Photo EX, Photo 700, Photo 750

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

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

schwarz € 15,29 farbe € 17,84

für Epson Stylus Photo 1200

schwarz € 5,06 farbe € 12,73

... Stylus Photo 1270/1290 m. Chip

schwarz € 15,29 farbe € 20,40

Inkjet-Refills

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

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

Refill-Set Schwarz:

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

nur € 17,84

Refill-Set Farbe:

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

nur € 35,74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240, 250

Lexmark: 1000, 2030, 2050,

2070, 3200, 5000, 7000

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

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

700er, 800er und 900er-Serie,

HP Deskwriter-xxx-Serie, OfficeJet xxx

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

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

Unser Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-Papiere etc.

Kabel & Datacom:

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

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

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

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

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

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

□ Electronic Plastic

Der derzeitige Retro-Trend in der Elektronik-Branche treibt mitunter recht merkwürdige Blüten. Nun sind alte Game & Watch-Spiele wieder ein großer Renner. Und so wundert es nicht, dass auch auf dem Atari Umsetzungen der alten Idee existieren.



□ Game & Watch auf dem Atari

Text: Matthias Jaap

So manch einer denkt, dass die Geschichte der tragbaren Spiele erst mit dem GameBoy bzw. Lynx begann. Dabei wurde schon Anfang der 80er von Nintendo die sogenannte Game & Watch-Reihe ins Leben gerufen. Diese LCD-Spiele verfügen über eine Uhr (daher „Watch“) und je ein fest eingebautes Spiel. Das Display ist dem normaler Digital-Uhren sehr ähnlich. Jede Bewegungsphase der Spielfigur und Objekte ist auf dem Display fest vorgesehen. Das bedeutet zwangsläufig eine Einschränkung des Spielprinzips, denn Animation ist nicht vorhanden. Das Spielprinzip beschränkt sich daher meistens auf das Auffangen bestimmter Gegenstände. Ebenso ist durch dieses Prinzip auch nur ein fest eingebautes Spiel möglich, das dann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann.

LCD-Spiele haben natürlich auch eine Reihe von Vorteilen. Sie sind sehr günstig in der Herstellung und verbrauchen nur sehr wenig Batterien. Die Figuren auf dem Spielfeld sind durch das Funktionsprinzip bedingt nicht „verpixelt“, was für einige Lizenz-Spiele von großer Bedeutung war.

Die Nintendo-Reihe schlug ein wie eine Bombe. Während Nintendo bei der Einführung 1980 noch auf unbekannte Spielennamen setzte, kamen ab 1981 Lizenz-Titel wie „Snoopy Tennis“, „Popeye“ oder „Donkey Kong“ hinzu. Auch die Ausmaße veränderten sich: Widescreen-, Hochkant- und Multiscreen-Spiele folgten. Die Konkurrenz reagierte, und so gab es die seltsamsten LCD-Spiele mit teilweise sehr ausgefallenem Design – technisch blieb außer der Verwendung von Sprachausgabe alles beim alten.

Mit dem GameBoy hatte dann zumindest die Vielfalt an LCD-Spielen ein Ende. Es gab (und gibt) noch einige LCD-Spiele z.B. von Tiger, die es im Design jedoch nicht mit ihren Urahren aufnehmen können.

Immer noch begehrt. Die klassischen Game & Watch-Spiele erzielen mittlerweile hohe Sammlerpreise. Preise von 100 Euro gelten mittlerweile als Mindestanlage. Bei der Firma Bandai geht die Begeisterung für ihre alten Spiele sogar soweit, dass „Bandai Football“ wieder verkauft wird – im klassischen Design und immer noch mit LED-Technik.

Game & Watch auf dem Atari. Jedes Game & Watch-Spiel muss nachprogrammiert werden, da die Spiele keine ROMs benutzen. Da jedes Objekt einen fest bestimmten Platz hat und Spielprinzip sowie Grafik und Sound sehr einfach gehalten sind, stellt dies für Programmierer keine große Schwierigkeit dar. Dafür reicht sogar die niedrige ST-Auflösung.

Während Game & Watch-Simulatoren bisher hauptsächlich auf Windows-Systemen ihr Unwesen trieben, hat sich die Gruppe „Atari.Games“ entschlossen, diese Lücke auf dem ST zu schließen. Auch das neue Spiel der Reservoir Gods, Double Juggle, basiert auf einem LCD-Spiel.

Popeye. Am bekanntesten von den bisherigen Spielen dürfte wohl „Popeye“ sein. In Popeye muss der Seemann Spinat-Dosen, Ananas-Früchte und Flaschen auffangen, die die „liebrende“ Olivia Öl ihm zuwirft. Sein Erzrivale, der Schläger Bruno, macht diese Aufgabe etwas schwerer, indem er regelmäßig nach unten haut. Wird Popeye von Brunos Faust getroffen oder er verpasst einen Gegenstand, geht ein Leben verloren. Hektik kommt später auf, wenn statt einem Gegenstand bis zu drei gleichzeitig auf Popeye zukommen. Sind drei Leben aufgebraucht, ist das Spiel verloren.

So einfach sich das Spiel anhört, so schwer wird es nach kurzer Zeit. Wenn die Gegenstände nur so herunterpurzeln, während Bruno von links und rechts schlägt, sind schnelle Reaktionen gefordert. Völlig sicher ist Popeye nur in der Mitte des Displays.

Da Popeye nur in der niedrigen ST-Auflösung läuft, gibt es leichte Grafikeinbußen. Das Gehäuse sowie alle Grafiken wurden eingescannt, bzw. einem anderen Game & Watch-Simulator >>

>> entnommen. Durch die Reduzierung der Farben wirkt die Grafik im Vergleich zum Windows-Pendant etwas verwaschen und trist. Die Auflösung ist allerdings gleich – auch der Windows-Simulator nutzt nur 320 * 200 Bildpunkte.

Spielerisch scheint es größere Unterschiede zu geben, zumindest wirkt das „Easy“-Spiel auf dem ST schneller und schwerer als auf der Windows-Version. Da weder zu Popeye noch zu den anderen G&W-Spielen das Original vorliegt, kann nicht festgestellt werden, welcher Simulator richtig liegt.

Fire. Auch Fire gehört zur Kategorie „Hektisch & Spaßig“. Feuer ist in einem Haus ausgebrochen, und zwei unerschrockene Feuerwehrmänner sehen nur eine Möglichkeit für die Bewohner des Hauses: sie spannen ein Sprungtuch auf. Die Bewohner brauchen keine besondere Motivation zu springen, beim Aufkommen auf dem Tuch wird allerdings ein Albtraum war, der so nur in Slapstick-Filmen vorkommt: das Sprungtuch erweist sich als Trampolin. Zweimal wird jeder Bewohner in die Luft geschleudert, ehe er sicher in den Krankenwagen geladen wird. Je länger das Spiel dauert, desto mehr Bewohner befinden sich gleichzeitig auf dem Display.

Die Grafiken von Fire sind etwas klarer als die von Popeye. Zwar sind die Richtungsbuttons diesmal nicht animiert, aber trotzdem hinterlässt das Spiel einen besseren Eindruck.

Ball. Nintendos erstes Game & Watch-Spiel darf natürlich auch nicht fehlen. Da das Spielprinzip durch die Technik schon weitgehend vorgegeben war, griff man zu einer ziemlich naheliegenden Sportart: dem Jonglieren.

Mit Links/Rechts wird die Position der Arme verändert, wobei sich die Arme nicht unabhängig voneinander steuern lassen. Ziel ist es, die Bälle im Spiel zu halten, was insofern etwas schwer fällt als beim echten Jonglieren, da die Flugbahn nicht wirklich vorhersehbar ist. Im Laufe des Spiels erhöht sich die Anzahl der Bälle und die Geschwindigkeit.

Während von Atari.Games wieder eine gute Simulation stammt, kommt von den Reservoir Gods eine interessante Neuinterpretation. Double Juggle wird genauso wie Balls gespielt, aber alle Grafiken wurden neu gezeichnet. Im Hintergrund wird auf Wunsch SID-Musik abgespielt. Die Highscore-Liste wird abgespeichert.

Parachute. Das vierte G&W-Spiel ist ein relativ bekanntes. Mit einem Boot müssen Fallschirmspringer aufgefangen werden. Dazu steuert der Spieler ein kleines Boot nach links oder rechts. Unter dem Boot ziehen Haie ihre Runden die zwar nicht dem Boot, aber dafür den Fallschirmspringern gefährlich werden können.

Atari.Games. Für alle Atari.Games-Spiele gilt, dass sie in Form einer „*.ST“-Datei für Emulatoren vertrieben werden. Ob



Rechts das Original, oben die Umsetzung für den Atari: Popeye, Bruna und der „liebzeigende“ Spageltarzan Olivia erleben ihr Comeback.

Game & Watch auf einem ST-Emulator Sinn macht, sei dahingestellt, denn zumindest für Windows-PCs gibt es bereits fast alle G&W-Spiele. Beim Test zeigten sich zudem Inkompatibilitäten mit TOS 2.06.

Fazit. Die G&W-Spiele sind sicher eine Bereicherung, aber die technische Seite stellt ein Ärgernis dar. Spiele wie Ball wären ohne großen Aufwand auch in einem GEM-Fenster denkbar. Auflösungs-unabhängige Programmierung sollte doch gerade bei Spielen, die nicht auf Geschwindigkeit angewiesen sind, eine Selbstverständlichkeit sein. Da es sich aber jeweils um die ersten Programmversionen handelt, könnte in diesem Punkt noch Nachbesserung erfolgen. ☐

Atari.Games:
atari.games.free.fr/atarist/_my_games/
 Reservoir Gods:
rg.atari.org
 Game & Watch-Seiten:
gameandwatch.vg-network.com
get.to/game-watch
gameandwatch.com

Anzeige



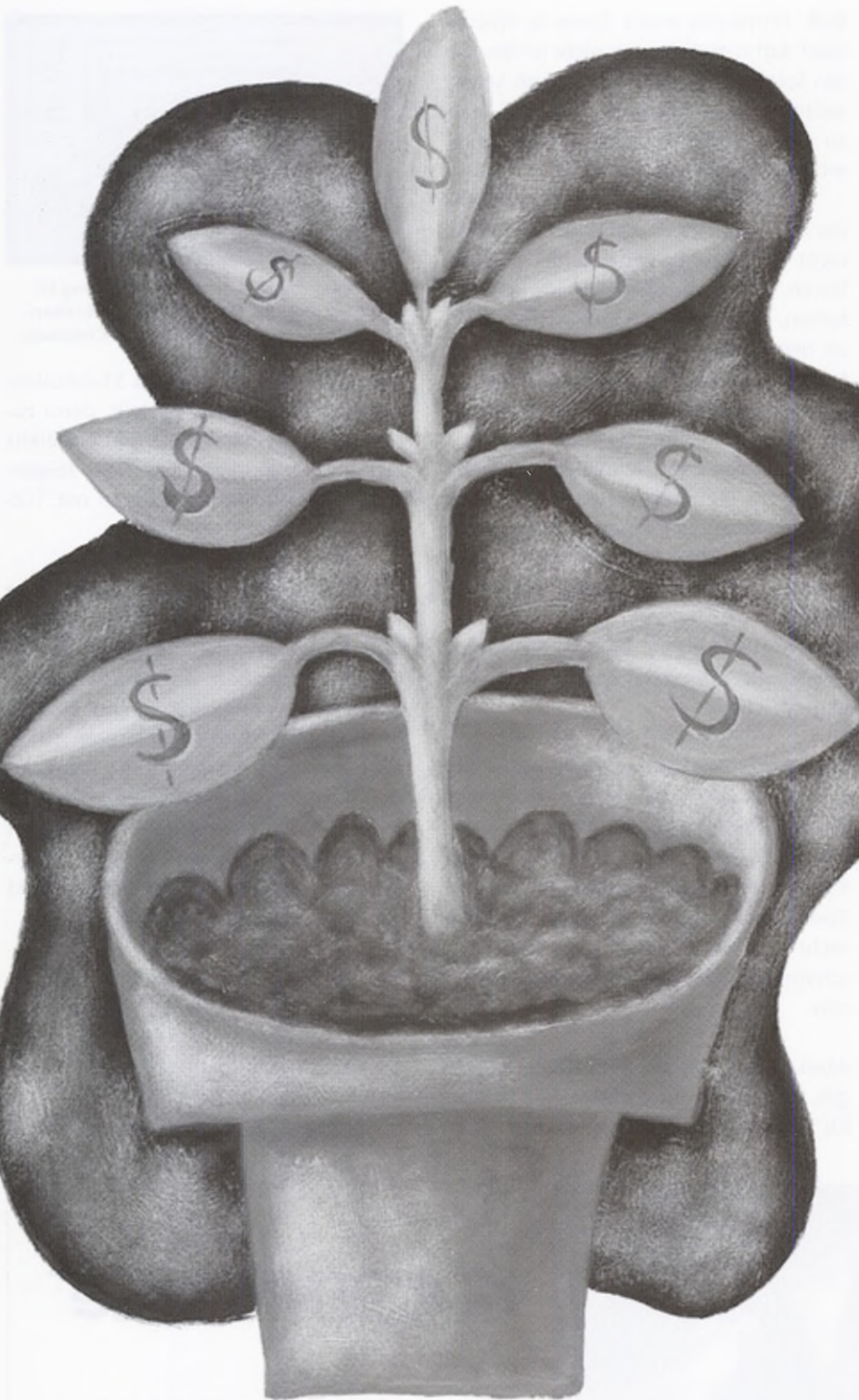
GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01740



□ ATSF-Talk

Thomas Raukamp spricht mit Ulrich Gössel

Die Atari/TOS Software Foundation soll als Stiftungs-ähnliches Unternehmen den Software-Nachschub auf dem Atari wieder herstellen. Das Konstrukt dürfte in der heutigen Computerwelt einzigartig sein: Anwender erhalten ganz direkt die Möglichkeit, ihre Plattform zu unterstützen. Thomas Raukamp unterhielt sich mit ATSF-Leiter Ulrich Gössel über die Ziele der Organisation.

□ Der Weg zu neuer Software?

□ *Ulrich, schon lange wird über den fehlenden Software-Nachschub auf dem Atari-Markt lamentiert, jedoch passierte nie viel. Nun hast Du mit der Atari/TOS Software Foundation ein tragfähiges Konzept für die Pflege und Neuentwicklung von Programmen vorgestellt. Erzähle uns doch bitte noch einmal in eigenen Worten ganz genau, was die ATSF ist...*

Die ATSF ist eine Software-Initiative, die sich auf das gemeinsame Engagement von Atari-Fans begründet und zum Ziel hat, dem Software-Markt wieder einen deutlichen Schwung nach oben zu geben. Sie finanziert sich aus Mitgliedsbeiträgen und sammelt Gelder an, um diese dann für neue Software-Projekte zu verwenden. Man könnte es auch ganz einfach so formulieren: Man wirft gemeinsam Geld in einen großen Pott, und heraus kommt dann neue Software.

Da die ATSF kommerziell orientiert ist, geht das Ganze aber noch einen Schritt weiter: Die neue ATSF-Software kommt selbstverständlich nicht nur den Mitgliedern zugute, sondern kann von jedem Anwender erworben oder in Einzelfällen auch als Freeware bezogen werden. Sofern sie verkauft wird, kommen die erzielten Gewinne ebenfalls wieder in den „großen Pott“ und werden dann in weitere ATSF-Software investiert.

□ Was hat Dich bewogen, die ATSF zu gründen?

Im Grunde genommen gab es drei Gründe: Der wesentliche Grund lag im offensichtlichen Mangel an moderner und leistungsfähiger Software in wichtigen Bereichen. So fehlt es ja z. B. an einem Webbrowser, der alle aktuellen Anforderungen erfüllt, ebenso wie an einem neuzeitlichen MIDI-Sequencer, an einem modernen, leistungsfähigen Allround-Grafikprogramm und an technischer Software, kaufmännischer Software und so weiter. Diese Liste >>

>> ließe sich noch lange fortsetzen.

Der zweite Grund für die ATSF-Gründung lag in der Fülle an zwar vorhandener, aber seit langem nicht mehr gepflegter Software – Software, die es sicherlich wert wäre, wiederbelebt zu werden, die aber in den Schubladen ehemaliger TOS-Entwickler vor sich hin dümpelt. Dies ist in unseren Augen ein absolut unhaltbarer Zustand, den es zu ändern gilt. In vielen Fällen würde es wenig Sinn machen, das Rad neu zu erfinden und eine Software von Grund auf neu zu schreiben, wenn es ein entsprechendes Produkt seit langem gibt. Es existiert eine sehr große Menge an alter Software, die nach einer Modernisierung wunderbare Dienste leisten würde.

Der dritte Grund lag an der Tatsache, dass es im derzeitigen TOS-Markt kaum möglich ist, eine gezielte und bedarfsgerechte Software-Entwicklung zu erwirken. Wir halten es für nicht sonderlich sinnvoll für den Erhalt des Marktes, wenn z.B. mehrere einzelne Entwickler gleichzeitig an drei verschiedenen News-Readern arbeiten, es aber zugleich an sonstiger, wichtiger Internet-Software fehlt oder die vorhandene nur ungenügend funktioniert.

Die ATSF möchte den Missstand ändern, wo zum einen Software am Bedarf vorbei produziert wird und zum anderen Anwender davon abhängig sind, ob sich einzelne Entwickler einem bestimmten Software-Thema widmen. Es geht der ATSF also auch um eine gezielte Steuerung bei der Software-Entwicklung, die sich am tatsächlichen Bedarf einerseits und an den Wünschen der Anwender andererseits orientiert.

Wie sieht die Rechtsform aus? Handelt es sich um eine tatsächliche Stiftung?

Nein. Eine tatsächliche Stiftung ist aus rechtlichen Gründen sehr schwer zu realisieren und setzt auch ein bereits vorhandenes Vermögen voraus, welches zweckgebunden zur Verfügung gestellt wird. Die ATSF hingegen sammelt zunächst Gelder an und stellt sie danach zweckgebunden – nämlich für

den TOS-Markt – zur Verfügung. Es handelt es sich also um eine „Quasi-Stiftung“, oder besser gesagt um eine kommerzielle Software-Initiative mit Stiftungscharakter. Rechtlich ist die ATSF in einer Unternehmensform eingebunden, die relativ wenig Kosten und Aufwand erfordert, gleichzeitig aber sehr viel Flexibilität und Handlungsspielraum bietet.

Wer kann Mitglied der ATSF werden?

Jeder. Jede geschäftsfähige Person. Es gibt keine Einschränkungen. Aber um mal konkrete Beispiele zu nennen: Jeder, der den Atari-/TOS-Markt unterstützen will. Jeder, der dafür sorgen

nach Wunsch des Betreffenden. Wer also möchte, kann seinen Mitgliedsbeitrag für 12 Monate im Voraus leisten; der nächste Beitrag wird dann erst nach Ablauf des Jahres fällig. Da die bisherigen Mitglieder unterschiedliche Zahlungsmodalitäten bevorzugen, ist eine Regelmäßigkeit bereits gewährleistet.

Selbstverständlich würden wir auch einmalige Zahlungen begrüßen, sofern sie sich im Rahmen einer Mitgliedsstufe bewegen oder darüber hinausgehen. Man könnte z. B. auch eine einmalige Zahlung für 3 Jahre leisten. Wir haben die Möglichkeit, in Einzelfällen auch auf individuelle Wünsche einzugehen.

«Ein ganz neues Software-Projekt würde dann unterstützt, wenn es einen eindeutigen Bedarf abdeckt. Ein kleines Beispiel: Wenn ein Entwickler eine Software schreiben wollte, die den Abrieb eines Jogging-Schuhs pro Halbjahr berechnet, könnten wir dieses Projekt leider nicht fördern. Wenn jemand einen neuen Sequencer programmieren wollte, der alle amtlichen Standards erfüllt, könnte er sich unserer Unterstützung sicher sein.»

Ulrich Gössel, Atari/TOS Software Foundation

will, dass unser Markt wieder verstärkt neue und leistungsfähige Software bekommt. Jeder, der ganz persönlich etwas dafür tun will, dass bestimmte Applikationen wiederbelebt und andere neu geschaffen werden. Kurz gesagt können und sollten alle diejenigen der ATSF beitreten, die ihren individuellen Beitrag zum langfristigen Weiterleben des TOS-Systems leisten wollen.

Sind einmalige Zahlungen willkommen oder sollte eine Regelmäßigkeit festgelegt werden?

Ja und ja. Wenn man Mitglied bei der ATSF wird, geht man eine Jahres-Mitgliedschaft ein. Die entsprechenden Beiträge können monatlich, vierteljährlich oder ganzjährig erfolgen, je

Was hat der Anwender nun konkret von seinem investierten Geld? Welche Vorteile genießt er?

Konkret kann er davon ausgehen, dass er innerhalb eines überschaubaren Zeitraums Software zur Verfügung hat, die derzeit auf dem Atari-/TOS-Markt nicht mehr, noch gar nicht oder nur sehr eingeschränkt zur Verfügung steht. Darüber hinaus hat er gegenüber einem Nicht-Mitglied den eindeutigen Vorteil, dass er bei Verkauf von neuer Software einen durch die Mitgliedsstufe festgelegten Rabatt auf den Verkaufspreis erhält. Und dieser Rabatt gilt für die Dauer einer Mitgliedschaft – egal, ob man 3 Applikationen erwirbt oder 10. Da wir außerdem vorhaben, kleinere Tools und Applikationen >>



□ Ulrich Gössel stieß das xTOS-Projekt an und initiierte und leitet die Atari/TOS Software Foundation.

>> als Freeware zur Verfügung zu stellen, dürfte der Nutzen des investierten Geldes klar ersichtlich sein.

□ **Wie ist die Annahme seitens der Anwenderschaft bisher?**

Angesichts des kaum noch kommerziellen Status unseres Systems ist die Akzeptanz gut. Die ATSF ist aufgrund der bisherigen Mitgliederzahl bereits handlungsfähig, sodass in Kürze erste konkrete Schritte unternommen werden. Die Geschwindigkeit, mit der unterschiedliche Projekte parallel initiiert und zum Erfolg gebracht werden können, wird dabei mit der Anzahl weiterer Mitglieder steigen.

□ **Wie entscheidet sich konkret, welche Projekte unterstützt bzw. neu aufgenommen werden? Gibt es da eine Form von Demokratie unter den Mitgliedern oder wird dies „von oben herab“ festgelegt?**

Von oben herab soll eigentlich gar nichts diktiert werden. Selbst die AGBs der ATSF wurden anhand der Vorschläge mehrerer Anwender formuliert. Als wir vor einigen Monaten die Grundidee zur ATSF auf xTOS.de präsentierten, trafen einige wirklich gute Ideen ein, die wir dann auch direkt umgesetzt haben.

Was die konkreten Entscheidungen

angeht, so darf man natürlich nicht vergessen, dass es sich um ein weltweit einzigartiges Projekt handelt und somit weder Vergleichsmöglichkeiten noch Erfahrungswerte vorliegen. Insofern können auch wir noch nicht sämtliche möglichen Szenarien vorwegnehmen. Aber wenn z.B. zwei gleichwertige und gleichartige Grafikprogramme zum Erwerb durch die ATSF anstehen, entscheidet die Mehrheit innerhalb der ATSF-Mitglieder. Was z. B. einen Browser betrifft, so bräuchte man hier wohl kaum abzustimmen, da die Notwendigkeit absolut eindeutig ist. Wenn jetzt drei Entwickler mit ähnlichen Projekten an uns herantreten und gefördert werden wollen, wird ebenfalls die demokratische Mehrheit entscheiden. Und zu jedem größeren Software-Bereich, den wir neu in Angriff nehmen, werden wir auf xTOS.de kleine Umfragen starten, um den Bedarf und die Wünsche der Anwenderschaft auszuloten. Insofern werden demokratische Strukturen bei der ATSF also eine Hauptrolle spielen.

□ **Wo liegt nun der Fokus? Auf der Weiterentwicklung bestehender Software oder auf neuen Programmen?**

Sowohl als auch, wir wollen in beide Richtungen arbeiten. Das hängt zum einen davon ab, ob eine bestehende Software überhaupt erworben werden kann und somit für eine Weiterentwicklung verfügbar ist. Im Falle von z. B. Cubase wäre es nahezu unmöglich den Sourcecode zu erwerben, weil Steinberg unseres Wissens kein Interesse hat, diesen zu verkaufen und der Preis wohl auch viel zu hoch wäre. Dann gibt es auch Fälle, wo ein Programm so individuell bzw. ungewöhnlich gestrickt ist, dass eine Anpassung technisch zu aufwendig und eine Neuentwicklung sinnvoller wäre. Andererseits gibt es z. B. im Bereich Grafik bestehende Programme, die bereits sehr weitreichende Funktionen bieten, sodass sie nur noch wenig angepasst werden müssten. Das sind dann sehr aussichtsreiche Kandidaten für eine Weiterentwicklung.

□ **Welche Voraussetzungen müsste ein bestehendes Programm erfüllen, um von der ATSF gefördert zu werden? Es macht ja z.B. keinen Sinn ein Programm wie Signum! zu fördern, auch wenn dies sehr beliebt war. Es erfüllt aber einfach keinerlei GEM-Richtlinien und kommt mit einer gänzlich eigenen Oberfläche daher. Ähnlich sieht dies ja bei Sequencer-Software aus...**

...wobei die bestehenden GEM-Richtlinien auch nicht in Stein gemeißelt sind oder nicht noch zu optimieren wären – aber lassen wir das mal beiseite.

Ein bereits bestehendes Programm würde dann gefördert, wenn es einen offenkundigen Bedarf abdeckt und allgemein beliebt ist. Diese Regelung hat Priorität. Die Frage nach GEM-Richtlinien würde erst in zweiter Instanz gestellt. Wenn wir z. B. die Möglichkeit hätten, die Cubase-Sourcen zu erwerben, würden sicherlich viele Anwender in Jubelschreie ausbrechen. Es würde aber kaum jemand kommen und sich darüber sorgen, ob GEM-Richtlinien auch ordnungsgemäß erfüllt werden. Solange dies keine technischen Problem macht, kann ein Programm ja auch mit einer völlig untypischen Oberfläche und außerhalb von festgelegten Schemen arbeiten.

Ein ganz neues Software-Projekt würde dann unterstützt, wenn es einen eindeutigen Bedarf abdeckt. Ein kleines Beispiel: Wenn ein Entwickler eine Software schreiben wollte, die den Abrieb eines Jogging-Schuhs pro Halbjahr berechnet, könnten wir dieses Projekt leider nicht fördern. Wenn jemand einen neuen Sequencer programmieren wollte, der alle amtlichen Standards erfüllt, könnte er sich unserer Unterstützung sicher sein. Dies ist vielleicht ein etwas extremes Beispiel, macht aber deutlich, worum es bei der ATSF geht.

□ **Ich nehme an, es sollen sowieso private Entwickler und -gruppen gefördert werden? Es macht ja nicht viel Sinn z.B. ASH Geld zu bieten, damit diese dann CAB weiterentwickeln... >>**

>> Nein, das wäre erstens unsinnig und würde zweitens viel mehr Geld kosten, als es effektiven Nutzen bringt. Du hast schon Recht, es sollen in erster Linie private Entwickler gefördert werden. Dies jedoch nicht ausschließlich. Je nach Bedarf ist es für zukünftige Projekte auch denkbar, dass in Einzelfällen professionelle Entwickler oder Firmen engagiert werden. Das ist momentan aber noch Zukunftsmusik.

▣ ***Tretet Ihr selbst an die entsprechenden Entwickler heran, oder sollte die Kontaktaufnahme von Seiten der Entwickler ausgehen?***

Es gibt hier keine festgelegten Regeln. Zurzeit treten wir an Entwickler heran, freuen uns aber auch sehr, wenn jemand auf uns zukommt und sein Interesse signalisiert, eine Software für die ATSF zu schreiben.

▣ ***Nochmals im Detail: Habt Ihr auch vor, Sourcecodes quasi frei zu kaufen, damit sich andere Entwickler darum kümmern können?***

Ja, durchaus. Diese Möglichkeit wird ja bereits in den AGBs angedeutet und ist auch Teil des ATSF-Konzeptes. Viele Sourcecodes liegen ja nur deswegen noch immer in Schubladen herum, weil die Inhaber der Rechte eine vielleicht mehrjährige Arbeit nicht einfach verschenken wollen. Da sie aber aus nahe liegenden Gründen nicht mehr für den Atari-Markt programmieren, liegen zahlreiche gute Projekte einfach brach. Welch' eine Verschwendung! Insofern begrüßen wir es natürlich, wenn ein noch aktiver Entwickler Interesse an einer Modernisierung eines alten Programmes zeigt. Wenn wir also zukünftig den Erwerb eines Sourcecodes bekanntgeben, kann sich ein engagierter Entwickler gerne melden, wenn er sich dieser Software widmen möchte.

▣ ***Sicher ist dabei auch eine gute Dokumentation des Programms notwendig, damit sich der neue Entwickler in den Aufbau reindenken kann...***

Klar, das spielt eine große Rolle. Es gibt sicher eine Menge alter Sourcecodes, in die man sich kaum noch reinfinden kann, weil sie sehr unzureichend dokumentiert bzw. strukturiert sind.

Aber hier können wir vor einem tatsächlichen Kauf immer noch Teile des Codes begutachten, um dann über den Sinn bzw. die Machbarkeit einer Weiterentwicklung zu entscheiden. Außerdem haben wir die Möglichkeit zu sagen: «Wir kaufen den Sourcecode nur dann, wenn er ordentlich dokumentiert ist». Dies würde jedoch spätestens dann hinfällig, wenn wir froh sein könnten, die Quellen eines beliebigen Programmes überhaupt bzw. sehr günstig erwerben zu können. Warten wir's also mal ab...

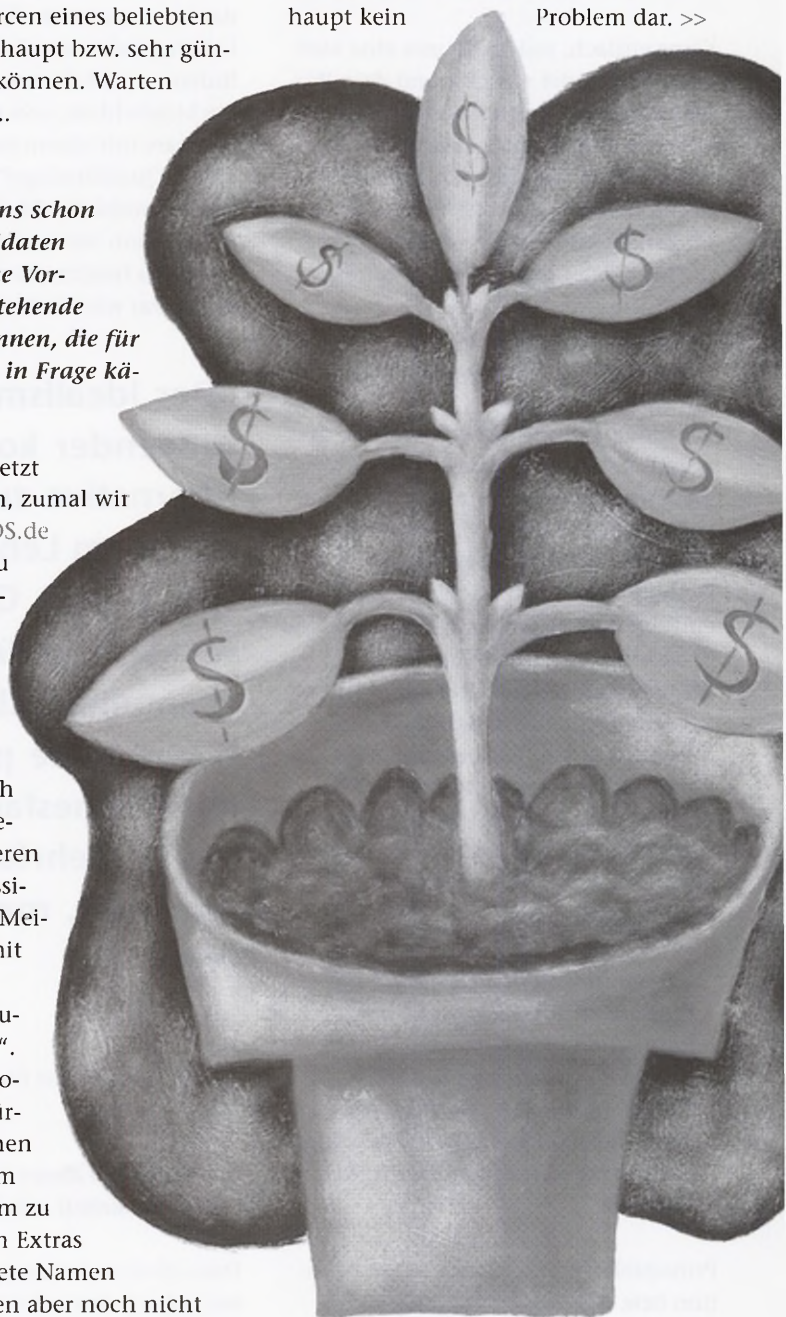
▣ ***Kannst Du uns schon ein paar Kandidaten oder persönliche Vorschläge für bestehende Programme nennen, die für eine Förderung in Frage kämen?***

Ich möchte hier jetzt ungern vorgreifen, zumal wir sehr bald auf xTOS.de erste Umfragen zu den einzelnen Bereichen starten werden. Was aber beispielsweise den Grafik-Bereich angeht, so reizt mich persönlich der Gedanke, aus mehreren bestehenden Klassikern ein großes „Meisterprogramm“ mit umfangreicher Funktionalität „zusammenzubauen“. Ein modularer Programmaufbau würde dies ermöglichen und könnte einem solchen Programm zu vielen raffinierten Extras verhelfen. Konkrete Namen können und sollen aber noch nicht

genannt werden.

▣ ***Bestehen überhaupt schon Kontakte zu jetzigen oder ehemaligen Atari-Entwicklern?***

Ja, sicher. Seit es xTOS.de gibt, haben wir weltweit zu zahlreichen Entwicklern Kontakte aufgebaut. Und seit die Idee zur ATSF existiert, haben wir verstärkt ehemalige TOS-Programmierer kontaktiert, um Inhaber von Rechten ausfindig zu machen oder um auszuloten, ob grundsätzlich Interesse am Verkauf der jeweiligen Software besteht. Mangelnde Kontakte stellen also überhaupt kein Problem dar. >>



□ *Kommen wir zu den Neuentwicklungen. Nehmen wir spafshalber an, ich bin ein Programmierer, der eine interessante Idee hat. Wie kann ich eine Förderung von der ATSF erlangen?*

Software natürlich von den derzeitigen GEM-Standards ausgehen. Wobei es durchaus auch Ausnahmen geben könnte, wie ich ja schon angedeutet habe. So etwas wie Style-Guides einzuführen ist prinzipiell ein guter Ge-

mit unserer Tätigkeit begonnen. Zunächst steht der Erwerb von Sourcen und das Ankurbeln neuer Projekte an. Wenn es dann ans konkrete Programmieren bzw. an die Anpassung geht, werden wir sicher auch danach gehen, was die TOSgroup bis dato an neuen oder optimierten Standards hervorgebracht hat.

ATSF

ATARI/TOS SOFTWARE FOUNDATION

Ganz einfach, indem du uns eine Mail oder einen Brief schickst und dein Projekt möglichst ausführlich vorstellst. Wenn es interessant genug ist und zugleich einen bestehenden Bedarf abdeckt, hast du bereits sehr gute Karten. Im Zweifelsfall entscheiden das dann die Mitglieder bzw. interne Umfragen.

□ *Welche Programmsparten werden mit erhöhter Priorität behandelt?*

Ich möchte ausdrücklich betonen, dass grundsätzlich kein Bereich ausgeklammert werden soll. Nur macht es wenig Sinn und erfordert zuviel Kapazitäten, alles auf einmal in Angriff zu nehmen. Deshalb wollen wir nach und nach die einzelnen Bereiche abarbeiten und für neue Software sorgen. Zunächst werden das die Bereiche Grafik und Internet sein. Geplant ist, dass wir uns im Anschluss daran den Bereichen Musik, Video, Office, Betriebssystem, Spiele, Treiber, Business und Technik widmen. Die diesbezügliche Reihenfolge ist aber flexibel bzw. wird von verschiedenen Faktoren abhängen.

□ *Auch hier stellt sich wieder die Frage nach Richtlinien. Es muss immerhin ein bestimmter Standard gehalten werden, so z.B. völlige GEM-Konformität, BubbleGEM etc. Plant Ihr so etwas wie Style-Guides etc., an die sich Entwickler halten können?*

Prinzipiell werden wir bei der Konzeption bzw. der Modernisierung von

danke, auch wenn die ATSF nicht ins Leben gerufen wurde, um neue Richtlinien zu postulieren. Aber es gäbe z. B. die Möglichkeit, von uns geförderte Software mit einem bestimmten „ATSF-Qualitätssiegel“ zu versehen, der dann sowohl für die Stabilität der Applikation wie auch für eine Einhaltung von bestimmten Richtlinien steht. Das wäre sicherlich ein

Ich denke, es gehören eine große Portion Idealismus, Überzeugung und Individualismus dazu, wenn man sich für den Atari-Markt noch engagiert. Überzeugung, etwas für ein Computersystem zu tun, das einfach zu erhalten ist, um vollends zu verschwinden. Der Idealismus vieler Entwickler wie auch der der Anwender kommt wohl auch daher, dass sie eine

«Der Idealismus vieler Entwickler wie auch der der Anwender kommt wohl auch daher, dass sie eine Alternative zum übermächtigen Microsoft-Weltmonopol am Leben erhalten wollen. Ich habe in letzter Zeit einige Gespräche mit ehemaligen Atari-Entwicklern geführt, die dem System an sich aus programmiertechnischen Gründen immer noch nachtrauern. Sie programmieren jetzt für den PC, sind aber keinesfalls glücklich damit. Und wenn man so etwas mehrfach von den verschiedensten Entwicklern hört, macht man sich schon so seine Gedanken.»

Ulrich Gössel, Atari/TOS Software Foundation

zusätzlicher Bonus für alle Käufer von ATSF-Software.

□ *Gibt es in dieser Hinsicht eine Zusammenarbeit mit der TOSgroup?*

Dazu ist es momentan noch zu früh, wir haben ja erst vor einigen Wochen

Alternative zum übermächtigen Microsoft-Weltmonopol am Leben erhalten wollen. Ich habe in letzter Zeit einige Gespräche mit ehemaligen Atari-Entwicklern geführt, die dem System aus programmiertechnischen Gründen immer noch nachtrauern. Sie programmieren jetzt für den PC, sind aber >>

>> keinesfalls glücklich damit. Und wenn man so etwas mehrfach von den verschiedensten Entwicklern hört, macht man sich schon so seine Gedanken.

□ **Wie soll eigentlich bei möglichen fertigen Produkten der Vertrieb organisiert sein? Werden die verbliebenen Atari-Händler dies übernehmen oder plant die ATSF hier einen eigenen Vertrieb? Immerhin wird es schwer sein, dem ATSF-Mitglied seinen Bonus zu versprechen, wenn man nicht selbst vertreibt. Auf der anderen Seite könnte ein Produkt für den Handel uninteressant werden, wenn sowieso schon ein Großteil der Anwender durch direkte Versendung seitens der ATSF abgedeckt sind...**

Ein wichtiger Hintergedanke bei der ATSF-Gründung war die Unabhängigkeit von bestehenden Vertrieben und Firmen – dies vor dem Hintergrund, dass man von Seiten dieser Firmen kaum noch mit einem ernsthaften oder gar kommerziellen Engagement für den TOS-Markt rechnen kann. Aus diesem Grunde wird es einen eigenen ATSF-Vertrieb geben, der sich ausschließlich und konsequent unserer Plattform widmet. «Den Handel» gibt es im Grunde genommen ja gar nicht mehr, die Händler mussten ja zwangsläufig auf andere Produkte ausweichen und vertreiben jetzt Zubehör oder Software für andere Betriebssysteme. Insofern haben wir ihn auch außen vor gelassen. Der Bonus für Mitglieder wird also in jedem Fall greifen. Selbst wenn eine Software gefördert und vom Entwickler direkt vertrieben wird, gelten die Rabatte, da dies bei einer Förderung zur Auflage gemacht wird. Das ist auch in den AGBs entsprechend formuliert.

□ **Wann werden ATSF-Mitglieder konkrete erste Pläne vorgestellt bekommen?**

In Kürze werden wir auf xTOS.de erste Umfragen starten, die die eigentlichen Pläne konkretisieren. Diese Umfragen wenden sich jedoch an alle Anwender,

nicht nur an ATSF-Mitglieder. Sobald sie ausgewertet sind und feststeht, welche Software erworben werden kann bzw. gefördert wird, geht es an die Arbeit. Bis zum Sommer sollten die ersten Projekte eigentlich ins Rollen gekommen sein, zumal ja schon einige Vorab-Kontakte hergestellt wurden.

□ **Ulrich, wie kamst Du eigentlich zum Atari? Was ist Deine persönliche „Atari-Story“?**

Ich kam das erste Mal Mitte der 80er mit einem Atari in Berührung, als Bekannte von mir stundenlang vor ihren 1040ern saßen und jedes Spiel spielten, das sie zwischen die Finger bekamen. Damals ging das geflügelte Wort vom „Atari-Junkie“ um. Etwa 1990 unternahm ich dann meine ersten Sequencing-Versuche mit einem 1040 ST^F. Daraus wurde später ein Mega ST, mit dem ich jahrelang Musik machte – und zwar fast ausschließlich. Erst als dann meine persönliche Falcon-Ära anbrach, fing ich an, den Computer auch für andere Bereiche einzusetzen. Später kamen dann die ersten Atari-Clones, von denen ich einen auch heute noch für alles Wesentliche einsetze.

□ **Wie siehst Du das Fortkommen des xTOS-Projekts derzeit?**

Gut Ding will Weile haben, könnte man sagen. Nach außen hin ist zugegeben ein recht langer Zeitraum seit der ersten Ankündigung des Projektes vergangen. Aber wer die Hintergründe kennt, kann das nachvollziehen. Entscheidend ist jedenfalls, dass seit geraumer Zeit ein kompetentes Team an dem Projekt arbeitet und das Erscheinen des Rechners in greifbare Nähe rückt. Wenn mit dem Bau des Rechners dann noch Optimierungen im Betriebssystem, ein neuer Schwung an Software und eine allgemeine Stabilisierung des Marktes einhergehen, können wir eigentlich alle zufrieden sein.

□ **Was ist Dein Wunsch, den Du durch Projekte wie ATSF und xTOS**

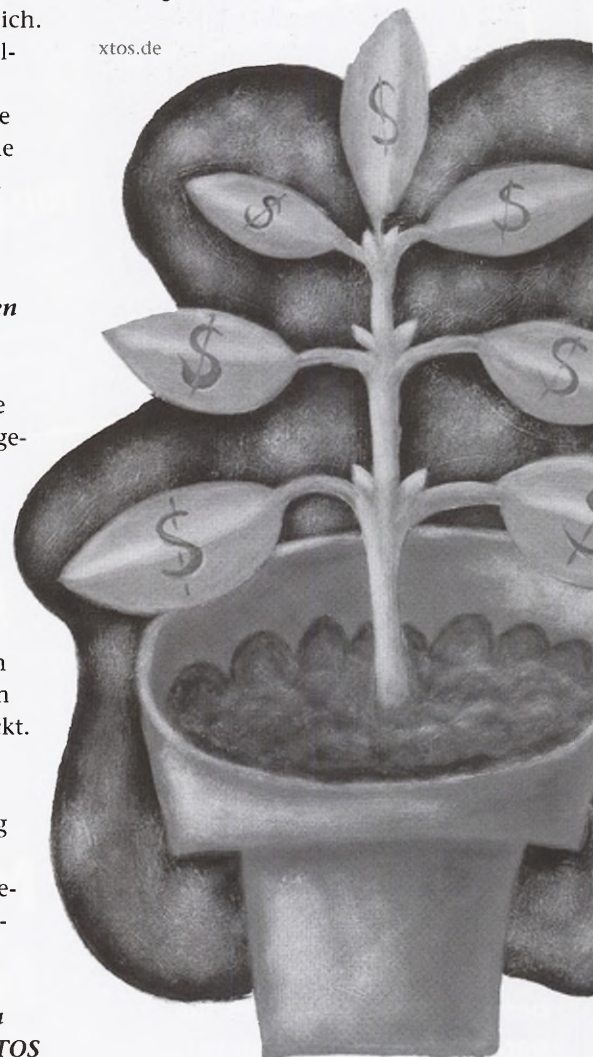
verwirklicht sehen möchtest?

Allgemein wünsche ich mir, dass unsere Plattform wieder einen größeren Stellenwert als in den letzten Jahren einnimmt und aus ihrem Schattendasein heraustritt. Persönlich möchte ich dahin kommen, dass ich auf einem modernen TOS-Rechner ohne Einschränkungen gegenüber anderen Plattformen arbeiten kann – und zwar in allen Bereichen. Wenn ich ohne große Probleme per DSL einen Film aus dem Internet herunterladen, gleichzeitig eine Audio-Datei aufnehmen und nebenbei noch einen Text bearbeiten kann, ist dieses Ziel erreicht. Das klingt jetzt vielleicht noch etwas utopisch, ist aber durchaus realisierbar.

□ **Ulrich, danke für das Gespräch.**

Gern geschehen! □

xTOS.de



Exklusiv für ST-Abonnenten!



Verpassen Sie nicht Deutschlands erste Mac-CD-ROM-Serie, die Sie 4 x im Jahr im Zeitschriften-Handel erhalten.

Für nur 7,60 EUR bietet Ihnen MACROM stets das Neueste aus der Spiele-Welt, exklusiv lizenzierte Vollversionen und die Auswahl der besten Freeware-Games für garantiert lange andauernden Spielspaß am Mac.

MACROM

Nur noch kurze Zeit im Handel!

GRATIS



JEDER Abo-Bestellung legen wir die CD „Greatest Games“ mit zahlreichen handverlesenen Spielen für den Mac bei!

falkemedia

An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel • Germany
Tel. +49 (0431) 200 766-0
www.maclife.de

☐ **JA**, ich will endlich von den vielen Vorteilen profitieren, die mir als ST-Computer-Abonnent das exklusive Mac-Life-Abo jeden Monat bietet. Und das beim Preis von nur 50% des Standard-Abo-Preises. Bitte senden Sie mir ab der nächst möglichen Ausgabe die Mac Life im Abonnement zu. Im Preis enthalten sind die portofreie Zustellung des Heftes, der Heft-CD und mein Vorzugspreis von nur 2,50 EUR pro Heft gegenüber 6,- EUR im Einzelkauf. Nach einem Jahr kann das Abonnement jederzeit gekündigt werden, zu viel bezahlte Beträge bekomme ich zurück.

☐ **JA**, ich will zusätzlich 1 x im Jahr die Jahres-Archiv-CD im komfortablen PDF-Format mit sämtlichen Beiträgen aus einem Jahr Mac Life. Im Abo-Kombi kostet die Jahres-Archiv-CD nur 10,- EUR statt 20,- EUR!

► **Oder: www.maclife.de/abonnement**

Firma _____

Name, Vorname _____

Straße/Nr. bzw. Postfach _____

PLZ/Ort _____

Tel. _____

E-Mail _____

Datum, Unterschrift _____

Bitte
ausreichend
frankieren
oder
per Fax an
0431/20 99-035

Antwort

falkemedia

Abobetreuung Mac Life

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

Das Mac-Life Abo

Das Mac Life Jahres-Abo

12 x Mac Life Magazin

12 x Mac Life Heft-CD-ROM

**Exklusiv für Abonnenten
Jahres-CD zum Vorzugspreis!**
(Sie sparen rund 50% bzw. ca. 10 EUR)

Lieferung frei Haus

(noch bevor das Heft im Handel ist)

Nur 2,50 EUR pro Ausgabe

(Sie sparen satte 40 EUR im Jahr)

Nach 1 Jahr jederzeit kündigen

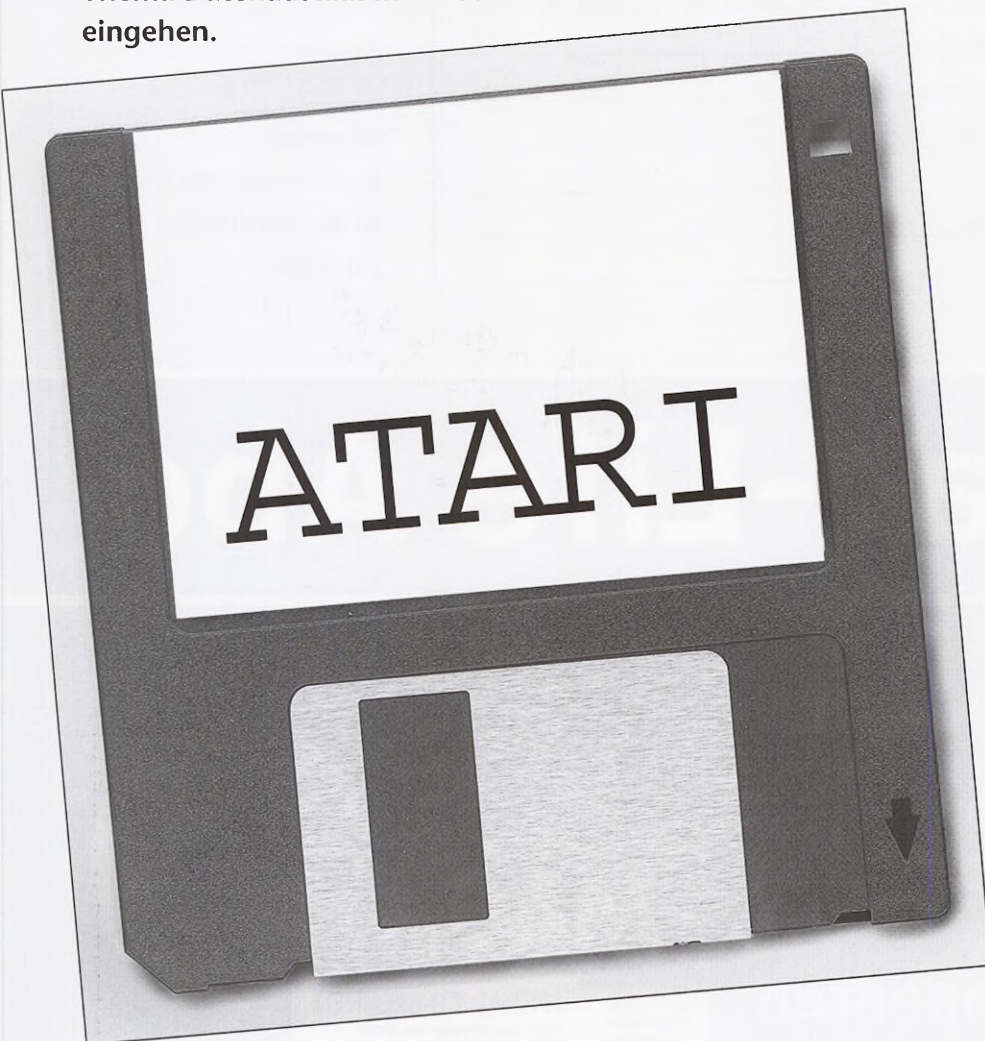
(zu viel gezahlte Beträge gibts umgehend zurück)



mitbestellen! • MACROM - Am besten gleich mitbestellen! • MACROM

□ 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 Zweite

Text: Matthias Jaap

Die Standard-Formate zu kennen, ist sehr wichtig, um Daten auszutauschen, bei denen auch der Großteil der Daten erhalten bleibt. Andererseits muss jeder Atari-Anwender wissen, welche Dateiformate ST-Programme überhaupt verstehen. Die eigentliche Herausforderung besteht dann oft darin, dem PC-Besitzer zu erklären, dass Microsoft Word eben doch mehr als ein Dokumentenformat abspeichern kann. Trösten Sie sich: bei Mac-Anwendern ist dies nicht anders.

Alte Atari-Formate. Düster sieht es aus beim beliebten SDK-Format von Signum!. Leider gibt es auch in den aktuellen Signum!-Funktionen nur den ASCII-Export, bei dem die ganze Formatierung verloren geht. Ein Konverter ist nicht bekannt.

Um etwas anderes als ASCII herauszubekommen, gibt es zwei Möglichkeiten, die aber auch alles andere als perfekt sind. Die erste benötigt einen Emulator, der die Druckertreiber des ihm zugrundeliegenden Betriebssystems nutzt (z.B. MagiCMac, STEmulator). Wer im Besitz des Acrobat Distiller oder eines Shareware-Gegenstücks ist, kann auf diese Weise immerhin eine PDF-Datei drucken.

Die zweite Möglichkeit ist der Einsatz von OCR. Gerade bei einem Computer-Ausdruck erzielt eine Schrifterkennung sehr hohe Erkennungsraten. Moderne OCR-Programme können sogar einen Großteil des Layouts erhalten.

Leichter fällt die Konvertierung bei einem anderen Spezialformat: 1st Word. Zwar kann auch dieses Spezialformat nicht von den gängigen PC-Programmen geladen werden, aber dafür unterstützen die ST-Textverarbeitungen das Format. In That's Write kann bspw. problemlos eine 1st Word-Datei importiert und dann im RTF-Format abgespeichert werden.

Wer kein Textverarbeitungsprogramm, sondern nur die Textdateien hat, kann Konvertiertools benutzen. wpls2rtf ist ein kleines Open Source-Programm, das auf ST, DOS, Mac oder UNIX 1st Word Plus-Dateien in das RTF-Format umwandelt. Konvertiert werden alle Dateien bis einschließlich der Version 3.2. Version 4 und 5 von 1st Word sind eigentlich nur ein Marketingtrick: sie sind identisch mit That's Write Junior. Aber auch für diese Klientel gibt es die passende Umwandlungsmöglichkeit: twp22 konvertiert Dateien von That's Write sowie Wordplus 4 nach WordPerfect 5. WordPerfect-Dateien können auch heute noch im PC-Bereich gelesen werden.

Es gibt aber nicht für alle Formate Konverter. Cypress-Dateien müssen z.B. mit Cypress selbst konvertiert werden.

Grafik. Im Grafik-Bereich ist die Situation erfreulicher. Zwar gibt es auch hier Atari-Spezialformate wie Neo, Degas, Spectrum 512, STAD und (X)IMG, aber alle lassen sich mit GEM-View oder Smurf konvertieren. Das ideale Zielformat ist dabei GIF oder PNG. Es gibt zwar auch hier ein paar Exoten, aber deren Formate sind kaum verbreitet. Das (X)IMG-Format wird erfreulicherweise auf PC und Macintosh von einigen Grafikprogrammen gelesen.

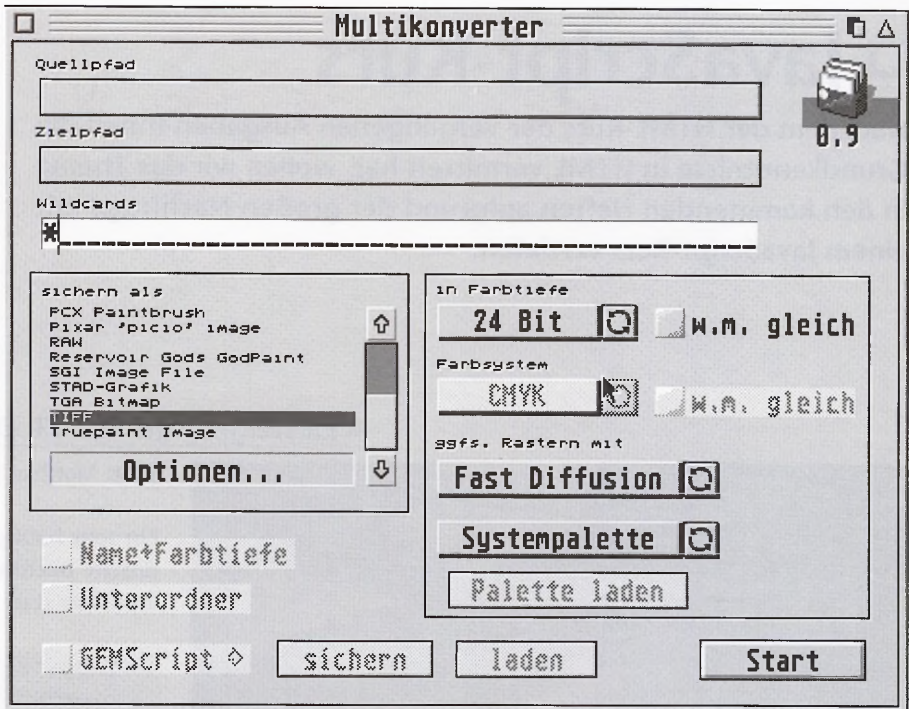
Die PC-Seite. Jeder Atari-Besitzer wird wissen, dass es ein paar PC-Formate gibt, die auf dem Atari nicht bzw. nur eingeschränkt darstellbar sind. Beginnen wir mit dem HTML-Format. HTML >>

>> kann mittlerweile von jeder PC-Textverarbeitung abgespeichert werden. Damit sollte das Ergebnis auch auf dem Atari darstellbar sein. Einziges Hindernis ist der stellenweise sehr schlechte HTML-Code. Windows-Textverarbeitungen sind darauf optimiert, dass die HTML-Datei optimal mit dem Internet Explorer angezeigt werden kann. Dafür wird die Datei mit sinnlosen Tabellen und Formatanweisungen vollgestopft. Nicht umsonst besitzt das Atari-Programm Tidy eine Funktion „Clean up Word HTML“. Andere Programme sind nicht unbedingt besser: So schreibt die durchaus als professionell zu bezeichnende OCR-Software Omnipage pro 11 HTML-Tags wie <UP> oder <LEFT> in die HTML-Datei – Tags, die kein HTML-Browser kennt... Die Toleranz gegenüber fehlerhaftem HTML ist bei den Atari-Browsern etwas niedriger als bei ihren PC-„Kollegen“.

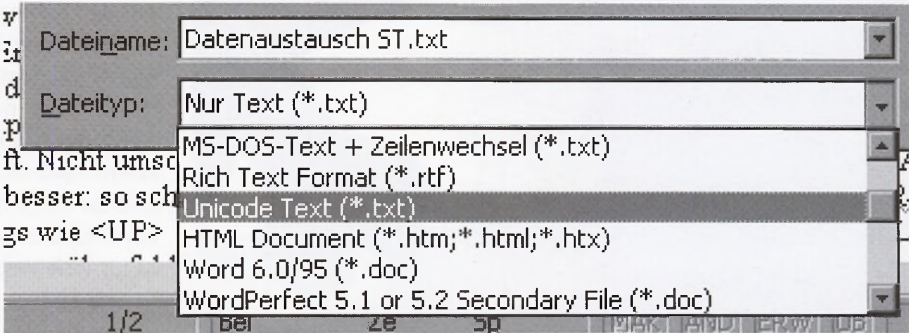
Ein weiterer plattformübergreifender Standard ist PDF. Auch wenn man meinen müsste, dass Adobe die Zügel etwas fester in den Händen hält und Wildwuchs ausgeschlossen werden könnte, so scheint dies nicht der Fall zu sein. Längst ist der Distiller nicht das einzige Programm, dass PDF-Dateien erzeugen kann. Der hohe Preis des Distillers führte zu einer Vielzahl von Shareware-Alternativen. Ghostscript auf dem Atari einmal beiseite gelassen, kommt Porthos derzeit mit einem Großteil der PDFs zurecht. PDF-Dateien, die in der Anzeige Probleme bereiten, sollten an den Porthos-Autor geschickt werden (natürlich erst nach Rücksprache).

Eines der populärsten Textverarbeitungsformate ist natürlich Word (.DOC). Zu jeder neuen Word-Version führte Microsoft auch eine neue Version des Dateiformats ein, die natürlich untereinander nicht kompatibel sind. Dies macht den Prozentsatz alternativer Office-Pakete sehr viel Arbeit, da Microsoft sein Format nicht in dem gleichen Maße dokumentiert wie dies z.B. Adobe tut.

Um Word-Dateien auf dem Atari anzuzeigen, führt kein Weg an papyrus vorbei. Der Word-Import ist jedoch nicht fest in papyrus eingebaut, sondern wird über ein kleines Programm namens doc2rtf bewerkstelligt. doc2rtf kann Word-Dateien der Formate 2, 6, 7 (Word 95) und 8 (Word 97) importieren. Word



☐ Für exotische Grafikformate gibt es leistungsfähige Konverter wie z.B. Smurf.



☐ So sieht es aus: Auswahl eines anderen Dateityps in MS-Word.

2000 fehlt bisher. Wird die Datei von einem reinen Windows-Benutzer zur Verfügung gestellt, muss ihm erklärt werden, dass die Datei im Rich-Text- oder Word 6.0-/95-Format abgespeichert werden sollte. Das geht eigentlich ganz einfach über „Datei speichern“ und die Auswahl des Dateityps, aber viele Windows-Benutzer sind es nicht gewohnt, Dateien in anderen Formaten abzuspeichern.

Ähnlich sieht die Situation bei Excel aus: Ältere Versionen (2, 3) werden problemlos angezeigt, bei Excel 2000 versagt aber auch hier die Software.

Nochmals Grafik. Die Grafikformate entsprechen in der PC-Welt ziemlich den Standard. Eine Ausnahme, die den ST vor Schwierigkeiten stellt, gibt es dennoch: PSD von Adobes Photoshop. Bevor nicht Gimp von Linux auf den Atari por-

tiert wird, gibt es keine Möglichkeit, PSD-Dateien direkt einzulesen bzw. zu bearbeiten.

Gut sieht es auf dem ST in Sachen Video-Formate aus – vorausgesetzt, ein schneller Rechner ist vorhanden. Einige Formate werden jedoch, bedingt durch Lizenzgebühren, nie den Weg auf die Atari-Plattform finden. Da hilft nur, die Daten vorher auf dem PC in ein schnelles Format zu wandeln (z.B. AVI). Geeignete Freeware gibt es wie Sand am Meer. ☐



☐ 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] multmania.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 13: Dynamische Buttons

Text: Matthias Jaap

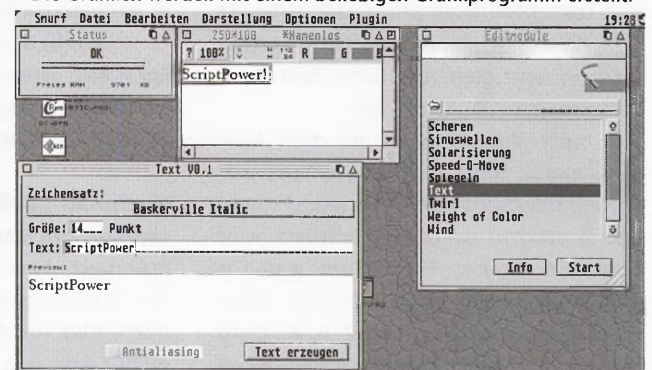
Ein sehr häufiges Einsatzgebiet von JavaScript sind dynamische Buttons. Aus optischen Gründen verwenden viele Websites statt der üblichen Textlinks Links in der Form

```
<a href="weiter.html"></a>
```

Auf den Rahmen, der gezeichnet wird, wenn „border“ nicht auf Null gesetzt wird, wird aus ästhetischen Gründen fast immer verzichtet. Der Nachteil dieses Buttons ist nun, dass der Benutzer nur eine geringe optische Rückmeldung erhält, wenn der Mauszeiger sich über dem Verweis befindet. Bei einem Textlink ändert sich in der Regel die Farbe des Textes und die Form des Mauszeigers. Ersteres fällt bei einem grafischen Link ohne Rand weg. Zweiter Gesichtspunkt – und der ist für viele Webseiten sicherlich wichtiger – ist ein optischer: Es sind einfach vielfältigere optische Gestaltungsmöglichkeiten vorhanden. Dank JavaScript lassen sich Grafiken beim Überfahren austauschen – und das klappt auch mit Netscape 3.0 und Light of Adamas. Im WWW wird dieser Effekt häufig als „Rollover“ oder „Mouseover“ bezeichnet.

Erhöhter Speicherbedarf. Da für jeden Button zwei Zustände vorhanden sein sollen, werden auch zwei Grafiken benötigt. Dies erhöht natürlich das Volumen der Seite, da für jede kleine Grafik eine Serververbindung aufgebaut werden muss. Auch aus Gründen der Übersichtlichkeit sollte die Anzahl >>

☐ Die Grafiken werden mit einem beliebigen Grafikprogramm erstellt.



>> der Navigationspunkte so klein wie möglich gehalten werden – fünf Rubriken reichen oftmals völlig aus.

Es sei übrigens erwähnt, dass der Internet Explorer auch mit einer Grafik einige Effekte erzeugen kann. Microsofts Browser hat einige Filter (Invertieren, Wellen etc.) eingebaut, die auf Grafiken angewendet werden können. Diese Filter haben sich jedoch nicht durchgesetzt.

Größen. Bloß weil sich eine Grafik gegen eine andere austauschen lässt, heißt das noch lange nicht, dass damit gleich eine dynamische Seite geschaffen wäre. Die beiden Grafiken, die zusammen den Rollover-Effekt ergeben sollen, müssen die gleiche Größe haben. Zwar stört es den Browser auch nicht, wenn ihre Größe voneinander abweicht, aber dann bringt der Browser selbst sie auf eine einheitliche Größe, was zu unansehnlichen Verzerrungen führt.

Grafiken erstellen. Um die Grafiken zu erstellen, kann jedes Grafikprogramm benutzt werden. Am bequemsten ist natürlich eines, das auch gleich das GIF- oder JPEG-Format exportieren kann. Das vorliegende Beispiel wurde mit Smurf erstellt. Hier wurde zuerst ein 250 * 100 Pixel großes Bild geöffnet und mit dem Text-Modul der Schriftzug „ScriptPower“ gesetzt. Das erste Bild ist damit fertig und stellt den nicht aktivierten Zustand dar.

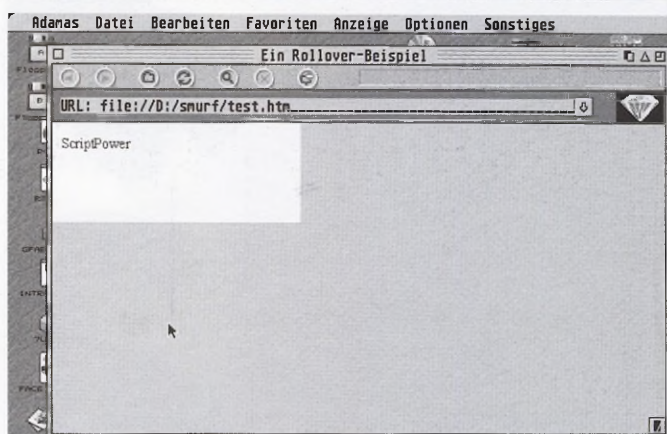
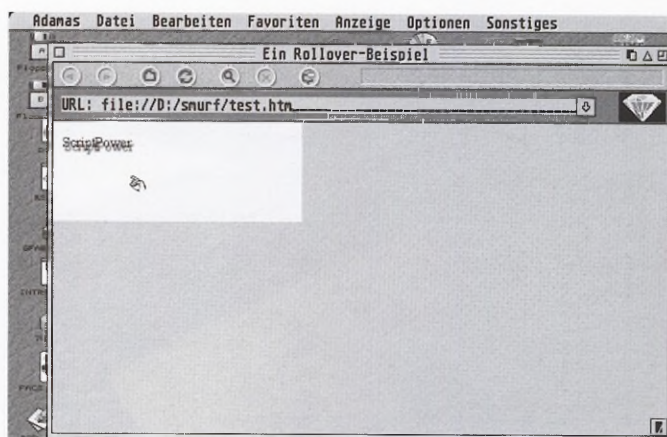
Der aktive Zustand ist das Bild, das erscheint, wenn sich der Mauszeiger über dem Verweis befindet. Es macht Sinn, das die beiden Bilder sich ähneln, um den Seitenbesucher nicht unnötig zu verwirren. In diesem Fall wurde einfach ein Drop Shadow-Effekt hinzugefügt. Auch dieses Bild wird im GIF-Format abgespeichert.

Programmierarbeit. Da nun zwei Bilder vorliegen, kann ein erster einfacher Rollover-Effekt programmiert werden. Damit der Rollover-Effekt auch flüssig wird, werden die beteiligten Grafiken vorgeladen (preloading). Es müssen sowohl die „aktive“ als auch die „nicht aktive“ Grafik vorgeladen werden. Für das vorladen wird das image-Objekt benötigt:

```
<html>
<head>
  <title>Ein Rollover-Beispiel</title>
  <script type="text/javascript">
  <!--
    aktiv1 = new Image();
    aktiv1.src = "aktiv1.gif";
    aktiv2 = new Image();
    aktiv2.src = "aktiv2.gif";
```

Mit „new Image()“ wird eine neue Objektinstanz erzeugt. Diese Objektinstanz hat alle Eigenschaften eines „normalen“ Bildes. Da JavaScript nicht wissen kann, welche Grafik das Objekt verwenden soll, wird in der nächsten Zeile die Quelle bestimmt. Für die grundlegende Definition eines Rollover-Effektes werden immer vier Zeilen benötigt.

Als nächstes notieren wir die Funktion, die für den Austausch verantwortlich ist:

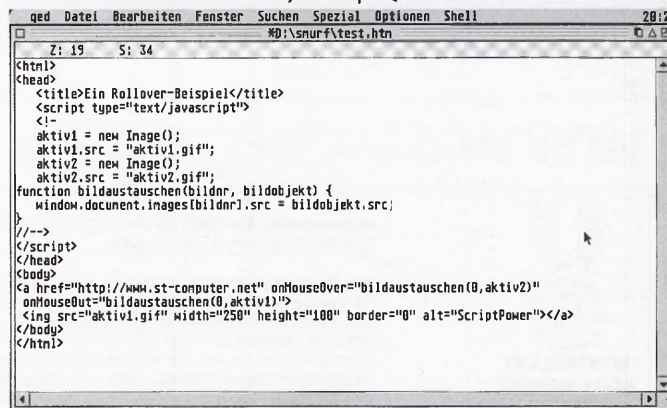


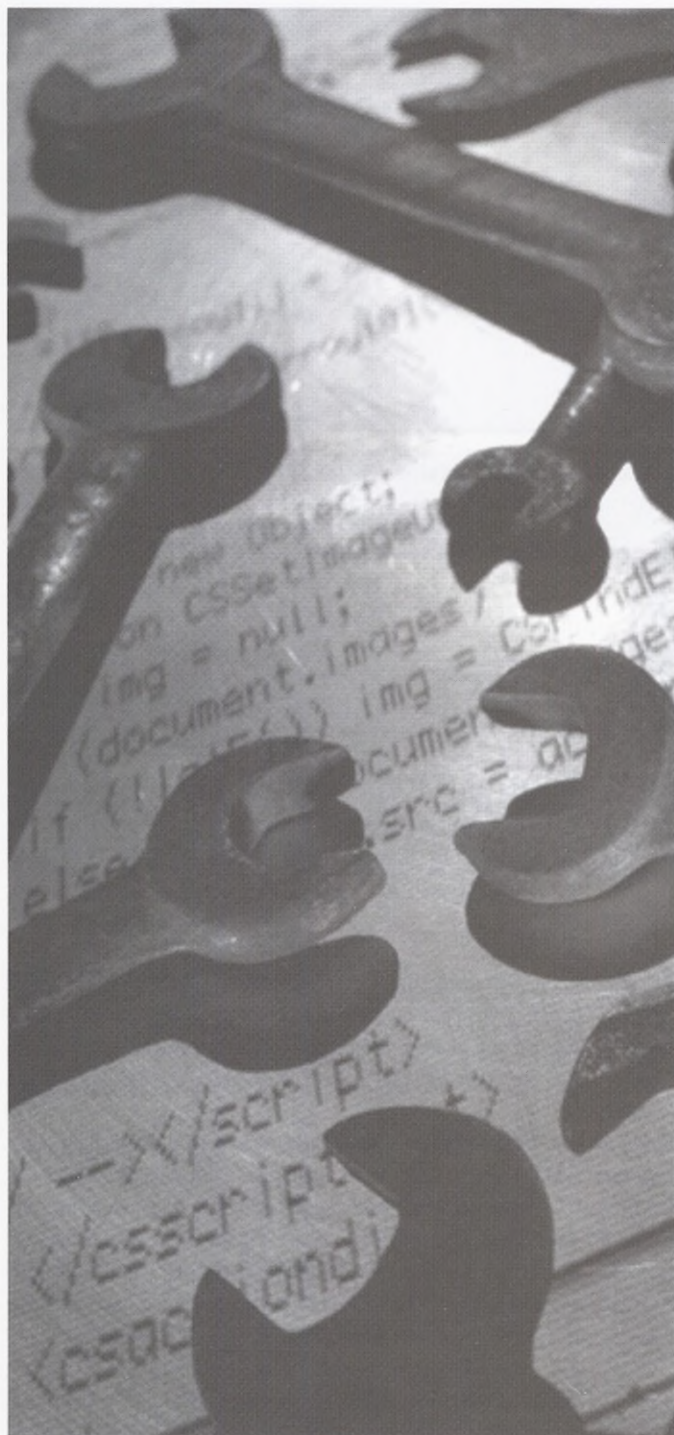
☐ Oben die aktive (Mouseover), unten die inaktive Grafik.

```
function bildaustauschen(bildnr, bildobjekt) {
  window.document.images[bildnr].src =
    bildobjekt.src;
}
```

Jedes Grafik, die im HTML-Quellcode mit dem -Tag referenziert wird, trägt intern eine Nummer. Diese wird mit Null beginnend vergeben und richtet sich einfach nach der Reihenfolge im Quelltext. Jede referenzierte Grafik kann auch ausgetauscht werden. Das kann gerade am Anfang oder bei Seitenänderungen zu ungewollten Effekten führen, wenn die falsche Bildnummer angesprochen wird. Wenn so viele Grafiken >>

☐ Der HTML- und JavaScript-Quelltext nochmals im Überblick.





>> vorhanden sind, dass keine Übersicht mehr herrscht, kann über die Info-Funktion von Netscape oder die HTML-Info von HTML-Help eine genaue Auflistung aller Grafiken angezeigt werden.

Beim genaueren Blick auf die Zeile in der Funktion wird auch klar, weshalb sowohl die aktive als auch nicht aktive Grafik vorgeladen werden muss – die nicht aktive Grafik, die üblicherweise schon im -Tag referenziert ist, würde sonst nach dem ersten Überfahren mit der Maus verloren gehen, da mit der Anweisung der Inhalt des „src“-Attributs ausgetauscht wird. Wir schließen den JavaScript-Teil damit ab:

```
//->
</script>
```

Jetzt folgt der HTML-Code. Da dies nur ein rudimentäres Beispiel sein soll, hält sich dieser vom Umfang her in Grenzen:

```
</head>
<body>
<a href="http://www.st-computer.net"
onMouseOver="bildaustauschen(0,aktiv2)"
onMouseOut="bildaustauschen(0,aktiv1)">
</a>
</body>
</html>
```

„onMouseOver“ (beim Hinüberfahren mit der Maus) ist ein sogenannter Event-Handler. Innerhalb des Event-Handlers wird die JavaScript-Funktion zum Austauschen des Bildes aufgerufen.

Das Pendant zu „onMouseOver“ ist „onMouseOut“. Es würde nicht sehr professionell aussehen, wenn das aktive Bild nach dem Weiterbewegen des Mauszeigers einfach stehenbleiben würde. Der erste Parameter von „bildaustauschen“ ist die Bildnummer. Würde sich vor dem -Tag ein weiteres Bild befinden...

```


```

...müsste die Bildnummer „1“ lauten. Gerade die sogenannten „Dummy-Bilder“ werden gerne beim Zählen vergessen. Der Browser zählt jedoch auch diese mit. ☐

Anzeige

www.st-computer.net

 MYATARNET 2002 AWARD WINNER	st-computer 05-2002 im Druck (19.05.2002 - 17:45 Uhr) Quelle: Redaktion st-computer Die Ausgabe 05-2002 der st-computer ist seit Ende vergangener Woche (Woche 20) im Druck. Wir hoffen, das das Magazin in dieser Woche (Woche 21) in den Versand können. Topthema wird die Vorstellung des xTOS-Teams. Wort und Bild sowie ein achtsseitiges Interview mit dem ne Teamleiter Oliver Kotschi sein, der über den Entwicklungss des ColdFire-Projekts ausführlich informiert und keine Frag offen lässt
---	--

Sie möchten die Qualität der st-computer nicht nur monatlich, sondern täglich erleben? Dann sollten Sie regelmäßig unsere Webseite besuchen. Ein engagiertes Team stößt täglich für Sie durch's Netz, um das Neueste rund um den Atari für Sie zusammenzutragen. Bleiben Sie also täglich mit uns auf dem Laufenden.

☐ 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.



☐ Vorbereitungen

Text: Matthias Jaap

Diesmal geht es im Ataquarium weniger um Programmcode als um Perspektiven. Dies sind nicht etwa Anzeichen dafür, dass dem Artikel-Autor der Vorrat an Tiefkühl-Pizza und Cola-Flaschen ausgehen würde, sondern für zwei andere Projekte, die dazwischen gekommen sind. Als erstes wäre da ein Update der SDK-CD [1] zu nennen, denn in den letzten sechs Monaten hat sich so einiges angesammelt. Zweitens erhielt ich auf dem xTOS-Treffen in Dresden eine CD-ROM – nichts spektakuläres an sich, aber der Inhalt ist für Entwickler sehr interessant: viele Entwickler-Artikel aus dem ST-Magazin, ATARImagazin, PD-Journal, ST-Praxis und TOS. Auch aus heutiger Sicht sind einige dieser Artikel noch interessant und werden nach und nach im stc-Archiv veröffentlicht.

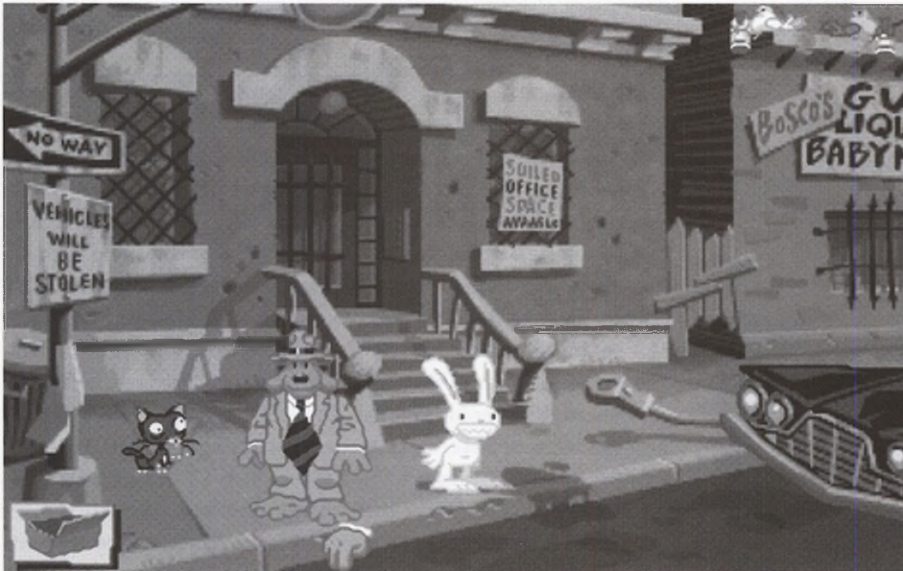
HighWire. Ein Thema, das immer wieder einmal hier im Ataquarium aufgegriffen wurde, ist HighWire [2]. Auch wenn es nicht sicher ist, ob aus der Anwendung jemals der erhoffte CAB-Killer oder Adamas-Liquidator wird, bietet ein Open Source-Browser, der speziell für die Atari-Plattform geschrieben wurde, doch neue Möglichkeiten in der Programmierung von Anwendungen.

Ein kurzer Blick in die PC-Welt sei hier gestattet, und sicherlich wird jedem Anwender Mozilla ein Begriff sein. Üblicherweise als WWW-Browser bezeichnet, ist Mozilla doch viel mehr: eine Grundlage zur Entwicklung von Anwendungen. Diese Anwendungen nutzen die Ressourcen von Mozilla und sind damit nicht nur voll Internet-fähig, sondern auch plattformunabhängig. Neben den üblichen Anwendungen wie Kalender und Taschenrechner gibt es bereits IRC und einige Spiele. Das ganze wird möglich durch die Unterstützung der neuesten Web-Standards.

Zurück zum Atari: es wäre sicherlich etwas vermessen zu glauben, in dem nächsten Jahr käme Mozilla für den Atari auf den Markt. Selbst wenn dem so wäre, ist Mozilla doch eine ziemlich große Grundlage für Anwendungen – und wer möchte schon für einen Kalender eine mehrere Megabytes große Software starten? Ein weiterer Nachteil der Browser aus der UNIX-Welt ist, dass sie entweder GnuC zum Kompilieren brauchen oder den X11-Server benötigen.

In der derzeitigen Form wird HighWire immer darauf angepasst, mit GnuC, PureC und Lattice C kompilierbar zu sein. Es ist geplant, aus dem „reinen“ HighWire – also der Version ohne Menüleiste – eine Library zu machen. Eine genaue Konzeption steht allerdings noch aus, sodass zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht sicher ist, ob man HighWire auch noch von anderen Sprachen als nur von C nutzen wird.

Als kleines Eigentor erwies sich die im Ataquarium 01-2002 gegebene Einführung in den Quelltext. Mittlerweile rühren schon mindestens fünf Köche am Source von HighWire herum, sodass Prozeduren gestrichen, verschoben oder ersetzt wurden. Glücklicherweise ist alles noch relativ kompakt geblieben. >>

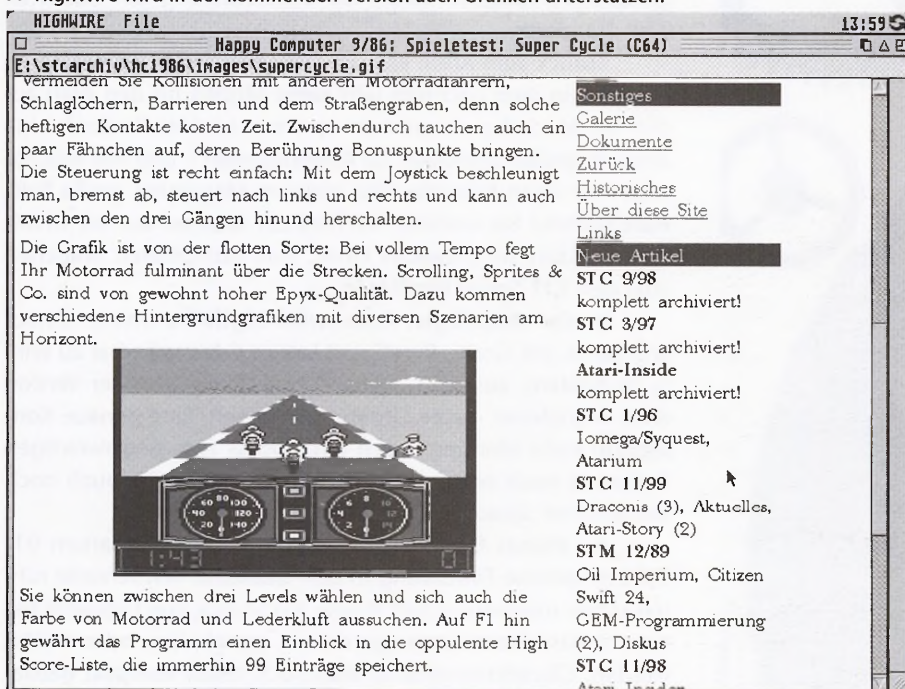


>> Guillaume Deflache arbeitet an Scumm [3]. Scumm bringt alte Lucasfilm-Adventures auf den ST.

>> **HighWire goes Graphic.** Eine der größten (sichtbaren) Neuerungen der nächsten Versionen dürfte die Grafik-Unterstützung sein. Zwar ist dies an sich nichts Aufregendes – CAB und Adamas können dies schon seit Jahren –, aber für den ST-Programmierer ergibt sich daraus die interessante Möglichkeit, seine Programme mit GIF-, PNG- und JPEG-Unterstützung auszunutzen. Entsprechende Freeware-Libraries gibt es zwar schon seit längerem, aber irgendwie war den Programmierern im Freeware-Atari-

Bereich wohl der Aufwand zu groß, diese an den ST anzupassen. Neben den „geliebten“ Oldie-Formaten wie Degas hat daher einzig das (X)IMG-Format breite Unterstützung widerfahren. Im Sourcecode vom grafikfähigen HighWire könnten sich nun Programmierer bedienen. Da die drei Grafikformate höher komprimiert sind als XIMG, werden auch höhere Anforderungen an die Hardware gestellt. Dafür entfällt die Konvertierung, wenn z.B. schnell einmal ein Effekt mit Photoshop hinzugefügt werden muss.

>> HighWire wird in der kommenden Version auch Grafiken unterstützen.



Einen Screenshot von einer HighWire-Testversion sehen sie im Bild unten. Deutlich zu sehen ist auch, dass sich die Darstellung von Tabellen stark verbessert hat.

Anwendungsgebiete. Mozilla kennt eine ganze Reihe von Web-Sprachen, die das Programmieren von Anwendungen ermöglichen. JavaScript ist davon sicherlich die bekannteste. Da HighWire (noch) keine dieser Sprachen beherrscht, müssen die gewünschten Funktionen direkt in C programmiert werden. Um das ganze plastischer zu gestalten, sollen hier zwei Beispiele vorgestellt werden: ein Kalender und ein Quiz-Spiel.

Der Kalender. Für die Darstellung eines Kalenders werden eine oder mehrere Tabellen benötigt, die dynamisch je nach Monat erzeugt werden müssen. Da HighWire kein JavaScript beherrscht, muss die Berechnung des Kalenders sowie die interne Generierung einer HTML-Seite in C erfolgen. Als kleiner Gag könnten noch Kalendermotive eingebaut werden.

Um weiterzublättern können normale HTML-Links verwendet werden. Das Kalenderprogramm müsste nun in der Routine eingreifen, die für das Auswerten von Links verantwortlich ist. Je nach dem wie das Verweisziel lautet, wird ein anderer Monat intern generiert und im Browserfenster dargestellt.

Ein Kalender kann natürlich auch von einer Internet-Anbindung profitieren: wird z.B. im Kalender ein Termin eingetragen, könnte dieser auf die dazu passende Webseite verweisen.

Das Quiz-Spiel. Ebenfalls mit simplen Links könnte ein Quiz-Spiel gestaltet werden. Auf dem Atari gibt es zwar eine Menge Quiz-Spiele, aber die meisten von ihnen laufen nur in der hohen ST-Auflösung. Spiele für ST-Low sind schon seltener und alles, was bunt und hoch auflösend ist, stellt schon fast eine Kuriosität dar. Als einziges Beispiel fällt dem Verfasser dieser Zeilen nur das „Dr. Who Quiz“ ein, das auch ein gutes Beispiel ist, zu welcher verzweifelten Maßnahmen ein Programmierer greift, weil keine vernünftigen Farbgrafikroutinen verfügbar sind: alle Bilder sind in der Resource >>

>> gelagert und blähen diese so auf stolze 510 KBytes auf. Die Windows-Version benutzt hingegen JPEGs, die nachgeladen werden – dank der JPEG-Library für Delphi.

Die Aufgaben des Quiz-Spiels sind im Prinzip genau die gleichen wie die des Kalenders:

- ausgewählten Link abfangen,
- prüfen, ob dahinter die richtige Antwort steckt,
- die Info-Zeile des Fensters mit dem Punktestand aktualisieren,
- Zufallsgenerator anwerfen und neue Frage auswählen,
- entsprechenden HTML-Code generieren und an Highwire übergeben.

Der Clou ist, dass durch die Verwendung von GIFs (JPEG- und PNG-Unterstützung waren bei Drucklegung noch nicht eingebaut) schönere Quiz-Spiele möglich sind. Da Highwire das Dithering übernimmt, muss das Bild vorher noch nicht einmal heruntergerechnet werden.

Ein Quiz-Spiel mit Internet-Anbindung könnte hohe Punktzahlen an eine Web-Seite übermitteln. Damit könnten Highscore-Tabellen erstellt werden. Komplizierter, aber möglich, wäre ein Netzwerk-Spiel.

Hindernisse. Natürlich gibt es bei anderen Projekten eine Reihe von Hindernissen. So ist Bewegung im Browser-Fenster nur schwer möglich, aber selbst ein relativ einfaches Spiel wie „Sokoban“ würde einigen Programmieraufwand erfordern. Bis zu einer Version, die dynamische Po-



>> Für alte Ultima-Fans interessant ist Exult [4], ein Remake der Ultima 7-Engine in SDL.

sitionierung ermöglicht, wird wohl noch etwas Zeit vergehen.

Einige Spiele könnten auch andere Tag-Attribute oder sogar Spezial-Tags benötigen. Dies ist aber kein allzu großes Problem.

SDL-Nachtrag. Zu der früheren Meldung über die Portierung der Media-Library SDL gibt es eine kleine Korrektur. So funktioniert die Sound-Ausgabe nicht korrekt. Die Abhilfe ist, alle Sound-Befehle vorerst auszukommentieren.

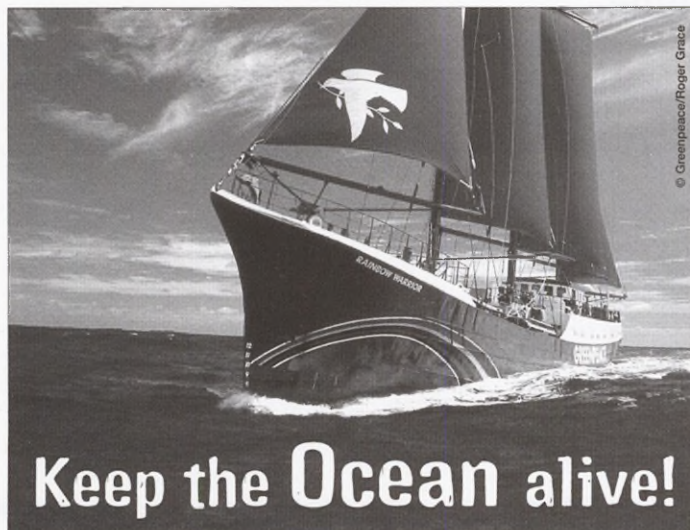
Erste Portierungsversuche abseits der bekannten Ego-Shooter gibt es ebenfalls zu vermelden: Guillaume Deflache arbeitet an Scumm [3]. Scumm bringt alte Lucasfilm-Adventures auf den ST. Der Clou dabei: Nicht nur Klassiker wie

Maniac Mansion oder Zak McKracken sind spielbar, auch Sam & Max, Day of the Tentacle, Indy 4 und Simon The Sorcerer sind möglich – also Adventures, die nie für den ST veröffentlicht wurden.

Das Nachprogrammieren von Game-Engines scheint in letzter Zeit Groß in Mode zu kommen – kein Wunder, merken doch selbst Windows 98-Besitzer, dass ihr DOS-Spiel in dem eingebauten DOS kein vollwertiges MS-DOS sieht und verzweifelt nach skurrilen Memory-Managern schreit. Für alte Ultima-Fans interessant ist Exult [4], ein Remake der Ultima 7-Engine in SDL. □

- [1] mypenguin.de/shop/
- [2] highwire.atari-users.net
- [3] scummvm.sourceforge.net
- [4] exult.sourceforge.net

Anzeige



GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

Fax: 040/30618-100
e-mail: mail@greenpeace.de
www.greenpeace.de
Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

01724

ACE MIDI 1.03

Software-Synthesizer lösen die gewohnten Keyboard-Burgen im Studio und auf der Bühne nach und nach ab. Mit ACE steht nun auch ein Soft-Synth für den Atari Falcon bereit.

Der Atari Falcon als Highend-Synthesizer

Text: Thomas Raukamp

Als der Atari Falcon 1992/1993 auf den Markt kam, erregte er sofort großes Aufsehen unter Musikern. Die hervorragenden MIDI-Möglichkeiten des ST wurden zum ersten Mal ergänzt durch Audio-Fähigkeiten, die ähnliche Produkte aus der PC-, Mac- und Amiga-Welt Anfang der 90er locker im Regen stehen ließ. Einzig die teure Workstation NeXT konnte damals ernsthaft mit Ataris Wundervogel mithalten. Das Zauberwort war der integrierte DSP, der noch nie in einem Homecomputer verbaut wurde.

Und so dauerte es nicht sonderlich lange, bis sich auch die renommierten Musiksoftware-Entwicklungsunternehmen auf den Falcon stürzten. Erstes professionelles Ergebnis war Cubase Audio, der Nachfolger des erfolgreichen Cubase für den ST. Cubase Audio ergänzte den erprobten Sequencer um Audio-Fähigkeiten und machte somit Harddisc-Recording erstmals zum Preis von weit unter DEM 10.000.– möglich. Es folgten einige weitere HD-Recording-Lösungen und Sample-Bearbeitungen.

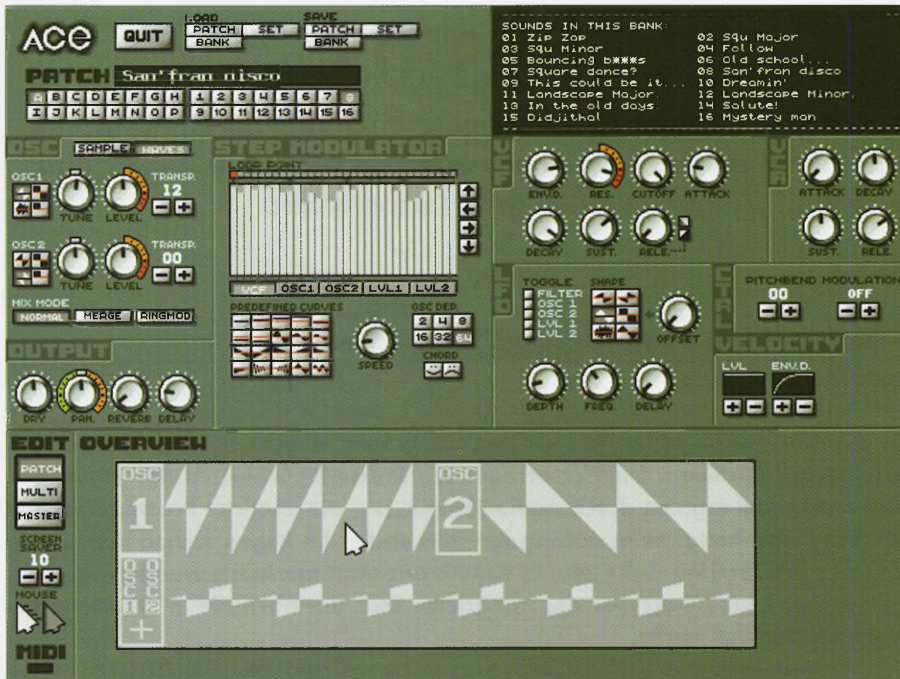
Lange Zeit vernachlässigt wurde dagegen die Möglichkeit, den Falcon auch als direkte Klangquelle einzusetzen. Zwar gab es verschiedene Ansätze für verschiedene komplexe Sample-Player, jedoch ähnelten diese in der Bedienung eher den aus der Demo-Szene bekannten Trackern, bei denen Noten Stück für Stück über Zahlenwerte eingegeben werden. Als Beispiel sei an dieser Stelle der Digital Tracker oder das hervorragende Digital Home Studio von SoftJee genannt.

Ab Ende der 90er waren die Audiomöglichkeiten anderer Systeme ebenfalls soweit fortgeschritten, dass der Computer von der Klangerzeugung und der Rechenleistung her problemlos selbst als multitimbrale Klangquelle eingesetzt werden konnte: Der Markt der Software-Synthesizer war geboren. Renommierter Musiker umgaben sich plötzlich im Studio nicht mehr mit Regalen voller Keyboards, sondern bastelten direkt am Bildschirm ihre Songs zusammen. Auch auf der Bühne wichen immer mehr Synthie-Burgen den handlichen Laptops. Musiker wie Moby verlassen mittlerweile kaum noch die eigenen vier Wände und konstruieren ihre Klänge und Songs Schicht für Schicht auf dem heimischen PC.

Das schwedische Programmiererteam new beat (Flex Trax, Willie's Adventures) wurde durch diese Bewegung dazu inspiriert, auch für den Atari Falcon einen Software-Synthesizer zu entwickeln. Die Vorteile zum Einsatz des Falcon zu diesem Zweck liegen schließlich auf der Hand: Durch das handliche Tastatur-Gehäuse ist der Falcon fast ebenso leicht zu transportieren wie ein Laptop, was den Atari immer schon für den Live-Einsatz prädestiniert hat. Hinzu kommen die integrierten MIDI-Schnittstellen des Atari, die auch der Falcon aufweisen kann. Prunkstück des Rechners ist jedoch die interne Audio-Logik, die volle CD-Qualität und durch den integrierten DSP unzählige Klangmanipulationen in Echtzeit ermöglicht.

Das Ergebnis der fast zweijährigen Entwicklungsarbeit ist der Software-Synthesizer ACE MIDI, der ab sofort direkt bei den Entwicklern bezogen werden kann und sich anschickt, den Falcon in einen kompletten Synthesizer zu verwandeln.

Systemvoraussetzungen. ACE MIDI setzt wie erwähnt einen Falcon voraus. Ob dieser direkt von Atari oder von C-Lab stammt, ist dabei völlig egal. Grundvoraussetzung sind 4 MBytes RAM, je mehr Speicher zur Verfügung steht, umso größer können >>



Im Patch-Editor von ACE MIDI werden die Wellenformen der Oszillatoren angezeigt. So hat der Anwender jederzeit eine optische Kontrolle über seine Arbeit.

>> selbstverständlich die eingesetzten Samples sein. ACE kann sowohl mit einem VGA- als auch mit einem RGB-Monitor betrieben werden. Ein Standard-Falcon mit 16 MHz reicht völlig aus, ACE verweigert jedoch auch nicht den Betrieb mit verschiedenen Beschleunigern.

Wir testeten ACE auf einem Atari Falcon 030 mit Skunk-Beschleuniger (32 MHz). Als Betriebssystem setzten wir TOS 4.04 ein. Da ACE sowieso keine GEM-Oberfläche bietet und somit kein Multitasking unterstützt, machen Versuche, das Programm auch unter Betriebssystemen wie MagiC oder MiNT zum Laufen zu bekommen, nicht viel Sinn.

Bezug. ACE steht im Internet als spielbare Demoversion bereit. In dieser sind die Routinen zum Speichern gesperrt, die Ausgabe erfolgt lediglich mit 30 kHz, im MIDI-Setup ist nur ein Kanal abspielbar und die Polyphonie liegt lediglich bei 2 aus 16 möglichen Stimmen. Nach der Bezahlung (Paypal, Scheck, Bargeld) bekommt der Anwender einen Freischalt-Code per E-Mail gesandt. Außerdem wird zeitgleich ein Paket an den Käufer abgeschickt, das aus den folgenden Elementen besteht:

- Diskette mit ACE MIDI

- CD-ROM mit ACE MIDI und Zusatzdaten wie Sounds, Demo-Stücken etc.
- gedrucktes Handbuch in englischer Sprache
- Lizenz-Schlüssel

Der Demoversion liegen bereits sechs komplette Soundbanken bei, die eine eindrucksvolle Übersicht über die Möglichkeiten und den Klang des Programms geben. Wollen Sie sich erst einmal rein akustisch von ACE überzeugen, finden Sie auf der Webseite der Entwickler einige Demo-Stücke.

Installation. Die Installation ist denkbar einfach. ACE kann ganz nach traditioneller Atari-Manier an einem beliebigen Platz auf der Festplatte installiert werden. Zwar ist das Programm theoretisch auch mit der Tastatur des Falcon spielbar, aber kaum ein ernsthafter Anwender wird wohl auf eine externe MIDI-Tastatur verzichten wollen. Nach dem Anschluss des Falcon an einen Synthesizer oder ein Keyboard ist das System einsatzbereit, sofern der Kanal zum Senden von MIDI-Daten auf dem externen MIDI-Keyboard nicht verdreht wurde.

Oberfläche. Nach dem ersten Programmstart gilt es erst einmal, sich auf der Oberfläche zurechtzufinden, schließ-

lich weist ACE wie erwähnt kein GEM-Interface auf. Vielmehr wurde das Aussehen der Oberfläche an die typischen Bedienungselemente eines analogen Hardware-Synthesizers angepasst. Sofort fallen Knöpfe und Drehpotis ins Auge, die wie beim „echten“ Synthesizer zur Veränderung verschiedenster Parameter bereitstehen. Trotzdem wirkt die Oberfläche keinesfalls verwirrend oder gar unaufgeräumt, und wer schon einmal mit einem analogen Synthesizer herumgespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden.

Das obere Drittel des sehr gut aufgeteilten Bildschirm nimmt die Patch-Verwaltung ein. Als Patch wird bei der Kangerzeugung grundsätzlich eine Klangfarbe bezeichnet – immerhin setzt sich jeder Sound aus mehreren Elementen zusammen und stellt somit streng genommen ein Patchwork aus Sounds dar. Unter den Buchstaben A bis P können 16 Sound-Bänke zusammengestellt werden, die wiederum je 16 Patches enthalten können. Somit stehen jederzeit 256 Klangfarben zum schnellen Abruf bereit, wobei es völlig unerheblich ist, ob es sich dabei um synthetisch erzeugte Klänge oder Samples handelt. Der Anwender navigiert zwischen den Soundbanken, indem er mit der Maus die virtuellen Knöpfe (A bis P und 1 bis 16) aufruft. In einer Übersicht neben diesen Bedienungsknöpfen wird jeweils der Inhalt der aufgerufenen Sound-Bank angezeigt. Eine weitere Knopfleiste dient zum Aufruf der Dateioperationen und lässt das Laden und Speichern von Bänken, Patches und Bank-Zusammenstellungen (Sets) zu.

Unter den grundlegenden Sound-Speichern befindet sich die Oberfläche zur Veränderung von Klängen. Wie erwähnt werden Sound-Manipulationen mittels virtueller Drehpotis vorgenommen, sodass die Arbeit mit ACE besonders für erfahrene Elektronik-Musiker möglichst intuitiv erfassbar ist. Aber auch Anfänger sollten mit der Oberfläche ihre Freude haben, immerhin bleiben alle Standardeinstellungen bei einem Software-Synthesizer im Gegensatz zu seinem Hardware-Äquivalent jederzeit abrufbar, sodass der Benutzer nicht befürchten muss, aus Unwissenheit die Grundeinstellungen zu verdrehen, um sie >>

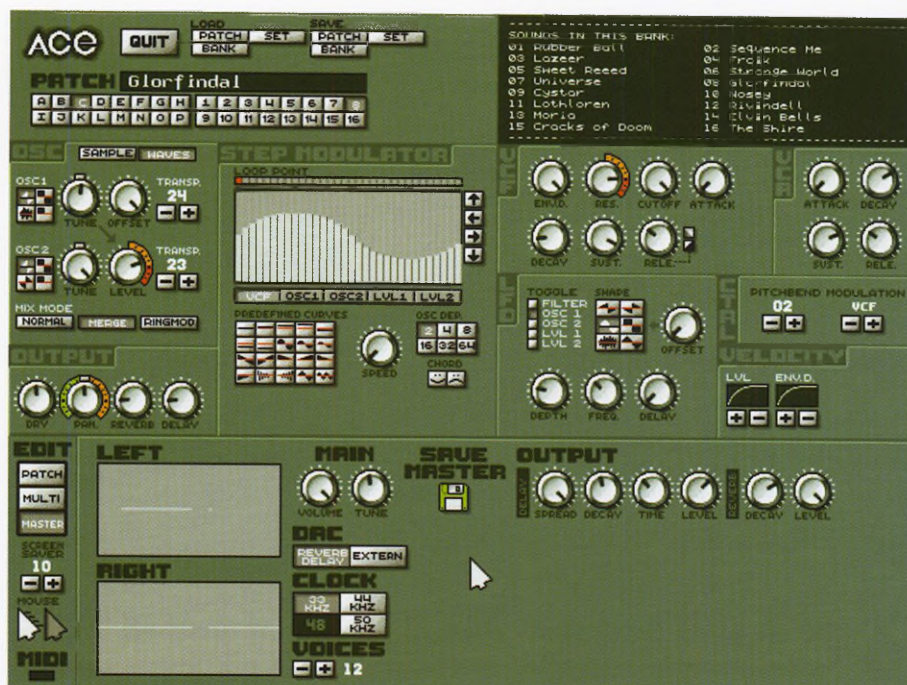
>> später mühsam wieder herstellen zu müssen.

Den verschiedenen Manipulationsmöglichkeiten sind auf der Oberfläche verschiedene Bereiche zugeordnet, die auf den ersten Blick erfassbar sind und zum Ausprobieren einladen. Verschiedene Manipulationen können außerdem im Step-Modulator vorgenommen werden, der eine grafische Darstellung von Wellenformen etwa in Bildschirmmitte bietet.

Im unteren Drittel des Bildschirms sind die Ausgaben für die verschiedenen Editier-Modi platziert, zu denen wir später noch kommen. Außerdem kann hier ein Mausbeschleuniger angeschaltet und ein Bildschirmschoner konfiguriert werden.

Erster Eindruck. Nachdem wir uns auf der Oberfläche einigermaßen zurechtgefunden haben, wird es Zeit, die Neugier zu befriedigen und die ersten Soundbänke in den Speicher zu laden, schließlich ist auch der beste Synthesizer nur soviel wert wie der Klang, den er produziert. Ich muss sagen, dass meine Erwartungen in dieser Hinsicht nicht sonderlich hoch waren, da ich bisher „echte“ Synthesizer vorgezogen hatte und nur ein recht verschwommenes Bild von den tatsächlichen Qualitäten des Falcon als Klangerzeuger hatte – Samplebearbeitung habe ich meist auf dem Macintosh erledigt und bei Hardware-Synthesizern neige ich dazu, dem Trugschluss zuzustimmen, dass sich die Qualität eines Synthesizers nach seinem Verkaufspreis richtet. Was sollte da ein gerade einmal EUR 79.– teures Programm auf einem 10 Jahre alten Rechner entgegenstellen können?

Nun, ich muss zugeben, dass mich gleich die erste Hörprobe von ACE nachhaltig eines Besseren belehrt hat. Der Klang ist fett und lässt keinerlei Zweifel an der Eignung des Raubvogels aufkommen. Ein Unterschied zu mehreren Tausend Euro teuren Hardware-Synthesizern aus dem Musikinstrumenten-Fachhandel ist nicht festzustellen. Ein Lob gilt hier natürlich in erster Linie den Entwicklern von new beat, die ihren Soft-Synthesizer schon in der Grundversion mit topaktuellen und anspruchsvollen Sounds bestückten. Ich konnte es praktisch gar nicht abwarten, jede der sechs mitgelie-



Der Master-Editor von ACE MIDI ermöglicht Grundeinstellungen wie Lautstärke-, Delay- und Reverbeinstellungen zu. Auch ein externer DAC kann genutzt werden.

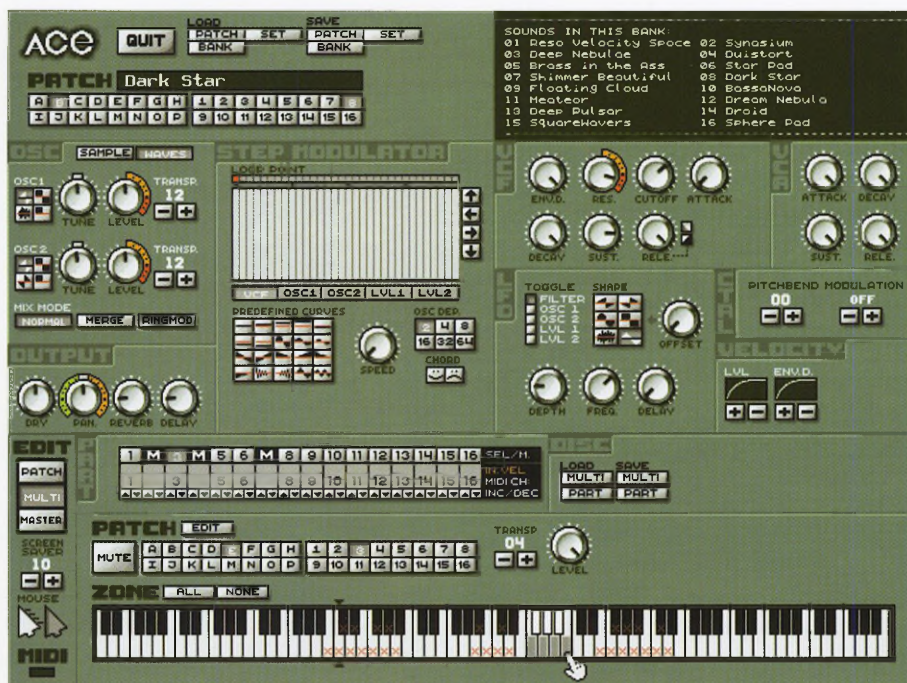
ferten Soundbänke auszuprobieren und wurde nicht enttäuscht. Viele der Klangfarben animierten mich dabei spontan zu neuen Musikstücken – eine Inspiration, die mich zumindest beim ersten Hören sonst nur bei Profi-Workstations wie dem Korg Triton überfiel. Erwarten Sie wunderbar fette und warme analoge Sounds und kristallklare digitale Klangbilder. Wenn Sie sich von der Qualität von ACE überzeugen möchten, probieren Sie einfach nacheinander die verschiedenen Bänke aus, um sich nachhaltig zu begeistern.

In der Auswahl der Standard-Bänke hat sich das Team von new beat klar an heute angesagte Stilrichtungen orientiert, und so dominieren Sounds aus dem Electro-, Breakbeat- und Technobereich. Aber auch wabernde Klänge, die man eher auf 70er-Jahre-Scheiben von Pionieren wie Jean Michel Jarre erwartet hätte, sind zu finden. Etwas dünn kommt einzig das Drumset daher. Hier wäre es vielleicht ratsamer gewesen, ein Standard-Setup eines Drumcomputers abzusampeln. Stattdessen wird ein typisches Dance-Setup, das nur entfernt an originale Instrumente erinnert und weit unter dem Klang z.B. einer EC-909 liegt, geboten. Zum Glück findet sich auf der Webseite der Entwickler ein besser für verschiedene Musikstile einsetzbares Set.

Master-Tuning. ACE bietet drei verschiedene Editoren an, deren Arbeitsbildschirm wie erwähnt im unteren Drittel der Oberfläche angezeigt werden. Nach dem Start befindet sich der Anwender im Master-Editingmodus. Hier werden Grundeinstellungen der Klangaussgabe, wie z.B. Lautstärke, die Anzahl der gleichzeitig verfügbaren Stimmen sowie das Tuning bestimmt. Die Sampling-Clock kann von 30 bis 50 kHz festgelegt werden, sodass hier alle Möglichkeiten der Falcon-Soundlogik nach oben hin genutzt werden. Auch Effekteinstellungen der globalen Ausgabe (Delay und Reverb) werden an dieser Stelle festgelegt, wobei ACE hier regen Gebrauch vom integrierten DSP des Falcon macht.

Der Anwender ist jedoch nicht nur auf sein Gehör angewiesen. ACE bietet auch eine Anzeige des Ausgangslevels, sodass auch eine optische Kontrolle vorliegt.

Patch-Editing. Eine der wichtigsten Funktionen eines Synthesizers ist natürlich die Erzeugung neuer Klänge bzw. die Veränderung und Editierung vorhandenen Sample-Materials. Beim Patch-Editor spielt ACE klar die Vorteile seiner äußerst gelungenen Oberfläche aus, denn der Anwender kann nach Herzenslust mit den dargestellten Potis und >>



Im Multi-Editor können allen 16 MIDI-Kanälen unabhängige Klänge zugewiesen werden. Außerdem können bis zu 120 Splitpunkte definiert werden.

>> Schieberegler spielen. Auch wenn er nicht genau weiß, was er tut, kann er trotzdem schnell beeindruckende Ergebnisse erzielen.

Ambitioniertere Anwender werden die Edit-Möglichkeiten recht schnell zu schätzen wissen. Im Synth-Mode stehen pro Stimme je zwei unabhängig voneinander arbeitende Oszillatoren zur Verfügung, die u.a. mit den Wellenformen Sägezahn, Square, Rechteck und Rauschen arbeiten.

Der zweite Oszillatoren-Modus bietet die Arbeit mit Samples. Diese unterstützen eine Auflösung von bis zu 16 Bit

dabei optisch dargestellt, wobei die Loop-Punkte direkt mit der Maus editiert werden können.

Die Lautstärke-Entwicklung eines Klangs wird über VCA- und VCF-Kurven bestimmt, die jeweils ADSR-Hüllkurven bieten. Die VCA-Werte beeinflussen dabei die Attack- und Release-Zeiten eines Sounds. Die VCF-Einstellungen bestimmen maßgeblich die Klangstruktur selbst, denn hier macht ACE direkte Nutzung vom DSP und setzt mit Filtereffekten direkt an. Bereits kleinste Veränderungen der Filter bei der Verarbeitung der ADSR-Hüllkurve erzielen erstaunliche

der mir in dieser Qualität bisher in keinem anderen Software-Synthesizer auf irgendeiner Plattform begegnet ist. Am besten ließe sich dieses Feature vielleicht als 32-facher analoger Sequencer bezeichnen, der für die verschiedensten und verrücktesten Anwendungen genutzt werden kann. Seine Ausgaben laufen dabei direkt über verschiedene Filter, wobei Velocity-Kurven mit separaten Kurven für jeden Filter und die Lautstärke genutzt werden können. Auch Portamento-Effekte sind ohne weiteres möglich. Je länger Sie sich mit dem Step Modulator beschäftigen werden, umso mehr Einsatzgebiete fallen Ihnen ein.

Interne Effekte. ACE MIDI bietet einige interessante interne Effekte, die ich ebenfalls so bisher bei keinem anderen System gefunden habe. Dazu gehört z.B. das Stereo-Delay, über das sich witzige Ping-Pong-Effekte realisieren lassen. Das Reverb beinhaltet Parameter für Reverb- und Stereo-Manipulationen. Klangeffekte können somit innerhalb des Stereo-Spektrums frei verteilt werden und stehen dem Anwender nach jedem Laden zur Verfügung.

Optional können die Effekte ausgeschaltet werden, wenn externe Geräte genutzt werden sollen.

MIDI. ACE bietet außerdem einen multi-timbralen MIDI-Modus. Jedem der 16 MIDI-Kanäle kann somit ein eigenes Patch zugewiesen werden, sodass ACE so agiert, als wären 16 unabhängig voneinander arbeitende Synthesizer für die Soundausgabe zuständig. Für jeden MIDI-Kanal können bis zu 120 Split-Punkte definiert werden. Über einen externen Sequencer kann ACE also wie 16 unabhängige Klangquellen angesprochen werden. Die Anzahl der gleichzeitig abspielbaren Stimmen hängt dabei natürlich von der Schnelligkeit Ihres Systems sowie von der Ausgabequalität ab. Als Richtwert gilt, dass ein Standard-Falcon mit 16 MHz bis zu 16 Stimmen in 30 kHz abspielen kann, wenn externe Effekte genutzt werden. Ist der DSP des Falcon mit der Berechnung interner Effekte beschäftigt, müssen hier natürlich Abstriche gemacht werden.

Über die vielfältigen Möglichkeiten ist es außerdem möglich, jeder Taste >>

«Wenn Sie sich als musikinteressierter Falcon-Besitzer jemals in Ihrem Leben auch nur eine einzige Applikation kaufen, dann sollte es ACE MIDI sein!»

und können bis zu 20 MBytes umfassen. Bis zu 256 Samples können dabei gleichzeitig im Speicher gehalten werden. Verarbeitet werden die weit verbreiteten Formate WAV und AIFF. ACE bietet die volle Editierung des Sample-Material über Filter, Hüllkurven und Modulatoren, um komplett neue Klangstrukturen entstehen zu lassen. Das Klangmaterial wird

Ergebnisse.

Ein weiteres Element sind die LFO-Einstellungen. Diese Oszillatoren bieten sechs verschiedenen Wellenformen, die mit Filtern manipuliert werden. Hier entstehen also Vibratos, Wah-Wah-Effekte und verrauschte Klänge.

Die Krönung der Synthese-Möglichkeiten stellt der Step Modulator dar,

>> einen eigenen Sound zuzuweisen, was sich hervorragend zur Definition von Drum-Kits eignet. Viele Anwender sind dies von Workstations gewohnt und müssen bei ACE nichts vermissen, sondern profitieren auch in dieser Hinsicht von der äußerst übersichtliche Oberfläche des Software-Synthesizers, die die Zuordnung direkt auf einer dargestellten Tastatur zulässt.

Auch Controlling-Daten der angeschlossenen MIDI-Tastatur werden von ACE verarbeitet, sofern das jeweilige Patch dies vorsieht. Dazu gehören Anschlagsdynamik, Pitch-Bending und Veränderungen des Modulations-Rads bzw. -Joysticks. ACE geht aber noch weiter und lässt die Zuordnung des Modulationsrads zum LFO zu, sodass Vibrato-Effekte erzeugt und editiert werden können. Auch Filter-Effekte können zugeordnet werden. ACE setzt also auch in der Hinsicht des MIDI-Controllings neue Maßstäbe, die das Programm auch für den Live-Einsatz prädestinieren.

Fazit. ACE katapultiert den Falcon in neue Anwendungsbereiche im MIDI-Setup. Mit einem Schlag macht es Ataris Raubvogel, der in vielen Studios sicher schon in einer Ecke verstaubte, zu einem topaktuellen MIDI-Instrument. Selbst, wenn Sie mittlerweile vom Atari auf den Mac oder PC umgestiegen sind, weil diese zugegebenermaßen in Sachen Audio-Verarbeitung und HD-Recording weitaus leistungsfähiger geworden sind, sollten Sie den Falcon wieder herauskramen. In Kombination mit ACE erwartet sie ein hervorragendes Synthesizer-Modul, das selbst gestandene Workstations durch seine intuitive Bedienung und weitaus teurere Lösungen wie Reason oder Reactor durch seine vom DSP unterstützten Echtzeit-Manipulationen eiskalt im Regen stehen lässt.

Natürlich bietet jedes Programm seine Vorteile: der Vorteil von Software-Synthies auf Mac und PC ist, dass sie oftmals als VST-Instrumente konzipiert sind und sich somit direkt in Cubase Audio integrieren lassen. Der Vorteil von ACE ist wiederum, dass es mit dem Falcon eine Maschine nutzt, die MIDI-Schnittstellen gleich mitliefert und so ohne Umwege in ein vorhandenes Setup integrierbar ist. Bedenkt man, dass man auf eBay einen

Falcon schon ab 75 Euro „schießen“ kann, so ist es sogar ohne weiteres denkbar, mehrere Rechner parallel als professionelle Klangquelle zu nutzen. Günstig kommt man dabei allemal weg, und lohnenswert ist es auch...

Selten hat mir ein Programm vom Start weg soviel Freude bereitet wie ACE MIDI. Seit es installiert ist, komme ich praktisch von meinem Falcon nicht mehr los und mehrere Tausend Euro teure Hardware-Synthesizer stehen arbeitslos in meinem Studio herum und setzen Staub an. Bisher war ich eher der typische Werksounds-Benutzer und habe nur äußerst selten und dann ungern über die meist kleinen Displays eines Synthesizers Klänge programmiert. Mit ACE ist dies anders geworden, und es macht mir einen Heidenspaß, durch Herumspielen an den virtuellen Potis im Handumdrehen etwas völlig Neues zu erschaffen. Ich mag auf ACE nicht mehr verzichten, und das Programm erinnert mich wieder einmal daran, warum ich meinen Falcon vor Jahren gekauft habe und dass Ataris Innovationsfreudigkeit auch weit ins neue Jahrtausend reicht. Oder kennen Sie einen PC oder Mac, der sich knapp 10 Jahre nach seiner Veröffentlichung als topaktueller Synthesizer mit Echtzeit-Editierung anbietet?

So bleibt mir nur eine etwas pathetische Erklärung: Wenn Sie sich als musikinteressierter Falcon-Besitzer jemals in Ihrem Leben auch nur eine Applikation kaufen, dann sollte es ACE MIDI sein!

Für die Zukunft ist übrigens auch eine Tracker-Version für die aktive Atari-Demo-Szene geplant. 

Preis: EUR 79.-

Zusätzliche Patches stehen auf der Webseite der Entwickler zum freien Herunterladen bereit.

new beat, Thomas Bergström, Urbergsterassen 16,
802 62 Gävle, Sweden
newbeat@atari.org
newbeat.atari.org



☐ Scene-Report

Chipmusic steht auch in den Dance-Charts derzeit wieder hoch im Kurs. Auch auf dem Atari hat diese Form der Komposition unter Scenern eine lange Tradition. Thomas Raukamp unterhielt sich mit den Soundern der YM Rockerz. Heraus kam ein Gedankenaustausch, der nicht nur Scene-Freaks, sondern auch gestandene Musiker interessieren dürfte.



>> Make The World-Festival: Die YM Rockerz bereiten sich auf einen Liveauftritt in München vor.

☐ Chip-Rock

Thomas Raukamp im Gespräch mit Stefan Benz aka MC Laser aka Lotek Style, Dragan Espenschied aka Drax und Jan Daldrup aka Milhouse aka Nemo.

☐ Die YM Rockerz haben viele Anhänger unter Atari-Anwendern gefunden. Stellt uns das Team doch bitte einmal vor...

Lotek Style: YM Rockerz ist mehr als Projekt, nicht als festes Team anzusehen. Die Idee stammt von mir und ist etwa 2 bis 3 Jahre alt. Ich dachte mir damals, wie es wäre einfach eine Plattform zu haben, auf der Chipmusik veröffentlicht werden kann, ohne darauf warten zu müssen dass der Programmierer mit der dazugehörigen Demo fertig ist.

Die YM Rockerz-Plattform ist in gewisser Weise ein Musiklabel. YM Rocker ist jeder, der mit Yamaha-Soundchip des ST Klänge produziert. Da wir wie schon erwähnt kein festes Team sind, versuchen wir auch auf jeder Musik-Disk unterschiedliche Künstler zu präsentieren. Auf dem ersten Demo „Wave upon Wave“ konnte man folgende Musiker hören:

- Matthijs Witteveen alias D-FORCE. Musiker der Demogruppe FUN (Falcon Users Netherlands) aus, wie der Name schon sagt, den Niederlanden.
- Jan Daldrup alias Milhouse. Betreiber der Website place2be.de.

- Mathieu Stempell alias Dma-Sc. Musiker der französischen Demogruppe Sector One.
- Frank Seemann alias Tao. Musiker der deutschen Demogruppe Cream. Er hat auch die Shell für das Demo programmiert. Außerdem ist er wohl neben Mad Max derjenige, der am längsten von uns allen Chipmusik komponiert.
- Nils Feske alias 505. Musiker der deutschen Demogruppe Checkpoint. Er betreibt auch eine Webseite, die sich mit Tracking auf dem Atari beschäftigt: tracking.atari.org.
- Stefan Benz alias MC Laser (aka Lotek Style). Ähm, Ich. Musiker der deutschen Demogruppe „The Sirius Cybernetics Corporation“ (.tSCc.). Ich bin nebenbei auch als DJ unter dem Namen Lotek Style tätig und spiele u.a. auch Chipmusik in meinen Sets. Nicht zu vergessen meine Tätigkeit in dem Diskmag „Undercover magascene“ (UCM).

In dem neuen YM ROCKERZ Demo „Spinning wheels“ sind wieder einige alte Bekannte anzutreffen: DMA SC, 505, Nemo (Milhouse), TAO, MC LASER sowie

- Dragan Espenschied alias Drax von Bodenstaendig 2000 und
- Jochen Hippel alias Mad Max. Musiker von The Exceptions, der ersten Demogruppe auf dem Atari ST überhaupt. Er zeichnet sich auch für die Musik vieler Spiele, vor allem vom deutschen Softwarehaus Thalion, auf dem ST und Amiga verantwortlich.

Drax: Ich kann eigentlich nur mich selbst vorstellen: Ich bin Dragan Espenschied, eine Hälfte des Heimcomputer-Rock-Duos Bodenständig 2000. Zusammen mit Bernhard Kirsch habe ich diese Band 1995 gegründet. Ich hatte mir das von ihm entwickelte „Deluxe Mjuzakk Zerbastel Kit“ (später TrakCom, dann wieder Deluxe Mjuzakk Zerbastel Kit) für den Falcon >>

>> gekauft und schickte ihm ein paar Disketten mit meiner Musik. Da beschlossen wir gleich, zusammen Rockstars zu werden. Das hat auch ganz gut geklappt: 1999 veröffentlichten wir auf Rephlex-Records London unser Debut-Album „Maxi German Rave Blast Hits 3“, seitdem ging's recht rund. Wir hatten Konzerte in Deutschland, Frankreich, Großbritannien, der Schweiz und den USA, alles mit daheim selbstgehemelter Heimcomputer-Musik. Bis heute verwenden wir keine amtlichen, von der Keyboards oder Keys abgesegneten Instrumente, sondern Soundtracker und dergleichen.

▣ Hattet Ihr alle schon Erfahrungen mit der Komposition von Chip-Musik?

Drax: Das kann man wohl sagen. Die anderen bei dem YM Rockerz sind ja richtige Szene-Größen, Bern und ich waren nie in die Demoszene involviert. Wir haben uns stattdessen immer die neusten Demos reingezogen und uns derbe davon flashen lassen. Unser Ziel war und ist es, diese Heimcomputer-Musik außerhalb der Szene bekannt zu machen. Chipmusik ist einfach der Soundtrack zu unserem Leben, in der üblichen Musik sahen wir uns nicht ausreichend repräsentiert. So kombinierten wir den Soundtracker

Lotek Style: Die meisten von uns kommen wie schon erwähnt aus der Demoszene, und dort aus eigenständigen Gruppen. Deshalb haben die meisten auch schon lange vor den YM Rockerz Chipmusik erzeugt. Ich persönlich habe erst 1998 angefangen, meine eigenen Chipmusiken zu komponieren.

Nemo: Ich bin so gegen Ende 1999 darauf gekommen, als auf der Seite der Dead Hackers Society eine Chipmusic-Competition gestartet wurde. Da gab's dann anfangsfreundlich direkt alles, was man benötigte, zum Download. Seitdem hat mich die Sache nicht mehr losgelassen. Zum Release der ersten YM-Rockerz-Compil hatte ich aber noch nicht wirklich viel Erfahrung, was generell das Musikmachen anging.

▣ Wie habt Ihr alle zusammengefunden?

Drax: Für mich hat es das Internet möglich gemacht. Auf micromusic.net, einer internationalen Community für Freunde und Förderer der Heimcomputer-Musik und ihrer Weiterentwicklung, tauchte irgendwann MC Laser unter seinem DJ-Namen Lotek Style auf. Der Name war mir von der ersten YM-Rockerz-Demo noch im Gedäch-

«Wer nicht übt, sein Instrument nicht kennt, wird zum Sklaven irgendwelcher vorgefertigter Vorstellungen von Gut und Richtig. Deswegen ist der Atari auch so ein schönes System: einfach und überschaubar, ich habe über alles, was ich tue, die volle Kontrolle. Besonders in künstlerischen Prozessen ist das extrem wichtig. Ansonsten kommen doch nur Zufallsprodukte oder Technologie-Demonstrationen heraus.»

Dragan Espenscheid, YM Rockerz

mit allem was wir sonst noch so mögen; Acid House, Hip Hop, deutsche Texte etc

nis, und so kamen wir ins Gespräch. Ich fand seine Lieder cool und holte ihn und seine Cru für einen Auftritt nach München aufs „Make >>





>> Stefan Benz aka MC Laser aka Lotek Style

>> World-Festival“. Dort war ich dann endgültig begeistert: Da steht einer und singt zu Atari-Gepiepe und die Leute tanzen.

Wir hatten schon vorher ausgemacht, dass ich ein Stück für die zweite YM-Rockerz-Demo machen würde.

Lotek Style: Nachdem ich mich zum ersten Mal mit einigen anderen Musikern über meine Idee unterhalten hatte, begann ich einfach, diverse Leute, die gerade aktiv auf dem Chipmusik-Sektor (u.a. Tao) waren, anzusprechen und zu fragen, ob sie nicht eine Musik zu diesem Projekt beisteuern wollen. Irgendwann ist dann die ganze Idee eingeschlafen, bis Nils sie kurzfristig aufgriff und noch einige andere Leute, wie z.B. D-Force, für unsere Sache gewinnen konnte. Leider schlummerte das Projekt danach wieder eine ganze Weile, bis Ende 2000 endlich die erste Demo veröffentlicht wurde.

Zusammengefasst haben wir hauptsächlich dadurch, dass wir einfach die Leute angeschrieben haben. Diejenigen, die zusagten und ihre Musik einschickten, kamen dann auf die Musik-Disk mit drauf.

▣ **Der ST galt ja jahrelang als der Musikcomputer schlechthin und wurde besonders im Studio-Bereich aufgrund seiner MIDI-Schnittstellen tausendfach eingesetzt. Der YM-Soundchip wurde dagegen schon bei der Markteinführung des ST als dem des C64 oder dem des Amiga als klar unterlegen eingestuft. Was sind Eure Gedanken und Meinungen dazu?**

Lotek Style: Die Einstufung ist leider korrekt. Mittlerweile haben wir aber bewiesen, dass auch mit dem YM2149 ziemlich schöne Klänge erzeugt werden können. Als ich meinen ST damals gekauft habe, fand ich den Soundchip auch Müll, aber inzwischen denke ich darüber ganz anders. Mal angenommen, der ST hätte ebenfalls den SID des C64, was wäre dann? Alle Sounds würden gleich klingen. Es gäbe keine Unterscheidung von C64- und ST-Musik. ST-Chipmusik hätte also keine eigene Seele!

Drax: Die verschiedenen Heimcomputer sind wie verschiedene Instrumente.

«Mal angenommen, der ST hätte ebenfalls den SID des C64, was wäre dann? Alle Sounds würden gleich klingen. Es gäbe keine Unterscheidung von C64- und ST-Musik. ST-Chipmusik hätte also keine eigene Seele!»

Es würde ja auch niemand behaupten, eine Tuba klingt besser oder schlechter als ein Alphorn. Instrumente mit eingeschränkten Möglichkeiten erfordern eben andere Herangehensweisen.

▣ **Was reizt Dich und Euch nun daran, ausgerechnet auf einem offensichtlich technisch gar nicht so herausragenden Soundchip Musik zu**

machen?

Drax: Genau die Limitierung ist reizvoll. Es ist möglich, sich in diesen Chip einzugraben, ihn in- und auswendig zu kennen, seine Fehler und Stärken zu lieben und wirklich Virtuosität zu entwickeln. Das absolute Gegenstück dazu sind beispielsweise Software-Synthesizer wie Reactor. Da gibt es tausend Knöpfe zum drän drehen, und irgendwie klingt es immer fett. Aber wenn es immer fett klingt, warum soll ich dann überhaupt noch an einem Knopf drehen? Ich kann so viele Kanäle gleichzeitig nutzen, dass es für ein Sinfonieorchester reichen würde, aber macht das meine Kompositionen besser? Und besonders wichtig ist die Frage: Wer bestimmt dann eigentlich, wie viele Spuren und welche Sounds ich verwende? Je weicher und endloser ein System ist, desto weniger Rückmeldung bekomme ich von ihm. Die neuen Systeme sagen mir alle: «Boah, alles was Du machst, ist super! Ja, los, mach noch einen Halleffekt rein, und noch bombastischere Akkorde!» Mein Atari sagt mir: «Überlege es Dir genau, willst Du hier eine Kickdrum oder einen Basston haben?»

Nach über zehn Jahren Übung bin ich auf dem YM nun auch ziemlich gut. Entgegen der vorherrschenden Meinung bin ich nämlich auch

Stefan Benz, YM Rockerz

der Überzeugung, dass auch in elektronischer Musik ohne Übung gar nichts geht. Ganz im Gegenteil: Wer nicht übt, sein Instrument nicht kennt, wird zum Sklaven irgendwelcher vorgefertigter Vorstellungen von Gut und Richtig. Deswegen ist der Atari auch so ein schönes System: einfach und überschaubar, ich habe über alles, was ich tue, die volle Kontrolle. Besonders >>

>> in künstlerischen Prozessen ist das extrem wichtig. Ansonsten kommen doch nur Zufallsprodukte oder Technologie-Demonstrationen heraus.

Nemo: Den ersten Chipeditor habe ich mir aus Neugier angesehen. Und da ich eh nur meinen Falcon hatte, standen Alternativen für mich zunächst auch nicht zur Debatte. Die Jahre vorher hatte ich schon genügend Demoscene-Spirit getankt, um an die ganze Sache nicht nur von einer musikalischen sondern auch von einer technischen Seite heranzugehen und also möglichst viel aus der vorgegebenen Hardware herauszuholen. Und das Schöne ist, dass man mit der Zeit tatsächlich vorankommt und besser wird. Man beherrscht den Chipeditor immer besser, findet immer neue Sachen heraus usw. Allgemein macht mir die ganze Sache einfach unglaublich viel Spaß.

Lotek Style: Chipmusik erinnert mich generell an meine Kindheit und die positiven Erinnerungen, die ich damit verbinde. „The Last Ninja“ hat mich

bräuchte ich wohl auch erstmal noch ein Diskettenlaufwerk. Am ehesten würde ich noch was damit machen, wenn jemand einen Chipeditor mit POKEY- oder SID-Emulation für meine „großen“ Ataris schreiben würde. So warte ich gespannt auf den ACE Tracker, um mit einem „richtigen“ Synthesizer zu arbeiten.

Lotek Style: Bisher habe ich leider nicht die Zeit gefunden, andere Soundchips anzutesten. Der POKEY steht auf jeden Fall schon länger auf meiner Liste. Mein XL steht schon längere Zeit hier und wartet...

Drax: Mein zweiter Lieblings-Chip ist der OPL3, der auf zum Beispiel der Soundblaster AWE 32 verbaut wurde. Er wird ebenfalls ziemlich unterschätzt, weil ihn die meisten Anwender nur als „Not“-Abspieler popeligster MIDI-Sounds kennen. Mit den richtigen Tools ist er jedoch ein geniales Instrument.

Der Gameboy ist ebenfalls sehr interessant, damit habe ich bisher jedoch nur experimentiert und noch

Lotek Style: Ich benutze für Chipmusiken den sehr weit verbreiteten Sid Sound Designer V3.5p von Animal Mine. Für MOD-Files benutze ich den Octalyser ST^E auf meinem Falcon.

Nemo: Für Chipmusik benutze ich momentan den Sid Sound Designer V3.5p. Ganz vielleicht gibt es ja mal eine Version von Taos Chipeditor, die auch für Normalsterbliche benutzbar ist bzw. mit einem guten Handbuch ausgestattet wird. Mit Graoumf Tracker mache ich auch manchmal etwas, aber nicht ernsthaft. Ich warte auf ACE Tracker.

□ Auf welchen Rechnern komponiert Ihr? Nur STs oder auch ST^Es, Falcons und TTs?

Nemo: Bisher ausschließlich auf meinem Falcon.

Lotek Style: Ich komponiere alles auf meinem Falcon 030. Die Chipmusik-Editoren laufen dort zu größten Teil korrekt.

Drax: ST^E und Falcon. Wobei der Falcon nicht mehr wirklich zum Einsatz kommt, denn Soundtracker und HD-Recording gefällt mir auf dem PC dann doch besser. Den Falcon muss man dann doch mit zu viel exotischen >>

«Wer schon einmal versucht hat, „virtuelle Kabel“ und „virtuelle Knöpfe“ zu bedienen, wird eventuell bemerkt haben, dass das mit Computer genau so viel zu tun hat wie AOL mit Internet. Was dabei entsteht, ist keine Computer-Musik, sondern User-Interface-Musik. Der Computer selbst ist doch schon toll genug, warum soll er diesen ganzen alten Unsinn nachbilden? Diese Nachbildung, das ist der wahre Rückschritt!»

Dragan Espenscheid, YM Rockerz

damals maßgeblich geprägt.

□ Hast Du auch schon auf anderen Chips wie dem POKEY (XL/XE) oder der PAULA (Amiga) Musik gemacht?

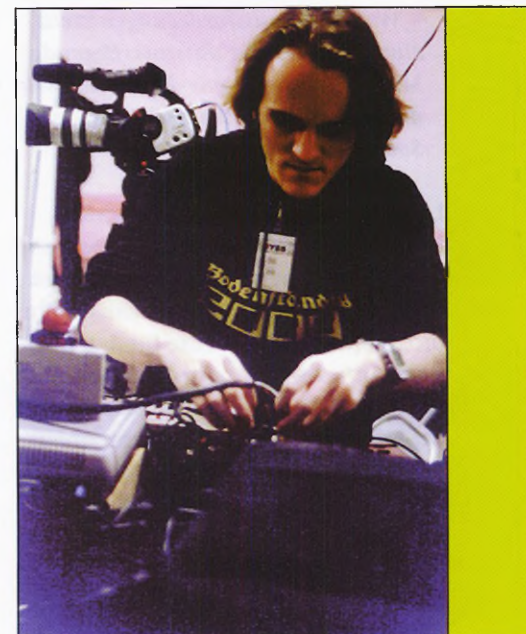
Nemo: Ich habe zwar inzwischen einen XL hier stehen, aber momentan keine wirklichen Ambitionen – dazu

keinen Hit fertig produziert.

□ Welche Programme setzt Ihr zur Komposition ein?

Drax: Mein präferierter Atari-Chiptracker ist MusicMon2. Auf dem Falcon habe ich das Deluxe Mjuzakk Zerbastel Kit, für die AWE den ADLiB TRACK3R [].

>> Dragan Espenscheid aka Drax





>> Chipmusik live: Spektakel auf dem Batofar Rave 2001.

>> und mir suspekten Studio-Krempel aufrüsten, bis er da mithalten kann.

▣ *Nutzt Ihr auch den YM-Software-Synthesizer von Electronic Cow?*

Lotek Style: Ich habe mir mal eine erste Version davon angeschaut, aber die Klänge haben mir nicht gefallen.

Nemo: Hab' ich mir auch mal kurz angesehen. Aber da können die gängigen Chipeditoren mehr.

▣ *Welche Herausforderungen stellt eine Demo an die darunterliegende Musik? Ich stelle mir das ja fast wie die Komposition eines kleinen Soundtracks vor...*

Lotek Style: Es gibt immer mehrere Herangehensweisen. Bei der ersten ist die Musik vorher längst fertig und die Demo wird dann um die Musik herum programmiert. Das ist die für den Musiker einfachste Variante. Die zweite ist komplexer. Die Musik wird während der Entstehung der Demo komponiert und exakt auf diversen Passagen in der Demo angepasst. Das erfordert natürlich eine enge Zusammenarbeit von Programmierer und Musiker.

Es ist nicht nur „fast“ die Komposition eines kleinen Soundtracks, es

ist die Komposition eines Soundtracks. Dieser Soundtrack muss auch noch nicht einmal klein sein. Die Musik einer Demo gibt der Demo den nötigen Charakter und entscheidet meiner Meinung nach über Hop oder Top. Bei einer guten Demo muss alles stimmen: Grafik, Programmierung und Musik. Eine Demo ohne Musik anzuschauen macht einfach keinen Spass

▣ *Seht Ihr Euch eigentlich mehr als Programmierer oder eher als Musiker?*

Drax: Als Programmierer bin ich nicht so gut wie als Musiker, aber das Verständnis von Programmierung ist, denke ich, für jeden Heimcomputer-Benutzer vorteilhaft. Auch, wenn es „nur“ um Musik zu gehen scheint, ist es wichtig zu verstehen, wie alles grundsätzlich funktioniert.

Musik und Programmierung haben zumindest für mich eine Menge miteinander zu tun, beides erfordert Kenntnisse über das Werkzeug, Geduld, Struktur, Dramaturgie und eine Botschaft.

Lotek Style: Ich sehe mich nur als Musiker, denn ich kann gar nicht Programmieren.

▣ *Würde Euch auch eine Live-Einsatz der YM-Kompositionen reizen, ähnlich wie dies Jeremy Clarke mit seinen STs und ST^Es zelebriert (siehe Heft 03-2002)?*

Drax: Bodenständig 2000 [1] rockte schon die halbe Welt mit derben YM-Rechteckbässen!

Lotek Style: Ich tue dies bereits. Auf allen unseren Live-Gigs spielen wir auch meine Chipmusikstücke, zu denen ich teilweise auch selbst singe – Underground Chip-Avant-garde. Ein gutes Beispiel ist die Promo-Version von „Beams are gonna blind me“, das von meiner Webseite [2] als MP3-Datei heruntergeladen werden kann.

Live trete ich immer mit meinem Kollegen FREQUENCY 9 [3] auf. Wir versuchen eine gute Mischung aus Electro, Chipmusik, Breakbeat und Cyberpunk zu erreichen.

▣ *In der heutigen Dance-Musik hört man immer öfter typische Computersounds der 80er Jahre, auf dem Markt gibt es sogar SID-Synthesizer, die gern im Techno-Bereich eingesetzt werden. Woher kommt Eurer Meinung nach die wiederkehrende Popularität der Computersounds?*

Lotek Style: Dieser Retro-Trend begann bereits 1997. Das erste Stück, das ziemlich in diese Richtung ging, war „Space Invaders are smoking grass“ von I-F. Dem folgten einige andere wie z.B. Anthony Rothers „Little Computer People“, Mikron 64s „Was ich weiß“ oder Consoles „14 Zero Zero“.

Ich persönlich führe den Erfolg dieser Musik auf die positiven Kindheitserinnerungen zurück, die sie mir gibt. Viele Menschen kennen diese Klänge aus ihrer Jugend und bekommen durch sie einfach ein gutes Gefühl.

Drax: Ich denke ebenfalls, dahinter steckt viel Retro-Trend. In den 80ern hat rückblickend das VCS 2600 doch mehr Leute geflasht als beispielsweise Meat Loaf oder Whitney Houston. Die Leute entdecken diese Geräusche >>

>> nun wieder.

Tatsächlich ist die Kompositionsweise direkt an der Maschine aber etwas komplett anderes als der reine Sound eines SID hinter einem MIDI-Dingsbums. Heimcomputer-Musik kommt aus dem Heimcomputer und nicht aus einem amtlichen Racksynthesizer. Tatsächlich ist Heimcomputer-Musik viel weniger Retro als das alberne Herumgeschraube an Rebirth oder Reason. Wenn ich im Tracker ein Lied schreibe, tue ich das direkt in der Replay-Routine. Es ist quasi überhaupt kein Interface zwischen mir und dem Abspielprogramm. Und genau so geht der Mensch der Zukunft mit dem Computer um: direkt und ohne Metaphern.

Die meisten angeblich nicht retro-seienden Software-Synthesizer sind peinliche Nachbildungen von existierenden Hardware-Synthesizern oder Modularsynthesen aus den 70ern. Deren Interfaces werden dann auch noch mit aller Gewalt in den Computer gestopft. Wer jedoch schon einmal versucht hat, „virtuelle Kabel“ und „virtuelle Knöpfe“ zu bedienen, wird eventuell bemerkt haben, dass das mit Computer genau so viel zu tun hat wie AOL mit Internet. Was dabei entsteht, ist keine Computer-Musik, sondern User-Interface-Musik.

Der Computer selbst ist doch schon toll genug, warum soll er diesen ganzen alten Unsinn nachbilden? Diese Nachbildung, das ist der wahre Rückschritt!

Nemo: Momentan herrscht ja eine generelle 80er-Revival-Stimmung. Die Leute, die jetzt in ihren Zwanzigern bzw. Dreißigern sind, haben schließlich auch ihre Kindheit bzw. Jugend in dieser Zeit verbracht. Es macht halt viel Spaß, etwas in alten Zeiten zu schwelgen. Man muss sich ja nicht nur auf die Computersounds beschränken. Es gibt auch noch eine große 80er-Hörspiel-Kultur, TV-Serien-Kult usw. Ich bin mal gespannt, ob Computersounds jetzt wirklich dauerhaft Einzug in unsere Musikkultur halten. Wäre lustig. Ansonsten könnte ich aus meiner Teenie-Zeit auch noch Tremolo-Chorus und Glöckchen-Sounds aus der Rave-

Gründerzeit zu gegebenem Zeitpunkt auftauchen...

Auf jeden Fall sollten sich alle Atarianer schonmal wieder seelisch auf die Zeit einstellen, in der es nicht mehr trendy ist, Atari-Shirts zu tragen.

☐ Was hört Ihr eigentlich privat für Musik?

Lotek Style: In erster Linie elektronische Musik. Electro, Breakbeat, Dancehall – und ja, ich höre privat wirklich Chipmusik.

Drax: Ich liebe alle Arten von Chip-sound. Zum Beispiel den wilden SEGA-Metal vom Megadrive. Kraftwerk sind die Größten, Acid House ist auch prima, ich stehe auf blödsinnigen Happy Hardcore und Eurodance. Electro, Miami Bass, Ghetto, Dancehall, Chan-son: alles toll. Weiterhin kann man mich mit deutscher Sprache erwis-chen. Wenn das alles zusammen-kommt, ist es umso besser.

Berns Geschmack unterscheidet sich nur in Details, aber dafür können wir dann auch jahrelang darüber diskutieren, ob ein Lied nun Italo Disco oder eher Eurodance ist. Da wir beide in unseren Wohnorten auf dem Land und in Saarbrücken von der elektronischen Zivilisation abgeschnitten waren, haben wir sogar eine Dinge wie Acid House oder EBM nur über Amiga- und Atari-Demos mitbekommen. Ich erinnere mich noch, als ich das erste Mal „Beat Dis“ von Bomb The Bass in einem Carebears-Demo hörte...

Nemo: Quer durch den Gemüsegarten – eine Floskel pro Interview muss erlaubt sein. Viel elektronische bzw. Dance Musik (Basement Jaxx, Chemical Brothers, Timo Maas, Westbam usw.), entspanntere Sachen wie Air, Groove Armada oder Morcheeba, deutschen HipHop (auch ein bisschen amerikanischen), Britpop, Deutsch-pop, Deutschrock und Computermusik jeglicher Coleur.

☐ Arbeitet Ihr auch mit MIDI-Geräten oder gar „echten“ Instrumen-ten?

Nemo: Momentan nicht. Vielleicht setze ich demnächst meinen Zweit-Falcon als MIDI-Modul ein.

Drax: MIDI ist voll doof. Das klappt nie und ist viel zu teuer!! Damit hab ich schnell wieder aufgehört.

Allerdings spiele ich auch Block-flöte und Miniorgel, Bern macht mit einem Stimmverzerrgerät Heavy Metal und wir singen eine ganze Menge. Auf der Bühne macht das eine Menge Spaß.

Lotek Style: Ich habe einen Quasimidi Raven Synthesizer und einen Akai S3000 XL Sampler, werde mich aber demnächst eher Softsynths zuwenden, da mit MIDI generell Probleme auf-treten, zumindest bei mir.

☐ Was dürfen wir in Zukunft von den YM Rockerz erwarten?

Drax: Ja, weiß nicht... Ich hoffe, alle bleiben phat am Ball und lassen den YM weiterhin das Evangelium des Heimcomputer-Rock verkünden!

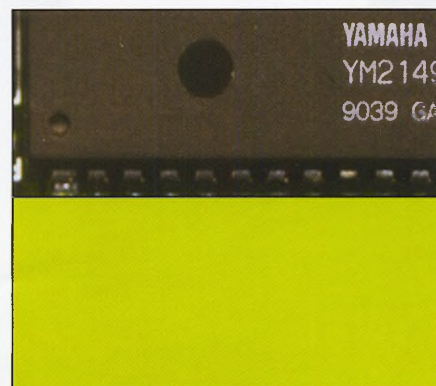
Lotek Style: Von „Wave upon wave“ zu „Spinning wheels“ hat es über ein Jahr gedauert. Diese lange Periode wol-len wir auf jeden Fall nicht nochmals wiederholen. Es wird mit Sicherheit neue Demos mit neuen Songs von uns geben. Da wir aber gerade erst eine Demo veröffentlicht haben, wurden noch keine Gespräche über ein Nach-folgeprodukt getätigt. Was ich aber auf jeden Fall sagen kann, ist, dass es auch bald MP3-Versionen von den bereits veröffentlichten Titeln zum Download geben wird. Auf diese Weise erreichen wir ein größeres Publikum, evtl. auch abseits von der Atari-Gemeinde. ☐

[1] bodenstaendig.de

[2] lotekstyle.de

[3] frequency9.de

creamhq.de/ymrockerz/



Fading Twilight

Die Musik der Atari-Scene hat auch außerhalb der Demo-Bewegung viele Anhänger. Die elektronische Musik der Sounder und Musicians ist oft ebenso avangardistisch wie mitreißend. Und ab sofort ist sie auch auf CD erhältlich.

Die Musik der Scene

Text: Thomas Raukamp, Einleitung von Evrim Sen und Thomas Raukamp

Nicht die beste Effektshow oder eine noch so gute Grafik kann sich allein behaupten, wenn sie nicht von einer perfekt abgestimmten Musik begleitet wird. Der Musiker, in der Scene „Musician“ oder „Sounder“ genannt, hat im Vergleich zu den Codern und Pixlern keine minder schwierige Aufgabe. Um die Speicherkapazität des Musikstücks möglichst gering zu halten, ist er gezwungen, mit möglichst vielen Tricks zu arbeiten, um aus kleinen Instrumenten-Dateien (Samples) eine annehmbare Musik zu zaubern. Dazu werden zumeist sogenannte „Tracker“ benutzt, Programm also, in denen bestimmte Codes Zahl für Zahl eingegeben werden.

Auf dieser Ebene aufbauend hatte sich bereits in der Frühzeit der Scene, als der C64 noch maßgeblich den Ton angab, eine Subkultur von Musikern gebildet, die sich darauf spezialisierten, direkt auf den Soundchips der jeweiligen Rechner zu komponieren. Diese „Chiptunes“ erinnern daher auch heute noch an die Computermusik aus der Blütezeit des Commodore 64, des Atari 800 XL, des Amiga oder des Atari ST. Seit der Entstehung der Scene-Bewegung hat sich daher eine große Schar von Musikern gebildet, die hobbymäßig diese Musikstücke nicht nur in Verbindung mit einer Demo programmieren und veröffentlichen.

Auch die Atari-Scene hat eine Vielzahl bekannter und angesehener Sounder hervorgebracht, die ihr Können oftmals auch in den Dienst der Vertonung von Computerspielen investierten. Namen wie MC Laser, Stax, 505, Adamsky und Bodenstaendig 2000 sind oftmals auch außerhalb des inneren

Scene-Kreises ein Begriff. Stefan Benz aka Lotek Style aka MC Laser aus der Scene-Gruppe .tSCc. hat sich nun die Arbeit gemacht, die Werke der Atari-Musicians zu archivieren und sie der Öffentlichkeit innerhalb der Fading Twilight-CD-Serie gesammelt zugänglich zu machen.

Die Kollektion. Bisher sind vier CDs in der Serie erschienen: Fading Twilight Excerpt One bis Excerpt Four. Eines muss gleich vorweg gesagt werden: Bei

allen Exemplaren der Fading Twilight-Serie handelt es sich um reine Daten-CD-ROMs. Sie können die CD also nicht in Ihren CD-Player in der Stereoanlage stecken, um sich die Stücke direkt anzuhören. Dies ist auf der einen Seite etwas schade, denn so könnte der Anwender die Tracks auch unterwegs im Auto oder beim Joggen hören. Auf der anderen Seite könnte ein Angebot als Audio-CD auch wohl so manchen CD-Player zur Kapitulation zwingen: Nicht weniger als 1000 bis 1500 Tunes sind auf jeder Fading Twilight-CD verewigt. Würde dies allein die Trackanzeige eines CD-Players überhaupt mitmachen? Außerdem müsste dann jeder Fading Twilight-Edition aus einer Vielzahl von CDs bestehen, da das reichhaltige Angebot im Audio-Format jede Kapazität sprengen würde.

Wer also die Musik auf dem CD-Player zuhause abspielen möchte, muss die Tunes vorher digital aufnehmen und dann direkt auf CD brennen.

Bei der gelieferten CDs handelt es sich übrigens um selbstgebrannte CD-ROMs. Die optische Aufmachung ist jedoch gut gelungen. Die CDs können direkt bei Stefan Benz bestellt werden.

Formatvielfalt. Das klassische Datenformat für Kompositionen aus Trackern ist das MOD-File, das sich besonders durch die weite Verbreitung des Amiga in der Demoscene verbreiten konnte und bis heute als ideal für die Erzeugung und Verbreitung von Chiptunes gilt, immerhin gestattet es die Nutzung von Samples innerhalb der Stücke. So verwundert es nicht, dass auch die Trackersoftware auf dem Atari schnell das MOD-Format unterstützte und die meisten Musikstücke auf der Fading Twilight-Serie als MOD vorliegen. Trotzdem beschränkt sich das Angebot nicht allein auf MOD-Stücke. Besonders Sounder der heutigen Atari-Welt bieten ihre Stücke oft auch gebräuchlichen MP2- oder MP3-Format an. Andere Stücke liegen im XM-Format des Fasttracker vor, das ebenfalls von vielen Trackern unterstützt wird. Wieder andere unterstützen das GTK-Format oder auch exotische Formate.

Diese Vielfalt muss Sie nun aber nicht schrecken, denn MC Laser hat die Fading Twilight-CDs mit den jeweils passenden Playern versorgt. Erfreulich >>



>> ist dabei, dass man sich dabei nicht auf den Atari allein beschränkt hat: Auch für die Betriebssysteme Risc OS (Acorn), Amiga OS, Linux, Mac OS und Windows liegen Abspielprogramme für die verschiedensten Soundformate bei. Sie können die Musikstücke also auch auf Ihrem Rechner im Büro abspielen oder die CDs an Betreiber Computersysteme weitergeben, um der Atari-Szene hier zu Ruhm und Ehre zu verhelfen.

Die Auswahl an Abspielprogrammen weiß zu beeindrucken. Allein das Atari-Archiv auf der Fading Twilight Excerpt Four enthält nicht weniger als 47 der derzeit aktuellen Abspielprogramme für ST, ST^E, TT und Falcon. Somit dürfte also für jedes Format ein passender Player gefunden werden, wobei einige Programme auch diverse Formate abspielen können (z.B. JAM).

Musikrichtungen. Natürlich handelt es sich bei der typischen Scene-Musik um rein elektronische Musik, die höchstens durch Samples akustischer Instrumente bereichert wird. Oftmals geht die Stilrichtung eindeutig in die Techno-, Dance- und Housemusic. Trotzdem finden sich auf allen vier CDs auch unzählige Stücke, die auch Anhänger anderer Stilrichtungen wie Pop und Electronic interessieren werden. Natürlich finden sich auch die derzeit so angesagten typischen Chiptunes, also Musik, die direkt auf den Musik-Chips des ST produziert wurde.

Die rein technische Qualität der verschiedenen Tunes ist natürlich unterschiedlich. Es ist logisch, dass sich ein 8-Track-MOD beeindruckender anhört als ein entsprechender 4-Tracker. Ein MP3-Stück sprengt hingegen die Grenze der

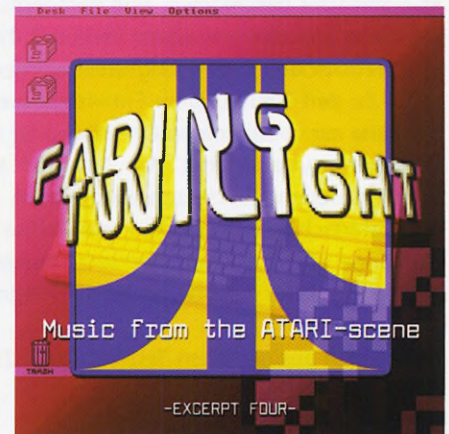


8-Bit-Samples eines MOD. Ein klassischer Chiptune klingt wieder ganz anders. Natürlich lässt sich mit diesen Bewertungen nicht an Scene-Musik herangehen. Gerade der Reiz der maximalen Ausnutzung der Möglichkeiten unter den verschiedensten Begrenzungen (YM-Chip, 8-Bit-Sample, 4 Spuren etc.) macht oftmals die Stücke aus. Und gerade diese unter Begrenzungen erzeugten Ergebnisse lassen den Zuhörer staunen, was die Sounder aus ihrer Hardware herausgekitzelt haben.

Fazit. Die Fading Twilight-CDs können alle uneingeschränkt empfohlen werden. Wer elektronische Musik mag und die Atari-Szene-Musiker schon lange bewundert, sollte seine CD-Sammlung auf jeden Fall um diese (bisher) vier musikalischen Highlights erweitern. ☐

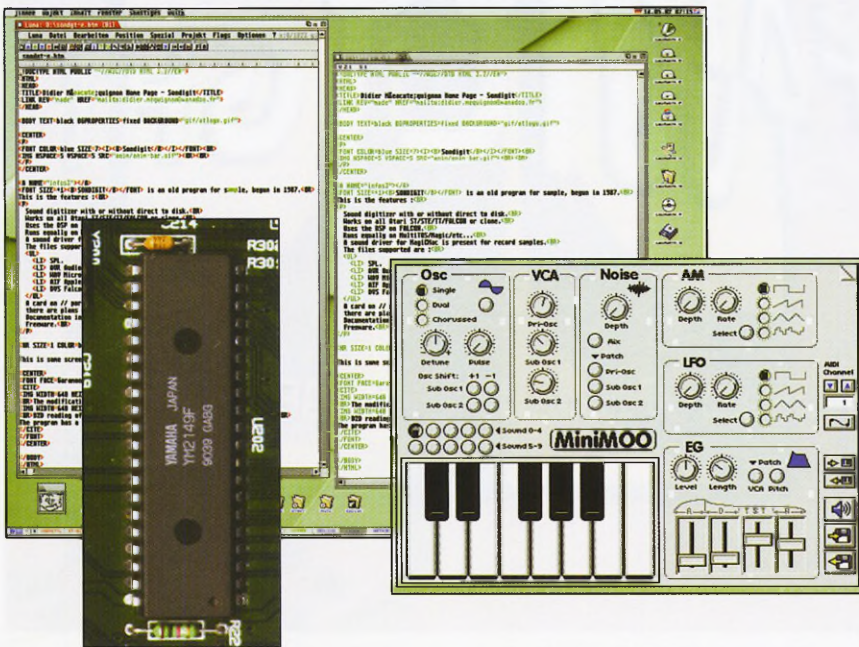
Preis: EUR 5.- pro CD
Freier Download aus dem Internet

MC Laser/The Sirius Cybernetics Corp., Stefan Benz, Rülzheimerstr. 30a, D-76756 Bellheim
mc_laser@atari.org
sirlab.de/tssc/fadtwillg.html



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.

Luna 2.09 Beta

Luna ist mit Sicherheit der am weitesten entwickelte Texteditor für Atari-Systeme. Seit der Vorstellung vor ca. 2.5 Jahren hat sich Luna vom reinen ASCII-Schreiberling mittlerweile zum in vielen Bereichen einsetzbaren Profi-Werkzeug entwickelt.

Zum Jubiläum und angesichts der wieder erwachten Konkurrenz seitens qed hat RGF Software beschlossen, sein Paraded Pferd zur Freeware zu erklären. Sie können die auf dieser Diskette enthaltene Version 2.09 Beta vollständig benutzen. Trotzdem ist die Weiterentwicklung nicht eingestellt worden.

Zu den Neuerungen: Entwickler werden sich über den Projektmanager freuen, der Luna zur vollständigen Oberfläche für Programmierarbeiten in den verschiedensten Sprachen mutieren lässt. Wer ArthurXP aus demselben Hause besitzt, der wird sich über die neuen Übersetzungsfunktionen innerhalb von Luna freuen. Zusammen mit den zahlreichen Bibliotheken von ArthurXP können Wörter so blitzschnell online in Dutzende von Sprachen übersetzt werden. Insgesamt läuft Luna nun noch flotter. Wer's mag, kann die Oberfläche des Programms im aktuellen Mac OS X-Look anzeigen lassen - na dann...

Einen ausführlichen Test von Luna 2.09 findet sich in dieser Ausgabe der st-computer.

qed 5.0 Beta

Der beliebte Texteditor qed wird weiterentwickelt. Das Projekt, das vor einigen Wochen auf der Liste der „Atari-Waisen“ aufgetaucht ist, hat in Heiko Achilles (Rational Sounds, MagiC PC Shutdown) einen neuen „Papa“ gefunden.

Das Programm liegt ab sofort in einer ersten öffentlichen Beta der Version 5.0 vor. Neu sind das Syntax-Highlighting und die Unterstützung von 256 Farben.

qed 5.0 wird als Public Domain frei und voll nutzbar zur Verfügung gestellt.

Sound Chip Synth

Passend zu unserem Musik-Special in dieser Ausgabe erhalten Sie mit dem Sound Chip Synth aus dem Hause Electronic Cow einen voll nutzbaren Software-Synthesizer für den YM-Soundchip der Classic Ataris.

Über den MIDI-Port Ihres Atari kann der Sound direkt über ein Keyboard kontrolliert werden. Sound-Spiele-reien sind durch zahlreiche Funktionen wie Oszillatoren und LFOs möglich.

Eine englischsprachige Anleitung im HTML-Format liegt bei.

Spinning Wheels

In dieser Ausgabe finden Scene-Freaks und Musiker und überhaupt alle ein hochinteressantes Interview mit den Soundern der YM Rockerz.

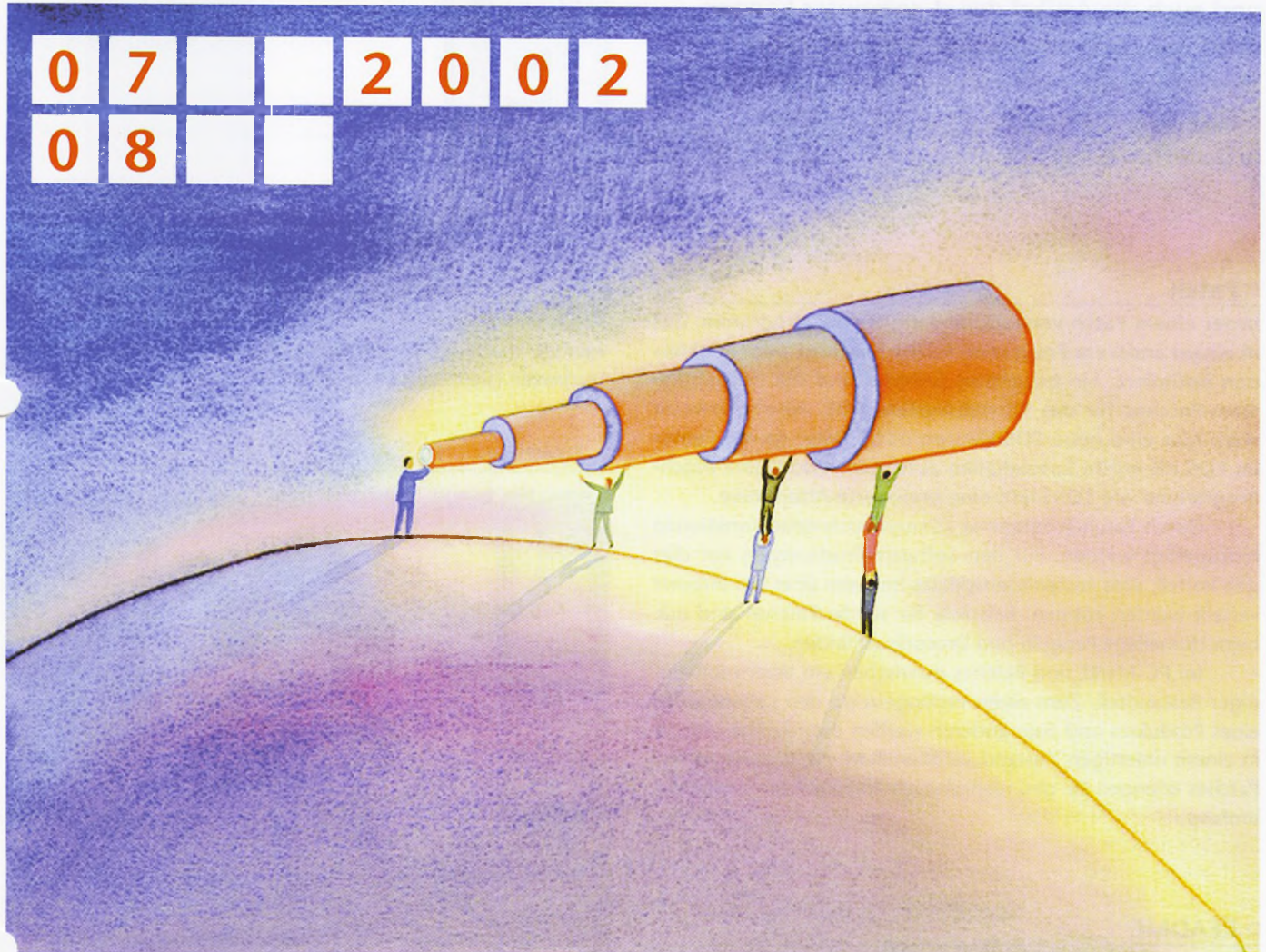
Passend dazu haben wir auf unserer aktuellen Diskette das neueste Werk der Rockerz festgehalten: Mit Spinning Wheels gibt es ordentlich YM-Tunes auf die Ohren! 

Bestellung

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

Ausblick

Die st-computer im Juli/August 2002



Das letzte Heft vor der Sommerpause

Der Sommer naht! Die Vögel singen, normalsterbliche Rotblüter bekommen auch ganz ohne ntv-Alarmstrahler einen Sonnenbrand und unsere Redakteure sind schon jetzt mehr mit ihrer Urlaubsplanung als mit der kommenden Ausgabe beschäftigt: Matthias Jaap wird wahrscheinlich die ST-Welt mit einigen weiteren sinnlosen Portierungen haarsträubender Programmiersprachen verwirren, Thomas Raukamp wird vor MTV seiner heimlichen Liebe Nora nachschwärmen. Das nächste Heft müssen sie allerdings noch wuppen! 

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 Video-bereich. 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

Unser Chefredakteur sitzt seit Tagen nur noch unter seinem Schreibtisch. «Ich komme da erst wieder raus, wenn Ulli mir dieses verfluchte papyrus 9.x zum Testen schickt! So kann ich mich doch nicht mehr vor meinen Lesern blicken lassen!», sind die einzigen Worte, die aus ihm herauszubekommen sind. Na, hoffentlich hat R.O.M. logicware diesmal ein Einsehen... 

□ 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.

□ Patch

Unter einem Patch versteht man ein kleines Programm, das in einem anderem Programm Fehler beseitigt oder Funktionen optimiert. Ein bekanntes Beispiel sind die Betriebssystem-Patches für das Betriebssystem TOS. Normalerweise wäre hier eine neue TOS-Version nötig, aber da die Fehler im TOS oft nur in Spezialfällen auftraten, sind kleine Patch-Programme wie TOS14FIX eine preiswerte Alternative.

Durch Patch-Programme können auch neue Funktionen hinzugefügt werden. Für den Software-Produzenten hat dies den Vorteil, dass kostenlose Updates bequem über das Internet verteilt werden können. Beispiele für solche Patches sind u.a. beim HomePage Penguin und Draconis zu finden.

Im PC-Markt sind Patches inzwischen ein lebensnotwendiger Bestandteil. Zum einen verlängern sie den Lebenszyklus eines Produktes und zum anderen werden Programme oftmals in einem unfertigen Zustand veröffentlicht – erst durch einige Patches erlangen sie den ursprünglich angestrebten Leistungsumfang.

□ README

Unter Readme(Liesmich)-Dateien werden kleine Textdateien verstanden, in denen allgemeine Hinweise (z.B. Copyright, Kontaktadressen) zum Programm zu finden sind.

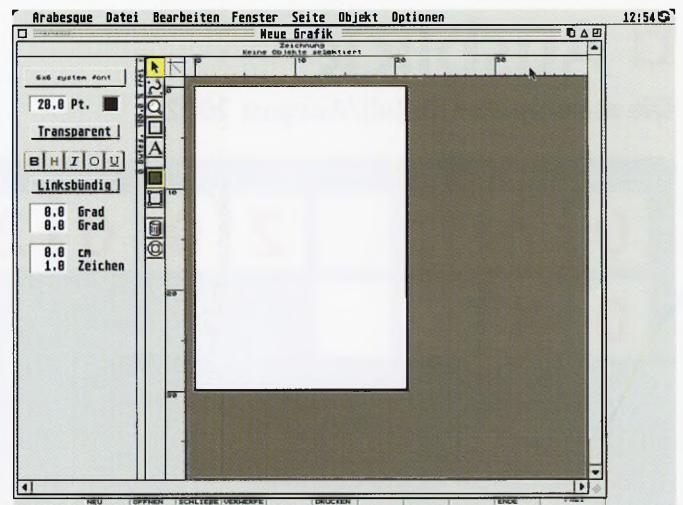
Der Dateiname sollte dabei Aufschluß über die verwendete Sprache geben (z.B. LISEZMOI für Französisch), aber der Name README.TXT wird oft auch für deutschsprachige Texte verwendet.

□ Toolbar

Eine Toolbar ist eine am linken bzw. rechten Fensterrand befindliche Auswahl von Werkzeugen (Tools). Diese Werkzeuge beziehen sich immer auf die Arbeitsfläche des Fensters.

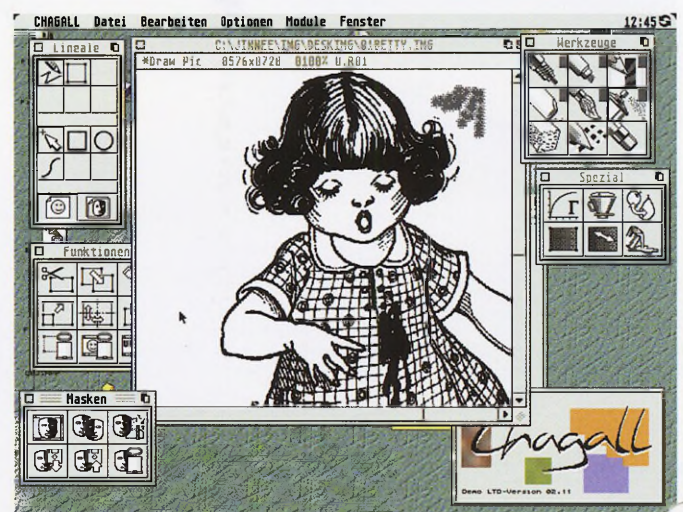
Da durch eine Toolbar der verfügbare Platz eingeschränkt wird, beschränkt sich Anzahl der Werkzeuge meistens auf die am häufigsten benötigten. In einigen Programmen lässt sich die Toolbar auch ausblenden.

Ältere Grafikprogramme haben häufig Toolbars ver-



wendet, mittlerweile wurden sie aber fast vollständig von den Toolboxen (siehe unten) abgelöst.

□ Toolbox



Eine Toolbox sieht zunächst wie ein Dialogfenster aus und verhält sich auch so. Anders als bei Dialogen existiert kein OK- oder Abbruch-Knopf, und die Toolbox ist häufig eine Sammlung von Symbolen verschiedener Werkzeuge.

Im Vergleich zur Toolbar hat die Toolbox den Vorteil, dass sich der Anwender seine Arbeitsumgebung individueller zusammenstellen kann – dafür liegt aber auch ein Fenster mehr auf dem Bildschirm.

□ Toolstrip

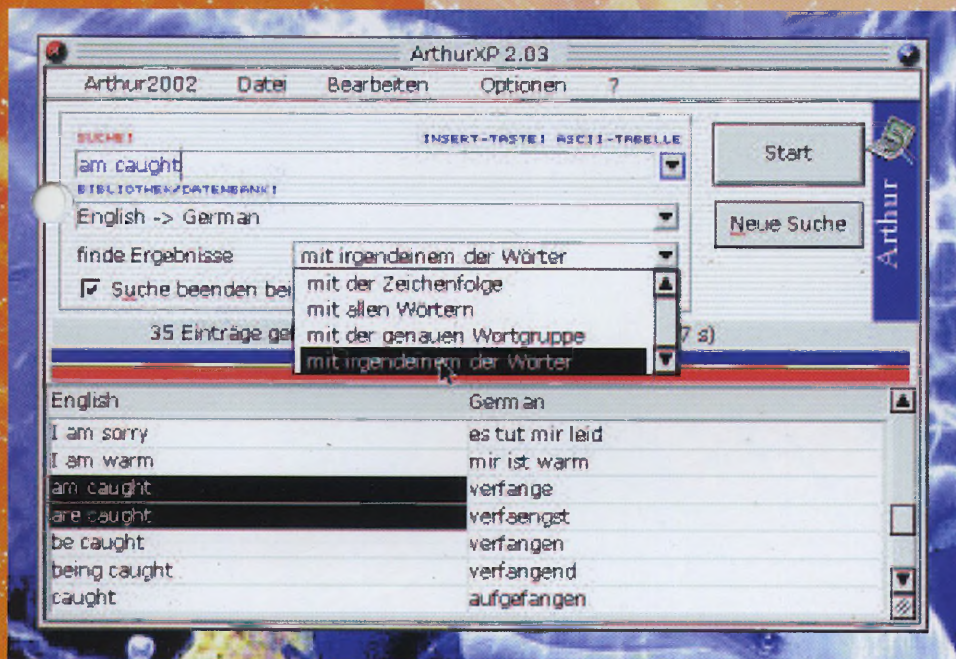
Was die Toolbar für die Vertikale, ist der Toolstrip für die Horizontale. Anders als die Toolbar erfreut sich der Toolstrip auch heute noch großer Beliebtheit bei Programmierern. Praktisch jeder moderne Webbrowser und auch jedes Textverarbeitungsprogramm haben eine Werkzeugleiste unter dem Fenstertitel.

Bekannte Programme mit einer Toolstrip sind Luna, papyrus und Light of Adamas. □

FRISCHE SOFTWARE FÜR IHREN ATARI

ARTHUR XP

2002



Arthur XP ist ein leistungsfähiges Übersetzungsprogramm für den Atari. Es übersetzt Stichwörter und Redewendungen zwischen derzeit 21 (!) Sprachen und arbeitet dabei optimal mit dem Texteditor Luna (liegt der CD bei) zusammen.

Arthur XP setzt MagiC oder N.AES, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab ST-High voraus.

Versandkosten:

EUR 5.- per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (VISA oder Mastercard)

EUR 9.- per Nachnahme

EUR 10.- Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte)

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung Arthur“

An der Holsatlamühle 1

D-24149 Kiel

Fon 04 31-200 766 0

Fax 04 31-27 368

Per Download:

nur EUR 29.-

Auf CD-ROM mit Booklet:

nur EUR 39.-

shop.falkemedia.de

N.AES

2.0

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

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

PC-Version 169,-
(incl. STEulator)

**Rational
Sounds 2**

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

79,-

Hertz ~ Ware

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

ab 99,-

**GEM-TV
Milan**

(Hauptpage PCI TV-Karte
für Milan Computer)

398,-

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

59,-

woller systeme

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

... alles für den ATARI im Sommer ...