

st-computer

ATARI-COMPUTING HEUTE

Januar 2003

Heft 01-2003

€ 5.-

PC <—> ATARI Low-Cost-Netzwerk



Sweet Sixteen Sequencer im Test

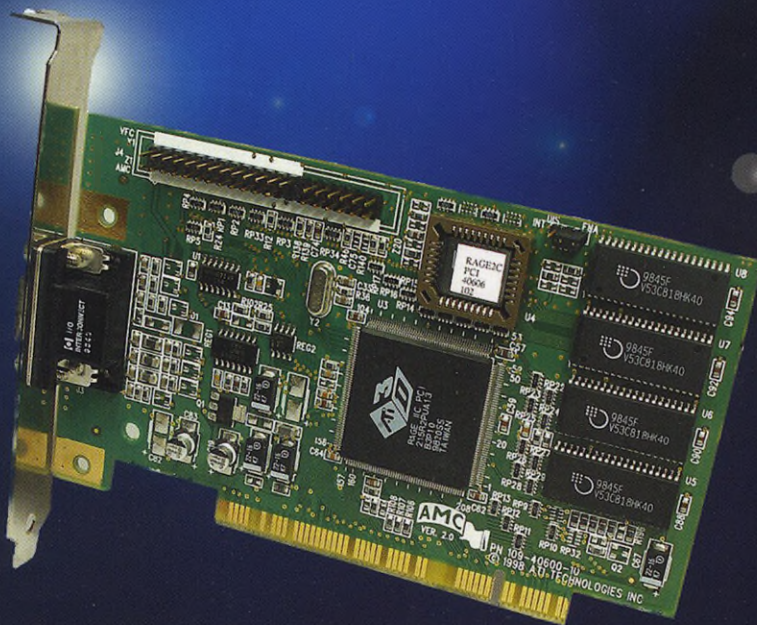
FunMedia: Videoschnitt am Atari · SuperFly: Action von den Gods

www.st-computer.net



06

Milan



ATI-Rage-Grafikkarten

Endlich auch für den Milan verfügbar

Features:

4-8 MByte RAM

Je nach Ausstattung bis zu 1600*1200 in 32Bits/Pixel.

Geschwindigkeitssteigerungen um bis zu 300%

Ab Januar 2003 verfügbar.

<http://shop.falkemedia.de>

Tel. (0431) 2007660

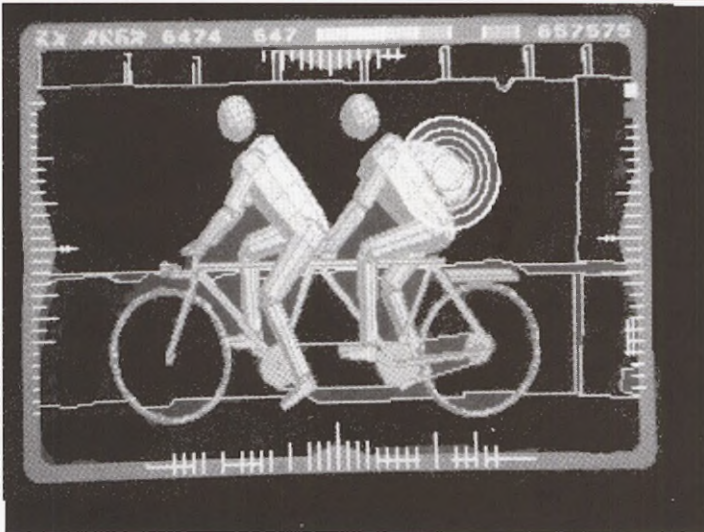
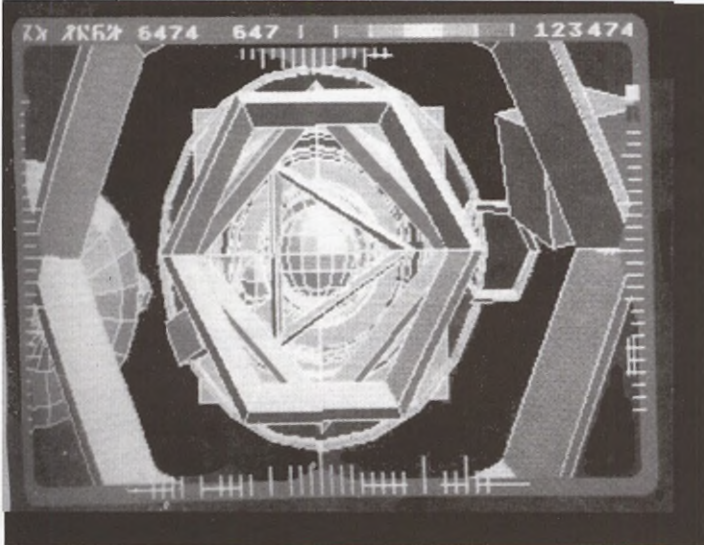
Email: develop@falkemedia.de



Atari-Fan des Monats: Andreas Horn.

Text: Matthias Jaap

Andreas Horn wird nur den wenigsten Atari-Anwendern ein Begriff sein. Von Beruf Computergrafiker, arbeitete er mit einem dreiköpfigen Team an den Grafiken zu „Mission Terra“. Mission Terra ist eine naturwissenschaftliche Kinderserie, in der sich Realszenen mit Computersequenzen abwechseln. Alles, was der Bordcomputer MOX sieht, wurde mit CAD3D (und den diversen Erweiterungen dieses Programms) sowie Cyber Paint auf dem Atari ST animiert. Obwohl es schon damals leistungsfähigere Grafikcomputer gab, war die ST-Low-Auflösung (320 x 200 Bildpunkte) sogar erwünscht, da sie pixeliger aussah und so von den Leuten als technischer wahr genommen wurde.



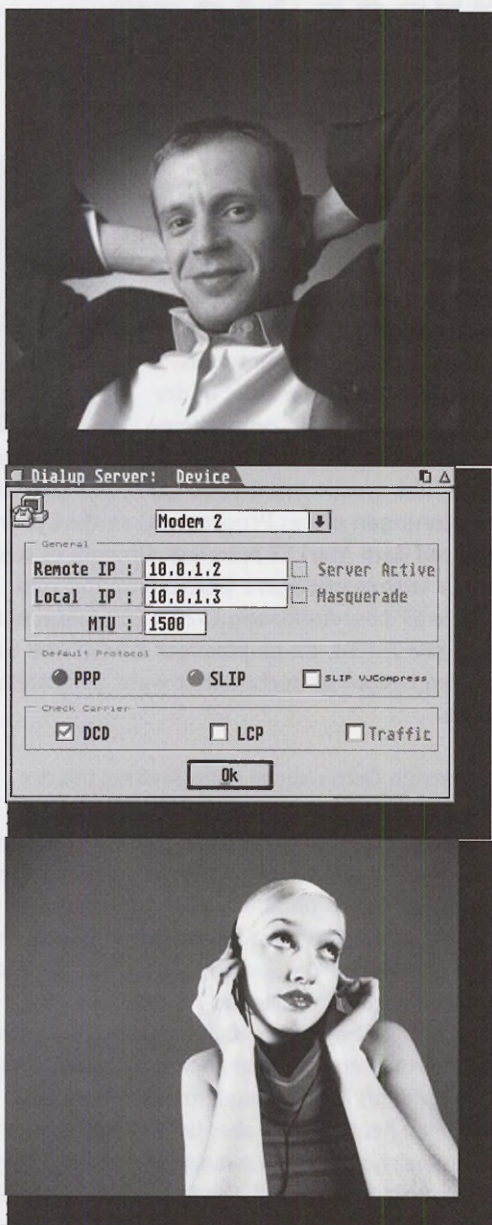
Seine ersten Gehversuche hatte Andreas mit der Programmiersprache ST-Basic gemacht, eine einschneidende Erfahrung für jeden ST-Einsteiger. Über C gelangte er zum GFA-Basic, wechselte dann aber auf das Programmgespann von Tom Hudson und Jim Kent. In Mission Terra erscheinen 3D-Radfahrer, Autos und andere Objekte, in jedem steckt die Arbeit von Tagen. Dabei musste das Team anhand von Videobändern bestimmte Kamerafahrten im Computer nachkonstruieren. Die Animationen wuchsen dadurch an: 3.6 MBytes für eine Sequenz mit 163 Bildern erscheinen heute wenig, aber bei Festplatten mit einem Speicherplatz von zwanzig bis achtzig MBytes war die Platte schnell voll. Die Folge: Die Festplatten waren alle drei Tage ausgereizt, und die Anwender eineinhalb Stunden mit dem Anfertigen von Sicherheitskopien beschäftigt.

Vor dem ST hat Andreas Horn mit den Atari-8-Bit-Rechnern gearbeitet. Eines seiner Lieblingsprogramme war Atari World, das Flüge über Landschaften generierte.

Die erste Folge von Mission Terra wurde am 17.11.1988 ausgestrahlt, ab und zu wird die Serie wiederholt. stc

Quelle: ST-Magazin 7/1988, Bilder: ST-Magazin/HR

Es stand in der AMIGApus 12/2002 über Atari: «Auch der Falcon 030 [...] brachte nicht die erwarteten Verkaufserfolge, obwohl er den parallel gelaunchten Amiga 1200 deutlich übertrumpfte». Wenn das keine späte Anerkennung aus dem „feindlichen Lager“ ist...



Die st-computer im Januar 2003.

- 01 Titel: Arrangiert von Thomas Raukamp
- 03 Atari-Fan des Monats: Andreas Horn
- 04 Inhalt: Die st-computer im Januar 2003
- 05 Editorial: Seifenblase Centurbo 060
- 06 Leserpost: Meinungen & Fragen der stc-Leser
- 08 Atari-News: Neues aus der Atari-Welt
- 11 Immer uptodate: Atari-Programme aktuell gehalten
- 12 Retro-Talk: Winnie Forster im Gespräch
- 15 3D-Talk: François le Coat im stc-Interview
- 19 HiSoft Basic: Das britische BASIC im Test
- 22 Web-Workshop: Accessibility genauer betrachtet
- 27 Ataquarium: Neues aus der Entwickler-Welt
- 32 Workshop: Low-Cost-Netzwerk PC <=> Atari
- 35 Aktiv: Die Konfiguration von Start Me Up! transparent
- 39 Shareware: Medizin lernen mit Vesal
- 40 Sweet 16: MIDI-Sequenzer für alle Ataris
- 46 FunMedia: Videofunktionen unter der Lupe
- 49 Animation: Cyber Paint und Aegis Animator
- 52 Entertainment: SuperFly im stc-Game-Test
- 56 stc-Diskette 01-2003: Einfach gute Software
- 57 Ausblick: Die st-computer im Februar 2003
- 58 Apropos Atari: Fachbegriffe kurz erläutert

Sie erreichen uns:

Redaktion st-computer

Fon 0 43 31-43 62 64

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

Fax 0 43 31-43 87 13

info@st-computer.net

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

Abobetreuung & Vertrieb

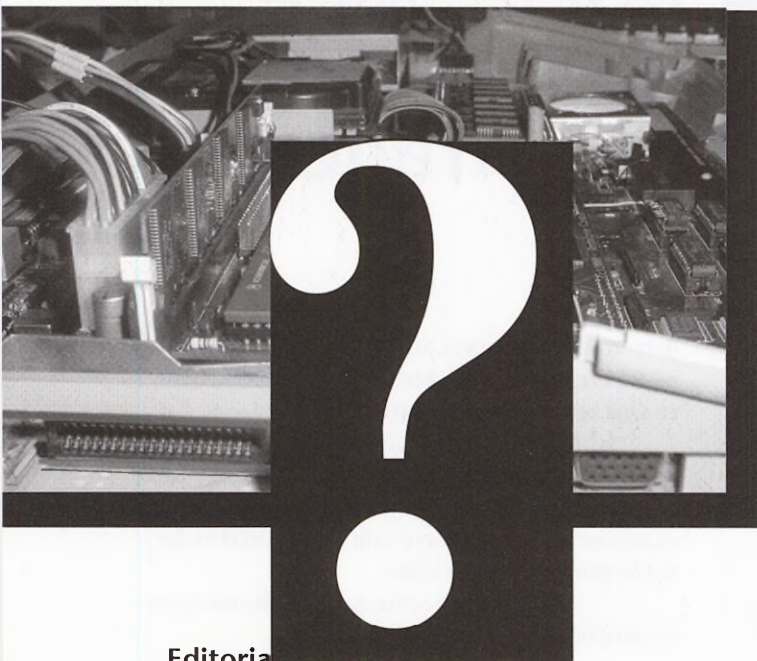
falkemedia

Fon 04 31-2 00 76 60

Fax 04 31-2 73 65

<http://www.falkemedia.de/>

Seifenblasen: Der lange Weg der CT060.



Editorial

Matthias Jaap, stellvertretender Chefredakteur

Wer die Atari-Newsseiten die letzten Monate verfolgt hat, dem wird eines aufgefallen sein: Die Beschleunigerkarte Centurbo 060 von Rodolphe Czuba ist ein Dauerthema. Vornehmlich in der französischen Newsgroup „comp.sys.atari.fr“ gibt er mehr oder minder regelmäßig einen Statusbericht.

Allmählich hinterlässt die CT60 aber einen bitteren Beigeschmack. Im letzten dieser „Statusberichte“ wurde von Problemen mit Fast-RAM und NVDI berichtet – logisch, dass niemand den 68060-

Prozessor mit dem langsamen Falcon-RAM ausbremsen will und NVDI ist (noch) unverzichtbar. Also wartet der Falcon-Besitzer weiter...

Nun sind Atari-Besitzer relativ geübt im Warten auf neue Hardware – auch der Milan I kam schließlich mit Verspätung. Doch die Centurbo 060 unterscheidet sich vom Milan I bzw. II, vom Hades und von der Medusa: Sie wurde bereits bezahlt. Es ist zwar Czubas gutes Recht, möglichst kostendeckend zu arbeiten, aber (und die Vorstellung sollte erlaubt sein) wie hätte die Atari-Gemeinde wohl reagiert, wenn es beim Milan II genauso gelaufen wäre? Es scheint so, als wird Geduld und Sympathie in unterschiedlichen Portionen verteilt.

Dabei ist Czubas Liste der eingestellten Projekte lang: Phénix, RioRed und verschiedene, „angedachte“ Beschleuniger. Letztlich erschienen ist nur die Centurbo II – und auch die mit einiger Verspätung. Ob es an Hardware-Fehlern, unfähigen Geschäftspartnern oder Mork vom Ork gelegen hat: Nur die CT2 läuft in einigen Falcons.

Zweifellos ist Czuba ein sehr begabter Hardware-Designer, der manchmal zu hohe Ambitionen zu haben scheint. Die ganzen Hardware-Fehler, die jetzt in der CT060 (plötzlich?) auftauchen, erwecken den Eindruck, dass er den Bau eines Prototypen einfach übersprungen hat. Die Liste an Fehlern ist mittlerweile so lang, dass der geneigte Benutzer meinen könnte, die Centurbo 060 sei völlig inkompatibel mit dem Falcon – und sich selbst. Dies sind alles Dinge, die mit Prototypen ausführlich getestet werden sollten. Dann erst folgt die Serienfertigung. Dass bei dieser auch Fehler auftreten können, ist normal, aber es werden selten massive Fehler sein, die weitere Monate am Reißbrett erfordern.

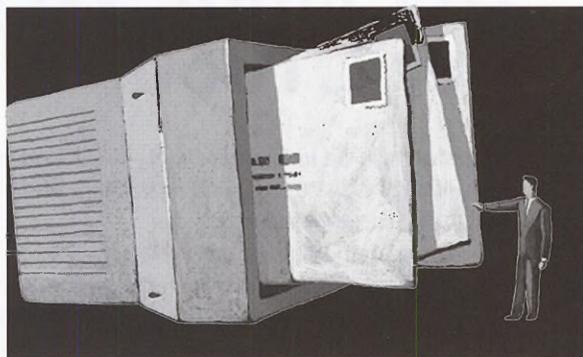
Ein Gegenbeispiel für ein weiteres Hardware-Projekt ist der C=1 von Jeri Elsworth. Der Unterschied: Sie hat ihren Rechner bereits lauffähig als Prototyp auf diversen Messen vorgestellt, von jedem zu begutachten. Erst danach wurden Vorbestellungen angenommen, und der komplette Rechner wird jetzt ausgeliefert. Von der CT060 sah man hingegen auf dem Atari-Parkt im vergangenen Jahr nichts.

Es bleibt nur zu hoffen, dass die CT60-Vorbesteller ihre Karte bald in den Händen halten, denn der Falcon hätte es verdient, mit einem 060-Prozessor auf Touren gebracht zu werden. *stc*

Liebe Leser: Wie Sie unschwer erkennen können, wurde die st-computer einmal mehr „rund-erneuert“, um das Layout besser an den Schwarzweiß-Druck anzupassen. Auch eine komplett farbige Ausgabe im PDF-Format ist angedacht, die dann aus dem Internet bezogen werden kann.

Wir hoffen, das neue Design gefällt auch Ihnen.

Ihr Thomas Raukamp



Ausgabe 12-2002

Das war ja eine echte Überraschung, dass die Ausgabe 12 der st-computer genau am 24.12. im Briefkasten lag. Damit habe ich echt nicht mehr gerechnet.

Auch, wenn ich keinen Atari 8-Bit Rechner habe, hat mir das Spezial doch sehr gut gefallen. Der Artikel über die Galaxy VME-Karte war ebenfalls eine echte Überraschung. Anscheinend ist das Projekt doch noch nicht ganz gestorben. Der Preis von 380 US-Dollar ist aber wohl nur etwas für harte TT-Fans oder für Medusa T40-User. Ich selbst freue mich schon sehr auf die neue ATI Grafikkarte für den Milan.

Zu Weihnachten habe ich mir eine Sony Mavica MVC-CD 300 gegönnt. Mit dem mitgelieferten Adapter kann man die acht Zentimeter kleinen CD-RWs ohne Probleme am Milan benutzen. Das ist schon eine feine Sache!

Als Bilanzbuchhalter hat mich natürlich das neue Programm Crésus aus Frankreich besonders interessiert. Der moderne Ansatz für das Programm gefällt mir sehr gut. Es läuft auch trotz der frühen

Briefe, Meinungen und Leserfragen.

Beta-Version sehr stabil. Ich werde mich auf jeden Fall registrieren lassen. Hier könnte eine echte Alternative zu Quicken oder Money entstehen.

An dieser Stelle auch einmal ein dickes Lob an Matthias Jaap. Das Spezial über Tabellenkalkulationen aus dem Heft 11 hat mir sehr gut gefallen. Wie es aussieht, stammen mehr und mehr Artikel in der st-computer aus seiner Feder.

Ich freue mich schon sehr auf die nächsten st-computer-Ausgaben.

Martin Holzwarth, per E-Mail

ARAnyM

Ich will es nicht verbergen, dass ich mich über den ausführlichen ARAnyM-Artikel unheimlich gefreut habe! Endlich ein Konzept, von dem ich denke, dass es letztlich nur so gehen kann: Moderne Hardware nutzen und nicht auf der Basis von altem Material irgendwelche exotischen Mauerblümchen-Lösungen suchen. Ein System, dass es uns ermöglicht, alle derzeitigen und demnächst neu anzutreffenden Techniken auch unter dem Atari-Betriebssystem verwenden zu können – genau das und nichts anderes scheint mir Sinn zu machen.

Schnelle Brenner müssen ansprechbar sein, und zwar auch die billigen Massenteile, die es in jedem Media- oder Sonstwie-Markt gibt. Ein DVD-Laufwerk darf nicht als Exot dastehen, USB muss selbstverständlich nutzbar sein, ich möchte meinen DSL-Anschluss auch unter Atari verwenden können usw. Dann würde es für mich wieder Sinn machen, Geld in Software zu investieren. Was haben wir >>

Wir vom Team der st-computer freuen uns immer über Ihre Zusendungen. Richten Sie Ihre Briefe an *Redaktion st-computer, thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783 Osterrönfeld* und Ihre E-Mail-Nachrichten an *thomas@st-computer.net*. Vielen Dank!

Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen.

>> Anwender in den vergangenen Jahren an Programmen gekauft? Meine Diskettenbox quillt über – zig Programme laufen unter Magic PC (und mittlerweile auch unter STEmulator). Aber die mangelnde Benutzbarkeit der Host-Hardware ärgert mich dabei grün und blau und führt letztlich dazu, doch unter Windows zu arbeiten. Gerne käme ich wieder davon weg. Aber dann muss die Atari-Seite eine vollständige Alternative sein. Mit ARAnyM scheint nun der richtige Ansatz ins Leben gerufen worden zu sein. Hoffen wir, dass es am Leben bleiben kann.

Für mich war die 11-2002 eine der wichtigsten Ausgaben der st-computer.

Frage: Was können wir als (mittlerweile hoffnungsgebeutelte) Anwender tun, um die Entwicklung zu fördern?

Rüdiger Pechan, per E-Mail

Auch wir setzen große Hoffnungen in das ARAnyM-Projekt, das munter wächst und gedeiht. Und speziell seit unserem ausführlichen Interview scheint es auch in der deutschen Atari-Anwenderschaft einen immer höheren Stellenwert zu bekommen – von alternativen Hardware-Projekten wird hingegen kaum noch gesprochen.

Wir wollen hoffen, dass auch die Software-Entwickler aktiv mitziehen – was hilft schließlich die Unterstützung von DVD-Laufwerken durch entsprechende Linux-Treiber, wenn kein Player bereit steht, der die Formate auch abspielt? Und für DSL muss ein entsprechender PPoE-Treiber existieren (auch auf dem „normalen“ Atari haben sich weder die Macher von STiK, STinG noch von Draconis bisher an eine Umsetzung gemacht).

Die Macher von ARAnyM haben die Antwort auf Ihre Frage, wie sie am besten unterstützt werden, im Grunde selbst gegeben: Tragen Sie sich auf die Mailingliste im Internet ein, diskutieren Sie mit, machen Sie Vorschläge, berichten Sie Fehler und testen Sie immer die aktuellste ARAnyM-Version. **Red.**

Wieder einmal mehr hat mich die Novemberausgabe der st-computer begeistert, allerdings einmal mehr einige Anmerkungen von mir.

Mit Interesse habe ich den Artikel über EmuTOS gelesen, mich aber dabei gefragt: Was soll diese erneute Erfindung des Rads (ich weiß, dass die Erfindung des Rads im Jahr 2000 in Australien patentiert worden ist – spät, aber immerhin)? Wesentlich effektiver wäre es meiner Meinung nach, das Milan-

TOS, das nach Angaben von Milan Computersysteme deutlich fehleroptimiert sein soll, freizugeben, damit das EmuTOS-Team darauf aufbauen kann. So könnte EmuTOS den Schritt von Version 1.0 des TOS direkt zu Version 4.x tätigen, ohne dass hier Ressourcen in der Form von Hirnschmalz vergeudet werden müssten.

Insgesamt erledigt die ARAnyM-/EmuTOS-Crew anscheinend das, was uns Milan als Trost zur Beerdigung des Milan II versprochen hatte. Ich denke, wenn Milan dieses Versprechen nicht einhält, so könnten sie immerhin ARAnyM bzw. EmuTOS diesbezüglich unterstützen. Ein entsprechender Aufruf an die Milan GmbH durch die Leserschaft der st-computer und anderer wäre nicht das Schlechteste.

Gunter Beninde, per E-Mail

Wir freuen uns, dass Ihnen die st-computer so gut gefällt.

Die Freigabe der TOS-Sourcen ist so einfach nicht. Milan hat die Rechte zur Nutzung und Veränderung des TOS erhalten, kann dieses Betriebssystem jedoch nicht einfach offenlegen oder weitergeben, was wiederum einen Rechtsbruch darstellen würde. Die Inhaberrechte liegen nach wie vor bei Atari bzw. Infogrames, nur diese könnten das TOS zur Open Source erklären. Die Entwickler, die das TOS für den Milan angepasst und weiterentwickelt haben, müssten also privat ihre Erfahrungen in das ARAnyM- bzw. EmuTOS-Projekt einbringen. **Red.**

PDF-Ausgabe

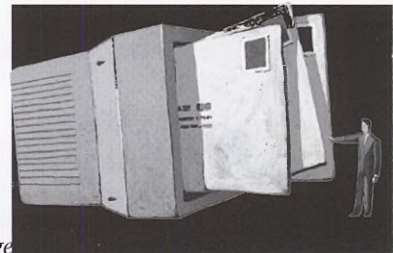
Was ist eigentlich aus der geplanten PDF-Ausgabe für den Internetbezug der st-computer geworden?

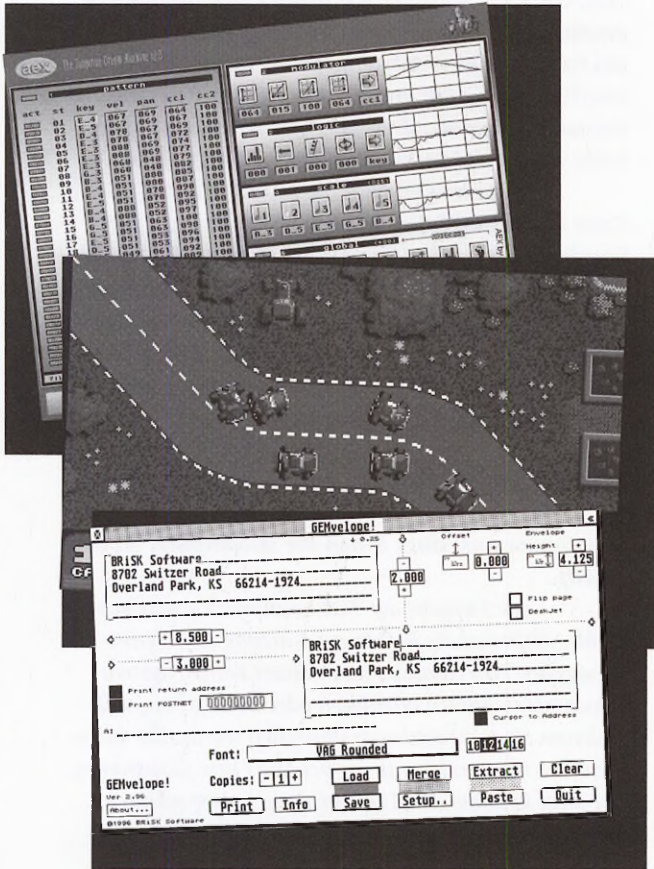
Michael Reincke, Koblenz

Vielen Dank für die Nachfrage.

Tatsächlich laufen Planungen, eine vollfarbige PDF-Ausgabe der st-computer ab April oder Mai zu veröffentlichen. Diese ließe sich dann abonnieren (ca. EUR 2.– pro Ausgabe) oder auch einzeln kaufen (ca. EUR 3.– pro Ausgabe). Da der PDF-Viewer Porthos nun weit genug geht, ist dies Sinn. Sollte das Projekt umgesetzt werden, erhalten Sie eine entsprechende Mitteilung. **Red.**

Wir wünschen allen unseren Lesern genau das im neuen Jahr, was Sie sich selbst für dasselbe wünschen. **Red.**





M_Control wird weiterentwickelt
M_Control, das ursprünglich für den Milan II entwickelte Konfigurationstool, wird weiterentwickelt.

Dank der Mithilfe von M_Control-Programmierer Joachim Fornallaz lässt sich das Programm wieder kompilieren, Matthias Jaap hat die Weiterentwicklung übernommen. Im ersten kleinen Update wurde die Beta-Zeitbeschränkung entfernt, der M_Control-Patch ist daher nicht mehr notwendig.

Die aktuelle Version finden Sie auf der stc-Diskette von diesem Monat.

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

Atari war offizieller Sponsor der Scene-Party Alternative Party im Januar in Finnland. Für die Wettbewerbe wurden verschiedenen Spiele zur Verfügung gestellt. Dies ist sicher ein ungewohntes Engagement der Mutterfirma Infogrames. Sollte man Interesse an den Atari-Fans entwickeln?

Wissens-Wert. Neues aus der Atari-Welt.

ResourceMaster 3.5 CE

Das Entwickler-Werkzeug ResourceMaster liegt in der Version 3.5 CE vor. Das Update-Archiv findet sich auf der Webseite des Entwicklers.

Zu den Neuerungen gehört die komplette Umgestaltung des Piktogramm-Editors, der zum Beispiel eine 16-fache Undo- bzw. Redo-Funktion, eine Zeichenfunktion für Kurven und einen verbesserten Import für IMG-Grafiken bietet. Außerdem wird das DHST-Protokoll unterstützt.

Aufgrund der enttäuschend geringen Resonanz hat sich der Entwickler Armin Diederling entschlossen, das Projekt erst einmal auf Eis zu legen. Trotzdem ist eine Weiterentwicklung durchaus im Bereich des Möglichen, somit wird ResourceMaster nicht als Freeware frei gegeben. Viele Resonanzen schaden der Weiterentwicklung sicher nicht!

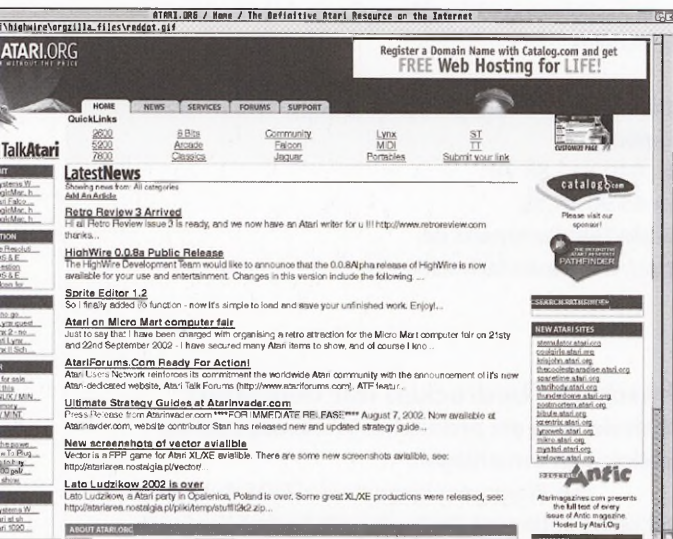
Armin Diederling, Birkenweg 23a, D-06369 Arensdorf
Armin@Diederling.de
<http://www.ardisoft.de/>

HighWire goes online

Der HTML-Viewer HighWire liegt pünktlich zu Weihnachten in einer neuen Version vor.

Die wichtigste Neuerung ist die Online-Funktion, die das Projekt endlich zum Webbrowser mutieren lässt. Allerdings ist diese bisher nur rudimentär vorhanden, sodass ein ernsthafter Einsatz noch nicht möglich ist. Dazu passend ist nun auch eine komfortable History-Verwaltung hinzu gekommen.

<http://highwire.atari-users.net/>



Langsam wird es ernst: Der HTML-Viewer HighWire enthält erste Online-Funktionen. Atari-Anwender dürfen also auf einen echten Webbrowser hoffen.

Compact Flash am Atari

Wie uns unser Leser Martin Holzwarth berichtet, funktioniert der Compact-Flash-Kartenadapter von Altec hervorragend auch an der SCSI-Schnittstelle des Atari.

Als Treibersystem sollte die aktuelle Version des HD-Driver von Dr. Uwe Seimet eingesetzt werden. Somit lassen sich zum Beispiel Digitalkameras, MP3-Player und Drucker, die direkt Compact-Flash-Karten nutzen, auch zusammen mit dem Atari betreiben.

Einen Test finden Sie in einer der kommenden Ausgaben der st-computer.

In Deutschland werden die Altec-Geräte von der retec GmbH vertrieben.

Rectec GmbH, Würzburger Straße 8, D-30880 Laatzen
info@rectec-gmbh.de
<http://www.retec-gmbh.de/>

Neues vom STEulator 2

Vom Atari-Emulator STEulator 2 wurde lange nicht mehr berichtet, das Projekt ist aber alles andere als gestorben. Laut Aussagen des Entwicklers liegt der Entwicklungsstand der Version 2.0 bei 95 Prozent. Es wird hauptsächlich noch an der Optik sowie an der Bereinigung einiger Fehler gearbeitet, die sich durch die Neuentwicklung eingeschlichen haben.

Die geplanten Neuerungen lassen immer noch aufhorchen: Emulation der 68040-CPU, Nutzung

von TOS 4.04, 32-Bit-True-Colour, Modularisierung, um Features wie MIDI, Soundchip-Emulation, DSP usw. nachzurüsten.

In der st-computer 02-2003 wird ein erstes Preview erscheinen.

falkemedia, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31-2 00 76 60
info@stemulator.net
<http://www.stemulator.net/>

ATI-Grafikkartentreiber für den Milan

Ab Ende Januar 2003 wird ein neuer Grafikkartentreiber für den Einsatz von ATI-Grafikkarten im Milan erhältlich sein. Er unterstützt Karten mit zwei bis acht Megabytes Speicher. Damit sind auf dem Milan deutlich höhere Auflösungen mit mehr Farben (True- und High-Color) nutzbar.

Der bereits zu 99 Prozent fertige Treiber macht massiven Gebrauch von den Hardwarefunktionen und dem Offscreen-Speicher der ATI-Karten. Er ist dadurch jetzt schon teilweise doppelt so schnell wie der bisherige Treiber für S3-Grafikkarten. Auch bietet der Treiber die für den Milan II vorgesehenen XBIOS-Funktionen zur Verwaltung der Grafikkarte (Memoryverwaltung, Modus umschalten etc.).

Die Preise werden vom Einkaufspreis der Grafikkarten abhängig sein und sich endgültig erst in Kürze entscheiden. Vertrieben werden die ATI-Treiber dann über den Shop von falkemedia und über die st-computer.

Milan Computersysteme, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 0431-2099035
info@milan-computer.de
<http://www.milan-computer.de/>

Liebhaber von Frühstück-Flakes kommen derzeit voll auf den Geschmack. Der Lebensmittel-Konzern Kellogg's bietet in einigen seiner Packungen eine CD, auf der unter anderem Atari-Spiele für den PC zu finden sind. Das mittlerweile französische Unternehmen bringt sich also wieder in Erinnerung.

Neues von Tempus-Word 4

Die Aktionen rund um Tempus-Word 4 für den Atari (siehe vergangene Ausgabe) zeigen erste Ergebnisse.

Den Betatestern ist eine neue Atari-Version zugegangen. Die Fertigstellung des Programms scheint nun in Angriff genommen zu sein. Es steht zu hoffen, dass bald neue Screenshots auf der Webseite der Entwickler erscheinen.

Sobald eine offizielle Version erhältlich ist, erwartet Sie selbstverständlich ein ausführlicher Testbericht.

CCD, Hochheimer Straße 5, D-65343 Eltville
Fax 069-79 120 84 72
lang@theologie.uni-halle.de
<http://www.tempus-word.de/>

Neues von N.AES

Leider hat es nicht mit der Veröffentlichung einer neuen Version des Betriebssystems N.AES vor Weihnachten geklappt. Trotzdem wird weiter an dem kommerziellen MiNT-Betriebssystem gearbeitet.

Derzeit werden die Mausrad-Funktionen optimiert. Außerdem wird zurzeit erwogen, eine Komplett-Distribution inklusive ARAnyM zu veröffentlichen.

woller Systeme, Grunewaldstraße 39, D-10825 Berlin
Fon 030-21 75 02 86
Fax 030-21 75 02 88
wollersysteme@yahoo.de
<http://www.woller.com/>

Centurbo 060 in Deutschland bestellen

Die Beschleunigerkarte Centurbo 060 kann auch direkt in Deutschland bestellt werden.

Wie der Atari-Fachmarkt Peter Denk bekannt gab, wurde ein großer Teil der noch nicht ausgeliefer-

ten Karten von dem Hamburger Händler gekauft. Mit einer Auslieferung ist laut Peter Denk ab Mitte Januar zu rechnen.

Atari-Fachmarkt Peter Denk, Sandkamp 19a, D-22111 Hamburg
Tel. 040-651 88 78
Fax 65 90 14 53
info@ATARI-Fachmarkt.de
<http://www.atari-fachmarkt.de/>

Umschläge bedrucken mit dem Atari

GEMvelope ist ein praktisches Werkzeug zum Bedrucken von Umschlägen.

Das Programm benutzt die GDOS-Ausgabe und liefert optimierte Treiber für HP Deskjet-kompatible Geräte. Adressen werden direkt aus einer Textverarbeitung oder dem GEM-Clipboard übernommen. Die Bedienung erfolgt durch eine GEM-Oberfläche.

jkryszt@yahoo.com
<http://home.kc.rr.com/krzysztof/BRISK/GEMvelope/>

Super Cars-Clone Freeware

Power Up ist eine Rennsimulation ähnlich Super Cars, die in den 90er Jahren veröffentlicht wurde. Das Spiel erreichte 1997 in dem britischen Atari-Magazin „Atari Computing“ 85 Prozent. Es steht nun als Freeware zum freien Herunterladen und Einsatz bereit.

Power Up setzt einen originalen Atari (ST, STE, TT, Falcon) voraus, der mit mindestens 1 MByte RAM ausgestattet ist. Auch verschiedene Emulatoren werden unterstützt.

<http://mujweb.atlas.cz/www/cichon/pu/>

AEX 2.0

AEX simuliert alte analoge Sequencer, die unter anderem durch Songs von Tangerine Dream bekannt wurden. Das Programm unterstützt verschiedene Farbtiefen und Auflösungen, auf dem Falcon läuft es in 256 Farben.

Die Version 2.0 hat 48 Algorithmen, zwei Stimmen und eine Percussion-Stimme. Das Abschalten jeder Stimme über das Keyboard und das Kopieren von Patterns auf die Funktionstasten wird geboten. stc

<http://tamw.atari-users.net/aex.htm>

Action ist garantiert, wenn die Reservoir Gods Spiele veröffentlichen. Das neueste Game trägt den Namen SuperFly und ist für alle klassischen Atari-Computer erhältlich.

Einen ersten Test finden Sie bereits in der vorliegenden Ausgabe der st-computer.

Uptodate.

Applikation	Version	Neue Version?	Hardware	Beschreibung	Webseite
ACE	1.05	nein	Falcon	Software-Synthesizer	http://nb.atari.org/ACS_pro
ACSPRO	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	E-Mail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.21	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/
Arthur XP	2.06	nein	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgssoft.com/
AtariCQ	0.155	ja	alle	ICQ-Client	http://gokmase.atari.org/
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/
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	1.3	nein	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
CPX-Basic	1.12	ja	alle	BASIC-Interpreter	http://www.mypenguin.de/prg/
D***/SDL	0.29	nein	MiNT	D***-Portierung	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Diskus	3.9	nein	alle	Festplatten-Tool	http://www.seimet.de/diskus_german.html
EasyMiNT	1.351ß	nein	MiNT	MiNT-Distribution	http://www.ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
Emailer	2.3h	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.06	ja	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.05	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_ite.html
FirstMillion Euro	4.7.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videoschnitt & EBV	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
Gulliver	0.08	nein	alle	HTML-Viewer	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/gulliver/
HD-Driver	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
HighWire	0.09a	nein	Multitasking	HTML-Viewer	http://highwire.atari-users.net/
HomePage Penguin	3.05	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Hyp_View	0.20	ja	alle	ST-Guide-Ersatz	http://home.tiscalinet.ch/donze/preview/index.html
Icon Extract	1.3	nein	alle	Piktogramm-Konverter	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.11	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://raja.atari.org/
Licom	5.8.H	nein	alle	GFA-Bibliothek	http://www.rgssoft.com/
Luna	2.10 Build 4521	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00p13	ja	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	7.4	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.58	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	1.6	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	9.23	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.cherz.com/lrd/
Porthos	3.1	nein	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
qed	5.02	nein	alle	Texteditor	http://heinisoft.atari-users.net/
Q****	0.6	nein	MiNT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Rational Sounds	2.02	nein	alle	Systemerweiterung	http://heinisoft.atari-users.net/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.4	nein	MiNT	Multimedia-Bibliothek	http://www.multimania.com/pmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f1	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Teradesk	2.01	ja	alle	Desktop	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gnyf/software/
UPX	1.23	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	0.962	ja	MiNT	AES-System für MiNT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.96	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Die komplette Uptodate-Liste inklusive Suchfunktion (ca. 2500 Einträge) findet sich auf unserer Webseite st-computer.net.



Retro-Talk: Winnie Forster im Gespräch

Das Interview führte Wolfgang Meck.

Wie kannst Du eigentlich auf die Idee, Anfang der großen Zeit der 8-Bit Computer und Konsolen mit der Power Play ein Computer Games Magazin auf den Markt zu bringen?

Anfang der „großen Zeit der 8-Bit-Computer und Konsolen“ habe ich noch die Schulbank gedrückt und keine Idee ein Computer-Magazin auf den Markt zu bringen. Dieser Lorbeer gebührt anderen.

Kurz nach meinem Abitur wurde Powerplay vom Beiheft der Happy Computer zum eigenständigen Monatsmagazin befördert und redaktionell aufgestockt. Volker Weitz und ich waren die beiden ersten Redakteure, die der damalige Chefredakteur Anatol Locker für die monatliche Power Play anstellte. Was mich betrifft war es Zufall, dass mir die „Redakteur Gesucht!“-Anzeige in die Hände fiel. Eigentlich wollte ich nur die Mittagspause eines Zivildienst-Arbeitstages überbrücken und habe mir deshalb zum ersten Mal

Winnie Forster ist ehemaliger Redakteur der Zeitschriften Power Play und Video Games. Im Dezember hat er ein Buch über Spielkonsolen und Heimcomputer veröffentlicht.

Das Golden Age der Videospiele.

eine Powerplay gekauft, dort am Wettbewerb zum „besten Spielekenner“ teilgenommen (erfolglos), gleichzeitig aber auch die Stellenanzeige beantwortet. Da ich mich für kein Studium entscheiden konnte, bin ich dann statt an die Uni in die Powerplay-Katakomben abgewandert.

Was machen eigentlich die ganzen anderen aus dieser Redaktion heute?

Soweit ich weiß sind alle noch in der Industrie: Mein erster Boss Anatol ist Chef der Bravo Screenfun, auch die Ex-Powerplayler Volker Weitz und Knut Gollert sitzen in dieser Redaktion. Martin Gaksch und der Video-Games-Redakteur Andreas Knauf sind Geschäftsführer der Cybermedia GmbH. Powerplay-Gründer Heinrich Lehnhardt lebt und arbeitet als Spiele-Journalist in Kanada. Boris Schneider ist Xbox-Pressechef bei Microsoft.

Hast Du mit denen noch Kontakt?

Ja. Regelmäßig was meine Cybermedia-Mitgesellschafter Martin Gaksch und Andreas Knauf angeht, unregelmäßig in Bezug auf Heini, Boris und Anatol.

Erzähle mal etwas über Dich was Du in den letzten Jahren alles so noch gemacht hast außer die Power Play und Video Games.

Für Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski und für mich endete die Markt & Technik-Zeit 1993, als wir unseren Arbeitgeber verließen, um mit Cybermedia einen eigenen Fachverlag für elektronische Unterhaltung zu gründen. Die ersten Man!ac-Jahre waren hart, das Heft nach vier Jahren jedoch so erfolgreich, dass wir uns mit der PC-Xtreme sogar eine Bauchlandung im PC-Magazin-Bereich leisten konnten. Das Magazin selbst war nicht schlecht, ohne CD aber chancenlos gegen PC Player, PC Games und PC Action. Das damals gegründete PCX-Forum existiert heute noch. >>

>> Und warum wurde eigentlich dieses so erfolgreiche Magazin eingestellt?

Powerplay wurde Schritt für Schritt heruntergewirtschaftet, wobei der Abstieg meiner Ansicht nach mit der Umstellung vom Multi-Format-Magazin (Amiga, PC, Sega, Nintendo) auf Single-Format (nur PC-Spiele) begann. Danach wurde das Heft mehrmals verkauft, landete (ebenso wie PC Player) schließlich im Besitz der englischen Future-Gruppe, die das Konzept ein letztes mal völlig planlos änderte und schließlich alle Hefte abwickelte. Game Over für Powerplay, Video Games und PC Player...

War die Konkurrenz so stark oder war einfach die Luft bei Dir und den anderen raus?

Als die oben genannten Personen Markt & Technik bzw. Powerplay und Video Games verließen, war die beiden Hefte noch erfolgreich, erinnere ich mich recht, sogar Marktführer. Wir waren jedoch der Meinung, dass man einige Sachen besser und effektiver machen könnte, als es im Großverlag Markt & Technik AG geschah. Mit Man!ac realisierten wir unsere Ideen in Bezug auf Konzeption und Redaktion, Produktion und Vermarktung, wobei die Verkaufszahlen während der ersten 18 Monate ziemlich katastrophal waren. Mit Video Games, Fun Generation und Mega Fun hatten wir gleich drei Multiformat-Videospielhefte vor der Nase. Zwischen 1996 und 1998 sind wir dann hintereinander an allen vorbeigezogen.

Findest Du das die Spiele früher besser waren?

Nein. Egal was Du mit „früher“ meinst, zu jeder Zeit müssen sich die Spieler aus einem Haufen Schrott wenige Juwelen zusammen klauben. Für mich war die Amiga-Zeit spielermäßig so enttäuschend, dass ich mich zwischen 1988 und 1990 fast gar nicht mehr mit Computern und Konsolen beschäftigte. Erst Spiele wie Lemmings und Populous brachten den Spaß zurück. Ungefähr zu dieser Zeit wurde ich von der Powerplay-Redaktion auch mit dem PC-Engine- und Mega-Drive-Virus infiziert. Zurück zu Deiner Frage: Egal ob Du Atari VCS, C 64 oder Super Famicom betrachtest: Auf 10 Prozent Klasse kommen 60 Prozent Mittelmaß und 30 Prozent unspielbarer Bodensatz.

Oder spielst Du auch hin und wieder 3D-Games wie zum Beispiel die beliebten 3D-Ego-Shooter?

Klar spiele ich 3D-Ego-Shooter. Ehrlich gesagt spiele ich fast nur neue Spiele, in den letzten 18 Monaten Mario Sunshine, Pikmin und diverse Resident Evil,

Max Payne, Halo und Mechwarrior, Burnout und Gran Turismo. Davor hatte ich einen kurzen Flirt mit dem Dreamcast: Die Sega-Spiele des ersten Dreamcast-Jahres ließen mich kalt, erst mit Smilebit Jet Set Radio und 100 Sword wanderte die Konsole vom Büro in mein Wohnzimmer. Viel Spaß hatte ich auch mit Virtual Tennis, das optimale Update zu Ataris Realsport Tennis oder dem japanischen Final Match.

Auf der Playstation 2 laufen bei mir alte und neue Sachen bunt gemischt, unter anderem habe ich 2002 regelmäßig die Kochsimulation Ore No Ryori und den brillanten 90er-Jahre-Shooter R-Type Delta eingeworfen.

Wenn man von einem gelegentlichen Bomberman absieht (gute Game-Boy-Advance-Version!), habe ich eigentlich nur wegen meinem Buch wieder Retro gezoockt. Unwirtschaftlich lange bin ich an Ultima III, Lode Runner und Manic Miner, Lemmings, Blood Money und dem Advance Military Commander hängen geblieben. Auch Pitfall, das ich 1982 nicht besonders mochte, ist eigentlich ganz cool.

Du hast ja vor ein paar Wochen ein tolles Buch rausgebracht. Wie lange war den die Zeit bist Du alle Fakten zusammen getragen hattest?

Für Unterhaltungsmedien und besonders für Computer- und Videospiele interessiere ich mich schon seit der Kindheit und habe als Schüler regelmäßige „Weltreisen“ nach London unternommen, wo ich dann tagelang zwischen dem ersten Games Workshop und Forbidden Planet hin- und hermarschiert bin. Einmal hatte ich ein Mädels dabei -- ist mir nach einem Tag verloren gegangen. Dafür brachte ich 10 Kilo Rollen- und Computer-Spiele, Comics und Bücher nach Hause.

Das Thema recherchiere ich seit damals, mit den Vorbereitungen für das Buch habe ich Ende 2001 begonnen, ab Sommer dann fast ausschließlich an der „Gameplan-Bibel“ gearbeitet; die letzten vier Wochen ungefähr 25 Stunden am Tag.

Du hast bestimmt einen großen Aufwand betrieben. Und bestimmt liegen bei Dir einige Perlen an Geräten herum?

Als Sammler habe ich mich eigentlich nie betrachtet, bin es dann aber um 2000 wohl doch geworden (seufzt). Echte Perlen gibt's bei mir nicht, dafür ist mein Archiv schön übersichtlich: Für das Buch musste ich von jeder Geräte-Familie zumindest das Ur-Modell erwerben, an den Nachfolgern habe ich nur in >>



>> Ausnahmefällen Interesse – selten war ein Hardware-Update wirklich besser als der Vorgänger, betrachtet man Neo Geo CD, Atari VCS jr. oder Atari XE (sogar schwächer). Meine Lieblingsgeräte sind die praktischen Teile: PC Engine GT und Duo, der Schlepptop 64 SX, Mega Drive und Super Famicom.

Die meisten Sammlungen, durch die ich während der Arbeit an meinem Buch gestolpert bin, sind doppelt und dreimal so groß wie meine, in eigenen Immobilien untergebracht und sechsstellig versichert. Schockierend, wie viele Hardware-Kenner und -Liebhaber in Deutschland unterwegs sind.

Welches ist Dein absolutes Lieblingsspiel?

Ein „absolutes“ gibt es nicht, ich würde eher hundert, als ein Spiel auf die einsame Insel mitnehmen. Die meisten davon habe ich bereits genannt. Dazu kommen Galaga, das englische Elite, Final Fantasy Tactics, Beatmania und sicherlich auch ein paar Ego-Shooter. Counterstrike -- falls auf der einsamen Insel noch andere PC-User gestrandet sind.

Wie sieht es mit Emulatoren aus. Hast Du welche?

Emulatoren waren für die Erstellung pixelidentischer Bildschirmfotos für das Buch unerlässlich. Als Hobby oder Freizeitbeschäftigung interessieren mich Emulatoren jedoch nicht. Von Automaten abgesehen, spiele ich lieber auf der Original-Hardware. Außerdem sind Sofa-Sessions mit Freunden nicht drin – Emus sind ein einsames Vergnügen. Nur am Mame-„Bombjack“ bin ich mehrere Tage lang hängen geblieben.

Mit was für einem System arbeitest Du jetzt im Moment gerade?

Du fragst nach meiner Büroausrüstung, nicht nach dem Wohnzimmer-Equipment? Ich arbeite in einem heterogenen Netz (vier PCs, ein Mac), an dem auch spezielle Hardware für RGB-Bildschirmfotos hängt, dazu DigitalVideo- und Foto-Kameras, Scanner und Co.

Hast Du auch eine Konsole wie eine Playstation 2 oder Xbox?

Ja, jeweils drei. Kein Snobismus, sondern Notwendigkeit da ich meine Geräte ungern mit einem Mod-Chip bestücke, auf Kopien, nicht jedoch auf japanische und amerikanische Spiele verzichte. Gamecubes habe ich nur zwei -- einen mit Wolfsoft-Kippschalter für den Wechsel zwischen US- und Japan-Software.

Hast Du auch noch eine Retro Konsole oder einen Computer aus dieser Zeit?

Ja. Wie oben beschrieben fast alle. Neuzugänge sind die japanischen Master System Vorläufer Sega SC-1000 und Mark III.

Was denkst Du wo wird die Reise bei den Spielen hingehen? Noch mehr 3D, immer bessere Hardware?

Beides korrekt. Interessant ist die Frage ob es noch einen Evolutionssprung wie von 16-Bit und 2D (Mega Drive, Super NES) auf 32-Bit und 3D (Playstation) geben wird. Eventuell übernimmt die Vernetzung die Aufgabe, das Videospiel zu reformieren. Counterstrike, aber auch die Multiplayer-Online-Roleplaying-Games (MORPGs) repräsentieren zwei Ansätze, an die in den 80er-Jahren nur wenige Menschen dachten.

In Bezug auf 3D ist das Ende der Fahnenstange bald erreicht, viel mehr Details und Bewegung lässt sich kaum mehr auf eine Mattscheibe bringen (oder vom Spielerauge wahrnehmen). Ich erwarte, dass auf die Suche nach dem absolut realistischen Spielerlebnis eine Reaktion in Form un- oder surrealistisch gerenderter Spiele folgt. In dieser Beziehung war „Jet Set Radio“ revolutionär: Formen, Farbübergänge und Schatten waren bewusst vereinfacht und abstrakt gehalten. Auch Segas „Rez“ ist nicht nur spielerisch, sondern auch optisch ungewöhnlich, weil es blanke Vektoren und Flat Shading auf den Bildschirm zurückbringt und auf Texturen verzichtet. Generell sind japanische Entwickler eher bereit, vom Super-Realismus abzulassen und Spiele mit simpler Grafik umzusetzen; für bestimmte Genres ist 2D besser geeignet. Wie gut der Verzicht auf Details und Farben funktioniert zeigen zum Beispiel die VR-Missions von „Metal Gear Solid“.

Wie findest Du die ganzen Netzwerkspiele?

Siehe oben. Wobei ich so unterschiedliche Genres wie Clan-Shooter und Online-Rollenspiele, Renn-Simulationen und Strategieduelle nicht als „ganze Netzwerkspiele“ zusammenfassen würde. Den Link-Modus einiger Playstation-Spiele finde ich brillant, für eine LAN-Party bin ich immer zu haben.

Was machst Du sonst noch wenn Du nicht gerade solche Bücher schreibst?

Das hättest Du mich vor der Arbeit am Buch fragen sollen... Wenn ich mich recht erinnere, habe ich eine (schwerpunktmäßig weibliche) Familie, einen See vor der Haustür (im Winter eher reizlos), zwei ungesehene Miyazaki-DVDs und Kleingeld zum Schafkopfen in der Tasche. Schafkopfen? Bayerisches Skat für Vier, kein Reizen, aber variantenreicheres Spiel. Anderen Extremsportarten fröne ich nicht. stc

Mit freundlicher Genehmigung von Wolfgang Meck.



3D-Talk

Das Interview führte **Matthias Jaap**.

François Le Coat ist vielen Atari-Usern ein Begriff. Sein Programm **Eurêka** wird jeden Monat in einer neuen Version veröffentlicht und unterstützt als eines der wenigen Atari-Programme 3D-Grafiken im VRML-Format. Wir haben uns einmal mit ihm unterhalten.

François, was war Dein erster Kontakt zur Computerwelt?

Es war 1981, als ich mir einen der ersten Sinclair ZX81 kaufte. Davor habe ich mich mit einem programmier-

François Le Coat ist Entwickler des 2D-/3D-Programms **Eurêka**. Seine Applikation liegt auch in optimierten Versionen für Atari-Rechner mit FPU und 68020-CPU vor.

3D auf Französisch für alle Ataris.

15

baren Taschenrechner von HP beschäftigt, dem HP25, und dort erste Schritte im programmieren gemacht.

Seit wann beschäftigst Du Dich mit Atari-Computern?

Nun, 1986 traf ich ein paar Atari-Fans und so habe auch ich mir einen Atari 1040 STF gekauft. Die Idee, ein Programm wie **Eurêka** zu programmieren, hatte ich schon zu ZX81-Zeiten – jedoch reichte die Leistung des Rechners dazu nicht aus. Der ST war schon erheblich leistungsfähiger und so begann ich 1987 mit dem Programmieren des ST.

Es hat den Anschein, dass Du sehr stark in der Kombination von Grafik und Mathematik interessiert bist. Was ist daran so interessant?

Zu der Zeit (1987) war ich sehr beeindruckt von Matheprogrammen auf anderen Systemen, wie **Kaleidagraph** oder **Mathematica** auf dem Macintosh. Aber diese Programme waren unerreichbar für mich, da die Preise für die Hardware und Software jenseits von Gut und Böse lagen. Meine Ziel war es, eigene Programme zu entwickeln, die mir in meinem Studium helfen würden. Ursprünglich hatte ich nie vorgehabt, es für alle weiterzuentwickeln, aber für viele Atari-User ist **Eurêka** interessant geworden. Das ist eine schöne Bestätigung.

Welche Programmiersprache wird verwendet?

Ich habe - wie viele andere - mit Basic angefangen und habe auch erste Assembler-Programme geschrieben. Aber als ich zum ersten Mal mit C in Berührung kam, wuchs in mir die Erkenntnis, dass ich es mit einer Art von „literarischen“ Sprache zu tun hatte. C war ideal für meine Programme und deshalb schrieb ich **Eurêka** in C mit kleinen Unterprogrammen in Assembler. In **Eurêka** enthalten sind OpenGL, VRML und POV-Skripte.

Wer oder was ist „Archimedium“? >>

>> Das ist mein Pseudonym. Eurêka ist voll mit Anspielungen auf Archimedes, den griechischen Mathematiker. Er lebte von 287 bis 212 vor Christus. Von ihm stammt auch die Spirale in der ersten Dialogbox, die ich zum Spaß eingebaut habe.

Hast Du schon die erste Version von Eurêka entwickelt oder wie bist du an ein sechzehn Jahre altes Programm gekommen?

Es ist mein Projekt seit 1987. Alle meine Entwicklungen werden ein Teil von Eurêka früher oder später. Aber das ist nicht meine Hauptarbeit. Mit der begrenzten Zeit dauerte es eben eine ganze Weile bis zur ersten öffentlichen Version. Zum ersten Mal erreichte Eurêka 1996 eine breite Öffentlichkeit, auf einer Web-Seite.

Wie lang benötigen größere Verbesserungen?

Wenn ich eine neue Idee habe, was nicht so häufig vorkommt, oder eine Anregung von einem Benutzer, kann das relativ schnell gehen. „Schnell“ bedeutet drei bis sechs Monate. Die Häufigkeit der Updates erklärt sich durch die notwendige Stabilisierung von neuen Features.

Wird Eurêka gestartet, erscheint zunächst einmal eine eigenartige 3D-Drahtgitter-Animation, die, an heutigen Standards gemessen, veraltet wirkt. Warum ist die Animation in jedem Release vorhanden?

Diese Animation existiert seit der ersten Version von Eurêka. Sie existiert, weil sie die Rechenleistung des Computers verdeutlicht. Mit einem Blick auf die Startanimation kann ein Benutzer feststellen, ob Eurêka benutzbar sein wird, oder nicht. Ich bin immer noch von der Demo beeindruckt, wenn es auf einer schnellen Maschine läuft. Es ist eine Art von „visuellem Benchmark“. Einige Teile von Eurêka werden etwas abgebremst, durch die Benutzung von Timern. Die Demo kennt solche Einschränkungen nicht.

Ich denke, dass es schade ist, das Eurêka nicht einmal die grundlegendsten GEM-Standards beachtet. Zum Beispiel sollte das Menü auf der linken Seite den Programmnamen und nicht „Desk“ tragen. Gibt es Pläne, Eurêka mehr an gängige Standards anzupassen?

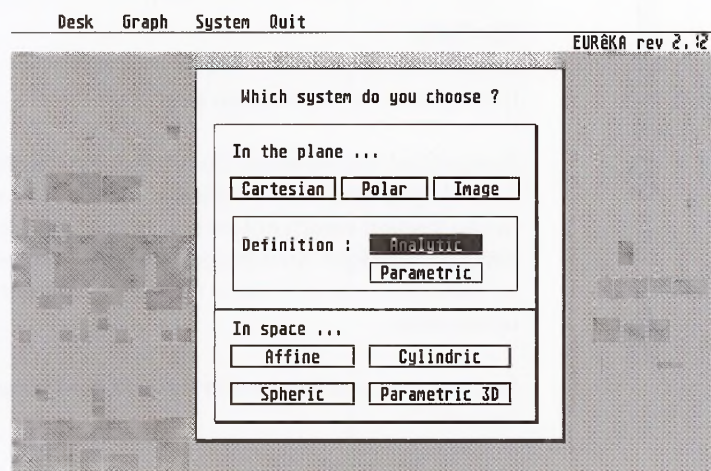
Das ist eine Kritik, die schon häufiger gehört habe. Aber Du drückst das diplomatisch aus! Freunde haben mir gesagt, dass ich eine Oberfläche für Eurêka machen sollte. Sie beachten nicht, das Eurêka schon eine hat. Aber es ist nicht einfach für so ein Projekt, auf das

ich nicht viel Zeit verwenden kann.

Es gibt auch die Kritik, das Eurêka nicht sehr multitaskingfreundlich ist mit seinen 80er-Jahre-Dialogboxen. Auf der anderen Seite unterstützt es moderne Erweiterungen wie Libraries (LDG) und OpenGL. Hast Du schon einmal einen Blick auf die verschiedenen GEM-Libraries geworfen (zum Beispiel Windom oder die schlankere cflib)?

Die erste Library, die ich mir angeschaut hatte, war BIG (Big is GEM) von Claude Attart (in den 90ern). Aber ich bin einfach zu träge, um damit zu programmieren. Ich „borge“ mir häufiger Teile des Sourcecodes, wenn ich etwas benötige. Die Dialogboxen sehen zwar auf älteren Systemen auch älter aus, sind aber nicht älter von der Programmierung her. Eurêka ist es wert, auf modernen Systemen benutzt zu werden -- aber es läuft eben auch noch auf den ersten STs.

Die Lite-Version von Eurêka läuft auch auf einfachen STs mit 720 KB-Diskettenlaufwerk. Wird diese Version überhaupt noch benutzt?



Die Lite-Version wurde zuerst für die Coverdisk des französischen ST Magazine programmiert. Das war 1998, und ich habe positives Feedback erhalten. Ich denke, dass diese Version immer noch interessant ist. Mein Ziel ist es, dass es mit nur einem MByte funktioniert, und die Vollversion mit vier MBytes lauffähig bleibt.

Eine sehr aufregende Funktion ist der VRML-Export. Gab es je Überlegungen, einen VRML-Viewer zu schreiben, um diese auch auf dem Atari anzeigen zu können?

Das wäre zuviel Arbeit. Aber ich bin ohnehin der >>

>> Meinung, dass ein Open-Source-Browser portiert werden sollte. Dann könnte geschätzt werden, ob der Atari den Ansprüchen von VRML genügt.

Die Atari-Benutzer haben sich schon fast an die regelmäßigen Updates von Eurêka gewöhnt. Es scheint, dass das Programm neben MyMail das am häufigsten aktualisierte Programm ist. Steckt da so eine strenge Disziplin dahinter?

Der Start eines neuen Projektes ist nie einfacher. Aber je länger man an einem Projekt arbeitet, desto einfacher wird die Weiterentwicklung. Es ist allerdings nicht unbedingt meine Zielsetzung, jeden Monat ein Update zu veröffentlichen.

Gibt es viel Feedback von Atari-Anwendern?

Aus Frankreich ja. Aus allen anderen Ländern nicht besonders viel...

Sind die Atari-Märkte (Frankreich, Großbritannien, Deutschland) zu stark getrennt heutzutage?

Ich denke nicht. Ich habe schon Sachen aus England oder Deutschland gekauft. Meine Software registriere ich von Frankreich aus. Ich muss die Leute von „Europe Shareware“ beglückwünschen -- sie machen wirklich einen tollen Job.

ARAnyM und das Atari Coldfire Projekt sind zwei Konzepte, die eine bessere Zukunft für Atari-Software versprechen. Was denkst Du über diese

beiden Projekte?

Beide sind eine richtig gute Sache. Zur Zeit spiele ich etwas mit der ARAnyM Virtual Machine (eine Distribution von ARAnyM auf CD, Anm. der Red.) von Olivier Landemarre herum. Es ist ein Traum, den schon die Milan GmbH mit dem Milan III hatte -- und jetzt wird er im neuen Jahr wahr.

ACP ist ein Projekt für die Zukunft. Es ist nie verkehrt, für die Zukunft zu planen, besonders bei Atari-Projekten. Die Centurbo 060 ist auch Teil eines Traum. Zur Zeit arbeite ich auf einem Hades 060. Meine Ansprüche sind groß und bis jetzt habe ich kein ähnliches System gefunden, das mich wirklich beeindruckt hat. Sobald die ColdFire-Maschine herauskommt, würde ich aber vom Hades auf ACP wechseln, keine Frage.

Du hast jetzt die Gelegenheit, ein paar Worte an die deutsche Atari-Gemeinschaft zu richten...

Ich mag die Deutschen und deutsche Software. Ich bin natürlich auch dankbar für Autoren, die sich die Mühe machen und ihre deutschen Programme in andere Sprachen übersetzen. Wäre das nicht ein Wunsch an deutsche Autoren für das neue Jahr, ihre Software so oft zu übersetzen, wie sie veröffentlicht werden?

Vielen Dank für das Interview! stc

lecoat@atari.org
eureka.atari.org

GO!

st-computer.net

Darf es mal nicht GFA sein?

```

BASIC-2 File Edit Search Block Options Program Tools 02:28
D:\hisoft\JONES.P\CD-LIB\CDLIB.BAS
Line: 48 Col: 1 Mem:6400
ELSE
PRINT "CD-ROM driver version number:",PEEKW(meta&(3))
POKEI VARPTR(addr$),PEEKL(meta&(3)+2)
PRINT "CD-ROM driver identifier:"+addr$
l2p&=PEEKL(meta&(3)+6)
PRINT "Logical (drive letter) to physical SCSI/ASCII device id remap table",l2p&
' end of init code.

' this following program -> how to get a physical device id given a?
' drive letter using the remap table provided by the init code?
drive$="Z" 'change if not installed for drive Z?
d&=PEEKL(meta&(3)+6)
id=0
DO
IF PEEKB(d&)=ASC(drive$) THEN EXIT LOOP
INCR id
INCR d&
LOOP
guessid=id-1
IF guessid<8 THEN
PRINT "Is this CD-ROM an ACSI device:",guessid
ELSE
PRINT "Is this CD-ROM an SCSI device:",guessid-8
END IF
' end of table search routine.
END IF

' that follows, fun things to do with CDS???
' using drive Z
drive$="Z"

```

HiSoft Basic

Text: Matthias Jaap

Erstaunlich: ein Atari-Programm, das laut st-computer-Datenbank noch in keiner Ausgabe ausführlich getestet wurde!

Dabei klingen die Leistungsdaten von HiSoft Basic sehr beeindruckend: ein Basic-Compiler komplett in GEM eingebunden, mit Unterstützung für den Falcon und SpeedoGDOS. Das Programm war auf der Insel auch sehr erfolgreich, nur fand sich in Deutschland nie ein mutiger Vertrieb. In Großbritannien ist HiSoft hingegen so bekannt wie hierzulande ASH, mit dem Unterschied, dass sich HiSoft an das Hardware-Geschäft herangetraut. Eine zeitlang wurde auch FirST Basic, eine Einsteigerversion von HiSoft Basic vertrieben. Ein deutscher Distributor erbarmte sich für kurze Zeit dann doch des HiSoft Basics und vertrieb ihn – mit dem schon damals nicht allzu schlagendem Werbeargument, dass der neue Compiler ST-Basic-Programme kompilieren könne. >>

HiSoft Basic ist ein britischer Konkurrent zu den auf dem Atari gängigen Entwicklungsumgebungen und existierte schon, als sich in Deutschland noch die Konkurrenten GFA und Omikron in bester Manier bekriegten. Noch heute ist es eine echte Alternative für jeden Atari.

>> Hierzulande sind bestenfalls drei Basic-Dialekte in Erinnerung geblieben: das ST-Basic, Omikron. Basic und GFA-Basic. Interessant ist die GEM-Einbindung dieser drei Programme. So warf das ST-Basic gleich vier Fenster auf den Bildschirm und war langsam. Deshalb wurde es eher zu einem warnenden Beispiel als einem leuchtenden

in GEM eingebunden und schneller als das ST-Basic.

Lieferumfang. HiSoft Basic wird mit einer Diskette und einer Kurzanleitung geliefert. In England gab es auch ausführlichere Anleitungen. Das Basic selbst ist einer kompakten Datei untergebracht, GEM-Editor und Compiler

Programm liegen nicht viele Beispiele bei, so dass die wahr Leistungsfähigkeit des Basics leicht unterschätzt wird.

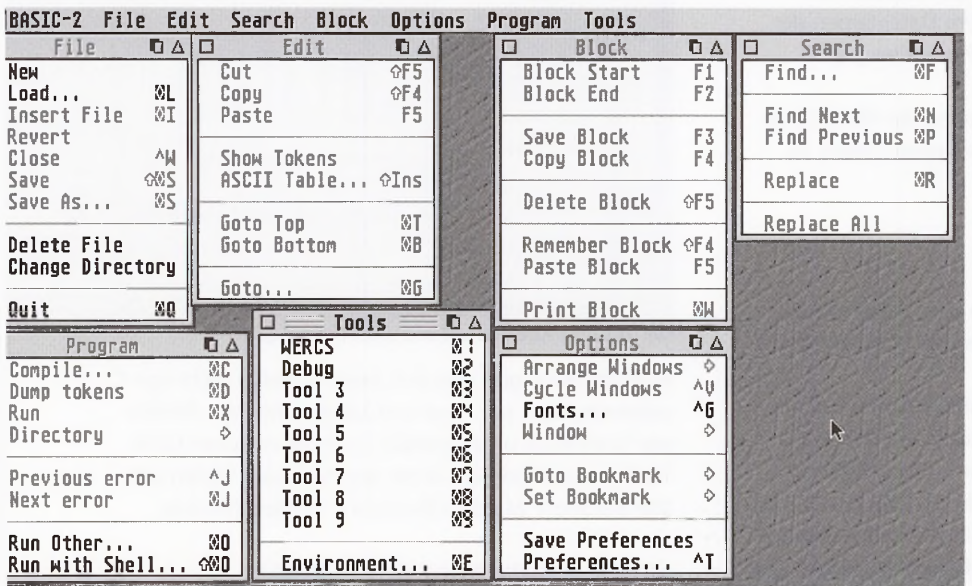
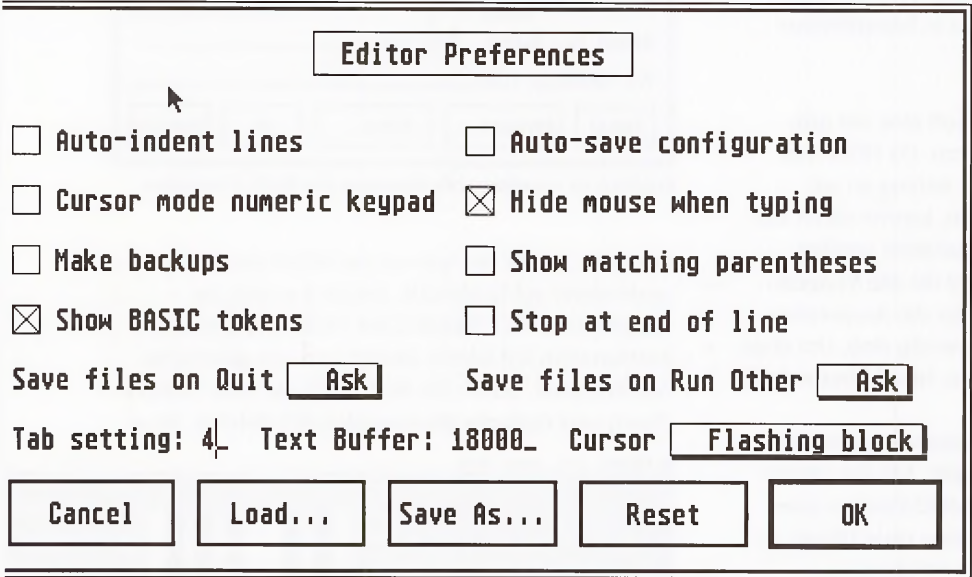
Editor. Beim Editor war HiSoft clever und benutzt den gleichen wie Lattice-C. Das bedeutet zwangsläufig etwas ungewöhnliche Tastenkombinationen ([Alt]+[L]: Öffnen, [F5]: Paste), aber in dem Bereich hat sich GFA-Basic auch nicht durch Standardtreue ausgezeichnet.

Da der Editor offensichtlich 1:1 übernommen wurde, gibt es einen Nachteil: Die von GFA-Basic gewohnte und geschätzte Strukturierung des Quelltextes bei der Eingabe gibt es in HiSoft nicht – C-Programme werden eben formatfrei geschrieben. Das Einklappen von Prozeduren oder gar Syntaxeinfärbung kennt der Editor ebenfalls nicht.

Positiv ist allerdings, dass der Editor absolut sauber lief -- auch unter Betriebssystemen, die erst nach HiSoft Basic 2.1 veröffentlicht wurden. Es ist, gerade im Vergleich zu GFA, eine Freude, Blöcke zu markieren, auszuschneiden und einzufügen. Im Quelltext lassen sich bis zu neun „Lesezeichen“ setzen, die dann direkt angesprungen werden können. Diese erweisen sich besonders bei größeren Projekten als sinnvoll. Die Suchen-/Ersetzen-Funktionen sind hingegen äußerst einfach: Lediglich eine Unterscheidung zwischen Groß-/Kleinschreibung kann aktiviert werden.

Als kleinen Bonus gibt es eine Zeichensatzübersicht. Wer die nicht mag, kann auch auf externe Programme zurückgreifen, da weder Multitasking noch Accessories gesperrt werden. Die Ausnahme bilden lediglich die Dialoge des Editors, die modal sind und somit das Multitasking anhalten.

Einen Schock versetzt das Editor-Fenster mit der Meldung des freien Speicherplatzes: zehn KBytes wird angezeigt. Hintergrund ist, dass der Editor nur soviel Speicher reserviert, wie er braucht. In den Voreinstellungen muss deshalb festgelegt werden, wieviel Speicher der Textpuffer bekommen soll. Dieser Wert kann zwar während des Arbeitens geändert werden, aber >>



Komplett: Die Menüs von HiSoft Basic auf einen Blick.

Vorbild. Omikron und GFA verzichteten daher auf GEM – und handelten sich immer wieder Probleme mit neuer Atari-Hardware ein.

Ganz anders die Basic-Versionen außerhalb Deutschlands: Fast Basic, Softworks Basic und HiSoft Basic waren

sind nicht voneinander getrennt. Als zweites Programm liegt – wie bei allen HiSoft-Produkten –, WERCS bei, ein Resource-Editor.

Sehr empfehlenswert ist es, im Internet auf die Suche nach Beispieldateien zu gehen, denn dem

>> die geöffneten Dateien müssen anschließend neu geladen werden. Mit der voreingestellten Größe beansprucht das Programm etwa 460 KBytes.

Das Dateiformat. HiSoft-Basic Programme tragen die Endung „.BAS“, aber lassen sich nach einem Doppelklick problemlos von GFA 2.0- und Omikron Basic-Programmen unterscheiden: Sie benutzen keine Tokens, sondern können als normale ASCII-Dateien auch in jedem Texteditor bearbeitet werden. Anders ist es bei den Libraries, die zumeist in kompiliertem HiSoft Basic geschrieben sind.

Libraries. Libraries spielen bei HiSoft eine viel größere Rolle als bei GFA oder Omikron. Da HiSoft mit seinen Programmiersprachen von Anfang an auf mehreren Systemen präsent waren, konnte damit der Portierungsaufwand in Grenzen gehalten werden. So enthält HiSoft Basic eine Library die alle ST-spezifischen Befehle, die zum Beispiel für das Ansprechen des AES, VDI oder GEMDOS notwendig sind. Um diese ST-Standard-Befehle anzusprechen, ist kein besonderes Kommando erforderlich.

Anders ist es bei den zusätzlichen Libraries von denen es im Internet einige gibt. Mit der Library MODPLAY können zum Beispiel MOD-Dateien über den DSP abgespielt werden. Um eine neue Library zu installieren, muss so vorgegangen werden:

1. Kopieren der BIN-Datei in das LIB-Verzeichnis
2. Starten von buildlib.ttp mit dem Dateinamen der Library (ohne „.BIN“) und dem Parameter „-q“.

Buildlib erstellt aus allen BIN-Dateien die HBASIC.LIB. Um die Befehle der neu eingebundenen Library zu benutzen, muss lediglich

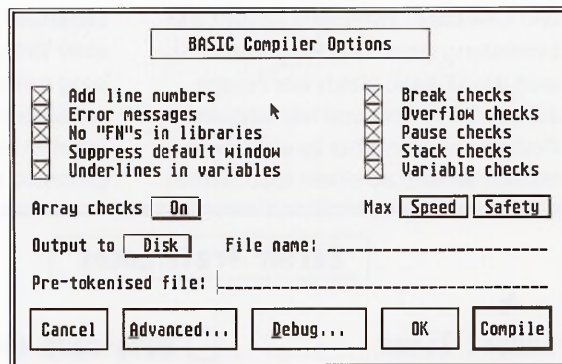
LIBRARY „MODPLAY“

einggegeben werden. Die Befehle der Library werden ganz normal benutzt, so als wären sie Standard-Basic-Befehle.

Neben den Standard-Libs gibt es unter anderem Libraries zum Falcon, SpeedoGDOS, STE, DSP-Modplayer, CD-Laufwerke, System Audio Player und Network. Letzteres ist eine Brücke zu STiK bzw. STiNG und ist auch für STOS erhältlich(!). Als kleines Beispiel ist ein 2 KBytes „großes“ Telnet-Programm dabei. Die Anleitung beschreibt sogar, wie aus dem Telnet-Programm ein einfacher E-Mail-Client entstehen könnte.

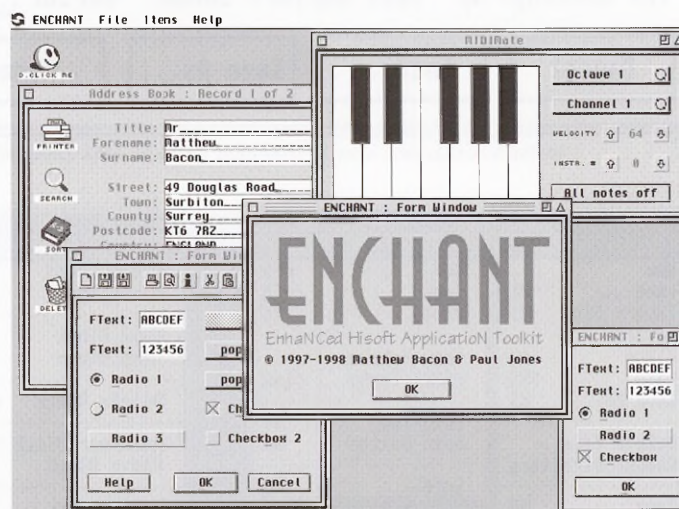
Fairerweise soll hier nicht verschwiegen werden, dass auch GFA-Basic die Möglichkeit bietet, neue Befehle in den Befehlsschatz aufzunehmen. Das Problem bei GFA ist, dass es sowohl eine Interpreter- als auch eine Compilersprache ist. Der GFA-Compiler hat eine externe Library mit den benötigten Befehlen, der Interpreter nicht. Die Compiler-Library lässt sich

mit Licom patchen. Richard Gordon Faika hat von dieser Möglichkeit bei der LicomLib fleißig Gebrauch gemacht.



Englisch ist vonnöten: Die Optionen des BASIC-Compilers.

Enchant ...heißt die Antwort der HiSoft-Basic-Programmierer auf faceVALUE. Enchant ersetzt die mitgelieferte HGT (HiSoft GEM Toolkit) und ist eine Kombination aus bereits älteren und neu geschriebenen Routinen. Schon die HGT selbst war eine Vereinfachung und ergänzte die normalen AES-Befehle, die es



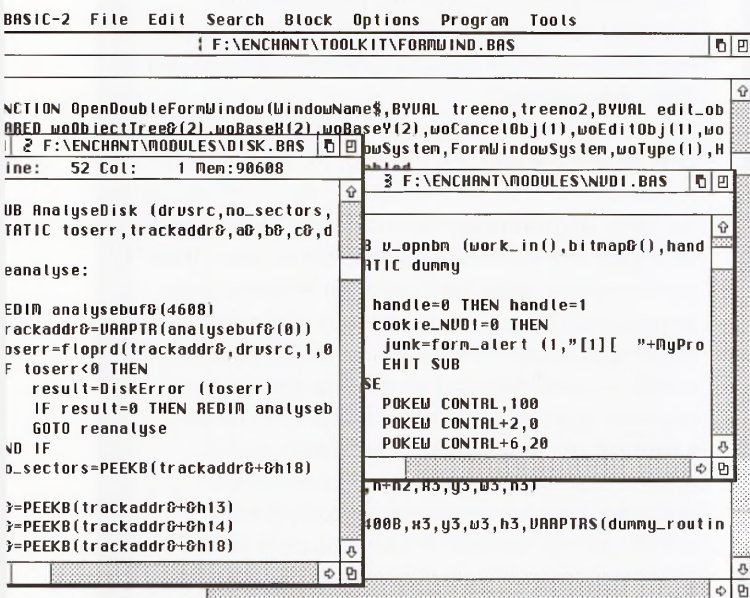
Die britische Antwort auf faceVALUE: Enchant.

in HiSoft auch gibt und sich beim Aufrufen nicht von C unterscheiden, um neue und kürzere Befehle. Ähnlich wie faceVALUE unterscheidet Enchant zwischen GEM Toolkit und Modulen. Unter den Modulen finden sich alte bekannte wie die CD-Library. Weitere Module:

- Bubble (Unterstützung für BubbleGEM)
- Calc (Nützliche Berechnungsroutinen)
- CD (Kontrolle eines CD-Laufwerks)
- Clipbrd (Routinen für das Clipboard)
- Cursor (Mauszeiger-Animation)
- Cypher (Verschlüsselung à la Enigma)
- Cypher2 (Noch mal Verschlüsselung, diesmal mit 256-bit-Schlüssel)
- Datetime (Datums- und Zeitroutinen, Y2K getestet)
- Disk (Diskroutinen, inkl. Disk kopieren und >>

>> formatieren)

- Error (Routinen zum Abfangen von Fehlern)
- File (Wie Disk, nur für Dateien: Löschen, Kopieren, Umbenennen etc.)
- Midi (Abspielen und aufnehmen von MIDI-Daten)
- NVDI (Routinen speziell für NVDI 4)
- OLGA (OLGA Client/Server)
- Printer (Alles rund um den Drucker)
- Protocol (Frei definierbare Protokollroutinen)
- Sample (Abspielen von AVR Samples mit SAM)
- Sort (Sortieren von Daten)
- ST-Guide (Aufruf des ST-Guide)
- System (System-Auskunftsrountinen)



Enchant in Aktion.

Zu „Sample“ sei nur so viel gesagt, dass dieses Modul wohl mittlerweile überflüssig sein dürfte. Kaum noch jemand hat SAM (System Audio Manager) installiert, jetzt, wo das ungleich bessere Rational Sounds auch noch als Freeware freigegeben ist. Damals erschien der SAM jedoch in einer inoffiziellen neuen Version, deren Erscheinen in Deutschland kaum wahrgenommen, aber dafür in Großbritannien von der Atari Computing gewürdigt wurde.

Neben den Modulen liegen Enchant noch

einige weitere HiSoft-Programme bei, unter anderem das schon erwähnte Network. Für das nötige Hintergrundwissen sorgen verschiedene Texte zu MIDI, NVDI, Grafik- und Audioformaten.

Die Qualität der GEM-Library lässt sich grob mit faceVALUE vergleichen. Enchant beschränkt sich allerdings mehr auf die sinnvollen Bereiche der GEM-Programmierung und verzichtet somit auf Features wie animierte Radio- und Checkbuttons. Das Aussehen der erweiterten Objekte passt sich dem System an. Neben Tastaturbedienung für alle Objekte werden nicht-modale Dialoge, Mac-Radio- und Checkbuttons, Popup-Menüs, Iconify und einiges mehr unterstützt.

Enchant war bisher kommerziell, doch sowohl Paul Jones als auch Matthew Bacon sind in andere Projekte eingespannt, wobei letzterer der Atari-Welt durch die MyAtari erhalten bleibt. Matthew hat unter [1] einen Großteil der frei erhältlichen HiSoft Basic-Sourcecodes gesammelt – immerhin ein paar Megabytes. Ein großer Teil davon sind sogar relativ moderne GEM-Anwendungen. Enchant wird bald als Freeware freigegeben – und das inklusive Sourcecode. Damit dürfte HiSoft zumindest so zukunftssicher wie die anderen Basic-Dialekte sein.

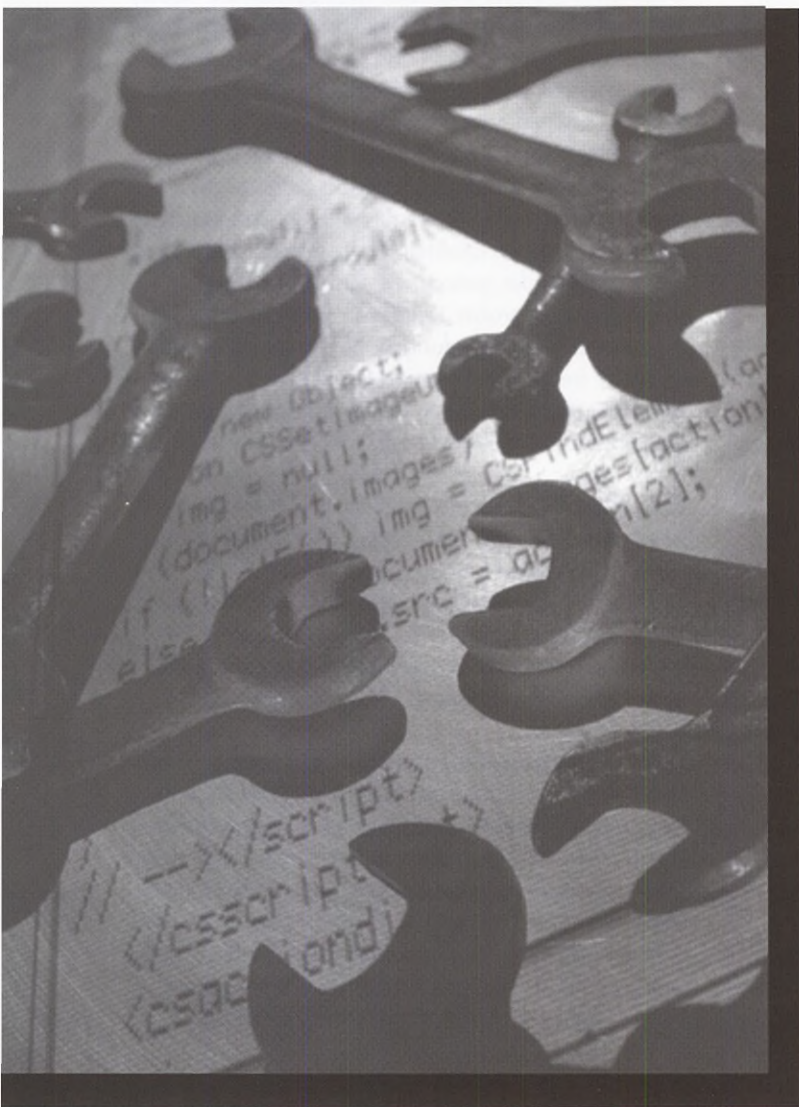
Dokumentation. Mit etwas Glück sind noch Bücher zu HiSoft Basic erhältlich. Zumindest gab es ein ausführlicheres „Extended Manual“, auf das im mitgelieferten Handbuch sogar verwiesen wird. Mögliche Bezugsquellen wären Best oder B&C. Wer den London-Trip mit etwas Computer-Shopping verbinden will, kann auch in den Retro-Shops der Stadt stöbern.

Fazit. Es ist schon erstaunlich: Mit etwas zusätzlichem Feinschliff wäre HiSoft Basic das ideale Basic als Beilage für jeden ST gewesen. Auch heute eignet es sich zur Programmierung aller Anwendungstypen -- und es ist schon sehr angenehm, das Programm nicht mit mehreren Patches auf Farbläuffähigkeit patchen zu müssen. Wer sich das Basic aus England einmal gönnen möchte - HiSoft Basic ist ein recht geläufiges Programm und bei verschiedenen Online-Händlern erhältlich. *stc*

[1] <http://www.ataritoday.com/extra/>

GO!

www.st-computer.net



Webprogrammierung, die 17te.

Parole: Zugriff für alle!

In unregelmäßigem Rhythmus gibt das World Wide Web Consortium (W3C) Empfehlungen, Arbeitsblätter und „Empfehlungsanwärter“ auf ihre Webseiten. Die neueste Empfehlung trägt den Titel „Accessibility“.

Text: Matthias Jaap

Das W3C ist gleichzeitig die in der Webentwicklung wichtigste und am meisten ignorierte Gruppe. Dabei gehören schon lange nicht mehr nur Wissenschaftler dem Konsortium an – mindestens die Hälfte der Mitglieder sind heute Firmenvertreter von Microsoft bis Adobe. Unermüdlich wird an der Weiterentwicklung des Webs gearbeitet, die letzte spektakuläre Neuerscheinung war sicherlich XML (wird berichtet).

Hat sich eine Arbeitsgruppe erst einmal gefunden, wird ein Arbeitsblatt („Working Draft“) erstellt, das auf Praxistauglichkeit überprüft wird und als Diskussionsgrundlage dient. Der nächste Schritt ist der sogenannte „Recommendation Candidate“. Dies ist die letzte Stufe, bevor das Dokument in Kraft tritt und eine Empfehlung wird.

Obwohl dem W3C lauter Firmenvertreter angehören, heißt dies noch lange nicht, dass sich diese bei der Implementierung der Standards besonders beeilen würden. So wird jetzt schon an CSS3 gefeilt, obwohl die derzeit erhältlichen Browser nur äußerst lückenhaften CSS2-Support bieten.

Accessibility. Die neueste Empfehlung trägt wie erwähnt den Namen „Accessibility“. Die Richtlinie beschäftigt sich mit einem Thema, das bei Web-Designern und -Programmierern bisher kaum Berücksichtigung findet: die Bereitstellung von Inhalten für Blinde und Sehgeschädigte und andere Personengruppen. Ihnen bleiben bestimmte Bereiche des World Wide Web verschlossen.

Blieben wir bei der erwähnten Personengruppe. Blinde benötigen zur Bedienung eines Computers einige Hilfsmittel, die einerseits sehr teuer, aber andererseits auch gefördert werden. Als erstes gibt es die Braillezeile, die eine bestimmte Zeile auf dem Bildschirm in Punktschrift darstellt. >>

Er ist nicht totzukriegen: Unser Webprogrammierungs-Workshop läuft mittlerweile die 17te Runde. Zusammengefasst erhalten Sie eines der komplettesten Tutorials in der Programmierung in HTML, JavaScript und XML. Wo das herkommt, gibt es noch mehr...

>> Die gewünschte Zeile kann ausgewählt werden, und manche Braillezeilen verfügen über eine Sprachausgabe, die sich verdächtig nach dem guten alten „ST_SPEECH“ (man denke an „Das Boot“ von U96) anhört. Mit dieser Braillezeile lassen sich Programme im Textmodus relativ gut bedienen.

Die Verbreitung grafischer Benutzeroberflächen erfordert natürlich leistungsfähigere Software, denn der Bildschirm ist nicht mehr ein festes Raster, auf dem jedes Zeichen einen bestimmten Platz hat. Da Ausgaben grundsätzlich im Grafikmodus erfolgen, muss sich die Software diesem Verfahren anpassen. Mit Windows kam allerdings auch etwas, mit dem keine Braille-Software fertig wird: Grafiken. Icons sind kaum ein Problem, da sie meistens über einem Dateinamen stehen. Wenn allerdings ein Programm statt der OK- und Abbruch-Buttons für dieselben Funktionen zwei Grafiken

Tendenz dahin, dass jedes Gerät internetfähig ist. Aber bis auf den PC und Fernseher wird kaum ein Gerät mit einem 17-Zoll-Bildschirm ausgestattet werden, um in 1024 x 768 Bildpunkten alle Webseiten darzustellen – oder können Sie sich vorstellen, mit einer Armbanduhr mit einem eingebautem 17 Zoll großen TFT-Bildschirm herumzulaufen? Ein Browser auf solch einer Plattform muss zwangsläufig die Webseiten umformen, damit sie überhaupt angezeigt werden können.

Die Initiative des W3C richtet sich an Software-Produzenten (Webbrowser, Mediaplayer) und Webmaster gleichermaßen. In dieser Ausgabe soll lediglich letzteres erläutert werden.

Maßnahmen. Eine Webseite, die den Ansprüchen des W3C genügt, ist praktisch kompatibel mit allen Browsern. Es ist den Autoren der Empfehlung durchaus bewusst, dass zum Beispiel Webseiten in Lynx (textorientierter Browser) nicht so gut aussehen können wie in Adamas. Die Vorschläge zielen darauf ab, den Inhalt einer Web-Seite jedem Anwender zugänglich zu machen. Es gibt auch ein paar nützliche Nebeneffekte, die einige Seitenbetreiber überzeugen sollten:

- Die Zielgruppe vergrößert sich. Auch wenn einzelne Gruppen kaum ins Gewicht fallen, ergeben diese zusammengekommen eine Gruppe, die durchaus relevant ist (bis zu 20 Prozent in einigen Ländern).
- Eine klare Navigation kommt letztlich allen Beteiligten zugute. Die vielen verführerischen JavaScript-Navigationen oder Java-Applets sehen zwar schick aus, kommen aber bei Besuchern schlechter an als oft gedacht. Wenn eine Web-Seite erst einmal mit einer schlechten Navigation bleibenden Eindruck hinterlassen hat, kehren die Besucher selten zurück.
- Der PC wird als Hauptzugang zum Web wohl bestehen bleiben, aber durch PDAs, Mobiltelefone, Autosysteme und selbst den Kühlschrank (der gewissenhaft im Netz auf Einkaufstour geht), ergänzt. Daneben gibt es noch

Fernseher, Drucker und andere Geräte – das Zauberwort lautet „Geräteunabhängigkeit“.

- Das Hinzufügen von Text zu Bildern erleichtert das Verständnis der Seite.
- Klarer Kontrast der Farben erleichtert das Lesen. Eigentlich sollte man meinen, dass dies eine Selbstverständlichkeit ist, aber tatsächlich gibt es inzwischen nicht wenige Seiten, die mit acht Pixel Schrift, aufwändigen Hintergrundgrafiken und winzigen eingebetteten Frames das Navigieren und Betrachten zur Qual machen. Besonders, seitdem der Internet Explorer transparente Frames und IFrames (eingebettete Frames) unterstützt, gibt es für manche „Web-Designer“ kein Halten mehr.
- Beschreibender Text auf der Seite (zum Beispiel im ALT-Attribut) verbessert auch die Platzierung in Suchmaschinen.

Struktur von Aussehen trennen.

Um das Anpassen von Webseiten an verschiedene Ausgabegeräte zu erleichtern, muss der Inhalt vom Aussehen getrennt werden. Am besten sind dazu Stylesheets geeignet, da diese notfalls auch durch den Browser deaktivierbar sind. Die Stylesheets sollten natürlich in eine externe Datei verschoben werden, denn InLine-Stylesheets wie diese

```
<td style="height:100%;width:100%;vertical-align:top">
```

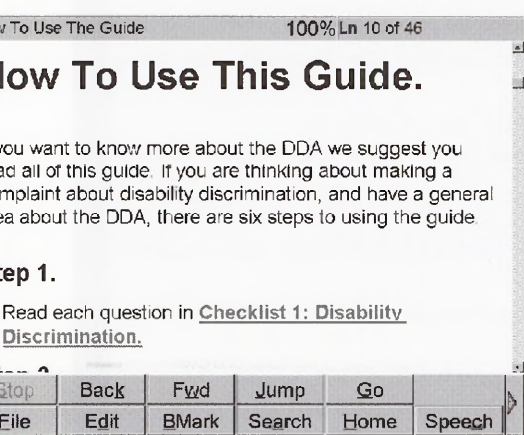
sind zwar im Gegensatz zu

```
<td height="100" width="100" valign="top">
```

„korrekter“ und moderner, aber letztendlich nicht einfacher zu pflegen. Einige InLine-Stylesheets werden übrigens auch von HighWire unterstützt, während Adamas mit Version 2.0 volle CSS-Unterstützung in Aussicht stellt.

Ist der Content erst einmal vom Aussehen getrennt, lässt sich dieser vielfältig einsetzen. So könnten verschiedene Web-Projekte die gleichen Daten benutzen, und diese mit Stylesheets jeweils in ihr Layout integrieren.

Ein externes Stylesheet >>



MultiWeb ist einer von vielen Spezial-Browsern - es gibt jedoch auch Plugins für Netscape und Internet Explorer.

nimmt, bleibt deren Bedeutung im Dunkeln. Das gleiche Problem existiert auch im World Wide Web. Das WWW mit seinen grafischen Möglichkeiten hat viele andere Dienste in den Schatten gestellt, und einige Seiten lassen sich nur schwer mit Screenreader-Software erschließen: Frames, mehrere Spalten, Flash und Grafiknavigation.

Neben den Gruppen, die aufgrund von Behinderungen auf spezielle Software angewiesen sind, gibt es eine andere wachsende Gruppe: die PDA-Benutzer. Grundsätzlich geht die

>> wird zwischengespeichert. Bei manchen Web-Projekten lassen sich einige KBytes einsparen und die Seite wird dadurch schneller.

Sehr schick sind personalisierbare Webseiten. Atari-Portale wie Atari-Source, Atari-Users.net, oder GemCandy können den gleichen Inhalt mit verschiedenen Layouts darstellen. Wer feststellt, dass eine bestimmte Farbgebung auf einem TFT blass wirkt, schaltet einfach auf ein anderes Aussehen um.

Was hilft (und auch von einigen Suchmaschinen benutzt wird), kann mit Stylesheets in die gewünschte Form gebracht werden:

```
<div class="blau">Headline</div>
<h1>Headline</h1>
```

Beide Beispiele können gleich formatiert werden. Der Unterschied ist, dass <h1> auch bei ausgeschalteten Stylesheets eine Überschrift bleibt und das erste Beispiel auf normale Schriftgröße schrumpft. Anhand der unterschiedlichen Headlinegrößen (also <h1> bis <h6>) erkennen manche Suchmaschinen die Struktur und auch Screenreader profitieren davon. Weiteres Plus: Der Benutzer kann sich relativ einfach ein eigenes Stylesheet definieren.

Bilder. Das W3C wendet sich weder gegen Bilder, noch gegen Frames oder Tabellen. Für erste wurden Vorschläge gemacht, mit der die Kompatibilität mit Screenreadern und Spezialbrowsern sichergestellt werden soll. Zunächst wäre da das gute, alte ALT-Attribut. Dieses ist eigentlich seit HTML 4.0 vorgeschrieben und wird auch von den meisten HTML-Editoren ausgegeben. Beim Schreiben per Hand wird es hingegen oft vergessen. Im ALT-Attribut sollte eine kurze Beschreibung des Bildes stehen:

```

```

Bei der Gelegenheit kann auch gleich eine Regel von XHTML beachtet werden (obwohl dies kein XHTML-Kurs ist): Tags werden grundsätzlich klein geschrieben, ihre Parameter in Anführungszeichen gesetzt.

Einige Bilder sollten einen leeren ALT-Wert erhalten. Dazu zählen die sogenannten „Fill-GIFs“, also Grafiken, deren einziger Zweck es ist, den Inhalt in eine bestimmte Form zu bringen:

```

```

Für besonders wichtige Bilder, die zum Verständnis der Seite notwendig sind, hat das W3C ein weiteres Attribut eingeführt: LONGDESC. Damit wird eine längere Beschreibung definiert, die zum Beispiel eine Chart-Grafik erklärt:

```

```

Browser, die das Attribut unterstützen, werden einen optionalen Link auf „ferien.html“ anbieten.

Image-Maps. Die beliebten Image-Maps sind ein weiteres Hindernis, an dem viele Spezial-Browser scheitern. Deshalb sollte unter jeder Image-Map eine Linkliste mit den Verweisen des Bildes stehen.

```
<IMG SRC="img/stc.gif" ALT="Image-Map:
Bitte benutzen Sie die Links am Ende
dieser Map."
```

```
TITLE="Die Navigation der st-computer"
USEMAP="#map1" BORDER=0>
```

```
<MAP NAME="map1">
<AREA COORDS="0,0,39,39"
HREF="aktuell.htm" ALT="Zur aktuellen
Ausgabe.">
<AREA COORDS="40,0,79,39"
HREF="uptodate.htm" ALT="Uptodate-Lis-
te.">
<AREA COORDS="80,0,120,39"
HREF="kontakt.htm" ALT="Kontakt zur Re-
daktion.">
<AREA COORDS="121,0,160,39"
HREF="impress.htm" ALT="Impressum dieser
Seite">
</MAP>
[ <A HREF="aktuell.htm">Zur aktuellen
Ausgabe</A>
| <A HREF="uptodate.htm">Uptodate-
Liste</A>
| <A HREF="kontakt.htm">Kontakt</A>
| <A HREF="impress.htm">Impressum</A> ]
```

Multimedia. Multimedia-Objekte wie Filme oder Sound-Dateien können nicht vollständig durch Texte ersetzt werden. Wie bei Bildern sollte aber eine Beschreibung hinzugefügt werden, die bei Bedarf angezeigt wird:

```
<OBJECT data="atarist.mov" type="movie/
mov" height=100 width=100>
Mein Atari ST im Video-Portrait.
</OBJECT>
```

Der Text wird nur dann angezeigt, wenn das Objekt nicht angezeigt werden konnte.

Das LINK-Tag. Dieses Tag ist schon fast in Vergessenheit geraten. Auf dem Atari unterstützte nur CAB dieses Tag, das die Navigation erheblich erleichtert. Anders sieht es bei den Spezialbrowsern aus, die >>

>> Link-Tags auf zum Teil unterschiedliche Weise interpretieren. Ein kleiner Lichtblick: Mit Mozilla erhält das Link-Tag Unterstützung durch einen „Mainstream-Browser“:

```
<LINK rel="Next" href="impressum.html">
<LINK rel="Prev" href="news.html">
<LINK rel="Start" href="index.html">
<LINK rel="Glossary"
href="glossar.html">
```

Würden alle Seiten diese Navigation unterstützen, stünde eine immer gleiche Navigation zur Verfügung in Ergänzung zu der Webseiten-Navigation. Mozilla

Tabellen benutzt (siehe Bild) – perfekt für die Nutzung mit reinen Textbrowser, auf PDAs und langsamen Systemen wie einem originalen ST. Wie man sieht: Eine schöne Webseite kann nichts entstellen...

Die Sprache. Es kommt durchaus vor, dass sich auf einer Webseite mehrere Sprachen tummeln. Damit sind nicht etwa Anglizismen gemeint, sondern so etwas

„Je t’aime“, lallte er und die spröde Schönheit antwortete: „You’re making me depressed!“

Ein Programm, das mittels Sprachausgabe einen Text vorliest, wird bei diesem Satz zwar nicht ins

st-computer

Top News-Meldung

Neu bei falkemedia: Digital Camera Magazin (14.12.2002 - 10:30 Uhr)

Informativ, kompetent und konkurrenzlos – so präsentiert sich die weltweit größte Zeitschriften-Marke rund um die digitale Fotografie ab Dezember 2002 auch in Deutschland!

Von Technik- und Foto-Profis wird der Inhalt des "Digital Camera Magazin" gestaltet. Das 10-köpfige Team bietet Monat für Monat Tests und Einkaufstipps für Digitalkameras mit einmaligem Niveau, Kaufberatung für das komplette Zubehör-Spektrum, Schwerpunkt-Themen zum richtigen Fotografieren mit der Digitalkamera, Profi-Kurse mit Step-by-Step-Kursen zum Thema Bild-Nachbearbeitung sowie Tipps und Tricks zur kompetent Leserberatung.

Jeden Monat eine Heft-CD, die begeistert: "DCM" Deutschland profitiert von der internationalen Kraft dieses Markennamens und garantiert somit jeden Monat eine oder mehrere Vollversionen zum Thema Bildbearbeitung und digitale Fotografie, einmalige, virtuelle 3D-Präsentationen der getesteten Kameras, sämtliche Testfotos aller Kameras auf CD-ROM sowie Kamera-Treiber, Filter und Werkzeuge für den täglichen Einsatz.

DCM erhalten Sie seit dem 13.12.2002 bundesweit im Zeitschriftenhandel. Achten Sie dabei auf das besonders große Heftformat, Sie können das "Digital Camera Magazin" nicht übersehen! (tr)

[Digital Camera Magazin](#)

Weitere News

Cleancode 0.14 (20.12.2002 - 09:15 Uhr)

Quelle: [Redaktion st-computer.net](#)

Patrice Mandin hat die Version 0.14 von Cleancode bereit gestellt. Das Archiv enthält Beispiel-Sourcecodes, um das PCIBIOS, das Audio XBIOS und das Video XBIOS sauber anzusprechen. Testpersonen mit verschiedener Hardware sind willkommen. (tr)

[Cleancode](#)

st-computer.net einmal anders: Die einfache Version („Lite“-Edition) verzichtet ganz auf Tabellen – optimal für PDAs.

blendet eine zusätzliche Navigationsleiste ein, sobald Link-Tags festgestellt werden.

Aber das LINK-Tag ist noch mächtiger.

Folgendes Beispiel führt Textbrowser und spezielle Braillesoftware auf eine separate Seite:

```
<LINK title="nur-Text Version"
rel="alternate" href="start.php?look=tex
t" media="aural, braille, tty">
```

Wer fit in PHP ist und seine Seite auf Template-Basis angelegt hat, ist natürlich fein raus, denn die PHP-Seite kann dann einfach ein Alternativ-Template laden. Die Webpräsenz der st-computer [1] ist eine solche Seite. Mit nur wenig Aufwand konnte eine Alternativ-Version erstellt werden, die noch etwas schlanker ist und keine

Schleudern kommen, aber zumindest noch komischer klingen, als es das ohnehin schon tut. Die Zeiten, in denen Sprachausgabe grundsätzlich in amerikanischem Englisch erfolgten, sind aber zum Glück vorbei. Damit das Programm die richtigen Audiodaten für die jeweilige Sprache auswählt, braucht es etwas Nachhilfe:

```
<span lang="fr">"Je t'aime"</span>,
lallte er und die spröde Schönheit ant-
wortete: <span lang="en">"You're making
me depressed!"</span>
```

Nicht nur die Sprachausgabe kann darauf reagieren, auch Braille-Übersetzungsprogramme profitieren von der eindeutigen Identifizierbarkeit einer Sprache. >>

>> Die primäre Sprache wird im <HTML>-Tag festgelegt:

```
<html lang="de">
```

Erklärungen. Von der Erklärung von Fachbegriffen profitiert jeder Anwender. Was in der st-computer unter „Apropos...“ steht, löst das W3C mit dem <ABBR>- und <ACRONYM>-Tag:

```
Willkommen auf den Webseiten der <abbr  
title="st-computer">st-c</abbr>!
```

Das Title-Attribut ist ohnehin ein gutes Mittel, um Erläuterungen im Text zu platzieren. Leider wird es noch von keinem Atari-Browser unterstützt.

Keyboard-Shortcuts. Eine Seite lässt sich noch schneller bedienen, wenn ein paar Shortcuts eingerichtet wurden. Dies ist nicht schwer und erfordert auch kein JavaScript. Mit dem Attribut „ACCESSKEY“ können Formular-Felder und Links mit Shortcuts ausgestattet werden:

```
<a href="#top" title="Zum Anfang der  
Seite" accesskey="h">
```

Mit der Tastenkombination [Alt]+[H] wird in Browsern, die das Attribut unterstützen, der angegebene Link angesprochen. Der Browser führt den Link jedoch noch nicht aus, sondern verschiebt nur den Fokus. Der Benutzer muss noch die [Return]-Taste drücken, um wirklich zum Seitenanfang zu gelangen. Praktisch ist das Attribut bei Formularen, die sich dadurch sehr schnell bedienen lassen. Für die Shortcuts sollte es eine Extraseite, ähnlich einer Legende, geben, die alle Tastaturkommandos auflistet.

Eine weitere Möglichkeit, die Seite per Tastatur erschließbar zu machen, ist die Tabular-Reihenfolge. Viele Browser gestatten das Springen von Verweis zu Verweis mit der [Tab]-Taste. Es gibt nun ein Attribut, mit der die Springreihenfolge kontrolliert werden kann:

```
<A HREF="aktuell.htm" tabindex="2">Zur  
aktuellen Ausgabe</A>  
<A HREF="uptodate.htm"  
tabindex="1">Uptodate-Liste</A>
```

Dank einem niedrigeren Tabindex-Wert steht der zweite Link in der Tabulator-Reihenfolge ganz oben. Das Schöne: das Tabindex-Attribut ist sehr verbreitet.

HTML-Validator. Bevor der Kurs für diesen Monat beendet wird, noch ein kleiner Web-Tipp. Auf den Webseiten des W3C finden sich nicht nur viele Arbeitspa-

piere, sondern auch einige nützliche Programme. Um schnell und systemunabhängig Seiten überprüfen zu können, gibt es den HTML-Validator[2]. Es ist grundsätzlich schon ein gutes Zeichen, wenn die Seite als gültiges HTML 4-Dokument durchgeht. Wie bei allen Validatoren entstehen aber auch bei relativ „sauberen“ Seiten viele Fehlermeldungen. Die meisten davon beziehen sich auf Attribute, die nicht unterstützt werden:

```
<table bgcolor="#ffffff">
```

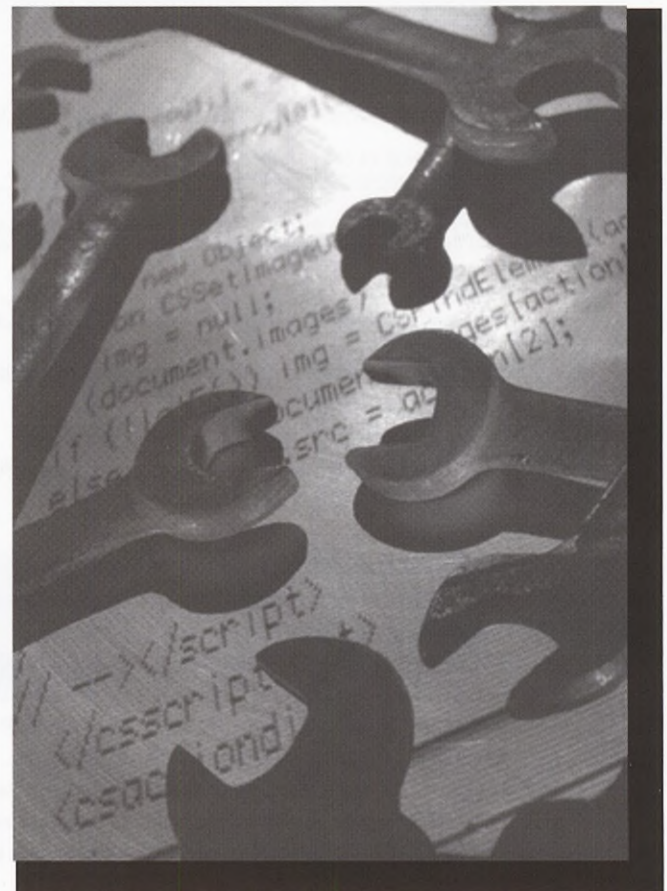
Die alternative Schreibweise lautet:

```
<table style="background-color:#ffffff">
```

Wird eine Hintergrundfarbe im Body-Tag definiert, sollte sie auch mit Stylesheets erfolgen -- ansonsten könnte es eine böse Überraschung geben, falls der Browser die Farbe in der Tabelle ignoriert, aber im Body-Tag nicht. *stc*

[1] <http://www.st-computer.net>

[2] <http://validator.w3.org/>



Ataquarium. Neues in der Entwicklung.

Text: Matthias Jaap

Es gibt wieder einmal eine „gewöhnliche“ Ausgabe. Nachdem in der letzten Ausgabe der XL ein Thema war, wäre es wohl etwas unkreativ, diesmal etwas zum Atari Lynx zu sagen.

Wenn diese Ausgabe erscheint, sollten schon die ersten auf auf HighWire basierenden Spiele erschienen sein. Wir erinnern uns: In Ausgabe 09-2002 der st-computer wurde ein Weg beschrieben, in HighWire eigene Seiten einzubauen und mit ein paar Zeilen Code den Webbrowser zu einem Quiz-Spiel umzufunktionieren. Eine neue Version des besagten Quiz-Spiels ist nun, basierend auf der letzten HighWire-Version, erschienen – übrigens mit (vorläufigem) Online-Support. Für die Zukunft wäre da noch einiges denkbar: Warum sollte es keine nachladbaren Fragen oder Highscore-Listen im Internet geben? Internet-fähige Spiele sind mit einem Webbrowser in einem gewissen Rahmen möglich, auch wenn Echtzeitduelle (Atari Live) wohl schon etwas mehr Aufwand erfordern.

Um das Umwandeln von HighWire in eine andere Anwendung etwas angenehmer zu machen, gibt es jetzt in „defs.h“ eine Reihe neuer DEFINES, zum Beispiel:

```
#define _HIGHWIRE_RSC_  
„highwire.rsc“
```

Beim Dr. Who Quiz steht dort natürlich „dr_who.rsc“ statt „highwire.rsc“. Ein weiteres DEFINE ändert den Programmnamen:

```
#define _HIGHWIRE_FULLNAME_ „HighWire“
```

Der Programmname wird unter anderem beim Anmelden und bei „Appgetlongname“ (GemScript) benutzt. Wichtig für angehende C- bzw. HTML-Autoren ist die Erwähnung in der Dokumentation, dass die Anwendung auf HighWire basiert und somit auch Fontlist benutzen werden kann, um die Schriftart zu ändern.

Es wird sicher in einer der nächsten Ausgaben wieder ein HighWire-Special geben, aber nun zu etwas Unangenehmen... >>

Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt regelmäßig Einblick in die Entwicklung von Applikationen, verrät Tipps & Tricks und informiert über Neues aus der Welt der Programmierung.

>> Skandal: Fehler im Ataquarium!

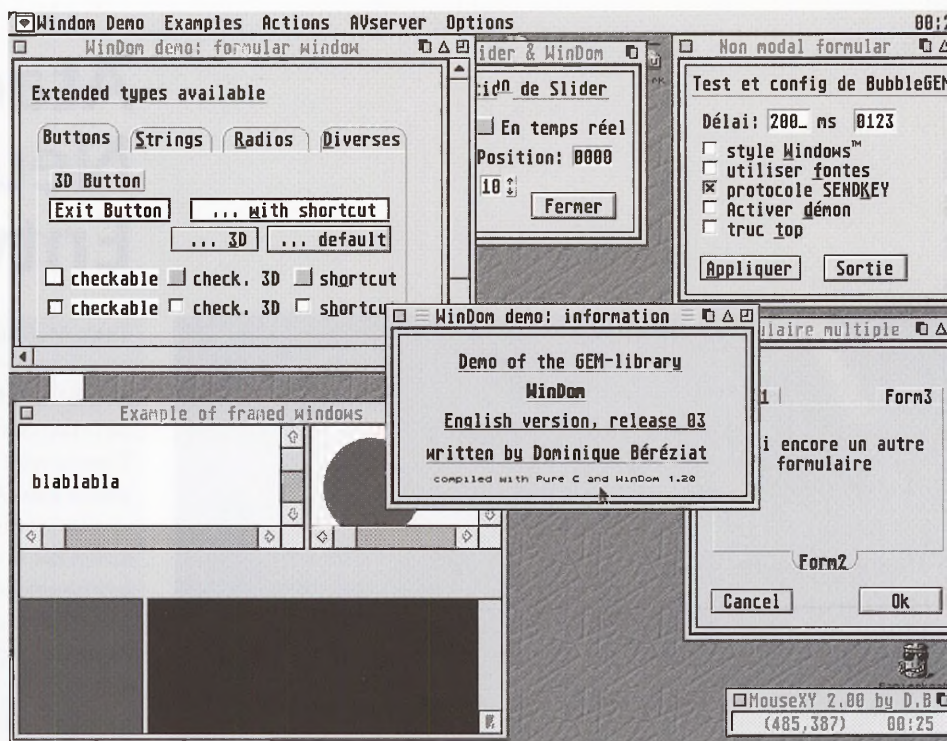
Oliver Heun, ein Mitglied der Scene-Gruppe Paranoia, machte mich auf einen Fehler im VCS-Ataquarium aufmerksam – und es war mir doch gleich so, als ob mich irgend etwas seit der Ausgabe 11-2002 verfolgt! Zum Glück ist es kein grober Fehler, sondern betrifft lediglich einige Details.

So ist der größte Unterschied zwischen 6502 und 6507, dass im 6507 keine Interrupt-Lines vorhanden sind. Da der Grafikchip zeilenbasiert ist, ergibt sich folgendes Problem: VCS 2600-Programmierer mussten ständig Taktzyklen mitzählen, damit am Ende der Zeile auch die richtigen Werte im Grafikchip für die nächste Zeile stehen. Da haben es Programmierer des VCS 5200 bzw. 7800 erheblich leichter, da auf diesen Systemen der Rasterinterrupt benutzt werden kann.

Programmierwettbewerb. «Programmierer sind doch alle Star Trek-Fans», dachte sich Baldrick a.k.a. Dan Ackerman. Und da in jedem Programmierer ein Klingone steckt, wurde ein Programmierwettbewerb ins Leben gerufen, bei dem es nur um die Ehre geht (die anderen klingonischen Lebensgewohnheiten wurden glücklicherweise nicht berücksichtigt). Ergebnisse standen vor Redaktionsschluss leider noch nicht fest.

WinDom: jetzt in LGPL. Dominique Béréziat hat die Version 1.20.2 von WinDom veröffentlicht und gleichzeitig den Status geändert: WinDom steht unter der „Gnu Lesser General Public Licence“. Unter der Haube hat sich eine ganze Menge getan. So ist der Redraw-Bug beim Verändern von Framefenstern verschwunden. Ganz neu sind erweiterte Slider-Funktionen und die neuen Objekte XBOXLONGTEXT und XEDIT. Ersteres ist ein Textobjekt, das sich über mehrere Zeilen ausdehnen kann. XEDIT ist das Edit-Objekt, das praktisch eine unbegrenzte Menge (begrenzt durch den Speicher) Text aufnehmen kann.

Als Zusatz zu WinDom gibt es neuerdings DFRM, eine Library um Dialoge mit einfachen C-Befehlen zu erstellen, also ganz ohne RSC-Datei.



Viele neue Funktionen und Bugfixes: Dominique Béréziat präsentiert WinDom 1.20.

Die Vorteile liegen darin, dass auf eine RSC-Datei verzichtet werden kann, aber eine einfache Modifikation sehr leicht im Quellcode möglich ist. Der WinDom-Autor nennt auch die pixelgenaue Positionierung als Vorteil – aber das gilt eigentlich als verpönt.

Voraussichtlich ab der nächsten Ausgabe wird es einen Kurs zu WinDom geben.

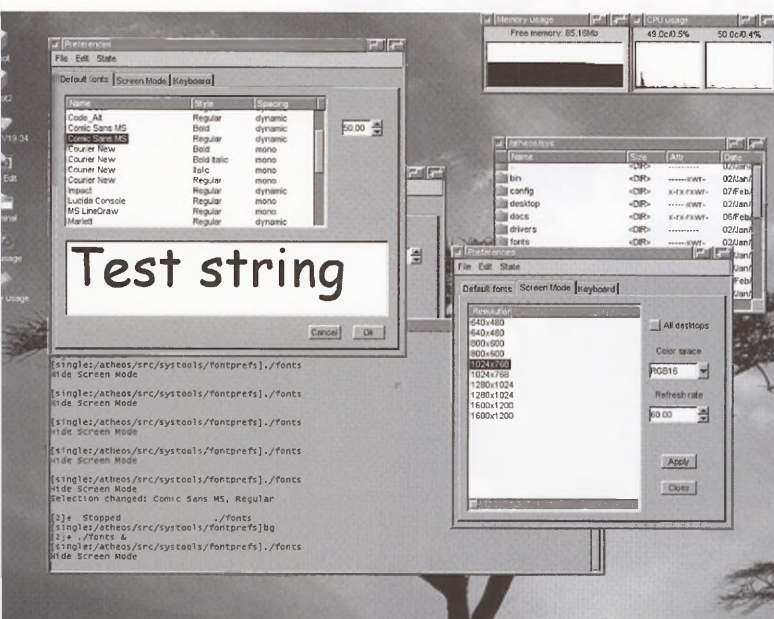
Freie Schriften für freie Bürger. Die geknechteten Programmierer haben genug: Gemeinsam mit ihren proletarischen Brüdern und Schwestern erheben sie sich, um der Bourgeoisie in Form von NVDI und SpeedoGDOS den Kampf anzusagen: „Freie Schriften für freie Bürger“. NVDI überließ Speedo die Verhandlungen, und da Speedo das Lebensmotto der Ents, „keine Eile“, beherzigt hatte, schien erst einmal für ein paar Jahre Ruhe auf der Straße. Doch dann erschien FreeType.

FreeType ist ein Open Source-Projekt und ermöglicht das Nutzen einer ganzen Reihe von Fontformaten. In der Unix-Welt ist es daher recht beliebt, auf der Windows-Plattform weniger, da dort die Microsoft-eigenen

Lösungen zu dominierend sind. Angeblich gab es sogar einmal einen Versuch, aus FreeType einen GDOS-Ersatz zu machen. Das TTF-GDOS soll angeblich auf einer älteren FreeType-Version basieren, aber mangels genauer Kenntnisse über dieses eher unbekannte GDOS konnte dies nicht verifiziert werden.

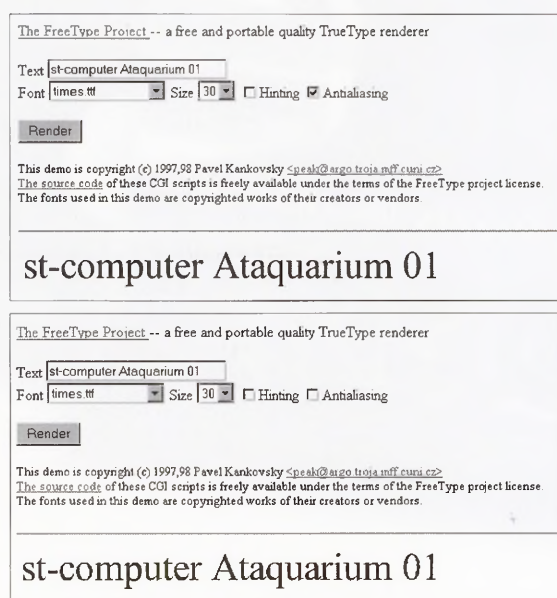
Die Library stellt allerdings keine Druckertreiber oder besondere Grafikfunktionen zur Verfügung, sondern spezialisiert sich ganz auf Schriften. Die unterstützten Formate sind reichhaltig: True Type, OpenType, Type1, CID, CFF, Windows FON/FNT und X11 PCF. Dabei werden sowohl Vektor- als auch Bitmapschriften unterstützt. Da es eher selten vorkommt, dass ein Programm alle Formate benötigt, lässt sich jedes einzelne Format deaktivieren – entsprechend kleiner wird dann die Library. Ein Minimal-FreeType wird von den Entwicklern auf dreißig KBytes geschätzt.

FreeType ante Porthos. Die (Atari-) Rückkehr feiert FreeType dank des PDF-Viewers Porthos. Einer der Kritikpunkte an Porthos waren die naturgemäß pixeligen Schriften. Macintosh- (ab Mac OS X) und Windows-Systeme >>



Das Betriebssystem AtheOS sieht dem AmigaOS ziemlich ähnlich und baut auf FreeType.

>> besitzen eine eingebaute Kantenglättung, die ab einer bestimmten Schriftgröße aktiv wird. Die Kantenglättung sorgt für weichere Schriften und erhöht die Lesbarkeit. Erst seit Version 2.0.1 gibt es ein Cache-System, um einmal umgewandelte Zeichen nicht erneut umwandeln zu müssen.



Ein Unterschied wie Tag und Nacht: Oben ein Text mit Kantenglättung, unten ohne Anti-Alias.

Als Pixel-Ausgabeformat werden nur zwei Varianten unterstützt: 1 Bit Monochrom und 8 Bit Graustufen. Sollen die Zeichen auf einen anderen Hintergrund gezeichnet werden (zum Beispiel eine 24-Bit-Grafik), muss das Programm eine externe Grafiklibrary benutzen. Ebenfalls nicht von der Library unterstützt wird Kerning, Blocksatz oder andere Layout-Funktionen. Es

ist allerdings geplant, eine Text-Layout-Engine separat von FreeType zu entwickeln.

Wolfgang Domröse hat diese Bibliothek auf den Atari portiert – und jeder, der möchte, kann sie von ihm anfordern.

FreeType Layout. FT Layout wird die Ergänzung zu FreeType heißen und über der FT-Library sitzen. Wie schon bei FreeType achten die Programmierer auch bei der Layout-Engine darauf, dass der Quelltext mit so ziemlich jedem Ansi-C-Compiler lauffähig sein sollte – und dass, ohne dass der Compiler Dutzende von Warnungen ausspuckt.

FT Layout wird Unicode-Text unterstützen und bidirektionalen Textfluss für Sprachen wie Arabisch oder Hebräisch. Text kann dann auch vertikal fließen. Mit der neuen Library kommt auch voller OpenType Layout-Support und damit ein intelligentes Gruppieren von Zeichen zueinander.

FreeType als GDOS. Es ist tatsächlich angedacht, die FreeType-Library als GDOS-Ersatz zu benutzen. Der bisher wenig bekannte VDI-Ersatz fVDI soll in absehbarer Zeit auch die Ausgabe von Vektorfonts beherrschen. Damit würde fVDI auch für noch mehr Personen interessant werden – bisher wird es nur von den wenigen Eclipse-Besitzern und ARAnyM-Anwendern verwendet.

Um NVDI aber endgültig zu übertrumpfen, fehlt noch einiges. Druckertreiber sind bisher nicht geplant.

Online-Tipp. Wer FreeType ganz unverbindlich einmal online ausprobieren möchte, kann dies unter [2] tun. Unter der etwas komplizierten Internet-Adresse verbirgt sich ein einfaches Web-Formular. Ein Text kann frei gewählt werden, darunter stehen verschiedene gängige Fonts zur Auswahl. Die Schriftgröße wird aus einigen vorgegebenen ausgewählt. Die letzten zwei Optionen sind Hinting (verbessert die Ausgabequalität) und Anti-Aliasing (Kantenglättung). Letztere fällt aber nur bei höheren Fontgrößen auf.

Ein CGI-Skript generiert aus den Formulareingaben und der FreeType-Library ein GIF-Bild. Der Qualitätsunterschied, wenn Anti-Aliasing ausgeschaltet wird, ist dramatisch: Die Schrift wirkt dünn und verpixelt. stc

[1] <http://www.FreeType.org>

[2] <http://mbox.troja.mff.cuni.cz/~peak/ftdemo/index.cgi>

In der kommenden Ausgabe der st-computer starten wir voraussichtlich einen Kurs über den Einsatz der Oberflächen-Bibliothek WinDom. Also dranbleiben!

DigitalCamera magazin

Auf der Heft-CD: 4 Vollversionen und Test-Fotos 5.6

Deutschland € 6,90
Österreich € 7,90
Schweiz CHF 12,90

6,90 €
02/2003
Januar / Februar

DigitalCamera
magazin

Europas größtes Fachmagazin für digitale Fotografie

NEU!

4 Vollversionen:
Arles Image Web 3.3
ColorPilot 3.86
Firegraphic XP 3.5
iCorrect Entrée 4.0
u.v.m.

20 Digital-
kameras im
Profi-Test
Ausführliche, professionelle
Tests mit vielen Beispiel-Fotos
auf der Heft-CD.

Fotografieren
bei Nacht
So gelingen exzellente Nachtaufnahmen
– Experten zeigen, wie's geht!

Viele Praxis-Workshops:

Große Bildmontage:
Bauen Sie dieses Motiv
nach. Alle Daten auf CD!

Digitale Reparatur:
So werden Omas alte
Bilder wieder wie neu!

Digital-StartUp:
So sollte Ihr Foto-
Equipment aussehen!

3 UMAX-Digital-
kameras zu gewinnen!

Gutschein für 10 Fotos*
vom Online-Bilderservice
im Heft – Seite 9!

Heft-CD #1

unterliegt / unauthorized copying prohibited

02/2003

DCM-CD #1

Arles Image Web 3.3, Firegraphic XP 3.5, ColorPilot 3.86, iCorrect Entrée 4.0, u.v.m.

Artesoft Panorama Maker 3.0, Enhancer 1.3, FotoStation 4.5, Plug-ins für EBX-Software

magazin.de
kremedia

Das Fachwissen sollten Sie jeden
Monat im Briefkasten haben!

Jetzt probieren & sparen:



3 Ausgaben Digital Camera Magazin

10 Blatt Glossy-Foto-Papier

Frei Haus „bis ans Ende der Welt“

3 Ausgaben Digital Camera Magazin frei Haus nur 10 €!

Werben Sie einen Abonnenten,
und wir schenken Ihnen



SmartBook

Digitale Fotografie oder



64 MByte SmartMedia- oder



64 MByte CompactFlash-Karte

Sie empfehlen, wir schenken:



Abbildungen ähnlich!



Verfügbar ab Januar 2003 • bereits im Dezember vorbestellbar.

Das Jahres-Abonnement kostet nur 69,- €/Jahr, das entspricht 5,75 € pro Ausgabe
bzw. 2 Gratis-Exemplaren jährlich! Direkt-Bucher und Werber bestellen bitte unter

www.digitalcameramagazin.de/abo

oder Tel. (0431) 200 76-60

Low-Cost-Ver- netzung von PC und Atari.

Pas de deux – Atari und PC im Netzwerk

Text: Jerry Martin

Original mit freundlicher Genehmigung der MyAtari

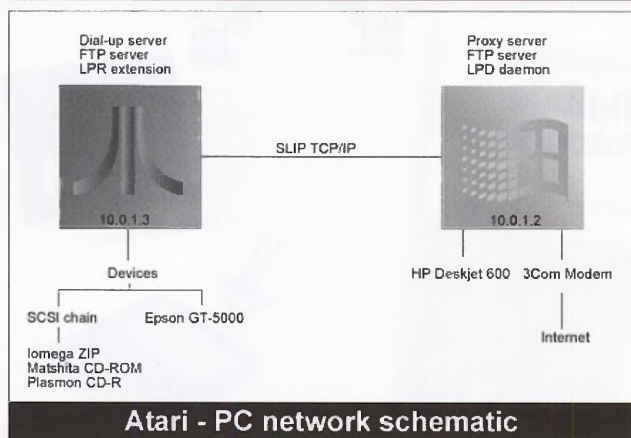
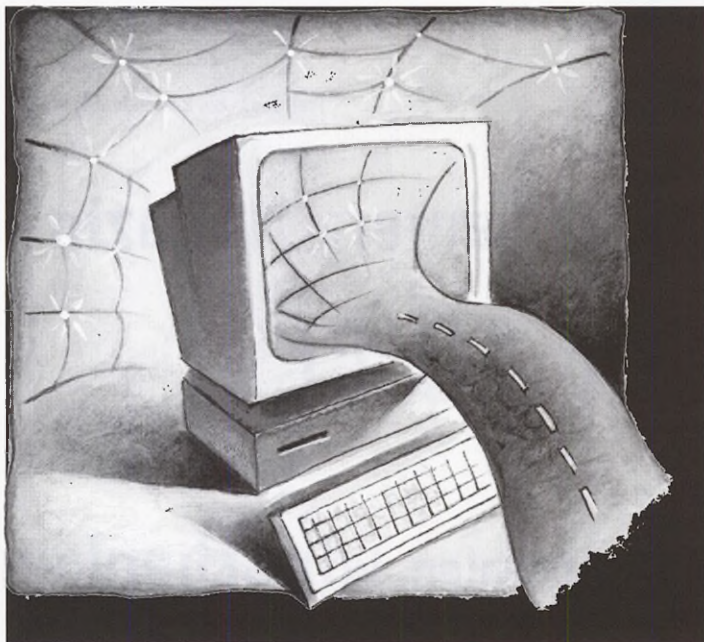
Übersetzung: Matthias Jaap

Wieder einmal ist die Zeit im Jahr gekommen, in der Nüsse geknackt, diverse Vögel gebraten und in der sich die Familie zusammenfindet, um vor dem flimmernden Kaminfeuer auf VHS-Video Platz zu nehmen. Natürlich sollte auch ein weiteres „Familienmitglied“, der Atari, nicht vernachlässigt werden, und so habe ich ein Projekt in Angriff genommen, das mir schon seit dem Zeitpunkt vorschwebte, als mein Bruder entschieden hatte, meinen C-Lab Falcon MKX durch einen gebrauchten HP-Vectra-PC zu ersetzen, den er angeblich für das College brauchte. Da ich mich die meiste Zeit des Jahres am anderen Ende des Landes aufhielt, verhalten meine Proteste ungehört in den grünen Weiten Irlands.

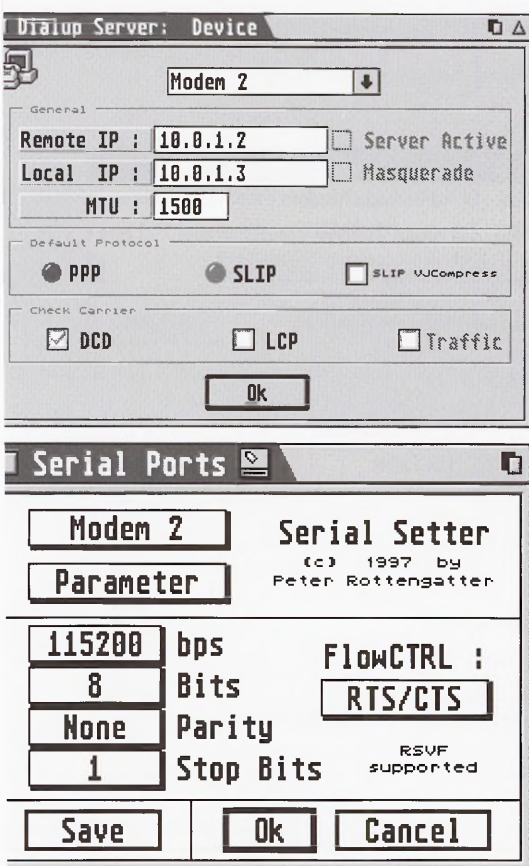
Der PC, auf dem Windows 2000 lief, arbeitete ohne Fehler, bis ihm einfiel, dass ein Epson GT5000-Flachbettscanner (Parallelport-Version) oder ein Iomega SCSI-ZIP-Laufwerk an einem modernen PC nichts zu suchen hätten. Der Epson funktionierte nur mit älteren Versionen von Windows, und sogar auf meinem Atari wurde ein spezielles Parallelkabel benötigt, das auch die MIDI-Out-Buchse benutzt. Jede Situation hat aber etwas gutes, denn da ein Zweit-Windows nicht zur Debatte stand, wurde der Atari wieder benötigt.

Atari und PC am Verhandlungstisch. Und deshalb entschloss ich mich, das vermutlich erste PC-Atari-LAN-Netzwerk in West-Irland zu kreieren. Dem Entschluss folgten weitere Tage intensiver Recherche im Internet und ein mutiger Kampf mit Konfigurationsdateien, bis eines Tages das Netzwerk zu meiner vollen Zufriedenheit lief. Alle Geräte, die an Atari oder PC angeschlossen werden, sind vom Netzwerk erreichbar – inklusive der Internet-Verbindung. Das Schema (siehe Bild links) gibt einen ersten Eindruck des Aufbaus. Der Falcon läuft unter MagiC 6.01.

Jetzt hat es sich als Fügung des Glücks herausgestellt, dass der PC mit Windows 2000 >>



Der englische Originalartikel dieses Artikels erschien in der Dezember-Ausgabe des britischen Online-Magazins MyAtari (<http://www.myatari.net>). Wir danken Matthew Bacon und Shiuming Lai für die freundliche Überlassung der Rechte.



Die notwendigen Einstellungen im STinG-Setup des Atari sind schnell getätigt. Wählen Sie eine serielle Schnittstelle mit einer hohen Geschwindigkeit, damit Sie eine optimale Performance erreichen.

>> läuft, denn Win2k ist natürlich nichts anderes als Windows NT und daher netzwerkfähig. Dadurch werden viele der benötigten Netzwerk-Programme auf dem PC gleich mitgeliefert.

Am Anfang wird zunächst etwas benötigt, um die zwei Maschinen zu verbinden. Auf dem Schreibtisch lag noch ein „Laplink“-Kabel herum, das nichts anderes ist als ein Null-Modem-Kabel, um zwei Computer über die serielle Schnittstelle miteinander kommunizieren zu lassen. Die zwei seriellen Schnittstellen waren noch nicht durch andere Geräte okkupiert und damit frei für das Netzwerk.

Als nächstes wurde ein funktionsfähiges STinG-Setup auf der Atari-Seite installiert. Davor war iConnect von ASH im Einsatz, und deshalb mussten erst die aktuellsten Treiber und Komponenten von Ulf Ronald Andersons STinG-Seite [4] „gezogen“ werden. Für eine stabile Netzwerkverbindung sollte

der Schnittstellentreiber HSMODEM installiert werden.

Es ist erheblich einfacher, die Verbindung vom PC aus aufzubauen, denn dank eines kleinen Programms von Olivier Booklage [2] kann der PC gezielt „getäuscht“ werden. Das Programm „Dial-up-Server“ fragt ständig die serielle Schnittstelle ab. Der PC wählt den Atari an, als ob es sich um einen Internet-Provider handeln würde. Empfängt das Atari-Programm Modem-Kommandos vom PC, verhält es sich ganz so wie ein Provider. Sobald die „Einwahlprozedur“ überstanden ist, wird die Kontrolle an STinG übergeben und beide Maschinen kommunizieren über TCP.

Die Installation des Dial-Up-Server klappt nur, wenn die Datei „ROUTE.CFG“ von STinG alle TCP-/IP-Aktionen auf die gewünschte serielle Schnittstelle umleitet. Bei meiner Konfiguration sieht die Zeile so aus:

```
0.0.0.0 0.0.0.0 Modem 2
10.0.1.3
```

Meine Wahl fiel auf die IP-Adresse 10.0.1.3 für den Atari und 10.0.1.2 für den PC.

Auch, wenn PPP sicher seine Vorteile hat, wurde aus Gründen der einfacheren Konfigurierbarkeit SLIP gewählt. Die Screenshots zeigen die Einstellungen auf der Atari-Seite.

Das Atari-Modem. Auf dem PC muss ein neues „Modem“ installiert werden. Auf Basis des „Generic 33600 Modem“-Treibers müssen die Einstellungen der Schnittstelle denen des Atari entsprechen. Obwohl der Treibername andeutet, dass eine Geschwindigkeit von 33.600 bps erreicht wird, muss die gewählte Geschwindigkeit nicht damit übereinstimmen. Der Grund für die Verwendung gerade dieses Treibers ist vielmehr, dass er den Atari nicht mit Unmengen wirrer Nachrichten verwirrt. In Hyperterminal (in Windows/Zubehör/Kommunikation) kann das „Atari-Modem“ getestet werden, indem „0ATARI“ angewählt wird. Der Dial-Up-Server erwacht aus seinem

Dornröschenschlaf und verlangt nach Log-In und Passwort.

Noch ist es zwar zu früh, die Champagnerflasche zu köpfen, aber zumindest die Dial-Up-Verbindung ist fertig. In der Netzwerk-Registerkarte wird der Dial-Up-Server-Typ auf SLIP gesetzt und in den erweiterten Optionen die gewählte IP-Adresse des PCs.

Stunde der Wahrheit. Nun kommt der entscheidende Moment, und nach einem Doppelklick auf das neue „Verbinden mit Atari“-Piktogramm sollte als Belohnung die Bestätigung „Alle Geräte angeschlossen“ erscheinen. Da sich jetzt beide Maschinen munter miteinander unterhalten, wird es Zeit für ein paar sinnvolle Anwendungen. Einige Clients und Server werden eingerichtet.

Bitte servieren. Vassilis Papathanasious FTP-Server ist die erste Anwendung für das Netzwerk. Das Programm wird auf dem Atari installiert, und drei „Benutzer“ werden registriert: „ZIP-Disk“, „Scantmp“ und „jtmartin“. Die ersten zwei Nutzer werden auf den Windows-Desktop als FTP-Verknüpfung verewigt und verweisen auf das ZIP-Laufwerk und das temporäre Verzeichnis auf der Atari-Festplatte, in dem die Scans lagern. Der dritte Username gestattet schließlich Vollzugriff auf den Atari und verweist auf das Pseudo-Laufwerk „U:\“.

Das nächste Opfer auf der Liste ist der Drucker, der am PC hängt. Dr. Thomas Redelbergers LPR-Client ist die Lösung. LPR/LPD ermöglicht das gemeinsame Benutzen eines Druckers in UNIX-Netzwerken. Es erlaubt einem Client (Atari) das Ausdrucken von Dokumenten auf einem Server (PC). Am besten funktioniert das Verfahren unter MagiC und NVDI, indem ein neues Gerät unter „U:\DEV“ erstellt wird, auf das NVDI direkt mit der Option „In Datei drucken“ ausgeben kann.

Windows 2000 hat einen LPD-Server mit an Bord, der zum Beispiel einen gewöhnlichen Deskjet 600 im Netzwerk erscheinen lässt. Dieser Server muss von der Windows 2000 Professional-CD installiert werden. Für >>



>> andere Versionen von Windows gibt es freie „LPDWIN“[1]-Server, die das gleiche leisten. Zugegeben, LPDWIN erfordert etwas an Konfigurationsarbeit, aber das Ergebnis ist beeindruckend. papyrus-Dokumente werden auf dem Falcon ausgegeben und erscheinen auf dem Drucker, der mit dem PC verbunden ist.

Hand in Hand ins Netz der Netze. Auf dem PC gibt es ein Programm namens „AnalogX Proxy“ [3], das eine weitere interessante Einsatzmöglichkeit eröffnet: die Nutzung der PC-Internetverbindung für den Atari. Die Installation des Proxys ist relativ einfacher, da so gut wie keine Einstellungen notwendig sind. Der Atari-Browser sollte, sofern er Proxys unterstützt, als Adresse „10.0.1.2“ (also den PC) zugewiesen bekommen.

Solange der PC im Internet ist, kann nun auch der Atari die Verbindung nutzen. Um dem ganzen noch die Krone aufzusetzen, können die Windows-FTP- und Web-Server auf der Windows 2000 Installations-CD installiert werden, die dem Falcon Zugriff auf PC-Laufwerke gestatten.

Geschwindigkeit. In der heutigen schnelllebigen Welt ist Geschwindigkeit immer ein Kriterium. Die Geschwindigkeit des Netzwerkes erwies sich als höher als anfangs vermutet. Beide Maschinen kommunizieren über die serielle Schnittstelle mit 115 kbps, die beim Datentransfer über FTP effektiv 10 KBytes pro Sekunde ergeben. Dies ist fünfmal schneller, als die Internet-Verbindung, die ich normalerweise benutze!

Summa Summarum. Am Ende angekommen, ist ein wirklich funktionierende Netzwerk entstanden, das nach anfänglichen Zweifeln auch meinen Bruder beeindruckte. Beide Maschinen sind gleichzeitig im Internet unterwegs, der Drucker ist auch ansprechbar, und natürlich können das ZIP-Laufwerk und der Scanner genutzt werden.

Ein weiterer interessanter Punkt an diesem Netzwerk ist die Erweiterbarkeit: Es ist nicht schwer, weitere Ataris an den Falcon oder andere PCs an den PC anzuschließen. Sobald die große Kluft zwischen PC und Atari überwunden ist, werden viele Dinge möglich, die vorher noch als unmöglich erachtet wurden.

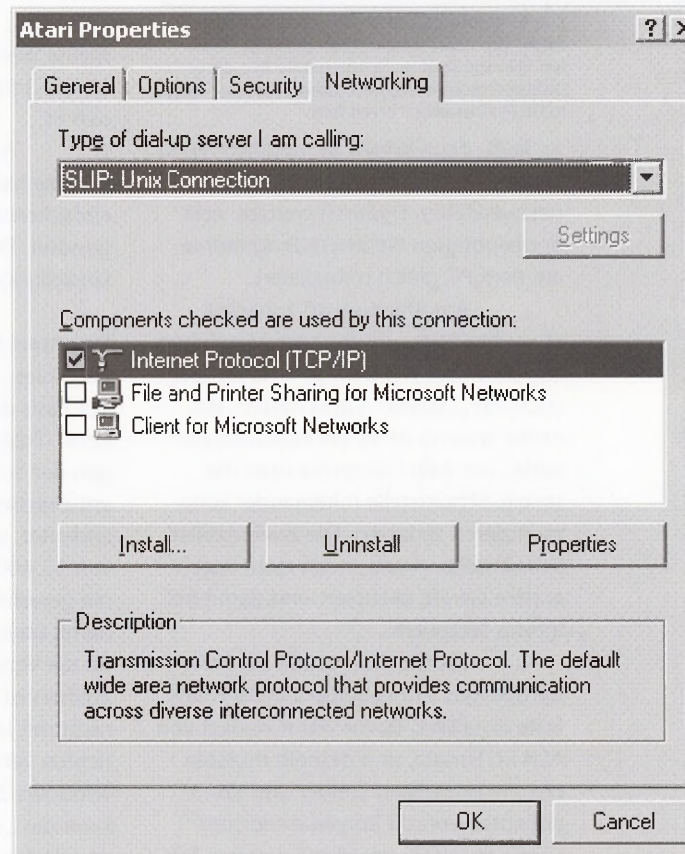
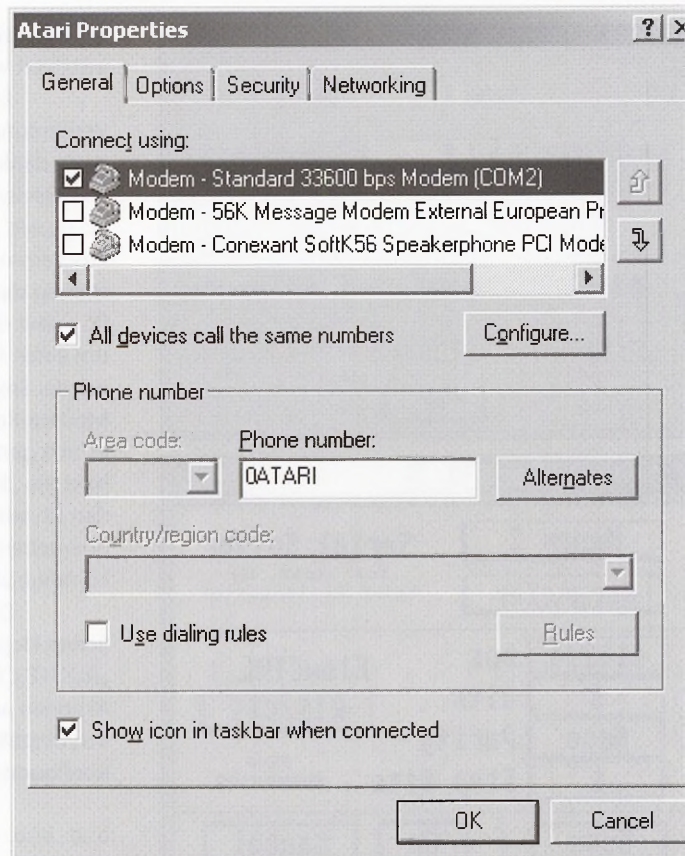
In diesem Sinne: Fröhliches Netzwerken! stc

[1] <ftp://ftp.externet.hu/pub/mirror/sac/utltext/lpdwin.zip>

[2] <http://obooklage.free.fr/Atari>

[3] <http://www.analogx.com/contents/download/network.htm>

[4] <http://www.ettnet.se/~dlanor>



Die Konfiguration von Start Me Up!

35

```

Luna: * C:\JINNEE\ZUSATZ\SHU\START.SET [00]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Projekt Flags Optionen
START.SET
/alias tür TÜR.HSN
/alias CAT C:\DFUE\CAT\CAT.PRQ
#/timer 18:05 $CAT C:\DFUE\CAT\ASHZCAT.INF -itoq
/savelinks
/logfile C:\user\defaults\Start.log
#/shutdown C:\Program\PureC\SOURCE\Start\SHUTDOWN.PRQ
/shutdown_timeout 2500
#/resource C:\Program\Interface\RESOURCE\STOP.RSC 1

/small
#/desktop 76
/tosmultistart
/backwind
#/magxignore
#/magxfadeout
/noonitalert
#/nowindow
#/appline

#/avignore
/avnoacc
#/avnotos
#/vaprotostatus

/pop_display 100
/pop_drag 1000

#/sample_boot DING.HSN
#/sample_open $tür
#/sample_close $tür
#/sample_start KORKEN.HSN
#/sample_term IST_DOLL.HSN
#/sample_avfail TJA.HSN
#/sample_timer KUCKUCK.HSN

/drives
/nolabel AB
/label C Programme
/label D Daten
/label U MiNT

/documents
/documents_max 20
/documents_maxperapp 5

/menu Verzeichnisse
/folder AUTO-Ordner C:\AUTO
/folder Magic-APPS C:\GEMSYS\MAGIC\START
/folder HOME $HOME
/folder GEMSYS C:\GEMSYS
/folder CPX C:\GEMSYS\CPX\*.CPX
/folder Temporär $TMPDIR
/end

```

In den kommenden Ausgaben möchten wir auf die Konfiguration der Atari-Arbeitsumgebung eingehen. Den Start macht eine ausführliche Beschreibung der Konfigurationsmöglichkeiten des Start-Buttons Start Me Up! Machen Sie mehr aus Ihrem System!

Die Konfiguration und Nutzung des Desktops und seiner Erweiterungen ist manchmal gar nicht so einfach, bietet aber große Vorteile. In unserer neuen Serie helfen wir Ihnen, ein heutiges Atari-System noch besser zum Laufen zu bekommen. Wir starten passend mit der Konfiguration des beliebten Startbuttons Start Me Up!

Text: Thomas Raukamp

Seit Windows 95 gehören Start-Buttons zu praktisch jedem Computer. Quasi jedes Betriebssystem hat dieses Prinzip mehr oder weniger übernommen. Wenn ein Start-Button nicht zur Standard-Distribution eines Betriebssystems gehört, wird der Anwender auf jeden Fall im Share- und Freewaremarkt online fündig – so auch auf dem Atari. Für die TOS-kompatiblen Systeme gab es, gleich nachdem Microsoft die Idee des Start-Buttons geboren hatte, eine ganze Reihe von Adaptionen. Die bekannteste, eleganteste und daher beliebteste Variante ist sicherlich nach wie vor Start Me Up! von Thomas Much. Obwohl das kleine Programm seit einiger Zeit keine Aktualisierung mehr erfahren hat, ist es nach wie vor auf einer Vielzahl von MagiC-Umgebungen im Einsatz.

Trotzdem scheinen viele Atari-Anwender den Startbutton noch zu scheuen, denn im Gegensatz zum Windows-Äquivalent ist Start Me Up! nicht gerade einfach zu konfigurieren, da eine GEM-Oberfläche zu diesem Zweck nicht vorliegt. Im Klartext bedeutet dies natürlich: Ein Texteditor und etwas Gehirnschmalz muss ran!

Voraussetzungen. Thomas Much hat Start Me Up in erster Linie für Ataris, Kompatible und Emulationen mit dem Betriebssystem MagiC (ab Version 4) entwickelt. In der Praxis hat es sich jedoch erwiesen, dass die kleine Applikation auch unter MiNT-Systemen wie N.AES und MultiTOS läuft. Auch in Verbindung mit dem freien und immer beliebter werdenden AES-System XaAES (plus MiNT) sollte es keine Probleme geben, wir haben dies jedoch nicht in der Praxis getestet. Was Sie tun müssen, um Start Me Up! unter einem anderen Multitasking-Betriebssystem als MagiC einzusetzen, erläutern wir übrigens weiter unten. >>

>> **Die Konfigurationsdatei.** Wie erwähnt, erfolgt die Konfiguration von Start Me Up! leider durch die manuelle Veränderung einer entsprechenden Datei. Diese nennt sich „START.SET“; sie muss sich in demselben Verzeichnis wie das Hauptprogramm bzw. im Home-Verzeichnis Ihres MagiC-Systems befinden, um von diesem gefunden zu werden.

Klicken Sie START.SET einfach doppelt zwecks Anzeige an, damit Sie sich einen ersten Eindruck verschaffen können. Sie sehen, dass die Datei aus einer Aneinanderreihung von mehr oder minder kryptischen Anweisungen besteht. Jede Anweisung enthält zumeist einige Parameter und nimmt eine eigene Zeile ein. Scrollen Sie durch die Konfigurationsdatei, damit Sie einen groben Überblick bekommen, wie sie aufgebaut ist und an welcher Stelle die verschiedenen Dokumentationen stehen.

Hier ein paar Grundvereinbarungen: Die verschiedenen Teile einer Anweisungszeile müssen mit einem Tabulator-Schritt [Tab] voneinander getrennt sein. Die maximale Verschachtelungstiefe beträgt vier Elemente. Eine Anweisung wird dann in Kraft gesetzt, wenn die Raute (#) als erstes Zeichen einer Zeile entfernt wird. Umgekehrt wird eine Anweisung dann außer Kraft gesetzt, wenn eine Raute als führendes Zeichen eingesetzt wird.

Und los! Nachdem wir uns nun einen ersten Überblick verschafft haben, kann die Konfiguration von Start Me Up! beginnen. Übergeben Sie hierzu die Datei START.SET an den Texteditor Ihrer Wahl, zum Beispiel qed oder Luna. Diese modernen Textwerkzeuge haben zusätzlich den Vorteil, dass Pfade direkt an der gesetzten Cursorposition eingefügt werden können. Wenn sie also nicht jeden der zur Konfiguration notwendigen Pfadangaben selbst setzen wollen, können Sie per Drag & Drop recht komfortabel und sicher arbeiten.

/alias. Am Anfang der Konfigurationsdatei START.SET stehen jeweils die Alias-Definitionen. Ein Alias erleichtert Ihnen

die Arbeit, wenn es einmal definiert ist, denn es ermöglicht das Setzen einer Variable statt eines ganzen Pfads. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie möchten bestimmte Aktionen von Start Me Up! mit einem Systemsound unterlegen. Nun wäre es müßig, bei jedem Auftreten des Klangs immer wieder den gesamten Pfad zu seiner Datei anzugeben.

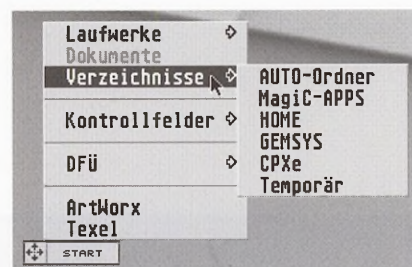
Die Definition eines Alias ist sehr einfach und spart im Nachhinein viel Arbeit. Sie besteht aus der eigentlichen Anweisung „/alias“, dem Namen des Alias und dem Pfad inklusive der aufzurufenden Datei. Vergessen Sie nicht unsere schon erwähnte Grunddefinition, die besagt, dass die verschiedenen Teile der Anweisung jeweils durch einen Tabulatorschritt voneinander getrennt werden müssen.

Aufgerufen wird ein Alias, indem es hinter ein Dollar-Zeichen (\$) gesetzt wird. Start Me Up! verwendet nun automatisch den festgelegten Pfad.

Es sollte sich von selbst verstehen, dass ein eingerichtetes Alias nur in nachfolgenden Anweisungen genutzt werden kann. Daher ist es sinnvoll, die Alias-Definitionen an der Anweisung der Konfigurationsdatei von Start Me Up! zu setzen.

/timer. Manchmal ist es sinnvoll, Programme zu bestimmten Tageszeiten zu starten. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Ihr E-Mail-Client sich zu einer bestimmten Tageszeit selbst auf den Weg macht, um Ihre Nachrichten abzuholen? Mittels der Anweisung „/timer“ ermöglicht Start Me Up! den zeitgesteuerten Start von Applikationen.

Derzeit ist nur die Angabe einer Tageszeit möglich, Wochentage können zum Beispiel nicht festgelegt werden. Dafür ist die Definition recht übersichtlich: Nach der eigentlichen Anweisung folgt die Festlegung der gewünschten Tageszeit, wobei die übliche deutsche digitale Schreibweise (also zum Beispiel „12:30“) benutzt wird. Stunden- und Minutenzahl werden demnach mit einem Doppelpunkt



Start Me Up! startet auf Wunsch Applikationen, verwaltet Accessories und fährt den Rechner herunter.

getrennt, es werden jeweils zwei Stellen benutzt.

Interessant ist weiterhin, dass eine Kommandozeile, also zum Beispiel eine Konfigurationsdatei, übergeben werden kann.

/savelinks. Die Anweisung „/savelinks“ betrifft in erster Linie alle MiNTAnwender sowie Benutzer von MagiC ab der Version 5. Das Kommando bewirkt, dass alle auf das virtuelle Laufwerk „U:“ gesetzten Links gesichert und beim nächsten Start von Start Me Up! automatisch wiederhergestellt werden. Sie sollten diese Anweisung also immer aktiv lassen. Weitere Definitionen gibt es nicht, die Anweisung wird also allein stehend benutzt. Es erwächst kein Nachteil, falls in ihrem System keine Links auf U: gesetzt sind.

/logfile. Ein Logfile protokolliert Systemereignisse. So können alle Startausgaben des Betriebssystems MagiC auf Wunsch in eine jedesmal neu und automatisch angelegte Datei geschrieben werden. Auch Start Me Up! kennt das Anlegen eines Logfiles und gestattet dem Anwender so den Überblick, welches Programm wann gestartet wurde. Die Definition besteht aus der eigentlichen Anweisung „/logfile“ sowie dem Pfad an die Stelle, an die die zu erzeugende Datei geschrieben werden soll. Der letzte Teil des Pfades besteht immer aus dem Namen der Log-Datei; diesen setzen Sie selbst fest. Natürlich kann das Logfile ab jeder beliebigen Stelle eines beschreibbaren Datenträgers stehen.

/shutdown. Windows-Rechner werden über den Start-Button auch >>

Wer den Atari aber lieber wie einen Windows-PC vom Startbutton aus herunterfahren möchte, der kann dies Start Me Up! entsprechend konfigurieren. Hierzu ist die Anweisung „/shutdown“ zu setzen. Gefolgt wird die Anweisung vom Pfad, der auf das Shutdown-Programm zeigt. Ist die Anweisung korrekt definiert, wird im Aufklappmenü von Start Me Up! der Eintrag „Ausschalten“ aktiviert. Nun kann Windows-Feeling aufkommen.

/shutdown_timeout. Die Shutdown-Einstellungen können bei Nutzung von Start Me Up! noch genauer verifiziert werden. Durch einen Shutdown werden nur diejenigen Programme beendet, die durch die systeminterne Variable „AP_TERM“ ihr Einverständnis dazu gegeben haben. Andere, eventuell parallel laufende Programme werden nicht terminiert. Die Anweisung „/shutdown_timeout“ lässt nun die Angabe eines Wertes in Millisekunden zu, nach denen ein zweiter Shutdown initiiert wird, der dann auch die restlichen Programme beendet, die also nicht AP_TERM-fähig sind. Die Wartezeit in Millisekunden kann von 0 bis zu 32767 gesetzt werden.

Schauen Sie einmal in das Start Me Up!-Verzeichnis. Es enthält einen Ordner namens „RE-

☰	ХДЕСТАЛ	СТ-ДИДЕ	НАДИСНАС	ГОДСУС	ДЕУСОНИС	СОБС	СТЕНАСТ	ОЛОС	СТАСТ	НАУСЕС	ДИНЕС	ДЕУСИН	775345	⬅	START
---	---------	---------	----------	--------	----------	------	---------	------	-------	--------	-------	--------	--------	---	-------

/desktop. Die Anweisung „/desktop“ minimiert Ihr Atari-System auf die wohl minimalste Benutzeroberfläche, die man sich vorstellen kann. Start Me Up! stellt dann lediglich einen einzigen Menüeintrag dar (START), von dem aus eine Dateiauswahlbox aufzurufen ist, mit der sich ein Programm starten lässt. Wer unter chronischem Speichermangel leidet, kann diese Minimalisten-Lösung ja einmal ausprobieren.

/backwind. Besonders unter Multitasking-Betriebssystemen ist der Atari-Desktop manchmal so voll gestopft, dass auch der Startbutton unter einigen Fenstern begraben ist. So ist es durchaus sinnvoll, wenn Start Me Up! stets über den anderen Fenstern liegt, damit noch weitere Programme hinzugestartet werden können, um das Fensterwirrwarr zu kompletieren. Schalten Sie die Anweisung „/backwind“ durch eine führende Raute in der Anweisungszeile aus, so ist Start Me Up! stets das oberste Fenster. Umgekehrt liegt der Starter stets dezent im Hintergrund, es sei denn, Start Me Up! ist das letzte offene Fenster. Es sind keine zusätzlichen Parameter zu setzen.

st-computer 01-2003

>> der Version 4 entwickelt worden. Haben Sie eine ältere Version von MagiC, oder verwenden Sie ein MiNT- oder Geneva-System für das Multitasking, so steht es Ihnen frei, trotzdem den Startbutton zu installieren – allerdings ist hier kein reibungsloser Betrieb garantiert.

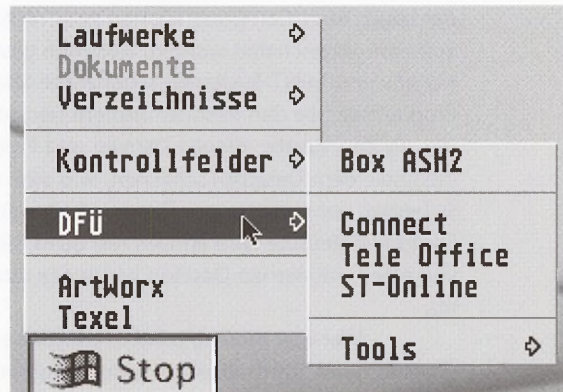
Wollen Sie es trotzdem versuchen, müssen Sie die Anweisung „/magignore“ setzen. Die Prüfung auf Vorhandensein von MagiC ab der Version 4, die Start Me Up! sonst bei seinem Start durchführt, entfällt dann kurzerhand. Allerdings wird weiterhin abgefragt, ob das verwendete System Submenüs unterstützt -- vergessen Sie also den Einsatz unter Single-TOS!

/noquitalert. Wie so viele Programme fragt auch Start Me Up! bei seiner Beendigung nach, ob Sie die Terminierung auch ernst meinen. Setzen Sie die Anweisung „/noquitalert“, so wird die entsprechende Alertbox nicht dargestellt und Start Me Up! quittiert seinen Dienst ohne weitere Nachfrage.

/nowindow. Die Anweisung „/nowindow“ sollte für die meisten Anwender nicht von Bedeutung sein, denn sie unterdrückt die Darstellung des eigentlichen Startbuttons. Interessant ist sie nur dann, wenn Start Me Up! per VA_START-Nachricht aufgerufen werden soll. Lassen Sie also in den meisten Fällen die führende Raute vor der Anweisung stehen, dann schlummert sie weiterhin.

/appline. Ähnlich wie die Anweisung /small bestimmt auch der Token „/appline“ das Anpassen von Start Me Up! an die Taskleiste Appline. Er sorgt nämlich dafür, dass sich der Startbutton in seiner Lage auf dem Bildschirm stets an Appline anpasst. Wächst der Taskmanager von links nach rechts, befindet sich Start Me Up! rechts vom letzten Eintrag bzw. der Speicherangabe. Wächst die Leiste von rechts nach links, befindet sich der Startbutton links davon. Wird ein neues Programm hinzugestartet, wird das Start Me Up!-Fenster automatisch neu gesetzt. Dies trägt zur Eleganz des Systems bei – und wer will diese nicht wahren?

/avignore. Praktisch jeder moderne Desktop verwendet heute das AV-Protokoll zur Übergabe von Informationen zwischen Applikationen. Auch der neue freie Desktop Teradesk macht hier keine Ausnahme. Allerdings ist das AV-Protokoll hier wohl noch nicht vollständig implementiert, sodass es zu Fehlern kommen kann. Wenn Sie also einen Desktop benutzen, der das AV-Protokoll noch nicht vollständig unterstützt, sollten Sie die Anweisung „/avignore“ setzen. Nun werden von Start Me Up! keine AV-Nachrichten benutzt.



Durch die Hinzunahme einer externen Ressource-Datei kann dem Start-Button ein neuer Look verliehen werden.

/avnoacc. Nicht nur komplette Applikationen, sondern auch die immer noch verbreiteten Accessories können via Start Me Up! aufgerufen werden. Standardmäßig übergibt Start Me Up! alle ACC-Dateien dem installierten AV-Server. Haben Sie einen Desktop ohne AV-Server installiert oder kommt es hierbei zu Problemen, so setzen Sie am besten die Anweisung „/avnoacc“. Die Accessories werden nun von Start Me Up! direkt gestartet.

/avnotos. Unter modernen Multitasking-Systemen wird die Ausgabe reiner TOS-Programme wie erwähnt in einem GEM-Fenster (zumeist VT 52) erledigt. Für die Übergabe der Ausgaben der Programme sorgt wiederum der AV-Server. Soll dieser keine TOS-Programme nachstarten, weil die Umleitung nicht klappt, kann dies mit Setzen der Anweisung „/avnotos“ verhindert werden.

/vaprotostatus. Die Anweisung „/vaprotostatus“ sollten die meisten Anwender einfach nicht beachten, denn sie muss nur in den seltensten Fällen (und auch dann nur versuchsweise) definiert werden. Die Dokumentation von Start Me Up! lässt sich nicht weiter über den Sinn des Schlüsselworts aus, sondern erklärt nur, dass es nur benutzt werden sollte, wenn Fehler auftreten, die sich ansonsten partout nicht erklären lassen. Dies können wir uns wiederum nicht erklären und raten zum Abschalten der Funktion.

Aussicht. So, der erste Teil unserer Desktop-Konfiguration ist zum Ende gekommen. In der kommenden Ausgabe besprechen wir die weiteren Anweisungen von Start Me Up!, so natürlich das Setzen von Pfaden und Einträgen, damit endlich „Butter bei die Fische“ kommt. *stc*

Auf unserer aktuellen stc-Diskette finden Sie die aktuelle Version von Start Me Up!, damit Sie auch ohne Internet-Zugang aus unserem Tutorial Nutzen ziehen können.



Education auf dem Atari

Text: Matthias Jaap

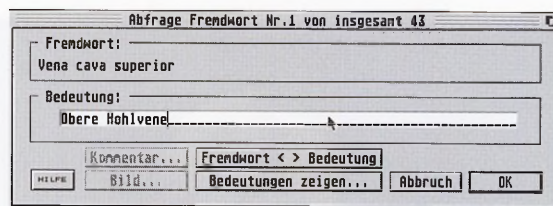
Vesal ist ein Lernsystem, das ein Wissensgebiet nach verschiedenen Arten abfragen kann. Es ist also als eine Art Quiz, spricht aber vom Aussehen bereits den Bildungsbereich an. Die mitgelieferten Dateien, unter anderem aus dem Bereich der Medizin, bestätigen diesen Eindruck.

Beschreibung. Das in GFA-Basic geschriebene Programm präsentiert sich mit voller GEM-Einbindung. Nach einem Klick auf „Öffnen“ erscheint zunächst ein Dialog, in dem die Abfrageart ausgewählt wird. Zur Wahl stehen Multiple-Choice (mehrere Auswahlarten, wobei eine die richtige Antwort enthält), kausale Verknüpfung (Aussagen müssen geprüft werden) oder die Fremdwortabfrage (Eingabe der Lösung in einem Eingabefeld). Eine Datei, die für eine der Abfragearten bestimmt ist, kann nicht von der anderen

Liebe Leser und Entwickler:

In Zukunft wollen wir an dieser Stelle auf zwei bis vier Seiten regelmäßig Share- und Freeware für den Atari jeweils kurz vorstellen. Wenn Sie ein Programm entwickelt haben und/oder vorstellen wollen, würden wir uns über eine Nachricht freuen (thomas@st-computer.net)!

Lernen auf dem Atari mit Vesal.



benutzt werden. Vesal unterstützt auch monochrome Grafiken im IMG-Format, damit der durch Vesal gestählte Mediziner nicht völlig ahnungslos vor dem Magen-Darm-Trakt steht. Vesal-Dateien können ins ASCII-, Idealist- (!) und (im wissenschaftlichen Bereich wichtig!) TeX-Format exportiert werden.

Nach dem Laden kann mit dem Menüpunkt „Bearbeiten/Test starten“ mit der Abfrage begonnen werden. Die Abfrage erfolgt ohne Zeitdruck und wird mit „Abbruch“ beendet. Die Dialogbox dazu kann komplett per Tastatur bedient werden und zeigt jederzeit die Anzahl der richtigen und falschen Antworten an. Schummeln lässt sich nur bei der Fremdwortabfrage, bei der sich Bedeutung und Fremdwort vertauschen lassen. Am Ende eines Tests gibt es eine mehr oder weniger aussagekräftige Bewertung und einen Bewertungsdaumen.

Für die Abfrage gibt es viele Optionen. So können bei der Fremdwortabfrage unter anderem die Buchstabenfolge „ss“ mit einem „ß“ gleichgesetzt oder im Multiple-Choice-Modus die Antworten durcheinandergewürfelt werden. Für verschärfte Bedingungen sorgt schließlich der Klausurmodus: Die fehlende Hilfestellungen und ein (optionales) Zeitlimit sorgen für Prüfungs-Bedingungen. Vesal kann übrigens bei richtigen und falschen Antworten ein Sample abspielen – STE-kompatible Hardware vorausgesetzt.

Zu guter Letzt kann ein Test in Vesal auch gleich bearbeitet werden. Die Daten werden dann in einem Vesal-eigenen Format abgespeichert, das aus ASCII-Text mit ein paar Steuerzeichen besteht.

Fazit. Ein sehr umfangreiches Lernsystem, das trotz seines Alters von immerhin neun Jahren nicht sonderlich angestaubt wirkt. Die Exportfunktionen, Optionen und Lernsysteme heben das Programm aus der Masse der Lernprogramme heraus.

<http://www-ftp.lip6.fr/pub/atari/Applications/>



Sweet Sixteen

MIDI-Bearbeitung ist nach wie vor eines der Hauptanwendungsgebiete des Atari. Umso schmerzlicher vermissen heutige Anwender einen aktuell erhältlichen Sequenzer. Aus Schweden kommt jedoch nach wie vor Sweet 16.

Text: Thomas Raukamp

Der Markt der MIDI-Sequenzer hat sich in den letzten Jahren ähnlich dem der Textverarbeitung entwickelt. Während die Grundbedürfnisse bei den meis-

Süße 16 oder schon erwachsen?

ten Privatanwendern gleich geblieben sind, sprechen die erweiterten Möglichkeiten in erster Linie den Profian. Längst nicht jeder Anwender legt zum Beispiel auf ausgefeilte DTP- und Grafikbearbeitungsfunktionen Wert, wenn er mit seiner Textverarbeitung schnell einmal einen Brief tippen möchte. Trotzdem bezahlt er unfreiwilligerweise die von ihm nicht benötigten Funktionen mit. Ebenso spielt bei weitem nicht jeder MIDI-Musiker mit dem Gedanken, mehrere Audiospuren zu nutzen oder ein komplexes Aufnahmestudio plus virtueller Instrumente fernzulenken. Besonders im Live-Bereich ist ein „simpler“ Sequenzer oftmals mehr als ausreichend, Audiospuren sind „Musik-Schwindlern“ wie Bro'Sis und Consorten vorbehalten. Haben nicht auch schon Sie den Spruch «Eigentlich ist Cubase für mich schon völlig überdimensioniert» gehört? In der Tat: Ich selbst arbeite seit Jahren mit dem Notator SL auf dem Atari und habe bisher vielleicht dreißig Prozent der vorhandenen Funktionen ausgenutzt (trotz umfangreicher weiterführender Literatur). Und hier schließt sich der Kreis: Im Büro arbeite ich mit Microsoft Word auf einem Macintosh, wobei ich bisher höchstens 20 Prozent der Möglichkeiten genutzt habe (in diesem Fall soll es vor lauter Grausen auch dabei bleiben).

Der Atari hat ohne Zweifel nach wie vor viele Fans unter Musikern. Viele nutzen den ST zum Beispiel für das Festhalten spontaner Ideen, bevor sie auf einem ausgeklügelten System erst die Feinheiten ausarbeiten. Leider wird diese „stille Präsenz“ gern von den großen Musik-Fachmagazinen wie Keys oder Keyboards verschwiegen. Trotzdem ist das System – nicht nur privat – nach wie vor im Einsatz. Wer passable MIDI-Software sucht, wird mittlerweile oftmals im Internet fündig – besonders, wenn es um Sound-Editoren für die verschiedensten Synthesizer und Spielereien wie algorithmische Kompositionshilfen geht. Einen wirklich guten Sequenzer ist den Atari-Anwendern der Free- und Sharewaremarkt allerdings bisher schuldig geblieben. Während in den verschiedenen anderen Softwarebereichen im Atari-Markt immer öfter ehemals kommerzielle Programme von ihren Herstellern zur Freeware erklärt werden, da diese keinen wirklichen Nutzen (sprich: Gewinn) mehr daraus ziehen, hält sich der ehemals professionelle MIDI-Bereich seltsam bedeckt. Weder Steinberg noch Emagic (oder >>

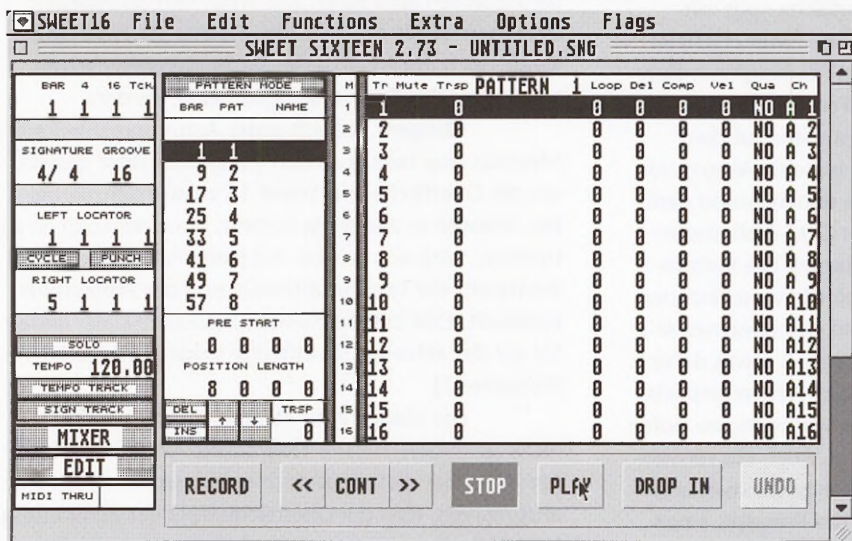
Ein kleiner Tipp für Anwender, die Interesse an Sweet 16 gefunden haben: Auf unserer aktuellen stc-Diskette findet sich neben der Demo-Version eine neue Ressource-Datei für das MIDI-Programm, die die Oberfläche etwas aufmotzt und unter MagiC weitere Tastaturbefehle hinzufügt.

>> sollten wir sagen: Apple) haben sich bisher durchringen können, ihre angesehenen Applikationen Cubase bzw. Notator freizugeben – wahrscheinlich scheuen sich besagte Firmen deshalb, da deren Nachfolgeprodukte den PC- und Macintosh-Markt beherrschen und eine Freigabe eventuell sogar des Quellcodes Einblicke in aktuelle Entwicklungen geben könnte. Außerdem ist eines nicht zu unterschätzen: Viele Musiker haben im Keller durchaus noch einen Atari schlummern – was würde sie also davon abhalten, diesen zu reaktivieren, wenn sie zum Beispiel Cubase Audio auf diesem Gerät nutzen und somit zum Teil mehrere Tausend Euro sparen könnten?

Wie auch immer: Die Situation hat dazu geführt, dass gebrauchte Sequenzer-Software für den Atari bei eBay zum Teil horrende Preise erzielt – ein weiterer Beweis für das ungebrochene Ansehen des Atari im Audiobereich. Doch sowohl Cubase als auch der Notator haben in den zumeist angebotenen Versionen das Problem, dass sie zwingend die Auflösung ST-High voraussetzen. Erst spätere Versionen arbeiten auch in anderen Auflösungen und auf Grafikkarten. Einige Versionen der Sequencing-Boliden setzen sogar einen ST voraus – Falcon und TT sehen nur allzu oft in die buchstäbliche Röhre.

Dass es auch anders geht, zeigt ein Produkt aus Schweden, das

Der MIDI-Sequenzer Sweet 16 bringt seine Funktionen komplett in einem GEM-Fenster unter und funktioniert daher auch auf Grafikkarten und unter Emulationen wie STEEM.



von 1992 bis immerhin 1999 ständig weiterentwickelt wurde und besonders in Deutschland nie den Ruhm seiner großen Konkurrenten erlangen konnte. Die Rede ist von Sweet 16, einer Sequenzer-Software aus dem Hause Roni Music, die derzeit zwar nur in der Windows-Version aktiv weiterentwickelt wird, aber als Atari-Variante nach wie vor zum Verkauf bereit steht. Anfragen haben ergeben, dass bei Problemen ein sehr schneller und freundlicher Support in englischer Sprache angeboten wird. Grund genug also, sich diesen längst aus den Augen verlorenen Klassiker sehr genau anzuschauen.

Voraussetzungen. Sweet 16 sollte auf jedem Atari laufen, der mit mindestens 512 KBytes RAM ausgerüstet ist – hier kann man also von echtem Minimalismus reden, den wohl selbst im Atari-Markt niemand mehr einfordern wird. Das Programm arbeitet in Auflösungen ab ST-Medium. Das heißt konkret: Im Gegensatz zu vielen anderen MIDI-Programmen ist es nicht an die üblichen 640 mal 400 Pixel gebunden. Möglich wird dies (welch' innovative Idee), indem die Applikation seine Ausgaben innerhalb eines GEM-Fensters tätigt und damit völlig auflösungsunabhängig agieren kann – warum wird dies nicht von vielen anderen MIDI-Programmen praktiziert? Ein weiterer

netter „Nebeneffekt“ dieser systemkonformen Programmierung ist, dass es ebenfalls nicht auf dem originalen TOS besteht.

Konkret: Wir haben Sweet 16 zum Beispiel auf einem Mega STE 4 unter MagiC 6.1 und NVDI 5 auf der Grafikkarte Crazy Dots II unter 256 Farben bei einer Auflösung von 928 mal 688 Bildpunkten ohne Probleme laufen lassen – MIDI-Sequencing unter MagiC also, durchaus eine Anwendung mit Seltenheitswert!

Dokumentation. Sweet 16 liegt eine sehr ausführliche Dokumentation im ASCII-Format bei. Leider wurde diese bisher nicht in eine Online-Hilfsdatei im ST-Guide- oder HTML-Format umgesetzt. Der Anwender kommt also eigentlich um einen Ausdruck des Dokuments nicht herum. Das mag nicht das Schlimmste sein, allerdings hat Roni Music keinerlei Seitenangaben vermerkt, sodass das Suchen nach den gewünschten Kapiteln recht mühselig werden kann. Der Anwender macht sich am besten eigene Notizen. Es steht zu hoffen, dass die Entwickler die Textdatei zumindest in ein PDF-File mit eingearbeiteten Links verwandeln. Das zweite Problem ist, dass die Dokumentation (wie das Programm selbst) komplett in englischer Sprache gehalten ist. Wer kein Englisch kann, bleibt also außen vor.

Wer sich auf die englische Dokumentation einlässt, wird jedoch sehr zufrieden sein. Sie ist wirklich umfangreich und bietet auch einen Schnelleinstieg in das Programm. Hinzu kommt, dass jeder MIDI-Musiker, der schon einmal den Creator oder Notator genutzt hat, auch mit Sweet 16 recht schnell zurecht kommen sollte, da das Konzept sehr ähnlich ist.

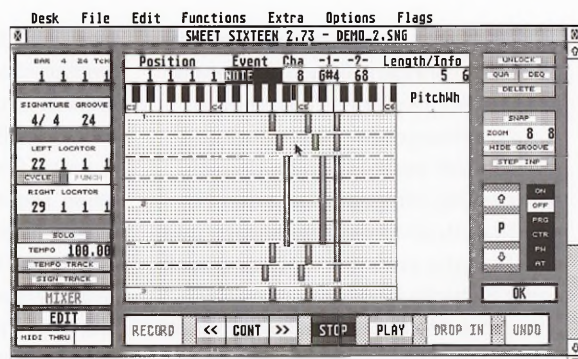
Übrigens kann ein gedrucktes englisches Handbuch jederzeit bei Roni Music zum Preis von US-Dollar 10.-- nach- oder zusätzlich bestellt werden.

Leistungen. Gleich vorweg: Sweet 16 schickt sich nicht an, „große“ Systeme wie Cubase und Notator in allen Lagen zu ersetzen. Vielmehr will es >>

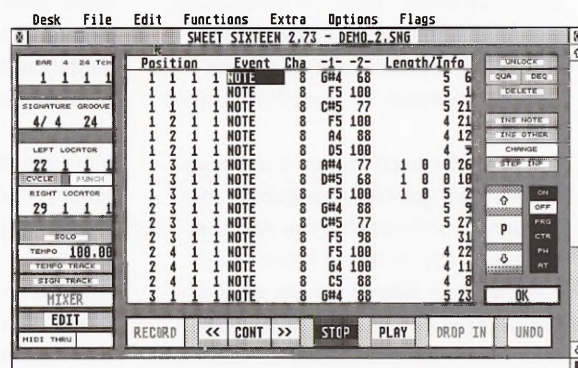
>> einfach „nur“ ein guter und schnell zu verstehender MIDI-Sequencer ohne viel Schnickschnack sein. Dies bedeutet nun nicht, dass nur rudimentäre Funktionen vorhanden wären. Vielmehr wird Sweet 16 die meisten Hobby- und Live-Musiker durchaus zufrieden stellen können. Allerdings muss auf zusätzliche Funktionen wie zum Beispiel die Notendarstellung bzw. -bearbeitung und natürlich auch auf Audiofunktionen verzichtet werden. Dies ist aber zu verschmerzen, wenn man bedenkt, dass mit Music Edit und Score Perfect Professional hervorragende Notenlayoutprogramme bereit stehen, die durchaus auch aktuell noch angeboten und speziell im Fall von Music Edit auch weiterentwickelt werden.

Der Produktname „Sweet 16“ schickt den Anwender eigentlich auf eine etwas falsche Fährte. In der aktuellen Version 2.73 beherrscht das Programm immerhin 24 Suren gleichzeitig. Sweet 16 ist dabei ähnlich aufgebaut wie der originale Notator (nicht Logic) und verzichtet daher auf eine Timeline zugunsten der Pattern-Darstellung bzw. -Arbeitsweise. Dies mag nicht jedermanns Geschmack sein, und in den PC- und Mac-Märkten mag sich die Zeitspur durchgesetzt haben, allerdings bevorzuge ich persönlich die Pattern-Darstellung, da sie mich gezielter arbeiten lässt. Nicht zu vergessen ist auch, dass viele Atari-Besitzer keine Grafikkarte nutzen und somit auf allzu hohe Auflösungen verzichten müssen. Eine Aufnahme auf einer Zeitspur kann dabei in einer Scroll-Orgie enden. Doch bei den 24 Spuren pro Pattern ist nicht Schluss. Sweet 16 bietet zusätzlich ein parallel laufendes Pattern an, das selbst 24 Spuren beherrscht. Dies eignet sich besonders für Drum-Loops, MIDI-Programmwechselbefehle, Solis etc.

Erster Eindruck. Die erste Beschreibung von Sweet 16 lässt ein relativ modernes Programm vermuten, was in Bezug auf die reine Leistungsfähigkeit auch ohne Zweifel stimmt. An der Oberfläche nagt mittlerweile allerdings der Zahn der Zeit. Zwar erscheint das Arbeitsfenster wie erwähnt multitaskingfreundlich komplett in einem eigenen GEM-Fenster, die eigentliche Benutzung ist allerdings nicht mehr auf dem neuesten Stand und sieht aus, als wäre sie Anfang der 90er Jahre stecken geblieben, was seinen Grund darin haben dürfte, dass keine aktuellen GEM-Bibliotheken bei ihrer Gestaltung eingesetzt wurden. Die Buttons sind zum Beispiel zweidimensional. Die verschiedenen Bedienungselemente teilen sich ein gemeinsames Arbeitsfenster. Alles in allem sieht Sweet 16 etwas danach aus, als wäre der Notator in ein GEM-Fenster gepackt worden, um auch auf Grafikkarten vernünftig zu laufen – sicher der Traum vieler Anwender. Auch die verwendeten Dialogboxen sind in die Jahre gekommen und stecken in Flydials. Hier wird also das Konzept, einen multitaskingfähigen Sequencer zu erschaffen, zumindest auf den zweiten Blick ausgebremst. Für ein 100



Im Grid-Editor werden Notwerte auf einer Pianowalze und auf dem Keyboard dargestellt. Das Verschieben passiert komplett mit der Maus.



Punktgenaues Arbeiten lässt der Event-Editor zu. Hier kann jeder Wert einzeln editiert werden.

Prozent multitaskingfähiges Programm wäre eben die konsequente Nutzung von GEM-Fenstern auch für die Dialoge notwendig gewesen – hier zeigt sich, dass die Weiterentwicklung eben doch schon seit gut drei Jahren stillsteht.

Auch das eigentliche Arbeitsfenster ist verbesserungswürdig. So lässt es sich nicht in der Größe verändern, obwohl entsprechende Fensterelemente durchaus vorhanden sind. Angezeigt werden daher jeweils nur die ersten 16 Spuren eines Patterns. Wer die restlichen acht sehen will, muss den Scrollbalken bemühen. Sollte sich der schwedische Hersteller Roni Music doch noch einmal an die Atari-Version setzen, sollte hier schnellstens nachgearbeitet werden.

Übrigens hat sich unser Autor und Entwickler Matthias Jaap bereits an den Ressource-Editor gesetzt, um die Oberfläche von Sweet 16 etwas nachzuarbeiten. Wieweit er allerdings kommt, ohne die Quellen zu besitzen, wird sich zeigen. Auf jeden Fall wurde durch ihn bereits die Tastaturunterstützung des Programms optimiert. Eine entsprechende Ressource-Datei finden Sie auf der aktuellen stc-Diskette sowie auf unserer Webseite [1].

Die obigen zwei Absätze sollen nun aber nicht als Totalverriß der Oberfläche von Sweet 16 gelten – dies hat diese nun doch nicht verdient. Positiv ist anzumerken, dass die Oberfläche trotz der Zentrierung innerhalb eines einzigen GEM-Fensters recht leicht überschaubar ist und die Einarbeitung >>

>> besonders für Notator- bzw. Creator-Benutzer schnell vonstatten gehen wird – Roni Music scheint sich hier einigermaßen am großen Vorbild orientiert zu haben.

Aufteilung und Arbeitsweise. Schauen wir uns das Haupt-Arbeitsfenster einfach nochmals etwas genauer an – immerhin kennt längst nicht jeder Anwender den Notator (es soll ja auch noch Neueinsteiger in die Musikwelt geben).

Im Mittelpunkt des Arbeitsfensters steht natürlich die Pattern-Box. Hier wird das gerade aktive Pattern zur Bearbeitung angezeigt. Innerhalb der Pattern-Box sind die 24 verschiedenen Spuren aufgelistet, auf die der Anwender direkt zugreift. Nochmals sei hier bemerkt: Die Verwandtschaft zum Notator ist unübersehbar. Jeder Spur ist selbstverständlich ein eigener MIDI-Kanal zugeordnet, sodass alle Spuren unabhängig voneinander Daten aufzeichnen und wiedergeben können – wer schon einmal mit einem Sequenzer gearbeitet hat, wird dieses Prinzip kennen.

Links neben der Pattern-Box werden die Einstellungen für Takt, Geschwindigkeit, den Groove usw. vorgenommen. Sweet 16 lässt übrigens eine Auflösung von 192 Taktschlägen pro Viertelnote (PPQ oder PPQN) zu, was ein angenehm hoher Wert ist, der alle Bedürfnisse erfüllen sollte. Praktisch ist auch die Möglichkeit, mit Hilfe der Funktionstasten [F1] bis [F4] bis zu vier verschiedene Sprungmarken innerhalb der Patterns bzw. des aktuellen Songs zu setzen.

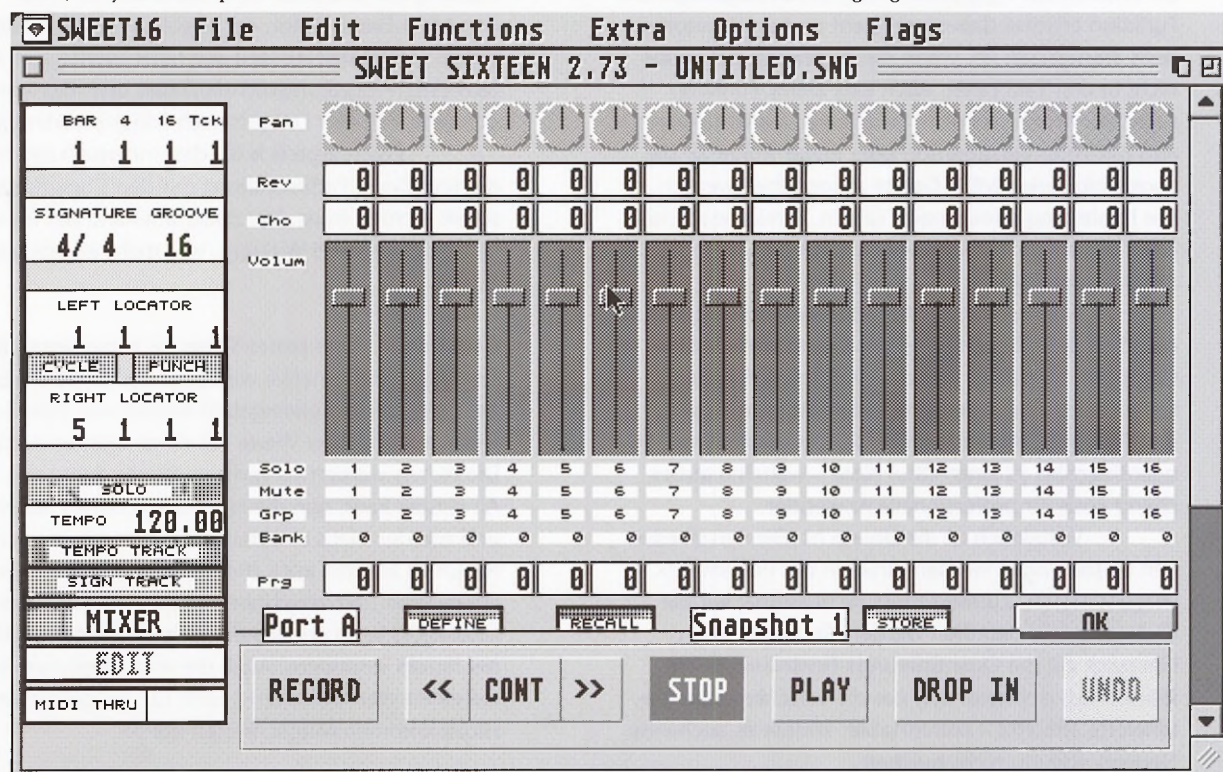
Bedienung. Sweet 16 lässt sich selbstverständlich komplett mit der Maus bedienen, wobei die Hauptfunktionen (Start, Stop, Aufnahme etc.) unter der Pattern-Box angelegt und somit jederzeit leicht erreichbar sind. Alle Transportfunktionen lassen sich auch mit dem numerischen Tasten des Atari bedienen. Auch hier wurde die Belegung des Creator bzw. Notator übernommen. Wer oft mit dem Programm arbeitet, wird hier schnell die Kombinationen verinnerlicht haben.

Weitere Funktionen sind in der Menüleiste untergebracht. Die Aufteilung ist recht gelungen, so dass jeder Anwender schnell zurechtkommen sollte. Im Gegensatz zu so manchem „großen“ System wirken die Menüs auch nicht überladen und machen somit ein Auffinden der gesuchten Funktionen angenehm einfach.

Achtung, Aufnahme! Sweet 16 kennt zwei verschiedene Arten der Aufnahme. Im „Replace“-Modus werden alle eventuell auf der Spur bereits aufgezeichneten Daten durch die neu eingehenden ersetzt. „Overdub“ fügt neue ergänzend hinzu, lässt also die bereits vorhandenen Daten bestehen. Letzterer eignet sich also besonders für das Ausfeilen von Solis und der Entwicklung komplexer Schlagzeug- und Percussion-Spuren. Der „Ersetzen“-Modus wird mit einem Linksklick auf das Aufnahmesymbol, der „Hinzufügen“-Modus durch einen Rechtsklick gestartet.

Zum Verständnis der Arbeitsweise >>

Mix it, Baby: Im Mischpult können nicht nur Volume-Werte für die einzelnen MIDI-Kanäle geregelt werden.





>> innerhalb von Sweet 16 ist auch das Erfassen der verschiedenen Startmodi wichtig. Der reine „Pattern“-Modus lässt die Aufnahme immer am Anfang des jeweiligen Patterns starten. Im „Song“-Modus wird die Aufnahme an der Position der aktuellen Position im Arrangement gestartet. Im „Cycle“-Modus wird immer wieder zwischen zwei Sprungmarken aufgenommen. Diese Arbeitsweise hilft besonders bei der Programmierung komplexer Drumpuren. Bei jeder Runde kann auf Wunsch die eingestellte Quantisierung bereits angewendet werden.

Während der Aufnahme wird der Bildschirm invers dargestellt, was auch auf Grafikkarten beim Zurückkehren in die normale Darstellung keine Probleme bereitet. Natürlich kann ein Metronom-Klicken und eine Anzahl-Zeit gesetzt werden.

Bearbeitungsmöglichkeiten. Natürlich ist Sweet 16 kein reines Aufnahmemedium für MIDI-Daten, auch zur Bearbeitung stehen zahlreiche Funktionen bereit. Jegliche Veränderungen werden in Echtzeit vorgenommen. Die Veränderungen beeinflussen die ursprünglichen Daten nicht, der Anwender kann also immer wieder zu seinen Originalen zurückkehren, was natürlich den kreativen Prozess fördert, da es zum Experimentieren einlädt.

Sweet 16 enttäuscht nicht bei der Auswahl der Grundfunktionen. Spuren können stummgeschaltet und solo abgespielt werden. Die Transponierfunktion arbeitet über 64 Halbnoten. Mit Hilfe der Loop-Funktion werden Teile einer Spur wiederholt, unerlässlich zur Programmierung des Schlagzeugs. Die Funktion arbeitet dabei intelligent und zeigt automatisch Warnungen an, wenn die Aufteilung der Loops nicht in den Takt passt. Auch eine Delay-Funktion sucht der Anwender nicht vergebens. Daten können also mit einer Verzögerung oder etwas früher an die angeschlossenen MIDI-Geräte ausgegeben werden. Die Einstellung erfolgt nach Takten. Direkt bearbeitet bzw. begradigt werden können auch die Werte für die Anschlagdynamik.

Sehr wichtig für das MIDI-Sequencing sind natürlich die Möglichkeiten des Quantisierens. Der Computer begradigt hier die eingespielten Daten, sodass auch eine Aufnahme, die nicht immer ganz den Takt trifft, im Nachhinein perfekt wirkt. Sweet 16 quantisiert bis zu einer 48tel Note – wahrlich ausreichend auch für professionelle Anwender.

Vorbildlich ist die Übersicht. Die verschiedenen Einstellungen werden direkt in der Pattern-Box vorgenommen. Zumeist muss nicht einmal auf die Tastatur zurückgegriffen werden. So klappt beim Linksklick auf die Quantisierungs-Einstellungen ein kleines Auswahlménü auf, das die verschiedenen Notenwerte anbietet – komfortabler könnte es auch eine Neuentwicklung nicht machen.

MIDI-Mixer. Um die Lautstärke der verschiedenen MIDI-Kanäle festzulegen, bedient sich Sweet 16 der Nachbildung eines Mischpults. Der Anwender kann also die Werte für jeden der 24 Kanäle anhand eigener Slider festlegen. Damit aber nicht genug: Auch die Werte für die Verteilung im Stereo-Raum, für das Reverb, den Chorus und den MIDI-Programmwechsel können hier direkt beeinflusst werden und haben ihre eigenen Einstellungen im virtuellen Mischpult.

Wer mit den Möglichkeiten des Mixers etwas herumspielt, wird auch hier einige nette zusätzliche Möglichkeiten finden. So lassen sich verschiedene MIDI-Kanäle zusammenfassen, damit sie zum Beispiel gleichzeitig in der Lautstärke verändert werden. Wer zum Beispiel das Piano auf mehrerer Kanäle verteilt hat, braucht nicht jeden Kanal einzeln zu justieren. Das Mischpult sendet nicht nur MIDI-Daten, sondern kann diese auch empfangen. Dies wird auch grafisch umgesetzt: Die verschiedenen Slider reagieren automatisch zum Beispiel auf die eingehenden Lautstärkewerte.

Oftmals ist es schwer, sich zu entscheiden, welche Mischpult-Einstellungen für einen Song am optimalsten sind. Sweet 16 erlaubt die Speicherung von bis zu vier unabhängigen Einstellungen, sodass der Anwender diese jederzeit miteinander vergleichen kann. Ergänzt wird dies mit einer einfachen Undo-Funktion, wobei hier ärgerlicherweise nicht die [Undo]-Taste auf der Atari-Tastatur unterstützt wird.

Event-Editor. Für die direkte Darstellung und Beeinflussung der einzelnen MIDI-Daten bietet Sweet 16 den MIDI-Event-Editor, der reichlich Möglichkeiten bietet. Dargestellt werden alle MIDI-Events, also Notenwerte, Programmwechsel-Daten usw. Der Anwender kann sich hier Ereignis nach Ereignis vorknöpfen.

Etwas ärgerlich ist, dass innerhalb der Events des jeweiligen Patterns direkt mit den Cursortasten gescrollt werden muss. Der Slider am Rand des Fensters hat leider keinerlei Wirkung, was mehr als unverständlich ist.

Grid-Editor. Zwar bietet Sweet 16 keine Notendarstellung, als Alternative wird aber ein Keyboard-Editor geboten, der Noteneingaben ähnlich wie eine Pianowalze anhand ihrer Werte auf einer Tastatur darstellt. Die Noten werden als vertikale Blöcke angezeigt. Der Anwender kann nun die Notenwerte direkt editieren und mit der Maus innerhalb des Rasters verschieben. Natürlich können auch mehrere Noten gleichzeitig ausgewählt und verschoben werden. Mit ein paar Mausklicks kann der Anwender auch die Länge einzelner Noten verändern. Auch die Anschlagdynamik kann auf einen Wert zwischen 0 und 127 festgelegt werden. Hinzu kommen Möglichkeiten der >>

>> Quantisierung und der Step-by-Step-Eingabe von Notenwerten. Theoretisch kann der Anwender also komplexe Soli nachbearbeiten oder komplett eingeben, wenn ihm die Notenwerte vorliegen.

Leider funktioniert die Benutzung des Grid-Editor nicht unter MagiC. Beim Aufbau der Pianowalze friert der Computer ganz einfach ein. Unter TOS 2.06 gab es hingegen keinerlei Probleme.

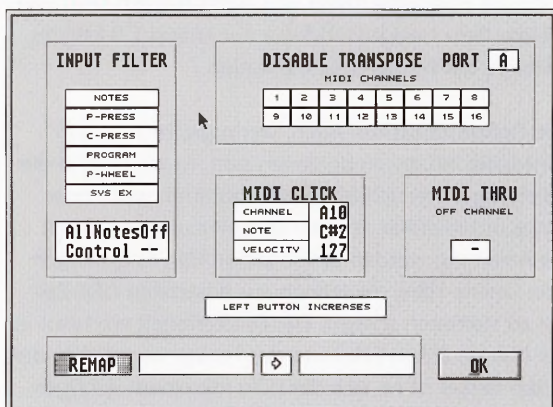
Kritikpunkte. So vielfältig die Möglichkeiten der verschiedenen Editoren auch sind, so offenkundiger wird speziell bei ihnen, dass Sweet 16 eigentlich in der Optik und der Bedienung dringend generalüberholt werden müsste. Wird nämlich ein Editor aufgerufen, so wird das sonstige Arbeitsfenster komplett überschrieben, parallele Eingaben sind also nicht möglich. Weitaus eleganter wäre es gewesen, die Editoren in unterschiedlichen GEM-Fenstern zu öffnen, sodass sie sich gegenseitig nicht blockieren. Aber hier wäre eben doch ein etwas tieferer Eingriff in den Quellcode notwendig...

Und sonst? Alle Möglichkeiten von Sweet 16 an dieser Stelle zu beschreiben, würde sicherlich den Rahmen sprengen.

Ergänzt wird der Leistungsumfang um zahlreiche weitere Möglichkeiten. So können selbstverständlich systemexklusive Daten bearbeitet werden. Neben der Speicherung im eigenen Format ist auch die Möglichkeit vorhanden, MIDI-Files vom Typ 0 und 1 direkt zu lesen und zu schreiben. Sweet 16 ist somit auch ein recht preisgünstiger MIDI-File-Player. Mit Hilfe der Verarbeitung von externen Synchronisations-Daten können externe Module auf den Punkt synchronisiert werden – durch Interpolation in voller Auflösung. Hinzu kommen Hilfsmöglichkeiten zur Aufzeichnung von besonders komplexen Material.

Fazit. Sweet 16 ist sicher eines der am meisten unterschätzten Applikationen im MIDI-Markt des Atari. Zu

Der Einstellungs-Dialog von Sweet Sixteen.



den Glanzzeiten des Notator, Creator und von Cubase ist dieser etwas kleinere Ansatz wohl etwas untergegangen – und das zu unrecht, wie ich finde: Wer einen sicheren und unkomplizierten Sequenzer sucht, der jedoch auch einige ausgefeilte Möglichkeiten bietet, wenn in die Tiefe gegangen werden soll, der kann sich mit dem schwedischen Programm durchaus anfreunden.

Für mich persönlich war Sweet 16 in gewisser Hinsicht die Erfüllung mehrerer Wünsche: Lange suchte ich nach einem Sequenzer, der sowohl unter MagiC als auch auf meiner Grafikkarte läuft und bei dem ich dazu noch meine Erfahrungen mit dem Notator nutzen kann. Sweet 16 vereint diese Eigenschaften, wenn auch in Sachen Oberfläche und Multitasking mit einigen Abstrichen. Auf Features wie Audio-Recording und Notensatz kann ich hingegen locker verzichten, da ich diese sowieso kaum oder nie nutzen würde.

Die Entwicklung von Sweet 16 steht derzeit still. Trotzdem wird das Programm verkauft und die Entwickler stehen gern mit Rat und Tat zur Seite. Trotzdem hoffe ich etwas darauf, dass nach diesem Testbericht vielleicht noch einige Anwender mehr Interesse an dem Produkt haben, sodass Roni Music zumindest ein „Facelifting“ der Oberfläche in Betracht zieht und dazu notfalls die Sourcen aus der Hand gibt. Würde die Oberfläche modernisiert und alle Dialoge und Editoren konsequent in eigene GEM-Fenster gepackt werden, könnte ich mir vorstellen, dass auch Besitzer von Clones, Emulatoren (Steem) und mit Grafikkarten ausgestatteten klassischen Ataris einen Kauf des bei Weitem nicht zu teuren Sequenzers, der voll multitaskingfähig ist und auch unter MagiC und MiNT-Systeme läuft, in Betracht zögen.

Ich jedenfalls bin vom Notator SL auf Sweet 16 umgestiegen, da ich viele der Funktionen des großen Bruders nicht nutze und es leid bin, extra für dieses eine Programm einen SM 124 anzuschließen und TOS zu nutzen. Sweet 16 macht mir da trotz des etwas gekürzten Leistungsumfangs einfach mehr Spaß. Hoffentlich gibt es eine Zukunft... stc

Preise:

US-Dollar 30.--

Handbuch: US-Dollar 10.--

Versand kann bei Herunterladen aus dem Internet gespart werden, ansonsten weltweit \$ 5.--.
Eine Demoversion zum Testen steht bereit.

Roni Music, Pysslinggatan 6, S-212 38 Malmö, Sweden

Fon 00 46-40 49 44 11

roni@ronimusic.com

http://www.ronimusic.com





FunMedia: Vorhang auf

FunMedia ist derzeit das einzige Videoschnittprogramm für den Atari, nachdem Mountain und Film Ab! nicht mehr weiterentwickelt werden. Zwar beinhaltet es auch EBV-Funktionen, wir schauten uns jedoch die Video-Fähigkeiten an.

Text: Matthias Jaap

Das Programm FunMedia startete als kleines, in GFA geschriebenes Grafikprogramm „Funpaint“. Mittlerweile liegt der Fokus stark auf dem Bereich Video

Videoschnitt mit dem Atari & FunMedia.

und Animation. Ähnlich wie in Adobes Premiere kann ein Film mit FunMedia komplett digital auf Festplatte geschnitten werden, ohne Qualitätsverluste. FunMedia wurde für den Milan entwickelt -- wohl auch in Hoffnung auf eine PCI-Grabberkarte. Da diese nie erschienen ist, stellt sich gleich das erste Problem: Wie kommen die Videodaten in den Computer?

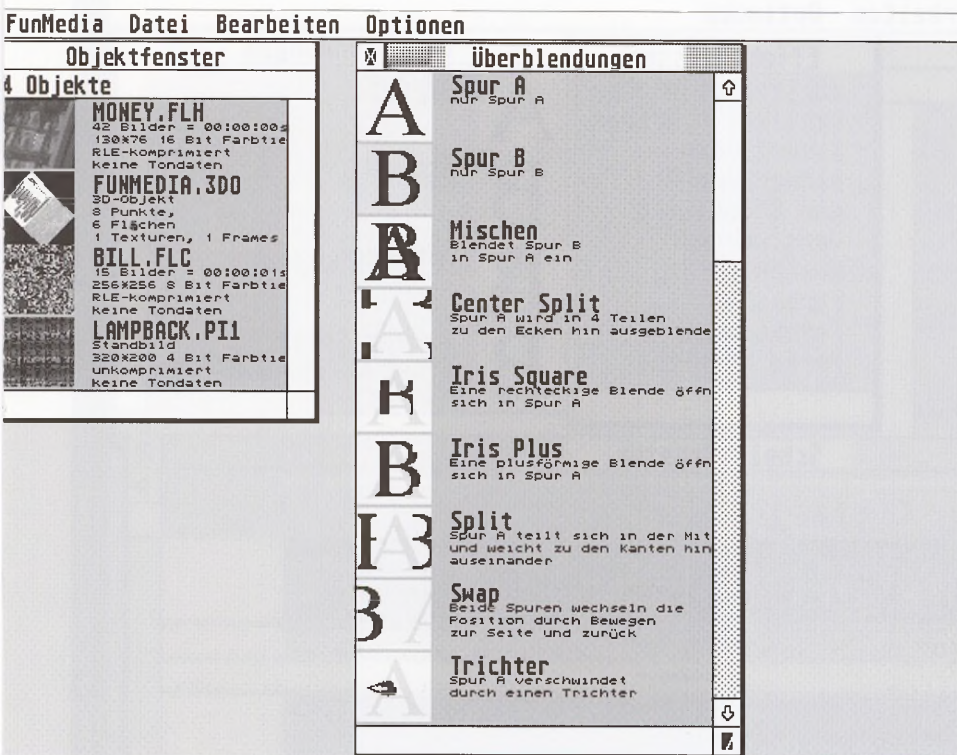
Hardware. FunMedia unterstützt das etwas antiquierte ScreenEye für den Falcon direkt. Als Alternative gäbe es noch den Videomaster (auch für Falcon). Ansonsten sieht es eher düster aus, deshalb muss das Ausgangsmaterial auf einem PC oder Mac digitalisiert bzw. eingelesen werden. Sollte keine Hardware vorhanden sein, und auch keine Möglichkeit, an Film-Dateien zu kommen, kann der Videoschnitt trotzdem genutzt werden, und zwar mit Standbildern. Das Videomaterial muss natürlich in einem Format vorliegen, das FunMedia versteht: FLI, FLC, FLH, AVI, MOV/QT werden unterstützt. AVI darf nicht mit speziellen Codecs wie DivX kodiert sein, denn das Programm unterstützt nur ungepackt, 15/16 Bit und RLE-Kompression.

Die Anforderungen an den Computer steigen natürlich mit der Filmgröße. Filmchen im Briefmarkenformat können auch auf 68000-Maschinen gut genutzt werden. Das Programm ist sehr auf Geschwindigkeit optimiert und dürfte somit auf jedem Atari Spaß machen -- sofern es denn läuft.

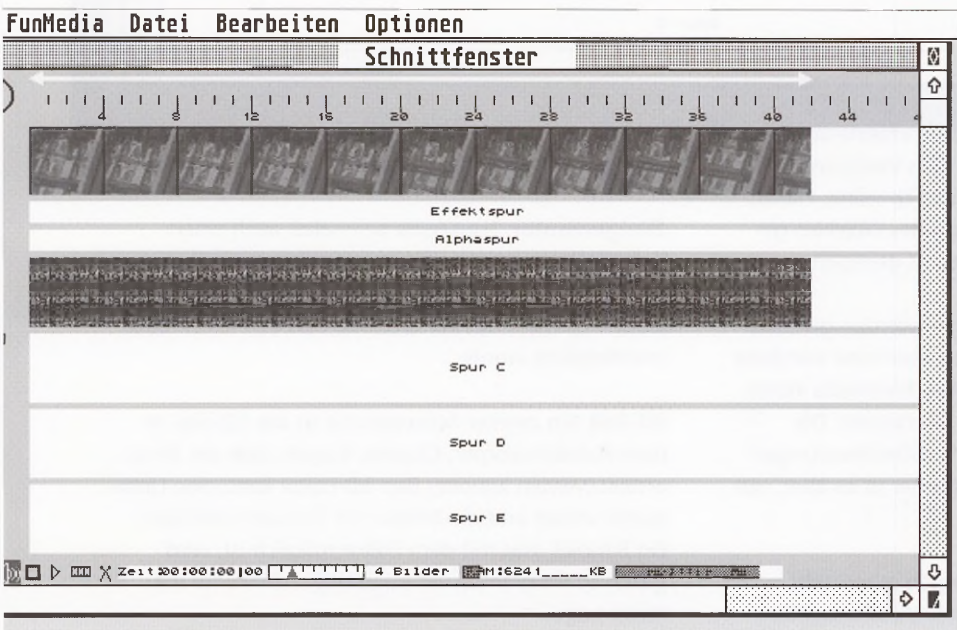
Die Festplatte sollte schon von der größeren Sorte sein. Mit den bei klassischen Ataris üblichen Größen von vierzig bis 540 MBytes ist nicht viel herauszuholen. Damit Platz für Experimente und Filme bleibt, sollte die Festplatte daher im GBytes-Bereich sein. Von diesem Platz belegt FunMedia nur knapp 1.9 MBytes, inklusive der HTML-Dokumentation.

Die Dokumentation. Auch, wenn große Teile von FunMedia intuitiv zu bedienen sind, ist ein Blick in die Anleitung unverzichtbar. Das Programm wirkt zwar etwas unscheinbar, ist aber komplex und erst durch die Anleitung werden einige Dinge klar. Es gibt auch eine Online-Hilfe, die jedoch aus finstersten GFA-Zeiten zu stammen scheint: Der Fensterinhalt erscheint in der oberen linken Ecke und das Fenster zentriert in der Mitte. Besser ist es, sich die Hilfe mit einem richtigen HTML-Browser anzuschauen. Etwas seltsam ist >>

In den 80er und 90er Jahren galt: Der Amiga ist der Computer für Video, der Atari die Maschine für Sound – kein Wunder, dass für ST, TT und Falcon lange Zeit kein brauchbare Videoschnitt-Software erhältlich war. FunMedia hat sich jedoch mittlerweile zum Leistungsträger entwickelt – eine schnelle Maschine vorausgesetzt.



Zwei der wichtigsten Fenster: Objektfenster und Überblendungen.



Das Schnittfenster ist die Hauptumgebung für den FunMedia-Anwender.

>> dieses Problem mit GEM-Fenstern schon, denn im Info-Dialog zeigt FunMedia zum Beispiel einen rotierenden 3D-Würfel mit Texturen, was wohl schwieriger sein dürfte, als ein paar Textzeilen im Fenster auszuwählen.

Leider gibt es keine Videos von Patrick Eickhoffs Auftritten bei Atari-Messen. Wer dort schon einmal

eine Vorführung des Programmierers gesehen hat, würde dies gerne noch einmal in Zeitlupe nachvollziehen. Beispiele sind allerdings reichlich auf der CD vorhanden, die sich bei einem solchen Programm geradezu anbietet.

Dateien laden. FunMedia hat einige fest eingebaute Import- und Exportfil-

ter. Andere liegen als externe Module vor, und auch hier muss sich FunMedia die gleiche Kritik gefallen lassen, wie jedes andere Atari-Grafikprogramm auch: Warum werden solche Module nicht gemeinsam mit anderen Grafikprogrammieren entwickelt?

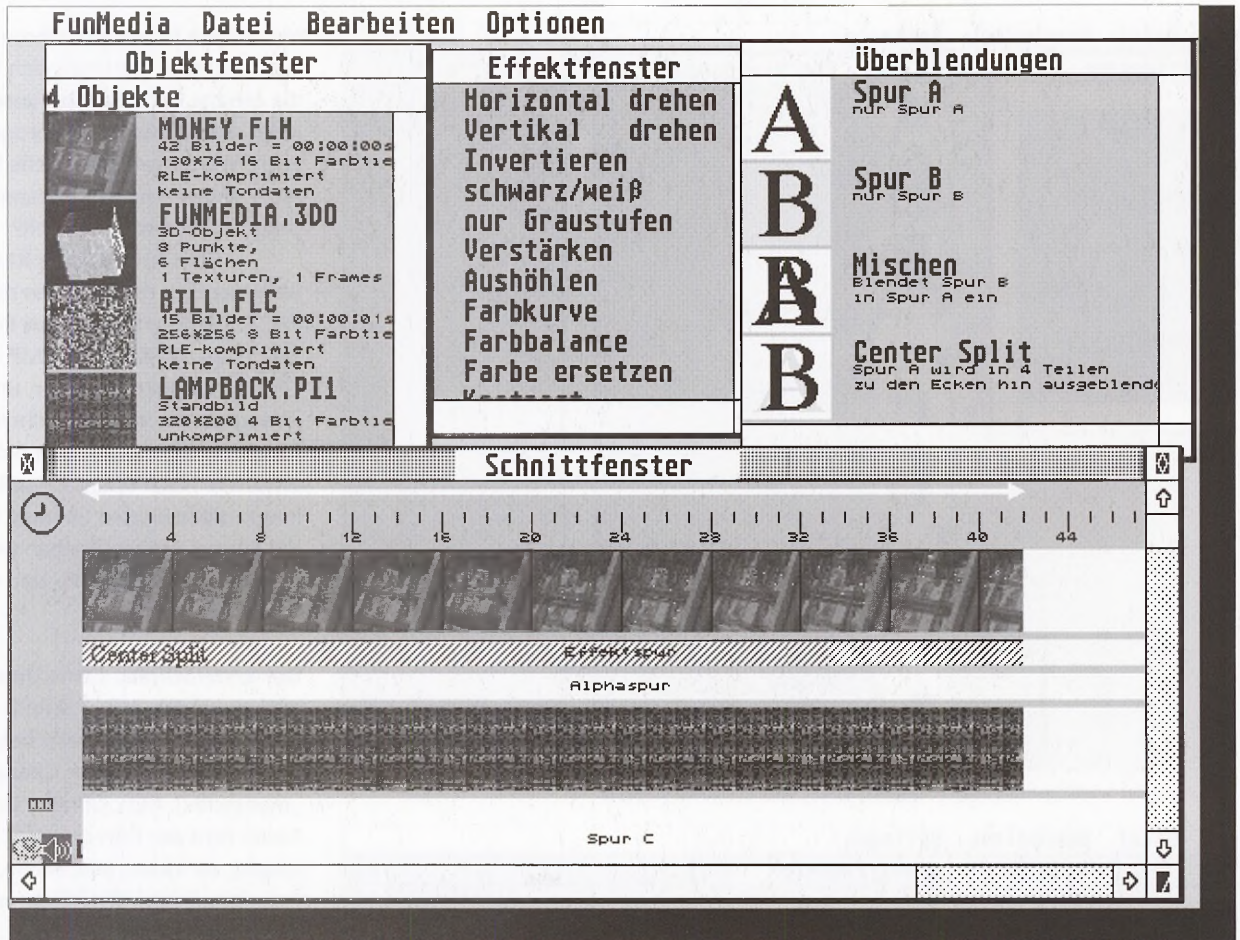
Nichtsdestotrotz ist die Auswahl ziemlich groß. Neben dem Exoten PAC (STAD) verarbeitet das Programm TG1, TGA, (X)IMG, IFF, BMP und JPEG. GIF liegt dagegen nicht vor, und es ist angesichts der etwas schwierigen Patentsituation wohl auch nicht zu erwarten. Nach und nach sollen alle intern unterstützten Formate in das Modul-Format umgeschrieben werden. Der 3D-Teil unterstützt 3DS- und Quake II-Modelle (MD2).

Der erste Schnitt. Ohne Umschweife wollen wir den ersten Schnitt wagen. Dazu wird eine FLH-Datei benutzt, die auf dem FTP-Server Chapelie liegt: „money.flh“. Mit „Öffnen“ im Datei-Menü wird der Film geladen. Jedes Objekt, ob Video, Bild, Audio, Titel, Farbverlauf oder 3D-Objekt erscheint im Objekt-Fenster.

In den Optionen kann das Schnittfenster geöffnet werden. Dort erscheinen zunächst zwei Spuren für Bildsequenzen, eine Effektspur und eine Alphaspur. Soll eine Nachvertonung erfolgen, wird die Audiospur mit einem Klick auf das Lautsprechersymbol eingeblendet. Für komplexe Animationen oder Ordnungsfanatiker können weitere Bildspuren angelegt werden.

Objekte können vom Objektfenster auf das Schnittfenster gezogen werden. Ob das Objekt auf einer bestimmten Spur Sinn macht, verdeutlicht FunMedia durch Invertieren. Im Fall von „money.flh“ nimmt der Film 42 Bilder (Frames) ein. Wichtiges Hilfsmittel ist die Zeitlinie (Timeline) am oberen Fensterrand. Die Beschriftung kann mit der Uhr von der Frame- auf Zeitanzeige umgestellt werden.

Der Film kann auch ein zweites Mal auf das Schnittfenster gezogen werden, entweder auf dieselbe oder eine andere Spur. Das macht dann Sinn, wenn ein Film wirklich >>



>> geschnitten werden soll. Auf der Timeline können die Objekte frei platziert werden. Das Verkürzen von Objekten geschieht ebenfalls auf der Timeline. Hierzu wird auf das Ende bzw. den Anfang des Objektes geklickt und dann nach links oder rechts gezogen.

Überblendungen. Überblendungen werden genauso behandelt wie Filmschnipsel: sie haben eine wählbare Dauer und lassen sich frei platzieren. FunMedia kennt genug davon, um einen Mischer zu ersetzen. Die Versuchung ist groß, alle FunMedia-Überblendungen in einem Film zu gebrauchen. Ratsamer ist es aber, nur eine oder zwei zu verwenden.

Effekte. Obwohl die Überblendungen schon sehr effektiv sind, gibt es noch eine extra Effektsektion. Im Schnittfenster wird mit der rechten Maustaste ein Clip ausgewählt. Nach einem Klick auf „Effekte“ erscheint die Effektauswahl, in der die verfügbaren und bereits gewählten Effekte stehen. Viele Effekte kennen Parameter. So gibt es Start- und Endpunkte mit unterschiedlichen Werten.

Der interessanteste Effekt ist die Bluebox. Dabei werden die Farben transparent gesetzt, die innerhalb der oberen und unteren Sliderwerte liegen. Wenn die Option „Bluebox“ aktiviert ist, werden alle Blautöne einer bestimmten Intensität auf transparent geschaltet. Bluescreens werden zum Beispiel in der

Tagesschau (Sprecher sitzt vor blauem Hintergrund) und in vielen Filmen eingesetzt.

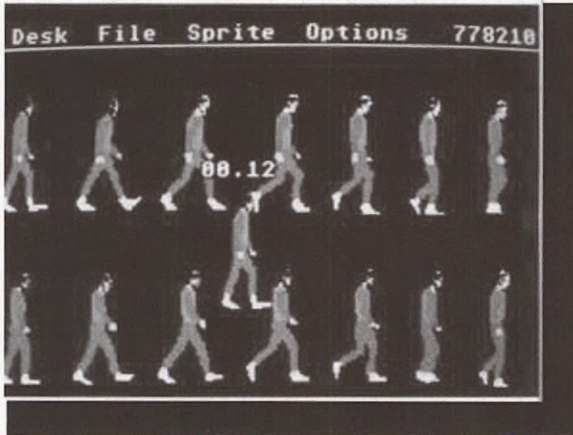
Titelgenerator. FunMedia beinhaltet auch einen Videotitelgenerator, auf Wunsch sogar mit mehrfarbigen Schriften. Leistungsfähiger ist in diesem Bereich jedoch Overlay, das auf diversen CDs von falkemedia veröffentlicht wurde.

3D-Teil. Ein zweiter Schwerpunkt ist der 3D-Teil, in dem Rotationskörper, Quader, Kugeln oder ein Torus erstellt werden können. Der 3D-Editor kann eine Lichtquelle setzen und die Körper mit Texturen bekleben. Ein Beispiel, was mit dem Editor möglich ist, wird gleich zu Programmstart angezeigt: ein Würfel mit Milan-Logo.

Die animierte 3D-Sequenz darf über den Film wirbeln und ist auf einem Milan beeindruckend schnell. Als kleiner Gag darf das Objekt mit einem Schalter in Flammen gesetzt werden.

Fazit. FunMedia setzt den Atari auch in Videoschnitt wirklich gut in Szene. Nicht umsonst wusste das Programm auf Messen auch immer wieder gestandene Amiga-Fans zu beeindrucken. Ausgebremst wird es eigentlich nur durch wirklich passende Hardware. *stc*

<http://funmedia.atari.org>



Cyber Paint & Aegis Animator

Wenn die bekannte Daumenkinoanimation gefragt ist, können ST-Klassiker durchaus noch wertvolle Dienste leisten. Zwei von ihnen sind nicht nur äußerst leistungsfähig, sondern auch noch leicht zu bekommen: Cyber Paint und der Aegis Animator.

Text: Matthias Jaap

Dank der Webseite der dead hackers society gibt es einige alte Grafikschätze zum freien Herunterladen – zwar nur selten mit Einwilligung der Programmierer, aber Jim Kent hat sowohl Cyber Paint als auch Aegis Animator programmiert und letzteren als Freeware freigegeben. Im ST-Magazin hat er sogar zwei Routinen aus seinem Programm veröffentlicht.

Nicht immer sind alte Programme auch schlechte oder unbrauchbare Applikationen. Auf der Webseite der dead hackers society (<http://www.dhs.nu>) finden sich echte Perlen aus dem Bereich Grafik, Animation und Sound. Einfach mal reinschauen!

Daumenkinoanimationen mit dem Atari.

49

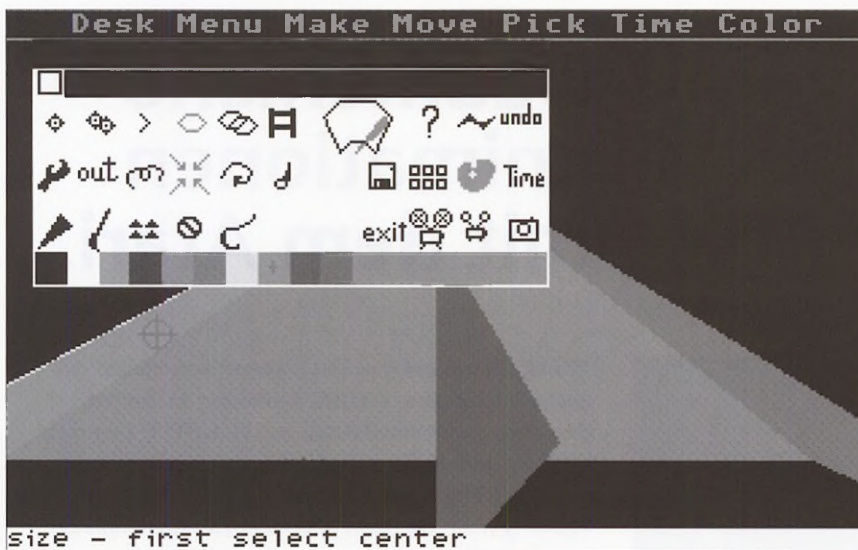
Prinzip: Daumenkino. Das Daumenkino-Prinzip gilt eigentlich für alles, was mit Animation zu tun hat, denn erst durch eine Anzahl von ähnlichen, aber nicht gleichen Bildern wird der Eindruck von Bewegung erzeugt. Beim Daumenkino sind zumeist Bilder auf Papier gemalt, die dann beim schnellen Durchblättern eine Bewegung ergeben.

Wer sich so ein Daumenkino selbst bastelt, wird verstehen, warum Zeichentrickfilme erheblich längere Produktionszeiten haben als Realfilme. Es gibt aber auch Vorteile. So müssen keine Familienmitglieder als Schauspieler rekrutiert werden, der Film entsteht ganz auf dem Zeichentisch/dem Computer. Schwächen im Ausdruck der Figuren werden beim Zeichentrick eher toleriert als im Realfilm und es sind natürlich Dinge möglich, die im Realfilm nicht möglich sind.

Durch den Computer wird das Erstellen von Animationen erheblich erleichtert: Farben lassen sich ändern und mißglückte Bilder entfernen. Das Zeichengefühl fehlt jedoch, und weder Paint noch Animator unterstützen ein Grafiktablett.

Aegis Animator. Der Aegis Animator ist vom gleichen Autor wie Cyber Paint, verfolgt aber ein anderes Konzept. Aegis war Mitte der 80er neben Electronic Arts die Firma für den noch jungen Amiga-Computer und brachte mit Videoscape und Sonix zwei äußerst beachtete Anwendungen heraus. Das Programm für Einsteiger hieß Animator und wurde von Jim Kent programmiert. Dieser hatte zuvor einen eigenartigen Deal ausgehandelt: die Rechte am Sourcecode im Austausch für seine noch ausstehenden Urlaubstage. Viele Ideen, die nicht in der Amiga-Version verwirklicht wurden, sind in der Umsetzung enthalten, und das Programm ist auch erheblich schneller.

Vorbild für den Animator war ein Apple II-Programm, das Polygone ineinander umwandeln konnte. Der Begriff „Tweening“ tauchte zum ersten Mal auf. Natürlich hat Animator ST erheblich mehr Möglichkeiten ein solches Objekt zu manipulieren als das alte Apple-Programm. Animator unterscheidet zwischen Hintergrund und Objekten. Ein Hintergrund könnte zum Beispiel ein Strand sein und das Objekt ein fliegender Vogel. Da der Hintergrund ohnehin >>



Aegis Animator sieht aus wie ein typisches Programm für AamigaOS 1.x.



CyberPaint kennt eine Reihe von Effekten und ist recht intuitiv zu bedienen.

>> oft statisch ist, macht das Konzept oft Sinn. Die Objekte, die auch animiert sein können, bekommen einen Bewegungspfad zugewiesen.

Bei Animator muss daher nicht Bild für Bild bearbeitet werden, da die Zwischenbilder vom Programm generiert werden. Kleinere Modifikationen im Bewegungsablauf sind durch das Ändern der Zwischenbilder möglich. Dazu gibt es auch eine Art frühes Morphing. So kann eine Pyramide vom Programm in einen Stern umgewandelt werden, indem einfach die entsprechenden Objektpunkte an neue Positionen gesetzt werden. Wem dies alles bekannt vorkommt: Eine Weiterentwicklung dieses Konzepts hat mittlerweile im WWW vie-

le Anhänger gewonnen – Macromedia Flash. Jedem Bewegungsablauf kann eine Zeit übergeben werden, an die sich der Animator ungefähr hält. Wenn sich viele Objekte bewegen sollen und die Rechenleistung zu gering wird, wird der Ablauf der Animation in größere Schritte unterteilt und die Bewegung wird weniger weich.

Eine der Verbesserungen an Animator ST ist das Color Cycling. Damit wird ein Teil der Farbpalette rotiert, eine Technik, mit der schon Neochrome Animation erzeugte (zum Beispiel bei dem berühmten Wasserfall). Das größte Manko an dem frei erhältlichen Animator ist das fehlende Handbuch. Aber selbst dieses findet

sich im Internet, denn es gab schon früher Leute, die ganze Handbücher abtippeten. Darin erfährt der Anwender auch mehr über das Einstiegsmenü und die Dialogboxen, die 1:1 vom Amiga übernommen wurden. Es gibt auch eine Menüleiste, die erscheint, wenn am oberen Bildrand die linke Maustaste gedrückt wird.

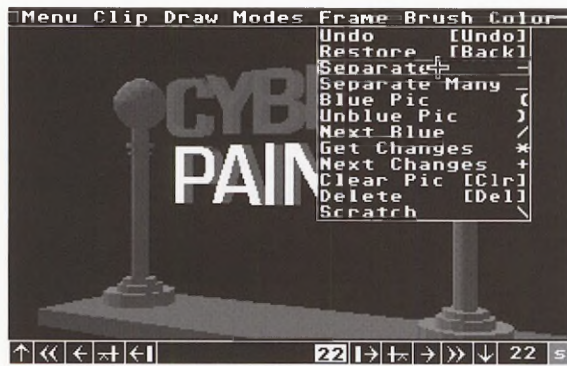
Obwohl der Animator ein 2D-Programm ist, hat jedes Objekt einen Z-Achsen-Wert. Mit dem entsprechenden Kommando kann ein Objekt in den Hintergrund des Raums verschwinden, Objekte mit einem höheren Z-Wert überlagern das sich entfernende Objekt.

Bilder können im Neochrome-Format eingelesen werden. Beim Abspeichern von Animationen liegen die Steuerdateien im ASCII-Format vor. Eine Zeitlang war der Animator so beliebt, dass er für einige Musikvideos und Amiga-Spiele („Defender of the Crown“) verwendet wurde. Aber auch heute ist noch einiges mit ihm möglich. Leider läuft das Programm nur auf einem ST wirklich stabil.

Ähnliche Programme sind das Video Construction Set und der Film Director

Cyber Paint. Obwohl Animator ein fortschrittliches Prinzip vertrat, wollten erstaunlich viele Anwender die Bild-für-Bild-Animation. Jim Kent schrieb Flicker als Antwort, ein Programm, das eine Reihe von Bildern schnell hintereinander abspielte. Der Benutzer musste jedes Bild einzeln modifizieren. Aegis war an dem Programm nicht interessiert und so erschien Flicker im STart Magazine, dem ST-Magazin von Antic. Das Programm kann immer noch heruntergeladen werden – inklusive C- bzw. Assembler-Quellcode. Die neue Verbindung zu Antic Publishing brachte Jim aber noch mehr: Er lernte dort seine Frau Heidi kennen.

Flicker war die Basis von Cyber Paint 1.0. Um das Erstellen von Animationen einfacher zu machen, unterstützt das Programm die Onion-Skin-Technik: Das vorherige Bild war beim Zeichnen zu sehen. Das größte Manko von Flicker war die fehlende Kompression: Jedes >>



Werkzeug für einfache Animationen auf dem Atari ST: Cyber Paint.

>> Bild belegt die vollen 32 KBytes, was bei den damaligen Speichergrößen von 512 KBytes bis 1 MByte Platz für etwa zwölf Bilder ließ. Für Cyber Paint 1.0 wird das Delta-Kompressionsverfahren benutzt, das nur die Unterschiede zwischen zwei Frames speichert.

Cyber Paint hat am unteren Bildschirmrand stets eine Steuerleiste, die an einen Videorekorder erinnert. Damit wird zwischen den Bildern gewechselt oder der Film abgespielt. Ebenfalls vorhanden ist ein Knopf zum Einfügen neuer Bilder. Genau wie Animator fährt auch Paint zweigleisig: Es gibt ein Pull-Down-Menü und verschiedene Tool-Leisten.

Cyber Paint kennt eine Reihe von Effekten. Bilder können durch den Raum wirbeln, ein- und auszoomen, mit verschiedenen Filtern wie Gummi, Crystalize und Anti-Aliase versehen werden und mehr.

Animationen werden im SEQ-Format abgespeichert, das ein spezifisches Cyber Paint-Format ist. Um sie in ein gebräuchliches Format zu bekommen, sollte die Animation in einem Emulator abgespielt werden. Mit geeigneten Tools (auf PCs zum Beispiel SnagIt) wird das Emulator-Fenster als Video-Datei gespeichert.

Ähnliche Programme sind Prism Paint, The Cartoonist und Apex Media

Imagic. Das Animationsprogramm Imagic wurde eine zeitlang von Application Systems für umgerechnet 250 Euro vertrieben. Das legendäre Denise Team, das sich vorher durch ein paar Animationsdemo (unter anderem „erotischer“ Art) einen Namen gemacht hatte, war verantwortlich für das Animationspaket.

Imagic besteht aus mehreren Programmen. Die Bilder werden im Programm Denise gezeichnet oder importiert. Danach muss ein Script in Imagine geschrieben werden, einer Programmiersprache, die etwas an Pascal erinnert. Schon in Denise kann aber mit einer Symbol-Sprache das „Drehbuch“ zusammengekllickt werden.

Durch die Animationsskripte lassen sich in Imagic komplexere Animationen erstellen. Um Speicherplatz zu sparen, kennt auch Imagic Delta-Packing. Das wird aber anders berechnet und verbraucht noch weniger Speicherplatz als bei Cyber Paint, dafür wird mehr Zeit beim Entpacken benötigt.

Hauptnachteil von Imagic ist wohl, dass das Programm schwer erhältlich ist. Einzige die Demoversion und die Grafikdemos sind noch erhältlich.

Ein ähnliches Programm ist Cyber Mate

Animation im Quelltext. Die Sourcecodes von Flicker, The Cartoonist und weiteren Animationsprogrammen gibt es im Internet. So können sich ST-Filmmacher mit Programmierkenntnissen leicht eigene Routinen schreiben.

<http://www.dhs.nu/>

<http://www.asterius.com/atari/cyberpaint>

<http://www.soe.ucsc.edu/~kent/>

<http://www.atarimagazines.com/startv2n4/cartoonist.html>

GO!

www.st-computer.net



SUPERFLY

«Endlich!», könnte man sagen. Ein halbes Jahr seit dem letzten Release der Reservoir Gods, dem Puzzlespiel-Knaller Godpey, haben die Jungs aus England das nächste Spiel nachgeschoben, pünktlich zu Weihnachten. Die Gerüchtemaschinerie lief dabei über die letzten Monate auf Hochtouren, sodass der Release natürlich sehnlichst erwartet wurde.

Kommerzielle Spieleproduzenten haben sich längst vom Atari zurückgezogen, die Reservoir Gods produzieren mit ungebrochener Begeisterung weiter. Wer einfach nicht genug bekommen kann von Superfly, der findet auf der Webseite der Gods eine spezielle Weihnachtsausgabe des Spiels, die weitere verspielte Stunden garantiert. Viel Spaß!

Neue Action auf dem ST, TT & Falcon.

Text und Daddeln: Eric Henschler

Superfly ist ein reinrassiges Actionspiel für Joystick-Freunde mit sehr guten Reflexen und – etwas ungewöhnlich für Reservoir Gods Spiele – für nur einen Spieler ausgelegt, der allerdings genug gefordert werden dürfte. Doch dazu später mehr...

Auf der dazugehörigen Homepage finden sich im übrigen zwei Versionen zum Download, eine für Ataris mit nur einem 1 MByte RAM und Diskbetrieb und eine für alle anderen. Alle anderen? Ja, Superfly läuft auf jedem ST, Falcon oder TT, benötigt mindestens 1 MByte RAM sowie einen RGB- oder VGA-Monitor. Beide Spiel-Versionen lassen sich von der Webseite Reservoir Gods [1] herunterladen.

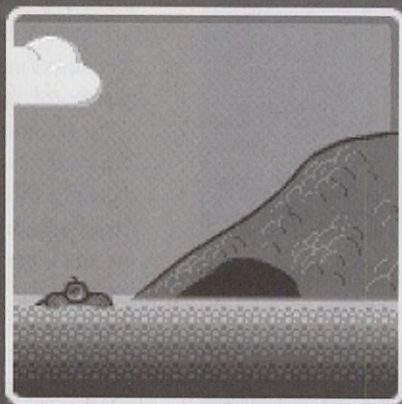
Los geht's. Das Spiel ist schnell gestartet und das Spielprinzip schnell erklärt. Es handelt sich um ein horizontal scrollendes Spiel, in dem ein Vehikel durch eine Landschaft gesteuert werden muss, ohne die Hindernisse oder Begrenzung der Spielfläche zu berühren. Dies führt unweigerlich zum Verlust eines Bildschirm-Lebens.

Das Problem hierbei ist, dass es nur eine Möglichkeit zur Steuerung gibt. Wird Gas gegeben (per Tastendruck oder Feuerknopf), steigt das Vehikel auf dem Screen, lässt man den Feuerknopf los, sinkt es. Manchem ist diese Art der Steuerung sicher von einigen Gravitations-Spielen wie Utopos oder auch Killing Impact bekannt. Jedenfalls scrollt das Spiel dabei unaufhörlich, und das auch noch mit einer fast schon ungeheuren Geschwindigkeit. Somit sind in dem Spiel Leute mit schnellen Reaktionen gefragt.

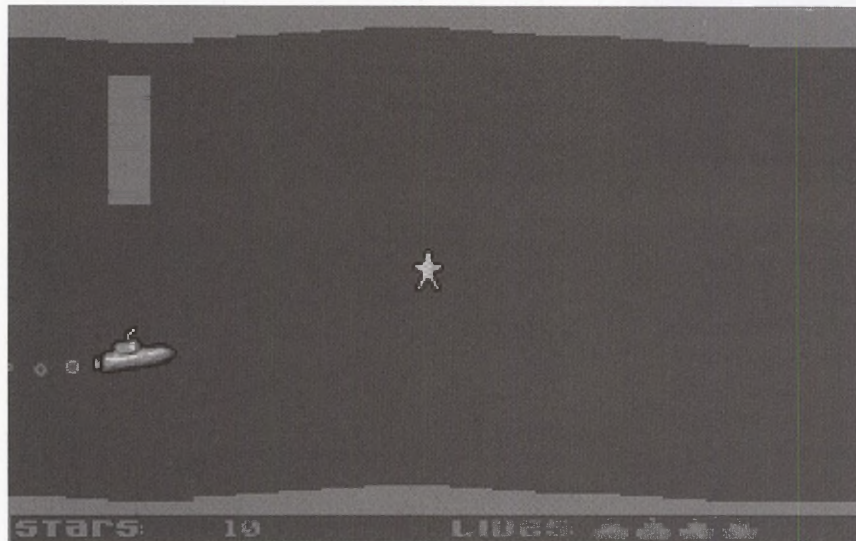
Spielmodi. Superfly bietet dabei verschiedene Spielmodi: fünf um genau zu sein. Zuerst den Freeflight-Modus. Hier gilt es so weit wie möglich zu fliegen. Als nächstes gibt es Starsearch, und dabei gilt es, neben dem unbeschadeten Durchqueren der Landschaft auch noch kleine goldene Sterne einzusammeln. Dabei wird immer vorgegeben, wieviele Sterne eingesammelt werden müssen, um zur nächsten Stage zu gelangen.

Die anderen Spielmodi sind Stage, in dem eine gewisse vorgegebene Streckelänge zurück gelegt werden muss, Hunter, in dem sovieler Sterne wie >>

AS THERE WAS NO
SIGN OF KYLIE, DR
SNUGGLES DECIDED
TO LEAVE THE
WATER.
HIS HELICOPTER WAS
STATIONED AT THE
END OF THESE
CAVERNS.
IF HE COULD GET
THERE HE COULD
TAKE TO THE
SKIES.



Die Zwischenbilder im Storymodus wissen zu gefallen.



Superfly – allerdings mit einem U-Boot?

>> möglich gesammelt werden müssen sowie Story. In diesem Spielmodus sind verschiedene bekannte Spielmodi in eine begleitende Rahmenhandlung eingefügt, und es gilt verschiedene Spielabschnitte zu schaffen, um den Fortgang der Story zu erfahren. Diese Story handelt von Dr. Snuggles, der sich auf die Suche nach seiner verschwundenen Freundin Kylie begibt.

Die ersten vier Spielmodi bieten dazu auch noch jeweils fünf Welten an. In diesen Welten wechselt auch das komplette Design. Die erste Welt spielt unter Wasser, und das eigene Fahrzeug ist ein U-Boot, in der zweiten Welt wird ein Hubschrauber gesteuert, und es gilt den Wolken auszuweichen, während in

der dritten Welt wiederum ein Raumschiff durch die dunklen Weiten des Weltalls gesteuert werden muss.

Allerdings kann nicht von vornherein jeder Spielmodus gespielt werden. Wie bei keinem Spiel zuvor, arbeiten die Reservoir Gods hier mit ihrem Erfahrungspunkte-System, welches in ähnlicher Form schon in Godpeyzur Anwendung kam. Dies soll heißen, dass in jedem Spielmodus Erfahrungspunkte gesammelt werden können und müssen. Je mehr Sterne gesammelt werden, je weiter geflogen wird, und je höher die Stage ist, die erreicht wird, je mehr Erfahrungspunkte werden dabei gesammelt. Dabei potenziert sich die Zahl der Erfah-

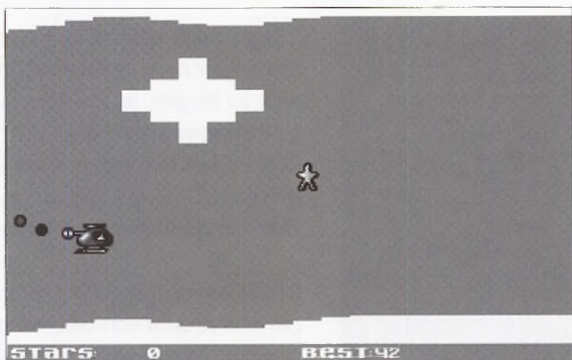
rungspunkte enorm. Wenn es dem Anwender nicht gelingt, sonderlich weit zu fliegen, ist die Belohnung mit Erfahrungspunkten auch sehr gering. Dies ändert sich erst mit der zurückgelegten Distanz beziehungsweise der Zahl der gesammelten Sterne.

Die Erfahrung macht's. Ist eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten erreicht, wird ein neuer Teil des Spiels freigeschaltet. So startet das Spiel nur mit der Freeflight-Option. Sind 500 Erfahrungspunkte erreicht, geht es mit dem „Starsearch“ Modus weiter, und um beispielsweise die zweite Welt für alle Spielstufen freizuschalten sind sagenhafte 20.000 Punkte notwendig.

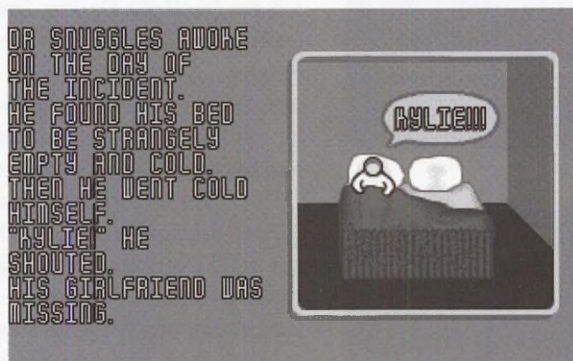
Dieses Erfahrungspunkte-System beschränkt sich jedoch nicht nur auf die verschiedenen Spielstufen, sondern ermöglicht auch das Freischalten der Jukebox mit allen Soundtracks aus dem Spiel sowie der Credits.

Ein weiteres Bonus-System verbirgt sich hinter der Galerie. Wenn alle zehn Plätze einer Highscore (und es gibt für jeden Spielmodus und jede Spielwelt eine eigene) mit dem eigenen Namen besetzt sind, wird in der Galerie ein Bild frei geschaltet. Dabei handelt es sich um nicht verwendete Skizzen zum Spiel oder aber Bilder aus dem Spiel selbst. Sind alle Bilder freigeschaltet, gibt es eine Belohnung in Form einer mysteriösen „Another Day“-Option, hinter der sich sicherlich ein weiterer Spielabschnitt verbirgt. Bis dorthin sind allerdings viele Stunden zu spielen und viele Nerven zu verlieren.

Technik. Kommen wir zur technischen Seite des Spieles. Positiv zu bewerten ist die breite Palette an unterstützter Hardware. Die grafische Gestaltung der Menüs ist gewohnt abstrakt und eher durchschnittlich, ebenso die Grafik im Spiel. Während das eigene Vehikel und die Sterne hübsch animiert und gepixelt sind, macht sich doch ansonsten nur gähnende Leere breit. Die Levelgestaltung ist mehr als grobkörnig geraten, und die Hindernisse erscheinen als unförmige Blöcke auf dem >>



Dr. Snuggles zu Wasser, zu Lande und in der Luft.



Das ist definitiv nicht Dr. Snuggles Tag.

>> Spielfeld. Dies wurde sicherlich gewählt, um die ungeheure Geschwindigkeit von 60 fps zu erreichen, bietet dafür aber nichts für das Auge. Einzige Ausnahme bildet hier der Story-Modus, welcher eine mit netten Grafiken ausgeschmückte Geschichte erzählt.

Soundtechnisch gibt es eine ganze Palette von schönen Chipmusiken im gewohnten Sidsound Designer-Stil. Allerdings fehlen dafür Soundeffekte vollständig. Dies stellt in soweit ein Problem dar, dass Spieler, die ihre Probleme im Weiterkommen haben, immer nur die ersten Klänge der jeweiligen Levelmusik zu Gehör bekommen, was sich auf Dauer als äußerst nervend herausstellt. Stellt der Anwender die Musik ab, gibt es keinen Ton aus den Lautsprechern, was dann wieder ermüdend wirken kann.

Die Steuerung ist sehr gut gelöst und unterstützt jegliches Eingabemedium von der Tastatur bis zum Jaguarpad. Da es sich im Prinzip sowieso nur um eine Taste handelt, die gedrückt werden muss, ist es faktisch egal, auf welches Gerät die Wahl fällt.

Das Spiel bietet weiterhin eine ganze Reihe, von Spielen der Reservoir Gods auch gewohnte, Features. Abgesehen von der speicherbaren Highscore-Liste, die auch wieder in einer Online-Liste veröffentlicht wird, wenn sie eingeschickt wird, können diverse Einstellungen vorgenommen werden. Es gibt je nach vorhandener Hardware einen Widescreen-Effekt, das Spielfeld kann zentriert werden, die Gamma-Werte der Grafik können eingestellt werden, ebenso die Lautstärke der Musik und einiges mehr.

Fazit. Superfly ist ein Spiel für Leute mit schnellen Reaktionen und einem sehr guten Nervenkostüm. Zu schnell kann einem die Lust am Spiel vergehen, wenn sich kein Gefühl für die Gravitationssteuerung einstellt. Wer somit immer sehr schnell sein Bildschirm-Leben aushaucht, wird Mühe haben, genug Erfahrungspunkte für die anderen Spielmodi zu erreichen und sicherlich bald die Lust am Spiel verlieren. Allerdings bietet das Spiel für Leute mit schnellen Reaktionen eine ungeheure Menge an Spielspaß und Langzeitmotivation. Auch, wenn das Spielprinzip selbst äußerst simpel gestrickt ist, so bieten die vielen Spielstufen und Gimmicks, die sich freischalten lassen, eine ganze Menge Anreiz es immer wieder von neuem zu versuchen. Und wenn es tatsächlich jemand schaffen sollte, in relativ kurzer Zeit alle Spielebenen freizuschalten, alle Highscores zu knacken und den mysteriösen Another Day-Modus zu aktivieren, so bleibt diesem immer noch die Möglichkeit den internationalen Highscore-Wettstreit auf der Homepage der Reservoir Gods aufzunehmen.

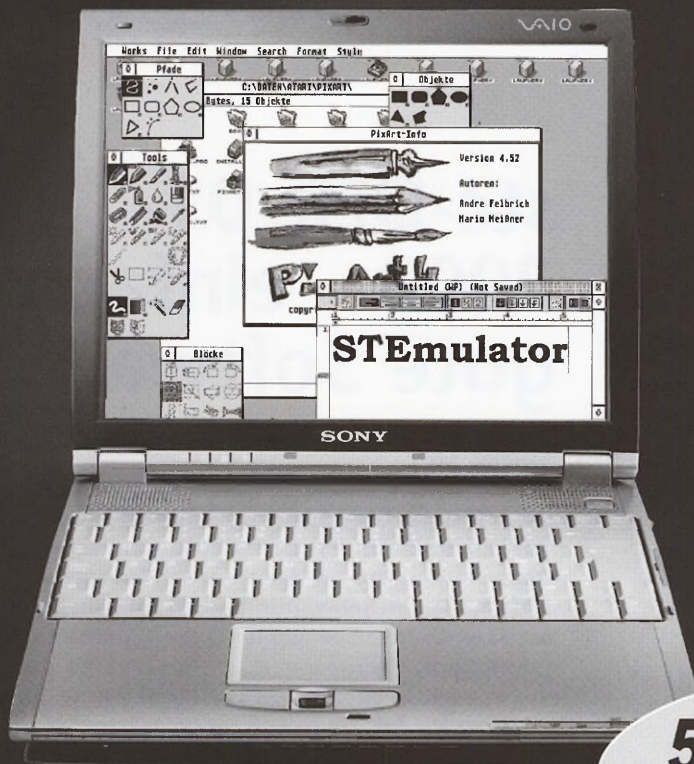
Schade ist allerdings, dass das Spiel optisch wenig zu bieten hat, auch wenn das Scrolling ungemein flink und soft ist. Der triste Bildschirm im Spiel ist wenig beeindruckend, so toll die Vehikel auch animiert sind. Auch soundtechnisch ist das Spiel wegen der fehlenden Soundeffekte nicht ganz ausgereizt.

Letzter Meckerpunkt ist zudem der wirklich knackige Schwierigkeitsgrad. Sicherlich werden viele Spieler nach einigen frustrationsreicheren Spielversuchen die Finger von dem Spiel lassen. Zudem gibt es durch die zufällig erstellten Welten hin und wieder auch unfaire Stellen im Leveldesign, in Form von Eingengungen durch die willkürlich gesetzten Hindernisse, die bei dieser Geschwindigkeit einfach nicht mehr zu passieren sind.

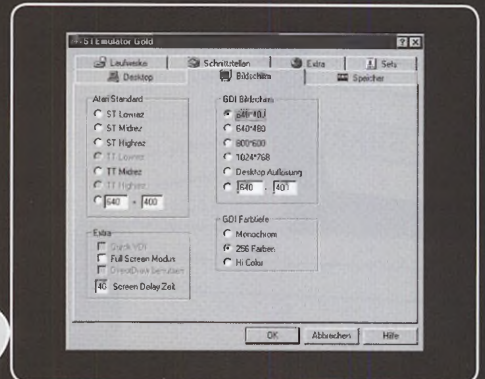
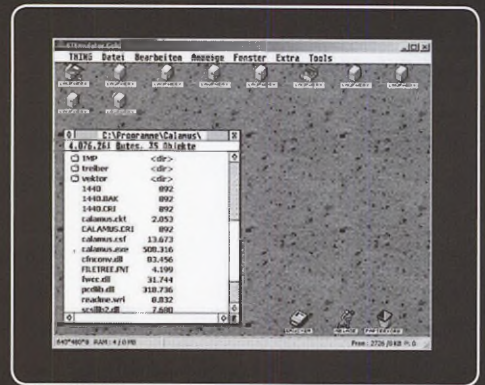
Zuletzt möchte ich anfügen, dass die Anwendung des Erfahrungspunkte-Prinzips ein wenig zu hart erfolgt ist, da das Spiel sich Leuten mit weniger Geduld einfach durch die vielen erst freizuschaltenden Bereiche selbst vorenthält. Es wäre schon wünschenswert gewesen, einige weitere Spielmodi von Beginn an freizuschalten oder wenigstens die oftmals ungeheure Anzahl der notwendigen Erfahrungspunkte ein wenig zu verkleinern.

Somit bleibt Superfly deutlich hinter dem Überflieger-Spiel Godpey zurück, welches Puzzle- und Reaktions-Freaks gleichermaßen gefordert hat. Allerdings bin ich mir sehr sicher, dass es seine Liebhaber finden wird. Ich für meinen Teil habe inzwischen, auch für diesen Test, etliche Stunden vor dem Monitor zugebracht und bin weiter auf der Hatz nach Erfahrungspunkten, um auch noch die letzten Geheimnisse zu lüften. stc

<http://www.reservoir-gods.com>



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

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

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

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR

Auslandssendungen

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

WWW.STEMULATOR.NET

STEmulator 1.68

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



stc-Diskette 01-2003

Text & 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 wurden. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe, damit Sie zum Beispiel einen Workshop noch intensiver nutzen können.

stc-Disc 01-2003 – einfach gute Software.

Sweet 16

In der aktuellen Ausgabe findet sich ein ausführlicher Test des MIDI-Sequenzers Sweet Sixteen. Und auf die Diskette haben wir die entsprechende Demoversion gepackt, damit Sie sich ein eigenes Bild von diesem Sequenzer machen können, der auch auf Grafikkarten und unter Emulationen läuft (nicht MagiCMac).

Außerdem: Ein neues Ressource-File für einen moderneren Look der Vollversion.

GEMCandy-Gewinner

Aus dem GEMCandy-Programmierwettbewerb sind im Januar zwei neue Spiele hervorgegangen, die dank GEM-Oberfläche auf jedem Atari ihren Dienst tun sollten.

Wir legen Ihnen die Gewinner-Programme Santa Run! und Tic-Tac-Toe auf die Diskette. Beide Spiele sind frei einsetzbar. Viel Spaß damit!

M_Control

Die Systemeinstellung M_Control, einst für den Milan II geplant, wird nun für alle Ataris weiterentwickelt.

Sie finden auf der Diskette den ersten Patch des neuen Programmiers Matthias Jaap. Hier entwickelt sich ein neuer Standard, verpassen Sie ihn nicht!

Tager

Tager ist ein neues, kleines Werkzeug, das die Header-Informationen aus einer MP3-Datei ausliest und darstellt. Es ist also eine gute Ergänzung zum Aniplayer und zu FalcAMP.

Das Programm ist noch in einem frühen Stadium und soll weiterentwickelt werden.

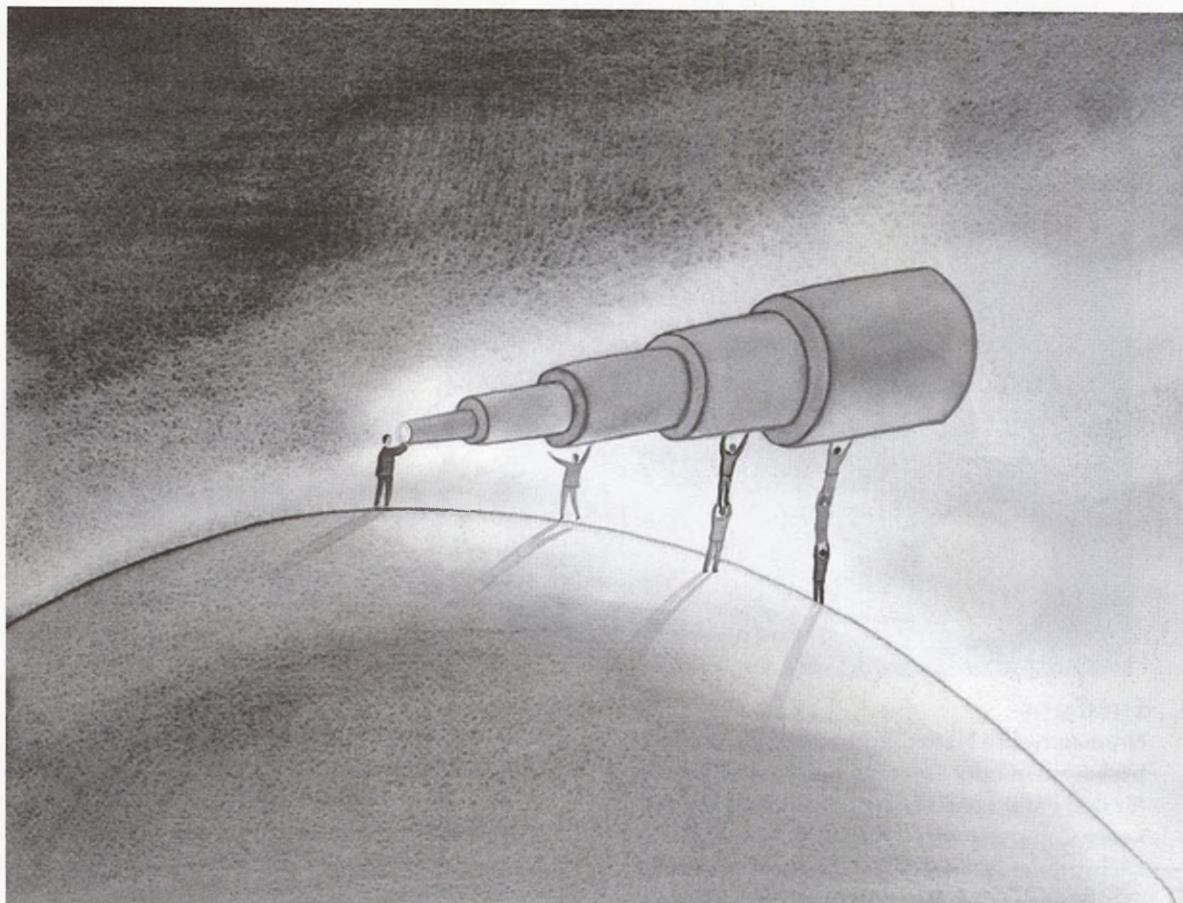
Start Me Up!

Begleitend zu unserem Konfigurations-Workshop finden Sie die aktuelle Version des Start-Buttons Start Me Up! auf unserer Diskette.

Übrigens: Start Me Up! wird wahrscheinlich in Kürze weiterentwickelt. stc

Sie können die stc-Disc gegen Einsendung von EUR 5.– inklusive Porto oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von EUR 25.– pro Jahr beziehen. Die Bezahlung (bar oder Scheck) richten Sie bitte an:
falkemedia
Albert-Einstein-Haus
An der Holsatiamühle 1
D-24149 Kiel
<http://www.falkemedia.de>





Porthos 3.x

Der PDF-Viewer und -Bearbeiter Porthos liegt in der Version 3 vor, und bis zur kommenden Ausgabe sollte uns eigentlich auch eine fehlerbereinigte Version zum Testen vorliegen. Eigentlich sollte der Test schon in dieser Ausgabe erfolgen, allerdings berichtete uns der Entwickler von Problemen, sodass wir es für fair hielten, den Test nochmals um eine Ausgabe zu verschieben.

Mit Porthos 3 zieht auch erstmals die automatische Kantenglättung in die Welt des Atari ein. Das Programm bietet Anti-Alias für die dargestellten Zeichensätze, womit Porthos also auch in dieser

Ausblick: Die st-computer im Februar.

Hinsicht mit dem großen Acrobat Reader gleichziehen kann. Hinzu kommt die TrueType-Bibliothek, die auch in anderen Programmen auf dem Atari genutzt werden kann.

Pulsar

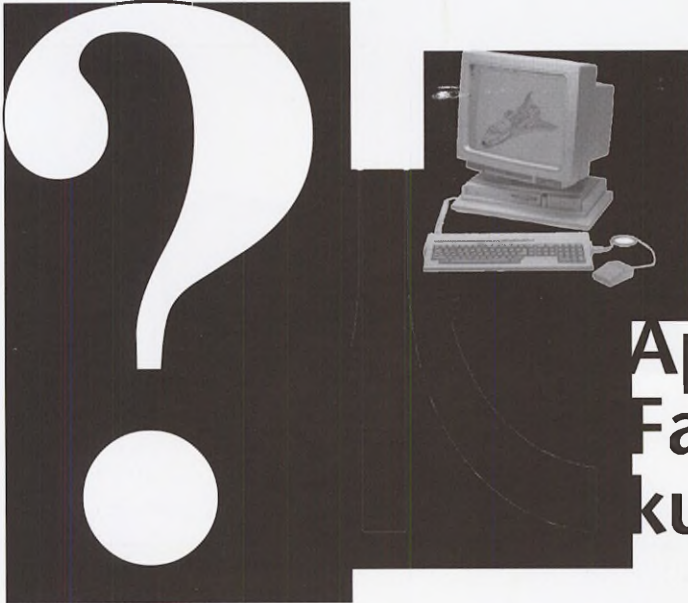
Im MIDI-Bereich tut sich wieder so einiges. In der kommenden Ausgabe testen wir mit Pulsar ein Programm, das einen analogen Sequenzer auf dem Atari simuliert. Und so soll es weitergehen, denn in der März-Ausgabe erwartet Sie ein Test des neuen Grid Sequencer. Musik-Freunde dürfen also gespannt sein.



Vergleichstest TFT-Bildschirme

Das gab es in der st-computer lange nicht mehr: Wir vergleichen TFT-Bildschirme verschiedener Hersteller, da dies Thema auch für den Atari immer interessanter wird – gerade, wenn zum Teil uralte Original-Monitore den Geist aufgeben.

Freuen Sie sich also auf einen Vergleich vieler Modelle. Außerdem sagen wir Ihnen, worauf Sie achten müssen, wenn Sie ein TFT-Display an Ihren Atari anschließen möchten.



Apropos Atari. Fachbegriffe kurz erklärt.

Emulator

Normalerweise laufen Programme für ein Betriebssystem oder einen Computertyp auch nur für den dafür vorgesehenen Rechner. Wird ein neuer Computer entworfen, steht dieser zunächst ohne Software dar. Ein anderer, bereits existierender Computer muss als Entwicklungssystem dienen, um Betriebssystem und Programmiersprachen zu schreiben. Ein entsprechendes Programm simuliert dabei den neuen Computer. Zwei Beispiele: Eine VAX diente als Entwicklungssystem für die ersten ST-Anwendungen, und für den C64 gab es einen 68000-Simulator, auf dem beispielsweise die Demo-Gruppe TEX ihre ersten Schritte gemacht hat.

Es gibt jedoch auch Programme, die einen älteren Computer bzw. ein älteres Videospiel komplett nachahmen. Ein GameBoy-Emulator übersetzt zum Beispiel jeden GameBoy-Befehl in entsprechende Anweisungen für den Atari. Je nach der Komplexität des emulierten Systems ist der Aufwand geringer oder höher. Selbst, wenn die gleiche

Maschine nachgeahmt wird, gibt es zwischen den Emulatoren große Unterschiede. Die besten Emulatoren ahmen ihr Vorbild derart exakt nach, dass selbst anspruchsvolle Spiele und Demos lauffähig sind. Ein gutes Beispiel hierfür ist der XL-/XE-Emulator Atari800 für PC und Macintosh.

In den letzten zwei Jahren haben die Emulatoren sehr schnell zu modernen Systemen aufgeschlossen. So gab es schon relativ schnell Dreamcast- und GameBoy Advance-Emulatoren. Die Entwickler von Heimsoftware freut es, die Softwarefirmen weniger, die um ihr Einkommen bangen.

Bekannte Emulatoren auf dem ST sind die PC-Speed-Reihe, die Macintosh-Emulatoren Aladin und Spectre sowie die beiden Sinclair-Emulatoren ZX81 und ZX_Sp. Neuere Emulatoren wie Little John (SNES) benötigen schon ARAnyM oder das ACP.

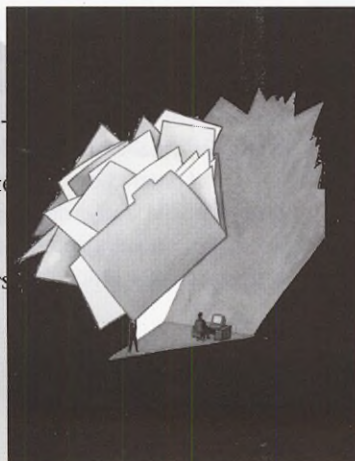
Anti-Aliasing

Kantenglättung. Beim Anti-Aliasing werden Punkte hinzugefügt, um zum Beispiel Schriften weicher erscheinen zu lassen. Die Kanten bei einer Schrift in schwarzer Farbe werden durch graue Punkte abgemildert, ein ruhigeres Schriftbild entsteht. Sinn macht diese Technik aber nur ab einer bestimmten Schriftgröße, da sonst das Schriftbild zu schwammig ist.

Obwohl Anti-Aliasing normalerweise auf viele Farben angewiesen sind, hatten schon ältere ST-Programme in ST-Low diese Funktion (zum Beispiel CrackArt). Der PDF-Viewer Porthos arbeitet ab der Version 3 ebenfalls mit einer Kantenglättung. stc

Start-Ordner

Der Start-Ordner erfüllt unter MagiC praktisch dieselbe Aufgabe wie der AUTO-Ordner unter TOS. In diesem Ordner abgelegte Applikationen werden automatisch beim Systemstart ausgeführt. Dies eignet sich besonders für Systemerweiterungen (z.B. Appline, Start Me Up!). Programme in Start-Ordner haben zumeist die Endung „*.app“.



UMAX[®]

DIGICAMS VOM TESTSIEGER



AstraPix 430

1.3 MEGAPIXEL
MIT BLITZ UND
SD-KARTEN SLOT



AstraPix 540

2.1 MEGAPIXEL
MIT BLITZ,
TFT DISPLAY UND
MP3-PLAYER



AstraPix 470

1.3 MEGAPIXEL
MIT BLITZ,
TFT DISPLAY UND
SD-KARTEN SLOT



Astra 4500

1200 X 2400 DPI
USB 1.1; OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT



Astra 6700

2400 X 4800 DPI
OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT,
HI-SPEED USB 2.0



Astra 4700

1200 X 2400 DPI
OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT,
HI-SPEED USB 2.0

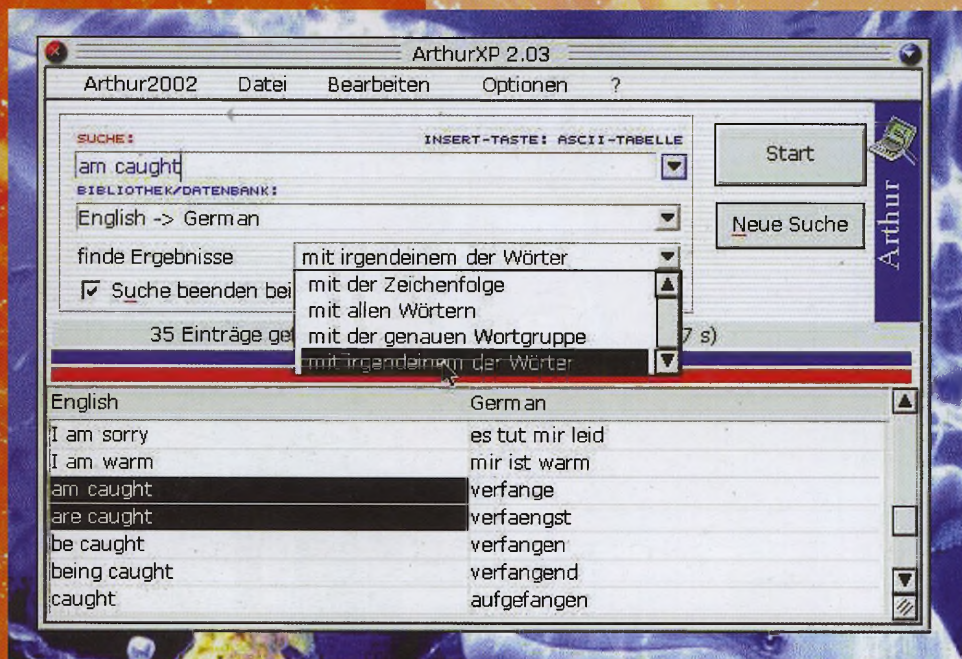


QUALITÄT
ZUVERLÄSSIGKEIT
VIELFALT
PRODUKTIVITÄT
FARBTREUE
KOMPATIBILITÄT

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 Holsatiamühle 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