

st-computer

ATARI-COMPUTING HEUTE

März 2003

Heft 03-2003

€ 5.-

DSL & Atari

- LG LAM200E im Test
- Step by Step auf den Daten-Highway



Neues Futter für Atari-Fans

www.st-computer.net



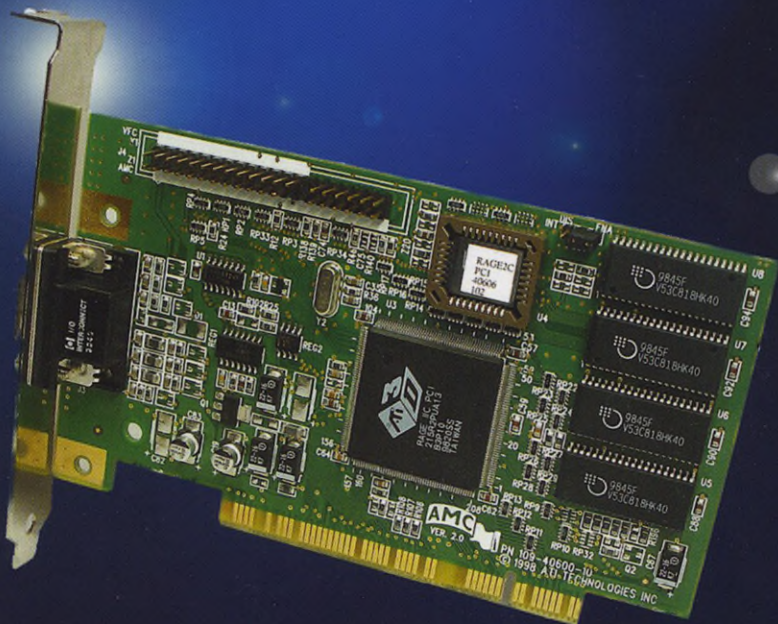
Milan

ab 75,-

Treiber solo : 50,-

incl. 4 MB ATI-Rage Karte 75,-

incl. 8 MB ATI-Rage Karte 99,-



ATI-Rage-Grafikkarten

Endlich auch für den Milan verfügbar

Features: 4-8 MByte, True-Color-Farben in hoher Auflösung, beschleunigte Bildschirmdarstellung und weitere Vorteile modernerer ATI-Technologien. Spezielle Anpassungen von NVDI nutzen die Fähigkeiten von NVDI 5 besonders aus.

<http://shop.falkemedia.de/atimilan>

Fax. (0431) 2099035

Tel. (0431) 2007660

Auflösung	4MB (1/8/16/32) Hz	8MB (1/8/16/32) Hz
640*400	100/100/100/100	100/100/100/100
640*480	100/100/100/100	100/100/100/100
800*608	100/100/100/100	100/100/100/100
1024*768	100/100/100/100	100/100/100/100
1152*864	100/100/100/86	100/100/100/100
1280*960	*/90/90/*	*/90/90/84
1280*1024	*/85/85/*	*/85/85/79
1496*1120	*/78/78/*	*/78/78/62
1600*1200	*/73/73/*	*/73/72/58

Mögliche Auflösungen auf einem 96KHz Monitor
Farbtiefen 1/8/16/32 Bit. Der Monitor begrenzt die Karte.



Bestellungen unter <http://shop.falkemedia.de/atimilan> oder develop@falkemedia.de

Atari-Fans des Monats: The Ataris.

Jasin Thomason spielte Bass.

Der Name „The Ataris“ stammt übrigens von der großen Atari-Spiele-Kollektion, die Kris Roe sein Eigen nennt.

1997 erschien die erste CD „...Anywhere But Here“. Derrick und Jasin verließen die Band nach der Produktion aus unterschiedlichen Gründen. Es dauerte nicht lange, bis Kris die Band mit Patrick Riley, Michael Davenport und Chris „Kid“ Knapp ergänzte und die EP „Look Forward To Failure“ herausbrachte. Die EP wurde von Mitgliedern der Descendents produziert und entpuppte sich für das Label Fat Wreck als absoluter Bestseller. Gleichzeitig etablierte das Mini-Album The Ataris in der Punkszene. Das nächste komplette Album folgte mit „Blue Skies, Broken Hearts... Net 12 Exits“ und erschien wieder bei Kung Fu. Das Album wurde ein voller Erfolg. Seit 1999 verkaufte es sich 600 Mal pro Woche, Tendenz steigend.

Patrick verließ die Band, um sich weiter um seine Schule zu kümmern, Marco Pena kam zu der Band hinzu. Die nächste CD sollte ein Split mit der israelischen Punk-Band „Useless I.D.“ werden: „Let It Burn“. Das nächste eigene Album stand im Winter 2000 an: „End is Forever“ sollte die letzte Produktion sein, die bei Kung Fu Records entstand. Außerdem kam es wieder einmal zu personellen Umbesetzungen: Marco Pena verließ die Band aufgrund kreativer und persönlicher Unstimmigkeiten. Für ihn übernahm John Collura, der vorher als Gitarren-Techniker für die Band arbeitete, die Gitarren bei The Ataris.

Im August 2001 unterschrieb die Band einen Vertrag mit einem Major-Label: Columbia Records sicherte sich die lukrative Band, die mittlerweile über eine breite Fanschar verfügten. EPs und Singles werden kurioserweise weiterhin von Kung Fu veröffentlicht.

Seit März 2003 steht nun das neue Album „So Long, Astoria“ in den Läden und wird seitdem überschüttet mit Kritikerlob. Wir werden wohl in Zukunft noch einiges hören von den Ataris. *stc*

The Ataris, P.O. Box 23509, Santa Barbare, California, USA

kris@ataris.com

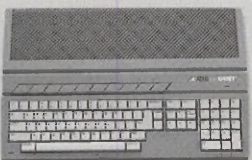
<http://www.ataris.com/>



The Ataris

Text: Thomas Raukamp

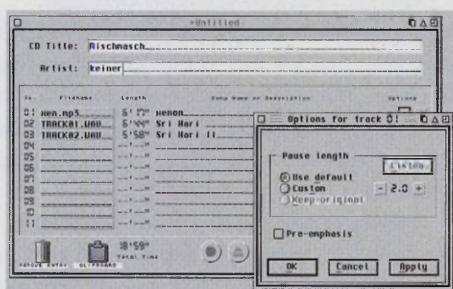
Im Alter von 19 Jahren besuchte Kris Roe ein Konzert der „Vandals“ in Indianapolis und schaffte es, Warren Fitzgerald, Lead-Sänger der Vandals, ein Demoband in die Hände zu drücken, das er zusammen mit einem Freund auf einer Vierspur-Maschine produziert hatte. Das Plattenlabel der Vandals, Kung Fu Records, suchte gerade nach neuen, frischen Bands und Kris war genau das, wonach die Vandals Ausschau hielten. Kris zog also nach Santa Barbare in Kalifornien und komplettierte mit zwei weitere Musiker, um „The Ataris“ zu komplettieren: Derrick Lorde übernahm die Drums,



Das amerikanische Byte Magazine schrieb 1986: «Der Atari ST ist einfach ein erstaunlicher Kompromiss. Er ist vielmehr ein „Computer für Alle“ als der Apple Macintosh es jemals war.»



Seite 22



Seite 36



Seite 44

Die st-computer im März 2003.

- 01 Titel: Arrangiert von Thomas Raukamp
- 03 Atari-Fans des Monats: The Ataris
- 04 Inhalt: Die st-computer im März 2003
- 05 Editorial: Die perfekte Ehe: Atari & MIDI
- 06 Leserpost: Meinungen & Fragen der stc-Leser
- 08 Atari-News: Neues aus der Atari-Welt
- 11 Immer uptodate: Atari-Programme aktuell gehalten
- 12 Musiker-Talk: Dop Da Bomb im Interview
- 16 Web-Workshop: Teil 19 unseres Dauer-Kurses
- 22 **Step by Step: So nutze ich DSL mit dem Atari**
- 27 GEMCandy: Die Ergebnisse des Wettbewerbs
- 30 Es blubbert wieder auf dem Atari: gBubble
- 31 Neues für Entwickler. ResourceMaster 3.5CE
- 34 Preview auf die neue Version: STEulator 2.0
- 36 **CDs brennen am Atari: CD Writer Suite im Test**
- 44 **DSL ohne Umwege: LG Electronics LAM200E von TKR**
- 48 Minimalisten-Programm: Marijuana Mail im Test
- 51 Formatvielfalt: Aniplayer 2.21 im stc-Test
- 54 Genauer beleuchtet: Antworten zu Ogg Vorbis
- 56 stc-Diskette 02-2003: Einfach gute Software
- 57 Ausblick: Die st-computer im März 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/>



Editorial

Thomas Raukamp, Chefredakteur

Es gibt nichts, was die Begeisterung für einen Computer so nachhaltig wieder erwecken kann, wie neue Hard- und Software. Ich muss zugeben, dass mein Atari Falcon monatelang „artfremde“ Aufgaben wie eine Präsentation im Schaufenster zu erfüllen hatte und daher etwas aus meinem Blickfeld verschwunden war. Vor einigen Wochen stellte ich das Schmuckstück aber wieder auf meinem Schreibtisch, da der Falcon mir als unkomplizierte Aufnahmemaschine von Musikstücken dienen sollte. Ungefähr zur gleichen Zeit beschlossen wir in der Redaktion der *st-computer*, dass das Thema „DSL“ das Titelthema der vorliegenden Märzangabe sein sollte. Da ich die Hauptartikel schreiben sollte, nahm ich mir nun also vor, den Falcon in unser Redaktions-Netzwerk zu integrieren, um den bestehenden

Liebe Leser: DSL mit dem Atari ist eigentlich kein Problem. Mit dem LAM200E von TKR steht nun auch ein DSL-Modem zur Verfügung, das das bisher fehlende PPPoE-Protokoll gleich mitliefert und den Atari auch solo per DSL ans Netz anschließt. Hoffentlich gibt es daher bald wieder mehr Ethernet-Erweiterungen auch für Classic-Maschinen.

Ihr Thomas Raukamp



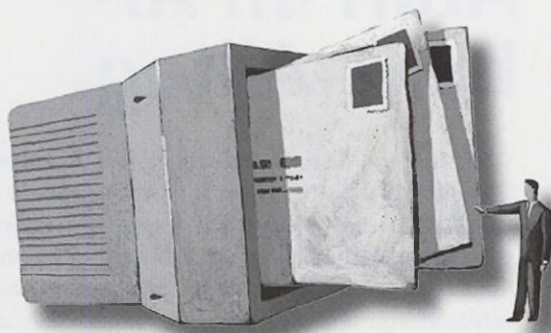
Appetit auf Atari im Arbeits-Alltag.

T-DSL-Zugang direkt mit dem Rechner zu nutzen. Ehrlich gesagt hatte ich schon etwas Angst vor der Installation – hatte ich vielleicht unbewusst doch dem viel gehörten Vorurteil „Das geht mit dem Atari doch gar nicht!“ Glauben geschenkt? Umso verwunderter und erfreuter war ich natürlich, als der Raubvogel nach nicht einmal zehnmündiger Konfigurations-Arbeit mit Hochgeschwindigkeit im Internet surfen konnte. Und ich übertreibe hier nicht in alter Atari-Begeisterung: Zwei CPX-Module mussten unter STInG eingestellt und eine einzige Textzeile in einem Editor verändert werden – das war’s auch schon. Einfacher geht es eigentlich auch nicht unter Windows und Mac OS X. In diesem Heft habe ich den Weg zu einer lauffähigen Konfiguration mit der Freeware STInG übrigens dokumentiert...

Seitdem ist der Falcon aus der täglichen Arbeit nach langer Zeit wieder einmal nicht mehr wegzudenken. So dient Ataris ehemals verspielt erscheinende Wunderkiste als „Redaktions-System“ für die tägliche Erfassung von Atari-Neuigkeiten für unsere Webseite *st-computer.net*, die damit vollständig „made on Atari“ ist. Das schnelle Tippen von News ist mit qed einfach schnell und unkompliziert, die verwendeten Sonderzeichen sind dabei im Nullkommanix in reinen HTML gewandelt. Auf den Server geht es dann im neuen Geschwindigkeitsrausch per aFTP, kontrolliert auf Atari-Kompatibilität wird mit dem guten, alten CAB – immer noch erste Wahl bei Atari-Surfern.

Natürlich lassen sich all diese Arbeiten auch mit einem der im Netzwerk befindlichen Macintosh-Rechner erledigen. Mehr Spaß macht die Arbeit aber eben doch auf dem Atari. Ob dies nun sentimental ist oder nicht, interessiert mich dabei herzlich wenig: Es funktioniert eben, und das sehr gut! Und mittlerweile frage ich mich auch, was ich jemals an der Falcon-Tastatur auszusetzen hatte, fast gefällt sie mir besser als so manches mittlerweile „zerschossenes“ Design-USB-Keybord am Mac.

Wollen Sie Ihrem Atari nicht auch einmal wieder einen neuen Anwendungsbereich erschließen? Sie werden sehen, dass Ihr Lieblingsrechner bald nicht mehr aus Ihrer täglichen Arbeit verschwinden wird, da diese auf einmal an Funktionalität und Spaß dazu gewinnt. Man könnte hier schlichtweg von Lebensqualität reden... stc



Briefe, Meinungen und Leserfragen.

ARAnyM

Ich fand die Info zu AranyM in der st-computer sehr interessant. Sie hatten empfohlen, sich dort einzutragen - aber nicht gesagt, wo ich die Seiten finde.

Ich fände es toll, wenn die st-computer eine ARAnyM-CD für alle Anwender herausbringen würde, womit ich mir auf einem PC eine Testversion einrichten kann. Man wird sich ja erst einmal noch keinen extra Rechner dafür anschaffen, aber man könnte sicher eine eigene Partition als „AranyM-Test-Laufwerk“ einrichten – also beim Booten unter Windows oder unter AranyM hochfahren. Da sicher die Atari-Zukunft (und wohl auch die der st-computer) von neuer Hardware abhängt, wäre doch sicher so eine Testpartition ein guter Anfang in eine neue Zukunft. Die Testversion könnte auch mit einem Softwarehaus zusammen rauskommen – für eine neue Atari-Zukunft würde ich auch von MagiC auf andere Systeme umsteigen (vielleicht zieht MagiC ja nach!)...

Hans-Peter Wendorff, per E-Mail

Vielen Dank für Ihr Interesse am ARAnyM-Interview. Die offizielle Webseite des Projekts finden Sie im Internet unter der URL <http://aranyM.sourceforge.net/>. Hier können Sie sich auch in die Mailingliste eintragen.

Eine komplette ARAnyM-Distribution ist seitens der st-computer in Planung, sobald das komplett freie System, bestehend aus ARAnyM, EmuTOS, fVDI, XaAES und Teradesk problemfrei läuft. Auf der vorletzten Leser-CD der st-computer finden Sie übrigens bereits ein erstes Boot-Image, das mittlerweile aber veraltet sein dürfte. Sie sollten also noch einige Monate auf eine erste Distribution warten. Red.

Was ist denn eigentlich bei dem ColdFire-Projekt los? Haben Sie sich wegen des Projekts „ARAnyM“ aufgegeben? Eigentlich schade! Mich interessiert immer noch stark, eine neue Hardware zu erwerben, die mit TOS läuft. Ich habe mich eigentlich nie so richtig mit dem Programmieren beschäftigt, von Anfängen mit Logo einmal abgesehen. Seitdem es Programme wie Signum! oder Calamus gibt, finde ich es schon kompliziert genug, herauszufinden, wie man sie komplett ausreizen kann. Deshalb finde ich es am besten, wenn es zukünftig von jemandem einen Computer zu kaufen gibt, der ein TOS auf einem neuen Computer installiert hat, sodass man es mit heutigen Geräten (USB-Anschluss, entsprechende Scanner u.a.) verwenden kann.

Wolfgang Schröder, per E-Mail

Milan II & Centurbo 060

Die Verdächtigung, dem Milan II nicht genug Geduld und Sympathie entgegengebracht zu haben, beleidigt mich persönlich sehr.

Ich hätte durchaus das Projekt Milan II

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.

ein Jahr im Voraus finanziell unterstützt. Der Versuch, die Schuld am Scheitern nun den damaligen, sehr geduldig hoffenden Atari-Fans in die Schuhe zu schieben, sollte unterbleiben.

Für mich sehe ich in einer softwaremäßigen Emulation des Atari, wie sie auch immer aussehen mag, keine Zukunft, weil die geniale Einfachheit verloren geht. Trotzdem halte ich jeden Rettungsversuch für wichtig und gut.

Wolfgang Kohnke, per E-Mail

Sicher war es nicht unser Anliegen, in unserem Editorial vom Januar 2003 dem Atari-Anwender die Schuld für das Scheitern des Milan II zuzuweisen. Vielmehr wollten wir darauf hinweisen, dass Milan trotz des Umstandes, dass kein Geld im Vorfeld verlangt wurde, wesentlich härter in der Kritik stand als nun das Centurbo-Projekt, das immer noch kein Ergebnis geliefert hat. Wir stellen uns dabei immer auf die Seite des Atari-Anwenders.

Red.

Dem Editorial (Der lange Weg der CT060) aus der st-computer 01-2003 kann ich mich als Wartender nur anschließen. Allmählich beschleicht mich das Gefühl, die CT060 verdunstet zu Vaporware. Falls sich dieses bewahrheiten sollte: Schade um das viele Geld, hoffentlich geht etwas davon dann zurück.

Andererseits freue ich mich über die Fortschritte des ARAnyM-Projekts, wobei ich ebenfalls sehnsüchtig eine Artikel-Serie erwarte, welche (ähnlich wie „MINT für Dummies“) mir als absoluten Dummy beschreibt, wie man ARAnyM (= als Synonym für das komplette Paket) in einen gebrauchten Rechner, auf dem sich aller Wahrscheinlichkeit nach Windows befinden dürfte und auf einen selbstgestrickten Zusammenbau von Motherboard, CPU, Floppy und Harddisk bekomme. Atarianer lebten ja bisher vom Glück, dass der Rechner seine Basis in Form des TOS ja mitbrachte, was einem eine Menge Arbeit ersparte.

Noch ein Hinweis in eigener Sache: Ich war zwar mächtig stolz, als ich mein „Xconvert“ in der Ausgabe 12-2002 besprochen vorfand, allerdings hat sich ein Fehler (meinerseits) eingeschlichen: Die Web-Site <http://www.beninde.net> existiert noch nicht! Am sichersten erreicht man mich per E-Mail (mail@beninde.net).

Gunter Beninde, per E-Mail

Die st-computer

Das neue Design der st-computer gefällt mir gut, etwas mehr Farbe dürfte jedoch nicht schaden. Nur

Schwarzweiß wirkt meines Erachtens etwas trist.

Der Hauptgrund meines Schreibens: Wie wäre es, wenn ihr mal eine Übersicht über die zahlreichen GEM-Bibliotheken bzw. Programmier-Umgebungen bringen würdet? Hier blickt man ja kaum noch durch, und ein wohl geordneter Wegweiser durch diesen Dschungel wäre sicher nicht nur für Programmierer interessant ... Ich könnte mir zum Beispiel Gegenüberstellungen der einzelnen Bibliotheken vorstellen, inklusive Screenshots sowie Vor- und Nachteilen der jeweiligen Ansätze: Welche Lib eignet sich wofür? Was kann ich mit dieser oder jener Lib anfangen? Ist jene alte Lib besser oder schlechter als diese neue? Das Gebiet ist ja sehr umfangreich, sodass ihr locker 2-3 Hefte damit beglücken könntet. Außerdem wäre ein solcher Überblick meines Wissens einzigartig, weil bisher noch nicht da gewesen.

Vielleicht greift Ihr die Idee ja auf. Das würde sicherlich nicht nur mich freuen.

Ulrich Gössel, per E-Mail

Dass die st-computer nun komplett in Schwarzweiß erscheint, hat leider wirtschaftliche Gründe. Der Leserkreis wird sicher nicht größer durch das Fehlen neuer Atari-Anwender, und irgendwann musste auch die st-computer diesem Umstand Tribut zollen.

Danke für den hervorragenden Artikelanstoß. Wir werden die Idee in einer der kommenden Ausgaben umsetzen. **Red.**

Seit langer Zeit habe ich mir die st-computer wieder einmal intensiver zur Brust genommen und dabei festgestellt, dass sie gar nicht sooo schlecht ist, wie viele Leute behaupten. Aber ich selbst bin auch oft an der Qualität und an der Pünktlichkeit verzweifelt. Eine „März-Ausgabe“ möchte ich bitte auch im März erhalten; nicht schon Ende Januar oder erst Ende April...

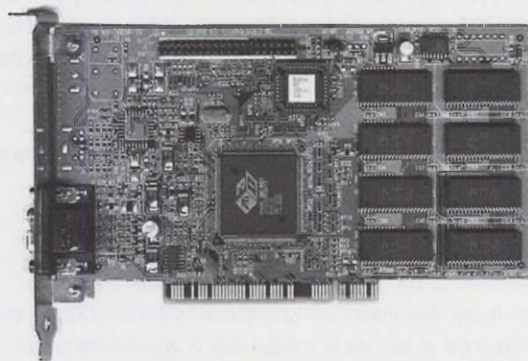
Einige der in der stc genannten Links funktionieren einfach nicht. Na gut: Die Redaktion kann natürlich keine Gewähr übernehmen für fehlerhaft genannte Links, Internet-Seiten, Download-Quellen usw. Für den User (und für den ist doch der ganze Aufwand) ärgerlich...

Nun stellte ich fest, dass die Webseite www.st-computer.net sich wirklich gemausert hat. Eure Bemerkung in der Ausgabe 12-2002 («Fazit. Eigenlob stinkt») ist durchaus nicht übertrieben! Viele interessante News und Links finde ich da, und aktuell noch dazu... Ich werde nun häufiger die stc-Seite ansurfen – und die st-computer wohl auch im nächsten Jahr als eine nützliche Quelle für Informationen abonnieren...

Thomas Lange, per E-Mail

ATI Rage im Milan

Ab sofort können auch Besitzer des Milan 040 bzw. 060 die Grafikkarten der Rage-Serie in ihrem Rechner nutzen. Die entsprechenden Treiber werden ab sofort von Milan Computersysteme ausgeliefert. Damit ist Milan-Besitzern eine wesentlich höhere Leistung im Grafikbereich zugänglich. Die ATI-Hardware zeichnet sich durch optimierte Zeichengeschwindigkeit, mehr Grafikspeicher und einen höheren Pixeltakt aus. Dadurch lässt sich der Milan 040 bzw. 060 auch in höheren Auflösungen und Farbtiefen bei akzeptablen Bildwiederholfräquenzen betreiben.



Der ATI-Rage Chipsatz bietet Hardwarebeschleunigte Zeichenfunktionen. Dazu gehören unter anderem:

- farbige und mit Pattern gefüllte Flächen,
- das Zeichnen von Linien,
- Bitblit-Funktionen mit logischen Verknüpfungen,
- die Expansion von monochromen zu farbigen Bitmaps und die
- Nutzung des nicht genutzten Speichers als Offscreen-Bitmap.

Der Atari Rage-Chipsatz unterstützt bei der Wahl des Speichers 2 bis 4 MBytes EDO- bzw. PseudeDO-RAM und bis zu 8 MBytes SG-DRAM.

Der DAC (Digital-/Audio-Konverter) des ATI-Rage Chipsatzes erlaubt mit Hilfe des schnelleren Speichers einen hohen Pixeltakt (bis 235 MHz) für

Wissens-Wert. Neues aus der Atari-Welt.

komfortable Bildwiederholfräquenzen. Der Treiber für den Milan benutzt diese Fähigkeiten, um die bestmögliche Leistung aus der zur Verfügung stehenden Hardware herauszubekommen. Dazu gehört die volle Nutzung der Hardwarezeichenfunktionen für die wichtigsten Grafikfunktionen des VDI (Flächen, Linien), die Nutzung des freien Grafikkartenspeichers zur Bufferung von Daten zur schnelleren Verarbeitung (Fonts, Bitblt-Daten, Icons) und eine Konvertierung von Monochrom nach Farbe durch die Hardware. NVDI 5 wird unterstützt.

Das für den Milan II vorgesehene XBIOS wird zur Nutzung des Offscreen-Speichers und der Moduskonfiguration genutzt.

Ein installiertes NVDI 5 wird so modifiziert, dass dieses den nicht genutzten Bildschirmspeicher benutzt, um seine Schriftsätze zu rendern. Hierdurch wird eine massive Beschleunigung der Fontdarstellung erreicht, und zwar für den Systemfont und beliebige TrueType-Fonts.

Die höchste erreichbare Auflösung beträgt 1600 x 1200 Bildpunkte in einer Grafiktiefe von 32 Bit – sofern Ihr Monitor dies unterstützt.

Der Milan kann normalerweise nur mit dem S3-Trio64-Chipsatz umgehen. Alle hier benötigten Routinen und Daten liegen im Bootblock vor. Andere Grafikkarten könnten so nur mit einem langwierigem Auswerten der einzelnen Chipsätze angepasst werden, und dies wäre dann auch meist noch abhängig von der verwendeten Grafikkarte. Um eine andere Grafikkarte einfacher im Milan zu benutzen, ist in den neueren Bootblöcken deshalb ein Intel-x86-Emulator eingebaut worden, der das originale Grafikkarten-BIOS ausführt. Dadurch initialisiert sich die Karte selbständig, und der Treiber findet diese in einem definiertem Zustand vor. Hier kann der Treiber jetzt ansetzen und die Karte direkt programmieren. Leider funktioniert dieses Verfahren nicht mit allen Grafikchips, auch nicht mit allen ATI-Chips. Selbst Karten mit demselben Chip, aber anderen Ausstattungen, >>

Die Atari-Party Error In Line scheint sich zum voraussichtlich wichtigsten Atari-Event im Jahre 2003 genaustens zu haben. Erwartet wird zahlreiche Atari-Prominenz. Außerdem bestehen Chancen, dass eine erste Version des ColdFire-Boards gezeigt wird. Sie sollten die Veranstaltung vom 18. bis zum 21. April in Desden also nicht verpassen! <http://eil.atari.org/>

funktionieren nicht immer. Verschwiegen werden darf auch nicht der Nachteil dieses Verfahrens: Das booten dauert länger. Je mehr Speicher die Karte hat, um so länger dauert der Prozess, da in der Emulation auch der gesamte Grafikkartenspeicher getestet wird. Bis ein Bild auf dem Monitor erscheint, dauert es bei 4 MBytes Grafikspeicher mindestens 10 Sekunden – ein wohl erträglicher Wert.

Zum Betrieb der ATI-Karte wird im Milan ein freier PCI-Slot benötigt. Außerdem muss eine TOS-Version ab dem Jahr 2000 sowie ein Bootblock ab der Version 1.0 vorhanden sein.

Die Treibersoftware wird zum Preis von EUR 50.-- angeboten. Inklusive einer ATI Rage-Karte mit 4 MBytes Grafik-Speicher beträgt der Preis EUR 75.--. Das Komplettpaket mit 8 MBytes Grafik-RAM kommt auf EUR 99.--.

Die Treiber wurden von Thomas Götsch erarbeitet, der auch von dem Emulator-Projekt STEmu-lator her bekannt ist.

falkemedia, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31-200 766 0, Fax 209 903 5
developer@falkemedia.de
<http://shop.falkemedia.de/atimilan/>

XaAES in französischer Hand

Wie aus der Developer-Mailingliste von ARAnyM hervorgeht, ist Henk Robbers nicht mehr sonderlich motiviert, die Arbeit an seinem freien AES-System XaAES fortzusetzen. Die französischen Entwickler Eric Reboux und Olivier Landemarre haben sich aber offenbar entschlossen, XaAES weiterzuentwickeln. Die Debugging-Arbeit soll bereits im Gange sein.

Interessant ist diese Nachricht auch deshalb, da zu erwarten steht, dass Eric Reboux sein Oberflächen-System Windframe in XaAES integriert, was eine klare optische Aufwertung bedeuten würde. Außerdem entwickelt Eric und anderem auch den alternativen Desktop Direct. Zusammen mit XaAES scheint hier ein starkes Team zu entstehen, von dem alle Atari-Anwender und speziell das ARAnyM-Projekt profitieren würden.

<http://xaaes.atari.org/>

Porthos 3.20

Der PDF-Viewer Porthos liegt ab sofort in der Version 3.20 vor. Das Programm hat eine komplett neue Bildschirmausgabe zur Darstellung von PDF-Dokumenten erhalten, sodass entsprechende Dateien wesentlich besser angezeigt werden. Im

selben Schritt wurde die Kompatibilität drastisch erhöht. Gelitten hat darunter allerdings die Darstellungsgeschwindigkeit besonders auf langsameren Systemen - es gilt die Devise: Präzision vor Geschwindigkeit.

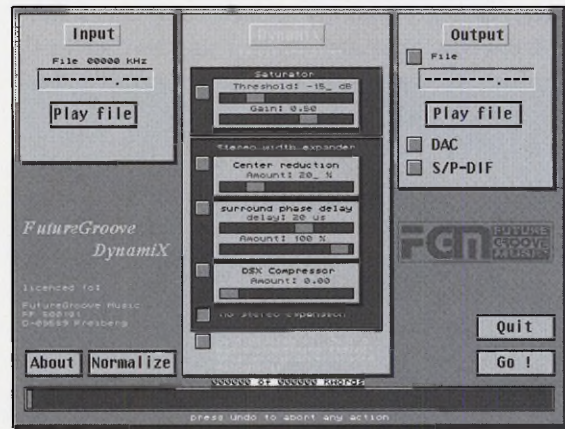
Porthos setzt eine multitaskingfähiges Atari-Betriebssystem und die Systemerweiterung NVDI ab der Version 5 voraus. Das Programm dient gleichzeitig als PDF-Importer für das professionelle Publishing-Programm Calamus, exportiert Rastergrafiken ins TIFF-Format und exportiert auf Wunsch Vektor- und Textdateien im Adobe Illustrator- und CVG-Format.

Wie immer liegt eine Demoversion zum Testen bereit, die mit einem kommerziell erhältlichen Schlüssel freigeschaltet werden kann. Das Update bleibt für registrierte Anwender frei. Neukunden bezahlen EUR 35.--.

<http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php>

Masteringprozessor für den Falcon

DynamiX ist ein professionelles Audio-Masteringprogramm für den Atari bzw. C-Lab Falcon. DynamiX war ursprünglich als kommerzielles Programm geplant, wurde aber nie veröffentlicht, sodass es jetzt als Freeware freigegeben wurde. Support wird jedoch nicht mehr geleistet.



DynamiX bietet zahlreiche professionelle Mastering-Funktionen, die es laut der Entwickler bisher auf dem Falcon nicht gab und die mit weitaus teureren Produkten auf anderen Plattformen durchaus konkurrieren können. Es bietet die im Masteringprozess wohl wichtigsten Funktionen Lautheitsmaximierung und Stereo-Enhancing.

Eine Dokumentation liegt im PDF-Format vor. Einen Test des Programms finden Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe der st-computer. DynamiX liegt bereits aktuell unserer stc-Diskette bei.

<http://www.fgmedia.de/Dynamix/dynamix.html>

SMTPRelay-Gebühren

T-Online-Kunden werden seit dem 1. März 2003 zur Kasse gebeten, wenn sie E-Mails mit freier Absenderadresse über den SMTP-Relayserver von T-Online versenden wollen.



Um diese Kosten zu umgehen, können Sie den SMTP-Dienst ihres Zweitansbieters nutzen, indem Sie auf die SMTP-Auth-Funktion zur Authentifizierung ihrer Daten zurückgreifen. Diese ist zum Beispiel in MyMail recht einfach einstellbar.

Nokia N-Gage

Nokia hat auf der „Get Ready to N-Gage“-Veranstaltungen in London und Sydney das neue mobile Spielesystem „Nokia N-Gage“ vorgestellt. Das Game Deck erlaubt das Ausführen von hochwertigen Spielen unter anderem über Bluetooth-Netzwerke, aber auch die Nutzung von Service-



Open System: Blick über den Tellerrand.

leistungen aus diversen Bereichen, das Abspielen von MP3- und Radio-Musik und die Verwendung als Triband GSM 900/1800/1900 Mobiltelefon. Zu den Spiele-Entwicklungshäusern zählen schon jetzt Activision, Eidos, Sega, Taito und THQ - damit dürfte Nintendos GBA eine ernsthafte Konkurrenz ins Haus stehen.

N-Gage besitzt einen Farbbildschirm mit Hintergrundbeleuchtung und einer Auflösung von 176x208 Pixel bis zu 4096 Farben und basiert auf dem Series 60 und Symbian Betriebssystem. Über Bluetooth können kabellose Spielduelle ausgetragen werden. Multimedia-Messaging, GPRS-Telefon, AAC-/MP3-Abspieler und Radio runden das System ab, während gleichzeitig eMail, XHTML, Zeitmanagement und viele andere Funktionen möglich sind. N-Gage ist voraussichtlich ab dem vierten Quartal 2003 lieferbar. Einige der Leistungsdaten lesen sich tatsächlich wie eine erweiterte Version des Atari Lynx.

IBM PPC 970 mit 2.5 GHz

Branchenprimus IBM hat zur CeBIT die Vorstellung des PowerPC 970 mit einer maximalen Taktfrequenz von 2.5 GHz vorgenommen.

Noch vor einigen Wochen hatte Big Blue verlauten lassen, dass bei 1.8 MHz das vorläufige Ende der Fahnenstange erreicht würde.

Mai: Ready for IBM

Mai Logic Incorporated, ein Technologiehaus für die Entwicklung von integrierten Halbleiterschaltungen und -systemen, hat am 10. Februar 2003 bekannt gegeben, dass eine „Ready for IBM-Gültigkeit“ für den Articia S Systemcontroller und die Teron CX und Teron PX Evaluations-Systemboards für IBMs 750CXe und 750FX PowerPCTM Prozessor-basierten Applikationen erteilt wurde.

Mai Logic ist in der Amiga-Gemeinde durch die Lieferung des AmigaOne-Vorbildes Teron bekannt geworden. Das Board wäre auch interessant für eine Portierung des TOS oder einen Betrieb von ARAnyM.

Totgesagte leben auch in anderen Welten länger:

Das Betriebssystem BeOS ist wiederauferstanden, und zwar unter dem Namen Zeta. Die erste Distribution für x86-Maschinen ist ab sofort verfügbar. Die offizielle Distribution baut auf den vor einigen Monaten freigegebenen und weiterentwickelten Sourcen des BeOS auf.

Uptodate.

Applikation	Version	Neue Version?	Hardware	Beschreibung	Webseite
ACE	1.06	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	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
Arthur XP	2.06	nein	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgsoft.com/
AtariCQ	0.156	ja	alle	ICQ-Client	http://gokmase.atari.org/
AtariRC	1.23	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BAS IARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Datenauswahlbox	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	5.20	ja	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.dimitri-junker.de/software/cat/
CD-Writer Suite	3.3a	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
Chrysalis	1.3b	nein	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.2	ja	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
CPX-Basic	1.12	nein	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	1.341	ja	MiNT	MIINT-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	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.06	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_ite.html
FirstMillion Euro	5.0	ja	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	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	0.1.1	nein	Multitasking	HTML-Viewer	http://highwire.atari-users.net/
HomePage Penguin	3.05	nein	alle	HTML-Designer	http://www.st-computer.net/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Hyp_View	0.26	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://rajah.atari.org/
Light of Adamas	1.8	ja	alle	Webbrowser	http://draconis.atari.org
Luna	2.10 Build 4529	ja	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00p15	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	2.08B	nein	MIINT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
Milan Control	03.01.2003	ja	alle	Programmstarter	http://www.mypenguin.de/prg/
MIINTNet	1.04 r2	nein	MIINT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.5	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	MIINT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Porthos	3.2	ja	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	MIINT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Resource Master	3.5 CE	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.ardisoft.de/
SDL	1.2.4	nein	MIINT	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	2.7f11	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08B	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Teradesk	2.01	nein	alle	Desktop	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
UPX	1.23	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jluseti/visione.htm/
WDIALOG	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.963	nein	MIINT	AES-System für MIINT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MIINT	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. 2700 Einträge) findet sich auf unserer Webseite st-computer.net.

Drop Da Bomb: Powered by Atari.



Noch mehr Interviews mit Musikern, die den Atari für ihre Produktionen benutzen, finden Sie in Ausgabe 02-2003 der st-computer. In unserem großen Musik-Special stellen wir auch MIDI-Software vor.

Auch aktuelle Musiker benutzen zur Produktion Ihrer Werke oft einen Atari ST. Eines dieser Projekte ist „Drop Da Bomb“ aus der Schweiz. Thomas Raukamp unterhielt sich mit Remo Suter von Drop Da Bomb.

Das Interview führte Thomas Raukamp

Drop Da Bomb ist sicher nicht vielen Atari-Fans ein Begriff. Könntet Ihr Euch kurz vorstellen?

Wir sind ein Musiker-/DJ-Kollektiv aus Basel in der Schweiz und produzieren Electro, dies zu einem großen Teil mit Lo-Fi-Instrumenten und -Computern. Seit einigen Jahren veröffentlichen wir die erstellten Songs auf unserer Website [1], Micromusic.net/Domizil Records und einigen weiteren Websites.

Unsere Crew besteht aus: Stu (Atari ST, Synths, Effekte), Remo (Laptop, Synths & Samplers) und DJ >>



>> Rewind (Turntables). Auf unseren Live-Auftritten sorgt unser Laser-Techniker „Dr. Argon“ zusätzlich für visuelle Effekte.

Seht Ihr Euch in erster Linie als Scene-Gruppe oder als Band?

Wir sind schon eher eine Band. Die einzelnen Crew-Members übernehmen bei uns unterschiedliche Aufgaben, wie dies in herkömmlichen Band-Formationen auch der Fall ist.

Wie habt Ihr zusammen gefunden?

Vor ca. 12 Jahren haben Stu und ich zusammen mit anderen Freunden eine Hip-Hop-Formation gegründet. Später kam Dj Rewind dazu.

Ihr scheint Atari-Computer sehr intensiv bei der Musikproduktion einzusetzen. In welchen Bereichen genau?

Ataris finden bei uns sehr vielseitig Verwendung. Zum einen werden sie bei fast allen Produktionen als Sequenzer eingesetzt (mit Cubase oder Logic), weiter werden bei einigen Songs Atari-Samples eingesetzt, die wir mit Musicmon (1 und 2) generiert haben. Und es gibt auch einige Songs, die ausschließlich mit MusicMon auf Atari produziert wurden.

Wie sieht Euer derzeitiger Atari-Hardware-Park aus?

2 Atari ST 1040 plus ein Mega ST 4.

Wie seid Ihr überhaupt zum Atari gekommen?

Per Zufall: Wir suchten nach einem billigen Sequenzer und stellten fest, dass viele Musiker den Atari 1040 ST als MIDI-Sequenzer einsetzen. Stu kaufte sich dann einen Atari, und ich musste auch sofort einen haben, weil wir ziemlich begeistert waren.

Arbeitet Ihr nur mit Atari, oder setzt Ihr auch andere Rechner ein?

Nein, wir setzen auch andere Rechner ein. Beim Mastering kommt selbst bei den reinen Chiptunes am Ende ein PC zum Einsatz.

Welche Software benutzt Ihr zur Produktion?

Auf Atari wie gesagt Cubase, Logic und Musicmon. Auf PC: Reason, diverse Freeware-Tracker und Wave-lab.

Es gibt ja auch zum Sequencing sehr viel ausgefeiltere Software für Macintosh und PC. Was ist für Euch der Grund, trotzdem in erster Linie auf Atari zu setzen?

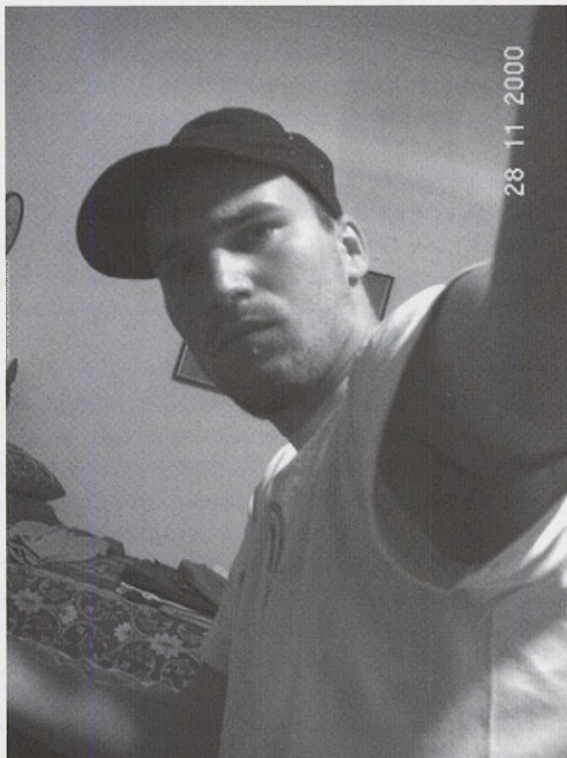
Atari-Sequenzer können im MIDI-Bereich nicht weniger als als moderne Produkte auf PC oder MAC, das ist mal der eine Grund. Weiter setzen wir den Atari aber auch wegen dem Klang des Soundchips ein: Der Atari hat von allen Computern seiner Generation auf jeden Fall den interessantesten Klang.

Wie seht Ihr überhaupt die Entwicklung im Produktionsbereich? Meiner Ansicht nach ist an den „großen“ Sequencersystemen in den letzten Jahren für den Enduser nicht wirklich viel getan worden. Viele der heutigen Funktionen betreffen doch in erster Linie nur professionelle Anwender im Studio, während die wirklichen Musikschaffenden mit einem Notator SL auf dem Atari fast über ihren Möglichkeiten bedient sind...

Ich glaube, man braucht, um gute Musik zu machen, nicht all die vielen Features, welche in moderner Produktionssoftware vorhanden sind. Das soll nun aber nicht heißen, dass modernes Equipment den Anwender davon abhält, gute Songs zu machen, und >>

Remo und Stu von Drop Da Bomb.





DJ Rewind ist für die Turntables zuständig.

>> schon gar nicht, dass es keinen Spass macht. Wir setzen bei uns auch beides ein: moderne Soft- und Hardware und gleichzeitig alte Geräte.

Ihr setzt natürlich auch Synthesizer auf Euren Produktionen ein. Welches Equipment nutzt Ihr hier?

Zurzeit stehen in unserem Geräte-Park folgende Synths und Drumcomputer: Novation Basstation, Clavia Nordlead 2, Roland PMA-5, Casio RZ-1,

Die klassischen Hardware-Synthesizer werden derzeit ja in vielen Studios von Software-Synthies ersetzt. Ich selbst habe vor einiger Zeit mit Reason auf einem Macintosh herumgespielt und muss zugeben, dass ich schon sehr beeindruckt war. Gleichzeitig bedaure ich aber, dass Hardware-Synthies immer weiter verschwinden, immerhin besitzt nahezu jedes Gerät ähnlich einem „echten“ Instrument einen ganz eigenen Charakter und unverwechselbaren Sound. Eure Meinung zu dieser Entwicklung?

Wenn man die vielen tollen Hardware-Synths sieht, dann bedauert man schon, dass diese Dinger am Verschwinden sind. Ich glaube aber, dass es für viele Musiker mit beschränktem Budget auch seine Vorteile hat, Software statt Hardware einzusetzen. Der einzige Nachteil, den ich bei den Software-Synths feststellen kann, ist, dass es damit nicht mehr möglich ist, richtig intuitiv mit den Händen zu arbeiten. Bei alten Synthesizern konnte man noch richtig an Potis herumdrehen,

um dem Gerät die gewünschten Klänge zu entlocken.

Setzt Ihr bereits Software-Synthesizer ein?

Ja, zum Beispiel Reason. Bei Trackern kann man zudem auch Klänge erzeugen, was ja auch einer Synth-Funktion entspricht. So betrachtet setzen wir natürlich sehr viel „Software-Synthesizer“ ein.

Für den Atari Falcon gibt es mit ACE MIDI ja bereits einen hervorragenden Synthesizer. Konntet Ihr schon erste Erfahrungen mit der Software machen?

Nein, bisher nicht.

In Eurer Musik setzt Ihr ja ganz bewusst auch Chip-sounds ein. Ist das alles der YM des Atari ST?

In den meisten Songs ist es der YM, aber teilweise setzen wir auch den Gameboy ein, um Chiptunes zu erstellen; mit der Software „LSDJ“.

Benutzt Ihr auf dem Atari spezielle Software zum Erzeugen von Sounds auf dem Atari?

Ja, wir setzen dazu vor allem den Tracker MusicMon ein.

Chipmusic ist derzeit ja wieder sehr beliebt. Woher kommt diese Popularität Eurer Ansicht nach?

Das ist sehr schwierig zu sagen. Was sicher unter anderem zur Popularität beigetragen hat, sind Musik-Communities wie micromusic.net, auf welchen man neue Chiptunes und anderes Lo-Fi-Zeug herunterladen kann. Aber auch das 80er-Jahre-Revival dürfte seinen Teil dazu beigetragen haben, obwohl ich das eigentlich nicht wirklich so toll finde.

Ihr habt ja scheinbar schon einige Remix-Arbeit gemacht. Was war dabei bisher der bekannteste Act?

Der bekannteste Act ist vermutlich Psilodumper aus Schweden. Für Ihn haben wir den Song „Full of SID“ gremixed.

Interessant ist auch die Arbeit an Filmmusik. Wie unterscheidet sich die Arbeit an Soundtracks von anderer Musikproduktion?

Dazu muss ich sagen, dass wir eigentlich nie explizit für einen Film Musik produziert haben. Die Songs von uns, die in Filmen Verwendung fanden, wurden von den Filmemachern dafür ausgewählt, und wir wurden nur angefragt, ob die Songs verwendet werden dürfen. >>

>> Wie kam der Kontakt zum Filmteam von „Lincoln & 31st“ zustande?

Wir wurden per E-Mail angefragt, und nachdem wir das Skript vom Film gelesen hatten, gaben wir unser Einverständnis. Und ich muss sagen, dass der Kurzfilm „Lincoln & 31st“ auch wirklich toll geworden ist. Ich glaube, man kann von Damien Caldwell noch einiges erwarten...

Drop Da Bomb hat ja bereits einige Live-Einsätze hinter sich. Inwiefern setzt Ihr dabei Elektronik, vielleicht sogar den Atari ein?

Wir versuchen, bei Live-Dingen unser Equipment immer so klein wie möglich zu halten. Meistens verwenden wir bei Konzerten folgende Geräte-Kombination: Atari ST, Roland PMA-5, Gameboy, Notebook, Plattenspieler und Effektgeräte.

Wie ist überhaupt Eure Einstellung zu Elektronik, speziell zu Sequenzer-Software, auf der Bühne?

Wenn wir live auftreten, können wir selbstverständlich nicht alle Klänge direkt live vor dem Publikum erzeugen, das ist unmöglich. Was wir aber live machen können, ist das neue Zusammensetzen von vorproduzierten Patterns. Zusätzlich scratcht unser DJ ja auch noch über die Beats, was dann schon ein echtes Live-Feeling ergibt.

Wenn ich mir Eure Stücke anhöre, scheint Ihr mir in der musikalischen Tradition von Kraftwerk zu stehen? Wo liegen Eure Einflüsse?

Musikalische Einflüsse ziehen wir einerseits aus unserem Umfeld: Wir werden durchaus von Musikern der Chiptune- und Elektro-Szene beeinflusst. Andererseits

Drop Da Bomb produziert auch Fimmusik. „Lincoln & 31st“ ist ein äußerst ambitioniertes Projekt.



haben wir aber auch eine musikalische Vergangenheit, die uns ebenfalls stark prägt. Man hört sicher immer noch an vielen Stellen, dass wir früher und zum Teil heute auch noch viel Hip-Hop hör(t)en.

Elektronische Musik und Musiker, die im Internet veröffentlichen, bilden derzeit eine recht kreative Keimzelle, die „wirkliche“ Musikkreativität. Die Chartmusik scheint dagegen völlig still zu stehen. Inwieweit kann die Kreativität der Internet-Musik Eurer Meinung nach die heutige Chartmusik wieder befruchten?

Schwierig zu sagen. Ich glaube, dass bereits einige der Top-Produzenten sich von Musik im Internet beeinflussen lassen. Sobald irgendwo echte Trends erkannt werden, gibt es Leute, die diese auch kommerziell für sich nutzen. Vermutlich müssten aber die großen Plattenlabels wieder risikofreudiger werden und ab und zu auch etwas Schräges, Neues pushen.

Zerstört die derzeitige Entertainment-Branche mit Shows wie DSDS das kreative Gefühl der breiten Masse?

Hahaha, jetzt hab ich ziemlich lange gebraucht, um herauszufinden, wofür DSDS steht...

Naja, ich glaube dass solche Shows nur der Gipfel des Eisbergs sind. Heute sind die Bosse von Plattenfirmen nicht mehr Musikinteressierte mit gutem Geschäftssinn, sondern Manager, welche das „Produkt“ Musik verkaufen. Man möchte in möglichst kurzer Zeit möglichst große Stückzahlen absetzen und ist nicht mehr bereit, einer Band Zeit zu lassen, damit sie sich entwickeln kann.

Zurück zum Atari: Meint Ihr, dass ein heutiger Atari im Musikbereich noch Chancen hätte? Was müsste ein solches Gerät mitbringen, um wieder „der Musikcomputer“ zu sein?

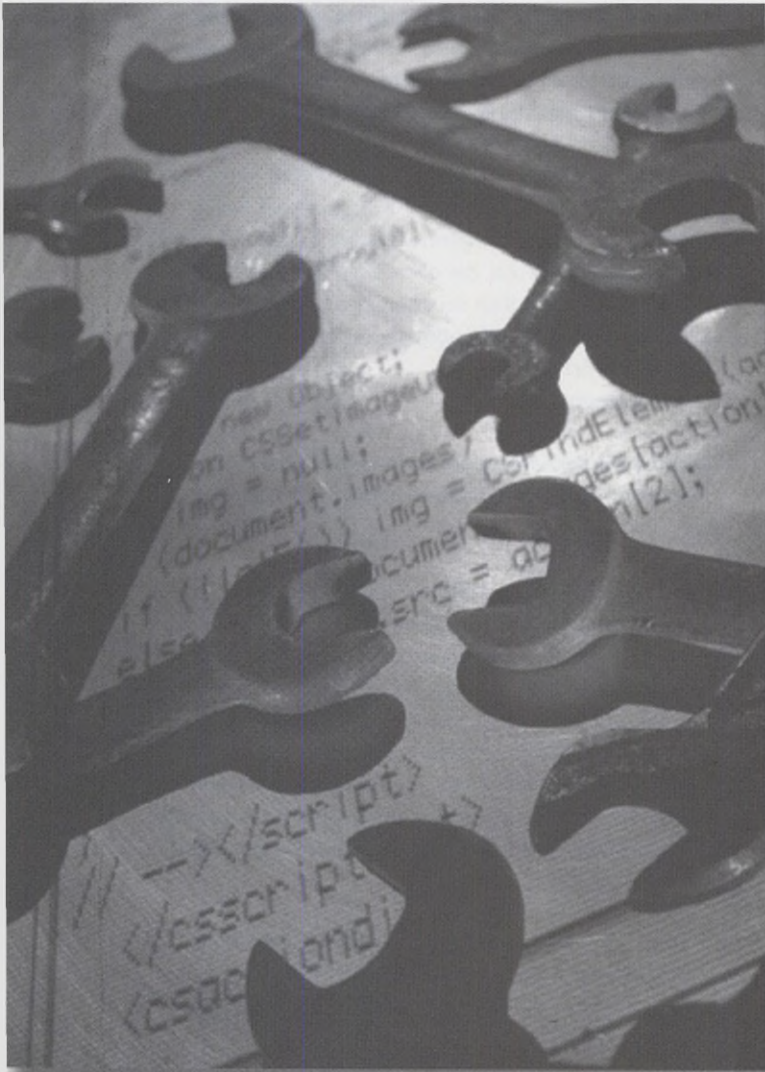
Ein solcher Atari müsste ein robustes, modulares Gerät sein, mit einem offenen, extrem stabil laufenden Betriebssystem. Ich glaube aber, dass die Chancen gering wären, ein solches Gerät erfolgreich zu vermarkten...

Was ist in Zukunft von Drop da Bomb zu erwarten?

Wir planen vor allem, im Live-Bereich mehr aktiv zu werden. Und früher oder später kommt bestimmt auch wieder mal ein Offline-Release. stc

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





Webprogrammierung, die 19te.

HTML-Validator

Es gibt zwei Dinge, die professionelle Web-Designer fürchten: Netscape 4.x und HTML-Validatoren.

Text: Matthias Jaap

Programme zum Erkennen von Fehlern in HTML-Dokumenten gibt es schon fast seit den ersten Web-Editoren. Mit der zunehmenden Komplexität der Web-Seiten nahmen auch die möglichen Fehlerquellen zu. Einen Ausweg boten die Webbrowser: Netscape und Microsoft bauten etliche Sicherheitsnetze auf, damit auch übelster HTML-Code sauber dargestellt wurde. Oft liegt es auch an dem HTML-Code, wenn ein alternativer Browser die Seite nicht richtig darstellt.

Nun sind aber schon seit einiger Zeit neue Anzeigergeräte für Internet-Seiten verfügbar. Nicht alle Geräte können einen kompletten Internet Explorer oder Mozilla unterbringen. Zwangsläufig wird dabei auch an der Fehlerkorrektur gespart, denn trotz RAM-Inflation werden in solchen Geräten selten mehr als 64 MBytes eingebaut, die sich dann auch noch verschiedene Funktionen teilen (Digitalkamera, MP3-Player). Auch die Browser-Vielfalt steigt in letzter Zeit spürbar an: Apple bläst zur „Safari“, der Marktanteil der Mozilla-Browser steigt langsam an und dann gibt es auch noch auf mehreren Plattformen eine norwegische „Opera“.

Damit werden auch HTML-Validatoren interessanter. Statt die HTML-Dateien manuell zu überprüfen und mit den W3C-Spezifikationen zu vergleichen, geben Validatoren gleich Hinweise auf Fehlerquellen.

Bekannte Validatoren. Atari-Besitzern dürfte wohl der CAB-Smiley bekannt sein, hinter dem eine einfache Überprüfung der Seite steckt. Als vollwertiges Überprüfungsprogramm ist er nicht zu gebrauchen, denn schließlich soll die Überprüfung nicht die Darstellung der Internet-Seiten ausbremsen. Für eine gründliche Überprüfung ist CAB daher ungeeignet. Ähnliches gilt für die Test-Funktion von HTML-Help, die mehr oder weniger der von CAB entspricht und hauptsächlich für Light of Adamas eingebaut wurde.

Als nächstes gibt es HTML-Tidy, ein verbreitetes Kontroll- und Korrektur-Tool, das unter der >>

Er ist nicht totzukriegen: Unser Webprogrammierungs-Workshop läuft mittlerweile die 19te Runde. Zusammengefasst erhalten Sie eines der komplettesten Tutorials in der Programmierung in HTML, JavaScript und XML. Wo das herkommt, gibt es noch mehr...





>> Obhut des World Wide Web Consortium entwickelt wurde. Tidy ist sehr umfangreich und kann auch Seiten korrigieren. Immerhin ist es so leistungsfähig, das es auch in einigen kommerziellen Produkten eingebaut ist („Macromedia HomeSite“). Kurioserweise gibt es vom W3C noch einen Validator, der nur überprüft aber nicht korrigiert. Der HTML-Validator arbeitet online und eignet sich so besonders für dynamische Seiten.

Ebenfalls online ist Bobby. Bobby ist ein spezialisiertes Überprüfungsprogramm, das sich dem Thema Accessibility (wir berichteten) widmet. Eine Bobby-Ausgabe ist eine Sammlung von Fehlermeldungen und gut gemeinten Ratschlägen. Es gibt sowohl einen kommerziellen Bobby-Client als auch eine Online-Version, die kostenlos ist. Ob die kommerzielle Version ihr Geld wert ist, bleibt fraglich: Die Ausgabe von Bobby überschneidet sich mit dem HTML-Validator.

In medias res. Letzterer vergibt bei erfolgreichem Bestehen das Prädikat „HTML 4.01 compliant“. Eine Atari-Seite, die diesen Kriterien entspricht und aus mehr besteht als einer Seite Text mit fünf Links, ist die Up-to-Date-Liste der st-computer.

In der ursprünglichen Version hat der Validator um die 30 Fehler ausgespuckt. Bei der Anzahl der Fehler könnte man sich schon fragen, wie so eine Seite überhaupt korrekt angezeigt werden kann. Die Lösung liegt im Sprachstandard selbst, denn mit HTML 4.01 hat das W3C zwar viele Tags und Attribute angekündigt, aber gleichzeitig andere als „unerwünscht“ bezeichnet. Mit anderen Worten: Wer ein böses Tag oder Attribut benutzt, wird vom Validator angemahnt.

Sie finden den HTML-Validator unter der Webadresse „www.w3.org“. Auf der linken Seite gibt es einen Link zum HTML-Validator. Der möchte nun wissen, ob er eine Internet-Adresse oder eine lokale Datei überprüfen soll. Bei letzteren ist es noch wichtig, die Einschränkungen für dynamische Seiten zu beachten, denn wenn sich PHP- oder

ASP-Befehle darin befinden, könnte dies den Validator täuschen und eine falsche Fehlerliste provozieren.

Für den Einstieg wurde unsere Webseite „www.st-computer.net“ überprüft. Bei Drucklegung sollten aber nicht mehr alle Fehler auftreten, die das W3C-Tool bemängelt hat. Kurz nach dem Starten der Überprüfung erschien jedoch nicht die Anzahl der Fehler, sondern ein...

Fatal Error. Der Validator drückt sich zuweilen etwas dramatisch aus. Bei diesem fatalen Fehler wird bemängelt, dass der Dokumententyp nicht definiert ist. Dieser legt fest, um was für ein Dokument es sich handelt. Bestimmte Programme können so herausfinden, ob das Dokument in HTML 2.0, 3.2 oder 4.01 geschrieben ist. Letzterer Standard ist noch einmal unterteilt in Strict (extrem strenge Auslegung der HTML-Sprache), Transitional (Standard) und Frameset (enthält Frames). Für den designierten HTML-4-Nachfolger XHTML sind ebenfalls einige Dokumententypen vorhanden.

Ein geeigneter Browser würde für jeden Dokumententyp den geeigneten Parser starten. In der Praxis sieht es eher so aus, dass die Browser nur zwischen HTML und XHTML unterscheiden. Wer seine Seiten in XHTML verfassen möchte, sollte aber wissen, dass hier die Regeln für die Schreibweise von Tags und Attributen wesentlich strenger ist als die von HTML. Dafür gibt es die (bisher noch weitgehend ungenutzten) Möglichkeiten von XML und die eventuell höhere Darstellungsgeschwindigkeit eines in XHTML geschriebenen Dokuments – schließlich muss ein XML-Parser nicht mehr so viel Zeit in das Ausbessern von Fehlern investieren.

Is' was Doc? Um endlich eine Liste von „Fehlern“ zu bekommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Als erstes kann im Validator der Dokumententyp eingestellt werden. Damit können die verschiedenen Dokumententypen ausprobiert werden, eine eventuelle Einstellung im Dokument selbst wird

ignoriert.

Da auf der st-computer-Seite noch kein Typ definiert ist, wird dies nachgeholt. Die Webseite verwendet Style-Sheets, keine Frames und keine besonderen multimedialen Eigenschaften. Damit stehen zwei HTML-4-Untertypen zur Auswahl: Strict und Transitional. Der große Unterschied ist, dass Transitional auch noch die „unerwünschten“ HTML-Tags als erlaubt ansieht: , <U>, <APPLET>, und <CENTER>. Zu der Liste gehören noch einige weitere, die jedoch kaum noch eingesetzt werden. Bei Strict müssen diese Tags durch Style Sheets bzw. andere Tags ersetzt werden. Statt <APPLET> wird das <OBJECT>-Tag benutzt. Hinzu kommt, dass viele Attribute, die sich auf das Layout beziehen, ebenfalls durch Style Sheets ausgewechselt werden müssen. Ältere Browser stören sich zwar nicht sonderlich an Style Sheets, aber die Seite wird unter Umständen sehr langweilig aussehen, da jede Text Hervorhebung entfällt. Zumindest so genannte Inline-Style Sheets scheinen bald in HighWire Einzug zu halten, denn Stile, die sich leicht umlenken lassen:

```
<td style="height:50%;  
width:100%">
```

sind noch relativ einfach zu implementieren. Die einzige volle CSS-Unterstützung ist momentan für Light of Adamas 2.0 vorgesehen. Da CSS über die Möglichkeiten von HTML-Tags wie weit hinausgeht, ist es verständlich, das LoA sich verzögert.

Es spricht nichts dagegen, eine Seite zunächst auf HTML 4.01 Transitional zu optimieren. Später kann immer noch auf Strict umgeschwenkt werden.

Entity. Der nächste größere Fehler befand sich in den Grafiken für den ICQ-Status:

```
http://web.icq.com/  
whitepages/  
online?icq=7777777&img=5
```

Der Validator stört sich an „&img“, >>



>> das er als Entity interpretiert (ähnlich wie „"“, „&“ etc.). Ein „&img“ existiert jedoch nicht, und deshalb erscheint eine Fehlermeldung. Das Kaufmanns-Und ist beim Übergeben von Parametern jedoch sehr beliebt. Wenn die Seite die den Parameter ausliest auf dem eigenen Server liegt, ist die Lösung relativ einfach – das „&“ wird durch ein anderes Zeichen ersetzt. Die UTD-Liste benutzt das Semikolon:

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

nicht stimmt:

<p>DynamiX bietet zahlreiche professionelle Mastering-Funktionen, die es laut der Entwickler bisher auf dem Falcon nicht gab und die mit weitaus teureren Produkten auf anderen Plattformen durchaus konkurrieren können. Es bietet die im Masteringprozess wohl wichtigsten Funktionen:

st-computer

Aktuelles

- News
- stc "lite" [Neu]
- Up-to-Date-Liste [Neu]
- Atari Lexikon [Neu]
- Atari Link-Verzeichnis [Neu]
- Umfragen
- Autor werden
- falkemedia Shop
- stc-Merchandising

Archiv

- Ausgaben-Übersicht
- Ausgaben nachbestellen
- News Archiv
- Desktop-Hintergründe

Service

- Abonnement
- Newsletter
- Prämien-Übersicht
- Adressänderung
- Artikel-Kopie bestellen
- Kontaktformular
- Kleinanzeigen
- Anzeigenkunden
- Impressum

Top News-Meldung

Porthos 3.20 veröffentlicht (01.03.2003 - 10:15 Uhr)

Der PDF-Viewer Porthos liegt ab sofort in der Version 3.20 vor. Das Programm hat eine komplett neue Bildschirmausgabe zur Darstellung von PDF- Dokumenten erhalten, sodass entsprechende Dateien wesentlich besser angezeigt werden. Im selben Schritt wurde die Kompatibilität drastisch erhöht. Gelitten hat darunter allerdings die Darstellungsgeschwindigkeit besonders auf langsameren Systemen - es gilt die Devise: Präzision vor Geschwindigkeit.

Porthos setzt eine multitaskingfähiges Atari-Betriebssystem und die Systemerweiterung NVDI ab der Version 5 voraus. Das Programm dient gleichzeitig als PDF-Importer für das professionelle Publishing-Programm Calamus, exportiert Rastergrafiken ins TIFF-Format und exportiert auf Wunsch Vektor- und Textdateien im Adobe Illustrator- und Calamus CVG-Format.

Wie immer liegt eine Demoversion zum Testen bereit, die mit einem kommerziell erhältlichen Schlüssel freigeschaltet werden kann. Das Update bleibt für registrierte Anwender frei. Neukunden bezahlen EUR 35.-- . (tr)

[Porthos](#)

Weitere News

News/Up-to-Date-Suche

Das aktuelle Heft

Aktuelle Updates

10. Februar 2003
2760 Programme insgesamt.

Updates/Neu

EmuTOS 0.6 + DynamiX 1.0 +
MusicEdit 7.5 + Bison 1.875 +
Luna 2.10b4526 + CAT 5.20 +

Umfragen

[Aranyrn](#)

Für unserer kleine Exkursion nehmen wir uns unserer eigene Webseite vor. Wir fanden mehr Fehler, als wir erwarteten.

[.php?prog=emutos;typ=os](#)

Beim ersten Link geht das natürlich nicht so einfach, denn wer hat schon Zugriff auf die Dateien des ICQ-Servers? Das W3C schlägt vor, alle „&“ durch „&“ zu ersetzen:

<http://web.icq.com/whitepages/online?icq=7777777&img=5>

Damit werden auf einen Schlag gleich sechs Fehlermeldungen beseitigt - manche Fehler moniert der Validator gleich mehrfach.

Paragraphen. Zu guter Letzt behauptet der Validator, dass mehrere Absätze geschlossen, aber nicht geöffnet wurden. Ein Blick in den Quelltext zeigt, dass dies

```
<ul>
<li>Lautheitsmaximierung und </li>
<li>Stereo-Enhancing.</li>
</ul>
Ausführliche Informationen finden
Sie auf der Webseite der Entwickler.
</p>
```

Der Validator besteht auf einer sauberen Trennung der Absätze, und auch einen Webbrowser macht man es einfacher, wenn alles voneinander getrennt ist. In diesem Fall wird „</p>“ hinter „Funktionen:“ geschoben und der Satz unter der Liste wird mit „<p>...</p>“ eingeschlossen. Dass nun die Liste nicht mehr innerhalb eines Absatzes steht, ist nicht tragisch, denn es gehört zu den Elementen, die einen Absatz erzeugen.

Ähnliches auszusetzen hat der Validator auch an Tabellen innerhalb von Absätzen. Diese >>



>> erzeugen zwar nicht zwangsläufig einen Absatz, sollten jedoch nicht in <p>-Tags eingeschlossen werden.

Damit wäre zumindest die News-Seite gültiges HTML 4.01. Als nächstes habe ich mir eine meiner eigenen Seiten vorgenommen, „mypenguin.de/prg/“.

In Anführungszeichen. Dabei ist dann auch eine kleine Schludrigkeit herausgekommen. HTML-Validator spuckte die Meldung «an attribute value must be a literal unless it contains only name characters» aus. Damit ist gemeint, dass ein Attributwert, der in Anführungszeichen gesetzt werden müsste, ohne diese geschrieben wurde. Auf der Seite kam folgendes vor:

```
<tr bgcolor=#eeeeff>
```

Richtig ist:

```
<tr bgcolor="#eeeeff">
```

Fehlende Attribut. Ein häufiger Fehler sind fehlende Attribute. Seit HTML 4 werden bestimmte Attribute zwingend verlangt. Viele HTML-Editoren fügen diese auch automatisch ein. Ein bekanntes Beispiel ist das „ALT“-Attribut, mit dem ein alternativer Text für Bilder festgelegt wird. Dieses Attribut ist für alle Bilder zwingend, unabhängig davon, ob das Bild relevant ist oder nicht. Das gilt auch für so genannte „Fill“- und „Spacer“-GIFs, deren einziger Zweck es ist, Platz zu schaffen. Kommt jedoch ein Text-Browser auf die Seite, wird er versuchen, das „Alt“-Attribut auszulesen. Fehlt es, erscheint zum Beispiel der Text „[IMAGE]“. Wenn das Attribut zwar vorhanden, aber leer ist, soll gar nichts angezeigt werden. Das ist bei Platzhalter-Grafiken auch durchaus sinnvoll, da sie keine bedeutsamen Informationen enthalten.

Du bist voll mein Typ! Unter die fehlenden Attribute fallen auch mangelnde Typ-Bezeichnungen. Style Sheets werden gerne so notiert:

```
<style>
.kopf {
    text-decoration: none;
}
</style>
```

Im eröffnenden <style> fehlt das „type“-Attribut, damit klar ist, welche Style Sheet-Sprache verwendet wird:

```
<style type="text/css">
```

Empfehlenswerter ist es natürlich, Style Sheet-Definitionen grundsätzlich in einer externen Datei zu

speichern. Gleiches gilt für Skripte. Skripte benötigen ebenfalls eine Angabe des MIME-Typs. Das „language“-Attribut ist hingegen vom W3C gar nicht gerne gesehen:

```
<script language="JavaScript1.2">
```

Die Angabe der verwendeten Sprache war ursprünglich dafür gedacht, Browser auszuschließen, die zum Beispiel nur einen älteren JavaScript-Sprachstandard unterstützen. Darauf konnte man sich aber noch nie verlassen – so unterstützt der Internet Explorer etliche Befehle des Sprachstandards 1.2, andere wiederum nicht. Natürlich könnten einfach zwei Skripte angelegt werden – eines für den IE, das andere für Netscape. Dies funktioniert jedoch schon innerhalb der Netscape-Produktfamilie nicht mehr, von alternativen Browsern wie Opera, Safari, iCab und Light of Adamas ganz zu schweigen. Intelligenter ist es, das Vorhandensein von einzelnen Funktionen abzufragen:

```
if (document.getElementById) { ... }
```

Damit wird die Versionsangabe der verwendeten Skript-Sprache überflüssig. Die Sprache wird im Mime-type festgelegt:

```
<script type="text/javascript">
```

Zukünftig werden sich noch viel mehr verschiedene Sprachen innerhalb eines (X)HTML-Dokuments tummeln. Der designierte Nachfolger von HTML 4.0 XHTML erlaubt schon heute das Einbinden von Formeln in MathML oder Vektorgrafiken im SVG-Format.

Browser-Erweiterungen. Bei der Entwicklung von HTML gab es mehrere Browser-Erweiterungen, die zunächst von Netscape bzw. Microsoft eingebaut und erst später in den HTML-Standard aufgenommen wurden. Frames kamen auf, als HTML 2.0 der Sprachstandard war. Aufgrund der zögerlichen Entwicklung drohte die Weiterentwicklung des Sprachstandards dem W3C zu entgleiten. HTML 3.0 war schließlich eine ganze Ansammlung von neuen Ideen, wie etwa Fußnoten oder ein anderes -Tag (<FIG>). Der Sprachstandard war jedoch ein einziger Fehlschlag, und es gab nur einen Exoten-Browser, der einen Großteil von HTML 3 unterstützte. HTML 3.2 orientierte sich schon mehr an der Wirklichkeit, während bei HTML 4 viele Erweiterungen der Browser-Hersteller aufgenommen wurden, darunter IFrames und „normale“ Frames.

Es wurde jedoch nicht alles aufgenommen, darunter einige Attribute, die Web-Programmierer sehr lieb gewonnen haben. Dazu zählen die ungeliebten Seitenränder, denen mit mehreren Attributen >>



>> im <BODY>-Tag zuleibe gerückt wird: leftmargin, topmargin, bottommargin, rightmargin, marginheight, marginwidth. Die ersten vier stammen vom Internet-Explorer, die anderen von Netscape. Für Seitenränder ist aber nicht HTML, sondern CSS zuständig. Um die Rahmen mit CSS abzuschalten, müsste das <BODY>-Tag folgendermaßen aussehen:

```
<body style="margin-left:0px;
margin-top:0px;">
```

Noch besser ist es natürlich, diese Angaben extern in einer CSS-Datei zu machen und auf mehreren Seiten einzubinden.

Denkfehler. Ein HTML-Validator findet auch klassische Denkfehler, so steht bei Yahoo! im Quelltext:

```
<td align=middle>
```

Hier lässt sich über die eigentliche Absicht nur rätseln. Wenn der Inhalt vertikal zentriert sein soll, ist der Attributwert zwar richtig, aber der Attributname muss „valign“ lauten. Nehmen wir einmal an, dass der Attributname richtig ist. In diesem Fall stimmt der Wert aber nicht, den um den Inhalt einer Tabellenzelle horizontal zu zentrieren, muss der Wert „center“ lauten.

Formulare. Die <FORM>-Tags gehören zu den Elementen, die einen Absatz erzeugen. Damit machen sie sich sehr unbeliebt bei Designern und Programmierern, denn eine kleine Box wird durch den automatischen Absatz zu weit ausgedehnt. Daher gibt es solche Konstrukte:

```
<tr>
  <form action="test">
    <td><input ...></td>
  </form>
</tr>
```

Natürlich hätte der Validator die <FORM>-Tags lieber innerhalb von <TD>...</TD>. Eine richtige Lösung gibt es für das Problem nicht, außer, die <FORM>-Tags an eine Stelle zu packen, wo sie weder den Validator noch die Optik stören – zum Beispiel an den Seitenanfang bzw. das Seitenende.

Ein Attribut, das auf der Abschussliste des W3C liegt, ist „NAME“ im <FORM>-Tag. Das wird vermutlich für jene, die Formulare nur per PHP, CGI, Perl bzw. ASP verarbeiten kaum von Belang sein. Wer allerdings JavaScript benutzt, wird sich fragen, wie er Zeilen wie

```
document.forms["Beispielform"].submit();
```

ersetzen soll. Ganz einfach: Jedes Formular erhält eine eindeutige Nummer. Angenommen das Formular ist das zweite in der Datei, muss die neue Fassung lauten:

```
document.forms[1].submit();
```

Jetzt wird es Strict! Die Webseite der st-computer ist also gültiges HTML 4.01 Transitional. Beim Umstellen auf „Strict“ meldet der Validator für die News-Seite 18 Fehler. Strict trennt streng zwischen Aussehen und Inhalt. Es entspricht damit der reinen Lehre von HTML.

Es beginnt beim <BODY>-Tag. Dort werden die Farben für Text, Links, besuchte bzw. aktivierte Links und die Hintergrundfarbe definiert. Da dies Attribute sind, die das Aussehen betreffen, besteht HTML 4.01 Strict darauf, diese als CSS zu schreiben:

```
<style type="text/css">
body {
  background-color:white;
  color: black;
}
a:link, a:visited {
  color: black;
}
a:active {
  color: #999999;
}
</style>
```

statt:

```
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000"
link="#000000" vlink="#000000"
alink="#999999">
```

Gleiches gilt auch für Tabellenzellen, denn bei „Strict“ ist das „bgcolor“-Attribut nicht mehr erlaubt. Der Vorher-/Nachher-Vergleich:

```
<td bgcolor="#cccccc">
<td style="background-color: #cccccc">
```

Da die „Strict“-konforme Schreibweise erheblich länger ist, entsteht eine gute Gelegenheit, das Seitenlayout zu durchforsten. Die Webseite der st-computer verwendet für Tabellenzellen auf der rechten Seite immer die gleiche Hintergrundfarbe. Schon deshalb bietet es sich an, die Style Sheet-Definition auszulagern:

```
<style type="text/css">
.themen {
  background-color:#cccccc;
}
```



```
</style>
<td class="themen">
```

Jetzt kommt aber der Schock: nicht nur Farbdefinitionen sind in „Strict“ verboten, auch das geliebte „ALIGN“-Attribut gehört zum Alteisen! Hinzu kommen noch „WIDTH“ (nur bei Tabellenzellen) und „BORDER“ (bei Bildern). Natürlich ist das -Tag

ausgiebig von dynamischer Positionierung Gebrauch gemacht. Bei sehr komplexen Layouts über CSS neigt auch der Netscape 4.0 zu Spinnereien. Allerdings ist es wohl nicht mehr einzusehen, für einen Browser zu entwickeln, der sich kaum an gängige Standards hält und der sich mit seinem Marktanteil inzwischen auch bei den Exoten befindet.

21

the source file to reflect this new DOCTYPE.

This page is **not Valid** Strict!

Below are the results of attempting to parse this document with an SGML parser.

- Line 158, column 11: there is no attribute "ALIGN" (explain...)
`<div align="center">`
- Line 161, column 26: there is no attribute "WIDTH" (explain...)
`<td class="bline" width="150" colspan="3">`
- Line 162, column 73: there is no attribute "BORDER" (explain...)
`...uter.net/"></a>`
- Line 177, column 121: there is no attribute "TARGET" (explain...)
`...="http://shop.falkemedia.de/" target="_shop">falkemedia Shop</a><br>`
- Line 422, column 7: end tag for element "P" which is not open (explain...)
`(tr)</p>`

XHTML 1.1
XHTML 1.0
HTML 4.01

XSL 1.0
CSS Level 2
CSS Level 1

WAI Home
WAI Overview
WAI Benefits
WCAG FAQ
WCAG 1.0
WAI Intro
WAI Tips

ebenfalls nicht erlaubt, aber es war von Anfang an eher als Notnagel gedacht, da HTML keine besonderen Formatierungsmöglichkeiten kannte. Der Ersatz für ALIGN lautet in CSS „text-align“, für die Höhe (height) und Breite (width) ändert sich nichts, außer, dass die Angabe in CSS erheblich flexibler ist, da nicht nur Prozent und Pixel als Maßeinheiten erlaubt sind. „Strict“ kennt aber auch das Attribut „target“ nicht. Wer also mit Frames arbeitet, muss als Dokumententyp weiterhin „Transitional“ oder „Frameset“ nehmen.

Alles in CSS auslagern? Natürlich bietet das Auslagern des Layouts in CSS ungeahnte Möglichkeiten, gerade bei größeren Web-Projekten. Auch die Fehlerkorrektur ist einfacher, die Datei wirkt wesentlich aufgeräumter.

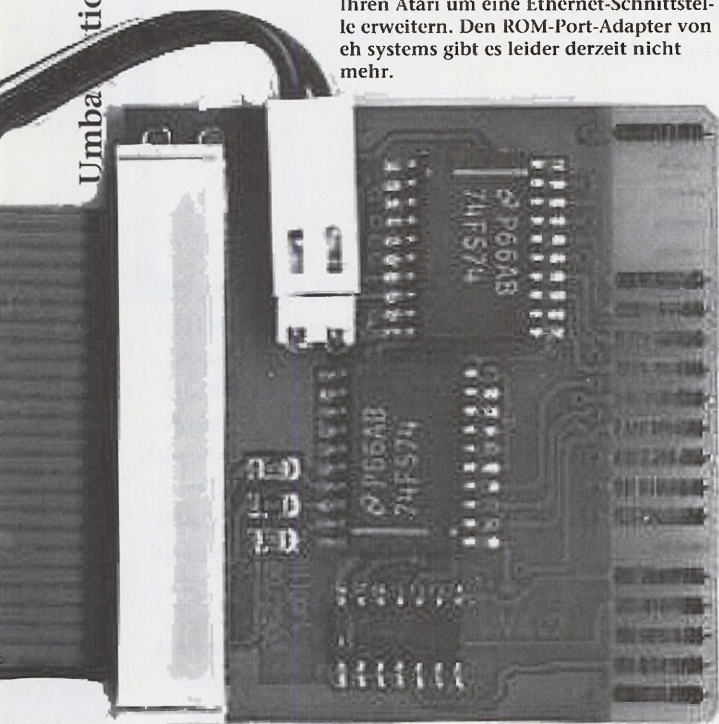
Die hier beschriebenen Style Sheet-Angaben werden von den Browsern der 4er Generation problemlos ausgewertet und auch die erste CSS-fähige Version von Light of Adamas wird diese unterstützen. Die größte Gefahr, die bei der Verwendung von CSS entsteht, ist, dass die Seite bei alten Browsern etwas fade aussieht, da dann weder Fettschrift noch Hintergrundfarben angezeigt werden. Benutzbar bleibt die Seite in jedem Fall – es sei denn, es wird besonders

Stolperfallen. Kein Fehler beim Erstellen der HTML-Seite, aber Stolperfallen für Validatoren sind HTML-Tags, die durch JavaScript eingefügt werden. Kaum ein HTML-Validator versteht JavaScript und interpretiert dann einfach die HTML-Tags im <script>-Bereich. Bei diesem Problem gibt es nur eine Lösung: Die eigenen Funktionen in eine externe JavaScript-Datei ausgliedern und sich in der HTML-Datei lediglich auf Funktionsaufrufe beschränken.

Achtung Umleitung! Wer arglos „st-computer.net“ im Validator eingibt, wird immer eine „Fatal“-Meldung bekommen. Warum eigentlich, wenn doch der Doctype längst eingefügt wurde? Ganz einfach: Der HTML-Validator kommt nicht mit Umleitungen zurecht. Wer „www.st-computer.net“ im Browser eingibt, wird automatisch auf „www.st-computer.net/news/“ umgeleitet. Dem Validator gefällt das gar nicht...

Info: HTML4.01. HTML 4.01 unterscheidet sich nicht stark von HTML 4. Hauptsächlich wurden Unklarheiten in der Dokumentation und Fehler in der DTD berichtigt. HTML 4.01 ist voraussichtlich die letzte Version des klassischen HTML und wird vom abwärts-kompatiblen XHTML abgelöst. stc

Um DSL nutzen zu können, müssen Sie Ihren Atari um eine Ethernet-Schnittstelle erweitern. Den ROM-Port-Adapter von eh systems gibt es leider derzeit nicht mehr.



Alle zu diesem kleinen Tutorial nötigen Software-Bestandteile finden Sie im Internet. Im Anhang zu diesem Artikel haben wir alle wichtigen Internet-Adressen gleich mitgeliefert.

Step by Step: DSL mit dem Atari.

DSL mit dem Atari? Geht das denn überhaupt? Wieder einmal sorgt eine relativ junge Technologie für Verwirrung unter Atari-Anwendern. Dass DSL mit dem Atari durchaus nutzbar ist, möchten wir Ihnen in diesem kurzen Tutorial beweisen. Schritt für Schritt führen wir Sie durch die notwendigen Schritte und sagen Ihnen, was Sie an Hardware für die Überholspur der Datenautobahn benötigen.

Text & Experimentieren: Thomas Raukamp

Vorüberlegungen. Das Internet ist im Prinzip nichts weiter als ein riesiges, weltweites Netzwerk. Verschiedene Server sind wiederum mit anderen Servern verbunden, um an sie angeschlossene Endgeräte mit Daten zu versorgen. Haben Sie sich bisher mit einem analogen Modem oder per ISDN-Terminaladapter ins Internet eingewählt? Dann war dieses Modem bisher Ihre Schnittstelle zu diesem Netzwerk. Bei der Nutzung von DSL wird Ihnen das Netzwerk-Konzept des Internets noch ein bisschen näher vor Augen geführt: Um nämlich diesen Hochgeschwindigkeitszugang ins Internet nutzen zu können, brauchen Sie einen Computer mit Ethernet-Schnittstelle – dieselbe Schnittstelle also, mit der Sie Ihren Rechner vielleicht schon in einem lokalen Netzwerk integriert haben.

Atari-Computer verfügen von Haus aus über keine Ethernet-Schnittstelle. Zwar hat Atari den Mega STE, TT und Falcon mit einer LAN(Local Area Network)-Buchse versehen, allerdings ist diese Anschlussart längst veraltet und erreicht auch nicht mehr die erforderlichen Geschwindigkeiten. Atari-Clones wie der Hades und der Milan verfügen über PCI-Steckplätze, in die viele Anwender mittlerweile eine Netzwerkkarte mit Ethernet-Anschluss gesetzt haben, um ihren TOS-Rechner so in ein Netzwerk zu integrieren. Besitzer von klassischen Ataris müssen hier etwas mehr Aufwand treiben und wahrscheinlich auch etwas mehr Geld anlegen.

Aber auch für ST, STE, TT und Falcon sieht die Situation gar nicht mehr so schlecht aus. So sind im Internet verschiedene Bastellösungen zu finden, um NE2000-kompatible Netzwerkkarten mit ISA-Bussystem an den klassischen Ataris lauffähig zu machen. Besonders hervorgetan hat sich hier mittlerweile die Lösung von Dr. Thomas Redelberger [1]. Fertige Hardware zu kaufen ist hingegen derzeit nicht so leicht. In Deutschland ist >>

>> der Hauptanlaufpunkt sicher die Firma eh-systems von Elmar Hilgart [2], der derzeit an einem neuen ACSI- und ROM-Port-Adapter für das Ethernet bastelt, der die gesamte Logik schon an Bord hat und daher nicht auf einen externen Adapter angewiesen ist. In nicht allzu langer Zeit sollten hier genügend Adapter verfügbar sein, sodass alle Interessenten ausreichend versorgt werden sollten. Außerdem ist mit EtherNEA die Umsetzung des Projekts von Dr. Thomas Redelberger je nach Verfügbarkeit von ISA-Karten erhältlich.

Eine Ausweichmöglichkeit ist EtherNEC, ein kompletter ROM-Port-Adapter zum Anschluss einer ISA-Netzwerkkarte. EtherNEC basiert auf der Lösung von Dr. Thomas Redelberg. Komplett konfiguriert und inklusive NE2000-Netzwerkkarte und Treibersoftware kostet EtherNEC knapp 50 britische Pfund. Bestellungen werden online [3] vom Entwickler Lyndon Amston angenommen.

In unserem Bericht beziehen wir uns auf die Verbindung des Atari über das derzeitige ROM-Port-Interface von Elmar Hilgart, das einen Pocket-LAN-Adapter E3000II von Genius voraussetzt. Diese Kombination ist unter Atari-Anwendern recht beliebt. Leider ist sie derzeit nicht erhältlich. Das Problem ist nicht etwa der ROM-Port-Adapter selbst, sondern vielmehr die Tatsache, dass Genius den Pocket-Adapter nicht mehr herstellt. Sie können allerdings in Online-Auktionen versuchen, ein solches Gerät zu erstehen. Außerdem dürfte die Konfiguration der in Aussicht gestellten autarken ROM-Port-Ethernet-Interfaces von eh systems ähnlich erfolgen, sodass die hier vorgestellten Informationen mit kleinen Abweichungen auch für die Zukunft anwendbar sind.

Externe Voraussetzungen. Zur Nutzung von DSL ist natürlich ein Internet-Zugang per DSL notwendig. Sie erhalten beim Anschluss von der Telekom einen Splitter und (falls noch nicht vorhanden) einen Terminaladapter. Zusätzlich benötigen Sie ein DSL-Modem, das Sie entweder auch bei der Telekom, oder aber bei zahllosen anderen Anbietern erwerben können. In dieser Ausgabe der st-computer stellen wir zum Beispiel das LAM200E von LG Electronics vor, das in Deutschland von TKR [4] vertrieben wird (siehe Bild). Wie Sie Splitter und DSL-Modem mit Ihrem Netzanschluss verbinden, entnehmen Sie bitte den Dokumentationen der entsprechenden technischen Geräte.



Wenn Sie nicht das TKR-Modem benutzen, brauchen Sie zusätzlich zum DSL-Modem noch einen Router. Der Router splittet die vom DSL-Modem erhaltene Internet-Verbindung sozusagen auf, sodass verschiedene angeschlossene Computer über ein und dieselbe Leitung das Netz nutzen können. Ein einfaches Ethernet-Hub reicht hier nicht aus.

Der Router wird direkt an das DSL-Modem angeschlossen und von einem Webbrowser aus konfiguriert – es kommt also nicht darauf an, welches Betriebssystem Sie nutzen. Wie diese Konfiguration im Regelfall vonstatten geht, können Sie der Dokumentation des Herstellers entnehmen. In unserem Beispiel arbeiteten wir mit dem BEFSR41 von Linksys [5], ein Router mit integriertem 4-fach Hub (siehe Bild). Neben einem Atari Falcon 030 nutzte auch ein Power Macintosh G4 die Konfiguration.

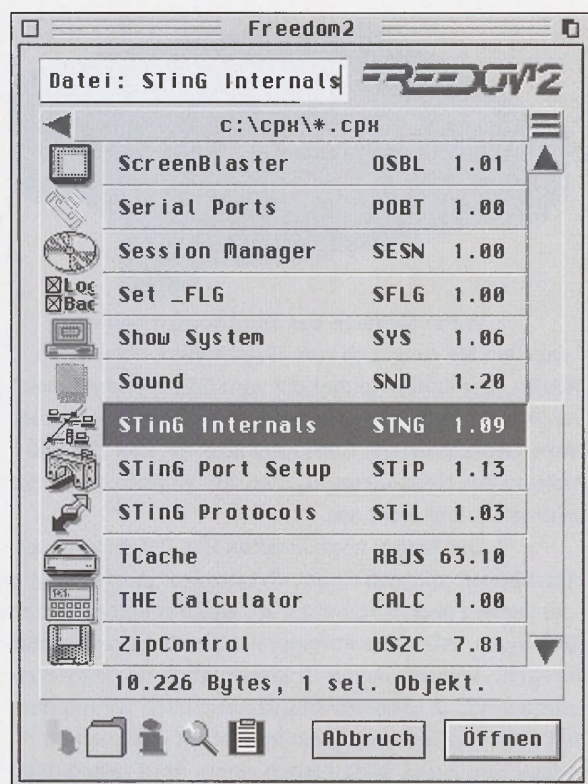
Software-Voraussetzungen. Grundsätzlich gibt es mehrere Wege, einen Atari in ein Netzwerk einzubinden – und nichts anderes tun wir bei einer DSL-Konfiguration. Unter MiNT kann MiNT-Net genutzt werden, unter MagiC steht MagiCNet zur Verfügung. Wir nutzen an dieser Stelle eine weitere Lösung, nämlich STinG [6]. STinG setzt keine weitere Netzwerkkonfiguration voraus und ist auch nicht an ein bestimmtes Betriebssystem gebunden. Es sollte also unter TOS, MagiC, MiNT und Geneva gleichermaßen funktionieren. Sicher haben viele Anwender auch schon Erfahrungen mit STinG gesammelt, von denen sie hier profitieren können.

Auf der Installationsdiskette, die eh systems seinen Netzwerk-Adaptoren beilegt, enthält bereits die aktuelle Version 1.26 von STinG. Sie sollten sicherstellen diese aktuelle Version zu verwenden.

Ansonsten brauchen Sie eigentlich lediglich noch Clients, die Sie zusammen mit STinG einsetzen können. Bei der Verwendung von CAB als Webbrowser sollten Sie darauf achten, dass Sie die entsprechende OVL-Datei verwenden, falls Sie vorher IConnect verwendet haben. CAB kann sonst keine Seiten aus dem Internet laden.

Wie STinG selbst installiert wird, entnehmen Sie bitte der beiliegenden Dokumentation.

Treiber. Bevor wir uns an die eigentliche Installation machen, müssen wir dafür sorgen, dass der Atari die neuen Schnittstelle auch erkennt. Dazu muss ein Treiber installiert werden. Auf der Diskette zum ROM-Port- >>



Die STinG-Konfigurationsmodule werden wie gewohnt aus dem CPX-Terminal aufgerufen.

>> Adapter liegt ein Treiber gleich bei. Dieser trägt die Bezeichnung „ether.stx“ und muss ins Sting-Verzeichnis kopiert werden, also in das Verzeichnis, dass Sie in Ihrer STinG-Konfigurationsdatei (STING.INF im Autoordner) definiert haben. Verwechseln Sie dieses Verzeichnis nicht mit dem allgemeinen STinG-Ordner.

Im STinG-Verzeichnis befindet sich bereits ein Ethernet-Treiber, der deaktiviert werden muss. Nennen Sie die entsprechende Datei einfach in „ether.sty“ um und kopieren Sie dann den neuen Ethernet-Treiber von der Diskette in das Verzeichnis. STinG kann die neue Schnittstelle nun erkennen.

Denken Sie bitte daran, nach der Installation von STinG einen Neustart durchzuführen, damit der Socket und die CPX-Dateien geladen werden können und die neue Schnittstelle erkannt wird.

Konfiguration. Nachdem Sie Ihre Hardware mit dem Router verbunden haben und STinG installiert haben, kann es an die gefürchtete Konfiguration gehen – doch keine Angst, so schlimm ist es wirklich nicht. Den Großteil der Einstellungen können wir direkt in den CPX-Einstellungsfeldern vornehmen, nur ein einziges Mal müssen wir einen Texteditor benutzen.

Nach dem Neustart sollten die CPX-Module „STinG Internals“, „STinG Port Setup“ und „STinG Protocols“ zum Aufruf bereitstehen. Öffnen Sie zuerst das Modul „STinG Internals“, um sicherzustellen, dass STinG aktiv ist. Das Kreuzchen im Feld „Active“ muss gesetzt sein. Ist dies der Fall, können Sie das CPX-Modul wieder verlassen.

STinG Port Setup. Nun gilt es, die Schnittstellen auszuwählen, über der der Atari mit dem Netzwerk (und damit mit dem Internet) kommuniziert. Zuerst einmal müssen dazu die richtigen Adressen eingegeben werden. Öffnen Sie das CPX-Modul „STinG Port Setup“ und wählen Sie den Hauptpunkt „Addressing“ aus dem oberen Aufklappenmenü. Im Menü, das genau darunter liegt, wählen Sie nun die korrekte Schnittstelle aus. Hier wählen wir „EtherNet“ aus, schließlich soll der Atari über die neue Schnittstelle kommunizieren.

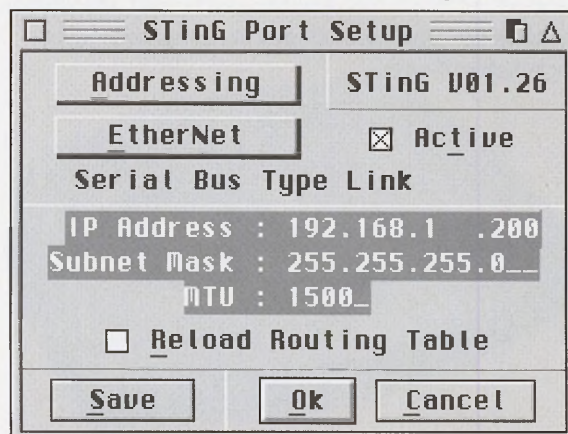
Als erstes muss die IP-Adresse eingetragen werden. Diese liefert die eindeutige Adresse, mit der Ihr Atari innerhalb des Netzwerks angesprochen wird, um Daten zu empfangen. Da STinG über kein DHCP-Protokoll verfügt, wird die Adresse nicht vom DHCP-Server (in diesem Fall der Router) zugewiesen, sondern muss manuell eingetragen. Grundsätzlich sollten Sie die IP-Adresse nach dem Muster „192.168.x.x“ aufbauen, da dieser Adressbereich nicht im Internet selbst angesprochen wird und für lokale Netzwerk-Konfigurationen reserviert ist.

Wichtig ist außerdem, dass die IP-Adresse nicht identisch mit der des Routers (im Regelfall 192.168.1.1) und denen anderer eventuell im Netzwerk eingebundenen Rechnern ist. Falls der Atari also der einzige im Netzwerk befindliche Computer ist, könnten Sie zum Beispiel die IP-Adresse 192.168.2.2 eintragen. Wenn sich andere Rechner im Netz befinden, lesen Sie aus deren Netzwerk-Konfigurationen einfach deren IP-Adressen heraus und vergeben eine entsprechend höhere an den Atari.

Bei der Wahl der Unternetzmaske (Subnet Mask) ist weniger Kreativität gefragt. Der hier einzutragende Wert lautet immer 255.255.255.0. Ebenso einfach ist der MTU-Eintrag: Er bleibt bei 1500.

Nun sind die generellen Einstellungen an der Reihe. Zuerst einmal muss die angeschlossene Hardware ausgewählt werden. Klappen Sie das entsprechende Menü auf, sollte nun „RTL 8012“ in der Liste zu finden sein. Dies ist der korrekte Eintrag. Kniffliger ist die MAC-Adresse des angeschlossenen LAN-Adapters, denn diese ist bei jedem Gerät unterschiedlich. Nachdem die >>

Ihr Atari muss nun eine eigene IP-Adresse bekommen. Wir fahren gut mit den unten stehenden Einstellungen.



>> Hardware allerdings ausgewählt ist, sollte sie selbstständig von STinG ausgelesen werden. Klicken Sie einfach aus „Ok“, um das CPX-Modul „STinG Port Setup“ gleich danach wieder aufzurufen. Wählen Sie dasselbe Einstellungsfeld an, sollte die MAC-Adresse nun im entsprechenden Feld stehen. Ist dies nicht der Fall, finden Sie auf der Treiberdiskette ein kleines Tool namens „MACINFO.APP“. Dies liest die MAC-Adresse aus dem LAN-Adapter automatisch aus. Achten Sie vor der Benutzung jedoch darauf, dass der Eintrag „EtherNet“ im CPX-Modul „STinG Port Setup“ deaktiviert ist.

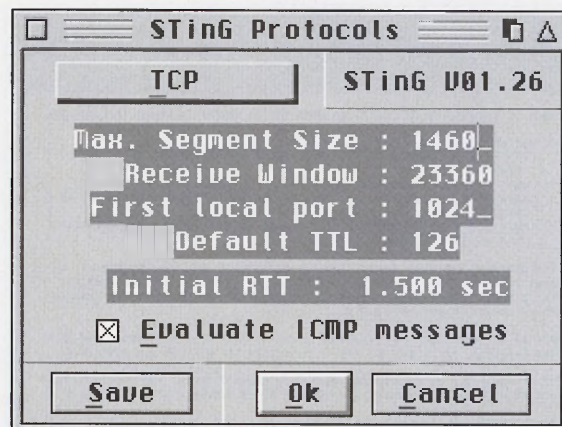
Nun sind alle Einstellungen im CPX-Modul „STinG Port Setup“ erledigt. Achten Sie darauf, dass das Kreuzchen beim Eintrag „Active“ aktiviert ist. Nun können die wertvollen Voreinstellungen gespeichert werden (Save) – STinG legt die Datei „STING.PRT“ im Wurzelverzeichnis des Startvolumens neu an. Das CPX-Modul kann nun über „Ok“ verlassen werden.

STinG Protocols. Nun rufen Sie bitte das CPX-Modul „STinG Protocols“ auf. Hier müssen zunächst einige Einstellungen an den TCP-Werten verändert werden, die Sie im Aufklappenmenü finden. Allerdings verrät das Handbuch, dass auch die Standard-Werte keine Probleme machen. Wir möchten hier nochmals die empfohlenen Werte angeben.

Die maximale Segment-Größe sollte den Wert 1460 bekommen. Unter „Receive Window“ tragen Sie den Wert „23360“ ein. „First local port“ bekommt den Wert 1024, als „Default TTL“ tragen Sie den Wert 126 ein. Der Wert „Initial RTT“ kann auf 1500 belassen bleiben. Das Feld „Evaluate RTT“ bleibt angekreuzt.

Da es unser erklärtes Ziel ist, mit dem Atari auch per DSL ins Internet zu gelangen, sind die Werte im Aufklappenmenüpunkt Resolver von großer Wichtigkeit. Hier muss die eindeutige IP des Name-Servers (DNS-Server) Ihres Providers eingetragen werden. Eventuell finden Sie diese Adresse in den Unterlagen, die Sie bei der Bereitstellung Ihres Zugangs von Ihrem Internet-Provider erhalten haben. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen Sie gezielt nachfragen. Wenn andere Computer

Die MAC-Adresse sollte automatisch eingelesen werden. Achten Sie darauf, die richtige Hardware auszuwählen.



Gleich eine Reihe neuer Einstellungen können die TCP-Einstellungen des Protokoll-CPX vertragen.

im Netzwerk vorhanden sind, sollten Sie die Adresse des DNS-Servers auch aus deren Voreinstellungsdialogen herauslesen können. Im Falle eines Zugangs per T-Online tragen Sie den Wert 194.25.2.129 ein. Sie können auch mehrere Name-Server verwalten und zwischen diesen hin- und herschalten.

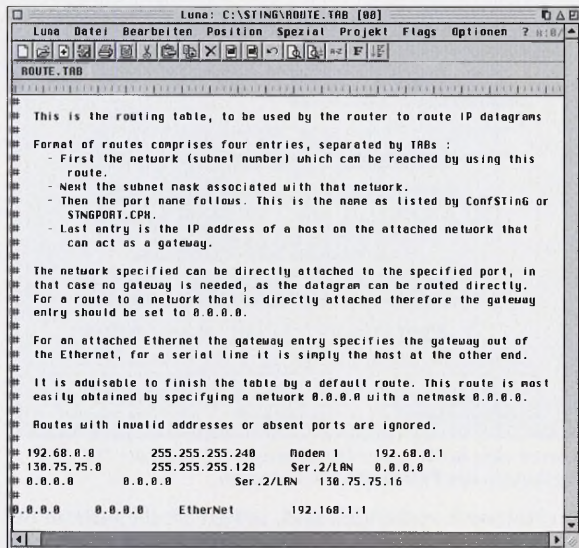
Einige Provider verlangen auch den Eintrag einer Domain (also zum Beispiel „t-online.de“). Diese erfahren Sie ebenfalls von Ihrem Provider, in der Regel kann das Feld allerdings freigelassen werden.

Nun sind alle STinG-CPX-Module konfiguriert. Sie können die Voreinstellungen des Moduls „STinG Protocols“ abspeichern, den Dialog verlassen und den CPX-Server verlassen.

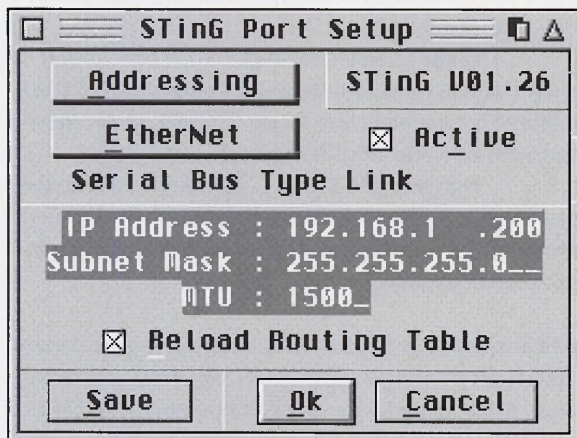
Editor raus! Nun kommen wir doch nicht ganz darum herum, eine Konfigurationsdatei „per Hand“ zu verändern. Doch keine Sorge: Die Veränderung ist minimal.

Öffnen Sie Ihr STinG-Verzeichnis (also wiederum das Verzeichnis, auf das die STinG-Infodatei im Autotoordner zeigt). Hier sollte sich die Datei „ROUTE.TAB“ befinden. Sie enthält die Routing-Tabelle, die eine Auflistung der IP-Adressen enthält, an die der Atari Anfragen schickt, um Daten aus dem Internet zu erhalten. In unserem Fall ist dies also die IP-Adresse des Routers, der unser Gateway zum Netz ist.

Öffnen Sie einen Texteditor Ihrer Wahl (also zum Beispiel Luna oder qed) und laden Sie die Datei. Entscheidend ist der Eintrag in der letzten Zeile. Knüpfen Sie sich zuerst den Schnittstellen-Eintrag vor, der standardmäßig „Modem 1“ lautet, wobei Sie einfach diesen Eintrag als Block selektieren, um sicherzugehen, dass die Leerstellen zwischen den einzelnen Einträgen nicht verändert werden. Ersetzen Sie den Eintrag durch „EtherNet“ – achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung, sonst wird die Schnittstelle nicht erkannt. Nun muss der vierte Eintrag in derselben Reihe (bisher „0.0.0.0“) ebenfalls ersetzt werden, und zwar wird hier die IP-Adresse des Gateways zum Internet, also des Routers, eingetragen. In der Regel lautet dieser Eintrag wie bereits oben erwähnt 192.168.1.1. Einen >>



So könnte Ihre Routing-Tabelle in STInG aussehen. Wichtig ist, dass Sie die IP-Adresse des Routers in die letzte Zeile eintragen, da dieser das Gateway zum Internet bildet und die Daten zu Ihrem Atari schaufelt.



Die letzte Hürde: Im Port-Setup von STInG wird die eben editierte Tabelle neu geladen. Kreuzen Sie einfach das entsprechende Feld an – fertig.

>> eventuell anderen Wert entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihres Routers, dies sollte jedoch nicht nötig sein. Achten Sie auch hier auf die korrekten Leerstellen vor dem Eintrag und die korrekte Setzung der Trennpunkte.

Speichern Sie die editierte Datei nun über die Speicher-Funktion Ihres Texteditors ab. Sämtliche manuelle Arbeiten sind nun erledigt. Damit die neuen Einstellungen der Routing-Tabelle übernommen werden, rufen Sie nochmals das CPX-Modul „STInG Port Setup“ auf. Kreuzen Sie das Feld „Reload Routing Table“ an und verlassen Sie das Modul über den „Ok“-Button. Die neuen Werte sind jetzt eingestellt. Ein Neustart ist normalerweise nicht nötig.

Erste Tests. Glückwunsch! Sie haben alle Voreinstellungen getätigt und Ihr Atari ist nun bereit, per DSL das Internet zu erobern. Nun ist es Zeit, auszuprobieren,

ob die Kommunikation mit der Außenwelt denn auch klappt. Ungeduldige Anwender rufen einfach CAB auf und geben eine URL ein, um zu sehen, ob alles klappt. Geduldigere Zeitgenossen gehen etwas analytischer vor und pingen andere Server an.

Dazu wird ein Ping-Tool benötigt. STInG liefert dies glücklicherweise bereits mit. Starten Sie den Dialer, der nun zur Einwahl ins Netz nicht mehr benötigt wird, da diese Aufgabe nun der Router erledigt (dieser sollte sich für unseren Ping-Test natürlich bereits im Internet befinden). Betätigen Sie den Button „Tools“, zum Vorschein kommt ein Aufklappenmenü. Wählen Sie hier das Tool „Ping Host“. In das sich öffnende GEM-Fenster geben Sie nun erst einmal die IP-Adresse des Routers ein (also in den allermeisten Fällen die IP 192.168.1.1). Das Ping-Tool öffnet nun ein Ausgabefenster und fängt an, den Router anzupingen, indem es kleine Datenpakete an den Router sendet. Dieser sendet die Daten nun zurück usw., die beiden Adressen spielen also quasi Ping-Pong. Ist die Verbindung beanstandungslos, sollten genauso viele Datenpakete empfangen worden sein, wie versandt worden sind. Das Ping-Pong-Spiel könnte also bis in alle Ewigkeit fortgesetzt werden.

Nun ist es Zeit, die Nase vorsichtig vor die Tür zu stecken. Pingten Sie den DNS-Server Ihres Internet-Providers an. Im Fall von T-Online geben Sie also die IP 194.25.2.129 an. Wird nun auch hier das Spiel eröffnet und pariert, können Sie die Sektflasche köpfen: die Verbindung nach draußen steht, und Sie können alle STInG-Clients nutzen.

Fazit. Mit STInG, einem Ethernet-Adapter und einem Router ist es für jeden Atari-Anwender möglich, das Internet per DSL zu nutzen. Die Konfiguration ist nicht sonderlich schwierig, selbst der Laie sollte mit etwas Zeit und Geduld problemlos alle nötigen Einstellungen vornehmen können.

Schade hingegen ist, dass eben diese Ethernet-Schnittstelle derzeit nur mit Glück aufzutreiben ist. Hoffen wir, dass eh systems schon bald einen neuen ROM-Port-Adapter mit integriertem Ethernet-Modul nachschiebt. stc

[1] <http://home.arcor.de/thomas.redelberger/>

[2] <http://www.asamnet.de/~hilgarte/>

[3] <http://hardware.atari.org/ether/>

[4] <http://www.tkr.de/hardware/lg-lam200e.html>

[5] <http://www.linksys.com/>

[6] <http://sting.atari.org/>



Zwar arbeitet Armin Diederich derzeit nicht mehr an Resource Master, dafür widmet er sich einem nicht minder interessanten Projekt: „Line of Fire“ ist ein Webbrowser, der noch in den Kinderschuhen steckt. Eine erste Alpha-Version finden Sie auf der stc-Diskette vom Februar 2003.

GEM-Candy-Programmierwettbewerb.

27

I want my Candy!

Es werden kaum noch neue Spiele veröffentlicht, die komplett in GEM eingebunden sind. Ein Umstand, den der Online-Dienst Gem Candy mit einem kleinen Programmierwettbewerb ändern wollte.

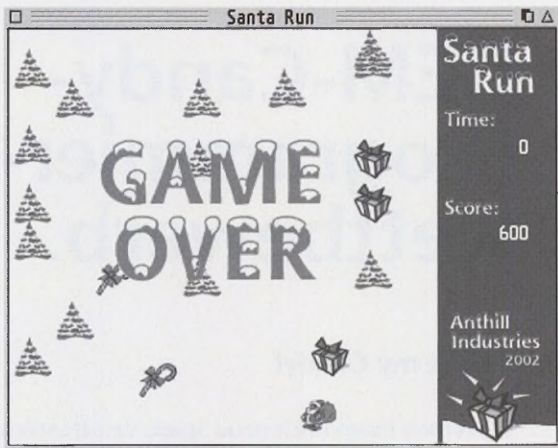
Text: Matthias Jaap

Quizfrage: Wann war der letzte Programmierwettbewerb außerhalb der Demo-Szene? Manch einer wird sich dunkel an den „Little Big Contest“ erinnern, der Programme wie Gaston, GEMagnetic und EliteTNK hervorgebracht hat und uunter anderen von den Online-Diensten von MagiCOnline und place2be veranstaltet wurde. Seinerzeit war Bengy Collins sehr enttäuscht über die Resonanz auf den LBC und wollte nie wieder einen derartigen Wettbewerb veranstalten. Dabei sind solche Wettbewerbe stets der schnellste Weg für einen Programmierer, Rückmeldungen zu einem Programm zu bekommen.

Das gleiche Schicksal drohte im übrigen auch dem Gem Candy-Wettbewerb: Bis kurz vor Schluss hielt sich die Anzahl der Stimmen stark in Grenzen. Dank nochmaligem Postings von Dan Ackerman, einem provozierenden Beitrag im Atari World-Forum und den üblichen „Last-Minute-Votings“ kamen dann doch genug Stimmen zusammen, um den Wettbewerb anständig zu beenden.

Die Regeln. Da die Gem Candy-Webseite sich nur mit Spielen beschäftigt, war die erste Grundvoraussetzung klar: Ein Spiel oder Fun-Programm sollte programmiert werden. Das ganze musste natürlich sauber in einem GEM-Fenster laufen, auflösungsunabhängig sein und – passend zum Termin der Endausscheidung – ein Weihnachts- bzw. Winter-Thema haben. Die Idee war aber wohl relativ spät gekommen, denn der Einsendeschluss war mit dem 25.12. sehr knapp gewählt, zumal es auch Programmierer im Dezember gerne ruhiger angehen lassen...

Vor dem Wettbewerb wurde schon einmal das Interesse ausgelotet. Von den sechs Entwicklern, die ihre Teilnahme zugesagt hatten, sind aber >>



Macht auch im Frühling Spaß: Santa Run.

>> einige am Zeitplan und Programmbugs gescheitert. Deshalb standen nur zwei Programme zur Auswahl, die allerdings auch noch fehlerbehaftet waren und im Laufe des Wettbewerbs ein Mini-Update spendiert bekamen. Die Teilnehmer wurden jedoch weder mit Geld, noch mit gesponserten Preisen beschenkt.

Panik hinter den Kulissen. Da einer der beiden Beiträge (Tic Tac Toe) vom Artikel-Autor stammt, kann ein Einblick gegeben werden, wie es kurz vor dem Annahmeschluss aussah. Zunächst waren ursprünglich zwei Spiele geplant: Hangman und Tic Tac Toe. Beide sollten HighWire als Basis benutzen, um mit GIF-Grafiken ein Winter-Gefühl zu zaubern. Der übliche Weihnachtsstress sorgte dann dafür, dass sich die Fertigstellung beider Programme immer weiter verzögerte. Der Abgabetermin rückte näher, und Dan Ackerman erhielt nur eine einzige Mail mit den Beschreibungen für Hangman und TTT. Später meldeten sich die anderen Programmierer wohl doch, mussten aber absagen.

Abgesagt werden musste auch Hangman. Das Spiel sollte mit wählbaren Begriffspaketen, austauschbaren Grafiken und der Möglichkeit zum Herunterladen neuer Begriffe aufwarten. Einige Programmfehler verhinderten die Fertigstellung. In letzter Minute wurde aber Tic Tac Toe fertig – zugegeben nicht unbedingt das aufregendste Programm, das vorstellbar ist. Ein Solo-Modus fiel dem Zeitdruck zum Opfer. Dass es im Internet genug Versionen des klassischen Spiels Tic Tac Toe in C gibt, wurde erst hinterher bemerkt.

Santa Run. Der knappe Gewinner des Wettbewerbs ist ein Spiel mit deutlichem Weihnachtsbezug: Die Elfen haben genug vom Weihnachtsfest. Eines Nachts sabotieren diese hinterhältigen Winzlinge den Geschenke-sack des Weihnachtsmanns, der nicht mehr rechtzeitig an seine Sonntagszeitung kommt, um die Flatterwesen zu Mus zu verarbeiten. Als der Tag anbricht, wird das ganze Chaos sichtbar: alle Geschenke sind wild auf dem Schnee verstreut. Die Aufgabe des Weih-

nachtsmanns ist es nun natürlich, möglichst viele der Geschenke und Zuckerstangen wieder einzusammeln. Dabei macht ihm nicht nur ein knackiges Zeitlimit zu schaffen, sondern auch Schneemänner und Tannenbäume. Eine Berührung mit einem Hindernis tötet den Weihnachtsmann zwar nicht, zieht aber wertvolle Zeit ab.

Santa Run ist ein klassisches Spiel, bei dem es nur darum geht, möglichst viele Punkte zu bekommen. Ein Spielziel gibt es nicht, und auch die Abwechslung hält sich in Grenzen: Es gibt immer die gleichen Objekte, lediglich die Geschwindigkeit wird erhöht. Die Geschwindigkeit des Spiels schien gerade auf klassischen Atari-Systemen nicht besonders hoch zu sein, daher braucht das Spiel eine schnelle Maschine, sonst verkommt es zum Rohrkrepierer.

Lob verdient hingegen die grafische Gestaltung: Weihnachtsmann, Tannenbäume, Geschenke und Schneemänner sind sehr hübsch gezeichnet und machen besonders ab 256 Farben eine gute Figur. Dafür gibt es keine Animationen.

Tic Tac Toe – Snow Edition. Mit Tic Tac Toe (kurz: TTT) gibt es das zweite Spiel, das die HighWire-Engine benutzt. Mit dem ersten Spiel, „Dr. Who-Quiz“, erschien zwar ein Programm, das die Möglichkeiten der neuen Entwicklungsumgebung zeigte, aber besonders im deutschen Raum die Spieler reihenweise in Tiefschlaf versetzte.

Bei dem Brettspiel Tic Tac Toe geht es darum, drei Kreuze oder Kreise diagonal, vertikal oder horizontal auf einem 3x3 Felder großen Spielfeld zu platzieren. Dieses Spielprinzip wurde schon mehrfach auf dem Atari verwirklicht, zuletzt von Matthew Bacon.

Die Nutzung von HighWire hat zunächst den Vorteil, dass GIF-Grafiken verwendet werden können. Folglich gibt es schmückende Grafiken, den Programmschriftzug und Kreise und Kreuze als GIF-Grafiken, die zum Teil mit Photoshop erstellt wurden. Großer Nachteil ist jedoch, dass auch die aktuellste HighWire-Version GIF-Grafiken in Farbtiefen mit mehr als 256 Farben falsch darstellt. Noch schlimmer: Auf einigen Systemen erschienen die Grafiken gar nicht. Die Seite, die das Spiel aufbaut, konnte die Grafiken nicht finden. Eine neue Version kurz vor dem Ende der Abstimmung beseitigte diesen Fehler, was im übrigen auch für andere HighWire-Programme nützlich werden könnte.

Wie schon im Dr. Who-Quiz ist auch in TTT die Internet-Nutzung freigeschaltet. Das reicht zum kurzen Besuchen der Support-Seiten, für längere Ausflüge im Netz ist dann doch Light of Adamas oder die normale HighWire-Version empfehlenswerter, da in TTT unter anderem die „Zurück“-Funktion und das Popup-Menü fehlt.

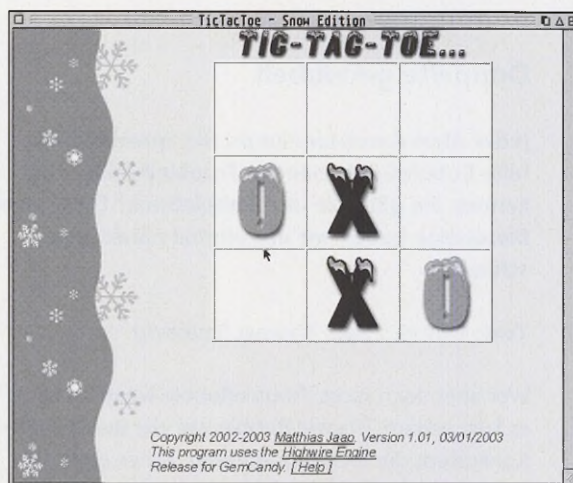
Zu guter Letzt gibt es noch die >>

>> Unterstützung von GEMJing und eine kurze Anleitung, die stilecht im HTML-Format vorliegt. Die GIF-Grafiken können ausgetauscht werden. Bis auf die Hintergrundfarben ist das Spiel somit komplett veränderbar.

Abgesehen von den Grafiken, die größer sind als die von Santa Run, wirkt Tic Tac Toe langweiliger. Es ist natürlich wenig los in Sachen Animation, und schon das traditionelle Tic Tac Toe mit Papier und Bleistift hat keinen sonderlich guten Ruf, denn es kommen fast immer Remis heraus.

Source-o-Rama. Sowohl von Tic Tac Toe als auch von Santa Run sollen die Quellen veröffentlicht werden. Dies könnte für Programmierer eine Fundgrube werden, denn beide Programme haben einige Routinen.

Fazit. Der nüchtern denkende Mensch wird bei einem Wettbewerb, an dem ganze zwei Programme teilnehmen, die Legitimation absprechen. Aber der Atari ist nun einmal nichts für überzeugte Rationalisten, und Dan Ackerman bereitet schon den nächsten Wettbe-

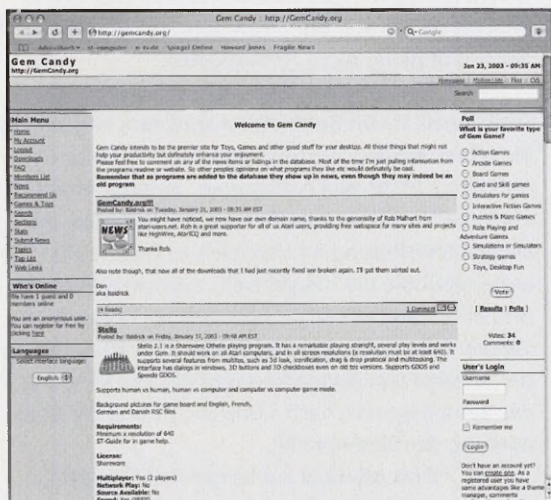


Klassisches Spiel, neu verpackt: Tic-Tac-Toe.

werb im Sommer vor. Diesmal wird es genug Zeit geben, und die Beiträge werden qualitätsmäßig über Santa Run und Tic Tac Toe liegen. Spielideen, die noch nicht adäquat in ein GEM-Fenster gezeichnet wurden, gibt es genug: Wie wäre es zum Beispiel mit einem Strategiespiel oder gar ein Jump'n Run? stc

Gem Candy

<http://gemcandy.org/>



die Webseite Gem Candy.

Gem Candy empfängt den Besucher in einem attraktiven, unaufdringlichen Design. Im Mittelpunkt stehen die Meldungen über neu hinzugekommene Spiele. Gleichzeitig wird jederzeit eine Online-Umfrage durchgeführt, die dem Service helfen soll, noch gezielter auf die Wünsche der Anwender einzugehen.

Die GEM-Spiele sind sauber in Kategorien eingeteilt. Derzeit gibt es 11 Kategorien mit immer 91 Programmen zum Herunterladen. Sicherlich wird diese Liste noch wachsen. Ein weiterer Schwerpunkt soll den GEM-Toys zukommen, kleinen unbrauchbaren Erweiterungen, die jedoch das Leben am Atari einfach abwechslungsreicher machen. Gerade diese Rubrik sollte aber noch erweitert werden.

Ansonsten wird eine Online-Mitgliedschaft angeboten, die es ermöglicht, die Webseite weiter den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Für die Zukunft sind auch lokalisierte Versionen von GEMCandy geplant.

Fazit. Gem Candy ist schon jetzt eine wichtige Anlaufquelle für alle Atari-Anwender, die auch auf ihrem Arbeitsrechner gern ein Spielchen wagen. stc

Spiele gibt es für den Atari ST nicht zuletzt durch das Internet ja wirklich in Hülle und Fülle. Auf diversen Webseiten wie dem Little Green Desktop finden sich unzählige, ehemals – oder immer noch – kommerzielle Spiele. Nicht zuletzt durch ST-Emulationen ist der Bedarf nach und auch der Zuspruch zu den Klassikern wieder erwacht. Auf dem PocketPC dürften die Atari ST-Spiele dank der Emulation CastCE wohl mit zum interessantesten Zeitvertreib gehören.

Die meisten der klassischen ST-Games laufen jedoch nicht auf Grafikkarten und verweigern somit ihren Dienst auf Clones oder Emulationen wie MagicMac, da sie zwingend originale Atari-Hardware inklusive ST-Low voraussetzen. Ein Ausweg sind hier zumeist Spiele, die die GEM-Oberfläche des Atari nutzen und daher ihre Ausgaben auch auf Grafikkarten erledigen. Ein zentraler Anlaufpunkt für diese GEM-Spiele ist

Doppelte gebubbelt

Jeder Atari-Anwender kennt die Sprechblasenhilfe BubbleGEM, manche TroubleBubble, aber kennen Sie gBubble und BubbleBook? Diese zwei Blasebalge haben wir uns einmal näher angeschaut.

Text: Matthias Jaap, Thomas Raukamp

Wer aber doch nicht TroubleBubble kennt, dem sei es kurz erklärt: Trouble Bubble war der BubbleGEM-Konkurrent der Freedom-Autoren. Da es aber das vielfach als zu fehlerhaft bezeichnete Freedom 2 erforderte, konnte es sich gegen BubbleGEM nicht durchsetzen. Von dem Atari-Standard BubbleGEM wurde mittlerweile der Quelltext freigegeben.

Vor kurzem wurde mit gBubble ein Ersatz für BubbleGEM vorgestellt, komplett in GFA-Basic 3.6TT programmiert. Es ist außerdem einer der wenigen Titel von RGF Software, der nicht von Richard-Gordon Faika selbst, sondern von Rüdiger Solbach programmiert wurde. BubbleBook ist hingegen schon etwas älter, und da es in der st-computer noch nicht getestet wurde, aber gBubble alleine kaum eine ganze Seite füllen würde, haben wir es uns angeschaut:

BubbleBook. Das Programm BubbleBook [1] von Armin Hierstetter wurde bereits 1992 veröffentlicht, es dürfte damit das erste Programm sein, das Comic-Blasen auf den Atari-Bildschirm gezaubert hat. Da Programmdialoge in Fenstern zu dieser Zeit noch eher die Ausnahme als die Regel waren, wurde das Programm auch nicht zum Anzeigen von Hilfstexten geschrieben.

Der Programmname deutet bereits das Anwendungsgebiet an: BubbleBook wurde in erster Linie für das ST-Book geschrieben, ist nach eigenen Tests aber auch für die STacy sehr empfehlenswert. Die beiden tragbaren Atari-Geräte sind natürlich mit einem LCD ausgerüstet. Wird der Mauszeiger zu schnell bewegt, kann es schon einmal vorkommen,

gBubble: Es blubbert wieder am Atari

dass der Mauszeiger „verloren geht“. Dies liegt vor allem an den damals noch recht trägen LCDs. Ist BubbleBook installiert, erscheint bei längerem Drücken der rechten Maustaste eine kleine blinkende Sprechblase mit dem Text „I'm here“.

gBubble. Etwas überraschend kam aus dem Hause RGF Software der BubbleGEM-Ersatz gBubble [2], denn eigentlich galt BubbleGEM nicht unbedingt als große Schwachstelle im Atari-Softwareangebot. Doch wer die größte Einschränkung von BubbleGEM sehen will, muss nur unter MagiC bzw. N.AES ein GEM-Grafikdemo öffnen und dann bei einem Programm, das die Sprechblasenhilfe unterstützt, eine Blase öffnen – BubbleGEM hält das Multitasking an. Ob dies nun so dramatisch ist oder nicht, jedenfalls war dies Grund genug für die Entwicklung von gBubble. Es benutzt ein Fenster ohne Rahmen und Titelleiste, um das Multitasking nicht zu blockieren.

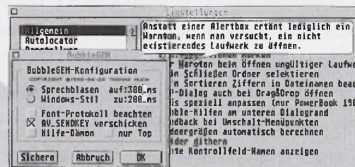
Das Programm gBubble soll die gesamte Funktionalität von BubbleGEM kopieren, versteht also dieselben AES-Nachrichten und wird auch mit dem gleichen CPX-Modul konfiguriert. Es interpretiert auch die Nachricht zum Ändern der Schriftart. Als einzige Erweiterung im Vergleich zu BubbleGEM gibt es bei gBubble die Möglichkeit, zusätzlich Applikationsnamen und -ID anzuzeigen. Bisher stehen in der Version 0.83 noch drei Dinge aus: die Verkleinerung der Anzeige von Appnamen und -ID, die Meldung an das Betriebssystem nach Control-C/X und die Optimierung der Blasenbreite.

Dass gBubble auf keinen Fall SingleTOS unterstützen soll, ist dem Programm schwerlich anzulasten, denn ohne die Möglichkeit des Multitaskings wäre gBubble nicht leistungsfähiger als BubbleGEM.

Zwar dürfte die Sprechblasenhilfe nicht zu den ausbaufähigsten Themen überhaupt gehören, aber neben den noch ausstehenden Punkten wären zwei weitere Features nett: Transparenz (wie bei AtMenu) und rundere Comic-Blasen. Außerdem sollte das Programm jede Textausgabe auf den Bildschirm unterlassen, denn momentan wird beim Nachstarten von gBubble immer ein Text ausgegeben.

[1] <http://laserforce.free.fr/stmag/>

[2] <http://www.rgsoft.com/>



Kennen Sie das? Sie geben eine URL in CAB ein, die Sprechblasenhilfe springt auf und der Rechner verschluckt einfach ein paar Zeichen. Dieses ärgerliche Problem scheint auch mit gBubble nicht abgestellt. Vielleicht ist hier für die Zukunft etwas zu erwarten. Bisher hilft scheinbar nur das Abschalten der Bubble-Hilfe.

Ressourcen- freundlich: RSM 3.5CE



Nachschub für Atari-Entwickler

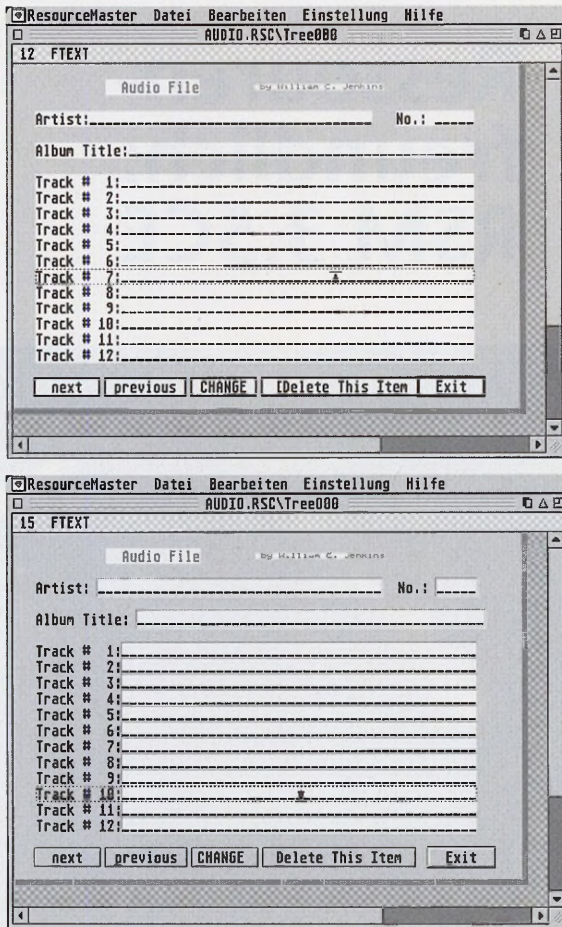
Ein schönes Geschenk für Atari-Entwickler: pünktlich zum Fest der Feste erschien eine neue Version des Resource Master. Was gibt es neues an der RSC-Front?

Text: Matthias Jaap

Ein Resource Construction Set dient zum Erstellen von RSC-Dateien, die das Aussehen von Programmen beschreiben. Das Gute an diesem Konzept ist, dass sogar ältere Programme durch das Editieren in einem RSC-Editor neuen Glanz bekommen können. Aktuelles Beispiel ist Sweet 16, das durch eine neue RSC-Datei zumindest etwas moderner aussieht.

Da RSC-Dateien ein wesentlicher Bestandteil von GEM sind, gab es RSC-Editoren seit dem Start des Atari ST. Bekanntester Vertreter der Gattung ist dabei Interface, das damals durch das Einhalten moderner Bedienungsrichtlinien auffiel. Interface wird jedoch seit dem Verschwinden der Firma Shift nicht mehr weiterentwickelt. Ein ehemaliges Sharewareprodukt überholte bald den Oldie: Resource Master. Bei RSM gibt es Weiterentwicklungen, auch wenn der Autor momentan etwas Abwechslung vom RSM-Code >>

Zwar arbeitet Armin Diederich derzeit nicht mehr an Resource Master, dafür widmet er sich einem nicht minder interessanten Projekt: „Line of Fire“ ist ein Webbrowser, der noch in den Kinderschuhen steckt. Eine erste Alpha-Version finden Sie auf der stc-Diskette vom Februar 2003.



Vorher, nachher: Audio File ST nach einem schnellen Facelifting.

>> braucht und an dem nicht minder interessanten Browser „Line of Fire“ arbeitet. Zu RSM wurde auch deshalb die Version 3.5CE veröffentlicht, die dem aktuellen Entwicklungsstand entspricht. Das Programm hat seinen Status jedoch nicht geändert und bleibt kommerziell.

Lieferumfang. Etwas seltsam war die Distribution von RSM3.5CE schon: Das Programm lag bis zum 06. Januar zum freien Herunterladen auf der Homepage des Entwicklers. Wer wollte, konnte also RSM für lau haben. Freeware ist das Programm allerdings nicht, und auch die Ankündigung, dass der Code verwendet wurde, der gerade auf der Festplatte lag, deutet eher auf eine Art Beta-Version. Soviel sei aber schon verraten: RSM 3.5 lief absolut stabil und kann bedenkenlos die Version 3.2 ersetzen.

Wer sich den RSM3.2 von ASH kauft, enthält den üblichen größeren Briefumschlag, ein gelungenes gedrucktes Handbuch und natürlich die Programmdiskette.

Start. Nach dem Start öffnet RSM ein kleines Fenster, in dem alle aktuell geladenen Resource-Dateien aufgeführt sind. Auf das Fenster können RSC-Dateien

gezogen werden, damit der Anwender mit der Arbeit beginnen kann.

Arbeit mit RSC-Dateien. Die Arbeit mit RSC-Dateien geht in RSM gewohnt einfach. Die rechte Maustaste ruft das Objekt-Popup auf, das erweitert werden darf. Je nach Overlay kann der Inhalt des Popup variieren und so zum Beispiel auch die erweiterten Magic-Objekte enthalten. Wie in den Vorgängerversionen sorgen auch hier die Overlays dafür, dass in RSM die Dialogboxen genauso aussehen wie später im Programm.

Besonders praktisch ist das Ändern der Objektgrößen. An den Ecken des Objektes verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil. So kann das Objekt in jede gewünschte Richtung vergrößert oder verkleinert werden. Mit einem Doppelklick wird der Objekt-Editor aufgerufen.

Eine weitere Spezialität von RSM zeigt sich beim Modernisieren von Programmen:

Alte Hüte, neu verpackt. Ein großer Vorteil des GEM-Konzepts ist, dass Anwendungen auch ohne Änderung des Quelltextes im Aussehen bis zu einem bestimmten Grad geändert werden können. So kann das Atari „Logo“ von 1985 mit 3D-Look und Farbicons ausgestattet werden. Wieweit diese Modernisierung funktioniert, hängt auch vom Programm selbst ab: Benutzt es die GEM-Objekte nicht richtig, sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Ein Beispiel wäre ein simpler Button, der üblicherweise die Flags „Selektierbar“ und „Exit“ hat. Bei einigen Programmen haben diese Buttons keine Flags. Andere Programme verwenden zum Beispiel Radiobuttons ohne das „Radio“-Flag zu setzen. Den Programmierern dieser „GEM“-Programme ist wohl entgangen, dass mit korrekt gesetzten Flags GEM eine ganze Menge Arbeit selbst erledigt und auch das Programmieren leichter fällt.

Zurück zum Thema: Wir haben also eine Super-Anwendung aus den 80ern, für die es dummerweise kein modernes Äquivalent gibt. Sie verträgt sich aber gut mit Magic und hat eine RSC-Datei. Der letzte Punkt mag es etwas überflüssig erscheinen, da eigentlich jedes GEM-Programm eine RSC-Datei haben sollte. Es gibt aber etliche Programme, die ihre RSC in das Programm integrieren oder das Aussehen von GEM nachahmen (zum Beispiel Pure Pascal). Zugegeben: „Audio File ST“ ist weder ein persönliches Lieblingsprogramm, noch übermäßig sauber programmiert. Es ist aber alt genug (1987) und war als erstes greifbar.

Im ersten Dialog kommen als erstes die Texteingabefelder an die Reihe. Im Objekteditor muss „Background“ selektiert werden. Einige Programme haben zusätzlich „Outlined“ und „Shadowed“ selektiert, was aus heutiger Sicht aber einfach nur billig aussieht. Sind diese Optionen daher angekreuzt, sollten sie deaktiviert werden. Der Objekttyp muss >>

>> „FTEXT“ oder „FBOXTEXT“ lauten, die beide speziell für Texteingabe gedacht sind. Die Rahmenfarbe sollte schwarz sein, mit einem Außenrahmen von 2. Der Text muss auf „Deckend“ geschaltet werden, sonst hat das Eingabefeld einen grauen Hintergrund. Für den nächsten Arbeitsschritt wird in „Einstellung/Diverses“ die Option „MagiC Buttons“ aktiviert.

Jetzt wird ein Button ausgewählt. Es gibt drei Arten von Buttons: Checkboxes, Radiobuttons und Exit-Buttons. In jedem Fall wird im Objekteditor „Whitebak“ ausgewählt. Unter „Andere“ stehen anschließend drei Optionen: „Button mit ShortCut“, „Sonder-Button“ und „Gruppen-Rahmen“. Für die Exit-Buttons im unteren Teil des „Audio File“-Dialogs ist ersterer genau richtig. Wer jetzt auf „Setzen“ klickt, sieht ein unterstrichenes Leerzeichen. Natürlich sollte der erste Buchstaben unterstrichen sein, um den Button auch mit der Tastatur zu bedienen. Der Grund für das unterstrichene Leerzeichen liegt im Dialogtext: dieser fängt mit einem Leerzeichen an. Wird dieses gelöscht, dann wird der erste Buchstabe unterstrichen. Damit der Button ein dreidimensionales Aussehen erhält, sind nur noch „Indicator“ und „Background“ anzukreuzen – fertig!

Das Programm mit geänderter Resource-Datei gibt es auf unserer Webseite st-computer.net sowie auf unserer Spezialdiskette.

Icon-Editor. Icons, von Atari schon einmal treffend mit „Ikonen“ übersetzt, können in RSM editiert werden. Der Icon-Editor ist dabei wohl der bisher beste und hat auch den Großteil der Neuerungen erfahren. Zunächst fällt die Optik auf, die überarbeitet wurde. Oben thronen Buttons zum Wählen der Farbtiefe, Undo/Redo, Zoom und Vorschau. Besonders Undo/Redo zum Rückgängigmachen bzw. Wiederherstellen von Änderungen ist beeindruckend, denn RSM merkt sich die letzten sechzehn Arbeitsschritte – die meisten Atari-Programme merken sich nur den letzten Arbeitsschritt. Auf der linken Seite dienen die ersten vier Buttons zum Einblenden der entsprechenden Funktionsleisten. Bei den Zeichenwerkzeugen steht Freihand, Linien, Poly-Linien, Füllen, Kurven, Rechtecke und Kreise zur Auswahl. Ganz neu bei Kreisen und Rechtecken sind Füllmuster. Mit Füllmustern ist es ein Leichtes, zum Beispiel ein zweifarbiges Schachbrettmuster zu zeichnen.

Verbessert wurde auch der (X)IMG-Import. Das Importfenster kennt eine Zoom-Funktion und die Icon-Größe wird automatisch an den gewählten Bereich angepasst.

Protokollarisch. Als modernes Programm unterstützt RSM natürlich das Document-History-Protocol, Drag & Drop und BubbleGEM. Eine Hilfe im ST-Guide-Format liegt dem Programm bei.

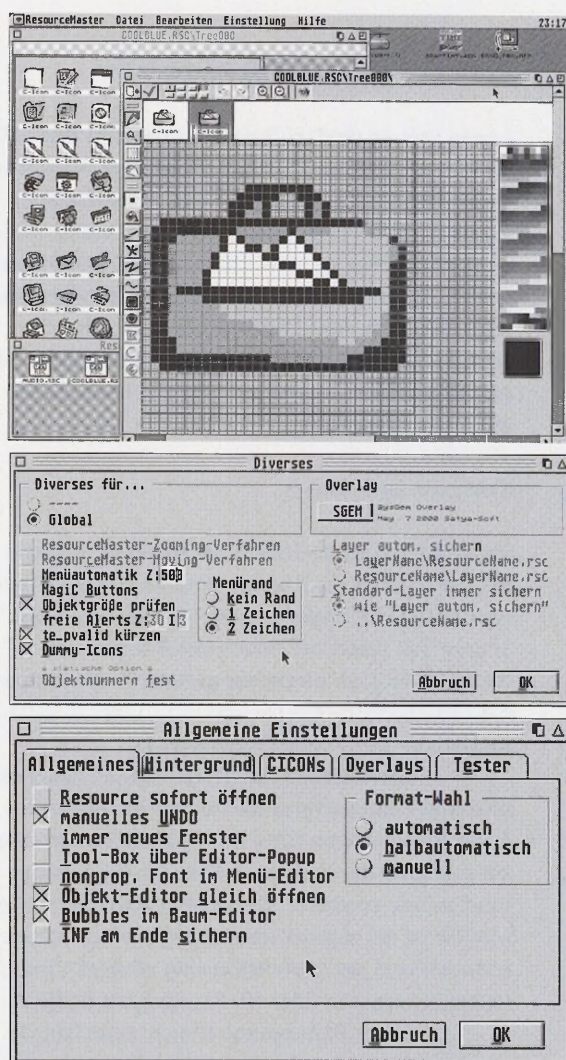


Bild oben: Der neue Icon-Editor ist ein Glanzstück von RSM. Bilder darunter: Die Voreinstellungen sind modern programmiert und bieten zahlreichen Möglichkeiten.

Weitere Funktionen. In der Kürze dieses Test können nicht alle Funktionen gleich behandelt werden. So kann RSM pro Resource mehrere „Layer“ (Ebenen) verwalten, die das Übersetzen von Programmen sehr einfach machen, denn es müssen nicht nach jeder Änderung der Resource-Datei alle Texte neu übersetzt werden. Ebenso verfügt RSM über eine Funktion, BubbleGEM-Hilfstexte direkt in der Resource einzugeben. Davon machen einige Programme bereits fleißig Gebrauch.

Fazit. Es hat sich nicht viel geändert, aber RSM war auch schon vorher ein ziemlich perfektes Programm. Es fehlt eigentlich nur eine Funktion zum Ändern von mehreren Objekten gleichzeitig.

Sonst stimmt alles, und das Programm ist dem älteren „Interface“ weit überlegen. Die Qualität von RSM macht auf jeden Fall neugierig auf den neuen Browser „Line of Fire“. stc

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

Preview auf den Edel-Emulator

Lange war es doch ruhig geworden um den STE-mulator 2, sodass manche langjährige Anwender wohl schon gedacht haben, dass er wie manch anderes Atari-Programm nicht mehr weiterentwickelt wird. Dies ist aber nicht so. Die Entwicklung geht langsam, aber stetig weiter und nähert sich jetzt merklich dem Ende. Wir hatten jetzt die Möglichkeit uns die aktuelle Entwicklungsversion einmal anzusehen und zeigen hier einmal den aktuellen Stand auf.

Text: Michael Maus

Einstellungssache. Gegenüber seinem Vorgänger hat der STEmulator 2 einige Veränderungen erfahren und neue Fähigkeiten hinzugewonnen. Beim Starten fällt sofort der neue Einstellungsdialog auf, dieser ist deutlich moderner gestaltet und gruppiert die Einstellungsmöglichkeiten nicht mehr in Reitern, sondern im bekannten Outlook-Style.

Beim Sichten der Möglichkeiten fallen dem Anwender dann schnell die neuen Fähigkeiten ins Auge: Verschiedene CPU- und TOS-Versionen stehen zur Auswahl, die Liste der möglichen Bildschirmmodi wurde erweitert, für die neu hinzugekommen Module ist ein eigener Verwaltungsdialog hinzugekommen und der Laufwerksdialog wird jetzt mit der rechten Maustaste über ein Popupmenu bedient.

Dieses Popupmenu ist kontextabhängig und bietet je nach geladenen Modulen zur Laufwerksverwaltung mehr oder weniger Funktionen an. Neben den normalen Windowslaufwerken stehen hier zum Beispiel jetzt auch Laufwerkscontainer wie unter MagiC PC zur Verfügung. In einem immer sichtbaren Bereich des Dialoges erscheinen Erklärungen zu dem Dialogelement, über dem der Mauszeiger steht.

Nach dem Start der Emulation fällt dem Anwender sofort auf, dass jetzt das letzte offizielle TOS von Atari, die Version 4.04, benutzt wird. Dadurch wird in den Programmen der 3D-Look

Der 68040-Atari im PC: STEmulator 2

benutzt, und es stehen Farbicons und natürlich auch die anderen AES-Erweiterungen, die an dieser TOS Version vorgenommen wurden, bereit.

Da das TOS 4.04 nur in einer 680030-Version erschienen ist, wird hiermit auch klar, was für eine CPU jetzt emuliert wird, nämlich ein 68040-Prozessor. Durch diese benutzte CPU-Emulation werden jetzt auch die Programme nutzbar, die mindestens eine, 030-Prozessor voraussetzen. Zurzeit wird allerdings nur die 68LC040-CPU emuliert. In dieser Version des 68040-Prozessors ist keine FPU enthalten. Dies bringt allerdings keine wirklichen Einschränkungen, da nur die wenigsten Programme eine FPU voraussetzen. Und falls doch, dann liegen sie auch meist in einer nicht für die FPU optimierten Version vor. Die von 68LC060-Nutzer berichteten Probleme mit NVDI auf dem Milan treten hier übrigens nicht auf. Eine Nachrüstung mit einem FPU-Modul ist allerdings möglich und soll über Kurz oder Lang auch erscheinen – darüber weiter unten mehr. Die MMU des 68LC040 wird übrigens nur soweit emuliert, wie nötig. Ein Speicherschutz oder virtuelle Adressen sind hiermit nicht möglich.

Die Geschwindigkeit der Emulation hat sich nicht geändert. Im Grafikbereich steht jetzt auch endlich die echte 32-Bit-TrueColor-Farbtiefe zur Verfügung. Damit ist die volle Farbtiefe der installierten PC-Grafikkarte nutzbar. Die Atari-kompatiblen Auflösungen wurden um den 256-Farben-Modus des Falcon erweitert. Diese Grafikmodi sind jetzt auch in beliebigen Auflösungen möglich, und eine Unterstützung durch optimierte Intel-Grafikroutinen erfolgt jetzt auch in den Atari-Farbaufösungen. Durch das vorhandene Blittermodul wird die Zeichengeschwindigkeit zusätzlich unterstützt.

Modularität. Von den Modulen wurde jetzt schon oft gesprochen, doch um was handelt es sich den jetzt dabei? Der große Unterschied des STEmulators 2 zu seinen Vorgängern ist seine Modularität. Das ganze Programm besteht aus etlichen Modulen, die zusammen die Funktionalität des STEmulators bilden. Alle sinnvoll zu trennenden Funktionsgruppen des Programms wurden in Modulen zusammengefasst. Dies sind unter anderen die CPU, das TOS und die TOS-Teilbereiche VDI, GEMDOS, BIOS sowie AES, >>

Gut Ding will Weile haben:

Unter dieses Motto könnte man wohl die Entwicklung der gegenwärtigen kommerziellen Atari-Emulationen stellen. Interessant wird es sein, den Markt zu beobachten, wenn die erste offizielle ARAnyM-Distribution veröffentlicht wurde. Dann werden die Karten neu gemischt.

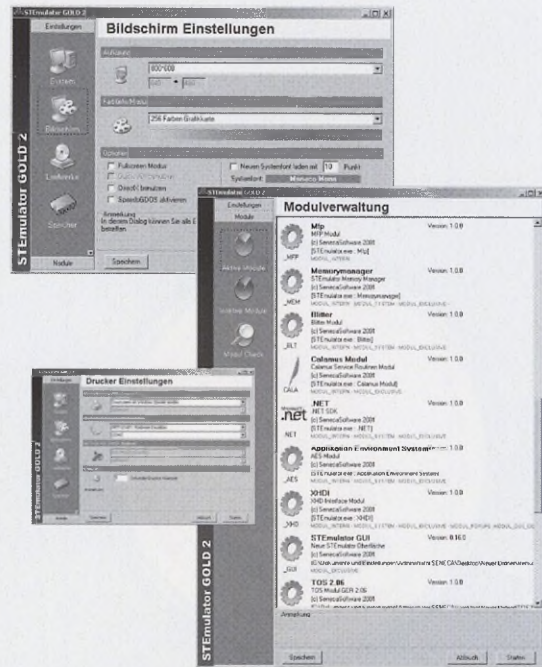
>> aber auch Hardwareteile wie der Shifter, Blitter, DMA-Sound oder MFP und die Schnittstellen. Daneben sind aber auch Dinge wie die Clipboard-Unterstützung oder der Einstellungsdialog in Module gefasst worden. Ihre Funktionalität üben diese Module mit Hilfe von Nachrichten aus, die Ihnen von anderen Modulen oder dem Kernel gesandt werden.

Eine andere wichtige Möglichkeit der Steuerung sind die so genannten Callbacks. Ein Callback ist eine definierte Schnittstelle, an den sich ein Modul hängen kann, um bestimmte Ereignisse mitgeteilt zu bekommen oder um Funktionen zu übernehmen. Beispiele hierfür sind Timer, Mausbewegungen, Zugriffe auf IO-Adressen oder auch Sprünge aus der 68k-Umgebung in die Module. Es können Traps, Exceptions, Interrupts, Bildschirmzugriffe und alles mögliche andere von den Modulen abgefangen werden. Gebündelt wird das ganze vom Kernel, der auch für die Verwaltung der Module selbst zuständig ist. Der Kernel ist die eigentliche STEMULATOR.EXE, es lädt alle nötigen Module nach, initialisiert diese und startet schließlich das CPU-Modul.

Was bringt das ganze für Vorteile – schließlich ging es auch vorher ohne Module? Nun, erst einmal können mit Hilfe der Module die Leistungsmerkmale des Emulators geändert werden. Es gibt zum Beispiel ein Modul mit dem TOS 4.04 und eins mit TOS 2.06, außerdem liegt die CPU als ein 68000- und ein 68040-Modul vor. So wird die Kompatibilität auch zu kritischen Programmen gewahrt. Desweiteren ist es so sehr einfach möglich, Fehler und Probleme schnell zu beheben. Der Entwickler legt einfach ein verbessertes Modul auf die Homepage, der Anwender kopiert dieses in seinen Modul-Ordner und der STEmulator benutzt jetzt dieses Modul.

Ein wichtiger weiterer Vorteil ist aber die nachträgliche Erweiterung des Emulators. Da alle Schnittstellen offen gelegt werden, kann zum Beispiel eine andere CPU oder eine FPU eingebunden werden, ein anderer Treiber für die serielle Schnittstelle oder ein beliebiger Hardwarechip, der dann innerhalb des IO-Adressen Bereiches der Emulation auftaucht. Damit jetzt aber nicht das DLL-Chaos ausbricht, wird der STEmulator immer noch als eine Datei STEMULATOR.EXE geliefert. Die einzelnen Module sind alle in diese Datei eingebunden. Erst, wenn ein weiteres Modul in den Modul-Ordner kopiert wird, für das ein Pendant in der EXE-Datei existiert, wird dieses benutzt und ersetzt das interne Modul.

Native Routinen. Eng verbunden mit den Modulen ist die Möglichkeit, aus Atari Programmen heraus Native Intel-Routinen in selbst geschriebenen Modulen aufzurufen. Oft krankt die Geschwindigkeit eines schon seit Jahren gepflegten Programms nur an wenigen Routinen. Das ganze Programm nach Windows zu



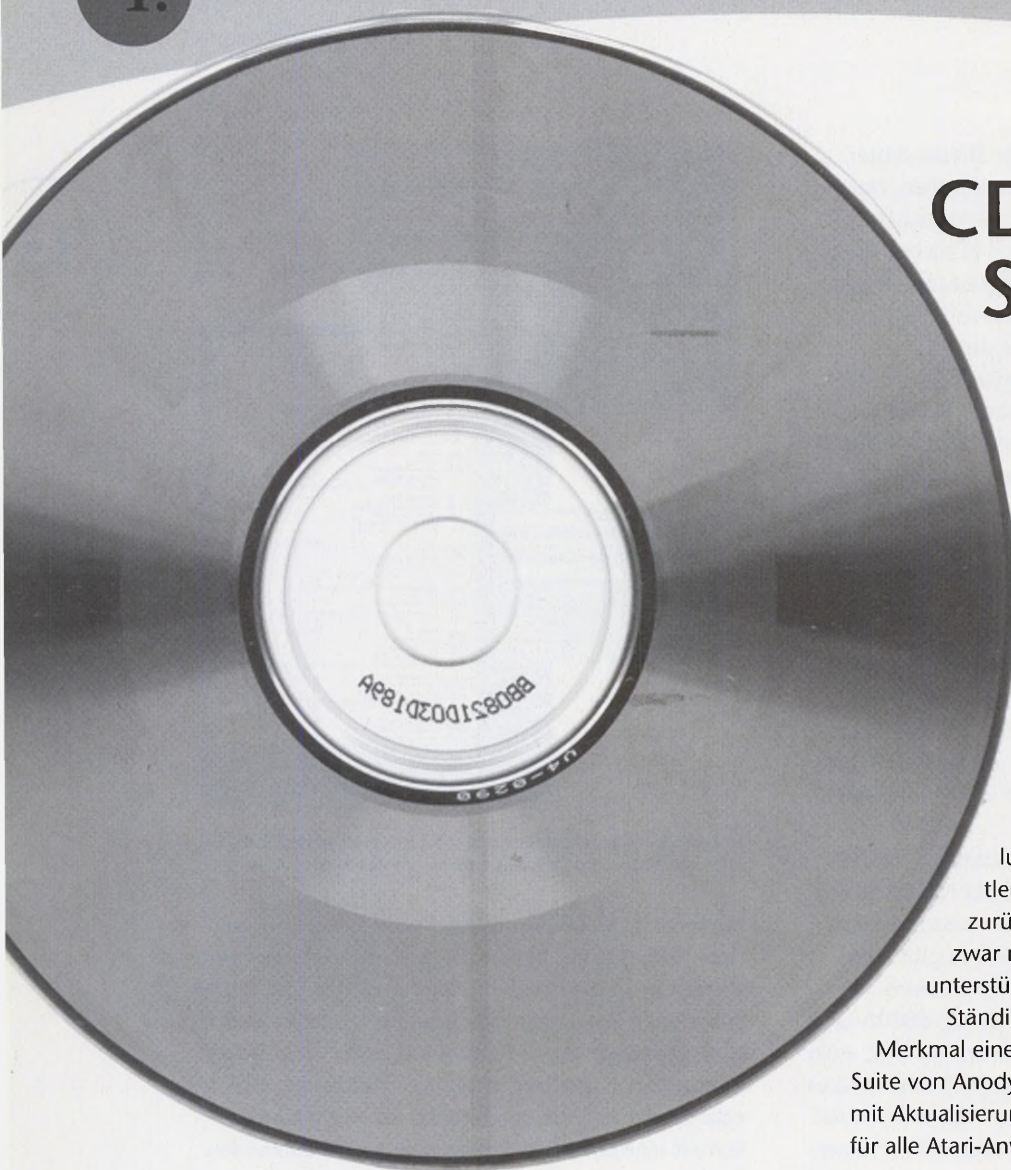
STEMulators Voreinstellungen sind nun viel übersichtlicher geworden. Zu gefallen weiß auch das Modul-Konzept.

portieren ist viel zu kompliziert oder aufwändig. Mit dem STEmulator 2 bekommt der Entwickler jetzt ein Werkzeug an die Hand mit dem es möglich ist, gezielt Funktionen in schnelle Intel Routinen zu legen und diese innerhalb seines Programms aufzurufen. Dabei ist es egal, ob das Programm in C, Assembler, GFA oder Omikron-Basic geschrieben ist. Nur die Möglichkeit eine beliebige GEMDOS-Funktion aufzurufen muss gegeben sein. Anschluss an eine SQL Datenbank, eine schnelle Fast Fourier Transformation, eine eigene Floating Point Library und vieles andere lässt sich realisieren.

Die Schnittstelle ist bewusst komfortabel und einfach zu bedienen konzipiert worden. Keine Illegal Opcodes und Memory-Offsets müssen beachtet und keine Assembler Work-Arounds konstruiert werden. Die externen Intel-Routinen können fast wie normale Betriebssystemfunktionen aufgerufen werden. Übergebende Parameter und Strings werden so konvertiert, dass sie für die nativen Routinen direkt nutzbar sind. Die Aufrufe der Routinen laufen übrigens nicht über den GEMDOS-Dispatcher, sondern werden schon innerhalb der CPU abgefangen. So geht keine Performance verloren, aber die Aufrufsyntax ist sehr einfach und in allen Sprachen möglich.

Erstes Fazit. Wir sind gespannt, was noch alles im fertigen Produkt stecken wird, da an vielen interessanten Modulen, die hier noch gar nicht erwähnt wurden, noch gearbeitet wird. stc

<http://www.stemulator.net/>



CD Writer Suite & ExtenDOS

ROMs: Beide Geräte sind besonders im Heimbüro angenehm flink und bringen eine SCSI-Schnittstelle als schnelle Verbindung zur Außenwelt gleich mit. Und so verwundert es auch nicht, dass Software zum Beschreiben von CDs schon kurz nach dem Preisverfall entsprechender CD-Brenner veröffentlicht wurde.

In Deutschland ist besonders das Programm CDRecorder sehr beliebt. Allerdings hat sich dessen Entwicklungsunternehmen Soundpool [1] mittlerweile aus dem aktiven Atari-Geschäft zurückgezogen, sodass das Programm zwar noch erhältlich ist, aber nicht mehr unterstützt bzw. weiterentwickelt wird.

Ständige Programmpflege ist ein attraktives Merkmal einer Software aus Kanada: Die CD Writer Suite von Anodyne Software weiß alle paar Wochen mit Aktualisierungen zu glänzen. Eine Komplettlösung für alle Atari-Anwender also?

Komplettpaket für den Atari

Auch deutsche Anwender brennen Ihre CDs schon lange direkt am Atari – noch nicht allzu verbreitet ist dabei aber das kanadische Programmpaket CD Writer Suite.

Text: Thomas Raukamp

Besonders der Atari TT und der Atari Falcon bieten eigentlich beste Voraussetzungen zum Brennen von CD-

Bestandteile. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich bei CD Writer nicht um eine einzelne Applikation, sondern um eine komplette Programmsuite zum Brennen und teilweise zur Benutzung von CD-ROMs. Enthalten sind die folgenden Teile:

- CDwriter 2 zur Erstellung von Audio-CDs,
- CD InScriptOr zum Brennen von CD-ROMs nach ISO9660-Standard und
- CDbackup zur Archivierung der Festplatte auf CD-ROM.

Das eigentliche Treibersystem gehört nicht zur Programmsuite dazu. Zwingende Voraussetzung zur Benutzung der CD Writer Suite ist ExtenDOS, ein Treiberpaket zur Nutzung von CD-ROM-Laufwerken und CD-Brennern (CD-R und CD-RW) am Atari. ExtenDOS Gold muss zur Suite hinzu gekauft werden.

ExtenDOS Gold

Bleiben wir gleich auf der unteren Systemebene. Damit externe Hardware an einem Computer erkannt werden kann, muss ein entsprechender Treiber in >>

CD-ROMs lassen sich hervorragend am Atari beschreiben. Eine deutsche Alternative zur CD Writer Suite ist das Programm CDRecorder von Soundpool. Zwar hat sich das Unternehmen aus der Weiterentwicklung zurückgezogen, die Software wird allerdings immer noch verkauft.

>> das Betriebssystem eingebunden werden. Einige Treiber sind bereits standardmäßig im Betriebssystem des Atari vorhanden – so muss für das Diskettenlaufwerk keine Extra-Software installiert werden. Andere Hardware wird nur über nachträglich eingebundene Treiber erkannt. Dazu gehören spezielle Druckermodelle, Festplatten und eben CD-ROM-Laufwerke. Weder TOS, noch MiNT, noch MagiC bieten integrierte CD-ROM-Treiber, obwohl Atari selbst in den 90ern die Erweiterung MetaDOS veröffentlichte, was sich jedoch nicht sonderlich weit durchgesetzt hat. Eine in der Atari-Welt recht verbreitete Lösung ist Spin!, der in Verbindung mit einem SCSI-Treiber CD-ROM-Laufwerke am Atari erkennt. Der Vorteil ist, dass Spin! als Freeware ohne Entgelt genutzt werden kann. Allerdings werden in der Regel nur reine SCSI-Laufwerke erkannt, CD-Writer fallen unten durch. Außerdem muss die Konfiguration komplett manuell erfolgen, was nicht jedem Anwender liegt.

ExtenDOS Gold ist ein Treibersystem, das sowohl CD-ROM-Laufwerke als auch CD-R- sowie CD-RW-Laufwerke unterstützt und somit die Grundlage zur Benutzung von Brennersoftware bildet. Einzige Voraussetzung für das Erkennen ist ein Atari, der einen SCSI DRV-Treiber bereits installiert hat und somit die SCSI-Schnittstelle des Rechners ansprechbar macht. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Sie HDDriver als Festplattentreiber installiert haben oder MagiC Mac bzw. MagiC PC benutzen. Als Alternative reicht auch das frei verfügbare „scsdrv.prg“ von Steffen Engels im Autoordner des Atari.

Unterstützt werden generell alle Laufwerke mit SCSI-Anschluss (auch solche mit SCSI-Arbitration). TOS-Systeme mit IDE-Schnittstelle (Hades, Milan) können auch ATAPI-Brenner nutzen, die notwendigen Routinen sollte wiederum das SCSI DRV-Interface liefern. ST- und STE-Benutzer müssen ihren Atari mit einem SCSI-Interface wie Link96 oder Link97 ausgerüstet haben. CD-ROMs können dabei in verschiedenen Formaten vorliegen; ExtenDOS Gold erkennt die folgenden Formate:

- ISO9660,
- ISO9660 mit langen Dateinamen,
- ISO9660 Rock Ridge,
- CD Extra und
- Single- und Multisession-CDs (sofern ein entsprechendes Laufwerk vorliegt).

ExtenDOS arbeitet laut Hersteller mit allen bekannten TOS-Betriebssystemen zusammen. In unseren Tests lief es problemlos unter Single-TOS 4.04 und MagiC 6.2.

Installation. ExtenDOS Gold wird auf einer DD-Diskette ausgeliefert und mittels eines beigelegten Installers auf das Bootlaufwerk kopiert. Dieses Installationsprogramm nimmt dem Anwender alle notwendigen manuellen Arbeiten ab und konfiguriert das angeschlossene Laufwerk. Nach einem ersten Scan der SCSI- bzw. IDE-Schnittstelle (die beim Atari als Quasi-SCSI-Port angesprochen wird) zeigt sich bereits, ob der Treiber das Laufwerk erkennt.

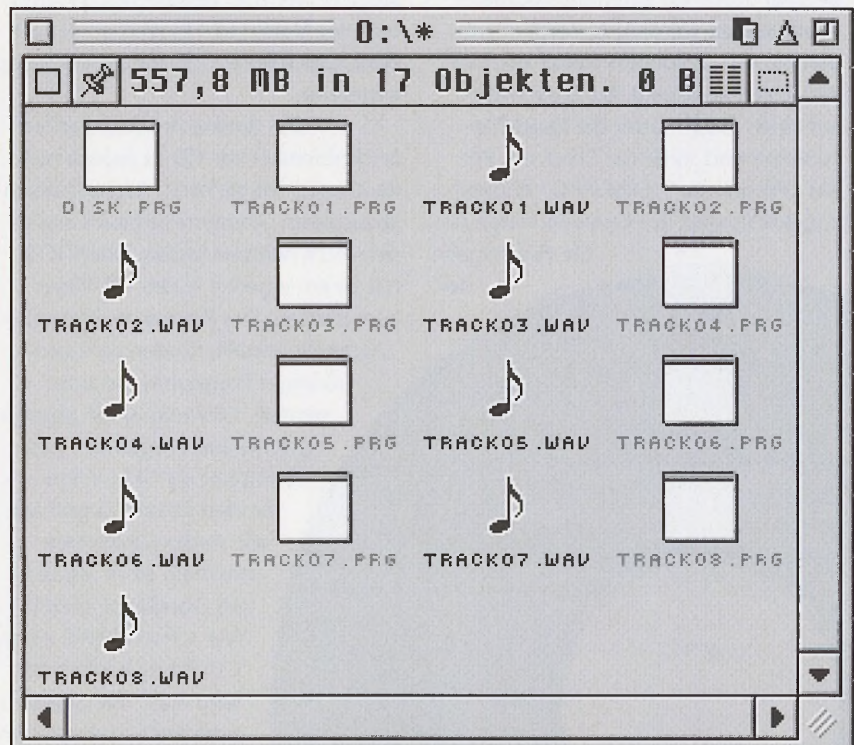
Das Installationsprogramm weist allerdings einige Schwächen auf. So benutzt es modale Dialog, das Multitasking ist also blockiert – ein bei der Installation von Treibersoftware vermeidbarer, aber verzeihlicher Fehler, den die Entwickler mit einem Umstieg

auf GEMSetup von Joachim Fornallaz beheben können (dieses bietet auch eine leicht lokalisierbare BubbleGEM-Unterstützung). Vielen deutschen Anwendern wird jedoch die englische Sprache Probleme bereiten, zumal einige Feineinstellungen durchaus auch dem erfahrenen Atari-Nutzer erklärt werden müssen. Zu allem Übel ist auch das Handbuch komplett in englischer Sprache gehalten. Ein Trost ist, dass in den meisten Fällen die Standardeinstellungen keine Probleme beim Zugriff auf das CD-Laufwerk bereiten sollten, sodass der Anwender in der Regel nicht weiter in die Tiefe vordringen muss.

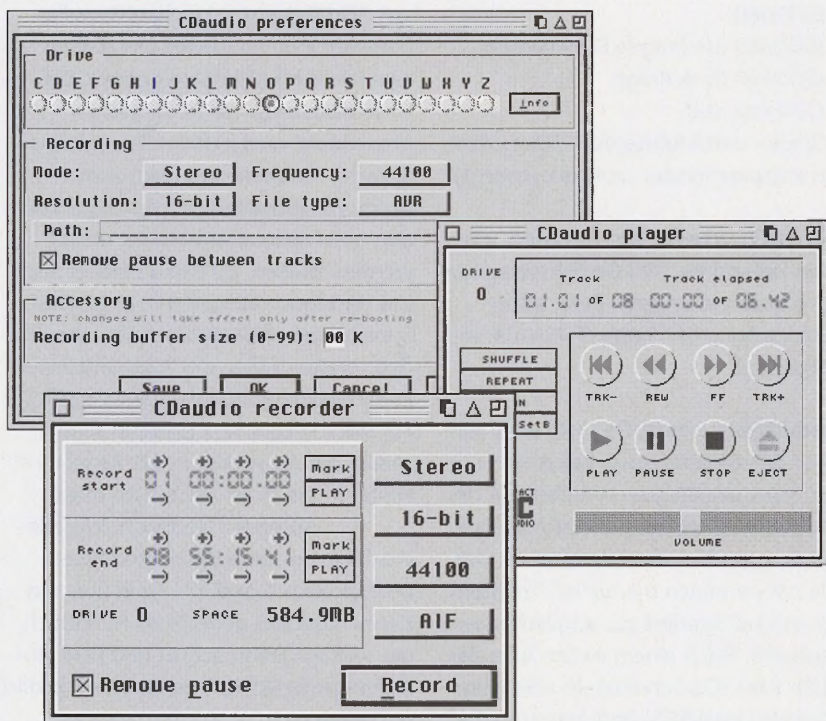
Apropos Handbuch: Wie alle Produkte aus dem Hause Anodyne verfügt auch ExtenDOS Gold über ein hervorragendes gedrucktes Handbuch, das wirklich jeden Schritt und jede Einstellungsmöglichkeit genauestens erklärt und auch erweiterte Informationen zur manuellen Konfiguration und zur Fehlerbeseitigung bietet. Besser geht es eigentlich gar nicht mehr, Anodyne erinnert hier an goldene Atari-Zeiten aus den 80er und 90er Jahren. Schade nur, dass keine Übersetzung vorliegt.

Praxis. ExtenDOS Gold bietet sicheren Zugriff auf alle erwähnten >>

CD-Titel werden direkt angezeigt, als wären es normale Dateien.



- High Sierra,



Das ist recht einmalig bei CD-Treibern: ExtenDOS bringt eine Aufnahmefunktion gleich mit, sodass komplette Titel oder Ausschnitte für eine Weiterverarbeitung digitalisiert werden können. So können Sie zum Beispiel präzise Audio-Dateien erschaffen, um sie in Cubase Audio weiterzuverwenden.

>> CD-ROM-Formate. Besondere Unterstützung wird für die Audio-CDs geboten: Die Inhalte werden als WAV-Dateien dargestellt, sodass sie wie normale Audiodateien auf die Festplatte kopiert werden können, um zum Beispiel durch ein externes Programm bearbeitet zu werden. Außerdem werden die verschiedenen Tracks auch als PRG-Datei angezeigt. Ein Doppelklick auf einen Track startet die QuickPlay-Funktion und spielt das Stück ab. Wir das „Programm“ „DISK.PRG“ doppelt angeklickt, start das Laufwerk hingegen die Wiedergabe der

gesamten Audio-CD. Leider wird bei Audio-CDs, die nach dem CD Extra-Format gebrannt sind, nur die Daten-Partition angezeigt (zum Beispiel integrierte Videos etc.), die Audiodaten können nicht erreicht werden. Eleganter arbeitet hier zum Beispiel das Dateisystem des Macintosh: Es werden einfach zwei zugängliche CDs auf dem Desktop angezeigt.

Das direkte Anklicken im Verzeichnisfenster der CD ist jedoch nicht die einzige Möglichkeit, Audio-Dateien abzuspielen. Anodyne Software hat es sich nicht nehmen lassen, ExtenDOS mit einem eigenen Audio-CD-Player auszustatten. Das Programm kann als Accessory installiert oder als eigenständiges Programm gestartet werden. CDAudio ist ein absolut gelungenes Programm, das komplett ins GEM eingebunden ist und Zugriff auf alle Audio-Funktionen innerhalb einer attraktiven Oberfläche bietet.

Wer schon einmal einen CD-Player bedient hat, wird auch mit CDAudio problemlos zurechtkommen. Der einzige Nach-

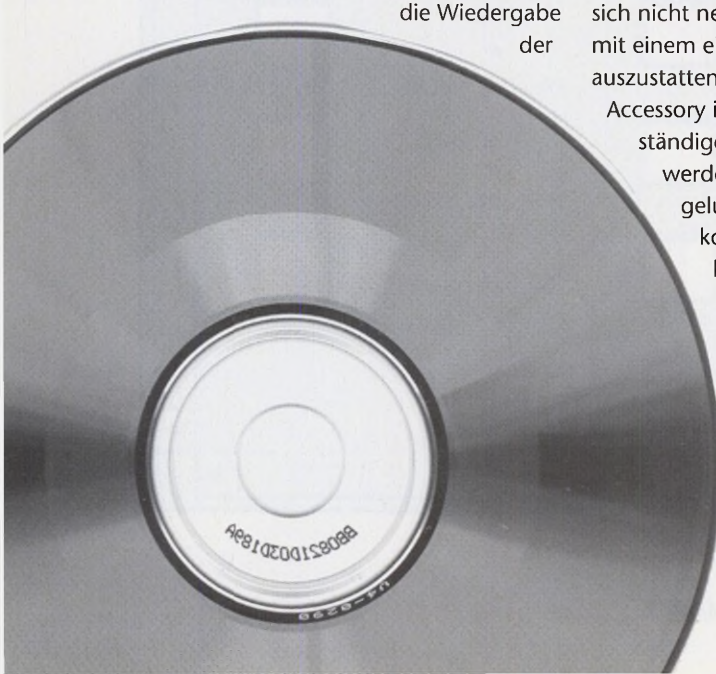
teil gegenüber dem beliebten CD-Player von Alexander Clauss ist, dass keine Titel-Datenbank angelegt werden kann. Auch kann die Tracklist nicht aus dem Internet angefragt werden – dies kann CD-Player zwar auch nicht, CDAudio hätte sich hier als Teil einer kommerziellen Distribution aber positiv absetzen können.

Einzigartig dürfte hingegen der „Record“-Button von CDAudio sein: Das Programm entpuppt sich als Mini-HD-Recorder zur Aufnahme von Audio-Segmenten einer CD auf die Festplatte. Es können also nicht nur einzelne Titel digital gewandelt, sondern auch Ausschnitte gespeichert werden, ohne dass Verluste durch einen Analog-Digital-Wandler entstehen, wie dies beim Einlesen über den Soundeingang des Falcon der Fall wäre. Auch der komplette CD-Inhalt kann digital gespeichert werden. Unterstützt werden die Samplingraten 25 KHz (STE), 44.1 KHz (Audio-CD) und 50 KHz (Falcon). Gespeichert wird wahlweise in den Formaten AIF, AVR oder WAV. Somit hebt CDAudio den Wert von ExtenDOS Gold ganz erheblich an und entpuppt sich fast als Mini-iTunes für den Atari. Besonders erfreulich ist, dass hier hohe Samplingraten nicht dem Falcon vorbehalten sind, sondern die Digitalisierung grundsätzlich auf allen Atari-Rechnern stattfinden kann. Einzig beim Abspielen der Daten müssen auf ST, STE und TT natürlich Abstriche in Kauf genommen werden.

CDwriter 2

CDwriter ist praktisch das Hauptprogramm der CD Writer Suite. Das Programm dient zum Brennen von Audio-CD am Atari, wobei die fertigen CDs in jedem Standard-Player abgespielt werden können. Die CD-Titel werden aus eigenen Audio-Dateien oder aus anderen Audio-CDs übernommen. Unterstützt wird direkt das Dateisystem ExtenDOS Gold, sodass alle CD-Brenner, die ExtenDOS erkennt, auch mit dem CDwriter genutzt werden können.

Installation. Bei der Installation von Cdwriter ist auf nichts Besonderes zu achten, das Programm kann auf eine beliebige Partition der Festplatte kopiert werden. Ein Installationsprogramm >>



>> wird nicht verwendet. Trotzdem würde ein kurzes Script für GEMSetup durchaus Sinn machen, da das Programm mit verschiedenen Ressource-Dateien lokalisiert wird. Das Umkopieren muss der Anwender bisher manuell vornehmen. Leider enthält die derzeitige Distribution 3.3a nur englische und französische Lokalisierungen, obwohl auf der Webseite von Anodyne ein deutsches Ressource-File zum Herunterladen bereitliegt. Dies sollte sich im Standard-Lieferumfang befinden.

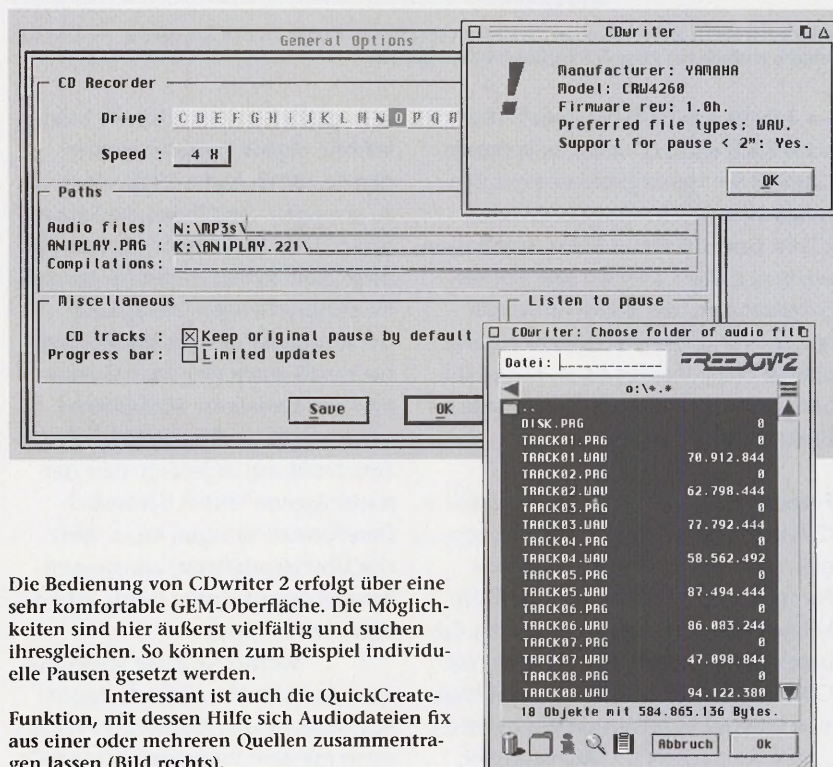
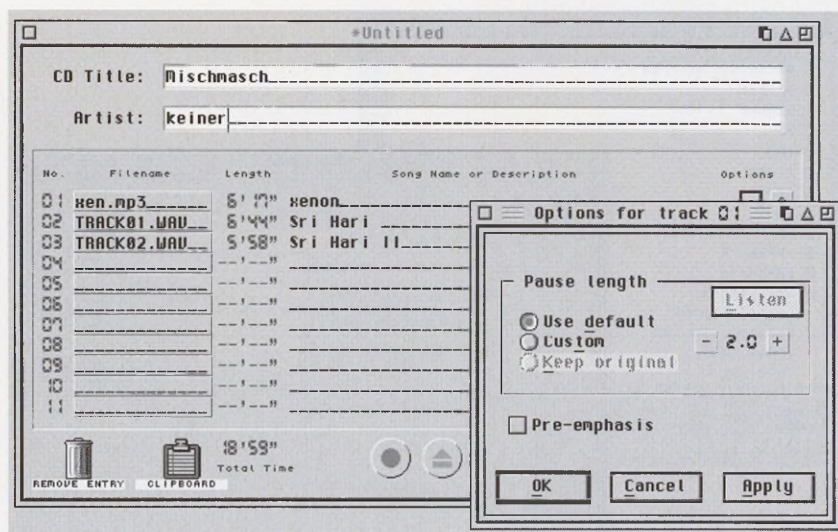
CDwriter ist wie alle anderen Bestandteile der CD Writer Suite mit einem hervorragenden englischsprachigen Handbuch ausgerüstet. Als Online-Hilfe wird BubbleGEM genutzt. Das kommerzielle Programmpaket würde in Deutschland sicher noch mehr Anwender finden, wenn das Handbuch (zur Not als ST-Guide-Datei) lokalisiert würde.

Die CD Writer Suite wird übrigens komplett auf einer CD-ROM ausgeliefert. Vor dem Kopieren auf die Festplatte muss ExtенDOS Gold also bereits installiert sein.

Praxis. Cdwriter empfängt den Anwender mit einer attraktiven, komplett in GEM eingebundenen Benutzeroberfläche, die sehr intuitiv ist. Den größten Teil des Arbeitsfensters nimmt naturgemäß die Auflistung der zu brennenden Audio-Dateien ein. Zu jedem Titel kann ein Song-Name oder eine kurze Beschreibung eingegeben werden, ergänzt wird dies selbstverständlich mit dem CD-Titel und dem Künstler- bzw. Bandnamen.

Besonders hilfreich beim schnell Erzeugen einer CD ist die „QuickCreate“-Funktion des Programms: CDwriter trägt dann automatisch Audio-Dateien aus einem oder mehreren Verzeichnissen zusammen. Wenn Sie also neben Ihrem Brenner ein weiteres CD-Laufwerk an Ihren Atari angeschlossen haben, können Sie dieses Volume direkt anwählen, CDwriter übernimmt dann die darauf vorhandenen WAV-Dateien, um eine neue CD zu brennen.

In dieselbe Kerbe hauen die Voreinstellungen des Programms. Hier kann der Anwender unter anderem ein



Die Bedienung von CDwriter 2 erfolgt über eine sehr komfortable GEM-Oberfläche. Die Möglichkeiten sind hier äußerst vielfältig und suchen ihresgleichen. So können zum Beispiel individuelle Pausen gesetzt werden.

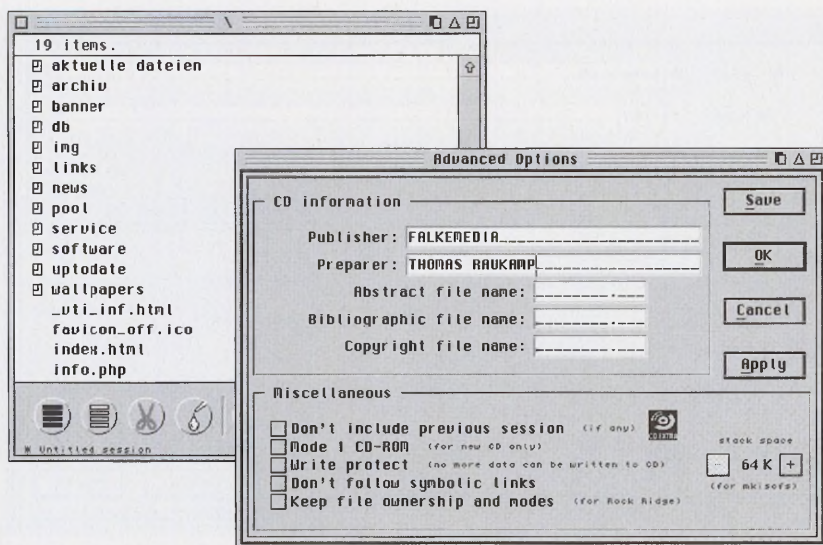
Interessant ist auch die QuickCreate-Funktion, mit dessen Hilfe sich Audiodateien fix aus einer oder mehreren Quellen zusammentragen lassen (Bild rechts).

Standard-Verzeichnis für Audio-Dateien angeben. Wer häufig CDs kopiert, sollte hier also die entsprechende Volume-Kennung auswählen. Praktisch ist auch der Info-Button in den Voreinstellungen. CDwriter gibt hier jederzeit Auskunft über den angeschlossenen Brenner.

Beim Brennen wurde die angeschlossene Hardware jedoch vom Atari selbst unsanft ausgebremst. Obwohl laut Dokumentation die SCSI-Schnittstelle des Atari Falcon 030 durchaus in der Lage sein soll, in 4-facher Geschwindigkeit zu brennen, kam es im Test an unserem Redaktions-Falcon (32 MHz)

immer wieder zu Fehlern in der Praxis. Veränderungen am Pufferspeicher etc. von ExtенDOS brachten auch keine Besserung. Erst eine Drosselung auf eine 2-fache Brenngeschwindigkeit erbrachte saubere Ergebnisse – Geschwindigkeitsrekorde sollte der Anwender in Verbindung mit klassischer Atari-Hardware also nicht erwarten. Ein Standard-ST oder -STE kommt sowieso nur auf eine 2-fache Geschwindigkeit. Es macht also keinen Sinn, in den neuesten „Renner“ unter den erhältlichen SCSI-Brennern zu investieren – klassische Atari-Computer scheinen sowieso nicht über eine >>





InScriptOr dient zum schnellen Erzeugen von ISO-CD-ROMs. In der Oberfläche werden die Inhalte einfach per Drag & Drop zusammen gestellt.

>> 2-fache bzw. 4-fache (jeder Falcon ist schließlich anders) hinaus zu kommen. Damit beim Herumprobieren mit den möglichen Geschwindigkeiten keine CD-Rs bzw. CD-RWs sinnlos zerschossen werden, bietet CDwriter eine Schreib-Simulation an, die jedem Anwender speziell vor dem ersten Brennvorgang anempfohlen werden kann. Klappt die Simulation, macht auch das eigentliche Brennen keine Probleme.

Formatvielfalt. CDwriter kann Audio-CDs aus verschiedenen Dateien erzeugen. Unterstützt werden derzeit die Formate AVR, AIF, WAV und MP3. Sie können also zum Beispiel direkt mit Cubase Audio erzeugte Audiodateien auf CD brennen. Für das MP3-Format liegt eine unregistrierte Version des beliebten Aniplayer bei.

Sehr praktisch ist auch die Möglichkeit, eigene Pausen zwischen den einzelnen Audio-Titeln einer CD zu erzeugen. Sind Ihnen die Pausen einer CD zu lang? Dann können Sie diese ganz einfach zusammenkürzen. Im entsprechenden Dialog kann der Anwender die Übergänge dann nochmals durch eine Mithör-Funktion aufs Genaueste kontrollieren – hier wurde an alles gedacht. Eine Einschränkung ist jedoch, dass der nachfolgende Titel in demselben Dateiformat vorliegen muss. Welche Überblendeffekte, wie sie zum Beispiel Apples iTunes bietet, gibt es leider bisher nicht.

Wollen Sie einer Audio-CD ein selbst erstelltes Video beilegen? Auch dies ist kein Problem. In Verbindung mit dem Programm InScriptOr, das wie erwähnt ebenfalls zur CD Writer Suite gehört, ist das Brennen einer CD im CD Extra-Format möglich.

Und sonst? CDwriter lässt in der Tat kaum Wünsche offen und braucht sich in seinem Funktionsumfang wohl kaum hinter ähnlichen Applikationen auf PC und Macintosh zu verstecken. Die gesamte Oberfläche ist stimmig strukturiert und

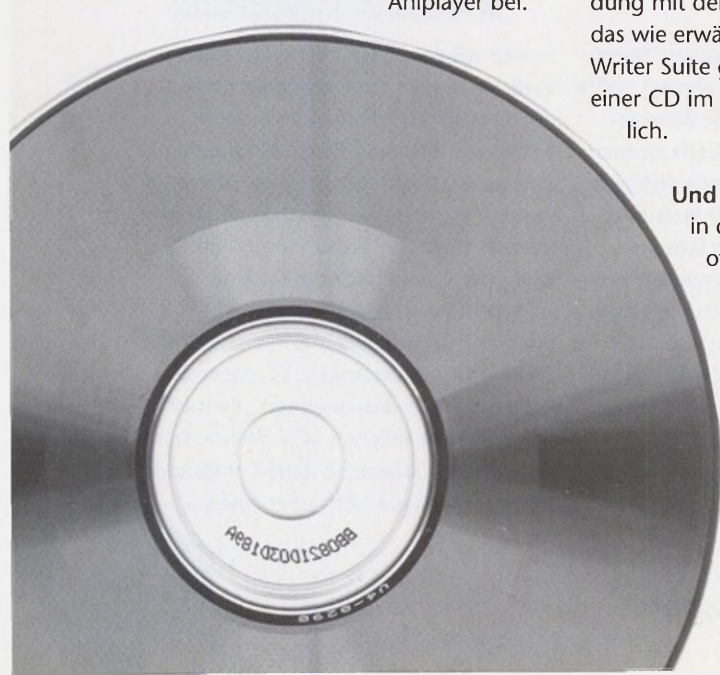
komplett per Drag & Drop bedienbar. Ein Datei-Buffer lässt Optimierungen an der Brenngeschwindigkeit zu, auch wenn dies bei klassischen Ataris zumeist vergebene Liebesmüh ist. Genutzt werden können CD-Rs mit bis zu 80 Minuten Spielzeit, unter MagiC können auch lange Dateinamen geschrieben und angezeigt werden. Wer seine CD-Sammlung gern schwarz auf weiß archiviert, wird mit einer Druckfunktion bedient. Der Brennvorgang selbst wird mit einem Fortschrittsbalken verdeutlicht, der auch die noch zu erwartende Restzeit anzeigt. Anodyne scheint an alles gedacht zu haben.

InScriptOr

Mit der Erzeugung von Audio-CDs ist es nicht getan, auch Daten-CD-ROMs sollen erzeugt werden. Die CD Writer Suite von Anodyne Software bietet hier ebenfalls das passende Programm: InScriptOr erzeugt CDs nach dem verbreiteten ISO9660-Standard, der von allen heutigen CD-ROM-Laufwerken bzw. Betriebssystemen problemlos eingelesen werden kann. Dabei werden die Joliet- und Rock Ridge-Erweiterungen voll unterstützt, weshalb unter modernen Betriebssystemen wie MagiC und MiNT lange Dateinamen genutzt werden können. Genau wie CDwriter 2 setzt auch InScriptOr auf den ExtenDOS-Treibern auf, die Verwendung eines anderen CD-ROM-Treibers ist nicht möglich.

Voraussetzungen. Grundsätzlich ist InScriptOr ebenso genügsam wie seine Kollegen aus der CD Writer Suite und sollte auf jedem Atari-System, das mit mindestens 4 MBytes RAM ausgestattet ist, seinen Dienst tun. Wer allerdings erweiterte Dateisysteme nutzen möchte, sollte schon etwas mehr Speicher in seinen Rechner eingebaut haben. Ein Falcon mit 14 MBytes RAM sollte allerdings leicht ausreichen. Da InScriptOr auf Wunsch zu jedem Brennvorgang ein temporäres Image-File anlegt, ist außerdem eine große und empfehlenswerterweise auch schnelle Festplatte vonnöten. Ein 650 MBytes großes CD-Medium benötigt ca. 700 MBytes an temporärem Speicher auf der Festplatte.

Das Programm setzt auf den Voreinstellungen auf, die bei >>

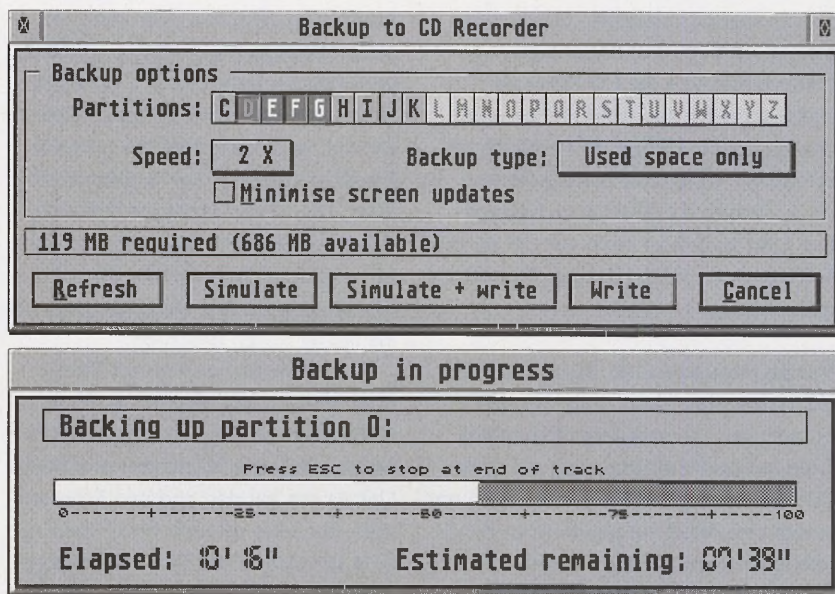


>> der Installation von ExtenDOS bereits eingegeben wurden. Genau wie die anderen Applikationen der Suite wird ist mit einem umfangreichen, wenn auch nur in englischer Sprache vorhandenen Handbuch aus. Als Online-Hilfe wird auch hier BubbleGEM unterstützt. Auf der Webseite der Entwickler findet sich zusätzlich eine deutsche RSC-Datei, die das Programm lokalisiert. Allerdings scheint diese nicht in allen Punkten mit der aktuellen Version zusammenzuarbeiten, sodass zumindest Anwender, die der englischen Sprache mächtig sind, mit dem Original arbeiten sollten.

Praxis. Nach Programmstart öffnet InScriptOr ein recht übersichtliches Verzeichnisfenster, in die die zu brennenden Daten per Drag & Drop gezogen werden. Dabei kann es sich natürlich auch um komplette Verzeichnisse handeln. Die Aufstellung kann in einer Session-Datei abgespeichert werden, sodass der Anwender auf Wunsch immer wieder dieselbe Konfiguration brennen kann. Das Arbeitsfenster wird über eine Piktogrammeiste bedient. Diese Icons könnten für unseren Geschmack noch etwas schlüssiger und moderner gestaltet werden (das CD-Icon sieht eher nach einem Schmalzkringel als nach einem Medium aus), einen Einfluss auf die Funktion des Programms hat dies natürlich nicht.

Ist die CD komplett zusammengestellt, kann sie gebrannt werden. Hier stehen dieselben Dialoge und Funktionen wie bei CDwriter 2 bereit, sodass der Anwender nicht umdenken muss. Positiv anzumerken ist auch hier die Funktion zum Simulieren eines Brennvorgangs, mit der sichergegangen werden kann, dass in der Praxis keine Probleme auftreten. Eine Vorberechnungs-Funktion kalkuliert die Größe, die die aktuelle Session auf dem CD-Medium einnehmen wird. Der beanspruchte Platz kann tatsächlich größer als die reine Datenmenge auf der Festplatte sein, denn es werden andere Dateisysteme verwendet.

Beim Schreiben der CD-ROM entpuppt sich InScriptOr als mitdenkendes Werkzeug: So werden Dateibezzeichnungen, die nicht dem gewählten ISO9660-Standard entsprechen, automatisch umbenannt. Außerdem



CDbackup sorgt dafür, dass der CD-Writer als günstiges Backup-Medium eingesetzt wird. Auch hier überzeugt die GEM-Oberfläche.

wird auf die mögliche Verschachtelungstiefe von Verzeichnisse geachtet, die bei ISO9660 acht Ebenen nicht überschreiten darf. Sind Daten bei einer Multisession-Aufnahme bereits vorhanden, werden sie nicht nochmals geschrieben, was Zeit und Platz spart.

Ausnahmen bestätigen die Regel.

Natürlich ist der Anwender nicht auf die strikte Einhaltung der ISO9660-Richtlinien betoniert. So kann er im komfortablen Voreinstellungsdialog (voll ins GEM eingebunden) eigene Richtlinien festlegen. Wenn ein CD-ROM zum Beispiel nur am eigenen Atari gelesen werden soll, stehen weitaus mehr Freiheiten bereit. Was ist aber, wenn der Anwender sich nicht sicher ist, welche Voraussetzungen zum Beispiel das Windows-Betriebssystem stellt? Anodyne hat auch hier mitgedacht und überflügelt so manches Brennprogramm auf anderen Plattformen: Es stehen verschiedene Voreinstellungen für die unterschiedlichsten Systeme bereit, die der Anwender nur noch in einem Aufklappenü auswählen muss – komfortabler geht es wirklich nicht mehr. Folgende Reglementierungen können dabei gesetzt werden:

- strikter ISO9660-Standard,
- TOS,
- MagiC,

- MiNT, Unix, Linux,
- DOS,
- Windows 95/98/NT/2000 sowie
- Hybrid TOS/Unix/Windows.

Brenn-Profis. Wer noch ambitionierter arbeiten möchte, der kann die erweiterten Optionen von InScriptOr nutzen. Hier lassen sich zum Beispiel der Herausgeber (zum Beispiel ein Verlag) und der Zusammensteller (zum Beispiel ein Angestellter) festlegen. Auf Wunsch kann automatisch ein Copyright- und ein Inhaltseintrag der erzeugten CD angelegt werden.

Und sonst? InScriptOr gibt wie schon CDwriter dem Anwender eine wirkliche Komplettpaket zum Brennen von CDs in die Hand. Nahezu keine Funktion wird vermisst, andere findet man in sonstigen Programmen auch plattformübergreifend schlichtweg nicht. In Verbindung mit CDwriter wird das CDEExtra-Format unterstützt, sodass Daten- und Audio-CDs gemischt werden können. Ein Löschfunktion klärt ein gesamtes CD-RW-Medium.

CDbackup

Es ist noch gar nicht lange her, da investierten risikoscheue Computeranwender viel Geld in Streamer. Sollten diese den Inhalt der gesamten Festplatte aufnehmen können, war die Investition umso höher. Zumindest im privaten und semi-professionellen Bereich sind Streamer längst durch die viel schnelleren und >>

>> vor allem günstigeren CD-Brenner ersetzt worden. Besonders Atari-Anbieter bietet sich die CD-ROM als preiswertes Backup-Medium an, sind deren Datenbestände im Vergleich zu Windows-, Mac- und Unix-Systemen doch oftmals als minimal zu betrachten. Und so gehört auch zur CD Writer Suite ein komplettes Backup-Programm gleich dazu.

Voraussetzungen. Als Bestandteil der CD Writer Suite setzt auch CDbackup auf dem Treibersystem ExtenDOS Gold auf und läuft praktisch auf allen TOS-Systemen. Das Programm wird mit einem von Anodyne gewohnt umfangreichen Handbuch ausgeliefert und liegt wie dieses in englischer Sprache vor. Auch zu CDbackup gibt es auf der Webseite des kanadischen Entwicklungsunternehmens eine deutsche Lokalisierung. Allerdings hatten wir in unserem Test Probleme mit dem entsprechenden RSC-File. Ist das deutsche installiert, so crashte das Programm unter MagiC regelmäßig. Mit der englischen Version gab es hingegen keine Probleme.

Praxis. CDbackup ist das einzige Tool der Suite, das nach dem Programmstart erst einmal kein neues GEM-Fenster öffnet, sondern nur eine Menüleiste einträgt. Die Oberfläche muss sich aber nicht etwa verstecken, sondern glänzt einmal mehr durch elegante GEM-Einbindung.

CDbackup sicher die Festplatte des Atari immer auf Basis der erkannten Partitionen. Dabei unterscheidet das

Programm zwischen zwei verschiedenen Backup-Methoden: Entweder wird nur der benutzte Teil einer Partition, also der Inhalt bis zum letzten Cluster, gesichert, oder die gesamte Partition inklusive dem unbenutzten Platz. Die zweite Methode sollte nur dann gewählt werden, wenn der als frei markierte Teil einer Partition in Wahrheit gelöschte Daten enthält, die Sie später retten möchten.

Die Sicherung von Daten ist so einfach wie effektiv. In einem GEM-Dialog werden die Partitionen ausgewählt, die Sie sichern möchten. Genau wie bei den anderen Programmen der Suite ist auch bei CDbackup eine Simulation des Schreibvorgangs möglich. Der Backup-Prozess selbst wird innerhalb einer Fortschrittsanzeige verdeutlicht. Während des Schreibens blockiert übrigens ein modaler Dialog das Multitasking des Atari – was sonst ärgerlich ist, macht hier durchaus Sinn: Eine Unterbrechung der Sicherung könnte zu Datenfehlern führen, was für ein Backup fatal wäre.

Wer trotz eines korrekten Brennvorgangs auf Nummer Sicher gehen möchte, kann die gespeicherten Daten von CDbackup prüfen lassen. Das Programm vergleicht nun das Original Datei für Datei mit der Kopie. In umgekehrter Reihenfolge zum Sichern geht es bei Wiederherstellen zu: Innerhalb eines Dialogs wird eine Partition ausgewählt, auf die die Daten geschrieben werden sollen. Die Backups werden dabei innerhalb eines Aufklappmenüs nach Datum und Uhrzeit geordnet aufgelistet.

Es müssen aber nicht immer ganze Partitionen wiederhergestellt werden, auch einzelne Dateien oder Verzeichnisse können durch CDbackup wieder auf die Festplatte kopiert werden. Möglich wird dies durch das Treibersystem ExtenDOS Gold, das sich einmal mehr als äußerst flexibel erweist: Wenn die Backup-CD in das CD-Laufwerk eingelegt wurde, ist der Zugriff auf dessen Inhalt ohne Einschränkungen möglich. Der Anwen-

der kann also die gewünschte Datei zum Beispiel per Drag & Drop innerhalb des Desktops kopieren.

Gesamtfazit

Es ist lange her, dass ein derart professionelles Produkt wie die CD Writer Suite unsere Redaktion erreicht hat. Von der Verpackung über die (leider englischen) Handbücher bisher zu den Programmen selbst wird ein durch und durch positiver Eindruck vermittelt, wie ihn Atari-Anwender schon lange nicht mehr gewohnt sind. Hier gibt sich ein Unternehmen wirklich Mühe, ein professionelles Gesamtpaket zu liefern.

Der einzige Kritikpunkt, der im Nachhinein bleibt, ist die Unterteilung der Suite in verschiedene Programme. So manches Mal wünscht man sich ein Programmkonzept wie zum Beispiel Toast es auf dem Macintosh hat: Alle Programmteile sind innerhalb einer einzigen Oberfläche untergebracht, die verschiedenen Teil werden per Karteireiter aufgerufen oder automatisch gestartet (zum Beispiel beim Einlegen einer Audio-CD). Der Grund für die Unterteilung ist aber sich der Umstand, dass die CD Writer Suite auch kleinere Atari-Systeme mit nur 4 MBytes RAM weitestmöglich unterstützen soll.

Ganz günstig ist die CD Writer Suite fürwahr nicht, besonders der Preis für das Treibersystem ExtenDOS erscheint uns trotz aller Güte doch etwas hoch gegriffen – zumal dieses zwingend erforderlich ist. So sind knapp 140 US-Dollar für beide Teile anzulegen. Als Ausgleich werden „langsamere“ SCSI-Brenner, die am Atari Sinn machen, zum Beispiel bei eBay sehr günstig gehandelt.

Alles in allem ist die CD Writer Suite eines der Programmpakete, die Anwender am Atari hängen lässt. In der Redaktion zumindest wird nur noch der Falcon zum Brennen benutzt. stc

Anodyne Software, 6 Cobbler Court, Ottawa, Ontario K1V 0B8, Canada
info@anodynesoftware.com
<http://www.anodynesoftware.com/>

Verkauf in Deutschland:
Ronny Berndt
rds500@t-online.de

[1] <http://www.soundpool.de/>



Das Fachwissen sollten Sie jeden
Monat im Briefkasten haben!



www.digitalcameramagazin.de/abo

oder Tel. (0431) 200 76-60

DSL pur: LG LAM200E von TKR



DSL für jeden Atari?

Bisher war ein Router notwendig, um den Atari per DSL ins Internet zu befördern. Dass es auch anders geht, beweist das DSL-Modem LAM200E von LG Electronics.

Text: Thomas Raukamp

Ataris sind schon lange im Internet unterwegs, und so langsam wächst auch die Zahl der Anwender, die ihren heiß geliebten Rechner per DSL ins Netz

bekommen. Ganz einfach ist dies nicht – und billig war es bisher auch nicht. Zur Ethernet-Schnittstelle bzw. (bei TOS-Rechnern mit ISA-Schnittstelle) -Karte summierten sich die Preise für einen Router, wenn DSL in Höchstgeschwindigkeit genutzt werden sollte. Der Grund dafür ist einfach: Bisher gibt es noch keine Umsetzung des PPPoE-Protokolls innerhalb eines Atari-Stacks, und so muss das Protokoll von einer externen Hardware versorgt werden. Der Router muss zwischen dem eigentlichen DSL-Modem und dem Atari und eventuellen anderen Computern im Netzwerk integriert werden. Dies verursacht Kosten von derzeit mindestens 100 Euro, was so mancher Atari-Anwender gern sparen würde, zumal er ja zumeist noch eine Ethernet-Erweiterung kaufen muss. Ein einfaches DSL-Modem reicht nicht, denn diesem fehlen die Router-Eigenschaften, die einen Internet-Zugang für mehrere Rechner splitten, sowie das PPPoE-Protokoll – dies wird vom Rechner erwartet.

Das Kieler Unternehmen TKR hat mit dem LAM200E von LG Electronics seit einiger Zeit ein neues DSL-Modem im Programm, das in vielerlei Hinsicht besonders zu sein verspricht: Es liefert einen >>

Das Kieler Unternehmen TKR ist in Atari-Kreisen nicht ganz unbekannt: In den 90er Jahren kamen zum Beispiel Grafikkarten für Mega ST, Mega STE und TT aus dem innovativen Haus. Noch heute erfreuen sich die Crazy Dots-Karten mit ET 4000-Chipsatz hoher Beliebtheit unter Atari-Anwendern.



>> integrierten PPPoE-Treiber und kann gleichzeitig Routing-Aufgaben übernehmen. Hoffnung für Atari-Anwender?

Ausstattung. Das LAM200E weiß optisch auf den ersten Blick zu überzeugen. Nicht größer als ein normales, serielles Modem macht es sich bestens auf jedem Schreibtisch. Das dezente Silber des Kunststoffgehäuses passt sogar zum Grau der klassischen Ataris. Auf einen Lüfter, wie ihn diverse Router besitzen, wurde verzichtet, das LAM200E läuft also völlig geräuschlos.

Auf der Vorderseite des DSL-Modems sind fünf LED-Anzeigen untergebracht, die über den Status der Verbindungen zum angeschlossenen Rechner und zum Splitter sowie über den Datentransfer Auskunft geben. Die Schnittstellen nach RJ-45-Standard (TP-Kabel) zum Splitter um zum Ethernet-Adapter bzw. zur Ethernet-Karte des Atari sind hingegen auf der Rückseite angebracht. Hier wird auch das beiliegende externe Netzteil angeschlossen.

Auch sonst ist die Ausstattung recht komplett. Ein Ethernet-Kabel liegt bereits bei. Weiterhin findet sich ein ADSL-Kabel (RJ-11). Weiteres Kabelmaterial müssen Sie also nicht einkaufen.

Die Installation der Hardware und die Konfiguration des Modems wird in einem recht ausführlichen deutschen Handbuch beschrieben.

Konfiguration. Nochmals: Das LAM200E wird direkt an den Splitter der Telekom angeschlossen. Der Atari wird direkt an das Modem angeschlossen, ein Router entfällt. Dies bedeutet, dass der PPPoE-Treiber vom angeschlossenen Rechner aus konfiguriert wird, da dieser kein PPPoE-Protokoll liefert.

Ähnlich wie bei einem Router wird die Konfiguration des Modems über einen Webbrowser erledigt. Das Modem wird dabei über die eigene IP-Adresse direkt angesprochen, schließlich dient es als Gateway-„Server“ für den Internet-Zugang. Bei der Konfiguration gab es allerdings den ersten, kleinen Rückschlag. Obwohl das LAM200E keinen besonders schwierig zu dekodierenden HTML-Code liefert, kann CAB das Dokument nicht darstellen. Die Konfiguration muss also über einen externen Rechner, zum Beispiel über einen PC oder Mac, erfolgen. Wer keinen PC besitzt, muss die Konfiguration also schnell beim Nachbarn oder im Büro vornehmen und im Flash-ROM des Modems abspeichern. Die Daten können nun zuhause weiterverwendet werden. In erster Linie müssen die Zugangsdaten zum Provider eingegeben werden – bei T-Online sind dies gerade einmal zwei Einträge.

Etwas auffällig ist die IP-Adresse des Modems: Diese lautet „10.0.0.2“. Von Routern ist so mancher Anwender sicherlich die IP „192.168.1.100“ gewohnt, weil dies einen Bereich anspricht, der für lokale Netzwerke vorgesehen ist und nicht im Internet

vorkommt. Aber auch mit der IP des LAM200E gab es keine Probleme, zumal die Adresse manuell über den Webbrowser veränderbar ist.

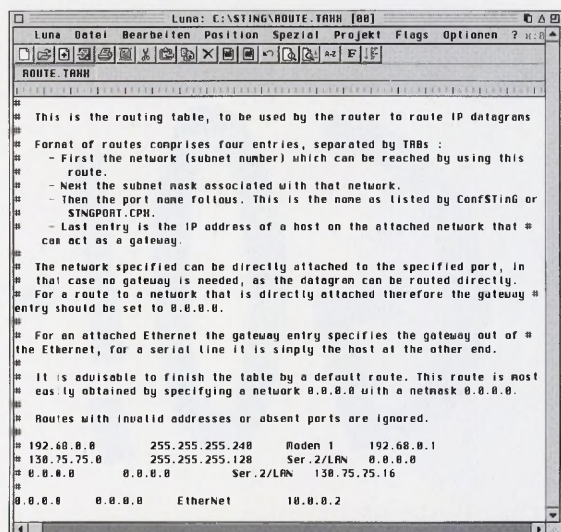
Einstellungen am Atari. Nun dürfen wir uns gespannt an die Konfiguration des Atari machen. In unserem Test verwendeten wir einen Atari Falcon 030 mit Ethernet-ROM-Port-Adapter von eh systems [1]. An diesem werkelt ein Pocket-LAN-Adapter E3000II von Genius. Dies ist unter Atari-Anwendern eine durchaus verbreitete Konfiguration bei klassischen Ataris. Als Software verwendeten wir STInG 1.26 unter MagiC 6.2.

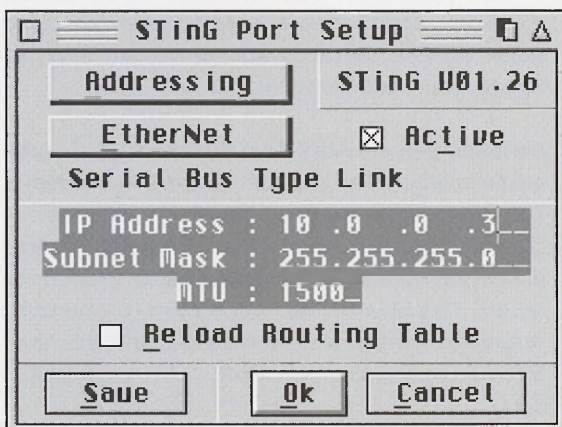
Ist das STInG-Treibersystem komplett installiert (wie dies geht, erklärt unser Workshop auf Seite xx), müssen am Atari tatsächlich nur zwei Veränderungen vorgenommen werden. Die IP-Adresse des Atari muss neu gesetzt werden (zum Beispiel auf die „10.0.0.3“), außerdem muss die IP-Adresse des Modems (10.0.0.2) in die Routing-Tabelle (ROUTE.TAB) von STInG eingetragen werden – das war’s.

Ein Einwählen seitens des Atari ist nicht notwendig. Sobald das Modem angeschlossen ist, stellt es selbständig eine Verbindung zum Internet her. Sind die Daten im Modem korrekt gespeichert worden, steht die Verbindung und ist im Quasi-Netzwerk vom Atari aus nutzbar.

Praxis. In der Praxis konnten wir keinerlei Probleme mit den installierten STInG-Clients feststellen. Alle Programme (getestet wurden AtarICQ, CAB mit STInG-OVL und aFTP) nutzen die vom Modem bereitgestellte DSL-Geschwindigkeit aus. Wie schnell der Zugriff wirklich ist, hängt natürlich auch von der am Atari installierten Ethernet-Schnittstelle ab. Der Genius-Adapter erreichte mit CAB im Durchschnitt ca. 25.000 >>

So muss die Routing-Tabelle von STInG aussehen, wenn ein LAM200E betrieben wird.





Im CPX-Modul STing Port Setup muss die IP-Adresse des DSL-Modems eingetragen werden.

>> bis 30.000 Bytes pro Sekunde. Eine schnellere Hardware macht sicher schnellere Übertragungen möglich.

Fazit. Der LAM200E von LG Electronics ist eine interes-

sante Hardware für Atari-Anwender, denn das eigene Betriebssystem bzw. die vorhandenen Stacks liefern bisher kein PPPoE-Protokoll. Zwar muss nach wie vor mehr Aufwand als bei der Benutzung eines aktuellen PC oder Macintosh betrieben werden (Ethernet-Adapter bei Classic Ataris, externe Konfiguration), trotzdem ist das Modem ein Stück mehr Freiheit, das zusätzlich nicht wenige Kosten spart. Das LAM200E ist daher uneingeschränkt zu empfehlen – und TKR ist unbewusst wieder in den Atari-Markt eingestiegen. *stc*

TKR, Projensdorfer Weg 324, D-24106 Kiel,
Tel. 0431-30 17 300, Fax 30 17 400
E-Mail: hallo@tkr.de
<http://www.tkr.de/hardware/lg-lam200e.html>

Preise:
Einzel: EUR 99.--
Inkl. T-DSL-Auftrag: EUR 59.90
Inkl. 1&1 Internet.DSL: EUR 47.90

[1] <http://www.asamnet.de/~hilgarte/>



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

GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

GO!

www.st-computer.net



3 Ausgaben

Digital Camera magazin



frei Haus nur 10 €!

Unser Dankeschön: 10 Blatt edles Foto-Glossy-Papier gratis für Sie

Das Jahresabo

2 Ausgaben gratis

Unser Dankeschön ist diese schicke Herren-Armbanduhr samt Kugelschreiber, gebettet im edlen Echt-Holz-Etui

nur 69 €



Das Geschenk-Abo

2 Ausgaben gratis

Sie nennen uns die Person, die Ihnen DCM empfohlen hat, und wir bedanken uns für diese Empfehlung mit einer 64-MByte SmartMedia- oder CompactFlash-Karte.

nur 69 €

High auf Atari: Marijuana Mail im Praxistest



Zu bekifft zum Mailen?

Haben die Entwickler des E-Mail-Clients Marijuana Mail vielleicht zuviel geraucht? Sollte der Tester vielleicht vorsorglich auch lieber einen Joint ziehen? Ungewöhnliche Fragen für einen Software-Test.

Text: Thomas Raukamp

Der Atari ist besonders in Verbindung mit dem Internet-Stack STiNG bzw. STiK mit einer Vielzahl von Internet-Programmen gesegnet. Für nahezu alle Anwendungen, sei es das Web-Surfen, der Chat via IRC oder ICQ oder gar die Wettervorhersage gibt es eigene Programme. Etwas stiefmütterlich wurde hingegen bisher der Bereich der E-Mail-Clients mit Nachschub versorgt. MyMail hält sich (trotz eines enormen Funktionsumfangs) nicht an alle GEM-Standards und schleicht besonders auf 68000er-Maschinen vor sich hin, aMail erweist sich bei vielen Anwendern als buggy und ambitionierte Projekte wie Infitra wurden leider eingestellt. So manch ein STiNG-Benutzer mag etwas neidisch auf den iConnect-Standard schauen, gibt es hier doch mit dem ASH EMailer eine sehr gelungene, wenn auch kommerzielle und nur unter Multitasking-Systemen nutzbare, Anwendung.

Ein in deutschen Ländern noch relativ unbekannter Ansatz kommt aus Polen. Marijuana Mail liegt derzeit in der Version 0.1.67 vor. Das Programm erhebt ebenfalls nicht den Anspruch, mit dem EMailer zu konkurrieren – ganz im Gegenteil: Das Programm wurde bewusst schlank gehalten, sodass auch Low-End-Anwender ihren Atari für das Schreiben und Empfangen elektronischer Nachrichten nutzen können. Das ausführbare Programm umfasst in der aktuellen Version lediglich knapp 167 KBytes, was auch einen Betrieb auf einem Atari 1040 ST, der nur mit einem Diskettenlaufwerk ausgerüstet ist, ermöglichen sollte.

Ebenso langmütig präsentiert sich Marijuana Mail in der Auswahl seines Betriebssystems: In unserem Test lief das Programm problemlos unter TOS 2.06, TOS 4.x und MagiC 6.1. Laut Angaben >>

Eine Alternative zu Marijuana Mail ist für STiNG- bzw. STiK-Anwender MyMail von Erik Hall. Das Programm bietet fast alle Funktionen, die man in der PC-Welt vom Outlook Express her kennt und wird ambitioniert weiterentwickelt. Nicht allzu gelungen ist jedoch die GEM-Implementierung.

>> des Entwicklers wird sogar ein Atari mit TOS 1.0 unterstützt – ein Programm für Minimalisten also. Die einzige Empfehlung, die der polnische ausspricht, ist ein installiertes NVDI-System, ansonsten können Programmfenster nicht bewegt werden.

Eine recht ausführliche englischsprachige Dokumentation liegt im reinen ASCII-Format vor. Eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format ist derzeit nicht vorgesehen.

Installation. Minimalismus muss sich nicht auf den Funktionsumfang und einen gewissen Komfort auswirken – Atari-Entwickler haben sich schließlich schon immer hervorragend darauf verstanden, viel Leistung in erstaunlich kleine Codes zu stecken. Die erste Überraschung erwartet den Anwender bei der Installation des Programms. Marijuana Mail verlangt nicht etwa ein Hangeln durch verschiedene Setup-Fenster, sondern kommt komplett mit einem eigenen Installationsprogramm daher. Dass dieses optisch nicht gerade ein Schmuckstück ist, wird besonders Betreiber von Schwarzweiß-Auflösungen (wenn wir schon von Minimalisten sprechen, dann auch richtig) nicht weiter stören. Jedenfalls dient es zur übersichtlichen Eingabe der für einen E-Mail-Verkehr wichtigen Server- und Benutzerdaten. Etwas störend ist aber doch, dass das Installationsprogramm den gesamten Bildschirm benutzt, eine Unterbringung in einem eigenen GEM-Fenster wäre bei allem Minimalismus wohl nicht zu viel verlangt.

Übrigens können verschiedene Anwenderprofile erstellt und später per Aufklappenmenü ausgewählt werden – durchaus nicht alltäglich in Atari-Mailern.

Das Programm. Der etwas ambivalente optische Eindruck des Installers wird durch das Hauptprogramm zum Glück nicht bestätigt. Marijuana Mail präsentiert sich mit einer GEM-Oberfläche, die (unter Magic) recht modern und vor allem aufgeräumt wird. Der größte Anzeigebereich gehört den vorhandenen E-Mails, darüber ermöglicht eine Piktogrammleiste die Navigation innerhalb des Programms. Unterhalb des dargestellten Postfachs wird angezeigt, wie viele neue Nachrichten enthalten und wie viele davon bisher ungelesen sind. Diese Statusleiste dient aber noch einem anderen Zweck: Führt der Anwender über die dargestellten Piktogramme, so wird er hier ihre Funktion informiert. Über den Nachrichtenstatus gibt auch eine weitere Iconleiste am linken Rand des Hauptfensters mit jeweils geöffneten und geschlossenen Briefumschlägen Auskunft.

Da Marijuana Mail wie erwähnt recht gut die GEM-Oberfläche des Atari nutzt, ist es wenig verständlich, warum das Arbeitsfenster nicht in seiner Größe veränderbar ist. Zwar platziert sich das Fenster je nach

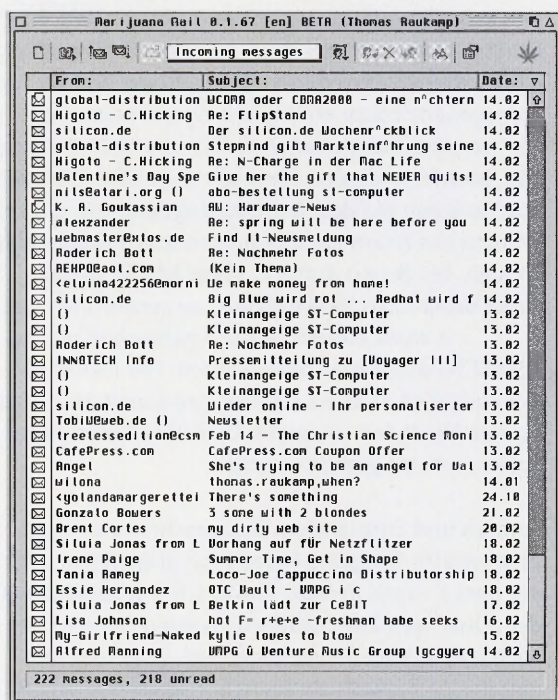
Bildschirmauflösung recht intelligent auf dem Desktop, sodass der Anwender immer einen angenehm großen Bereich des angewählten Postfachs sieht, der Resizer wird jedoch vergeblich gesucht. Hier sollte nachgearbeitet werden, was besonders Benutzer von hohen Auflösungen mit Grafikerweiterungen sicherlich sehr freuen würde.

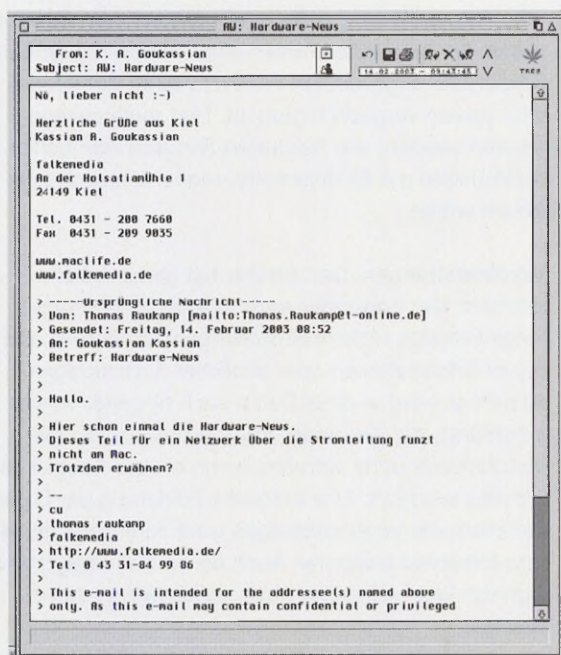
Voreinstellungen. Der Installer hat ganze Arbeit geleistet: Der Anwender muss in keinen Voreinstellungs-Fenstern weitere Einstellungen vornehmen, um Server-Informationen oder ähnliches nachzutragen. Allerdings werden diese Daten auch nirgends wieder aufgeführt, der Anwender muss also nochmals die Installationsroutine aufrufen, wenn er zum Beispiel den Provider wechselt. Eine mögliche Editierung der Daten innerhalb der Voreinstellungen wäre zumindest in diesem Fall etwas eleganter. Auch die einmal eingegebene Signatur kann scheinbar nicht nachträglich editiert werden.

Ansonsten weiß die Funktion zur Begrenzung des möglichen E-Mail-Umfangs zu gefallen. Riesige Anhänge können so intelligent vermieden werden, was Benutzern kleiner ST-Systeme sicher entgegen kommt. Mit Platzhaltern kann eine einleitende Antwortzeile voreingestellt werden. Viele Optionen gibt es hier zwar nicht (genauer gesagt nur zwei), aber immerhin...

Zwei Faktoren fallen allerdings als Ärgernis auf: Der modale Voreinstellungsdialog (im Gegensatz zu anderen Programmfenstern) blockiert das Multitasking. Außerdem ist er nicht verschiebbar, es sei denn, die Systemerweiterung „Let'em fly“ ist geladen. >>

Marijuana Mail verwaltet leider nur zwei Postfächer: Eine In- und eine Outbox.





Die Bearbeitung von E-Mails erfolgt in einem eigenen Editor.

>> Die Nutzung einer aktuelleren GEM-Library wäre hier wohl angebrachter. Weiterhin ist es recht problematisch, dass kein eigener Pfad für ein E-Mail-Verzeichnis abgelegt werden kann. Ist die Partition, auf der Marijuana Mail installiert ist, zu klein für ankommende Nachrichten, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Dies ist sicherlich dem Konzept zu „verdanken“, dass das Programm auch von einer einzelnen Diskette zu betreiben bleiben soll. Die zusätzliche Pfadeinstellung hätte jedoch niemandem wehgetan.

Schreiben von Nachrichten. E-Mail-Nachrichten werden in einem programmeigenen Editor verfasst. Marijuana Mail sieht derzeit leider nicht die Voreinstellung eines externen Texteditors wie Luna oder qed vor. Der vorgegebene Editor ermöglicht lediglich die simple Texteingabe, Blockfunktionen etc. sind nicht vorhanden, allerdings können Texte aus dem GEM-Clipboard übernommen werden. Die Empfängeradresse kann auf Wunsch aus einem einfachen Adressbuch ausgewählt werden, bei dessen Aufruf es unter MagiC jedoch einen kompletten Systemabsturz zu verzeichnen galt.

E-Mails können bisher anscheinend nur im US-ASCII-Format entworfen werden. Der ISO-8859-1-Standard ist zwar auswählbar, produziert aber Müll bei den Umlauten. Deutsche Umlaute können daher bisher nicht eingegeben werden.

Senden und Empfangen. Eine geschriebene Nachricht wird im Outgoing-Verzeichnis abgelegt und kann mit dem entsprechenden Piktogramm verschickt werden. Über die GEM-Oberfläche werden Nachrichten auch schnell vom Server abgerufen. Über den Sendestatus gibt jeweils ein Fortschrittsbalken Auskunft. Etwas merkwürdig ist dabei, dass Marijuana beim

Öffnen neuer Fenster (also zum Beispiel zum Senden) immer das Hauptfenster komplett schließt. Warum öffnet sich das neue Fenster nicht einfach über dem Arbeitsfenster? Aber sei's drum: Die Dialoge für das Senden und Empfangen sind optisch durchaus sehr ansprechend.

Minimalismus macht sich auch in der Frage der Anhänge breit: Diese können einer Nachricht schlicht und einfach nicht hinzugefügt werden. Beim Empfangen werden Anhänge, die größer als 200 KBytes sind, nicht dekodiert – immerhin würde dies wahrscheinlich den Umfang einer Diskette sprengen. Der Anwender müsste hier theoretisch also ein Zusatz-Tool wie ESS-Code benutzen. Aber diese Frage erübrigte sich in unserem Test sowieso: War eine Mail größer als 99 KBytes, stürzte Marijuana Mail scheinbar zugriff mit Bytes ab. Ist eine Mail übrigens größer als der in den Voreinstellungen festgelegte Wert, fragt das Programm vor dem Abholen nochmals nach.

Eingegangene Nachrichten werden nach einem Doppelklick in einem eigenen Anzeigefenster dargestellt. Hier finden sich hinter einigen Piktogrammen auch Funktionen zum Antworten, Weiterleiten, Ausdrucken und Speichern von Mails. Außerdem kann direkt aus dem Anzeigefenster die nächste Nachricht angesprungen werden. Zwei zusätzliche Icons sorgen für unerwarteten Komfort: Angezeigt werden können die Organisation und der E-Mail-Client des Absenders.

Wer übrigens versteckte Funktionen beim Senden und Empfangen von Nachrichten nutzen möchte, der sollte sich etwas eindringlicher mit der Dokumentation befassen. Diese enthält nämlich einige Tastaturkommandos, die etwas mehr Optionen – so zum Beispiel das Belassen von Nachrichten auf dem Server auch nach dem Abholen oder das Markieren von E-Mails – bieten. Die Menüleiste bleibt hingegen spärlich.

Fazit. Dürften Amish-Leute einen Atari benutzen, würde ich ihnen einen 1040 ST mit Diskettenstation und Marijuana Mail als E-Mail-Client empfehlen – wahrscheinlich würde das Programm allerdings schon wegen seines anstößigen Namens durchfallen. Marijuana Mail empfiehlt sich für Atari-Anwender, die in erster Linie ein einfach zu bedienendes Werkzeug suchen, um hin und wieder eine E-Mail zu verfassen. Trotz einiger Highlights und einem größtenteils netten optischen Eindrucks bleiben die Funktionen extrem rudimentär, was ja auch schließlich das Programmkonzept erst ausmacht. Potenzial für eine Weiterentwicklung auch für größere Atari-Systeme bietet die Applikation auf jeden Fall – schade, dass sie nicht Open Source ist.

Andere, ambitioniertere Anwender greifen trotz aller optischen Nachteile lieber zu MyMail, falls der Internet-Stack STiK oder STinG heißen soll. *stc*

[1] marijuana.atari.org

Ogg Vorbis auf dem Atari: Aniplayer 2.21

51

Text: Thomas Raukamp

Was dem Macintosh sein QuickTime-Player, ist dem Atari sein Aniplayer. Wohl kaum eine Applikation wurde in den letzten Jahren so kontinuierlich gepflegt und stets auf dem neuesten Stand gehalten, wohl kaum ein Programm, dass sich deshalb als so wichtig für die Atari-Anwender erwiesen hat. Didier Méquignon hat den Aniplayer vom simplen Bildbetrachter mittlerweile zum kompletten Multimedia-Viewer ausgebaut, der eine Vielzahl von aktuellen Formaten unterstützt. In den letzten Monaten haben wir Aniplayer daher immer mal wieder betrachtet, und nach einigen Updates ist ein Test der neuen Funktionen wieder einmal notwendig geworden.

Wegfall. Die aktuelle Version 2.2 vom Oktober 2002 enthält jedoch nicht nur zusätzliche Features, ein für viele Anwender wichtiges Kriterium ist weggefallen: Aniplayer spielt ab sofort keinen Audiodateien mehr ab, die im MP3-Format kodiert sind. Der Grund dafür ist einfach: Die Lizenzinhaber (unter anderem das Fraunhofer Institut) verlangen seit Neuestem horrenden Gebühren von allen Entwicklern, die das beliebte MP3-Format in Playern oder Decodern verwenden. Diese Regelung schließt dummerweise auch Share- und Freewareautoren mit ein, sodass es für diese praktisch unmöglich ist, ihre Programme weiterzuentwickeln, ohne an den Gebühren bankrott zu gehen. Didier Méquignon hat sich daher entschieden, MP3 komplett aus der Liste der unterstützten Formate seines Aniplayer zu streichen. Es hat sich allerdings bereits ein Ersatz gefunden: Aniplayer unterstützt ab sofort das Ogg Vorbis Soundformat. Ogg Vorbis liefert eine bessere Qualität als MP3 und ist darüber hinaus komplett lizenzfrei. Alle Entwickler können das Format also ohne Restriktionen in ihren Programmen verwenden – gerade für private Programmierer ein entscheidender Punkt. Weitere Informationen über Ogg Vorbis entnehmen Sie bitte unserem ausführlichen FAQ, das wir für Sie zusammengestellt haben.

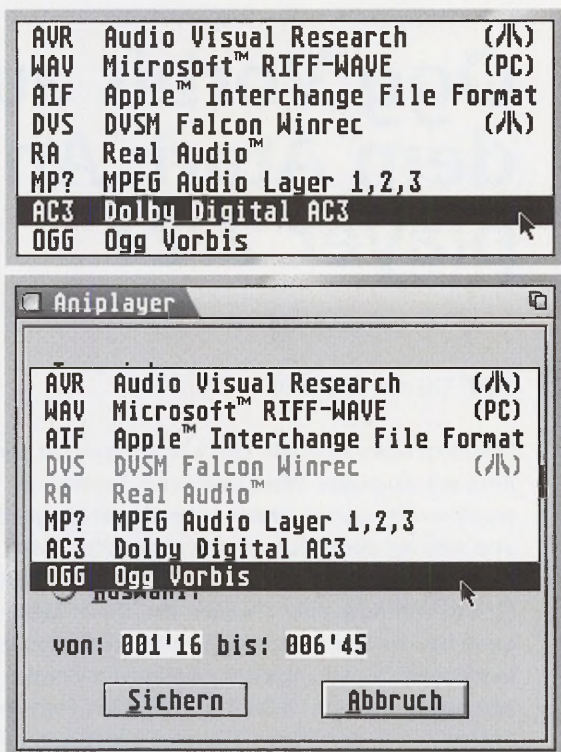
Übrigens heißt der Wegfall des MP3-Formats in Aniplayer nun nicht, dass MP3-Dateien auf dem Atari nicht mehr abgespielt werden können. >>



Ohren auf!!

Aniplayer stellt schon seit Jahren sicher, dass die Atari-Gemeinde den Anschluss an heutige Medienstandards nicht verliert. Wir haben einen Blick auf die neueste Version geworfen.

Das Musikformat Ogg Vorbis wird von vielen Experten als Nachfolger von MP3 gehandelt. Mehr über Ogg Vorbis erfahren Sie in unserem Grundlagenartikel ab Seite 54. Die aktuelle Version von Aniplayer unterstützt Ogg Vorbis beim Kodieren und Dekodieren. Der Atari hinkt also wieder einmal nicht hinterher.

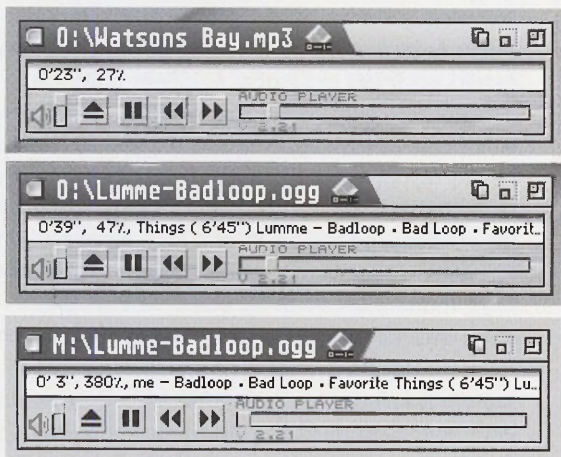


Neue Formate: AC3, OGG und DivX auf dem Atari.

>> Wer eine ältere Version von Aniplayer besitzt, kann diese selbstverständlich weiterhin zum Abspielen des beliebten Audioformats verwenden. Falcon-Besitzer können alternativ nach wie vor auf FalcAMP zurückgreifen. Dieser Player unterstützt derzeit weiterhin das MP3-Format und nützt zum Abspielen den DSP des Raubvogels.

Ogg Vorbis. Wichtigste Neuerung ist die erwähnte Unterstützung des freien Audioformats Ogg Vorbis. Aniplayer bindet das Ogg-Format dabei durch Shared Libraries ein. Damit umgeht der Didier Méquignon lizenzrechtliche Einschränkungen. Da der Ogg-Code

Hier hängt der Hammer: Oben ein 400 MHz-G4-Mac unter MagiCMac beim Abspielen eines MP3-Files, darunter bei Dekodieren einer Vorbis-Datei. Ganz unten die Prozessorauslastung eines etwas überforderten Atari TT.

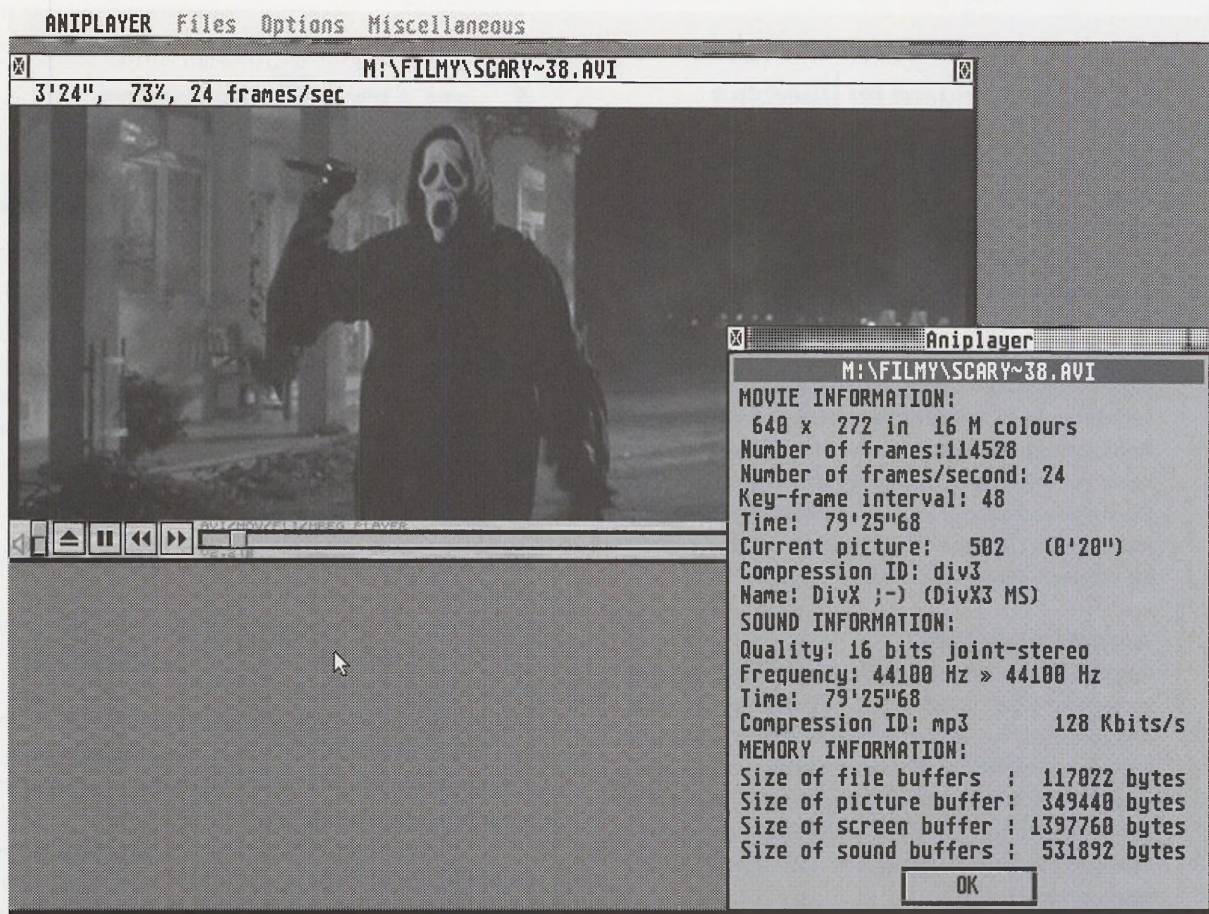


unter der General Public Licence steht, müsste er Aniplayer ebenfalls unter der GPL freigeben, wenn er die Ogg-Unterstützung direkt ins Programm integrieren würde. So schlau dieser Schachzug auch ist, so macht er doch Single-TOS-Anwendern das Leben etwas schwerer. Diese müssen nämlich MetaDOS ab der Version 2.74 installieren, um Shared Libraries zu nutzen. Direkt unterstützt wird das Konzept von MagiC ab der Version 6 und MiNT ab der Version 1.15.3. Die Installation der Bibliotheken wird auf Wunsch automatisch von GEM-Setup übernommen, der Aniplayer wie immer komplett lokalisiert auf die Festplatte kopiert. Nach der Installation muss der Rechner allerdings neu gestartet werden, damit die Shared Libraries eingebunden werden.

Das Ogg Vorbis-Format wird von Aniplayer abgespielt und auch geschrieben. Sowohl De- und Encoder basieren auf den derzeit neuesten Versionen von Vorbis. Das Schreiben einer Ogg-Datei ist dabei nicht auf jedem Atari möglich: Zwingende Voraussetzung ist eine FPU. Damit sind auch Betreiber einer Atari-Emulation zumeist außen vor. Unter MagiCMac wird zum Beispiel eine Software-Emulation wie PowerFPU notwendig. Kompatible besitzen dank 68040- bzw. 68060-CPU ebenfalls eine integrierte FPU.

Das Zurückgreifen auf das Originalmaterial von Vorbis ist natürlich für den Entwickler von Vorteil, da er keine eigenen Routinen programmieren muss und das Format so relativ schnell von seinem Programm aus nutzbar machen kann. Auf der anderen Seite handelt es sich natürlich nicht um eine spezielle Entwicklung für den Atari, weshalb jegliche Optimierung fehlt. Kein Wunder also, dass der Rechner beim Abspielen schnell in die Knie geht: Auf einem 160 MHz schnellen Macintosh Performa 5400 benutzt ein mit 115 kbps kodiertes Ogg-File laut Anzeige in Aniplayer bis zu 400 Prozent Rechnerleistung. Trotzdem ließ sich nebenbei noch in relativ normaler Geschwindigkeit mit dem Texteditor Luna arbeiten. Die Werte der Auslastungsanzeige dürfen wohl zumindest in Zweifel gezogen werden. Weniger überzeugend war die Qualität des Stücks selbst: Zumindest auf dem Performa lief es schlichtweg zu langsam ab und verschluckte sich regelmäßig. Ein 400 MHz schneller G4-Mac wurde unter MagiCMac dagegen nur zu knapp 50 Prozent gefordert. Insofern ist also sehr viel Rechenpower nötig, um eine Ogg-Datei mit dem Aniplayer abzuspielen. Hier erweist sich, dass Ogg zwar kleinere und qualitativ hochwertigere Dateien erschafft, aber gleichzeitig mehr Leistung verbraucht und deshalb eigentlich nur mit heutigen Prozessoren genutzt werden kann. Sie sollten also einen Emulator auf einem sehr schnellen Mac- oder PC-System nutzen. Interessant dürfte auch der Versuch unter einer kompletten ARAnyM-Umgebung sein. Einmal mehr zeigt Aniplayer den Bedarf nach moderner Hardware auf. >>





Video auf dem Atari: Eine schnelle Hardware unter ARAnyM macht ungebremstes Filmvergnügen mit Aniplayer erst möglich.

>> **Dolby Digital.** Ogg Vorbis ist jedoch nicht das einzige neue Audio-Format, das dank Aniplayer auch auf Atari-Systemen genutzt werden kann. Auch das AC3-Format wird direkt zum Abspielen und Schreiben geboten. Dabei werden auch AVI-Video-dateien mit AC3-Audiotrack unterstützt. Wer im AVI-Format speichert, kann den AC3-Soundtrack gleich mitschreiben.

Aber auch sonst wurde die Unterstützung von Audioformaten weiter verbessert. Ab sofort kann auch im MP2-Format gespeichert werden.

Video. Auch digitale Videofreunde kommen noch mehr auf ihre Kosten. Besonders die Unterstützung von AVI- und MOV-Dateien wurde weiter verbessert. So können ab sofort auch Videofiles abgespielt werden, die im Sorensen-Format vorliegen. Noch wichtiger für viele Anwender ist sicherlich die noch komplettere Unterstützung des DivX-Videoformats, denn im Internet finden sich bekanntlich ganze Kinofilme, die in diesem Format gespeichert sind. Neu hinzugekommen ist die Unterstützung von MS DivX 1 und 2, sowie DivX 5. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Film abgespielt werden kann, ist also nochmals gestiegen, obwohl wir in unserem Test besonders Probleme mit QuickTime-Kompressionen hatten. Außerdem gilt auch hier: Originale Atari-Hardware scheidet beim Abspielen praktisch aus, eine sehr schnelle Emulation oder ein schnelles ARAnyM-System sind zwingende Vorausset-

zung.

Ebenfalls neu ist das Abspielen von Videos im Real Media-Format. Bisher wird der Real Video-Typ 1 unterstützt. Wer Aniplayer als Plugin im Webbrowser CAB verwendet, wird hier seine Freude haben.

Bedienung. Ein dicker Minuspunkt von Aniplayer ist nach wie vor die etwas umständliche und altertümlich wirkende Programmbedienung. So muss der Anwender vor der Auswahl einer Sound- oder Videodatei selbst die Dateityp auswählen. Eleganter wäre es hier allemal, wenn Aniplayer diesen automatisch erkennen würde. Außerdem ist die Anzahl der verfügbaren Optionen mittlerweile so groß, dass wohl endlich ein eigenes Konfigurationsfenster angebracht wäre.

Fazit. Aniplayer bringt den Atari in der Unterstützung von Sound- und Videodateien wieder näher an den neuesten Stand. Besonders die Unterstützung von Ogg Vorbis- und DivX-Formaten ist natürlich vorbildlich. Gleichzeitig führt wohl kaum ein Programm klassische Ataris derart an ihre Leistungsgrenzen, dass man wohl bei vielen Formaten von einer theoretischen Möglichkeit des Abspielens sprechen darf.

Trotzdem: Aniplayer ist und bleibt eines der wichtigsten Stücke Software auf dem Atari. *stc*

Preis: EUR 10.--

Ein neuer Standard im Überblick

Die neue Version des Aniplayer verzichtet auf Abspiel- und Verschlüsselungs-Routinen für das Audioformat MP3. Als Alternative wird auf Ogg Vorbis zurückgegriffen. Wie erklären Ihnen die Details zum eventuellen MP3-Killer.

Was ist Ogg Vorbis?

Ogg Vorbis ist ein relativ neues Audio-Kompressionsverfahren. Es ist vergleichbar mit dem beliebten MP3-Audioformat. Es erlangt derzeit hohe Popularität, da es keine Patenten oder Lizenz-Bestimmungen unterliegt. Die Implementation von MP3 in Programme kostet mittlerweile Lizenzgebühren und ist daher besonders im privaten Bereich nicht mehr tragbar.

Was bedeutet der Name?

Vorbis ist der Name des Kompressionsschemas, das verwendet wird. Vorbis ist ein Teil des Ogg-Projekts, das zum Ziel hat, ein vollkommen freies Multimedia-System zu erschaffen. Bisher ist Vorbis jedoch der einzige funktionelle Teil des Ogg-Projekts. Allerdings soll auch dies kurz vor der Veröffentlichung stehen. Was davon seinen Weg auf den Atari schafft, bleibt abzuwarten.

Wie lautet die Dateiendung von Ogg Vorbis?

Da es sich um einen Teil des Ogg-Projekts handelt, hat Vorbis mit allen Teilen den Extender „.ogg“ gemeinsam.

Ersetzt Ogg Vorbis vollständig das MP3-Format oder nur einen Codec?

Ogg Vorbis wurde laut seinen Entwicklern mit dem klaren Ziel entworfen, um alle anderen, zum Teil patentierten Audioformate zu ersetzen. Somit soll es in Zukunft andere Formate überflüssig machen -- ein hehres Ziel.

Wann wird Ogg Vorbis komplett sein?

Bereits jetzt gibt es stabile Implementierungen, die hervorragende Ergebnisse liefern. Somit kann schon

Grundlagen: Ogg Vorbis im Detail

jetzt von einem kompletten Format gesprochen werden. Allerdings sollen auch in Zukunft Verbesserungen in der Audioqualität und den Kompressionsraten vorgenommen werden, ohne dass alte Player unbrauchbar werden.

Ich bin Musiker. Warum sollte ich mich für Ogg Vorbis interessieren?

Es ist bekannt, dass mit MP3 kodierte Audiodaten ihre Qualität einbüßen, da viele der Klanginformationen bei der Konvertierung von CD nicht berücksichtigt werden. Auch Ogg Vorbis hat Einbußen, benutzt aber andere akustische Modelle, um den Verlust zu reduzieren. Musik, die im Ogg Vorbis-Format veröffentlicht wird, klingt also besser als eine MP3-Datei.

Außerdem entfallen bei Ogg Vorbis jegliche Lizenzgebühren. Wenn Sie Ihre Musik als MP3-Datei veröffentlichen, sind Sie verpflichtet, dem Lizenzinhaber Fraunhofer einen Prozentsatz der erzielten Gewinne abzugeben, da Sie dessen Patente nutzen.

Ich bin ein Musik-Fan. Warum sollte ich mich für Ogg Vorbis interessieren?

Ogg Vorbis ist ein qualitativ hochwertiges digitales Musikformat. Ogg Vorbis klingt in der Regel besser als ein MP3-File. Es ist bereits jetzt recht gut verbreitet und wird auf nahezu allen Plattformen unterstützt. Auf dem Atari beherrscht der Aniplayer das Format. Ogg Vorbis macht es erst möglich, dass auch Free- und Shareware digitale Musik abspielen können, da ansonsten die Lizenzgebühren zu hoch würden. Die aktuelle Version des Aniplayer unterstützt daher kein MP3 mehr.

Ich bin Software-Entwickler. Warum ist Ogg Vorbis für mich interessant?

Wenn Sie Software-Player entwickeln, die MP3-Abspielroutinen enthalten, können Sie Ihre Arbeit nur dann legitim verteilen, wenn Sie die entsprechenden Lizenzgebühren entrichtet haben. Dies treibt Free- und Sharewareentwickler vermehrt dazu, auf MP3 zu verzichten. Ogg Vorbis kann hingegen ohne jegliche Lizenzgebühr eingesetzt werden.

Unter welchen Status fällt Ogg Vorbis?

Ogg Vorbis wird als Public Domain verteilt. Es ist also komplett frei sowohl für die kommerzielle als auch >>

Ogg Vorbis könnte ein neuer Standard für Online-Musik im Internet werden. Schon jetzt gibt es Player und Decoder für alle wichtigen Betriebssysteme -- mit Aniplayer zieht auch der Atari nach. Wir haben Ihnen daher an dieser Stelle alles Wissenswerte über das Audioformat Ogg Vorbis zusammengestellt.



>> die private Nutzung. Entwickler können unabhängig von irgendwelchen Restriktionen Software entwickeln, die kompatibel mit den Spezifikationen des Audio-Formats ist. Wenn allerdings die Open-Spource-Software genutzt werden soll, die von Vorbis entwickelt wurde, müssen bestimmte Regeln eingehalten werden.

Unter welcher Lizenz steht die Ogg Vorbis-Software?

Die Ogg Vorbis-Utility-Software steht unter der GNU General Public Licence. Die Bibliotheken und Entwicklungs-Kits werden unter der BSD-Lizenz veröffentlicht. Entwickler können aber die Spezifikationen nutzen, um geschützte Software zu schreiben, die nicht von diesen Lizenzen beeinflusst werden.

Auch Ogg Vorbis beinhaltet also Einbußen in der Audio-Qualität. Was bedeutet dies im Detail?

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Kompressionsarten: verlustfreie und verlustreiche. Verlustfreie Kompressionsarten packen Daten so, dass sie nach dem Entpacken exakt wieder so zur Verfügung stehen wie vor dem Packen. Zip ist zum Beispiel ein verlustfreier Packer. FLAC ist ein verlustfreies Kompressionsverfahren, das speziell für Audiodaten entwickelt wurde.

Verlustreiche Kompressionsarten sind besonders im Multimedia- und Internet-Bereich sehr verbreitet, da sie hohe Packraten bei zumeist guter Qualität bieten. Da der Mensch imperfekte materielle Sinne besitzt, fallen die Verluste nach dem Entpacken in der Regel nicht sofort oder je nach der Kompressionsrate nur geringfügig auf. Einige Daten können sogar guten Gewissens unterschlagen werden, da sie dem menschlichen Sinnen sowieso nicht zugänglich sind. Verlustreiche Codecs erzielen deshalb höhere Packraten, weil sie intelligent die Daten nach ihrer Wichtigkeit aussieben. Im Grafikbereich ist zum Beispiel JPEG ein verlustreiches Format. Im Audiobereich nutzen zum Beispiel MP3, RealAudio und eben Ogg Vorbis verlustreiche Kompressionen. Ein WAV-File wird also anders als im Original dekodiert. Die Ausgabequalität hängt von der Kompressionsrate ab.

Klingt Ogg Vorbis besser als MP3?

Natürlich ist der Eindruck subjektiv. In der technischen Prüfung ist der Klang allerdings besser und enthält mehr Dynamik. Jeder Anwender sollte selbst entscheiden.

Kann ich meine MP3-Dateien in Ogg Vorbis wandeln?

Grundsätzlich kann jedes Audio-Format nach Ogg Vorbis gewandelt werden. Es macht aber nicht viel Sinn, ein verlustreiches Format in ein anderes zu wandeln. Es ist immer sinnvoller, zum Beispiel von einer CD direkt in Ogg Vorbis zu wandeln, ansonsten bleiben dieselben Qualitätsverluste, die schon in der MP3-Datei vorhanden waren. Da Ogg Vorbis nun noch eigene Kompressionsraten hinzufügt, ist es sogar wahrscheinlich, dass das Endergebnis noch schlechter ist als das Original.

Ich habe einige Ogg Vorbis-Dateien, die hörbare Fehler aufweisen. Was kann ich tun?

Ogg Vorbis ist in den letzten Monaten durch einige Veröffentlichungsstadien gegangen. Wahrscheinlich wurden Ihre Dateien mit einem älteren Encoder verschlüsselt. Kodieren Sie die Daten einfach nochmals mit der aktuellsten Version der Encoding-Software.

Welche Qualitätseinstellungen können vorgenommen werden?

Seit einiger Zeit wird die Ausgabequalität nicht mehr wie bei MP3-Daten in Kilobits per Second, sondern in einem Limit von 0 bis 10 angegeben. Die Einstellungen sind ähnlich wie beim JPEG-Format für den Anwender also leichter zu erfassen. In der Entsprechung zum MP3-Format entsprechen 64 kbps der Stufe 0, 160 kbps entsprechen dem Wert 5, 400 kbps entsprechen dem Wert 10. Um nahezu an die CD-Qualität heranzukommen, ist also ein Wert von 5 oder 6 zu empfehlen. Doch auch die Voreinstellung 3, die 110 kbps entspricht, erzeugt bessere Qualitäten als ein MP3-File mit 128 kbps.

Wie groß sind Ogg Vorbis-Dateien?

Zwei Dateien, die mit derselben Bitrate enkodiert werden, haben immer die gleiche Größe, wenn beide mit CBR

(Constant Bitrate) verschlüsselt werden. Ogg Vorbis kann Daten jedoch mit variablen Bitraten verschlüsseln, was kleinere Datenpakete bei höherer Qualität ermöglicht.

Welche Bitrate kann Ogg Vorbis maximal nutzen?

Theoretisch ist kein Limit vorhanden. Vorbis kann Bitraten von 16 kbps bis 128 kbps pro Kanal (!) nutzen. Aber kein Punkt der Spezifikation legt fest, dass Daten nicht auch mit 512 kbps oder 8 kbps enkodiert werden können. Der aktuelle Encoder unterstützt Bitraten von 64 bis 500 kbps in Stereo und 32 bis 256 kbps in Mono bei Samplingraten von bis zu 44.1 kHz. Geringere Bitraten sollen in zukünftigen Versionen realisiert werden.

Kann Ogg Vorbis wie MP3 Informationen zum Musiktitel und -künstler anzeigen?

Ja, Ogg Vorbis besitzt ein flexibles Kommentar-Feld für die verschiedensten Informationen. Fast alle Enkodierungswerkzeuge erlaube die Nutzung dieser Möglichkeit, auch Aniplayer.

Wie schnell arbeiten die Decoder bzw. Encoder?

Das hängt natürlich stark von der verwendeten Hardware ab. Bisher ist die Geschwindigkeit besonders beim Verschlüsseln noch nicht ganz so schnell wie bei kommerziellen MP3-Programmen. Hier sollen aber noch starke Fortschritte gemacht werden. Die Komplexität der Kompression ist ungefähr vergleichbar mit der bei MP3-Programmen, weshalb auch eine vergleichbare Geschwindigkeit erreicht werden sollte.

Ist Ogg Vorbis ein Streaming-Format?

Schon bei der Entwicklung wurde darauf geachtet, dass Ogg Vorbis sich gut zum Streamen von Audiodaten einsetzen lässt. So wird zum Beispiel mit den Entwicklern der Streaming-Software für Icecast zusammen gearbeitet, damit Icecast kompatibel wird. Mit der Veröffentlichung der offiziellen Version 1.0 des Ogg Vorbis-Pakets sind entsprechende Plugins in Aussicht gestellt, die dann auch für den Atari umgesetzt werden könnten. *stc*





stc-Diskette 03-2003

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.

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>

stc-Disc 03-2003 – einfach gute Software.

Teradesk 2.3

Der alternative Desktop Teradesk wurde unter die GP-Lizenz gestellt und ist somit als Open Source frei zur Nutzung und Weiterentwicklung. Teradesk steht in seinem Niveau ungefähr dem Desktop des TOS 2.06 gleich. Interessant ist dies besonders deshalb, da nun die letzte Lücke geschlossen wurde, die zu einem komplett neuen Atari-System fehlte.

Die Weiterentwicklung erfolgt durch Henk „XaAES“ Robbers. Mittlerweile wurde die Version 2.3 veröffentlicht, die zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen enthält. Es scheint, als entstünde hier langsam eine wirklich gute Desktop-Alternative.

DynamiX

DynamiX ist ein professionelles Audio-Mastering-programm für den Atari bzw. C-Lab Falcon.

DynamiX war ursprünglich als kommerzielles Programm geplant, wurde aber nie veröffentlicht, so dass es jetzt als Freeware freigegeben wurde. Support wird jedoch nicht mehr geleistet.

DynamiX bietet zahlreiche professionelle Mastering-Funktionen, die es laut der Entwickler bisher auf dem Falcon nicht gab und die mit weitaus teureren Produkten auf anderen Plattformen durchaus konkurrieren können. Es bietet die im Masteringprozess wohl wichtigsten Funktionen:

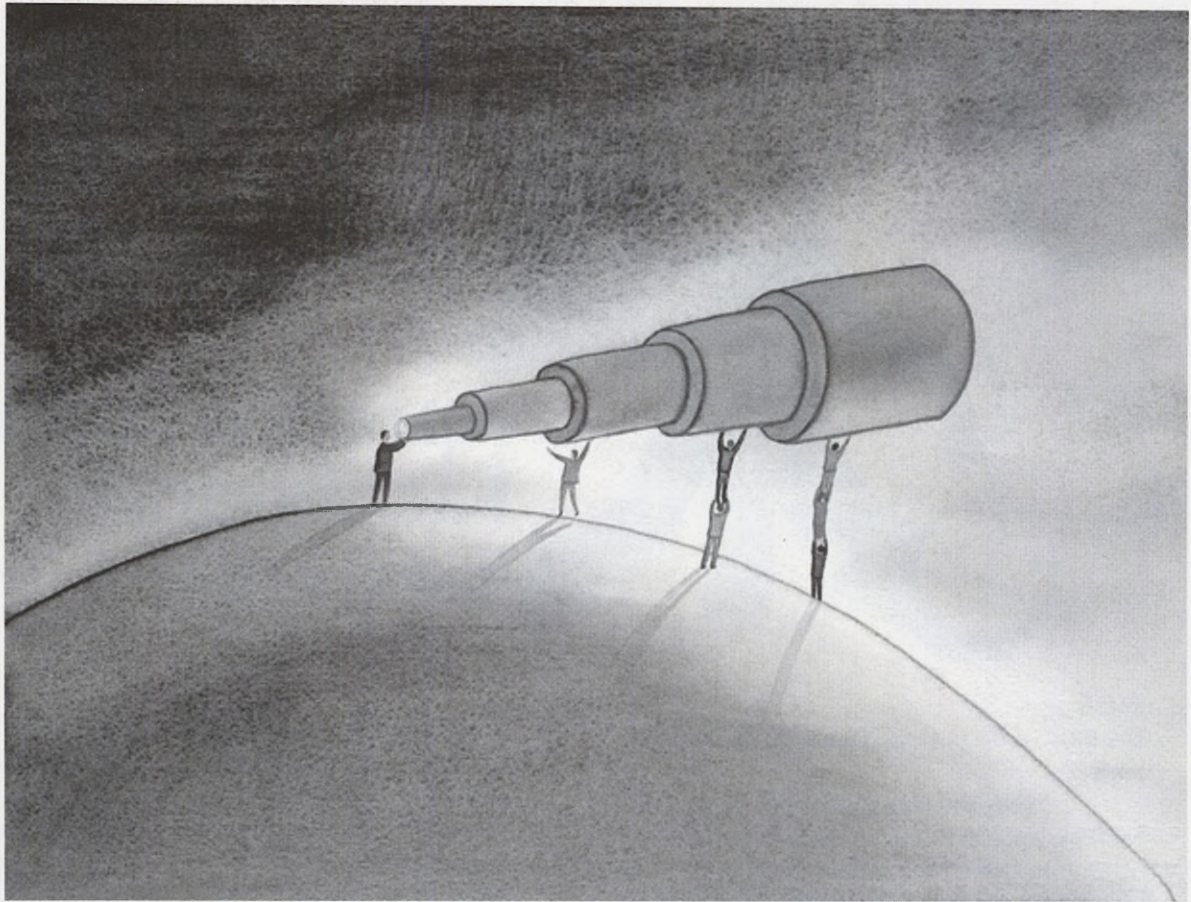
- Lautheitsmaximierung und
- Stereo-Enhancing.

eed

eed ist ein Kommandozeilenwerkzeug zum Extrahieren und Rückschreiben von ASCII-Zeichenfolgen aus Binärdateien, das primär für Übersetzungen genutzt werden kann.

Das Tool liegt ab sofort in der Version 1.0 vor. Es sind verschiedene neue Funktionen hinzugekommen und Fehler bereinigt worden.





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

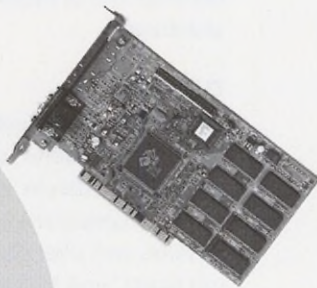
Ausblick: Die st-computer im März 2003.

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

ATI Rage

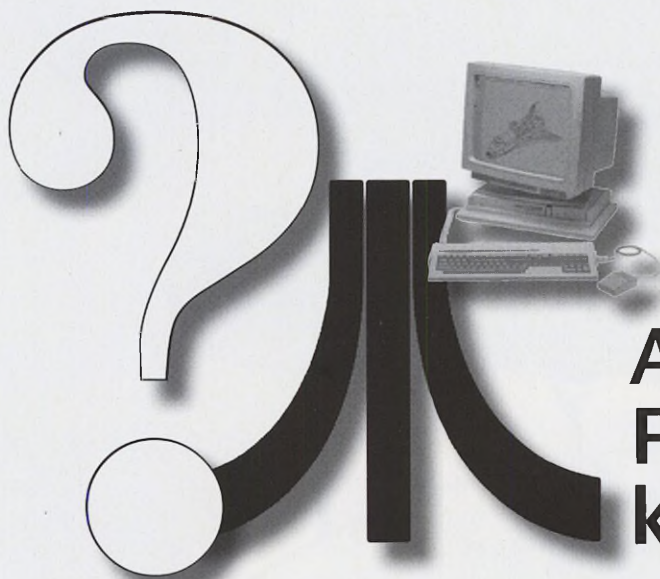
Endlich können auch Milan-Anwender die Grafikpower der Grafikkarte ATI Rage in ihrem TOS-Kompatiblen nutzen. Nach langer Zeit gibt Milan Computersysteme damit wieder einmal ein Lebenszeichen von sich.

Die ATI-Hardware zeichnet sich durch optimierte Zeichengeschwindigkeit, mehr Grafikspeicher und einen höheren Pixeltakt aus. Dadurch lässt sich der Milan 040 bzw. 060 auch in höheren Auflösungen und Farbtiefen bei akzeptablen Bildwiederholraten betreiben.



Entertainment

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. Wir haben es uns für Sie angeschaut.



Apropos Atari. Fachbegriffe kurz erklärt.

BIOS

Das BIOS ist die unterste Ebene des Betriebssystems.

In Anwendungsprogrammen werden die BIOS-Routinen daher kaum verwendet, es gibt ohnehin nicht viele davon. Die, die es gibt, sind für das Einlesen von Zeichen und Laufwerkszugriffe zuständig. Es gibt allerdings genug höhere (und hardwareunabhängigere) Funktionen, die das Gleiche leisten, sodass der BIOS-Zugriff nur in Spezialfällen notwendig ist.

XBIOS

Das XBIOS (eXtended Basic Input/Output System) ist eine der niedrigsten Ebenen im Betriebssystem TOS.

Es ist für das direkte Ansteuern der Atari-Hardware zuständig und somit ist dessen Verwendung stark von der verfügbaren Hardware abhängig. Um überhaupt richtig festzustellen, auf welcher Hardware ein Programm läuft, kann der Cookie-Jar benutzt werden. Trotzdem ist der Einsatz der

XBIOS-Routinen – wenn möglich – zu vermeiden, nur systemnahe Anwendungen sollten es benutzen. Einige Funktionen (zum Beispiel Falcon-Sound) gibt es jedoch nicht in den anderen Betriebssystemteilen. Es gibt teilweise sogar Programme, die XBIOS-Routinen nachrüsten, unter anderem die Falcon-XBIOS-Routinen für die Emulationen MagiCMac und Magic PC, mit denen dann sogar Soundaufnahmen möglich werden.

Cookie-Jar

Erst mit TOS 1.06 wurde der Cookie-Jar eingeführt, der Informationen über das System und diverse Programme enthält.

Jeder Cookie besteht dabei aus einem Namen und einen Wert. Atari führte zum Beispiel den „CPU“-Cookie ein, mit der CPU-Typ ermittelt werden kann. Einige Programme tragen sich ebenfalls in den Cookie-Jar ein, was für andere Anwendungen von Vorteil sein kann. Der Cookie-Jar ist gleichzeitig auch die empfohlene Methode, um Systeminformationen abzufragen.

GEM-Library

Eine GEM-Library enthält nützliche Funktionen für Programmierer, um eine komfortablere Programm-Oberfläche zu kreieren.

Gleichzeitig gehen die Möglichkeiten vieler Libraries weit über das hinaus, was Betriebssysteme wie MagiC und TOS bieten. Ohne eine GEM-Lib kann das Programmieren wesentlich aufwändiger sein. Bekannte GEM-Libraries sind faceVALUE, cflib und WinDom. *stc*

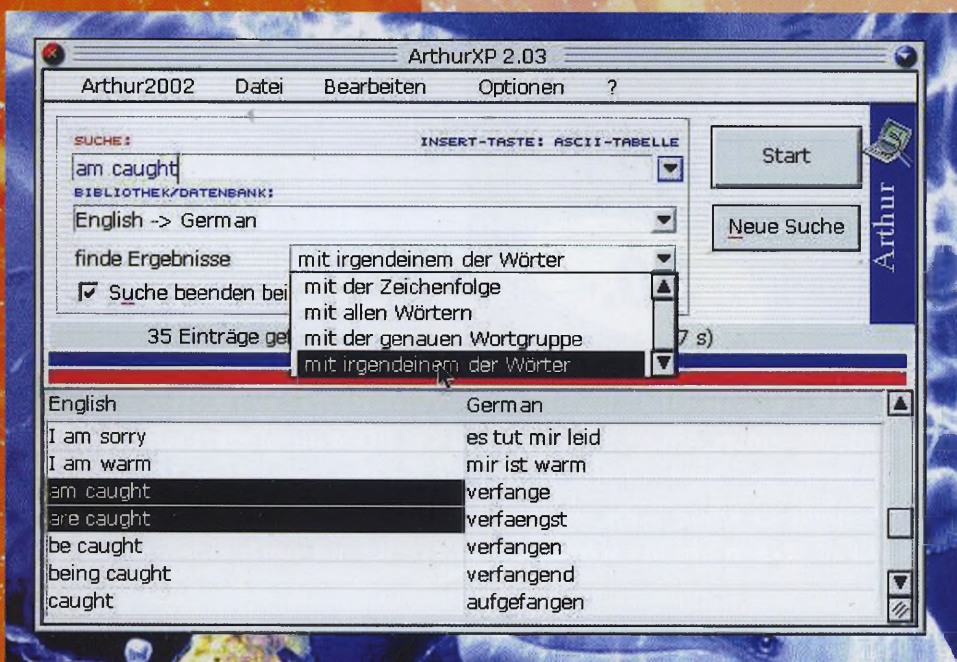
2nd Word

Verrücktes Textverarbeitungsprogramm, das per Software den Bildschirm drehte und mit einer Auflösung von 400 * 640 Pixeln und einer kleineren Schrift, eine ganze A4-Seite darstellte und vom Heim-Verlag verkauft wurde.

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.–

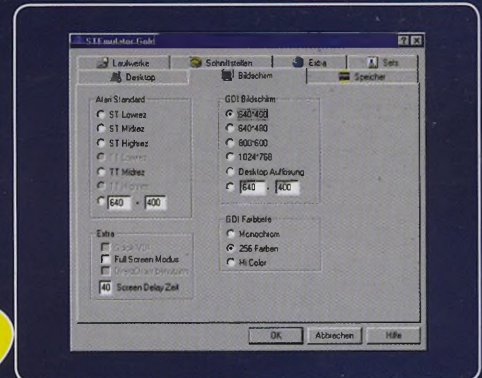
Auf CD-ROM mit Booklet:

nur EUR 39.–

shop.falkemedia.de



50,-



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

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

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

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

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

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

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR

Auslandssendungen

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

WWW.STEMULATOR.NET

STEmulator 1.68

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