

st-computer

ATARI-COMPUTING HEUTE

April 2003

Heft 04-2003

€ 5.-

Calamus MacPack

So starten Sie den
DTP-Profi direkt
unter Mac OS X



Reservoir Gods

Großes Interview
mit der Atari-Crew



www.st-computer.net

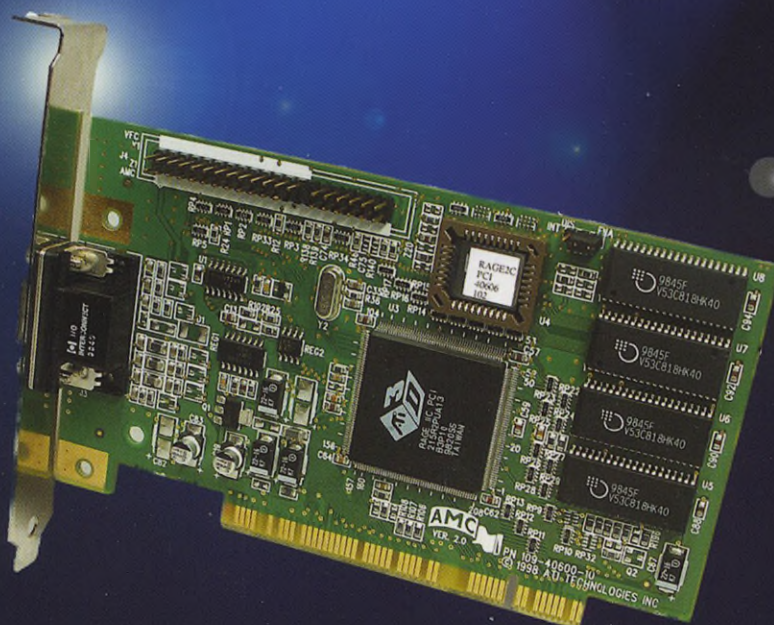
Milan

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.

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.

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

Fax. (0431) 2099035

Tel. (0431) 2007660



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

Einstieg



Hallo, ich heiße Melchior-Christoph v. d. Brincken – oder einfach Christoph für die, die mich kennen. Ich bin Jahrgang 1966, heute also 37 Jahre alt, Künstler und Sozialist. Schon früh wurde ich Computer-Enthusiast. 1984 konnte ich einen

der ersten Atari 520 ST mein Eigen nennen – noch mit Disketten-TOS und 512 KBytes. Meine ersten Grafik-Schritte machte ich mit dem Schwarzweiß-Malprogramm Monostar. Erst Jahre später (1990) kaufte ich mir ein Buch, um Calamus zu erlernen. 1992 habe ich etwas Geld geerbt und in einen Atari TT mit Großbildschirm, Scanner, Laserdrucker und Softwarepaket (bestehend aus Calamus SL, AvantVektorPro, Didot Professional und GMA Plot) investiert. Diese Programme sind einfach genial, und ich arbeite heute noch mit ihnen, wobei Calamus natürlich etliche Updates erfuhr.

In der Atari-Szene stieß ich auf einige Fachleute – Grafiker, Stempelsetzer und Typografen – und eignete mir halb abschauend, halb autodidaktisch einiges Wissen an. Beruflich bin ich heute Künstler und arbeite an meiner Selbstständigkeit. Ich produziere selbst Buttons, gestalte für sozial engagierte Initiativen Drucksachen und werde demnächst eine kleine T-Shirt-Siebdruckwerkstatt betreiben – es liegt mir eben mehr, lange an einer Grafik oder einem Plakat zu arbeiten und es künstlerisch möglichst perfekt hinzubekommen, statt in einer Werbeagentur routiniert und schnell „Einweggrafik“ zu produzieren.

Atari Fan? Nun, ich habe einfach nie aufgehört, mit Atari-Software zu arbeiten. Mein MagiCMac-System, konfiguriert mit NVDI, EASE und Kobold ist unglaublich schnell. Schon, als ich 1995 auf einen Performa 630 (68040-Prozessor) mit McStout-Karte umstieg, war es immer unglaublich, den Unterschied zwischen dem gemütlich bis lahmen System 8.1 und dem rasant aufbauenden MagiCMac zu erleben. Mac-Anwender verweisen darauf, wie unglaublich schlecht Windows ist – womit sie recht haben. Doch auch das Macintosh-Betriebssystem wäre sicher um den Faktor 50 zu beschleunigen. Ich bin natürlich froh, heute an einem schnellen Computer zu sitzen. Doch für einen >200-Mhz-Atari-Clone würde ich einiges geben.

Wie dem auch sei, man arbeitet mit Atari-Software. Meine Atari-Software tut immer noch ihren Dienst.

AvantVektorPro, das Vektorgrafikprogramm, mit dem ich das Logo auf der linken Seite gemacht habe, ist eines der besten Programme, die je geschrieben wurden – was auch für Calamus SL, Kobold und NVDI gilt. Auf Mac-Seite sind der Atari-Emulator MagiCMac, Photoshop zur Bildbearbeitung und GoLive für Webdesign für mich unverzichtbar. Ein Hobby von mir ist das Sammeln von Atari-Programmen und Büchern; dies hat gelegentlich sogar noch praktischen Nutzen für meine Arbeit.

Einige Zeit betrieb ich zudem einen Carracho-Atari-Server, auf dem es es Atari-Spiele und -Programme zum Download gab (Carracho ist – ähnlich wie Hotline für PC, Mac und Linux – ein Apple Macintosh-Client-/Server System). Gelegentlich kamen dort sogar Coder von der „dead hacker society“ zu Besuch.

Der Krieg. Meine Empörung über Bushs Öl-Kriege treiben mich in den letzten Monaten immer wieder zu Demonstrationen, und mit Calamus gestaltete ich mehrere Plakate für die Friedensbewegung. Meine Freundin ist in der „No-War-Logo.org“-Initiative aktiv. Diese Initiative verteilt Miniplakate mit dem weißen „NO WAR“-Logo auf rotem Hintergrund. Das wirkt nicht radikal und findet weltweite Verbreitung, selbst die TAZ hat es schon abgedruckt. Hier in Berlin hängt dieses „NO WAR“ in vielen Geschäfts-, Kneipen- und auch einfach in Wohnungsfenstern.

Das Logo. Ich kam auf die Idee, ein ebenso schlichtes Logo für die Atari-Gemeinde zu schaffen; das Atari-Logo erinnerte mich zudem schon seit Längerem irgendwie an ein Peace-Zeichen. Gesagt, getan. Ein sauberer Kreissatz in AvantVektor, das Atari-Logo in der Mitte ein bisschen verlängert und zwei kleine Atari Symbole als Trennungszeichen – und fertig war das Logo.

Ich schreibe gelegentlich für MyAtari.net, das englischsprachige internationale Atari-Onlinemagazin. Was lag also näher, als das Logo mit den Daten, die zudem bewiesen, dass es sogar mit Atari-Software erstellt wurde, an die MyAtari zu schicken? Ich war mir nicht sicher, ob sie es veröffentlichen würden, aber da es nur eine Friedensbotschaft ist und keinen politischen Inhalt hat, entschlossen sich Matthew Bacon und Shiuming Lai, es zu bringen. Ich erhielt dann eine Mail von Thomas Raup und war hoch erfreut, das Logo auf der Webseite der st-computer (st-computer.net) zu finden. Inzwischen ist es auch bei Didier Mequignon (aniplayer.atari.org) aufgetaucht, wie ich beim Download der neuesten Aniplayer-Version feststellen durfte.

Ich wünsche allen Menschen Glück und Frieden, und den Atari-Fans zudem noch einen ColdFire-Clone mit DSP-Chip.

Euer Christoph

CHEFREDAKTEUR: Thomas Raukamp
(V.i.S.d.P., thomas@st-computer.net)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR:
Matthias Jaap

REDAKTION: Matthias Alles, Thomas
Göttsch, Eric Henschler, Rainer Wolff

FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE:
Nico Barbat, Kassian A. Goukassian,
Olaf Schulze

REDAKTION:
st-computer
thomas.raukamp@communications
Ohldörp 2
D-24783 Osterrönfeld
Fon 0 43 31-84 99 86
info@st-computer.net
http://www.st-computer.net/

VERLAG:
falkmedia – Kassian A. Goukassian
Albert-Einstein-Haus
An der Holsatiamühle 1
D-24149 Kiel
Fon 04 31-2 00 76 60
Fax 04 31-2 09 90 35
info@falkmedia.de
http://www.falkmedia.de/

HERAUSGEBER: Kassian A. Goukassian,
kg@falkmedia.de

ABONNEMENT-BETREUUNG: falkmedia,
Tel. 04 31-2 00 76 60, abo@st-
computer.net

ANZEIGEN-LEITUNG: Tel. 04 31-2 00 76
66, tg@falkmedia.de

ANZEIGENPREISLISTE: nach Preisliste II,
gültig ab 12-2002

LAYOUT: Thomas Raukamp
Druck: Frotscher Druck, Darmstadt

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: per Abonnement,
im Atari-Fachhandel oder direkt beim
Verlag

ERSCHEINUNGSWEISE: 11 Ausgaben im
Jahr, Doppelausgabe Juli/August

EINZELPREIS: € 5,-
JAHRESABONNEMENT: € 50,10
JAHRESABONNEMENT MIT STC-DISKETTE:
€ 75,60
JAHRESABONNEMENT MIT LESER-CD:
€ 80,10
EUROPÄISCHES AUSLAND: € 65,40,
€ 95,40 mit CD
LUFTPOST: € 81,30, € 112,- mit CD
In den genannten Preisen sind gesetz-
liche Mehrwertsteuer und Zustellung
enthalten.

MANUSKRIPTEINSENDUNG: Manuskripte
jeder Art werden jederzeit gern ent-
gegengenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Mit der Einsen-
dung gibt der Verfasser die Zustim-
mung zum Abdruck des Manuskripts
auf Datenträgern der Fa. falkmedia
– Goukassian. Honorare nach Ver-
einbarung oder AGBs. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte und Fotos
übernimmt der Verlag keine Haftung.

URHEBERRECHT: Alle auf Datenträgern
der Firma falkmedia – Goukassian
veröffentlichten Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Repro-
duktionen jeglicher Art sind nur mit
schriftlicher Genehmigung des Verlags
gestattet.

VERÖFFENTLICHUNGEN: Sämtliche Veröf-
fentlichungen in dieser Fachzeitschrift
erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Waren-
namen werden ohne Gewährleistung
einer freien Verwendung benutzt.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: Für Fehler in Text,
Schaltbildern, Aufbausketzen etc., die
zum Nichtfunktionieren oder eventu-
ellen Schäden von Bauelementen füh-
ren, wird keine Haftung übernommen.

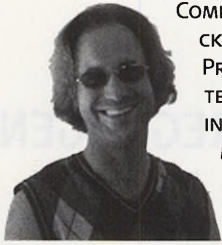
NAMENTLICH GEKENNZEICHNETE BEITRÄGE ge-
ben nicht unbedingt die Meinung der
Redaktion oder des Verlags wieder.

© Copyright 2003 by falkmedia

ST-COMPUTER APRIL 2003

- 01 **TITEL:** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **ATARI-FAN DES MONATS:** Christoph Brincken
- 04 **INHALT:** Die st-computer im April 2003
- 05 **EDITORIAL** von Thomas Raukamp
- 06 **MAILBOX:** Briefe, Meinungen & Anregungen der stc-Leser
- 08 **WISSENWERT:** Neues aus der Atari-Welt
- 11 **IMMER UPTODATE:** Atari-Programme aktuell gehalten
- 12 **NÄHRWERT 2.0:** Richtig ernähren mit dem Atari
- 15 **ATI RAGE:** Neue Grafikkarten für den Milan
- 17 **V-TRAX:** Harddisc-Recording aus Frankreich
- 20 **WEBWORKSHOP:** Teil 20 unserer umfangreichen Einführung
- 24 **ATAQUARIUM:** Neues aus der Welt der Atari-Programmierung
- 28 **TABLET PCs:** Späte Rache des ST-Pad?
- 32 **SCATBOX:** Atari Jaguar im Netzwerk der Anwender
- 34 **POWER UP:** Heiße Rennaction auf dem Atari
- 36 **IMAC:** Ghz-Power für MagiMac
- 40 **CALAMUS MACPACK:** So starten Sie Calamus direkt unter Mac OS
- 44 **MAGICMAC X:** Atari unter Mac OS X
- 50 **RESERVOIR GODS:** Das Interview mit den Scene-Göttern
- 56 **STC-DISKETTE 04-2003:** Einfach gute Software
- 57 **AUSBLICK:** Die st-computer im Mai 2003
- 58 **APROPOS ATARI:** Fachbegriffe kurz erläutert

MARKTRIESEN ALS SERVICERIESEN



COMPUTER- UND SOFTWAREANBIETER ENTWICKELN SICH IMMER VIELFÄLTIGER VOM REINEN PRODUZENTEN WEG HIN ZUM SERVICEANBIETER. MICROSOFT HAT BEKANNTLICH BEREITS IN ZAHLLOSEN DIENSTLEISTUNGSUNTERNEHMEN SEINE HÄNDCHEN DRIN, UND AUCH APPLE ENTWICKELT SICH MEHR UND MEHR IN DIESE RICHTUNG. NACHDEM IM LETZTEN JAHR DER ONLINE-SERVICE „MAC“ IN EINEN BEZAHL-DIENST GEWANDELT

WURDE, PFEIFEN NUN DIE SPATZEN VOM DACH, DASS IN KÜRZE EIN EIGENER MUSIK-DOWNLOADSERVICE AN DEN MARKT GEHEN SOLL. GRUNDLAGE DIESES SCHACHZUGS WIRD WOHL DIE MUSIK-SOFTWARE ITUNES SEIN, DIE BISHER AUF ANDEREN PLATTFORMEN WOHL UNERREICHT IST UND SCHON JETZT ALS DREH- UND ANGELPUNKT ZUM ABSPIELEN UND RIPPEN VON CDs SOWIE MP3s DIENT. IN ZUKUNFT WIRD DER ANWENDER HIER WOHL NUR NOCH EINEN MUSIKTITEL EINGEBEN MÜSSEN, UND FÜR EIN PAAR LUMPIGE DOLLAR IM MONAT LÄDT ITUNES DEN SONG DIREKT AUS DEM INTERNET – DIE ZUKUNFT DES LEGALEN MUSIKKONSUMS WIRD SCHEINBAR BALD BEGINNEN.

Microsoft setzt hingegen (noch) auf bekannte Dienstleistungen: Im März kündigte der Branchenriese an, eine eigene Searchengine online zu stellen, die noch schneller und genauer als der bisherige Branchenprimus Google arbeiten soll. Microsoft sagt aber nicht A, ohne ein B im Hinterkopf zu haben. Vielmehr steht zu erwarten, dass der neue Service integral in zukünftigen Windows-Versionen verankert sein wird, um hier zu dienen. Ist eine Software erst einmal fest installiert, ändern nur die we-

würde, das seinesgleichen sucht und am besten alle wichtigen Systeme einschließt – das Potenzial dazu besitzen die Franzosen allemal.

APROPOS POTENZIAL

DASS DER NAME „ATARI“ IMMER NOCH TAUSENDE KÄUFER ANZIEHT, BEWEIST SICH DIESER TAGE EINMAL WIEDER: DIE RETRO-JOYSTICK-KONSOLE „ATARI TV GAME STICK“, DIE ZEHN KLASSISCHE ATARI-SPIELE IN DEM GEHÄUSE EINES TYPISCHEN VCS-JOYSTICKS UNTERBRINGT, IST OHNE ZWEIFEL EIN RIESIGER ERFOLG IN DEUTSCHLAND. DIE EXKLUSIV ÜBER KARSTADT UND AMAZON ERHÄLTICHE KONSOLE LAG BEI AMAZON.DE IM MÄRZ AUF VERKAUFSRANG 3 (!), TENDENZ STEIGEND. DAMIT IST DER NAME ATARI IN DEUTSCHLAND WIEDER EINMAL IN ALLER MUNDE.

Der Atari TV Game Stick wird von dem amerikanischen Unternehmen Jakks Pacific hergestellt und von dem Spielepublisher THQ nach Deutschland importiert. Der Preis für die Konsole beträgt € 29.99. Kein Atari-Fan sollte sich dieses Angebot entgehen lassen.

COLDFIRE

DER COLDFIRE-PROZESSOR SCHEINT ATARI-ENTWICKLER WEITAUS MEHR ZU FASZINIEREN ALS DIE POWERPC-LINIE, AUF DIE APPLE UND AUCH AMIGA SETZT. NACHDEM DAS „ATARI COLDFIRE PROJECT“ ERST MIT EINEM EVALUATION-BOARD WERKELT, UM ERFAHRUNGEN ZU SAMMELN, HAT DIRK STRANGFELD SCHEINBAR GLEICH ERNST GEMACHT. AUS NEUGIERDE ÜBER DIE MÖGLICHKEITEN DES COLDFIRE-PROZESSORS HAT ER BEREITS ERSTE ERFOLGE IN DER ENTWICKLUNG

AUS DER FEDER

VON THOMAS RAUKAMP, CHEFREDAKTEUR

nigsten Anwender diese Voreinstellung – und für den Rest wird Microsoft schon dafür sorgen, dass nicht alternativ für alle Funktionen Google oder Yahoo! genutzt werden können. Das Internet wird also weiter monopolisiert.

Die Entwicklung hin zum Dienstleistungsunternehmen ist sicher eine Frucht aus der anhaltenden Krise in der IT-Branche. Schon lange reicht es nicht mehr, einfach nur Computer oder Software anzubieten, um eine wichtige Geige zu spielen. Daher verwundert es nicht, wenn viele Firmen ihr Knowhow nutzen, um sich weitere Einnahmequellen zu verschaffen. Wenn die Unternehmen dabei geschickt vorgehen, schließt sich ein Kreis: Wer den neuen Musikservice von Apple nutzen will, braucht eben einen Mac. Und wer Windows nutzt, wird eben in Zukunft nicht gänzlich um die Nutzung der Microsoft-Searchengine herum kommen, womit wieder einmal Prestige und Werbeeinnahmen gesichert sind.

Im Spielmarkt gibt es solche Service-Monopole noch nicht, obwohl Sony und (einmal mehr) Microsoft mit Hochdruck daran arbeiten, diese mit ihren Konsolen zu etablieren. Ein Spielemulti ist auch Infogrames, das französische Unternehmen, das derzeit alle Atari-Rechte hält. Derzeit macht das Label durch zumeist qualitativ hochwertige Playstation- und PC-Spiele auf sich aufmerksam – trotzdem ist Atari hier nur ein Name unter vielen, wenn vielleicht auch jedoch immer noch der Präganteste. Noch mehr Aufmerksamkeit könnte Infogrames für Atari erreichen, wenn die Marke für ein Games-Portal benutzt

EINER COLDFIRE-BESCHLEUNIGERKARTE FÜR DEN ATARI FALCON ZU VERMELDEN. MELDEN GENÜGEN ANWENDER INTERESSE AN, SO SOLL EINE KLEINSERIE ENTSTEHEN. WAHRLLICH EINE INTERESSANTE TÜR, DIE SICH HIER AUFTUT. ES BLEIBT ZU HOFFEN, DASS HAND IN HAND MIT DEM ATARI COLDFIRE-TEAM GEARBEITET WIRD, UM EINE GEMEINSAME BASIS ZU SCHAFFEN, VON DER CLASSIC-FANS UND NACH KOMPLETT NEUER HARDWARE HUNGERNDE ATARI-ANWENDER GLEICHERMAßEN PROFITIEREN.

Endlich ausgeliefert wird im Frühsommer wohl auch die lang erwartete Beschleunigerkarte Centurbo 060. Erste Benchmarks lassen aufhorchen, noch nie war ein TOS-Rechner so schnell. Erscheint nun auch noch die Grafikerweiterung „SuperVidel“, so haben Falcon-Puristen den vielleicht stärksten 68k-Rechner aller Zeiten auf ihrem Schreibtisch. Krönte der Atari Mega STE die 68000-Computer, so könnte der Falcon so zum Höhepunkt aller 68k-Maschinen werden. Genugtuung ist eben auch ein gutes Gefühl...

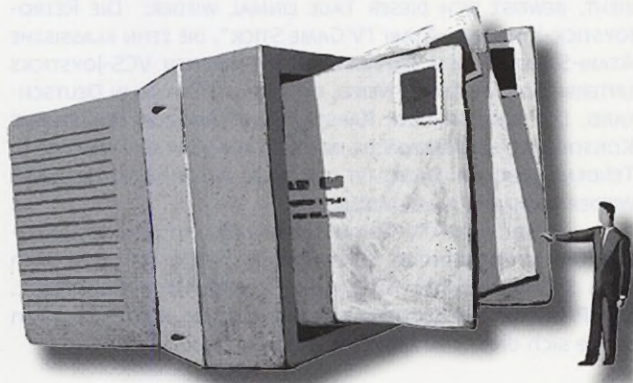
Ihr Thomas Raukamp
Chefredakteur der st-computer
thomas@st-computer.net

Fragen zum Atari?

Montags bis Donnerstags 10-12 und 15-17 Uhr
Freitags 10-12 Uhr
Tel. 0 43 31-84 99 86
info@st-computer.net

STC-MAILBOX

MEINUNGEN, FRAGEN, ANREGUNGEN



DISPLAY-VERGLEICH IN HEFT 02-2003



Vielen Dank für den großen Display-Test. Er lässt jedoch einige Fragen offen, die dem Normal-User nicht so geläufig sind: Ist es nicht so, dass ein 17-Zoll-Flachbildschirm eine größere sichtbare Fläche hat als ein 17 Zoll großes Röhrengerät? Welche Größe müsste ich also wählen, um meinen 21-Zoller EIZO Flexscan 6500 zu ersetzen? Gibt es Adapter zur

Umwandlung des TT-High-/ECL-Signals für die analogen VGA-Eingänge oder andere angebotene Eingänge der TFT-Bildschirme?? Das ECL-Signal kommt eh nur über zwei Adern plus ein mc-detect.

HANS HOLM, PER E-MAIL

TATSÄCHLICH IST DIE NUTZBARE BILDSCHIRMDIAGONALE GRÖßER ALS DIE EINES RÖHRENMONITORS, IMMERHIN HAT EIN TFT-DISPLAY KEINERLEI WÖLBUNG VORZUWEISEN. HINZU KOMMEN ANDERE FORMATE WIE 16:9. UM EINEN 21-ZOLL-MONITOR ZU ERSETZEN, SOLLTE EIN 18-ZOLL- ODER EIN 19-ZOLL-TFT-DISPLAY DURCHAUS REICHEN. GRÖßERE FORMATE SIND ERHEBLICH TEURER.

UNS IST LEIDER KEIN ADAPTER BEKANNT, DER EIN ECL-SIGNAL AUF EIN LC-DISPLAY BRINGT. VIELLEICHT KANN HIER EIN LESER WEITERHELFFEN? ANSONSTEN HILFT NUR DIE NUTZUNG EINER GRAFIKKARTE IM VME-BUS DES TT, DAMIT ENTSPRECHEND HOHE AUFLÖSUNGEN ERREICHT WERDEN KÖNNEN. RED.

STARTMEUP

Zu dem StartMeUp-Artikel in der Januar-Ausgabe schreiben Sie, dass zum Konfigurieren von SMU keine GEM-Oberfläche vorliegt. Das stimmt. Es gab aber ein Programm, das genau diesen Zweck erfüllt. Es ist unter dieser URL herunterzuladen:

<http://www.cix.co.uk/~derryck/misc/smusetup.zip>

Dabei ist ein Schlüssel für die Registrierung.
Wolfgang Schmidt, per E-Mail

ANREGUNGEN

Das neue Layout der st-computer gefällt mir sehr gut. Man merkt, dass auch auf Details viel Wert gelegt wird. Weiter so!

papyrus bietet sehr viele Möglichkeiten, um viele alltägliche Aufgaben zu erledigen. Ich finde aber, dass viele Funktionen – vor allem auch im Datenbankbereich – nicht sonderlich gut dokumentiert sind. Wie wäre es einmal mit einer großen Serie in der st-computer zu papyrus?

Auch eine ausführliche Anleitung zur Installation von ARAnyM würde sicher vielen Usern weiterhelfen. Gibt es Erfahrungen bei der Installation von ARAnyM auf einem Pegasos-PPC-Rechner? Es wäre doch eine tolle Sache, wenn das gehen würde. Eine Hardware, drei Betriebssysteme: ARAnyM, MorphOS, SUSE-Linux PPC, Yellog-Linux.

Ich freue mich schon auf viele interessante Artikel in der st-Computer.

MARTIN HOLZWARTH, PER E-MAIL

VIELEN DANK FÜR DIE BLUMEN. WIE SIE SEHEN, HABEN WIE DAS SCHWARZWEIß-LAYOUT IN DIESER AUSGABE NOCHMAL'S ÜBERARBEITET. ES IST, SO DENKEN WIR, NUN NOCH ANGENEHMER GEWORDEN.

EINEN PAPYRUS-WORKSHOP GAB ES SCHON EINMAL. WIR SOLLTEN ALSO ABWARTEN, WAS DAS NEUE PAPYRUS X BRINGT, EVENTUELL KANN DER GEDANKE DANN WIEDER AUFGEGRIFFEN WERDEN. IMMERHIN SOLL MIT DER NEUEN VERSION AUCH EINE ÜBERARBEITETE BENUTZEROBERFLÄCHE VORGESTELLT WERDEN. ES MACHTE ALSO NICHT VIEL SINN, JETZT NOCH AUF BASIS DER VERSION 9.X EINEN WORKSHOP ZU ERARBEITEN.

LEIDER GIBT ES NOCH KEINE ERFAHRUNGEN MIT ARANYM AUF DEM PEGASOS. DERZEIT IST DIE MASCHINE AUCH NICHT VERFÜGBAR, DA MIT DEM PEGASOS II DER NACHFOLGER BEREITS IN DEN STARTLÖCHERN STEHT, DIESER SOLL NOCH LEISTUNGSFÄHIGER UND NATÜRLICH VOR ALLEM SCHNELLER SEIN. IN DER KOMMENDEN AUSGABE STELLEN WIR DEN PEGASOS-RECHNER TROTZDEM VOR UND BELEUCHTEN EUCH DIE EIGNUNG DIESES POWERPC-RECHNERS FÜR ATARI-ENVIRONMENTS. RED.

ST-COMPUTER.NET

Ich finde, der Link auf die Webseite „www.whitehouse.org“ zeugt von sehr schlechtem Geschmack der Redaktion. Die Seite gibt es sich als «offizielle Webseite des Weißen Haus und Präsident George W. Bush, dem 43. Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika», aus. Wer nicht von hoher Bildung oder der englischen Sprache nicht mächtig ist, könnte nun die Worte „offiziös“ und „offiziell“ verwechseln, und denken, dass es sich dabei um die offizielle Webseite der amerikanischen Regierung handeln könnte, deren Adresse „www.whitehouse.gov“ lautet. >>



>> Dies ist nicht gerade, was ich von einer ernsthaften, computerorientierten Webseite erwarten würde. Hier erwarte ich eher akkurate Nachrichten und Informationen. Es gibt viele Humor- und Satire-Seiten, wo ein solcher Link passen würde, aber ich glaube nicht, dass st-computer.net dazugehört. Was würden Sie denken, wenn ich Links zu Nazi-Seiten auf einer Atari-Seite platzierte und so tun würde, als handle es sich um offizielle Seiten der deutschen Regierung?

Es sieht so aus, als wären alle Atari-Anwender anders. Zumindest die deutschen. Wenn diese ganze Sache beendet ist, werde ich mich wieder um den Atari kümmern.

Ich bevorzuge eine Trennung von technischen und politischen Informationsquellen. Es sieht aber so aus, als würde st-computer.net sich zu einer politischen Seite entwickeln.

THOMAS DODD, USA, PER E-MAIL

MAGICMAC X

Gerade habe ich auf der Webseite der st-computer gesehen, dass Sie auch MagicMac X 1.0 benutzen. Mir ist es leider nicht gelungen, irgendein NVDI zu installieren. Damit lassen sich etliche Programme nicht nutzen – von Programmen, die NVDI 5 zwingend benötigen, will ich gar nicht erst reden. Ist es Ihnen vielleicht gelungen, NVDI zu installieren?

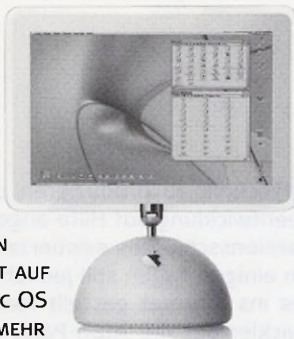
OLIVER KRAEFFT, PER E-MAIL

NVDI 5.X FUNKTIONIERT AUCH UNTER MAGICMAC X, ALLERDINGS SIND DIE BILDSCHIRMTREIBER NICHT NUTZBAR, DA KEINE NATIVEN VERSIONEN FÜR DIE AQUA-OBERFLÄCHE DES MAC OS X VORLIEGEN. DIE BILDSCHIRMTREIBER FÜR DAS KLASSISCHE MAC OS FUNKTIONIEREN NICHT, DENN DIE GRIFEN DIREKT AUF QUICKDRAW-FUNKTIONEN DES MAC OS ZURÜCK, DIE IN MAC OS X NICHT MEHR EXISTIEREN. WER NVDI 5 NUTZEN WILL, MUSS ALS DIE ENTSPRECHENDEN BILDSCHIRMTREIBER (NVDIDRVH.SYS, NVDIDRV1.SYS ETC.) LÖSCHEN. LAUT ANGABEN DER ENTWICKLER KÖNNTE ES JEDOCH SEIN, DASS DIE BILDSCHIRMTREIBER DER NVDI-4-VERSION FUNKTIONIEREN – AUS MANGEL AN DIESER ALTEN VERSION KONNTEN WIR DIESE AUSSAGE ALLERDINGS KEINEM TEST UNTERZIEHEN.

ZUR DARSTELLUNG VON SKALIERBAREN SCHRIFTSÄTZEN IST DIE INSTALLATION VON NVDI JEDOCH TROTZDEM ZU EMPFEHLEN. DIESE FUNKTION DES SCHNELLEN TREIBERSYSTEMS FUNKTIONIERT AUCH UNTER MAGICMAC X PROBLEMLOS.

GANZ UNMÖGLICH IST DAS DRUCKEN AUS MAGICMAC X UNTER MAC OS X EBENFALLS NICHT. SO GELINGT DIESES UNTERFANGEN, WENN DER MACINTOSH DIE MÖGLICHKEIT HAT, ROHDATEN AN EINEN DRUCKER ZU LIEFERN. DIES IST ZUM BEISPIEL DANN DER FALL, WENN DER MAC IM NETZWERK HÄNGT UND SO AUF EINEN NETZWERK-DRUCKER ZUGRIFF HAT. LOKALE DRUCKER KÖNNEN ABER NICHT ANGESPROCHEN WERDEN, DA WAHRSCHEINLICH KEINE PASSENDEN TREIBER VORLIEGEN UND DIE ENTSPRECHENDEN FUNKTIONEN DES KLASSISCHEN MAC OS UNTER MAC OS X NICHT MEHR BEREIT STEHEN.

DIE PARALLELE SCHNITTSTELLE EINES ATARI WIRD VON MAGICMAC X ABER EMULIERT. DIE DATEN, DIE EIN ATARI-PROGRAMM AN DIESE "SCHNITTSTELLE" SENDET, WERDEN IN EINEM QUEUE ZWISCHENGELAGERT. WENN ES GELINGT, SO EINE DATEI DIREKT AN DEN DRUCKER ZU SCHICKEN, GEHT PRINZIPIELL DAS DRU-



CKEN AUS ATARI-PROGRAMMEN.

EINEN DRUCKERTREIBER ZUR NUTZUNG DES AM MACINTOSH ANGESCHLOSSENEN UND IM PRINT CENTER DES MAC OS X INSTALLIERTEN DRUCKERS GIBT ES FÜR DAS PROFESSIONELLE PUBLISHING-PROGRAMM CALAMUS SL – SCHADE, DASS DIESER TREIBER NICHT FÜR NVDI UMGESETZT WURDE, DAMIT AUCH ANDERE PROGRAMME DAVON PROFITIEREN KÖNNEN.

NACHDEM DIE OBEN GENANNTE BILDSCHIRMTREIBER DES NVDI DEAKTIVIERT SIND, FUNKTIONIEREN AUCH PROGRAMME, DIE NVDI 5 VORAUSSETZEN, PROBLEMLOS. WIR VERWENDEN ZUM BEISPIEL PAPILLON 3 OHNE BEANSTANDUNG AUCH UNTER MAGIC MAC X. RED.

VERKAUF VON ATARI-HARDWARE

Ich besitze noch einen Mega STE mit SM 146-Bildschirm. Kann man den noch unters Volk bringen? Für Auskunft über „wie“ und „wo“ wäre ich dankbar!

RIEKE GROTHUS-BERGHÄUSER, D-65207 WIESBADEN

EBAY HAT ALS WELTGRÖßTES ONLINE-AUKTIONSHAUS DEN KLEIN-ANZEIGEN-MÄRKTEN DER FACHZEITSCHRIFTEN WEITGEHEND DAS WASSER ABGEGRABEN, IMMERHIN EIGNET SICH DAS INTERNET ALS TOPAKTUELLES MEDIUM ZUM VERKAUF EINFACH BESSER. UND SO EMPFEHLEN WIR IHNEN, IHREN MEGA STE AUF EBAY IN DIE ATARI ST-RUBRIK ZU SETZEN, DIE IMMER ZWISCHEN 250 UND 400 EINTRÄGE HAT. HIER KÖNNEN SIE AUCH PREISE VERGLEICHEN, UM EINEN FAIREN STARTPREIS FESTZUSETZEN. AUßERDEM KÖNNEN SIE SICH EINER EXTREM HOHEN ANWENDER-FREQUENZ SICHER SEIN. DIE MEISTEN CHANCEN HABEN SIE, WENN SIE EIN BILD VOM RECHNER BEIFÜGEN. FÜR EINEN GUT ERHALTENEN MEGA STE 4 WERDEN NICHT SELTEN PREISE UM € 50.- BEZAHLT. VIEL SPAß BEIM VERSTEIGERN. RED.

CD-BRENNER

Ich möchte mir gern einen CD-Brenner kaufen und diesen am Atari Falcon 030 betreiben. Die Frage ist nur: Welchen kann ich da noch auswählen?

BILL SIEBRUG, FRANKFURT

IN DER AUSGABE 03-2003 SIND WIR BEREITS AUF DAS BETREIBEN VON CD-WRITERN AM ATARI EINGEGANGEN, IN DER KOMMENDEN AUSGABE FOLGT EIN ARTIKEL ÜBER GEEIGNETE HARDWARE.

TATSÄCHLICH IST DIE AUSWAHL NATÜRLICH SPEZIELL BEIM KLASSISCHEN ATARI ETWAS BEGRENZT, DA DIESER JA ZWINGEND EINEN SCSI-BRENNER VORAUSSETZT. DIE CD WRITER SUITE UNTERSTÜTZT EINEN GROSSTEIL DER HEUTE NOCH ERHÄLTlichen SCSI-BRENNER. UNTER DER URL

[HTTP://WWW.ANODYNESOFTWARE.COM/EGOLD/RECORDER.HTM](http://www.anodynesoftware.com/egold/recorder.htm)

FINDEN SIE EINE KOMPLETTE LISTE DER BEREITS GETESTETEN LAUFWERKE. DARUNTER SIND VIELE GÄNGIGE PRODUKTE VON PHILIPS, PIONEER, PLEXTOR, RICOH, SONY, TEAC, TRAXDATA UND YAMAHA.

BEDENKEN SIE ABER, DASS DIE HEUTIGEN, SEHR SCHNELLEN BRENNER AM ATARI NICHT IHRE VOLLE GESCHWINDIGKEIT AUSSPIELEN KÖNNEN, DA DESSEN SCSI-BUSSYSTEM NICHT SCHNELL GENUG IST. SO KOMMT EIN ATARI FALCON ZUMEIST NICHT ÜBER EINE 2-FACHE, EIN ATARI TT NICHT ÜBER EINE 4-FACHE BRENNGESCHWINDIGKEIT HINAUS. ES MUSS ALSO NICHT IMMER DAS ALLERNEUESTE LAUFWERK FÜR DEN ATARI SEIN, BEI EBAY-AUKTIONEN SIND SIE DAHER OFT SCHON MIT CA. € 20.- FÜR EIN 4-FACH-LAUFWERK INKLUSIVE EXTERNEM GEHÄUSE IM RENNEN. IN DER REDAKTION ARBEITET AN UNSEREM FALCON ZUM BEISPIEL EIN YAMAHA 4260-2-FACH-BRENNER, DEN WIR FÜR NUR € 14.- BEI EBAY ERSTEIGERT HABEN, ZU UNSERER VOLLSTEN ZUFRIEDENHEIT. RED. STC

WISSENSWERT

NEUES AUS DER **ATARI-** UND COMPUTERWELT

ACE-TRACKER IN DEN STARTLÖCHERN

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

Der Software-Synthesizer ACE MIDI war sicher eine der wichtigsten Neuveröffentlichungen der letzten Jahre für alle Musik-Fans unter den Falcon-Anwendern. Nun will das Team von New Beat nachlegen: In einem Interview mit dem Scene-Online-Dienst „tracking.atari.org“ erklärte Thomas Bergström von New Beat, dass die Tracker-Variante von ACE nur noch wenige Tage auf sich warten lassen und möglichst noch vor dem Atari-Event „Error in Line“ erhältlich sein wird.

Der ACE Tracker wird nach Angaben des Entwicklers je nach Hardware-Konfiguration bis zu 16 Kanäle nutzen können und auf der hervorragenden Sound-Engine von ACE aufsetzen. Jeder Kanal kann mit einem Sample oder einem synthetisch erzeugten Sound arbeiten. Der Preis wird im ersten Monat lediglich ca. EUR 20.- betragen.

Weiterhin gab Thomas Bergström bekannt, dass New Beat bald wieder die Arbeit am Rayman-Clone „Willie's Adventures“ aufnehmen will. Auch hier können Falcon-Fans also noch einiges erwarten.

Das vollständige Interview finden Sie bei dem Online-Service „tracking.atari.org“, dem Sie unbedingt einen Besuch abstatten sollten. **stc**

COLD FIRE-BESCHLEUNIGER FÜR FALCON?

<http://people.freenet.de/dstrangfeld/>

Dirk Strangfeld arbeitet zurzeit an einer ColdFire-Beschleunigungskarte für den Atari Falcon. Das Projekt befindet sich wohlgerne derzeit noch auf der Stufe eines ersten Experiments. Das „lose“ Testexemplar funktioniert nach Angaben des Entwicklers jedoch bereits so zufriedenstellend, dass eine Kleinserienproduktion bei entsprechender Nachfrage angedacht ist.

Die geplanten Eigenschaften des ColdFire-Beschleunigers lesen sich folgendermaßen:

- ColdFire V4 (5407) mit 200 MHz
 - SDRAM-Slot mit derzeit bis zu 256 MBytes
- RAM
- serieller Hochgeschwindigkeits-Port
 - eventuell USB-Controller
 - eventuell IDE- oder SCSI-III-/Ultra-SCSI-Controller
 - eventuell PCI-Bussystem mit ein oder zwei Slots

Der Anschluss an den Atari Falcon würde über den internen Prozessorbus erfolgen. Die ColdFire-Karte soll dann ähnlich wie die Centurbo 060 eingesteckt werden können, Lötarbeiten würden dann wohl nicht erforderlich.

Der Entwickler möchte nun herausfinden, wie groß der Bedarf nach einem ColdFire-Beschleuniger für den Falcon ist und bittet daher um Resonanz. Außerdem hat er selbst nicht die Möglichkeit, die Karte in

SMD-Technik zu produzieren und ist auch bei der Softwareentwicklung auf Hilfe angewiesen. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses existierte noch keine eigene Webseite, in einigen Tagen soll jedoch eine Homepage mit ersten Fotos ins Internet gestellt werden. Außerdem wurde der Entwickler auf die Atari-Party „Error in Line“ eingeladen. **stc**

CENTURBO 060 IM MAI?

<http://www.czuba-tech.com/>

Die Verzögerung bei der Auslieferung der lang erwarteten Beschleunigerkarte Centurbo 060 für den Atari Falcon scheint sich dem Ende zu nähern. Wie der Entwickler Rodolphe Czuba bekannt gab, sind die technischen Probleme bei der Ansteuerung des RAM-Cache und des DSP nun vollständig gelöst, die Konfigurations-Software wurde angepasst. Erste Boards sind bereits an Entwickler rausgeschickt worden, Boards für Anwender sollen in Kürze folgen.

Die Centurbo 060 beschleunigt den Atari Falcon mit einer 68060-CPU von Motorola. Zusammen mit der geplanten Grafikerweiterung „SuperVidel“ dürfte hier der derzeit schnellste TOS-Rechner entstehen, worauf erste Benchmarks bereits hinweisen. **stc**



SCHON AB APRIL: PAPYRUS X

<http://www.rom-logicware.com/>

Frohe Kunde aus dem Hause R.O.M. logicware: Die Berliner Entwickler kündigten die Version X ihres Office-Programms papyrus für alle bisher unterstützten Plattformen an – dazu zählt auch das Atari-System, womit die lange fragliche Weiterentwicklung für den Atari erst einmal gesichert ist. Zusätzlich erscheint endlich die Version für den Apple Macintosh.

Als Veröffentlichungstermin wird auf der Webseite des Unternehmens Anfang April genannt, es ist allerdings zu erwarten, dass die Atari-Welt wohl verständlicherweise wieder etwas nach den „großen“ Plattformen bedient werden wird.

Zu den Neuerungen zählt unter anderem eine Datenbankabfrage mit phonetischer Ähnlichkeitssuche und Umlaut-Auflösung. Damit werden zum Beispiel ähnliche Namen wie „Mayer“ und „Meier“ bzw. „Müller“ und „Mueller“ in die Suche mit eingeschlossen. Komplexe Suchabfragen können abgespeichert werden. Die am häufigsten benutzten Dokumente werden in einer Favoritenliste abgespeichert. Hinzu kommen neue Assistenten sowie Vorlagen und eine nochmals verbesserte Rechtschreibkorrektur. Formeln in Tabellen und Datenbanken sind nun kommentierbar, im typografischen Bereich kommen Kapitälchen und Tabulator-Punkte hinzu. Eine neue Art der Gliederungsübersicht bietet ständig aktualisierten Überblick über alle Überschriften und Kapitel des papyrus-Dokuments. Per Klick auf eine Kapitelüberschrift springt der Anwender direkt an die passende Textstelle im Dokument. Gespannt sein darf man auch auf den neuen Look der X-Version.

papyrus OFFICE X wird inklusive Handbuch für EUR 129.– auf den Markt kommen. Ein Upgrade von der Version 9.x wird für EUR 45.– angeboten. **STC**

BLOOTOOTH MIT DEM ATARI NUTZEN

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

Die diesjährige CeBit hat einige Bluetooth-Adapter für den seriellen RS-232-Anschluss hervorgebracht, die sich als Plug-and-Play-Lösungen für den Atari geradezu anbieten, da sie scheinbar keine weitere Treibersoftware für ihren Betrieb voraussetzen.

Ein Beispiel ist der „Bluetooth Serial Dongle“ aus dem Hause Kingene, der im Stil einer Maus daherkommt und ein Verlängerungskabel an den seriellen Port zum Beispiel des Atari bietet. Der Adapter ist als Klasse-2-Gerät für Funkreichweiten von bis zu 25 Metern ausgelegt. Kommunizieren soll der Bluetooth-Adapter zum Beispiel mit entsprechenden USB-Adaptoren für Mac und PC sowie PDAs. Ein Preis für das Gerät wurde allerdings noch nicht genannt, ebenso steht bisher ein Liefertermin aus.

Bluetooth ist eine aktuelle Technologie für die drahtlose Übermittlung von Sprache und Daten und wir derzeit bereits von zahlreichen PC- und Macintosh-Rechnern genutzt. **STC**

TOS AUF DEM ATARI JAGUAR?

<http://homepages.compuserve.de/bitMASTER32/>

Es gab seit dem Erscheinen der 64-Bit-Spielkonsole Atari Jaguar Überlegungen und erste Ansätze, das Betriebssystem TOS der Atari-Computerlinie auf die Raubkatze zu portieren. „The Jaguar Engine“ war einer dieser Ansätze, der nun offenbar wieder zum Leben erweckt wurde.

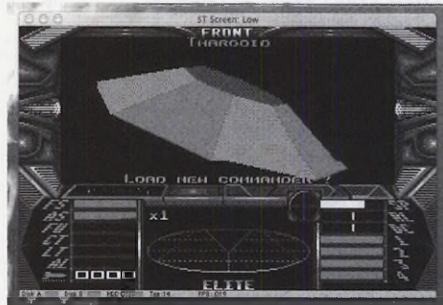
Auf der Webseite des Entwicklers bitMASTER gibt es bereits ein erstes Foto der Erweiterungsplatine zu sehen, die in den Expansion-Port des Jaguar gesteckt wird. Enthalten ist laut Angaben des Entwicklers ein IDE-Interface für Festplatten und CD-ROMs, ein PS/2-Port für Maus und Keyboard und das nötige Flash-ROM für das TOS. Weitere Informationen, Erscheinungstermine etc. liegen allerdings noch nicht vor.

Wunder sollten Atari-Fans von der Hardware allerdings nicht erwarten, schließlich besitzt der Jaguar nur eine 68000-CPU, andere Chips wären nur durch ein Neuprogrammieren des TOS direkt nutzbar. **STC**

NEUE VERSION VON NoSTALGIA

<http://users.skynet.be/sky39147/>

Der Atari ST-Emulator NoStalgia für das Apple-Betriebssystem Mac OS X liegt in der Version 1.4 vom April 2003 vor. Das Programm ist besonders für Fans der klassischen ST-Spiele eine willkommene und freie Alternative zu dem kommerziellen Emulator Magic-Mac X.



NoStalgia lässt sich mit jedem TOS bis hoch zur Version 2.06 sowie dem freien TOS-Ersatz EmuTOS betreiben. Auch Multitasking-Betriebssysteme wie Magic und N.AES lassen sich jedoch installieren. Alle ST-Grafikmodi sowie der legendäre YM-Soundchip werden vollständig emuliert, hinzu kommt eine Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten in 16 Farben.

NoStalgia setzt Mac OS X ab der Version 10.1 voraus. Eine ältere Version läuft auch unter dem klassischen Mac OS. **STC**

SETI@HOME: TEAM ATARI

http://setiathome.ssl.berkeley.edu/stats/team/team_21046.html

SETI@home ist ein wissenschaftliches Experiment, das mit Hilfe von an das Internet angeschlossenen Rechnern nach außerirdischen Intelligenz sucht. Jeder Computeranwender kann teilnehmen und Rechenzeit auf seiner Maschine bereitstellen.

Mittlerweile hat sich auch ein „Team Atari“ gegründet, zu dem schon über 60 Mitglieder zählen. Leider gibt es noch keinen eigenen Atari-Client für das Projekt, sodass zumindest derzeit noch nicht auf Atari-Hardware gerechnet wird. Der Gruppe kann aber jeder Atari-Fan beitreten, ganz gleich, auf welchem Computersystem er arbeitet.

SETI-Teams existieren auf Basis der verschiedensten Computerplattformen. So liegt das „Team Amiga“ nicht schlecht im friedlichen Wettstreit, auch die Mac-Plattform weiß zu glänzen. Vielleicht weiß ja auch das Atari-Team schon bald auf sich aufmerksam zu machen.

STC

TintenFachHandel.de
... UND DRUCKEN WIRD GÜNSTIG !

100% kompatible Tintenpatronen
High Quality von:

Q-Ink®

Unsere Mega-Spar-Pakete
(Auszug aus unserem Sortiment)

für Canon BJ 30 (BCI10 komp.)	18.00
3 x 3 schwarze Patronen	
für Canon BJC 2000 / 4000	15.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Canon BJC 3000 / 6000	12.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, magenta u. yellow	
für Canon S400/500/600 u.s.w.	12.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, magenta u. yellow	
für Canon S200/300/330/i-320	14.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Canon BJC 8200	18.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, yellow, magenta, Photo cyan, Photo magenta.	
für Canon S800 / 820 / 900	18.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, yellow, magenta, Photo cyan, Photo magenta.	
für Epson SC 300 KOMBI	18.00
3 Kombipatronen	
für Epson SC 500	17.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 400 / 600	16.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 440 / 640 u.s.w.	16.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 480 / 580	16.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson C20UX / C40UX	16.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 680 / 685	36.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 740 / 760 / 860	16.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 800/850/1520	17.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 880	18.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson SC 900 / 980	19.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson C42UX / SX / C42+	36.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson C60	36.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson C62, CX3200	36.00
3 schwarze + 2 farbige Patronen	
für Epson C70 / C80	33.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, magenta u. yellow	
für Epson C82, CX5200	33.00
je 1 Patrone in schwarz, cyan, magenta u. yellow	
für Epson Photo / 700 / EX	16.00
2 schwarze + 2 farbige	
für Epson Photo 750	16.00
2 schwarze + 2 farbige	
für Epson Photo 790/870/875	35.00
2 schwarze + 2 farbige	
für Epson Photo 810 / 820	35.00
2 schwarze + 2 farbige	
für Epson Photo 1200	17.00
2 schwarze + 2 farbige	

Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber, und werden als solche anerkannt.

Mehr Auswahl - aktuelle Angebote
und vieles mehr finden Sie in
unserem Online-Shop:

www.tintenfachhandel.de

Dream Systems, Inh. M. Klaufß
Blumentalstr. 175, 47803 Krefeld
Telefon: (0 21 51) 64 99 90
Telefax: (0 21 51) 64 99 91
Email: info@tintenfachhandel.de

Versandkosten bei Zahlung
per Vorkasse / Bankeinzug 3,99 €
per Nachnahme 10,99 €

Alle Preise in (€) EURO inklusive 16% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
14 Tage Rückgaberecht - 2 Jahre Garantie

st-computer

ST-COMPUTER.NET: 20.000 BESUCHER PRO MONAT
<http://www.st-computer.net/>

Das Team des Atari-Portals [st-computer.net](http://www.st-computer.net) bedankt sich bei allen Besuchern für die anhaltend hohen Zugriffszahlen. Derzeit verzeichnen wir pro Monat über 20.000 echte Besucher. Dies entspricht ca. 400.000 Hits pro Monat und ca. 700 echten Besuchern pro Tag.

Pro Monat werden von unserem Server ca. 5 GBytes an Daten transferiert. Die meisten Anfragen werden dabei durchschnittlich in der Zeit von 08:00 bis 00:00 Uhr bearbeitet. Die meisten Anfragen kommen naturgemäß aus Deutschland (19.84 %), gefolgt von den Vereinigten Staaten (13.8 %). Es folgen Österreich und die Schweiz. Die wenigsten Anfragen kommen aus den Vereinigten Arabischen Emiraten, Thailand (je 0.02 %) und Kolumbien (0.01 %). Der am meisten benutzte Browser ist der Internet Explorer von Microsoft (ca. 69 %), gefolgt von Mozilla-Browsern (ca. 18 %) und Netscape. Unter diese Kategorien fallen natürlich auch die Browser, die sich als Explorer oder Navigator ausgeben - dazu gehören auch Atari-Browser wie CAB und Adamas, die leider nicht gesondert protokolliert werden.

Der beliebteste Service von [st-computer.net](http://www.st-computer.net) ist die Nachrichtenberichterstattung, gefolgt von den Desktop-Hintergründen und dem Update-Service. Das am häufigsten eingegebene Suchwort lautet übrigens seit Monaten „Kylie“...

Die statistischen Werte werden auf Wunsch zugemailt. **STC**



ATARI-GESCHICHTE ALS VIDEO

<http://www.atari-portal.net/>

Atari Bit Byter User Club e.V., c/o Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, D-45699 Herten

Der Atari-8-Bit-Club ABBUC berichtet, dass die Geschichte Ataris ab sofort als Video erhältlich ist. Es handelt sich um einen Mitschnitt der amerikanischen Fernsehserie „G4-Icons“ und in der nahezu alle Atari-Entwickler interviewt werden. Hinzu kommt die komplette Geschichte Ataris - von Pong bis hin zum Jaguar. Das Video hat eine gute Qualität und ist nicht weniger als 25 Minuten lang.

Das Video ist auf CD-ROM beim ABBUC für EUR 3,50 erhältlich. Außerdem findet sich auf der CD ein Mitschnitt der 3sat-Sendung „neues. computer & mehr“, in der über Atari berichtet wird. Das Video ist in den Formaten AVI und SVCD erhältlich. Weitere Informationen zur Bestellung gibt es auf der Webseite des ABBUC, die übrigens als attraktives Portal neu gestaltet wurde. **STC**

FORSCHRITT BEIM „ATARI“ COLD FIRE

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

Das Atari ColdFire-Projekt kann nach langer Zeit endlich wieder einen Fortschritt vermelden. Durch die freundliche Mithilfe vom Motorola-Mitarbeiter Gerald Kupris steht dem Team nun ein Coldfire-4-Evaluation-Board zur Verfügung.

Auf einem im März stattfindenden ersten Treffen einiger ACP-Mitglieder (Norman Feske, Matthias Alles, jk28 und Robert Wetzel) konnten schon erste Tests durchgeführt werden. So wurden die GCC-Entwicklungstools getestet, uCLinux kompiliert und der Zugriff auf das integrierte PCI-Interface evaluiert. Es konnten also erste praktische Erfahrungen mit der ColdFire-Architektur gesammelt werden.

Das ColdFire-Team wird auch auf der mit Spannung erwarteten Atari-Party „Error in Line“ erwartet. Nach Aussagen des Projektleiters Oliver Kotschi von Frontier Systems sind hier eventuelle bereits erste Ergebnisse zu bewundern. Wir dürfen also gespannt sein... **STC**

atari-computing heute

UPTODATE

11

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/hensen/
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.tiscali.net.ch/donze/
Arthur XP	2.06	nein	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgfsoft.com/
AtariCQ	0.156	nein	alle	ICQ-Client	http://gokmase.atari.org/
AtariRC	1.23	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerhaz/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
Calamus	SL 2002	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	5.24	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	nein	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://members.lycos.fr/pmandin/
Diskus	3.9	nein	alle	Festplatten-Tool	http://www.seimet.de/diskus_german.html
EasyMinT	1.34i	nein	MinT	MinT-Distribution	http://www.ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
Emailer	2.3h	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.06	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcCamp	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	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMinT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videoschnitt & EBV	http://members.tripod.de/funmedia/
Gaston	1.1	ja	alle	Haushalts-Datenbank	http://home.t-online.de/home/gunnar_groebel/gaston.htm
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/
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	nein	alle	ST-Guide-Ersatz	http://home.tiscali.net.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-beckerhaz/
Joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://raja.atari.org/
Keytab	10	ja	alle	Systemerweiterung	http://acspro.atari.org/
Light of Adamas	1.8 pre4	ja	alle	Webbrowser	http://draconis.atari.org
Luna	2.10 Build 4529	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00p15	nein	alle	E-Mail-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.088	nein	MinT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
Milan Control	03.01.2003	nein	alle	Programmstarter	http://www.mypenguin.de/prg/
MinTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.6	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.58	nein	alle	E-Mail-Client	http://www.w2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.6	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursof/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chex.com/lrd/
Porthos	3.2	nein	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
qed	5.02	nein	alle	Texteditor	http://heinisoft.atari-users.net/
Q****	0.6	nein	MinT	Q****-Port	http://members.lycos.fr/pmandin/
Resource Master	3.5 CE	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.ardisoft.de/
SDL	1.2.4	nein	MinT	Multimedia-Bibliothek	http://www.multimania.com/pmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f11	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	3.088	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/jlusetti/visione.htm/
WDIALOG	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.963	nein	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.96	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

DIE KOMPLETTE UPTODATE-LISTE INKLUSIVE SUCHFUNKTION (CA. 2700 EINTRÄGE) FINDET SICH AUF UNSERER WEBSEITE ST-COMPUTER.NET.

Nährwert

GERADE IN ZEITEN EINES KOLLABIERENDEN GESUNDHEITSSYSTEMS GEWINNT EINE GESUNDE UND AUSGEWOGENE ERNÄHRUNG IMMER MEHR AN WERT. DOCH DIE ZUSAMMENSTELLUNG DER RICHTIGEN LEBENSMITTEL IST NICHT EINFACH. WAS LIEGT ALSO NÄHER, ALS DEN ATARI FÜR DIE ZUSAMMENSTELLUNG DER NÄHRUNG EINZUSETZEN.

>>

TEXT: Thomas Raukamp

Es gibt immer wieder Programmsparten, die auch in der großen PC-Welt nur unzureichend bedient werden. Hier erhalten dann alternative Plattformen ihre Chancen, denn die Anwendung steht ganz klar im Vordergrund und überwiegt eventuelle Inkompatibilitäten, die ansonsten so sehr im Vordergrund der Kaufüberlegungen stehen. Ein Bereich, der eher stiefmütterlich behandelt wird, ist der der Ernährungswissenschaften. Auch der PC- und Mac-Markt ist nicht gerade überflutet mit entsprechenden Programmen, sodass Ernährungsberater bzw. Ökotrophologen sorgfältig nach geeigneten Lösungen für ihre tägliche Praxis suchen müssen.

Aus diesem Notstand ist Anfang der 90er Jahre auf dem Atari ein Programm mit einem signifikanten Namen entstanden: „Nährwert“ verwaltet eine umfangreiche Lebensmittel-Datenbank und dient zum Beispiel zur Auswertung von Ernährungsprotokollen.

DER REIHE NACH. Anders als viele weitere Programme, die ihren Ursprung in den 90er Jahren haben, ist Nährwert eine auf den ersten Blick gelungene, moderne Applikation. Nährwert wurde in Omikron.Basic entwickelt und baut auf die vom Programmautor selbst programmierte Funktionsbibliothek KLIB auf, die die Benutzung des Programms entscheidend bestimmt. Dies äußert sich in einem modernen Äußeren und einer kompletten und gelungenen GEM-Einbindung mit voller Berücksichtigung heutiger Multitasking-Betriebssysteme.

Die letzte veröffentlichte Version stammt aus dem für Atari-Verhältnisse nicht allzu fernen Jahr 1998. Die insgesamt sechs Jahre der kontinuierlichen und in der Praxis erprobten Weiterentwicklung (die Frau des Programmators ist Ökotrophologin und setzte Nährwert regelmäßig ein) sind dem Programm anzumerken. Die enthaltene Lebensmitteldatenbank umfasst über 300 Lebensmittel. Dies ist zwar deutlich weniger, als im Bundeslebensmittelschlüssel enthalten sind, für die tägliche Praxis sollte dieser Grundstamm jedoch auf alle Fälle ausreichen.

Nährwert sollte theoretisch jeden Atari unterstützen, der mit mindestens zwei MBytes RAM ausgestattet ist. Laut Programmator läuft Nährwert auch mit den verschiedenen Multitasking-Betriebssystemen zusammen (die moderne Konzeption legt dies auch nahe), in unserem Test verweigerte die Applikation jedoch zumindest unter dem klassischen MagiMac und MagiC 6.1 auf dem Atari Falcon standhaft seinen Dienst – unter MagiMac fror sogar der Rechner ein. Andere Anwender konnten jedoch keine Probleme unter MagiC und N.AES feststellen, und auch unter MagiMac X lief Nährwert problemlos.

Zu dem Registerware-Programm existiert kein gedrucktes Handbuch. Allerdings liegt eine gute deutschsprachige Dokumen-

tation im ST-Guide-Format vor, hinzu kommt eine Online-Hilfe im BubbleGEM-Format.

Die aktuelle Version von Nährwert trägt die Revisionsnummer 2.00. Übrigens ist der Entwickler laut Aussage auf seiner Webseite durchaus bereit, eventuelle Fehlerbereinigungen vorzunehmen, wenn diese gemeldet werden, um das Programm zu optimieren.

Die Datenbank. Nach dem Programmstart eröffnen sich dem Anwender drei Ausgabefenster, die die Navigation innerhalb des Programms bestimmen. Den größten Platz nimmt dabei die eigentliche Lebensmittel-Datenbank ein, die wie erwähnt alphabetisch geordnet 300 Lebensmittel beinhaltet. Durch ein einfaches Scrollen kann sich der Anwender bereits einen ersten Eindruck über die großzügige Liste machen. Die Arbeitsfenster belgen dabei immer den gesamten Bildschirm. Etwas schade ist, dass sich die Positionen der Fenster scheinbar nicht abspeichern lassen.

Die Lebensmittel-Datenbank ist tabellarisch von links nach rechts tabellarisch geordnet und enthält unter anderem Einträge für die Kalorien-, Fett-, Cholesterin-, Balaststoff-, Eisen- und Vitaminiwerte. Ein Doppelklick auf einen Eintrag zeigt dessen Details in einem eigenen Ausgabefenster >>

Der Speiseplan. Neben dem Lebensmittel-Fenster befindet sich das Speiseplan-Fenster von Nährwert. Hier werden Speisepläne bzw. Rezepte zusammengestellt, auf deren Grundlage Nährwert Ergebnisse anzeigt. Daten aus der Lebensmittelliste werden per Drag & Drop auf den Speiseplan übertragen. Die grundlegende Bedienung des Programms erfolgt also komplett mit der Maus. Nach dem Ziehen des Eintrags auf den Speiseplan öffnet sich ein Dialog, in den die Menge des ausgewählten Lebensmittels eingegeben werden muss. Ist dies erfolgt, trägt Nährwert das Lebensmittel in den Speiseplan ein und berechnet diesen automatisch. Jedesmal, wenn der Anwender als neue Werte aus der Datenbank in den Speiseplan einfügt, erfolgt eine aktualisierende Berechnung desselben. Alternativ kann ein Lebensmittel auch mit der

nenanzahl nach einem Klick auf die entsprechende Zeile im Speiseplan-Fenster. Hier wäre sicher die Verwendung von Formularen mit 3D-Effekt eleganter gewesen, da der Anwender so auf den ersten Blick wüsste, an welchen Stellen er Eintragungen machen kann oder muss. Hinzu kommt eine leichte Unstimmigkeit in der Bedienung: Kann die Personenanzahl per Doppelklick auf den Eintrag verändert werden, muss zur Angleichung des Rezeptnamens ein Dialog aus den

Drucken. Wer häufig mit den Daten von Nährwert arbeiten, wird sicher den Wunsch haben, einige Gerichte innerhalb eines eigenen Kochbuchs zu verwalten oder Rezepte in Kochbüchern, um die entsprechenden Nährwert-Daten zu erweitern. Zu diesem Zweck bietet Nährwert Möglichkeiten zum Ausdruck an. Zu empfehlen ist hier ein >>



Die Lebensmittel-Datenbank kann vom Anwender selbst jederzeit editiert und erweitert werden. Zu gefallen weiß in jedem Fall die durchgängig gellungene GEM-Oberfläche.

Mit Hilfe von Textbausteinen wird das Verfassen einer Ernährungsauswertung vereinfacht. So spart der Berater eine Menge Arbeit.

>> installiertes GDOS-System, wobei Nährwert aber alternativ auch über das GEMDOS ausdrucken kann. Damit das Rezept auch richtig auf dem Papier landet, können sogar Ränder für den GEMDOS-Druck angegeben werden.

Texte. Zusätzlich zu den Lebensmittel- und Speiseplanfenstern bietet Nährwert auch ein eigenes Textfenster, das zur Anzeige von einem beliebigen ASCII-Text dient. Darüber hinaus verwaltet das Programm verschiedene Textbausteine bzw. -platzhalter. So kann für die Auswertung eines Lebensmittel-Plans zum Beispiel ein Standardtext innerhalb eines externen Texteditors erarbeitet werden. Nährwert fügt beim Setzen der entsprechen-

den Platzhalter dann zum Beispiel eine Anrede oder auch das Datum und natürlich das Ergebnis der Nährwert-Berechnung ein.

Das Textfenster von Nährwert unterstützt das OLGA-Protokoll. Ein Doppelklick auf das Fenster öffnet einen in OLGA angegebenen Texteditor zur Veränderung der Texte. Nach dem Laden wird keine Neuformatierung vorgenommen, der Anwender kann sich also auf die von ihm in Texteditor eingestellten Werte verlassen. Zwar bietet Nährwert verschiedene Pfadeinstellungen, leider ist hier aber nicht der Pfad zu einem externen Editor einzugeben. Der Anwender muss diesen also unbedingt im OLGA-Protokoll festlegen.

Weiterhin wird das GEM-Clipboard unterstützt, eine Selektion von Texten erfolgt im Textfenster allerdings nur zeilenweise.

Und sonst? Nährwert bietet einen integrierten „Taschenrechner“ zum schnellen Umrechnen der Kilo-Kalorien- in Kilo-Joule-Werte. Der Rechner funktioniert in beide Richtungen.

Fazit. Nährwert glänzt mit einer umfangreichen Lebensmittel-Datenbank und dem langjährigen Einsatz auch im professionellen Bereich. Es eignet sich ebenso für die Ernährungsberatung wie für die private Kontrolle des Speiseplans und der Rezepte. Denkbar ist auch der Einsatz ist Vollwert-Restaurants. Wer sich etwas einarbeitet, kann auch einen persönlichen Diätplan zusammenstellen.

Nährwert ist ein interessantes und ausgereiftes Programm, das eine Bereicherung einer jeden Software-Sammlung darstellt. **STC**

Preis:
Registerware (frei nach Registrierung)

Karten Lüdersen, Hochallee 55, D-20149 Hamburg
Fax 040-45 10 37
karsten.luedersen@gmx.de
<http://www.kalue.de/atari.html>

RAGE!

LANGE ZEIT WAR ES STILL GEWORDEN UM NEUE ENTWICKLUNGEN FÜR DEN **MILAN**, UND ES SAH SO AUS, ALS WENN DIESER VOGEL NIE GANZ ZEIGEN KÖNNTE, WAS IN IHM STECKT. ABER RELATIV ÜBERRASCHEND TAUCHT JETZT EINE **VON ANWENDERN SCHON LANGE GEWÜNSCHTE ERWEITERUNG** AUF, DIE DEM RECHNER ZU NEUEN SPOREN VERHILFT. >>

ATI RAGE FÜR DEN MILAN

TEXT: Michael Maus

Mit dem neuen Grafikartentreiber für ATI-Rage Karten steht dem Milan-Anwender erstmals eine modernere Grafikkarte als die standardmäßig gelieferte S3-Trio64-Karte zur Verfügung. Die hiermit unterstützte ATI-Hardware zeichnet sich durch optimierte Zeichengeschwindigkeit, mehr Speicher und höheren Pixeltakt aus. Dadurch ergibt sich endlich die Möglichkeit, den Milan auch in höheren Auflösungen und Farbtiefen bei akzeptablen Bildwiederholfrequenzen zu betreiben – von der besseren Bildqualität ganz zu schweigen....

Was bietet der ATI Rage Chipsatz? Der ATI-Rage Chipsatz unterstützt verschiedenen Speicherarten und Größen:

- 2 bis 4 MBytes EDO-/PseudoEDO-RAM
- 8 MBytes SG-DRAM

Gleichzeitig bietet er viele hardwarebeschleunigte Zeichenfunktionen:

- Farbige und mit Pattern gefüllte Flächen,
- Zeichen von Linien,
- Bitblt-Funktionen mit logischen Verknüpfungen,
- Expansion von monochromen zu farbigen Bitmaps,
- Nutzung des nicht genutzten Speichers als Offscreenbitmap.

Der DAC des ATI-Rage Chipsatzes erlaubt mit Hilfe des schnelleren

Speichers einen hohen Pixeltakt für komfortable Bildwiederholfrequenzen und guter Bildqualität:

- 225 MHz Pixeltakt/60MHz Speichertakt bei EDO-/PseudoEDO-RAM
- 235 MHz Pixeltakt/100 MHz Speichertakt bei SGRAM

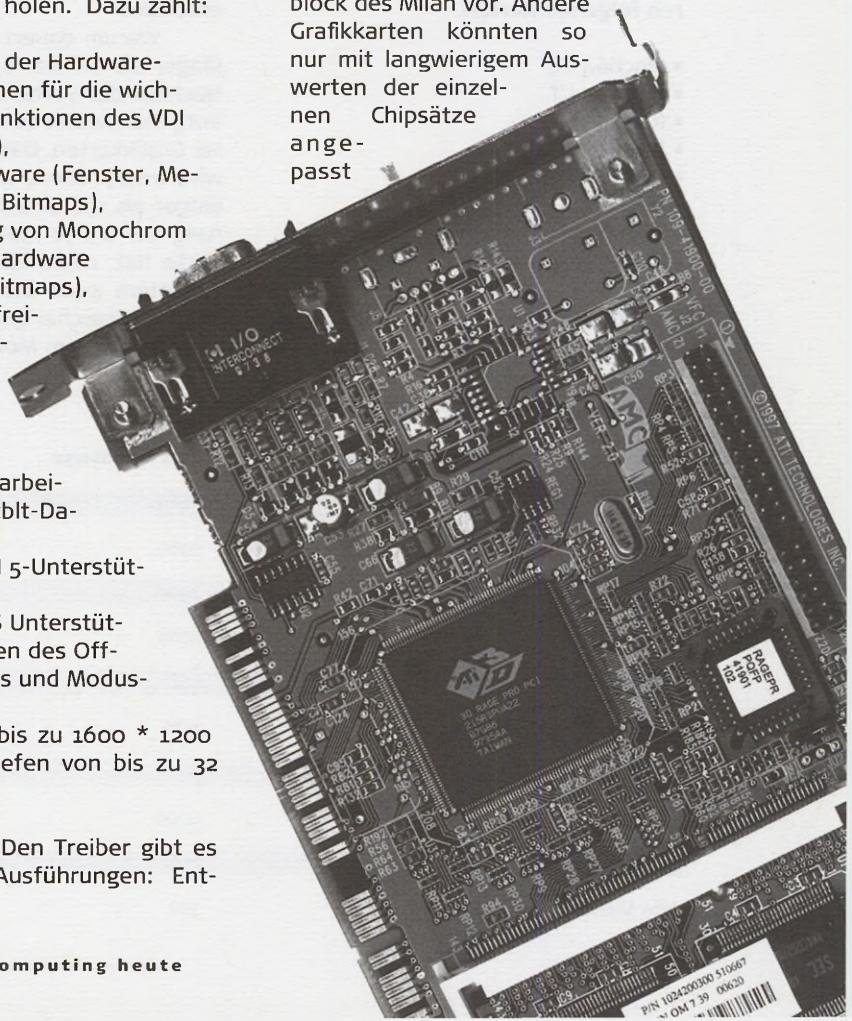
WAS BIETET DER TREIBER? Der Milan-Treiber nutzt diese Fähigkeiten, um die bestmögliche Leistung aus der ihm zur Verfügung gestellten Hardware heraus zu holen. Dazu zählt:

- volle Nutzung der Hardware-zeichnenfunktionen für die wichtigsten Grafikfunktionen des VDI (Flächen, Linien),
- Bitblt in Hardware (Fenster, Menüs, Farbicons, Bitmaps),
- Konvertierung von Monochrom nach Farbe in Hardware (Fonts, Icons, Bitmaps),
- Nutzung des freien Grafikkartenspeichers zur Zwischenspeicherung von Daten zur schnelleren Verarbeitung (Fonts, Bitblt-Daten, Icons),
- spezielle NVDI 5-Unterstützung,
- Milan-2-XBIOS Unterstützung zum Nutzen des Offscreen-Memorys und Moduskonfiguration.
- Auflösungen bis zu 1600 * 1200 Pixeln in Farbtiefen von bis zu 32 Bit.

LIEFERUMFANG. Den Treiber gibt es in mehreren Ausführungen: Ent-

weder solo (falls Sie schon eine unterstützte Karte besitzen) mit einer 4-MB-Karte oder in einer 8-MB-Variante. Es wird ein mehrseitiges Handbuch mitgeliefert, das den Einbau und die Konfiguration ausführlich beschreibt.

WIE FUNKTIONIERT DAS GANZE? Der Milan kann normalerweise nur mit dem S3 Trio64 Chipsatz umgehen. Alle hierfür benötigten Routinen und Daten liegen im Bootblock des Milan vor. Andere Grafikkarten könnten so nur mit 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 definierten 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 Ausstattung, funktionieren nicht immer. Aber auch ohne Treiber haben Sie bei funktionierenden Karten dann so schon eine monochrome Auflösung von 640 * 480 Pixeln. Dies funktioniert zum Beispiel auch mit alten S3 Virge Karten und älteren ATI-Karten, die der ATI-Treiber nicht unterstützt. Auch eine ältere Matrox Millenium konnte schon in Betrieb genommen werden. Einzige Voraussetzung ist ein aktueller Bootblock und TOS. Es ist nicht nötig, die Logik Bausteine des Rechners zu aktualisieren.

WELCHE KARTEN WERDEN UNTERSTÜTZT? Laut Handbuch funktionieren folgende Karten.

- Mach64 VT
- Mach64 CT
- Rage II
- Rage IIC
- Rage II+DVD
- Rage 2C
- Rage Pro
- Rage Pro Turbo

Folgende Karten gehen hingegen definitiv nicht:

- Rage Pro mit Video Out
- Rage XL (Xpert 98)

Probleme bereiten mindestens eine Kartenserie der Rage II+DVD (3D Charger). Diese Chips melden sich mit einer falschen Kennung und werden deshalb falsch angesteuert. Es mag sein, dass noch weitere Karten funktionieren, dies bleibt dann der Experimentierfreude des Anwenders überlassen.

SCHNELL INSTALLIERT. Die Installation der Karte geht im Milan schnell vonstatten. Falls noch nicht getan, wird der beiliegende Bootblock und das TOS geflasht. Jetzt wird der alte Treiber „MILANDRV.PRG“ im AUTO-Ordner gegen den neuen Treiber „ATIDRV.PRG“ getauscht, der Rechner ausgeschaltet und geöffnet.

Die Grafikkarte ist ja relativ einfach zu lokalisieren und ausgebaut. Nun wird die neue ATI-Karte in der PCI Slot gesteckt und wieder befestigt. Der Rechner kann dann wieder zusammengebaut und das Monitorkabel wieder angesteckt werden.

Jetzt kommt der große Moment: Der Rechner wird wieder eingeschaltet. Der Bildschirm bleibt dunkel, deutlich länger dunkel als mit der S3. Doch dann endlich meldet sich das BIOS der Grafikkarte ganz kurz mit einer Meldung, und der normale Bootscreen des Milan erscheint.

Warum dauert dieser Prozess länger als bei der S3? Dies ist der Nachteil der vorher beschriebenen Vorgehensweise zum Betrieb anderer Grafikkarten. Das BIOS der Karte wird interpretiert, und dies dauert länger als die direkte Programmierung der S3. Je mehr Speicher die Karte hat, umso länger, da in der Emulation auch der gesamte Grafikkartenspeicher getestet wird. Bis ein Bild auf dem Monitor erscheint,

dauert es bei 8 MBytes Videospeicher mindestens 10 Sekunden. Ein 060-Prozessor ist hier natürlich von Vorteil.

Jetzt geht aber alles sehr schnell. Der Treiber nimmt die vorhandene „MVDI.CNF“, wertet die Daten aus und das AES schaltet in die gespeicherte Auflösung. Wer sich jetzt die zu Verfügung stehenden Auflösungen ansieht, wird sofort sehen, dass das Mehr an Speicher sich hier bemerkbar macht: TrueColor bis 1600 * 1200 Punkten – auch, wenn hier die Karte dann doch an ihrem Maximum angelangt ist und man diese Auflösungen, aufgrund der 60 Hz Bildwiederholfrequenz, wohl nur auf einem TFT-Panel benutzen kann. Aber alle kleineren Auflösungen meistert sie mit Bravour und treibt jeden Monitor an seine Grenzen.

FAZIT. Milan-Besitzer können sich über eine rundherum gelungene Hardware freuen. Der Preis für den Treiber erschrickt auf den ersten Blick vielleicht etwas, der Nutzwert steht aber in einer fairen Relation. Es ist dem Endprodukt einfach anzusehen, dass viel Arbeit in die Optimierung gesteckt wurde.

Für Milan-Besitzer sind die ATI-Treiber sicher die wichtigsten Veröffentlichung des Jahres. **STC**

Preise:

Treiber solo: EUR 50.–

Treiber inkl. ATI Rage 4 MB: EUR 75.–

Treiber inkl. ATI Rage 8 MB: EUR 99.–

Milan Computersysteme, An der Holsatmühle 1, D-24149 Kiel

Fon 04 31-200 766 0, Fax 20 99 035

develop@falkemedia.de

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

BENCHMARKS ATI-RAGE PRO 4/8MB

	TRIO S3/68040/25	TRIO S368060/50	ATI RAGE PRO/68040/25	ATI/68060/50
Dialog	2576	2689	3722	5153
Text	3547	5960	6208	6772
Effects	2817	2900	1443	1479
Small Text	2695	4769	1771	2339
Grafik	567	668	656	994
Window	1388	1562	1875	2586
Blitting	83	86	318	318
VDI-Scroll	3571	4000	8823	9674
Justified Text	1759	808	1338	676
New Dialogs	472	502	1221	1390

V-TRAX

Harddisc-Recording ist nach wie vor ein heißes Thema auf dem Atari Falcon. Neben etablierten Lösungen wie Cubase Audio gibt es noch einige Alternativen im Internet, die längst nicht jedem Anwender bekannt sind. V-Trax ist eines dieser unbekannten Programme.

Text: Thomas Raukamp

Als der Atari Falcon Anfang der 90er Jahre das Licht der Computwelt erblickte, wurde der neue Computer besonders für seine überragenden Audiofähigkeiten gelobt. Neben dem kristallklaren CD-Sound sorgte besonders die Verwendung eines digitalen Signalprozessors für Aufsehen. So ein DSP befand sich vorher nur in der Edel-Workstation NeXT und sehr teuren Synthesizern. Der Falcon machte mal wieder das alte Atari-Motto „Power without the Price“ wahr und stellte die erste vollwertige Audio-Workstation zum erschwinglich Preis dar.

Noch heute profitieren Anwender von den Fähigkeiten dieser Weitsicht von dem damaligen Atari-Chefentwickler Richard Miller. Nach wie vor gilt der Falcon als heißes Eisen zum HD-Recording im eigenen Studio. Wer dies nicht glaubt, sollte einmal schauen, zu welchen Preisen schon ein nackter Raubvogel mit 4 MBytes RAM bei eBay derzeit seinen Besitzer wechselt: 350 Euro sind hier bei Weitem keine Seltenheit.

Auch in der ansonsten ausgesprochen freien Atari-Welt gibt es Platzhirsche. So dauerte es im Bereich der HD-Recording-Software nicht lange, bis sich einer der Marktführer im MIDI-Markt auch in der neuen Technologie breit machte: Steinberg hat zumindest im professionellen Recording-Markt auf dem Atari Falcon für einen Standard gesorgt. Hauptkonkurrent Emagic kam zu spät mit seinen Produkten und orientierte sich schneller auf den wachsenden PC- und Apple-Markt um. Bis heu-

te ist CAF das uneingeschränkte Standardprogramm, wenn es um Harddisc-Recording auf dem Falcon geht, obwohl die Software schon lange nicht mehr weiterentwickelt wird.

Trotzdem gibt es auch neben Cubase einige Lösungen, die Beachtung verdienen, da sie meist erschwinglicher sind als der Marktführer, der auch gebraucht immer noch Spitzenpreise erzielt. Von Soundpool kommt zum Beispiel der AudioTracker, im Sharewarebereich machte Quincy von sich reden. Ebenfalls aus Frankreich kommt eine Applikation, die bei deutschen Falcon-Anwendern nie besonders viel Beachtung fand: V-Trax stammt vom gleichen Entwickler wie die beliebte Samplebearbeitung Studio Son. Ebenso wie das Schwesterprogramm wird V-Trax derzeit leider nicht mehr weiterentwickelt, was jedoch bewirkte, dass das ehemals kommerziell geplante Projekt mittlerweile jedem Interessanten zum freien Herunterladen bereitsteht. Wer Probleme und Fragen zu V-Trax hat, kann sich trotz der derzeitigen Einstellung der Entwicklung weiterhin an den Entwickler wenden, der nach wie vor Support leistet. Gründe gibt es also genug, sich das Programm endlich näher anzuschauen...

Voraussetzungen und Lieferumfang. V-Trax ist von der Webseite des französischen Softwarehauses Intuitive Works herunterzuladen. Das Archiv enthält zwei Versionen der Software: eine für jeden Falcon und eine zweite für Falcons mit Co-Prozessor. Inwiefern hier Unterschiede bei der Geschwindigkeit erzielt >>

V-Trax finden Sie in diesem Monat auf der stc-Leser-Diskette (siehe Seite 56).



>> wurden, konnte leider nicht objektiv festgestellt werden. Sei's drum: Optimierungen sind schließlich immer gern gesehen.

V-Trax setzt selbstverständlich zwingend einen Atari oder C-Lab Falcon voraus. Andere Atari-Computer werden nicht unterstützt.

Grundsätzlich lässt sich V-Trax auf einem Falcon mit 4 MBytes RAM betreiben, trotzdem gilt gerade auch im Bereich des HD-Recordings: Je mehr, je besser. Das Programm ist vollständig in GEM eingebunden und sollte daher auch auf Grafikkarten und Screen-erweiterungen seinen Dienst tun. Wir testeten V-Trax auf einem Atari Falcon 030, der mit einem Skunk-Beschleuniger auf 32 MHz getaktet wird und einen internen Screenblaster III nutzt. Das Programm zeigte sich kompatibel mit allen erdenklich Auflösungen des Screenblaster, der Test erfolgte zumeist in einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten bei 16 Farben. Aussetzer bei der Aufnahme waren auch bei mehr Farben nicht zu registrieren.

Aufgenommenes Audio-Material wurde zumindest in unserem Test auch problemfrei auf der internen IDE-Festplatte problemlos gespeichert und von derselben wiedergegeben, Cubase Audio sträubt sich hier bekanntlich und verlangt ausdrücklich eine SCSI-Platte. Natürlich machte auch diese mit V-Trax keine Probleme.

«V-Trax hinterlässt ein etwas schwermütiges Gefühl. Wäre das Projekt zu Ende geführt, wäre hier sicherlich ein ernstzunehmender Konkurrent zu den angestammten Lösungen entstanden, der mit einigen frischen Ideen eine moderne Alternative für viele Falcon-Anwender dargestellt hätte.»

Theoretisch sollte V-Trax verschiedene Betriebssysteme unterstützen, leider stürzte das Programm auf unserem Falcon unter MagiC 6.2 schon beim Starten mit der gefürchteten 68000-Exception ab. Andere Anwender scheinen hier allerdings keine Probleme zu haben – jeder Falcon hat eben sein gewisses Restmaß an Eigenleben. Unter TOS 4.x konnten wir allerdings keinerlei Probleme feststellen.

Erster Eindruck. Wie bereits erwähnt nutzt V-Trax komplett die GEM-Oberfläche für seine Darstel-

lungen. Eigene Kreationen bei der Fensterdarstellung, wie diese bei MIDI-Programmen (nicht zuletzt auch bei Cubase) immer wieder auftreten, sind also nicht zu befürchten. Nach dem Programmstart öffnet V-Trax bereits sein Haupt-Arbeitsfenster, das optisch gleich anzusprechen weiß und als recht intuitiv zu bezeichnen ist. Wer das Grau-in-Grau der Cubase Audio-Oberfläche leid ist, wird hier ebenfalls positiv überrascht: V-Trax bietet in Auflösungen ab 16 Farben eine farbige, aber nicht schreibend bunte Benutzeroberfläche, die durchaus anzusprechen weiß.

Unter dem Arbeitsfenster ist das Transportfenster, das konform zu bekannten MIDI-Lösungen bedient wird und alle notwendigen Steuerelemente enthält. Angenehm macht sich außerdem bemerkbar, dass V-Trax in der Tastaturbedienung auf Standards zurückgreift, sodass jeder geübte Anwender hier zurecht kommen wird. Das Transportfenster lässt sich komplett über die numerische Tastatur des Falcon bedienen, dies ist zum Beispiel auch von Cubase und Logic her bekannt.

Oberflächliches. Auch sonst weiß die Benutzeroberfläche von V-Trax nachhaltig zu überzeugen. Das Arbeitsfenster selbst bietet standardmäßig nicht weniger als 48 Spuren zur Aufnahme des Audio-Materials. Intern können sogar bis

zu 1024 Spuren verwaltet werden – ein Atari Falcon könnte diese Summe natürlich niemals gleichzeitig abspielen, ohne vollends in die Knie zu gehen. Wohlgemerkt: V-Trax ist ein reiner Audio-Sequencer, MIDI-Daten werden als nicht verarbeitet. Zwei dieser eingerichteten Audiospuren können simultan für eine Aufnahme genutzt werden, wobei beide Spuren für Stereoaufnahmen bereitstehen – es handelt sich bei den beiden Spuren also nicht um den Linken und rechten Stereokanal. Die Spuren können in einer Standard- und einer Mini-

Einstellung angezeigt werden. Die Mini-Darstellung dient zur Übersicht auf kleineren Bildschirmen, wenn mehrere Spuren genutzt werden. Die Normal-Darstellung ist das Audiomaterial in seinen Wellenformen nach der Aufnahme in der Übersicht zu sehen.

Über dem eigentlichen Arbeitsbereich sind die einfachsten Werkzeuge für die Bearbeitung des aufgenommenen Materials in Piktogrammen verdeutlicht untergebracht. Den zweiten größeren Teil des Arbeitsfensters nimmt die Detailbearbeitung ein, zwischen deren Punkten sich der Anwender mittels Karteireitern hin- und herbewegen kann. Auch hier weiß die moderne Oberfläche also zu überzeugen – es ist angenehm zu spüren, dass das Programm immerhin aus dem Jahre 2000 stammt und somit wohl die jüngste HD-Recording-Applikation für den Falcon darstellt.

Aber es ist nicht alles Gold, was glänzt. An anderen Stelle erscheint die GEM-Oberfläche dann kleine Rückschritte zu machen. So sind die Voreinstellungen in einem modalen Fenster untergebracht. Zwar handelt es sich dabei um bewegliche Fly-Dials mit „Eselsohr“, trotzdem blockieren diese natürlich das Multitasking, was mit echten GEM-Fenstern nicht passiert wäre. Außerdem scheint die verwendete GEM-Bibliothek nicht ganz lupenrein zu sein: So erscheinen Aufklappenmenüs etwas träge und manchmal reagieren erst nach mehrmaligem Mausklick. Auch das Aussehen der verwendeten Buttons ist nicht gerade GEM-konform – aber so etwas kennt man ja von französischen Programmen...

Möglichkeiten. Einige der Leistungsdaten sind ja schon im vorangegangenen Absatz besprochen worden – gehen wir aber ruhig noch etwas mehr in die Tiefe. Das aufgenommene Material wird innerhalb eines „Tape“ gespeichert. V-Trax bedingt aber im Gegensatz zu anderen HD-Recording-Programmen nicht die Anlage eines Aufnahmebereichs oder gar einer gesamten Partition, wie dies beim AudioTracker der Fall ist. So ist der Anwender in der Länge seiner Aufnahme praktisch nur von der Größe der gewählten Partition abhängig und kann frei schalten und walten.

Bei der Qualität des Aufnahmematerials kann die volle Leistung des Falcon-Sound-Subsystems genutzt werden: Höchster >>

>> Frequenzgang sind also 49.170 muntere Hertz, externer Taktgeber vorausgesetzt sind nicht weniger als 16 Abstufungen möglich – das soll erst einmal ein Programm nachmachen. Natürlich lässt sich so auch die CD-kompatible Frequenz von 44100 Hertz einstellen, ein entsprechendes Interface vorausgesetzt schaltet V-Trax automatisch auch 8 zusätzliche DAT-Frequenzen bis 48 KHz frei, wobei auch eine Synchronisation mit dem DAT möglich ist. Aufgenommen wir in 8- oder 16-Bit-Format. Theoretisch lässt sich also auch Audiomaterial erstellen, dass dann später auf dem STE bzw. TT abgespielt werden kann.

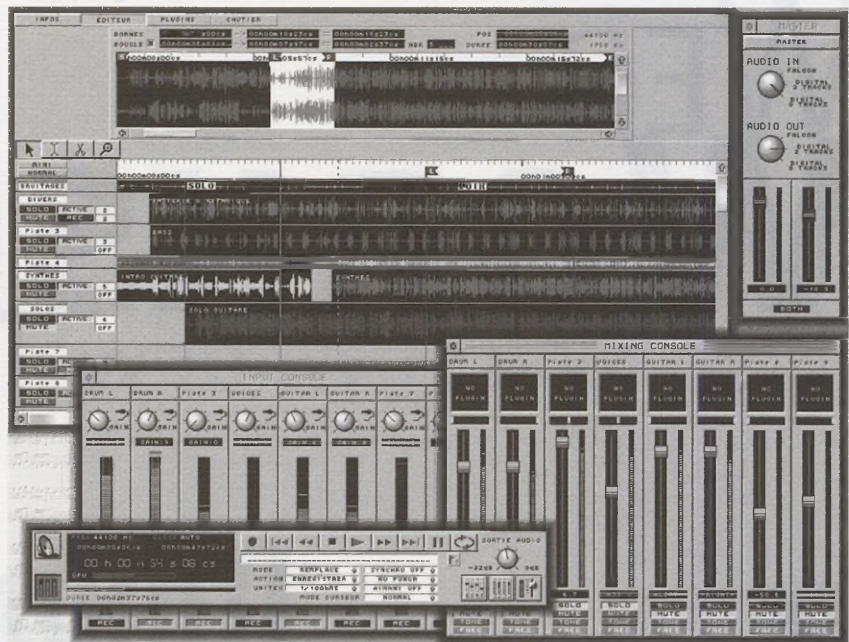
Der RAM-Speicher des Falcon kann als intelligenter Puffer-Speicher genutzt werden. Je mehr Speicher der Falcon hier abzwacken kann, umso besser, denn schließlich kann das System dann mehr Samplematerial für den schnellen Zugriff bereitgehalten werden. Besonders Anwender, die nur die interne IDE-Platte nutzen möchten, sollten hier großzügig wirtschaften, denn ansonsten kann es eventuell doch zu Aussetzern bei der Aufnahme kommen, da V-Trax hier intensiv mit der Zwischenspeicherung arbeitet. Ein Falcon mit 4 MBytes Arbeitsspeicher kann immerhin schon 2 MBytes für den Puffer aufbringen. Wer eine langsame Festplatte nutzt, sollte diesen Wert nach Möglichkeit noch erhöhen.

Ebenso großzügig zeigt sich V-Trax auch bei der Formatwahl. Unterstützt werden die folgenden Audioformate:

- Audio IFF (AIF)
- FD2D (TRK)
- Atari Falcon (AVR)
- Wave Windows (WAV)
- NeXT, Sun, Macintosh (SND)

Leider liegt die gesamte Benutzeroberfläche nur in englischer und französischer Sprache vor. Zwar ist die Auswahl der deutschen Sprache vorgesehen, eine Reaktion zeigt diese Auswahl allerdings nicht. Auch eine Dokumentation, und sei es nur eine ASCII-Datei, sucht der Anwender leider vergebens.

Achtung, Aufnahme! Die Aufnahme von neuem Audiomaterial geht in V-Trax recht intuitiv von der Hand. Der Anwender bestimmt die Spur, auf der aufgenommen werden soll, mittels eines Record-Buttons in der Spur selbst. Die Aufnahme kann nun manuell gestartet werden, ein Start per



MIDI-Synchro-Signal ist alternativ möglich. Als Aufnahme-Modi werden Replace (Überschreiben des vorhandenen Materials) und Overdub (Hinzufügen zum vorhandenen Material) angeboten. Bei der Anzeige im Aufnahme-Fenster kann der Anwender zwischen einer Vielzahl von Optionen wählen, unter anderem kann in Sekunden, 100tel Sekunden, SMPTE-Schritten, Bytes und der Anzeige eines CD-Players gewählt werden.

Jede Aufnahmespur kann nun solo wiedergegeben werden. Alternativ gibt es eine Mute-Funktion zur Stummschaltung.

Weiterverarbeitung.

Nach der Aufnahme berechnet V-Trax automatisch eine Anzeige im Arbeitsfenster. Wer nun an die Weiterverarbeitung des Samplematerials geht, wird schnell merken, dass V-Trax ein verwaistes Projekt ist, zwar lassen sich die Spuren auswählen, zusätzliche Funktionen wie eine Lupe funktionieren allerdings nicht. Noch auffälliger wird dies bei den eigentlichen Arbeitsmodi: Der Wave-Editor ist ebenso wenig implementiert wie das Plugin-Center, das eigentlich zur Aufnahme von DSP-Effekten dienen soll. So wunderte es auch nicht, dass der Entwickler auf Anfrage keine Plugins liefern konnte, da er das Projekt vor deren Entwicklung verwaisten ließ – schade eigentlich, die Idee der übersichtlichen Verwaltung der DSP-Effekte in einem eigenen Center ist wirklich sehr gut und hätte eine Realisierung verdient. So bleibt dem Anwender nur das so häufige „Was wäre, wenn...“.

Zusatzfenster. Wie es sich für jedes gute Audioprogramm gehört, ist auch ein grafischer Mixer vorhanden, der die genutzten Audiospuren darstellt. Hinzu kommt eine Input-Konsole, die in unserem Test scheinbar jedoch auch ohne Funktion war, zumindest wurde kein Eingangssignal in der Pegelanzeige dargestellt. Recht übersichtlich ist das Mastering-Fenster, das Ein- und Ausgänge grafisch auswählbar macht.

Fazit. V-Trax hinterlässt ein etwas schwermütiges Gefühl. Wäre das Projekt zu Ende geführt, wäre hier sicherlich ein ernstzunehmender Konkurrent zu den angestammten Lösungen entstanden, der mit einigen frischen Ideen eine moderne Alternative für viele Falcon-Anwender dargestellt hätte. Die moderne grafische Benutzeroberfläche überzeugt – trotz kleiner Schwächen – auf den ersten Blick, viele Möglichkeiten vermisst der Anwender in anderen Programmen – wären sie denn implementiert worden,

So bleibt ein Programm zurück, das zwar gute Dienste bei der einfachen Aufnahme leistet, sich für die Weiterverarbeitung aber nicht eignet. Wer das ebenfalls freie Studio Son oder eine andere Audibearbeitung nutzt, kann eine Editierung aber extern vornehmen, sodass dieses Manko zumindest etwas begründet wird.

Trotzdem: V-Trax hätte eine komplette Realisation verdient gehabt und ist auch so eine interessante Freeware. **STC**

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

WEB WORKSHOP

TEIL 20

Downloading

Please wait...



RDF

RESOURCE DESCRIPTION FRAMEWORK IST EINE NEUE SPRACHE, DIE IM WEB UND IN JOB-ANZEIGEN VERMEHRT AUFTAUCHT. DIESE WEB-SPRACHE HABEN WIR UNS EINMAL ANGESCHAUT.

TEXT: Matthias Jaap

BEI DER PROGRAMMIERUNG VON HTML-DATEIEN WERDEN SIE MEISTENS ZULETZT GESCHRIEBEN: META-TAGS. DIESE TAGS HABEN ZWAR (NORMALERWEISE) AUF DAS AUSSEHEN UND VERHALTEN EINER SEITE KEINE DIREKTE AUSWIRKUNG, DIENEN ABER SUCHMASCHINEN ALS HILFE. DER LOHN FÜR DIE MÜHE: DIE SEITE WIRD BESSER PLATZIERT – ODER AUCH NICHT. KEIN WUNDER ALSO, DASS SICH SCHON FAST EINE KLEINE INDUSTRIE AUF DIE OPTIMIERUNG VON SEITEN FÜR SUCHMASCHINEN SPEZIALISIERT HAT. ERST KÜRZLICH HAT SICH EIN SOLCHER OPTIMIERER JÄMMERLICH BEKLAGT, WEIL GOOGLE NICHT EINFACH DIE FUNKTIONSWEISE SEINER SUCHMASCHINE AUSPLAUDERT.

Aber auch außerhalb von Suchmaschinen ist eine genaue Beschreibung einer Seite nur vorteilhaft. Das Problem beginnt, wenn ein externes Programm die Seite auswerten möchte. Es ist schlicht unmöglich, ohne eine künstliche Intelligenz eine aussagekräftige Beschreibung zusammenzustellen. Der Computer hat eben kein Textverständnis und deswegen gibt es META-Beschreibungen,

die externen Programmen eine Beschreibung liefern. Etabliert haben sich zwei Angaben:

```
<meta name="description" value="Eine lange Beschreibung">
<meta name="keywords" value="Atari, Jaguar, 8-Bit, XL, XE">
```

Damit lässt sich zwar eine Menge über eine Seite ausdrücken, aber eben nicht alles. Eine weitere Angabe ist „Author“:

```
<meta name="author" value="st-computer">
```

Hier kommen schon erste Schwierigkeiten auf, denn bei einem Buch gibt es beispielsweise nicht nur den Autor, sondern auch Übersetzer, Verlag und eventuell andere Personen, die Rechte halten. Für viele Angaben, die >>

>> das Urheberrecht betreffen, gibt es keine standardisierten META-Tags. Das macht die Verwendung von HTML als Archivierungssprache für elektronische Dokumente eher ungeeignet. Natürlich gibt es zahlreiche Vorschläge für erweiterte META-Tags, unter anderem von der Dublin Core-Gruppe.

Die Vorschläge von dieser Gruppe kamen zu einer Zeit, als XML schon groß im Kommen war. Da die META-Tags allein den Anforderungen nicht mehr gewachsen waren, wurde gleich eine neue Sprache aufgesetzt, auf XML basierend und erheblich flexibler: RDF war geboren.

RDF. RDF wurde entwickelt, um eine gemeinsame Basis für Meta-Beschreibungen verschiedener Sprachen zu erhalten. Die verschiedenen Dateiformate verwendeten bisher auch verschiedene Arten, Daten wie den Autor, Kurzbeschreibung etc. unterzubringen. RDF bietet in diesem Punkt eine einheitliche Syntax. Da XML modular aufgebaut ist, kann eine Beschreibung in RDF problemlos in jede andere auf XML basierende Sprache eingebettet werden. Daher kann eine Grafik im SVG-Format genauso beschrieben werden wie eine XHTML-Datei. Damit könnte also eine Suchmaschine oder eine andere Anwendung Grafiken genauso indexieren wie ein Textdokument, eine Tabelle oder eine Datenbank. Selbst wenn es das Dateiformat nicht kennt, kann es die RDF-Beschreibung lesen. Gleichzeitig ist es in RDF möglich, Beschreibungen für verschiedene Sprachen einzubauen.

Die erste Zeile gebührt der verwendeten XML-Version:

```
<? xml version="1.0" ?>
Namespace
```

Der Namespace („Namensraum“) definiert, woher die erlaubten Namen kommen. XML-Parser sind für gewöhnlich sehr streng, zudem ist es für größere Projekte nicht unpraktisch, eine Liste der erlaubten Eigenschaften zu haben.

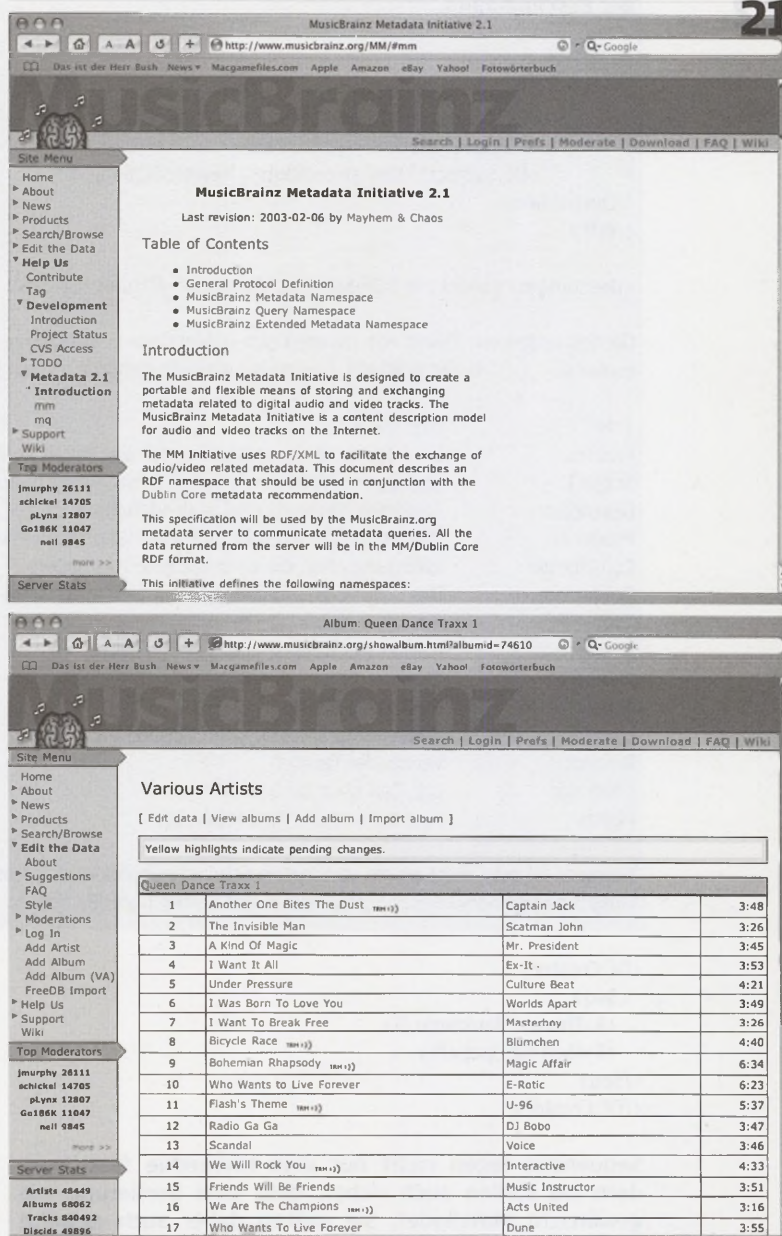
```
<RDF xmlns = "http://w3.org/TR/1999/PR-rdf-syntax-19990105#"
xmlns:DC = "http://purl.org/DC#">
```

Wenn Sie beide Adressen einmal im Browser eingeben, wird allerdings nicht irgendeine technische Definition angezeigt, sondern eine ganz normale Internet-Seite. Auf beiden Seiten werden zwar auch die erlaubten Elemente erwähnt, aber in einer für einen Computer kaum verständlichen Weise.

Wie bekommt also der XML-Parser eine Liste der erlaubten Elemente? Gar nicht, denn die Namespaces sind lediglich dazu gedacht, Hinweise zu geben, wo Beschreibungen zu finden sind. Theoretisch könnte also statt „purl.org/DC#“ auch „yahoo.de“, „st-computer.net“ oder sonst irgendeine URL angegeben werden, denn der XML-Parser wird das Dokument nur auf syntaktische Korrektheit überprüfen. Die erste Namespace-Angabe zeigt auf die RDF-Spezifikation des W3C, die zweite auf die Webseite von Dublin Core.

KOMPLEXE WERTE. Jetzt könnte es auch einmal nötig werden, noch detailliertere Angaben über den Rechteinhaber oder den Autor einer Datei zu machen.

```
<DC:Creator parseType="Resource">
  <vCard:FN>Thomas Raukamp</vCard:FN>
  <vCard:TITLE>Chefredakteur</vCard:TITLE>
  <vCard:EMAIL>redaktion@st-computer.net</vCard:EMAIL>
  <vCard:ROLE>Chef</vCard:ROLE>
</DC:Creator>
```



SHOTS: EINE META-SPRACHE FÜR RDF, DIE SICH GANZ DER MUSIK WIDMET. IM UNTEREN BILD SEHEN WIR EINE TRACKLISTE, IM HINTERGRUND ARBEITET RDF.

Hier wurde der „Creator“ noch mal genauer beschrieben – und zwar mit den Elementen aus dem vCard-Namespaces. Mit parseType=„Resource“ wird der Inhalt wie ein ganz RDF-Block behandelt. Dieser Block wird dann auch auf syntaktische Korrektheit überprüft. Das Gegenteil ist „literal“:

```
<DC:Creator parseType="Literal">
  <b>Text, schnell platziert.</b>
</DC:Creator>
```

Sequenzen. Als Autoren wurden im Beispiel die st-computer-Redaktion angegeben. Wenn diese noch einmal genauer aufgelistet werden soll, kann eine Sequenz begonnen werden. Unter einer Sequenz wird in RDF eine Liste verstanden, bei der die Reihenfolge wichtig ist. Bei der st-computer stünde der Chefredakteur ganz oben: >>>

DIE BESCHREIBUNG.

```
<Description about = "http://www.st-computer.net/">
  <DC:Title>st-computer</DC:Title>
  <DC:Creator>Redaktion st-computer</DC:Creator>
  <DC:Date>2000-30-01</DC:Date>
  <DC:Subject>Atari, st-computer, News</DC:Subject>
</Description>
</RDF>
```

<Description> gehört zur RDF-Sprache, das about-Attribut legt fest, auf welche Seite sich die Beschreibung bezieht.

Die folgenden vier Zeilen entstammen den Dublin Core-Empfehlungen. Da deren Namespace vorher mit xmlns:DC festgelegt wurde, wird immer ein „DC:“ davor gehängt. Folgende Elemente gehören zu den Dublin Core-Empfehlungen:

Title	Titel der Quelle
Creator	Die Person, die hauptsächlich für den Inhalt verantwortlich ist
Subject	Thema, meistens durch einige Schlüsselworte ausgedrückt
Description	Ausführliche Beschreibung des Inhalts
Publisher	Die für die Veröffentlichung verantwortliche Person
Contributor	Auflistung aller, die Beiträge geleistet haben
Date	Das Datum. Empfohlen wird die Schreibweise JJJJ-MM-TT
Type	Art des Inhalts
Format	Format des Inhalts, zum Beispiel MIME-Typ
Identifier	Identifikationsnummer, zum Beispiel ISBN
Source	Quelle des Inhalts
Language	Verwendete Sprache (zum Beispiel en, it, de)
Relation	Verwandte Quellen
Coverage	Ort, Zeit über die berichtet wird
Rights	Bestimmung der Rechteinhaber

Übrigens ist man nicht an ein Metadaten-Schema gebunden, es können noch weitere verwendet werden. Neben Dublin Core ist auch AGLS (<http://naa.gov.au/>) bekannt, die neben den Dublin Core-Elementen noch weitere definieren, um eine feinere Abstufung zu erzielen. **STC**

```
<DC:Creator>
  <Seq>
    <li>Thomas Raukamp</li>
    <li>Matthias Jaap</li>
  </Seq>
</DC:Creator>
```

Sequenzen legen nicht nur eine Hierarchie fest, sondern sie stellen auch sicher, dass eine Sortierung wie gewünscht stattfindet. Sie sollten daher auch gewählt werden, wenn alphabetisch sortiert werden soll.

Taschen. Unsortiert und wild sind die „Bags“ (Taschen) von RDF. Sie sind im Grunde genauso wie die Sequenzen aufgebaut:

```
<DC:Creator>
  <Bag>
    <li>Thomas Raukamp</li>
    <li>Matthias Jaap</li>
  </Bag>
</DC:Creator>
```

Obwohl hier das gleiche steht, führt die Verwendung von <bag> statt <seq> dazu, dass auf die Reihenfolge kein Wert gelegt wird. Wie das Anzeigeprogramm dies verdeutlichen soll, wird nicht durch RDF festgelegt.

FESTLEGUNG DER SPRACHE. Die Sprache für ein Element wird mit dem Attribut xml:lang festgelegt:

```
<li xml:lang="en">
```

Statt den Namen der Sprache auszusprechen, wird immer ein Sprachkürzel angegeben, die Kürzel sind im Web standardisiert. **STC**



Das Fachwissen sollten Sie jeden
Monat  im Briefkasten haben!



www.digitalcameramagazin.de/abo

oder Tel. (0431) 200 76-60

AQUARIUM

Bei der diesjährigen CeBIT drehte sich alles um drahtlose Übertragung, 3D-Bildschirme, fußballspielende Roboterhunde bei Microsoft und interaktives Fernsehen.

Text: Matthias Jaap

Wobei sich die Interaktion genau auf das beschränkt, was die Fernsehmacher ihren Zuschauern intelligenzmäßig zu-trauen: das Einkaufen im Teleshop. Von Interaktion keine Spur, es wird also noch dauern, bis man den „Superstars“ per Fernbedienung ein 10.000 Kilo schweres Gewicht auf den Kopf plumpsen lässt. Auch der Traum, dass der Eisberg in „Titanic“ ja noch eine zweite Runde drehen könnte, um auch noch Kate Winslet zu erwischen, wird wohl unerfüllt bleiben.

Praktischer ist hingegen IBMs Lösung für den Einkauf. Ein US-Amerikaner stellte auf dem IBM-Stand in bestem Gayle-Tufts-Dinglish die ultimative Einkaufslösung vor. Die besteht daran, dass er mit einem intelligenten – selbstverständlich vernetzten – Einkaufswagen durch den Supermarkt tuckerte und fröhlich die Waren in den Einkaufswagen schob. Dann ging er schnurstracks zur Kasse, die aus einer Art Lichtschranke bestand. Zielsicher findet diese elektronische Kasse die Kreditkarte und bucht das Geld vom Konto ab, denn auch die Waren sind intelligent geworden – da bleibt nur zu hoffen, dass die Kasse nicht das Müsli mit einer Waschmaschine verwechselt. Das Beste aber, so der Amerikaner: «Ich habe jetzt sogar Zeit, meiner Frau noch ein Essen zuzubereiten».

Eher lustig war auch ein Projekt von Microsoft: Roboterhunde wurden mit Microsoft-Programmiersprachen gefüttert und spielten eine Fußballpartie. Dabei verhielten sie sich durchaus intelligent, wenn auch relativ langsam. Treppenwitz am Rande: Die MS-Hunde waren nichts anderes als Sonys Roboter-Hund Aibo.

Ataris waren erwartungsgemäß nicht zu sehen auf der CeBIT. Ein Stand stellte zwar einige klassische Computer aus (darunter ein Apple II), aber keinen Atari.

Abseits der CeBIT tut sich schon mehr im Atari-Bereich. So könnte es einen ColdFire-Beschleuniger für den Falcon geben. Schon wird auf einigen Atari-Webseiten spekuliert, ob dieser Beschleuniger vor der Centurbo o6o erscheint. Egal, welche Karte oder Clone wann erscheint: Man sollte Abstand davon nehmen, diese neuen Systeme mit optimierten Assembler-Code zu programmieren. Gerade durch die verschiedenen Prozessoren, die eigentlich nur eine höhere Geschwindigkeit gemeinsam haben, muss noch mehr als sonst darauf geachtet werden, nicht zu hardwarenah zu programmieren. Demos für die CT6o werden nur von den 11o CT6o-Käufern nutzbar sein – selbst für den eher kleinen Atari-Markt ist diese Anzahl verschwindend gering, auch wenn sich unter diesen 11o Anwendern einige große Namen befinden.

Ein großer Name meldet sich im Mainstream-Markt zurück: Jeff Minter. Seine letzten Remakes eigener Klassiker wurden für Windows- und Pocket-PCs veröffentlicht. Jetzt hat er sich mit den Lionhead-Studios von Peter Molyneux (Populous) zusammengetan. Unity scheint laut ersten Screenshots ein weiteres Ballerspiel mit psychedelischen Grafiken zu finden. Derzeit ist das Ganze für den Nintendo Gamecube geplant. >>

Cyber Paint. In einer der vorherigen Ausgaben der st-computer hatten wir Cyber Paint getestet. Dabei wurde ich auch auf die naturwissenschaftliche Webseite von Jim Kent aufmerksam. Die URL wurde flugs an Joakim „Gokmase“ Höberg übermittelt, der Jim Kent kontaktierte. Da er ohnehin der Open Source-Idee aufgeschlossen gegenüber steht, war es wohl nicht besonders schwer, ihn davon zu überzeugen, sein Animationsprogramm unter der BSD-Lizenz freizugeben. Dies bietet auch aus heutiger Sicht einige leckere Features: Delta-Packverfahren und verschiedene Grafikeffekte sind nur einige. Aus Cyber Paint entstanden später Autodesk Animator und Autodesk Animator Pro.

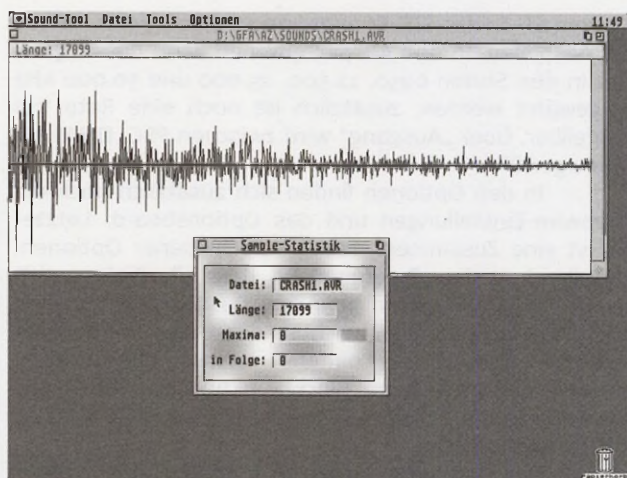
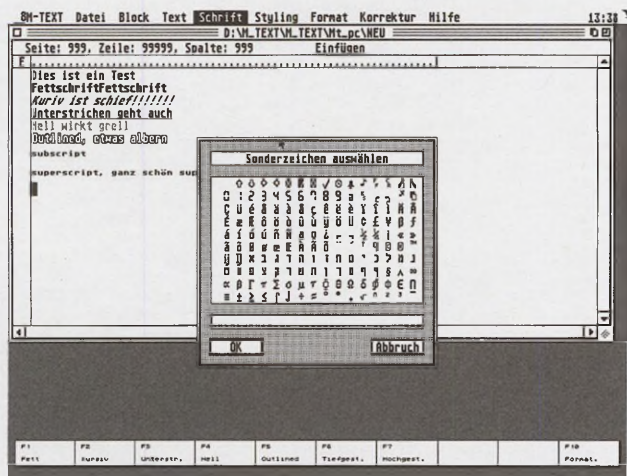
Geschrieben wurde Cyber Paint in den Sprachen C und Assembler. Als C-Compiler wurde Aztec C verwendet, ein älteres C, das in den 80ern hauptsächlich in den USA Verbreitung fand. Der Compiler war auch für Amiga, Apple II, Macintosh und MS-DOS erhältlich. Besonders die Amiga-Version war der Grund, Aztec C zu entwickeln, denn Jim Kent programmierte auch für den Amiga. Hier benutzten die meisten jedoch eher Megamax oder Laser C auf ihrem ST. Der benutzte Assembler wurde von Jim selbst programmiert und gehört zum Lieferumfang von Aztec C. Mit etwas Glück ist der Compiler noch bei amerikanischen Händlern erhältlich, aber er dürfte ohnehin nicht auf Falcon oder TT laufen.

Der Quellcode von Cyber Paint ist sehr fein in die einzelnen Funktionen gegliedert. So besteht Cyber Paint dann auch aus 109 Dateien, wovon fast die Hälfte in Assembler geschrieben sind. Aztec C ist zwar kein völlig anderes C, aber wie die meisten Compiler dieser Zeit war es nicht vollständig ANSI-kompatibel.

M_Text. Jens Heitmann hat für TOPP ein Projekt ausgegraben, das er zugunsten von Draconis einstellen musste: M_Text ist die erste Open Source-Textverarbeitung, aber auch schon 13 Jahre alt. Das Programm orientiert sich stark am Urahn 1st Word. Folglich baut es beim Start den für frühe Atari-GEM-Programme typischen Desktop auf, mit einer Übersicht über die Funktionstasten. Mit dem Dateimenü „Text laden“ kann ein Text geöffnet oder neu erstellt werden. Im gleichen Menü fallen ebenfalls die Punkte „Datei löschen“ und „Disk formatieren“ auf – schließlich war damals Multitasking und alternative Dateiauswahlboxen noch nicht üblich. Auch die Hilfsfunktion erinnert sehr an 1st Word.

Beim Ausprobieren ist es sehr wichtig, alle Daten vorher zu speichern, denn das Programm läuft sehr instabil. So führte etwa das Öffnen eines Textes häufig zu Abstürzen. Dafür funktionierte aber das Erstellen eines neuen Textes.

Die Geschwindigkeit des Programms ist schon



relativ hoch. In der linken oberen Ecke wird das Zeichen angezeigt, das sich an der Cursorposition befindet – eine klassische Debug-Ausgabe also. Wer im Schriftmenü einen anderen Schriftstil auswählt und dann einen Text eingibt, wird eventuell nichts sehen. In M_Text gibt es noch viele Redraw-Probleme, der Cursor hinterlässt manchmal hässliche Spuren. Ein Neuaufbau mit einem Klick auf den Fuller schafft wieder klare Sicht.

Eine Besonderheit des Programms ist das eingebaute Mini-Zeichenprogramm im Stylingmenü. Damit können Linien, Kreise, Winkel und Rechtecke gezeichnet werden. Das Programm merkt sich die Zeichnung allerdings nicht und löscht sie beim nächsten Redraw. Ebenfalls noch nicht voll verfügbar ist die Suchen/Ersetzen-Funktion. Der Dialog wird zwar angezeigt, aber ein Ersetzen hat keine Auswirkungen auf den Text. Funktionsfähig ist hingegen „Gehe zu Zeile/Seite“, „Einrücken“ und „Sonderzeichen“.

Obwohl M_Text laut dessen Info-Dialog nur zwei Jahre jünger als Cyber Paint ist, werden andere Programmierer wohl weniger Probleme haben, das Programm weiterzuentwickeln, denn M_Text wurde mit Megamax C entwickelt und später an Pure C angepasst. Der Source ist mit 170 KBytes ziemlich kompakt und jede Funktion wird kurz beschrieben. Dem Programm liegen mehrere Texte bei, die genau auflisten, welche Funktionen noch fehlen.

Sound-Tool. Das nächste Programm stammt ebenfalls aus der Feder von Jens Heitmann. Sound-Tool ist ein Programm zur Bearbeitung von Samples, und anders als M_Text relativ vollständig. Gleich nach dem Start baut sich der Desktop auf, der jedoch außer dem Papierkorb nichts anderes beherbergt.

Das Programm verarbeitet Samples im Raw-Format; eine Unterstützung von AVR steht zwar auf der To-Do-Liste, wurde aber offensichtlich nicht vollständig implementiert. Alles, was Sound-Tool nicht erkennt, kann trotzdem eingeladen werden. Die Konvertierung von Samples in ein passendes Format geschieht am besten mit 5-to-5.

Nach dem Öffnen zeigt sich der Sample in einem normalen GEM-Fenster, das sich ohne Redraw-Fehler in der Größe verändern lässt. Im „Tools“-Menü kann die Lautstärke in Prozent erhöht bzw. verringert werden. Die zweite Funktion, der Filter, wird durch die Filter-Optionen beeinflusst. So können etwa Fehlfrequenzen entfernt, Spitzenwerte abgesenkt oder Frequenzen geglättet werden. Oversampling bietet Sound-Tool auch und zwar mit den Optionen „Shifting“, „2 Byte“ und „3 Byte“. Der Packer speichert das Sample im proprietären DAT-Format ab. Was nun Werte wie 4-Bit-Packer, Ausweichtabelle und Korrekturwert bedeuten, wird nicht ganz klar. Der vorletzte Menüpunkt unter Tools konvertiert das Sample >>

>> vom ST- in das STE-Format und zurück. Zuletzt kommt das Abspielen. In den Abspieloptionen kann die Abspielrate in den Stufen 6250, 12.500, 25.000 und 50.000 kHz ausgewählt werden, zusätzlich ist noch eine Rate frei einstellbar. Über „Ausgang“ wird zwischen PSG, DMA und Codec gewählt.

In den Optionen finden sich zusätzlich noch die Microwire-Einstellungen und das Optionsboard. Letzteres ist eine Zusammenfassung verschiedener Optionen. Auffallend an dem Programm ist, dass alle Dialoge sich bereits in GEM-Fenstern befinden. Das ist aber für eine Modernisierung weniger wichtig, denn dies würde eine moderne GEM-Library ohnehin selbst übernehmen. Sound-Tool kennt keine Block-Funktion und auch das Abspielen wollte auf dem Testrechner (MagiCPC) nicht so richtig funktionieren.

Das Programm wurde in C geschrieben, mit einigen zeitkritischen Unterprogrammen, die in Assembler erstellt sind.

Neben Sound-Tool gibt es mit Sam-Edit 2 noch ein weiteres Sample-Bearbeitungsprogramm auf TOPP. Dieses ist allerdings komplett in Assembler geschrieben.

CGen. Eines der mysteriösesten Programme ist CGen. Tatsächlich ist es mir noch nicht gelungen, irgendetwas mit dem Programm zu erstellen. Der „Générateur de Code“ ist sieben Jahre alt und wirkt wie eine sehr einfache Variante vom bekannten ACSpro. Verschiedene Module sollten die visuelle Entwicklung von Applikationen in Sprachen wie C, GFA-Basic und Assembler ermöglichen.

Das Programm wirkt noch sehr unfertig und es würde sicherlich einiges an Arbeit kosten, es zu vollenden. Die Oberfläche ist hingegen in etwa so „modern“ wie die von Sound-Tool: die Dialoge sind in Fenstern, aber der Rest wirkt schon reichlich altbacken.

Auch CGen ist in C geschrieben.

TOS404. TOS404 ist der einzige Falcon-Emulator, und zu allem Überfluss wurde er auch noch in x86-Assembler programmiert, das manchen als Höchststrafe unter den Assembler-Varianten gilt. Der Emulator läuft unter MS-DOS bzw. der DOS-Box von Windows 95 bzw. 98 und emuliert CPU, Videl, MIDI, Blitter, die Timer, serielle und parallele Schnittstellen, Maus und Joysticks. Eine Emulation des DSP war nie geplant – dieser sollte über eine externe Hardwarekarte mit einem DSP56301 (Déesse?) in den Emulator eingebunden werden.

Derzeit ist aber ARAnyM wohl der bessere Falcon-Emulator, auch wenn dessen Entwickler dies nicht wahr haben wollen. So gibt es zwar derzeit keine MIDI-Anbindung in ARAnyM, und die Programmierer sind auch momentan zu sehr auf Linux bzw. Unix fixiert, aber es gibt zumindest schon eine rudimentäre DSP-Software-Emulation. Diese eignet sich zwar für kaum mehr als für einfache Testprogramme, dennoch ist es schon ein Anfang.

Apropos ARAnyM... denn dieses Projekt hat jetzt auch eine Ethernet-Anbindung. Damit könnte also auch unter einem Emulator im Internet gesurft werden, was zwar bisher auch möglich war, aber eben eher umständlich. Vielleicht gibt es demnächst mehr Anwendungen und Spiele mit Internet-Anbindung.

Inwieweit sich ein anderes Feature von AranyM auf den verbliebenen Software-Markt auswirkt, bleibt abzuwarten: die Nat-Feats (Native Features). Darunter verstehen die ARAnyM-Entwickler, die Stärken des Host-Systems zu benutzen. NVDI Mac benutzte zum Beispiel direkt Quick Time, um die Grafikausgabe stark zu beschleunigen.

Es bleibt zu hoffen, dass sich die ohnehin nicht

zahlreichen Programmierer nicht so verteilen: 50 entwickeln für die CT60, 50 für AranyM, 50 für das ACP. In diesem Sinne: Immer sauber bleiben (besonders beim Programmieren), und bis nächsten Monat! **STC**



3 Ausgaben

Digital Camera magazin



frei Haus nur 10 €!

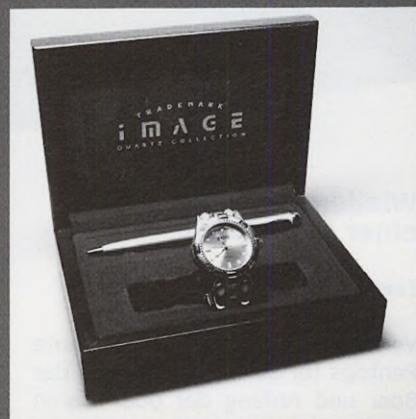
Unser Dankeschön: 10 Blatt edles Foto-Glossy-Papier gratis für Sie

Das Jahresabo

2 Ausgaben gratis

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

nur 69 €



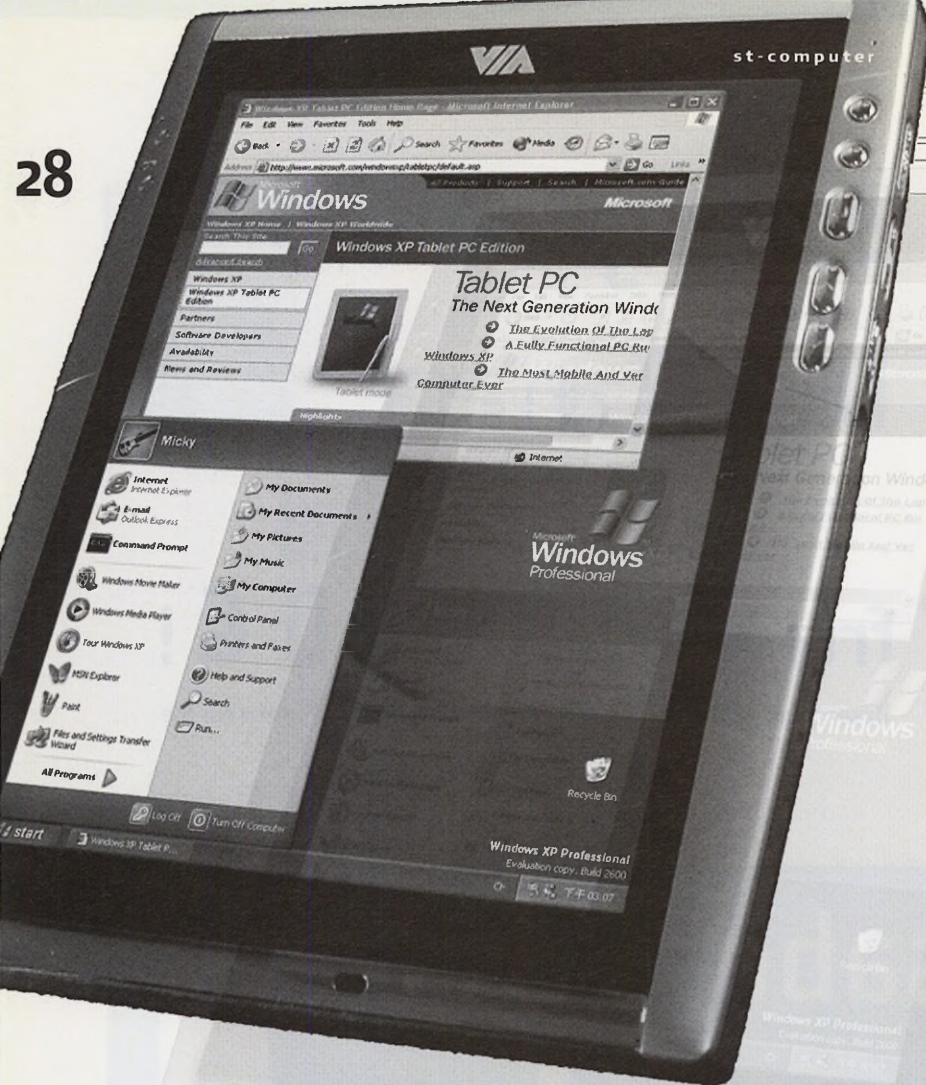
Das Geschenk-Abo

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 €





TabletPC

1991 STELLTE ATARI EINEN REVOLUTIONÄREN COMPUTER VOR: EINEN ST OHNE TASTATUR, DER MIT EINEM STIFT BEDIENT WIRD. MIT GROßEM MEDIEN-AUFWAND GREIFT MICROSOFT DIESE IDEE MIT DEM TABLET PC AUF. >>

zur Verfügung gestellt wird. Tablet PCs sollen ohne Trainieren sogar asiatische Schriftzeichen korrekt erkennen können.

Mit dem Stift werden aber nicht nur Texteingaben gemacht, auf Wunsch kann auch damit gezeichnet werden. So sind im Windows-Uralt-Programm „Paint“ schnell einige Zeichnungen gemacht. Einen Ersatz für ein Grafiktablett ist er aber nicht: Der Stift ist nicht drucksensitiv, bei einem stärkeren Druck auf den Stift wird eine Linie also nicht dicker. Natürlich können auch Notizen als Grafiken abgespeichert werden, obwohl der Bedarf daran wohl eher gering sein dürfte.

Wiedereinführung einer Atari-Idee?

Text: Matthias Jaap

Vor 12 Jahren sorgten so genannte Pentops für Schlagzeilen. Ende der 80er und Anfang der 90er waren durchaus verschiedene Ansichten vorhanden, welches das Eingabemittel der Zukunft sein sollte. Wang stellte sogar einen Computer mit Telefonhörer vor. Der Vater des ST, Shiraz Shivji, bastelte am Momenta PC, einem DOS-PC, der über einen Stift bedient wurde. Neben Atari und Momenta gab es noch einige andere Hersteller, und teilweise wurden diese Computer auch verkauft. Nur war keinem ein Erfolg beschieden. Microsoft will dies mit geballter Marktmacht ändern. Tablet PCs waren auf der CeBIT an jeder Ecke zu sehen. Da sie dort offen auslagen, konnte jeder Besucher selbst überprüfen, wie die Geräte in der Praxis arbeiten.

Zwei Typen

Es gibt zwei unterschiedliche Gerätetypen: Die einen, Convertibles, bieten eine Notebook-Tastatur, die hinter das Display geklemmt wer-

den darf. Dadurch wird das ganze Gerät natürlich schwerer, trotzdem sind sie die bessere Wahl, aber dazu später. Die normalen Tablet PCs sind hingegen sehr flach und bestehen nur aus dem Bildschirm. Es ist fast, als ob der Anwender mit einem Flachbildschirm herum läuft. Alle Tablet PCs sind mit einer besonderen Version von Windows XP ausgestattet. Das bedeutet für alternative Betriebssysteme wie Linux natürlich, dass eine externe Tastatur angeschlossen werden muss. Die Tablet-Edition von Win XP ist keine abgemagerte Version, wie etwa WinCE. Dies bedeutet auch, dass alle Programme, die unter WinXP laufen, auch auf dem Tablet PC laufen sollten. Das gilt natürlich auch für MagiC PC. Überklebt man also die Logos von Acer, Toshiba und Co. mit einem Atari-Logo und lässt MPC automatisch starten, hat man schon fast ein STPad bzw. einen STylus.

Der Stift

Der Stift ersetzt die Maus und hat demzufolge zwei Tasten. Ähnlich wie bei einem Palm Pilot kann in einen bestimmten Bereich geschrieben werden – bloß, dass dieser von einem kleinen Programm

Das Display

Die Qualität des Displays schwankt von Anbieter zu Anbieter. Einige verstecken den Bildschirm hinter einer durchsichtigen Hartplastikscheibe, die das empfindliche Display schützt. Wer sich mit dem Display nicht anfreunden kann, hat bei vielen Modellen die Möglichkeit, einen externen VGA-Monitor anzuschließen.

Handschriftenerkennung

Da der letzte Versuch, den Stift zu etablieren, schon 12 Jahre her ist, könnte man wohl erwarten, dass sich in dem Bereich etwas getan hat. Dies ist leider nur teilweise der Fall. So spielte sich auf der CeBIT eine sehr lustige Szene zwischen einem Mitarbeiter eines Tablet PC-Anbieters und einem stc-Redakteur ab:

STC-REDAKTEUR:
 «UND DARAUF KANN ICH JETZT EINFACH SCHREIBEN? EINFACH SO?»
MITARBEITER:
 «EINFACH SO, SCHREIBEN SIE EINFACH, WIE SIE ES GEWOHNT SIND.»
STC-REDAKTEUR:
 «OK» (SCHREIBT). «DER ERKENNT JA SO GUT WIE NIX.»
MITARBEITER:
 «SIE SCHREIBEN NICHT RICHTIG.» >>

>> STC-REDAKTEUR:

«MUSS DER DIE SCHRIFT ERST LERNEN???»

NUN KAM EIN WEITERER INTERESSENT FÜR DEN TABLET PC AN DEN STAND, UND DER LEICHT GENERVTE MITARBEITER WANDTE SICH DIESEM ZU.

INTERESSENT:

«UND DER ERKENNT MEINE EIGENE HANDSCHRIFT?»

STC-REDAKTEUR:

„JA, WENN SIE GLÜCK HABEN.“

MITARBEITER:

«NATÜRLICH, SCHAUEN SIE HIER» (SCHREIBT «HALLO, WIE GEHT ES IH-NEN?»)

Während der Tablet PC die Handschrift des Mitarbeiters weitgehend problemlos lesen konnte, hatte er auch mit der Handschrift des Interessenten so seine Probleme und machte aus „Mir geht es gut“ erneut „Hallo, wie geht es ihnen“.

Ein weiteres Problem ist, dass die meisten Tablet PCs bei einer lockeren Stiftführung nur Fragmente der Schrift erkennen. Folglich muss etwas härter aufgedrückt werden, was dem Bildschirm zwar nicht schadet, aber auf Dauer ermüdet. Selbst bei einer einwandfreien Handschrift (der so genannten „Sonntagsschrift“), ist die Handschrifterkennung ungenügend. Die Korrekturen, die dann erforderlich sind, kosten nur Nerven. Vielleicht ist der PC auch hauptsächlich für den asiatischen Raum gedacht, aber als Gaijin ohne ein paar Katakanas im Handgepäck, konnte dies nicht überprüft werden.

Es stellt sich da die Frage, ob nicht eine spezielle Computerschrift, wie etwa „Grafitti“ (PalmOS), der bessere Weg ist.

Eine Computer-Tastatur kann für ganz verzweifelte eingeblendet werden. Schnelles Arbeiten ist mit ihr jedoch nicht möglich.

Malen nach Zahlen

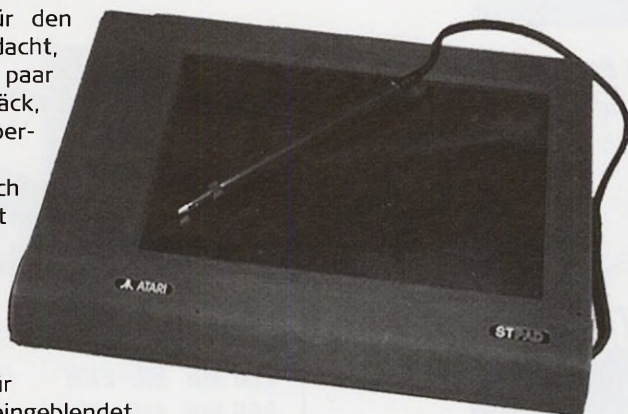
Vor einem Kauf eines Tablet PCs sollte auch die Reaktionsschnelligkeit getestet werden, denn bei einigen Modellen war ein flüssiges Malen so wie auf einem Blatt Papier kaum möglich. Der Pinsel auf dem Bildschirm zog merklich nach, und das nicht etwa weil das Bildbearbeitungsprogramm den Rechner überfordern würde. Das Arbeiten mit MS-Paint erinnerte jedenfalls sehr an das Malen mit einem Lightpen.

Fazit

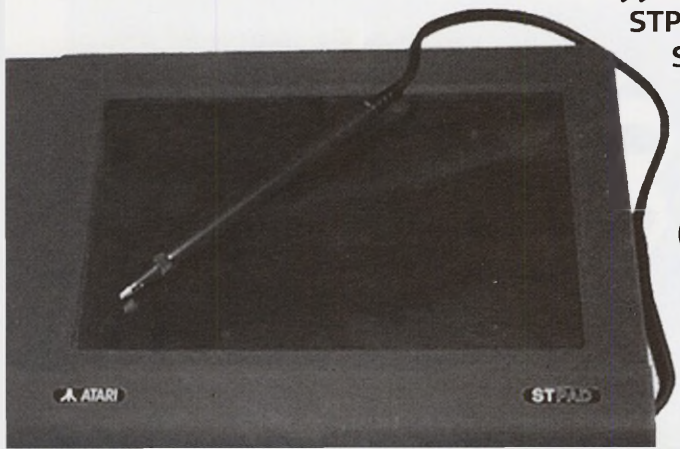
Die Tablet PCs sind ein schickes, aber völlig überteuertes Stück Technik. Für Anwendungen, bei denen nicht allzu lange Texte eingegeben werden, mag die Schrifterkennung ausreichend sein. Vielleicht muss der Anwender auch bloß mit dem Gerät trainieren. Das widerspricht aber der Philosophie, die hinter diesen Geräten steckt. Ein Blatt Papier ersetzen sie noch lange nicht, und für die meisten mobilen Anwendungen reicht auch ein PDA aus.

Etwas anders sieht es bei den Convertibles aus, die schließlich alternativ noch über die Tastatur bedient werden können. Diese sind aber nicht nur schwerer, sondern auch teurer. **STC**

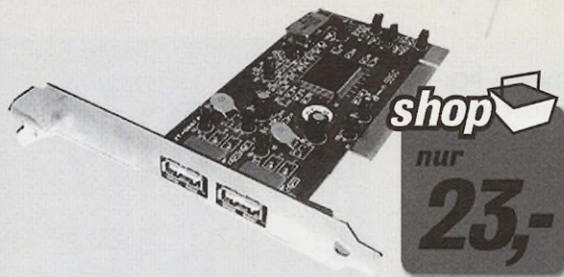
[1] <http://www.thetabletpc.net/>



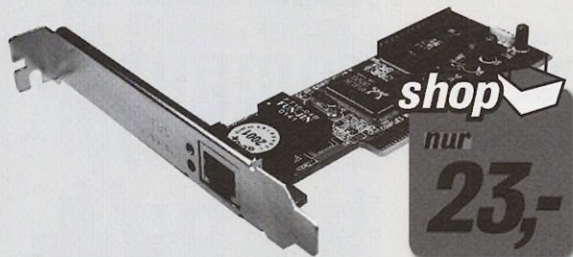
Atari machte es 1991 bereits vor: Das STPad war ein Atari ST (68000) ohne Tastatur und mit einem Pen für die Eingabe. Es blieb (wie so oft) beim Prototyp.



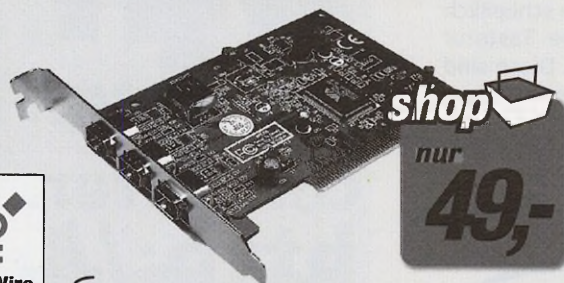
http://
http://
http://
st.
computer.
http://
http://
net
st.
computer.
computer.
http://
net
st.
computer.
computer.
net



USB-1.1-PCI-Karte (2fach)
für jeden PC ab Win98 und jeden Mac
mit PCI-Slots ab Mac OS 8.6



Ethernet-Karte (10/100 MBit)
für jeden Mac mit PCI, mit Realtek-Chip,
inkl. Mac-Treibern



FireWire-PCI-Karte mit 4 Ports
PCI-Karte mit 3 externen und einem
internen PCI-Port für PCs ab Win98SE
und Macs ab Mac OS 8.6



4fach USB-Hub
für USB 1.1 mit Netzteil, Farbe: grau
oder iColor (Abb. ähnlich)



6 in 1 CardReader Abb. ähnlich
USB-Anschluss, liest und schreibt Com-
pactFlash, MicroDriver, SmartMedia,
SecureDigital und Multimedia Card
(Abb. ähnlich)



CD-Taschen (100er, 240er, 300er)
Robuste CD-Taschen aus Gewebe zur
Aufbewahrung Ihrer CDs und DVDs
40er 5,90 EUR
100er 9,90 EUR
240er 16,90 EUR
300er 19,90 EUR



Speichermedien

CompactFlash	SmartMedia
128 MB 56,- EUR	64 MB 34,- EUR
256 MB 119,- EUR	128 MB 64,- EUR



MAC LIFE Jahres-CD 2002
NEU Über 1000 Seiten Mac-
Fachwissen aus einem
Jahr Mac Life

nur 20,-*

* im Mac-Life-Abonnement nur 10,-



SmartBook „Photoshop Elements“
Ihr richtiger Partner zum Einstieg in die digitale Bildbearbeitung.



SmartBook „Digitale Bildbearbeitung“
Ihr roter Faden in der aufregenden Welt der digitalen Bildbearbeitung!

Tintenpatronen für EPSON-Drucker

Epson Stylus Color 400 / 600

schwarz 3,90 EUR color 6,90 EUR

Epson Stylus Color 800 / 850 / 1520

schwarz 4,20 EUR color 6,90 EUR

Epson Stylus Color 440 / 460 / 640 / 660 / 670

schwarz 3,90 EUR color 6,90 EUR

Epson Stylus Color 740 / 760 / 860 / 1160

schwarz 4,20 EUR color 6,90 EUR

Epson Stylus Color 880

schwarz 4,20 EUR color 7,25 EUR

Epson Stylus Color C50, C60 (inkl. Chip)

schwarz 10,90 EUR color 12,90 EUR

Epson Stylus Color C70, C80 (inkl. Chip)

cyan 11,- EUR magenta 11,- EUR

yellow 11,- EUR schwarz 16,- EUR

Tintenpatronen für CANON-Drucker

Canon BJC 600, 610, 620

cyan 2,50 EUR magenta 2,50 EUR

yellow 2,50 EUR schwarz 2,50 EUR

Canon BJC 2000, 2100, BJC 4000er/5000er

schwarz 4,20 EUR color 3,90 EUR

Canon BJC 3000, 6000, 6100, 6200, 6500

cyan 4,25 EUR magenta 4,25 EUR

yellow 4,25 EUR schwarz 4,50 EUR

Fotocyan 4,25 EUR Fotomagen. 4,25 EUR

Fotoschwarz 4,25 EUR

Canon S400, S450, S500, S520, S600,

S630, S750, S6300

cyan 4,25 EUR magenta 4,25 EUR

yellow 4,25 EUR schwarz 4,50 EUR

Canon S800, S820, S820D, S830D, S900, S9000

cyan 4,50 EUR magenta 4,50 EUR

yellow 4,50 EUR schwarz 4,50 EUR

Fotocyan 4,50 EUR Fotomagen. 4,50 EUR

A4-FotoGlossy-Papier, 180g

sofort trocknende Spitzenqualität für dauerhafte und billante Foto-Ausdrucke, wasser- und wischfeste Spezialbeschichtung

50 Blatt / 180g / DIN A4 14,90 EUR

100 Blatt / 180g / DIN A4 27,90 EUR

500 Blatt / 180g / DIN A4 119,90 EUR

SCATBOX

DER JAGUAR BEIßT WIEDER!

DIE JAGUAR-ERWEITERUNG DES JAHRES?

HARDWARE-ERWEITERUNGEN FÜR DIE 64-BIT-SPIELKONSOLE SIND MEHR ALS RAR GEWORDEN. UMSO ERFREULICHER IST ES, DASS DAS AMERIKANISCHE UNTERNEHMEN SCATALOGIC SICH DEN FANS DES RAUBTIERS ANGENOMMEN HAT UND MIT DER SCATBOX DEN ULTIMATIVEN ERSATZ ZUR CATBOX LIEFERT.

TEXT: Rene de Bie, Thomas Raukamp
Übersetzung: Thomas Raukamp
MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG des Online-Magazins MyAtari

Eine der seltensten und begehrtesten Erweiterungen für den Atari Jaguar ist mittlerweile neben der CD-ROM von Atari sicher die CatBox. Das Interface für Ataris letzte und beste Spielkonsole wurde Mitte der 90er Jahre von

dem britischen Unternehmen ICD produziert, um dem Jaguar zusätzliche Anschlüsse zu verleihen. Nachdem Atari offiziell den Support des Jaguar eingestellt hatte und der Markt damit drohte, in sich zusammenzubrechen, stoppte auch ICD die Produktion der begehrten Hardware-Erweiterung. Die Preise auf dem Gebrauchtmärkte für eine CatBox explodierten seitdem, nicht selten konnten Anbieter bis zu 250 US-Dollar in eBay-Auktionen erzielen.

Die CatBox schloss mehrere Jaguar-Konsolen zusammen, damit Besitzer passende Spiele innerhalb eines lokalen Netzwerks erleben konnten. Insofern ersetzte es den JagLink von Atari, der allerdings nur zwei Jaguars verbinden konnte. Darüber schlug die CatBox Ataris eigene Erweiterung mit RGB-, Composite-,

Kopfhörer- und RS-232-Anschlüssen locker aus dem Rennen.

NETZWERK-SPIELE. Die einzigen Spiele für den Jaguar, die allerdings mehr als zwei Konsolen akzeptierten, waren und sind bisher die brillanten Weltraum-Shooter Battlesphere bzw. Battlesphere Gold sowie die weniger gelungene Rennsimulation Aircars. Battlesphere Gold kann nach wie vor neu bezogen werden, Aircars erzielt in Online-Auktionen trotz fehlender grafischer Feinheiten Höchstpreise.

Ich selbst besitze beide Spiele, allerdings kenne ich keine weiteren Besitzer der raren CatBox, sodass bisher nur Duellen via JagLink möglich waren. Mit der ScatBox könnte sich diese Situation jedoch ändern.

PREISE. Die Hardware-Erweiterung überzeugt auf den ersten Blick durch einen recht verträglichen Preis von 99.- US-Dollar, eine Deluxe-Version ist für US-Dollar 119.- erhältlich. Bereits jetzt haben einige Bekannte von mir eine ScatBox geordert, und auch in der breiten Jaguar-Community scheint die Erweiterung schnellen Anklang zu finden. Wir dürfen uns also besonders auf Gaming-Conventions auf große Netzwerke der Jaguar-Fans freuen, außerdem steht zu hoffen, dass das durch die ScatBox und die günstigen Jaguar-Preise in Großbritannien neu erwachte Interesse am Jaguar zu einigen neuen Netzwerk-Spielen führen wird.

HARDWARE. Die ScatBox wird in den von Hinten zugänglichen Erweiterungsschacht des Atari Jaguar gesteckt, der ROM-Port für Spiele bzw. das JagCD bleibt also frei. Geboten werden serielle Netzwerk-Anschlüsse, die kompatibel zur CatBox bzw. zum JagLink sind. Für das gute Bild sorgen Anschlüsse im S-Video-, DB-9 RGB- und Composite-Video-Format. Für den guten Ton sorgen zwei Cinch-Stecker für den Anschluss an die Stereoanlage. Ein Standard-SCART-Kabel kann nicht verwendet werden, im Gegensatz zur CatBox fehlt auch ein Klinkenstecker-Anschluss mit Lautstärke-Poti zur Verwendung von Kopfhörern.

Die ScatBox ist ein absolut professionell verarbeitetes Produkt, also kein Hack irgendwelcher Freaks. Ausgeliefert wird die Erweiterung mit einem sehr guten englischsprachigen Handbuch.

Die Deluxe-Version unterscheidet sich übrigens durch ein transparentes Gehäuse. Der Funktionsumfang und die Ausstattung sind ansonsten identisch. >>



PRAXIS. Die Hardware steckt in einem Modul-Gehäuse, sodass sie auch optisch optimal zur sonstigen Jaguar-Hardware passt. Nach dem Einstecken der Box und dem Einschalten des Jaguar informieren einige LEDs über den Status der Hardware. Etwas Platzprobleme entstehen,

wenn zusätzlich zum Jaguar das Jaguar-CD-ROM benutzt wird und die Stereo- und/oder Composite-Ausgänge genutzt werden sollen, da einige Cinch-Stecker zu hoch sind, um bequem Platz zu finden. Im Fachhandel gibt es aber Cinch-Stecker, die seitlich wegnicken, diese sind besser für die ScatBox geeignet.

Die Darstellungsqualität besonders des RGB- und S-Video-Ausgangs ist brilliant und weitaus besser

als die des Antennen-Anschlusses des Standard-Jaguar. Hinzu kommt eine kristallklare Qualität der Audio-Ausgänge, die den beeindruckenden Sound des Raubtiers erst richtig zur Geltung bringen.

Eigentliches Glanzstück der ScatBox ist jedoch die Netzwerkfähigkeit der Erweiterung. Das verwendete Netzwerkprotokoll „ScatNet“ ist voll kompatibel zu dem der CatBox. Während letztere jedoch „nur“ bis zu 16 Jaguar-Konsolen untereinander vernetzt, kann die ScatBox bis zu 128 Jaguars zusammenschließen. Die einzelnen Konsolen können dabei bis zu einer halben Meile auseinander liegen – einem BattleSphere-Duell mit der Nachbar-Wohnung steht also nichts mehr im Weg! Das britische JagFest im Juni wird zum Beispiel 16 BattleSphere- und 8 Air Cars-Systeme verbinden.

FAZIT. Die ScatBox ist eine sehr willkommene Erweiterung für den Atari Jaguar. Wenn Sie BattleSphere oder AirCars mit mehreren Teilnehmern spielen wollen, brauchen Sie die ScatBox. Trotzdem bietet die CatBox noch einige Features mehr, sodass Besitzer dieser Erweiterung in der ScatBox keinen nennenswerten Vorteil haben. Alle anderen Jaguar-Fans sollten einen Kauf der ScatBox jedoch erwägen, um in den Genuss verbesserter Grafik- und Soundqualität zu kommen. **STC**

Preise:
Standard: US-Dollar 99.-
Deluxe: US-Dollar 119.-

<http://www.scatbox.com/scatbox.html>





MIT QUALITATIV HOCHWERTIGEN SPIELEN WERDEN ATARI-FANS IN DEN LETZTEN JAHREN WAHRlich NICHT VERWÖHNT. LANGE ZEIT FEHLTE ZUM BEISPIEL EINE HEIßE RENNSIMULATION, DIE AUCH GRAFISCH ETWAS HERMACHT. UM SO SCHÖNER IST, DASS MIT POWER UP NUN EIN EINSTIMALS KOMMERZIELLER SUPER SPRINT-CLONE FREI FÜR ALLE ST-, TT- UND FALCON-BESITZER BEREITSTEHT. ALSO ANSCHNALLEN UND GASPEDAL TIEF DURCHTRETEN! >>

Power Up

DIE FORMEL-1 IST LANGWEILIG GEWORDEN, DIE FORMEL-3 ZU LANGSAM UND TOURENWAGEN SIND EINFACH NUR DRECKIG – WAHRE RENNFANS RASEN AUF DEM ATARI.

TEXT: Matthias Jaap

Power Up wurde vor kurzem als Freeware freigegeben, dürfte jedoch nicht allzu vielen Anwendern bekannt sein. Dem Spiel liegt ein Atari-Klassiker zugrunde: Super Sprint stand Pate. Super Sprint war ein 2D-Rennspiel und Quasi-Nachfolger von Indy 500. Auf dem Kurs, der komplett auf einen Bildschirm passte, düsten vier Mini-Rennwagen um die Wette. Am Automaten konnten vier Spieler gleichzeitig rasen, bei den Heimversionen waren es meist nur zwei. Das Spiel war ein großer Erfolg und war – was kaum bekannt ist – stilbildend für eine ganze Reihe von Nachfolgern. Schon in Super Sprint durften Extras nicht fehlen, die während der Fahrt aufgenommen werden. Im Nachfolger Badlands wurde es rabiater, und Waffen kamen zum Einsatz. Andere Hersteller kopier-

ten das Spielprinzip: Super Off Road und Super Cars sind Super Sprint-Clones.

INSTALLATION. Power Up liegt in Form von zwei MSA-Archiven vor. MSA ist ein Format, das eine ganze Diskette inklusive Formatinformationen in eine Datei packt. Emulatoren können MSA-Dateien meist ohne weitere Schritte verwenden, Benutzer eines echten ST können das Disk-Image mit dem Magic Shadow Archiver [1] auf eine Diskette schreiben lassen. Die bessere Alternative zu MSA lautet JayMSA, das den Inhalt der Datei auch auf die Festplatte schreiben kann. Eine Festplatte ist auch sehr empfehlenswert, denn es ist nicht möglich, das Spiel direkt von der zweiten Diskette zu starten.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN. Power Up stellt als Systemvoraussetzung einen Atari mit 1 MByte RAM. Das Spiel ist kompatibel mit dem Falcon und läuft sogar auf dem TT. Dabei wird die zusätzliche Hardware wie Blitter und DMA-Sound genutzt. Lauffähig ist das Spiel nur in der niedrigen Auflösung. Gesteuert wird Power Up mit dem Joystick, aber wahre Super Sprint-Fans halten nach Lenkrädern Ausschau, die

es auch für den ST gab und hier auf da schon einmal günstig im Online-Auktionshaus eBay angeboten werden.

START. Die erste Diskette enthält nur das Intro und Titelbild. Danach verlangt das Spiel nach der zweiten Diskette, und dort geht das Rennen los. Im Hauptmenü steht der Spielstart, die Optionen, das Setup und ein Track-Editor zur Auswahl. „Setup“ enthält dabei die technischen Optionen, „Optionen“ konzentriert sich mehr auf die Einstellungen zum Spiel.

DAS RENNEN. Nach kurzer Ladezeit erscheint die Rennstrecke. Im Gegensatz zum Klassiker Super Sprint passt nicht der ganze Rennkurs auf den Bildschirm, dafür sind die Fahrzeuge erheblich größer und detaillierter. Eine Qualifikationsrunde gibt es nicht, und so muss in den drei Runden von Anfang an Vollgas gegeben werden. Die gefährlichste Situation ist dabei der Start: Neben dem eigenen Auto tummeln sich fünf Computergegner auf dem engen Parcours. Es kommt daher sehr häufig vor, dass sich Autos „verhaken“ und die Straße blockieren. Nach einer Weile löst das Programm das unfreiwillige Blechknäuel, indem ein Wagen explodiert. Das bedeutet zwar nicht das Ende des Rennens, kostet aber wertvolle Zeit. Wer das Rennen zu schlecht fährt, der verpasst das nächste >>

» Rennen. Dies hat manchmal nichts mit dem fahrerischen Können zu tun, denn wird das eigene Fahrzeug erst einmal gerammt, kann es sehr schwer sein, wieder aus dem Knäuel heraus zu kommen. Die ständige Enge hat aber auch seine Vorteile: Die vom Computer gesteuerten Wagen verkeilen sich ebenfalls häufig.

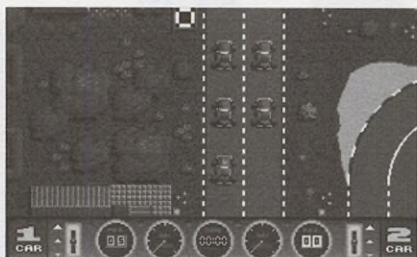
Die Grafik der Rennstrecke ist sehr hübsch gezeichnet: Häuser, kleine Teiche und Wiesen liegen neben der Rennstrecke. Später folgen noch andere Szenarien wie eine Winterlandschaft und eine Stadt. Dann werden auch die Strecken umfangreicher und verwinkelter. Einen gepflegten Ausflug in die Pampa unterbricht das Spiel jedoch relativ schnell. Nach einer Warnung explodiert das Auto, und sicher sind alle Autofahrer sehr glücklich, dass sich ihr Gefährt in der Realität nicht genauso verhält.

Weniger hübsch ist dafür das Scrolling, das eigentlich immer etwas ruckelt. Etwas besser wird es bei Ataris mit 16 MHz und dem „Turbo“-Modus von PowerUp. Besonders fällt dies natürlich im Zwei-Spieler-Modus auf, wenn der Bildschirm in der Mitte geteilt ist. Der Split-Screen kann jedoch auch ausgeschaltet werden, aber dann müssen immer beide Autos im Bild sein. Rutscht ein Auto aus dem sichtbaren Feld, gibt es Strafsekunden für den Sünder und einen Neustart von der Position des führenden Fahrers. Nicht immer trifft es dabei den richtigen: Folgt das Scrolling zum Beispiel dem blauen Fahrzeug, das gezielt aus dem Bildschirm herausfahren will, rutscht der rote Spieler, der sich an die Strecke hält, aus dem Bild und bekommt die Strafsekunden. Die Strafsekunden werden am Ende des Rennens auf die Zeit addiert.

JOYSTICKAKROBATEN. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Mit dem Feuerknopf und einem Joystickdruck nach vorne wird Gas gegeben. Eine Bewegung nach rechts oder links dreht das Auto. Nach einer Weile kommt man aber gut mit der Steuerung zurecht. Unterstützt werden das Jagpad, Joysticks und die Tastatur.

Wer von Power Up ein realistisches Kurvenverhalten erwartet, dürfte enttäuscht sein, denn es ist ein Fun-Game, das auf Realismus keinen großen Wert legt. Das wird all jene freuen, die ohnehin lieber mit Vollgas durch die Kurven brettern (hallo Kassian!).

PISTENROWDYS. Power Up kennt ein paar zusätzliche gemeine Extras. Wer gleich das Spiel startet, wird merken, dass die Computerspieler häufiger schießen. Ohne irgendwelche Extras aufsammeln zu müssen, sind alle Autos mit Bordkanonen ausgerüstet, die unliebsame Konkurrenten schlichtweg wegbomben – welcher Autofahrer wünscht sich so etwas nicht auch für sein eigenes heilig' Blechle? Die Bomben sind aber nicht so schnell, dass man ihnen nicht ausweichen könnte. Das zweite Extra erinnert noch mehr an einen bekannten britischen Geheimagenten: Ölflecke. Damit können die Gegner auf



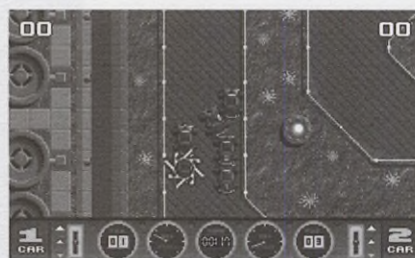
Distanz gehalten werden. Lustig ist auch die Hupe, die es in zwei Stärken gibt. Das Blasen des Horns verwirrt die vorne liegenden Computerautos so sehr, dass sie ständig ihre Richtung ändern. Wer ohne Jaguar-Pad spielt, wird dabei häufiger zur Tastatur greifen müssen, denn die drei Extras werden entweder über Tastatur oder eben über das Jagpad ausgelöst. Wer Waffen für zu unfair hält, kann sie übrigens im Menü deaktivieren.

WE CAN WIN THE RACE! Zum Glück nicht, denn Power Up ist vor dem Modern Talking-Heuler entstanden. Wer will, kann natürlich trotzdem eine CD nach Wahl einlegen und mitsummen. Die Musik ist nicht Gasenhauer-verdächtig und besteht aus netten MOD-Tracks, die aber

ohnehin nicht im Spiel selbst abgespielt werden.

Unerreicht sind wohl die Einstellungen zur Musik, denn Power Up unterstützt wohl so ziemlich jede Hardware, um seine Töne auszugeben: Yamaha-Soundchip, STE und TT (in Stereo), Microdeal Replay, Replay Professional, Replay Playback, MV16, Prosound Designer. Die Qualität lässt sich von niedrig bis ultra einstellen, was hauptsächlich für die kleinen STs ohne DMA-Sound von Bedeutung ist.

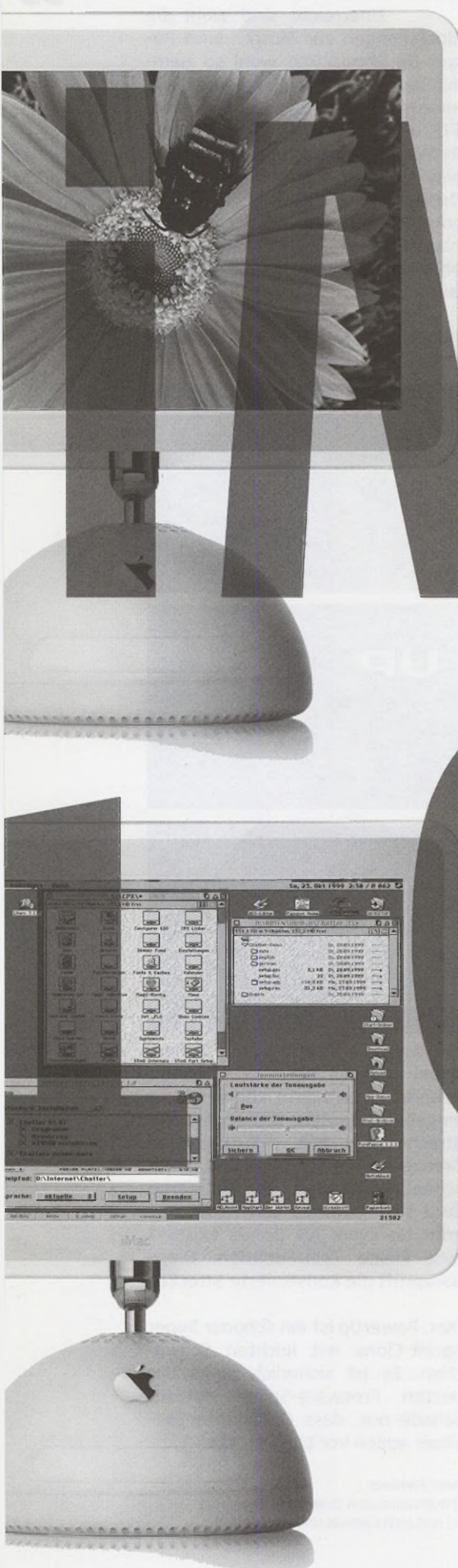
TRACK-EDITOR. Als Bonus gibt es in Power Up einen eingebauten Edi-



tor, um neue Strecken zu erstellen. Dabei wird nur die Straße verlegt, dekorative Elemente können nicht eingebaut werden. Die Anzahl der Streckenteile hält sich dabei in Grenzen, neue Strecken sind daher schnell konstruiert. Die Grasfarbe lässt sich variieren und reicht von grün bis cyan. Als Bonus existiert eine kleine Test-Funktion. Diese überprüft die konstruierte Strecke.

FAZIT. PowerUp ist ein schöner Super Sprint-Clone mit leichten Schwächen. Es ist sicherlich eines der besten Freeware-Spiele derzeit. Schade nur, dass Grafikkarten-Besitzer außen vor bleiben. **STC**

PREIS: FREWARE
[HTTP://MUJWEB.ATLAS.CZ/WWW/CICHON/PU/](http://mujweb.atlas.cz/www/cichon/PU/)
 [1] [HTTP://WWW.NURMIX.COM/A_DL.HTM](http://www.nurmix.com/A_DL.HTM)



iMac G4

FÜR MAGIC

APPLE HAT SEINE PRODUKTPALETTE KURZ VOR DER ERWARTUNG EINES NEUEN PROZESSORS (PPC970) ÜBERARBEITET. DARUNTER SIND AUCH NEUE iMAC-MODELLE, DIE TRADITIONELL AUCH MAGICMAC-ANWENDER INTERESSIEREN – VOR ALLEM, SEITDEM MAGICMAC X ENDLICH VERFÜGBAR IST UND SO AUCH UNTER MAC OS X EIN KOMPLETTES ATARI-ENVIRONMENT INSTALLIERT WERDEN KANN. >>

ATARI-EMULATION MIT DEM „I“

TEXT: Matthias Jaap

KEIN ANDERER APPLE-COMPUTER ÄHNELT SO SEHR DEN KLASSISCHEN ATARI-COMPUTERN WIE DER IMAC – ER IST EINE ALL-IN-ONE-LÖSUNG, MIT EHER EINGESCHRÄNKTEN ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN. BEDENKT MAN, WIE VIELE BENUTZER TATSÄCHLICH IHREN COMPUTER AUFSCHRAUBEN, EINE PCI-KARTE EINSETZEN UND SICH DANN MIT TREIBERKONFIGURATIONEN UND INTERRUPT-ADRESSE HERUMÄRGERN, STELLT DIES FÜR DIE MEISTEN DURCHAUS EIN GUTES ANGEBOT DAR.

Diese müssen zunächst einmal tief in die Tasche greifen, denn das Modell im Test – ein iMac 17" mit 1 Ghz – kostet im Apple-Shop gut 2200 Euro, die Straßenpreise liegen bei etwa 1500 Euro. Der Preis beinhaltet natürlich nicht weitere Optionen, wie etwa MS Office X, Bluetooth-Modul und Airport Extreme. Aber selbst in der Grundausstattung ist einiges dabei: Apple Works, das iLife-Paket und zwei Lautsprecher. Das reicht zunächst zum Arbeiten.

AUSPACKEN. In dem geräumigen Karton nimmt natürlich die „Tischlampe“, also der iMac mit seinem 17" TFT im 16:9-Format, den größten Raum ein. Der Bildschirm ist noch einmal in einer zweiten Folie eingewickelt, und der Rechner ist nicht unbedingt ein Leichtgewicht. Das Display hängt beim iMac traditionell direkt am eigentlichen Computer und ist schwenk- sowie kippbar. Ein Stromkabel benötigt der iMac nur, die Lautsprecher werden über den Computer mit Strom versorgt.

Ein Blick auf die Rückseite zeigt, dass die Schnittstellenwelt einseitig geworden ist. Anschlüsse für die Lautsprecher, Kopfhörer, Mikrofon, Modem, Ethernet, 2x Firewire und 3x USB werden geboten. An der Tastatur sind noch einmal zwei USB-Schnittstellen vorhanden, was sich als sehr praktisch erweist. So kann die Maus links oder rechts angeschlossen werden, der freie Port bietet sich für Digitalkameras oder MP3-Player an. So viele USB-Ports machen durchaus Sinn, denn es gibt trotz der Fähigkeit von USB, 127 Geräte in einer Kette zu schalten, immer noch viele Geräte, die Ärger machen. Es werden insbesondere Probleme gemeldet, wenn USB-Hubs benutzt werden,

«EIN GERÜCHT IST ALLERDINGS, DASS DER FINDER (ALSO DER DESKTOP DES MAC OS X) DIE LEISTUNGSFÄHIGSTE BENUTZER-OBERFLÄCHE ÜBERHAUPT WÄRE. TATSÄCHLICH BIETET JINNEE MEHR FUNKTIONEN, UND AUCH DER WINDOWS-EXPLORER BIETET MEHR, WOBEI DORT INZWISCHEN DIE KLARE LINIE VERLOREN GEGANGEN IST.» MJ

um die Anzahl der USB-Schnittstellen zu erhöhen. Von den sechs USB-Schnittstellen werden zwei für Maus und Tastatur benötigt.

Wer über wenig Platz verfügt, muss die Lautsprecher nicht anschließen, denn der iMac hat einen recht guten eingebauten Lautsprecher. Die Tastatur wird an einen der USB-Ports angeschlossen, die Maus idealerweise an der Tastatur, obwohl es keinen Unterschied macht, an welchem der Ports die Geräte hängen. Die optische Maus ist ebenso wie die Tastatur im Klarsicht-Weiß-Design gehalten. Die Tastatur ist erheblich besser als die Spielzeugtastatur, die Apple seinen ersten PowerMacs beigelegt hat. Dem Trend zu so genannten „Multimedia-Tasten“ folgt auch sie mit vier Tasten, die den Ton lauter oder leiser stellen, verstummen lassen und das DVD-Laufwerk öffnen. Eine Schande ist übrigens das Handbuch: Wurden schon Ataris Handbücher zu recht kritisiert, wirkt das iMac-Handbuch lächerlich. In dem Heftchen werden nur wenige Informationen gegeben. Offenbar war Apple der Meinung, der Mac erklärt sich ohnehin selbst. Tut er aber nicht, zumindest nicht für Einsteiger. Die Anleitung bezieht sich auch nur auf das Betriebssystem, die Zusatz-Programme, wie etwa das iLife-Paket, haben nur eine elektronische Dokumentation.

EINSCHALTEN. Nach dem Einschalten düstert es dem iMac nach seiner System-CD. Von dieser werden einige Daten kopiert und das System eingerichtet. Erfreulicherweise merkt der Anwender nicht

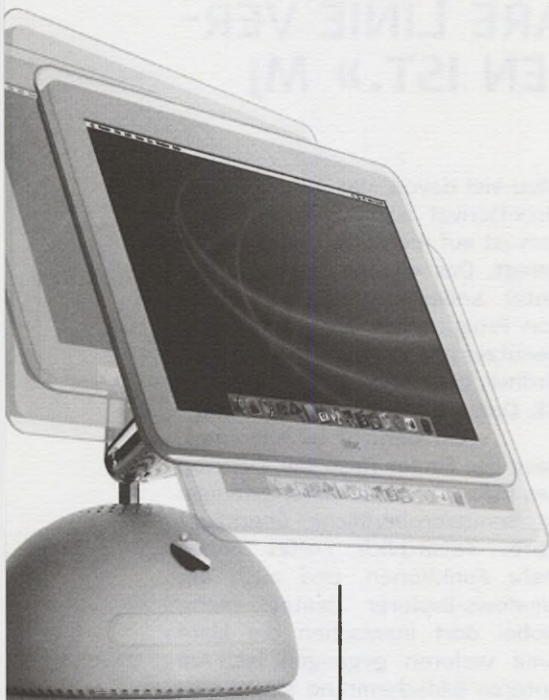
allzu viel davon, das Mac OS X ein Unix-Derivat ist. Das Betriebssystem ist auf mehrere Benutzer ausgelegt. Das eigene Passwort wird unter anderem beim Installieren von Programmen abgefragt. Jeder Benutzer hat zudem einen privaten Ordner, der noch mal in Filme, Musik, Dokumente etc. unterteilt ist.

Ein Gerücht ist allerdings, dass der Finder (also der Desktop des Mac OS X) die leistungsfähigste Benutzeroberfläche überhaupt wäre. Tatsächlich bietet jinnée mehr Funktionen, und auch der Windows-Explorer bietet mehr, wobei dort inzwischen die klare Linie verloren gegangen ist. Am unteren Bildschirmrand macht sich das Dock breit, eine Art kombinierte Taskleiste/Startbutton. Welche Programme gerade laufen, wird nur durch ein kleines Dreieck deutlich. Es gibt einige grafische Spielereien, zum Beispiel hüpfen ein Programm-Icon, wenn dieses auf ein Ereignis aufmerksam machen will. Bei einer CPU-Leistung von 1 Ghz zehrt das nicht mehr sonderlich an der Geschwindigkeit. Seit kurzem besondere Berühmtheit hat der Papierkorb erhalten: Dieser bietet nicht etwa eine revolutionäre Funktionalität, sondern wurde von Apple vor kurzem patentiert – ein „Design-Patent“ in den USA.

Viele Programme werden auf dem Mac genauso deinstalliert wie auf dem Atari – mit dem Verschieben auf den Papierkorb. Dateireste können über die Dateisuche im Finder-Fenster gesucht werden. Einige Programme bieten auch ein eigenes Installations-/ Deinstallationsprogramm an oder nutzen >>

>> die in Mac OS X eingebaute Installationsfunktion. Ähnlich wie bei Windows muss auch im Finder nicht die Datei-Information aufgerufen werden, um deren Namen zu ändern. Ein Doppelklick mit etwas Zeitverzögerung zwischen den Klicks reicht aus, und der Name lässt sich ändern.

CD/DVD. Das eingebaute optische Laufwerk im iMac 17" wird von Apple stolz „SuperDrive“ genannt. Es liest CD-ROMs mit 32-facher Geschwindigkeit und DVDs mit 8-fachem Speed. Das Brennen auf ein CD-R-Medium erfolgt mit 16-facher



Geschwindigkeit, auf CD-RW mit 8-facher und auf DVD-R mit 4-fachem Speed. Wichtig ist, dass es sich um einen „Minus-Brenner“ handelt. Apple ist Mitglied des DVD-Forums und unterstützt derzeit nur DVD-R(W) und nicht etwa DVD+R(W). Das gilt es besonders beim Kauf von Rohlingen zu beachten. Die offiziellen Spezifikationen von Apple gelten jedoch nur als der Mindestwert. Apple verbaut in seinen Rechnern Laufwerke von verschiedenen Herstellern, darunter unter anderem von Sony und Panasonic. Am gebräuchlichsten scheint das Sony-Laufwerk zu sein, das auch im Test-Rechner steckte und in Wirklichkeit DVD-RW kann. Leider wird der normale Computerhändler wohl nur selten überprüfen, ob wirklich ein DVD-RW-Laufwerk im

Mac steckt.

Zum Brennen von CDs kann der Finder benutzt werden, der für das erste völlig ausreicht. Für Extra-Wünsche wird dann die Anschaffung von Toast fällig, dem Mac-Gegenstück vom PC-„Nero“.

Beim Einlegen einer DVD springt sofort der Apple-DVD-Player an. Mit seinem 16:9-Format eignet sich der iMac hervorragend zum Anschauen von Kino-Filmen. Da Computer-Bildschirme aber erheblich schärfer sind als ein TV-Bildschirm, fallen Komprimierungsartefakte von DVD-Filmen viel stärker auf. Mit einem kleinen Adapter kann der Computer aber problemlos an einen Fernseher über S-Video oder Composite angeschlossen werden – dafür wird allerdings ein Video-Adapter von Apple benötigt.

Natürlich ist auch das Kopieren von DVDs möglich, aber es sollte sich niemand Illusionen machen: Handelsübliche DVDs sind nicht 1:1 kopierbar – zumindest nicht, wenn sie noch im Player anschaubar sein sollen. Die meisten Film-DVDs fassen mehr als 8 GBytes Speicher, während die Rohlinge nur bis 4,7 GBytes reichen. Für Sicherheitskopien des eigentlichen Filmes mit einer Sprachspur reicht das aus. Das Kopieren und Konvertieren einer DVD ist aber auch auf einem 1 Ghz-Rechner zeitraubend. Immerhin kann während des Konvertierens problemlos weitergearbeitet werden.

BILDSCHIRM. Ein Bildschirm im 16:9-Format erfordert zunächst etwas Gewöhnung, aber besonders bei der Videobearbeitung macht diese Form Sinn. Der Monitor kann sehr einfach gedreht und gekippt werden, Bedienelemente gibt es nicht. Die Helligkeit wird mit den Funktionstasten F14 und F15 eingestellt, sofern die Tasten nicht von einem Programm genutzt werden. Die Farbdarstellung des Displays ist sehr gut. Es entspricht den TCO95-Richtlinien und gehört nicht zu der neuen, „reaktionsschnellen“ Generation von TFTs. Dies fiel aber selbst bei Spielen nicht störend auf...

ILIFE. Apples vielgerühmtes Sorglos-Paket, das iCEO Steve Jobs nicht ganz freiwillig jedem Rechner kostenlos beilegt, besteht aus verschiedenen Programmen. Als erstes wäre da iTunes. iTunes spielt MP3-Dateien und CDs sowie Radio-Streams ab. Die Verwaltung über Wiedergabelisten ist dabei sehr einfach und wesentlich gelun-

gener als zum Beispiel bei Winamp. Wie alle iLife-Programme kommt iTunes im „Brushed Metal“-Look daher, denn inzwischen auch einige Mac-Programmierer übernehmen. Außer dem anderen Aussehen verhalten sich die Metall-Fenster aber so wie ihre Aqua-Brüder. Praktisch ist das Suchen-Feld in iTunes, das im ganzen MP3-Bestand sucht. Um direkt aus iTunes eine Audio-CD zu brennen, müssen die gewünschten Titel lediglich zu einer Wiedergabeliste zusammengefügt werden. Da iTunes CD-Tracks auch noch flott rippen kann und während des Kopierens sogar noch Musik abspielt, ist das Programm die reinste Kopierstation. Auf Wunsch können visuelle Effekte ähnlich der Jaguar-VLM oder Whip! eingeschaltet werden.

Das nächste Programm ist iCal, ein einfacher Terminplaner, der in etwa so leistungsfähig ist wie spareTIME, aber eine bessere Mausbedienung bietet. Verwirrend bei dem Programm ist anfangs nur, dass es denkt, der Tag ginge nur bis 18 Uhr – schön wär's! In den Voreinstellungen lässt sich diese Grenze ändern. Programmeinstellungen befinden sich übrigens beim Mac OS X immer im Menü mit dem Programmnamen.

Gelungener als iCal ist iDVD, ein Autorensystem für DVDs. Mit iDVD kann eine ganze DVD per Drag & Drop gestaltet werden. Das Programm bietet dazu eine Reihe von Vorlagen, die auch erweitert werden können und einige Optionen. Allerdings zeigt sich das Programm bei den Dateiformaten etwas wählerisch und akzeptierte nur QuickTime – was natürlich auch an irgendeinem Codec (wie etwa DivX) liegen könnte, der in den AVI- und MPG-Filmen liegt. Als Hintergrundmusik werden MP3-Dateien akzeptiert. Wie bei DVDs üblich, werden Animationen und Musik in einer Schleife abgespielt. Am besten geeignet sind damit Sound-Loops als Hintergrundmusik, wie sie Flashkit [2] in allen Stilrichtungen anbietet. Das vierte Programm im Bunde ist iMovie, ein Videoschnittprogramm. Es bietet unter der bekannten Oberfläche mehrere Spuren, die mit Videoclips, Sounddateien aus der Bibliothek und Fotos gefüllt werden können. Titel können auf verschiedene Weise eingeblendet werden. Sehr schön ist die Funktion, die die Grenzen des Fernsehbildschirms einblendet. Damit wird sichergestellt, dass der Titel auch wirklich auf allen Fernsehbildschirmen >>

>> sichtbar ist. Einzelne Bereiche des Films können mit Effekten ausgestattet werden. Hier bietet das Programm zwar nicht verschwenderisch viele Effekte, aber genug zum Herumspielen. Da gibt es zum Beispiel Regen mit einstellbarer Windstärke. Der Nachteil von iMovie ist die Geschwindigkeit. Das Programm ist beim Berechnen der Effekte äußerst langsam, und so sollten diese auch nicht auf Video-Schnipsel von drei Minuten angewendet werden.

APPLE WORKS. Wie ein Nachfolger von Atari Works wirkt dieses Programm. Apple Works vereint Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Datenbank. Die Möglichkeiten zur Gestaltung gehen schon über das Minimum hinaus. So ist etwa das Einfügen von Grafiken ganz unkompliziert möglich. An Dateiformaten wird RTF, Claris Works und Word unterstützt.

INTERNET. Anders als auf dem Atari ist der TCP/IP-Stack in Mac OS X eingebunden. Dementsprechend einfach ist die Konfiguration. Bei Call-by-Call-Anbietern reicht die Angabe der Telefonnummer und des Passworts meist völlig aus. Unproblematisch ist auch die Anbindung an DSL.

Das eingebaute Modem entspricht dem V.92 Standard und ist 56 K schnell. Wer Wireless-LAN betreiben will, benötigt das AirPort-Modul mit Basisstation. Der 15"-iMac kann AirPort (11 MBit/Sek) und das größere Modell AirPort Extreme (54 MBit/Sek) verwenden. In

das Netzwerk können auch Geräte eingebunden werden, die dem WiFi-Standard 802.11b entsprechen.

GESCHWINDIGKEIT. Die 1 GHz CPU-Leistung machen sich beim Arbeiten deutlich bemerkbar. Zwar wird eine Menge Rechenleistung durch grafische Effekte verschenkt, aber das System ist flüssig bedienbar. Einzig MS Word war träge wie zuvor, was wohl weniger am Computer, sondern vielmehr am Unvermögen der MS-Programmierer liegt.

Deutlich macht sich die Taktrate bei Emulatoren bemerkbar. So läuft MagiC Mac X annehmbar schnell, auch wenn Fenster beim Verschieben etwas Ruckeln. Für ein normales Arbeiten reicht es durchaus, wenn der Emulator stabiler wäre und sich besser in das System eingliedern würde. So stammt der einzige Absturz von MagiC Mac. Das 15"- und 17"-iMac-Modell unterscheiden sich nicht nur durch die Bildschirmgröße. Das 17"-Gerät ist mit 1 GHz getaktet, der 15"-Mac nur mit 800 MHz. Der Systembus ist 100 MHz (15") bzw. 133 MHz (17") schnell. Als Grafikkarte kommt im 15"-Modell eine NVIDIA GeForce 2 MX mit 32 MBytes DDR SDRAM zum Einsatz, die nicht mehr dem aktuellen Stand der Technik entspricht. Dies tut die GeForce 4 MX mit 64 MBytes DDR SDRAM im 17" iMac zwar auch nicht, aber da die Grafikkarte nicht ausgetauscht werden kann, ist das größere Modell die bessere Wahl.

Die Festplatte, die mit 60 GB (15") bzw. 80 GB eingebaut ist,



SPIELSPAß UNTER MAC OS X: „HANDY“ IST EINE EMULATION DES ATARI LYNX.

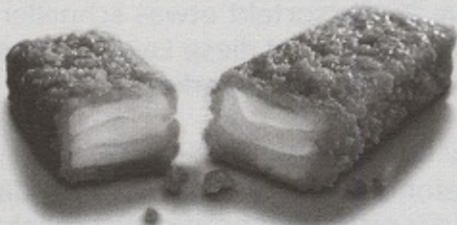
installieren und MagiC Mac X liegt immer noch nur als Beta-Version vor. Interessant wird besonders, ob MagiC Mac auch mit dem nächsten Betriebssystem-Update laufen wird – vergangene Versionen hatten selbst mit kleinen Updates Probleme.

Die klassischen 8-Bit Atari werden besser bedient. Der wohl beste 8-Bit-Emulator Atari800 liegt für OS X vor (wir berichteten), Freunde der Konsolen Atari VCS (Stella) sowie Lynx (Handy) werden ebenfalls bedient.

FAZIT. Der iMac ist schon ein schönes Gerät. Das Betriebssystem überzeugt ebenso wie die Technik. Ein kleiner Wermutstropfen aus Atari-Sicht ist das immer noch nicht fertig gestellte MagiC Mac. Ebenso muss man sich im Klaren darüber sein, dass noch nicht jede Software an OS X angepasst ist. **STC**

- [1] apple.de
- [2] flashkit.com
- [3] emulation.net

Anzeige



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



040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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



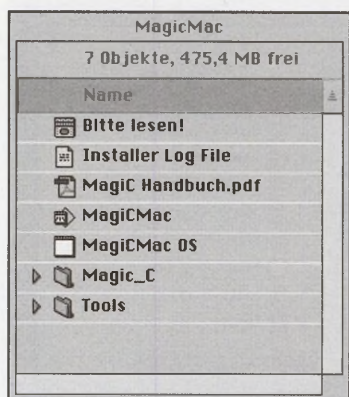
Calamus MAC Pack

BAUANLEITUNG FÜR DIE MULTITASKFÄHIGE „NUR-CALAMUS“-INSTALLATION UNTER MAC OS.

TEXT: Olaf Schulze

Seit einiger Zeit wird das Calamus-Winpack ausgeliefert, das verglichen mit einer schnellen Installation auf dem Mac eher den Namen „Calamität“ verdient, da sich Windows nach wie vor sehr erfolgreich gegen jede Art von Software- und VDI-(GDI)-Beschleunigung wehrt. Zudem ist der mickrige Windows-Restbildschirm eine klare Absage an professionelles DTP. Zugabe: Dateioperationen laufen bei doppeltem Prozessortakt etwas schneller als auf dem Mac, das ist aber auch schon alles. Im Netzwerkzeitalter wird diese Leistung aber durch den Fileserver bestimmt und es ist ratsam, bei der Arbeit nicht am Werkzeug zu sparen.

Die im folgenden beschriebene „MacPack“-Installation läuft sehr elegant auf unseren zwei PowerMacs (G3/266 und 604e/200). Der besondere Vorteil des Mac liegt darin, dass sich die verfügbaren Software- und Grafikbeschleuniger nicht gegenseitig ausschließen und man mehrere Startpartionen einrichten kann: eine schnelle zum Arbeiten (8.1, 8.6) und eine schöne zum Zeigen (OS X). Die Systeme starten Calamus vom Finder in 7 bzw. 12 Sekunden und scrollen Calamus-Seiten in Echtzeit entsprechend der Photoshop-Performance. Die Gründe liegen natürlich in der Grafikbeschleunigung (Quickdraw und NVDI) und in der reduzierten Installation, die dem Programmstart des Calamus deutlich Beine macht. >>



SCHRITT 1:

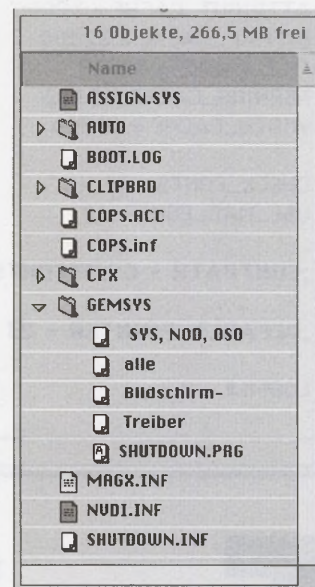
Installieren Sie MagicMac und öffnen Sie den soeben erstellten Ordner. Falls vorhanden: Starten Sie MagiCMac und installieren Sie NVDI. Starten Sie die Calamus-Installation von der CD. Beenden Sie MagicMac und kehren Sie auf den Mac-Desktop zurück. Wenn alles richtig gelaufen ist, sieht der neue Ordner im Finder jetzt so wie im Bild links aus.

Sie können die folgenden Schritte auch mit Ihrer vorhandenen MagicMac Installation tun: Duplizieren Sie dazu den Ordner „MagicMac“ als Ganzes. Auf diese Weise können Sie später mit verschiedenen Atari-Emulationen oder Bildschirm-Farbtiefen auf einem Rechner arbeiten. >>

SCHRITT 2:

Die folgende Übung erstreckt sich auf das Löschen aller für den Betrieb des Calamus überflüssigen Elemente des MagiCMac. Öffnen Sie dazu den Ordner „Magic_C“ und verschieben Sie den darin enthaltenen Ordner „Calamus“ auf den Desktop. Suchen Sie die Datei „Shutdown.PRG“ im Ordner „MAGIC_C/GEMSYS/GEMDESK“ und verschieben Sie diese ebenso auf den Desktop. Löschen Sie nun alle Ordner (!), die sich in „GEMSYS“ befinden, sodass nur die Bildschirmtreiber übrig bleiben.

Verschieben Sie nun das „Shutdown.PRG“ vom Schreibtisch in den Ordner GEMSYS. Schließen Sie den Ordner „GEMSYS“ und löschen Sie im Ordner „MAGIC_C“ alle Dateien, die Sie nicht im Bild rechts sehen. Einfach ausgedrückt: Bild rechts zeigt alle für die Installation notwendigen Dateien – es sind jedoch deutlich mehr Bildschirmtreiber vorhanden als dargestellt! >>



SCHRITT 3:

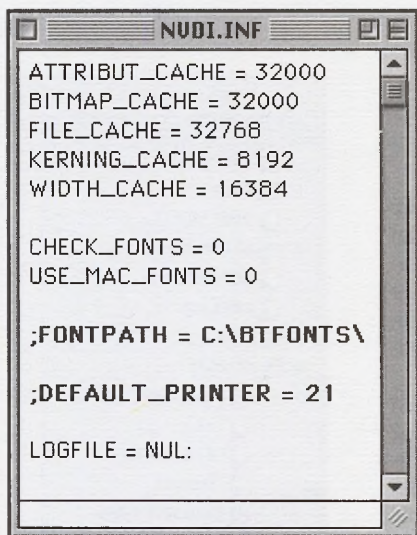
Benennen Sie den Ordner „MagicMac“ in „SL2002“ um. So können Sie ihn später neben eine zweite Installation mit dem Originalnamen stellen. Verschieben Sie nun unbedingt den kompletten Inhalt des soeben abgespeckten Ordner „Magic_C“ (Bild links) in den Ordner „Calamus“ auf dem Finder-Desktop. Verschieben Sie den Ordner „Calamus“ neben den jetzt leeren Ordner „Magic_C“ in „SL2002“. Löschen Sie „Magic_C“. Das Ergebnis sehen Sie rechts.

Das Zusammenfügen der Ordner Magic_C und Calamus ist zwingend, da sich Calamus nur in der obersten Ebene und neben seinen Systemdateien stehend automatisch starten lässt. Keine Angst vor einem Chaos, im Gegensatz zu Windows werden keine Dateien dazu geschrieben! >>



SCHRITT 4:

Da Sie „MagicMac“ als Mac-Programm bereits gestartet haben, gibt es auch eine Datei „MagicMac Prefs“. Sie befindet sich im Mac OS-Systemordner unter „Präferenzen“ oder „Preferences“. Verschieben Sie diese in den Ordner „SL2002“. Calamus wird künftig mit Doppelklick auf diese Datei gestartet. Dazu ist es zweckmäßig, die Datei oder ein Alias derselben dorthin zu verfrachten, wo Sie Ihre anderen Programme starten (Klickstarter, Userordner oder ähnliches – siehe Bild rechts.) Sie kann ab jetzt beliebig umbenannt und iconifiziert werden. >>

**SCHRITT 5:**

Falls vorhanden: Editieren Sie die Datei „NVDI.INF“ wie im Bild links. Wenn Sie Simpletext benutzen, machen Sie sich die Mühe, die vorangestellten Zeilenumbruch-Zeichen (Quadrat) zu löschen. Wichtig ist, die hier fett gedruckten Zeilen mit einem Semikolon zu entwerthen. Dies steigert die Betriebssicherheit des NVDI, denn es soll künftig ausschließlich den Bildschirmaufbau beschleunigen. Die Font- und Druckoptionen werden von Calamus selbst ausgeführt. >>

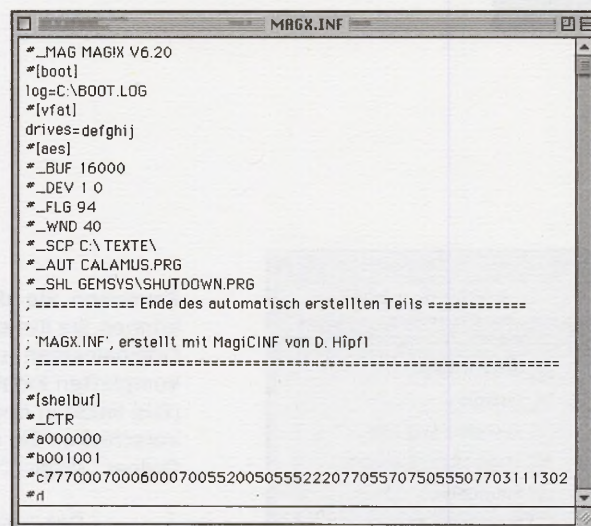
SCHRITT 6:

Editieren Sie die Datei „Magx.INF“ wie im Bild rechts. Wenn Sie Simpletext benutzen, machen Sie sich die Mühe, die vorangestellten Zeilenumbruchzeichen (Quadrat) zu löschen. Tragen Sie unter „drives“ gar nichts oder alle Ihnen bekannten Laufwerke ein, mit Ausnahme des Bootlaufwerks – dies ist später für eine sichere Platzierung der Datei „SCRAP.TXT“ nötig. Löschen Sie alle Einträge „#_ENV“, sie führen zu Abstürzen beim Sichern der Calamus-Einstellungen unter Mac OS 8.6. Verzichteten Sie notfalls auch auf das „Boxkite.PRG“ und legen Sie „TOSFIX.PRG“ in den AUTO-Ordner.

Der Eintrag „#_FLG“ wird späterhin automatisch verändert, wenn Sie die 3D- oder Redraw-Optionen in den Kontrollfeldern ändern. MagiCMac stellt exakt zwei Schalter für das gezielte Nacheinanderstarten von Programmen bereit:

- „#_AUT“ startet das erste Programm außerhalb des AUTO-Ordners, in diesem Fall „Calamus“.
- „#_SHL“ startet ein zweites Programm erst, wenn das erste beendet wird, in diesem Fall „Shutdown“. Dies führt dazu, dass Sie mit der Funktion „Calamus verlassen“ im Calamus wieder auf den Finder-Desktop zurückkehren.

Der Inhalt der Zeilen a-d unter „#_CTR“ kann anders als in unserem Beispiel aussehen. Im Wesentlichen erhalten Sie den oben stehenden Inhalt durch Löschen der vorhandenen Einträge in der „Magx.INF“. >>

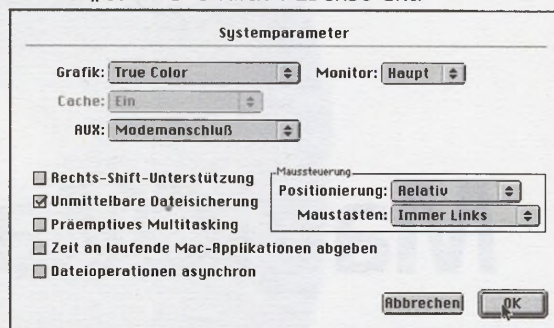
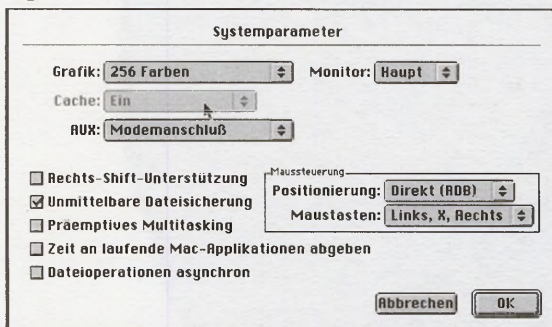


SCHRITT 7:

Starten Sie Calamus. Halten Sie dazu die [Alt]-Taste auf der linken Seite der Tastatur gedrückt und doppelklicken Sie die Datei „MagicMac Prefs“ oder deren Alias. Es öffnet sich die Dialogbox für die Speichereinstellung. Stellen Sie für das ST-Ram mehr als 1024 KBytes bereit. Der Eintrag „Minimum gesamt“ kann den gleichen Wert haben. Es wird sogar empfohlen, die ersten drei Werte völlig identisch bei zum Beispiel der Hälfte des verfügbaren RAM-Speichers einzustellen. Je nach verwendetem Drucker sollten Sie zwischen 4000 und 12.000 KBytes unter „Mac frei“ einstellen.

Klicken Sie auf „OK“. Es erscheint das Systemparameter-Fenster. Wenn Sie QuickDraw, Speed-Doubler und NVDI installiert haben, können Sie ohne Geschwindigkeitsverluste den TrueColor-Modus wählen. Verwenden Sie nur den Schalter „unmittelbare Dateisicherung“. Der (Mac-) Drucker beginnt mit der Arbeit erst, wenn alle Seiten übergeben wurden (das geht ratzfatz) und Sie mit [Command]-[W] auf den Finder umschalten. Wenn Sie eine USB- (optische) Maus installiert haben, wählen Sie die Einstellung wie oben links (relativ, immer links).

Im Apple-Kontrollfeld für Ihre Maus haben Sie die Möglichkeit, das Scrollrad und die rechte Maustaste applikationsabhängig einzustellen. Sie erzeugen eine Applikationseinstellung durch Selektieren mit der Dateiauswahl. Stellen Sie die Funktion für die rechte Maustaste in der Applikation MagiCMac auf „Command-Klick“. Ebenso aktivieren Sie die Option „rechte Maustaste mit Command(Apple)-Klick simulieren“ in den MagiCMac-Tastenzuweisungen. Wenn Sie eine Formac-Grafikkarte mit GA-Beschleunigersoftware verwenden, sollten Sie bei der 2- oder 3-Tasten-ADB-Maus bleiben. Eventuelle Redrawfehler in den Calamus-Dialogboxen lassen sich nur mit der direkten (ADB-) Maussteuerung durch aufeinander folgendes Klicken der linken und rechten Maustaste beseitigen, nicht mit (Alt-Ctrl) Clear-Taste. Dafür ist die Performance deutlich höher als mit der Onboard-ATI-Hardware. *



Der Schalter „Präemptives Multitasking“ bleibt aus, da außer dem Calamus kein weiteres (Hintergrund)-Programm unter MagiCMac gestartet werden soll. Ebenso würde der Schalter „Zeit an laufende ...“ die Calamus-Performance herunterziehen und zu Maus-Irritationen führen, wenn der

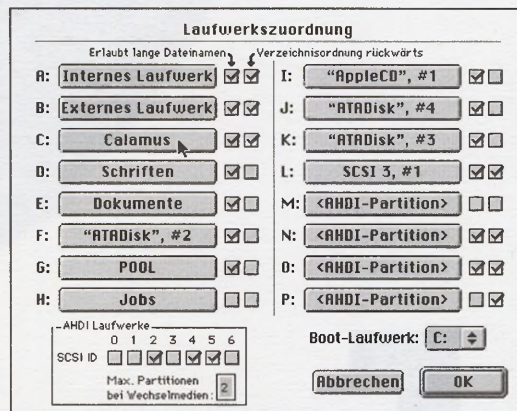
Drucker während einer Calamus-Sitzung seinen Job tut oder File-Sharing-Routinen durchgekauft werden. Damit erübrigt sich auch der letzte Schalter, der speziell für diese Fälle einen störungsfreien Lauf gewährleisten soll.

Klicken Sie „OK“ und Sie gelangen zum nächsten Einstellfeld (rechts). Klicken Sie in das graue Feld neben der Zuordnung „C:“. Es öffnet sich die Mac OS-Dateiauswahl. Suchen Sie den Ordner „Calamus“ im Ordner „SL2002“ und wählen Sie ihn aus. Ordnen Sie andere Laufwerke nach Ihren Bedürfnissen zu.

Markieren Sie im Schalter „Boot-Laufwerk“ das Laufwerk „C:“ – fertig!

Klicken Sie „OK“, und siehe da: Calamus startet. Stellen Sie die Kontrollfelder nach gusto ein, und achten Sie darauf, dass im NVDI-CPX nur die ersten beiden Schalter (GDOS und GEMDOS-Zeichenausgabe) aktiviert sind.

Andere Accessories können durch einfaches Verschieben in den Calamus-Ordner aktiviert werden. Das Accessory „MagiCMac.ACC“ sollte nicht aktiviert werden. Zum Verlassen des Calamus können Sie nun die Tastenkombination [Command]-[Q] oder den Schalter „Calamus verlassen“ betätigen, in beiden Fällen gelangen Sie zurück zum Finder. >>



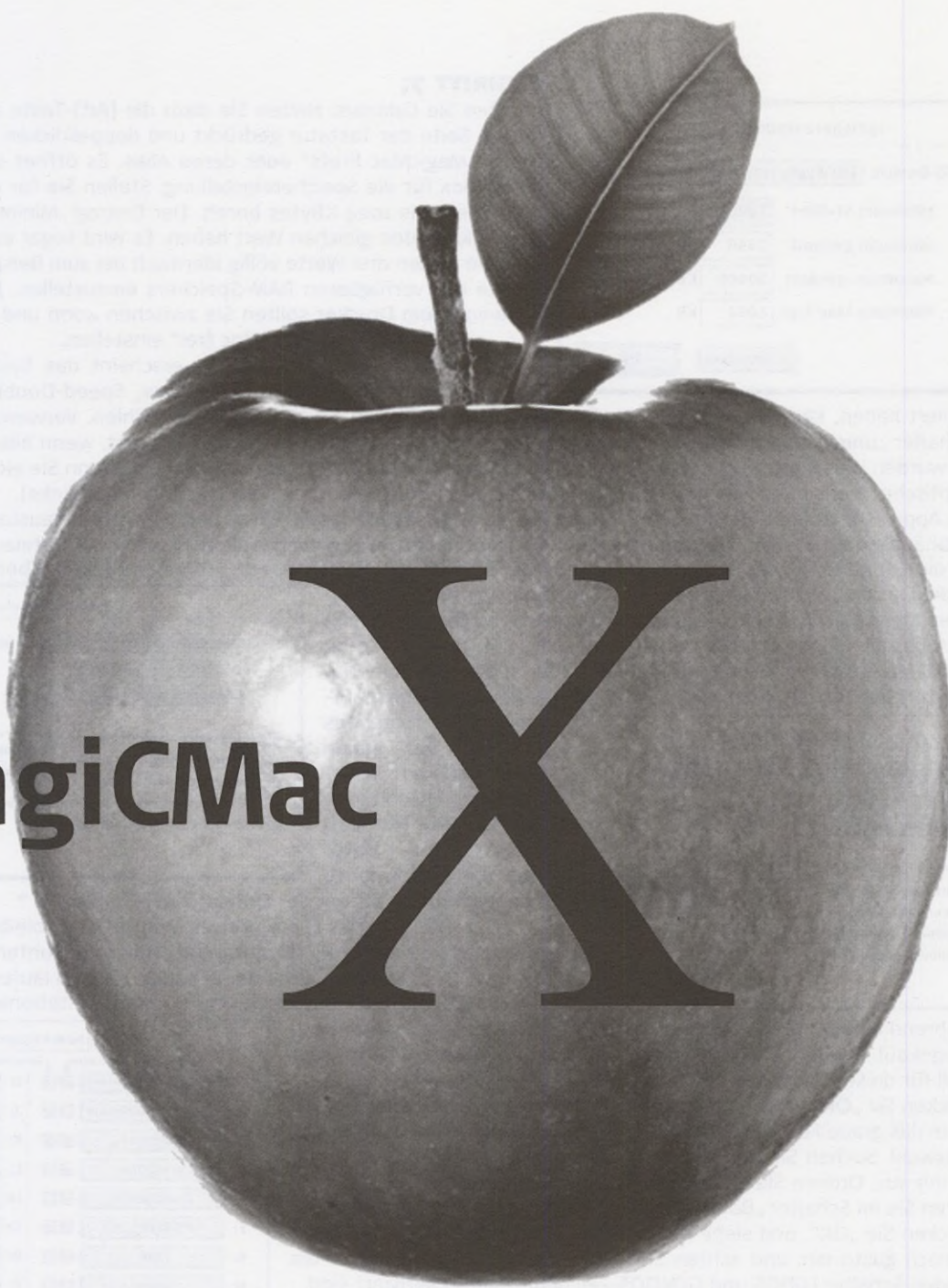
* INSGESAMT AKZEPTIEREN POWERMACS VIER BESCHLEUNIGUNGSTUFEN:

1. QUICKDRAW-SYSTEMERWEITERUNGEN,
2. ATI- ODER FORMAC-GRAFIKBESCHLEUNIGER,
3. CONNECTIX SPEED-DOUBLER (DER G3 NUR DIE ÄLTERE 8.0 VERSION) UND
4. NVDI.

EPILOG:

Auf vier Seiten in Allgemeindeutsch beschrieben, sollte man meinen, dass es sich um eine komplizierte Installation handelt – stimmt nicht, sie ist stark vereinfacht, nur dass sie (noch) nicht automatisch durchgeführt wird.

Warum funktioniert sie ohne MagxDesk oder jinnee? Calamus läuft ja auch auf einem Atari ohne MultiTOS! Alle TOS-Routinen werden von ASH genialerweise durch die Mac-Applikation „MagiCMac OS“ bereitgestellt; alle Multitaskingroutinen stellt der Mac bereit. Natürlich läuft diese Installation auch unter Windows, denn das Schema ist das Gleiche. **STC**



MagiC Mac

X

MagiC auf dem Macintosh

– dies ist schon lange eine kerngesunde Kombination nicht nur für Apfel-Freunde. Mit MagiC Mac X schickt sich ASH an, nun auch den OS-Primus Mac OS X um die professionellste aller Atari-Emulationen zu erweitern. Wir wagten den Biss in den Apfel. >>

Atari unter Mac OS X

Kaum ein Emulator hat die Atari-Welt so nachhaltig verändert wie MagiCMac in den 90er Jahren. Nach Ataris Rückzug aus dem Computermarkt erschien vielen enttäuschten Atari-Fans der Mac als alternative und vor allem weiterentwickelte Plattform für die geliebte Software wie geschaffen. Apple selbst unterstützte das Überlaufen der damaligen, nicht gerade als kleine zu bezeichnenden Anwenderschaft, indem das Unternehmen Anzeigen zusammen mit dem MagiC-Vertrieb Application Systems Heidelberg in Atari-Zeitschriften startete und ASH sogar mit auf den CeBit-Stand ließ. Nachdem MagiCMac jahrelang einer der Bestseller bei ASH war und sich der Macintosh tatsächlich als Alternative Nummer 1 bei vielen Ex-Ataristi durchsetzen konnte, haben Atari-Emulationen für den PC – und nicht zuletzt das hauseigene MagiC PC – den „Atari im Mac“ mittlerweile in Verkaufszahlen überrundet. Trotzdem ziehen viele MagiC-Anwender den Mac als Hostsystem immer noch vor, was sicherlich mit einer lang gehegten Zurückhaltung gegenüber Intel und Microsoft sowie einer damit einhergehenden Favorisierung zuerst der 68k- und nunmehr der PowerPC-Plattform eine Menge zu tun hat. Besonders im Design-Bereich schwören Calamus-Fans auf den Mac, der in diesem Markt einen guten Stand hat.

Mit dem Erscheinen des aktuellen Apple-Betriebssystems Mac OS X waren zumindest professionelle MagiC-Anwender vor die Wahl gestellt: Entweder den „Atari“ zumindest vorerst verlassen oder weiter unter Mac OS 9 arbeiten – die Atari-Emulation lief nämlich weder unter Mac OS X noch im Classic-Modus des neuen Betriebssystems. Wie so oft in der Geschichte von Atari-Plattformen hieß es also wieder einmal warten. Lange Zeit zweifelten viele MagiC-Fans zunehmend an der Umsetzung ihrer Betriebsumgebung auf das aktuelle Apple-OS, bis dann durch das Drängen des Calamus-Entwicklerhauses invers Software endlich eine erste Demoversion im Internet auftauchte. Mittlerweile verkauft Application Systems sogar eine Version 1.0, sodass es höchste Zeit ist, einen tieferen Blick auf die bisher

beste Atari-Emulation zu werfen.

VORÜBERLEGUNGEN. Der Grund für die schnelle Emulationsgeschwindigkeit von MagiCMac war in den frühen 90er Jahren sicherlich darin zu finden, dass Apple ebenso wie Atari auf die 68k-CPU-Reihe setzte, weshalb von dem Programm nur minimale Emulationsarbeiten geleistet werden mussten. Als Apple Mitte der 90er den Umstieg auf den PowerPC wagte, sorgte das Unternehmen mit einer im Mac OS integrierten 68020-Emulation dafür, dass alte Programme nicht im Regen standen, und so dauerte es nicht lange, bis MagiC auch auf dem Power Macintosh perfekt seinen Dienst tat – bis heute unter dem klassischen Mac OS ohne Probleme bis hoch zum aktuellsten G4-Rechner.

Mac OS X veränderte die Situation. Apple schnitt verständlicherweise alte Zöpfe ab und integrierte in sein Hightech-Betriebssystem keine 68k-Emulation mehr. Damit waren auch die Zeiten der einfachen Portierung von MagiCMac endgültig vorbei, und Chefentwickler Andreas Kromke musste die Atari-Emulation völlig neu und von Grund auf stricken. Herausgekommen ist MagiCMac X, und „unter der Haube“ hat sich eine ganze Menge verändert.

INTEGRATION. Damit MagiC unter Mac OS X läuft, musste eine neue 68k-Emulation her. MagiCMac X emuliert wie schon das klassische MagiCMac eine 68020-CPU ohne FPU. Zurückgegriffen wurde dabei auf das Quellmaterial des Multi-Emulators M.A.M.E. Aus Geschwindigkeitsgründen ist die 68k-Emulation komplett in PPC-Assembler

geschrieben. Damit die vorhandene Prozessorleistung zusätzlich optimal ausgenutzt wird, benutzt der emulierte 68020-„Atari“ einen eigenen Thread. Somit gibt es auch unter Mehrprozessor-Systemen zusätzlich Dampf.

MagiCMac X nutzt die Carbon-Bibliothek des Mac OS X. Theoretisch erlaubt diese auch die Lauffähigkeit unter dem klassischen Mac OS, dies ist aber bei MagiCMac X nicht der Fall. Mac-Fans werden nun mahnend bemerken, dass MagiCMac X als native Cocoa-Applikation womöglich schneller laufen würde, was bei einer Emulation jedoch recht unerheblich ist. Carbon ist grundsätzlich nicht langsamer als Cocoa, sondern stellt einfach nicht so viele Funktionen zur Verfügung. Damit MagiCMac X schneller unter Mac OS X laufen könnte, müsste also nicht Cocoa genutzt werden, vielmehr müsste es native NVDI-Treiber geben, die VDI-Aufrufe direkt an das Apple-Oberflächensystem Quartz weiterreichen. Da NVDI zumindest derzeit nicht weiterentwickelt wird, ist damit allerdings mittelfristig nicht zu rechnen.

MagiCMac X setzt übrigens mindestens ein Mac OS X in der Version 10.1.2 voraus. Ambitionierte Anwender setzen aber mittlerweile sowieso auf die Jaguar-Version des Betriebssystems.

MagiCMac X verwendet eine heuristische Methode zur Aktualisierung des doppelten Bildpuffers von OS X. Falls diese einmal versagt, muss der Atari-Bildschirm manuell neu aufgebaut werden. Bei 256 Farben wird der Hintergrundpuffer nicht verwendet.

DAS PROBLEM NVDI. An dieser >>

>> Stelle können wir daher eine Einschränkung bereits vorweg nehmen: NVDI 5 ist unter MagiCMac X nur teilweise nutzbar: Die Druckfunktionen funktionieren zum großen Teil, der Bildschirmaufbau wird allerdings nicht beschleunigt, da einfach keine passenden Bildschirmtreiber vorhanden sind – diese griffen direkt auf QuickDraw-Funktionen des klassischen Mac OS zurück, die in Mac OS X nicht mehr existieren. Wer NVDI 5 nutzen will, muss als die entsprechenden Bildschirmtreiber (nviddrv.sys, nvidrv1.sys etc.) löschen. Laut Angaben der Entwickler könnte es jedoch sein, dass die Bildschirmtreiber der NVDI-4-Version funktionieren – aus Mangel an dieser alten Version konnten wir diese Aussage allerdings keinem Test unterziehen.

Der MACPRN-Druckertreiber von NVDI funktioniert ebenfalls nicht. Das heißt konkret, dass nur noch mit denjenigen Druckern ausgedruckt werden kann, für die Atari-Treiber existieren. Dies minimiert die Auswahl an Druckern aber praktisch auf Null, da serielle und parallele Drucker unter Mac OS X nicht unterstützt werden und heutige Macs sowieso nur einen Drucker-Anschluss über die USB-Schnittstelle zulassen. Calamus-Anwender können dagegen aufatmen: Invers Software liefert einen Calamus-Druckertreiber namens „MacXPrint“, der das Drucken unter dem aktuellen Apple-Betriebssystem möglich macht. Alle anderen MagiC-Anwender schauen aber bisher in die Röhre – ein dickes Manko für die Neuauflage des Emulators. Es steht zu hoffen, dass ein NVDI-Druckertreiber entsteht, der das Drucken allen MagiCMac X-Anwendern ermöglicht.

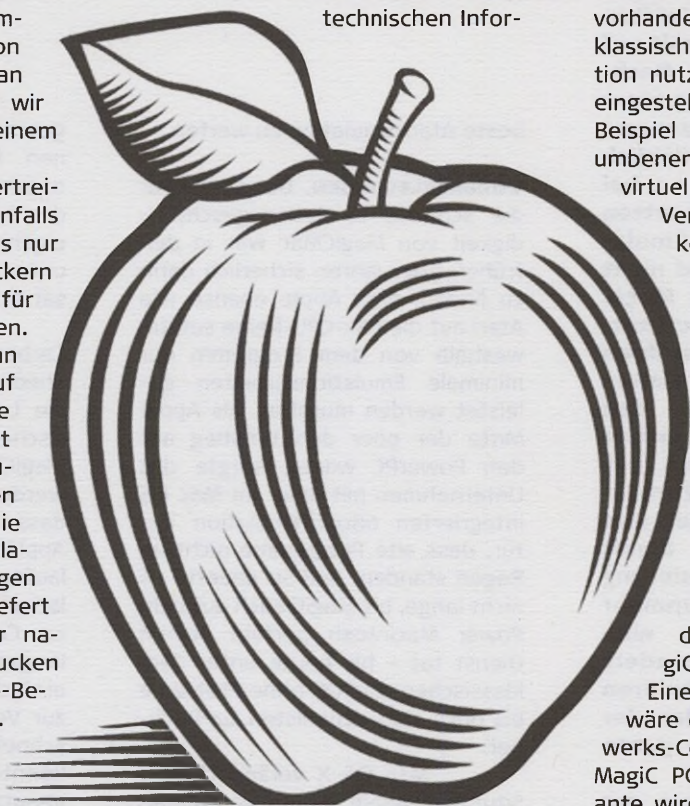
Zur Darstellung von skalierbaren Schriftsätzen ist die Installation von NVDI jedoch trotzdem zu empfehlen. Diese Funktion des schnellen Treibersystems funktioniert auch unter MagiCMac X problemlos.

UND NOCH EINMAL: DRUCKEN. Ganz unmöglich ist das Drucken aus MagiCMac X unter Mac OS X jedoch nicht. So gelingt dieses Unterfangen, wenn der Macintosh die Möglichkeit hat, Rohdaten an einen Drucker zu liefern. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn der Mac im Netzwerk hängt und so

auf einen Netzwerk-Drucker Zugriff hat. Lokale Drucker können aber wie gesagt nicht angesprochen werden.

Die parallele Schnittstelle eines Atari wird von MagiCMac X ebenfalls emuliert. Die Daten, die ein Atari-Programm an diese „Schnittstelle“ sendet, werden in einem Queue zwischengelagert. Wenn es gelingt, so eine Datei direkt an den Drucker zu schicken, geht prinzipiell das Drucken aus Atari-Programmen.

VOREINSTELLUNGEN. Nach soviel Für und Wider sowie technischen Infor-



mationen ist es Zeit, MagiCMac X einmal in der Praxis unter die Lupe zu nehmen. Dazu müssen wir uns nach dem Programmstart zunächst etwas mit den Voreinstellungen befassen. Hier wird ein echtes Manko der Carbon-Umgebung deutlich: Der Einstellungsdialog ist modal und somit nicht frei auf dem Bildschirm platzierbar – so etwas gibt es also auch im „goldenen OS X-Zeitalter“ noch – herzlichen Glückwunsch! Wäre Carbon nativ genutzt worden, wäre diese Übung bestimmt schneller und schicker von der Hand gegangen.

Sei's drum: Zwischen den einzelnen Einstellungspunkten bewegt sich der Anwender zumindest per Karteileitern. Die aufeinander folgenden Fenster des klassischen

MagiCMac gehören also endlich der Vergangenheit an.

Die Speichereinstellungen wurden erheblich vereinfacht, sodass nun nur ein einzelner Wert eingestellt werden muss. Dies hat seinen Grund darin, dass der Atari-Adressraum nun in jedem Fall zusammenhängend als ST-RAM behandelt wird, TT-RAM wird also nicht unterstützt, was auch nicht mehr nötig erscheint.

MagiCMac X bootet derzeit nur noch von Laufwerk C:, wobei das Startlaufwerk derzeit nicht veränderbar und voreingestellt ist. Wollen Sie also eventuell ein vorhandenes Startlaufwerk Ihrer klassischen MagiCMac-Konfiguration nutzen, müssen Sie das voreingestellte Startverzeichnis zum Beispiel in „MAGIC_C_standard“ umbenennen und das gewünschte virtuelle Startlaufwerk in das Verzeichnis von MagiCMac X kopieren – fürwahr eine etwas umständliche Methode, die hoffentlich noch verbessert wird. Weitere Laufwerke müssen aber nicht unbedingt verschoben werden, da diese frei zuzuordnen sind. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, zu erwähnen, dass der direkte Zugriff auf Festplatten oder Disketten unter Verwendung des VFAT-Systems von MagiC nicht mehr möglich ist. Eine theoretische Möglichkeit wäre die Verwendung von Laufwerks-Containern, wie dies unter MagiC PC möglich ist. Diese Variante wird jedoch von MagiCMac X zurzeit noch nicht geboten.

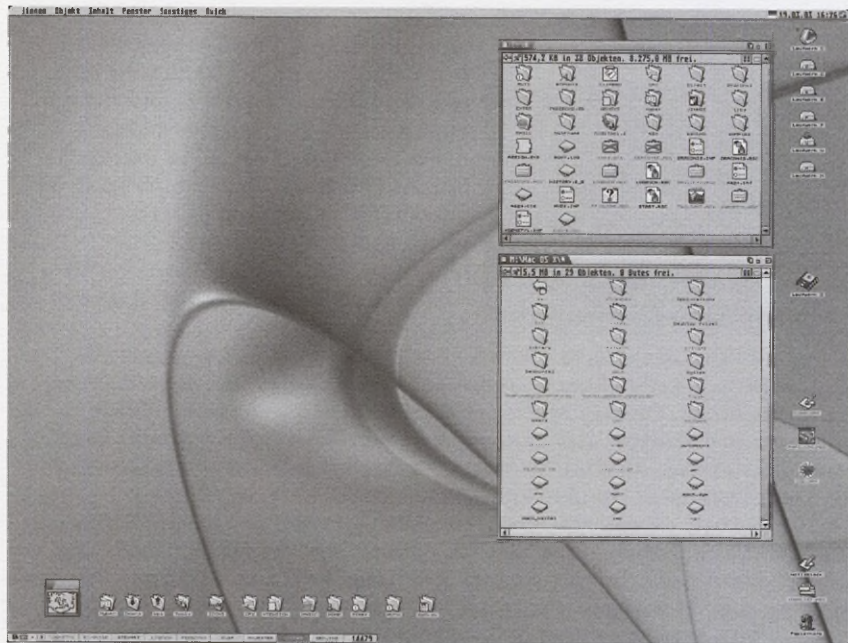
Fest vergeben ist das Laufwerk M:, das unter MagiC das gesamte Dateisystem des Host-Mac zur Verfügung stellt. Auf diesem Weg kann also auch auf Laufwerke innerhalb von lokalen Netzwerken zurückgegriffen werden. Mac OS X-Dateisysteme werden jedoch immer rückwärts geordnet, bisher gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten für die Sortierung.

Im Gegensatz zu früheren Versionen läuft MagiCMac X nun auch in einem in der Größe definierbaren Mac-Fenster. Dabei wird streng genommen nur der Fensterrahmen gezeichnet, der „Atari“ macht seinen Ausgaben nach wie vor direkt auf dem Macintosh-Bildschirm. Der Vorteil dieses „Pseudo-Fensters“ ist eine höhere Ausgabe-geschwindigkeit auch im >>

>> Fenster-Modus. In der Praxis kommt es allerdings zu Fehlern im Redraw des MagiC-Fensters, wenn andere Programme im Multitasking Ausgaben über der Emulation machen.

Bisher gibt es noch keinen Kompatibilitätsmodus für originale Atari-Grafikaufösungen, wie dies unter dem klassischen MagiMac noch der Fall war. MagiMac X kann nur mit den Auflösungen arbeiten, die Mac OS X unterstützt und die aktuell unter diesem Betriebssystem eingestellt sind. Programme, die also zwingend zum Beispiel den Modus ST-High voraussetzen, haben unter MagiMac derzeit keine Chance zu laufen – allerdings kommen viele dieser Uralt-Applikationen sowieso nicht mit MagiC klar...

Im Gegensatz zum klassischen MagiMac kann unter Ma-



Unter dem Strich bleibt die Erkenntnis, dass der Macintosh im Gespann mit MagiMac auch weiterhin der bisher wohl schönste Atari-Ersatz ist.

giMac X übrigens die Menüleiste des Mac OS X auch im Vollbild-Modus eingeschaltet bleiben, um diese ständig verfügbar zu halten. In unserem Test war sie allerdings nach einigen Starts nicht mehr erreichbar, da wir mit dem Mauszeiger nicht über den Atari-Bildschirm hinaus kamen. Hier sollte also nachgearbeitet werden.

ATARI GO! Nachdem alle Voreinstellungen zur Zufriedenheit eingestellt sind, kann die MagiC-Umgebung endlich zum ersten Mal unter Mac OS X gestartet werden. Dabei fällt auf, dass MagiC inklusive seinem Desktop rasend schnell hochfährt – wieder einmal beweist sich, wie schnell ein Betriebssystem booten kann. Auf einem Power Macintosh G4 mit 400 MHz dauerte dieser Prozess kaum eine Sekunde.

Der erste Arbeitseindruck ist recht positiv – vor allen dann,

wenn man vorher nur mit der etwas deprimierenden Demoversion herumgespielt hat. MagiMac X ist seit der ersten Demo wesentlich schneller geworden, und auch auf dem erwähnten „kleinen“ Power Mac geht die Arbeit recht flüssig voran. Nach wie vor fällt jedoch auch auf den ersten Blick auf, dass MagiC unter OS X um einiges langsamer läuft als unter dem klassischen Mac OS. Dies liegt natürlich in erster Linie an der verwendeten Emulation. Verwendet wird nun nämlich ein interpretierender 68k-Emulator. Beim 68020-Emulator des klassischen Mac OS handelt es sich dagegen um einen kompilierenden Emulator. Richtig in Fahrt kommt MagiMac X daher erst auf einem heutigen Power Macintosh oder iMac, wenn diese mit knapp 1 GHz laufen und eine modernere Grafiklogik haben.

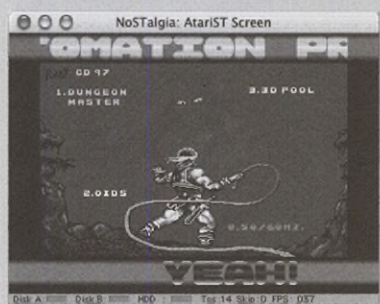
Da wir schon ein nahezu perfekt eingerichtetes MagiC-En-

vironment unter dem klassischen MagiMac eingerichtet hatten, wollten wir dies natürlich weiter verwenden. Nach dem Kopieren des alten Startlaufwerks und dem Umbenennen des mitgelieferten virtuellen Laufwerks gelang der Start auch problemlos, sodass eigentlich ohne Probleme mit der vollen „Ausrüstung“ auch unter Mac OS X gearbeitet werden konnte.

KOMPATIBILITÄT UND SICHERHEIT.

Die wichtigsten Punkte bei der Auswahl einer Emulation sind ohne Zweifel die der Betriebssicherheit und Kompatibilität. Besonders die Arbeitssicherheit hat unter Mac OS 9 zuletzt doch arg gelitten. So verzeichneten wir unter Mac OS 9.2 zum Teil völlig willkürliche Systemabstürze, während unter Mac OS 9.0 praktisch noch alles in Ordnung schien und keine Veränderungen an der Konfiguration vorgenommen wurden. Unter Mac OS X läuft >>

ST-EMULATION FÜR LAU: NOSTALGIA



WER EINE EINFACHE ATARI ST-EMULATION AUF DEM MACINTOSH BENÖTIGT, MUSS NICHT UNBEDINGT VIEL GELD AUSGEBEN. FÜR UMSONST GIBT ES NÄMLICH DEN ST-EMULATOR NOSTALGIA, DER IM GEGENSATZ ZU MAGICMAC UND MAGICMAC X NICHT DIE 68020-, SONDERN DIE REINEN 68000-CPU EMULIERT UND DAHER NATÜRLICH EIN HOHES MAß AN KOMPATIBILITÄT BESONDERS ZU DEN KLASSISCHEN ST-SPIELEN WAHRT – DIESE FALLEN BEI MAGIC IN DEN ALLERMEISTEN FÄLLEN DURCH.

NOSTALGIA GIBT ES IN VERSIONEN FÜR DAS KLASSISCHE MAC OS SOWIE MAC OS X, WOBEI AKTUELLE VERSIONEN SCHEINBAR NUR NOCH FÜR DAS NEUE APPLE-BETRIEBSSYSTEM ERSCHIEDEN. EMULIERT WERDEN DIE KLASSISCHEN ST-AUFLÖSUNGEN ST-HIGH, ST-MEDIUM SOWIE ST-LOW. ZUSÄTZLICH KANN DIE AUFLÖSUNG 640 X 400 IN 16 FARBEN DARGESTELLT WERDEN. AUCH DER SOUNDCHIP YM2149 WIRD SIMULIERT – UNENTBEHRLICH FÜR SPIELE. NOCH NICHT VOLL UNTERSTÜTZT WIRD DER BLITTER.

BEI DER AUSWAHL DER UNTERSTÜTZTEN BETRIEBSSYSTEME ZEIGT SICH NOSTALGIA SEHR VERTRÄGLICH: LAUFFÄHIG SIND ALLE TOS-VERSIONEN BIS HIN ZUM TOS 2.06. ABER AUCH DIE MULTITASKING-SYSTEME MAGIC 6, N.AES UND GENEVA KONNTEN EBENSO ERFOLGREICH GETESTET WERDEN WIE DER FREIE TOS-ERSATZ EMUTOS.

NOSTALGIA IST DIE RICHTIGE WAHL FÜR FANS DER KLASSISCHEN ST-SPIELE. IM PROFESSIONELLEN BEREICH KANN SICH DER EMULATOR NATÜRLICH NICHT MIT MAGICMAC X MESSEN, VERSUCHT DIES AUCH GAR NICHT ERST. **STC**

[HTTP://USERS.SKYNET.BE/SKY39147/](http://users.skynet.be/sky39147/)

>> das System nun wieder weitaus sicherer, zu Abstürzen kam es in unserem Test praktisch gar nicht, sodass auch endlich wieder professionelle Anwender sicher unter Magic arbeiten können. Komplette Rechnerabstürze sollten durch den neuen Ansatz von MagicMac X gänzlich der Vergangenheit angehören, da es laut den Entwicklern für ein Atari-Programm unmöglich ist, dem Host-Betriebssystem irgendeinen Schaden zuzufügen. In der Praxis erweist sich, dass amoklaufende Atari-Programme ebenfalls so gut wie nie das Magic-Environment zum Einsturz zu bringen. Sollte es doch einmal zu einem Absturz kommen, ist das Zeitalter der Bombenwürfe (zumindest auf dem Atari) endlich beendet: MagicMac X liefert einen Macintosh-Dialog, der eine genaue Fehlerbeschreibung liefert.

Bei der Auswahl der der Eingabehardware zeigt sich MagicMac X wesentlich kompatibler als sein Vorgänger. Dies hat seinen Grund darin, dass das neue Programm ausschließlich auf Highlevel-Schnittstellen zum Hostsystem benutzt. So sollte es zum Beispiel mit Apple-fremden Tastaturen und Mäusen auch unter Magic keinerlei Probleme mehr geben. Hinzu kommt, dass MagicMac X nun theoretisch jede Mehr Tasten-Maus auch von der Atari-Seite her nutzbar macht.

Ein dickes Manko ist bisher

die fehlende Möglichkeit, die Bildschirmauflösung oder die Farbtiefe während des Betriebs umzuschalten. Der Anwender muss daher grundsätzlich die Auflösung nutzen, die das Mac OS X vorgibt. Wer trotzdem einen Auflösungswechsel probiert, wird mit einem Totalabsturz belohnt.

PROGRAMME UNTER MAGICMAC X. Mit den gängigen, sauber programmierten Atari-Programmen stellten wir unter MagicMac X keine wesentlichen Probleme in der Lauffähigkeit fest. Keines der Standard-Applikationen gibt sich hier eine Blöße. Eine Liste der verwendeten Programme finden Sie in unserer Extra-Box.

Positiv fällt auf, dass sogar Programme, die unter dem klassischen MagicMac Probleme machten, nun anstandslos laufen. Die gefürchtete 68000-Exception scheint der Vergangenheit anzugehören. MagicMac X scheint also tatsächlich weitaus kompatibler zu sein als sein Vorgänger.

Haken tun bisher vor allem Programme, die direkt auf den Prozessor zugreifen. Dazu gehören dummerweise Benchmark-Programme. zBench zum Beispiel legt das gesamte System beim CPU-Test lahm, sodass doch nur noch ein Neustart hilft. GEMBench bleibt verständlicherweise beim FPU-Test stehen, der allerdings abzurechnen

ist. Das Ergebnis finden Sie im entsprechenden Screenshot.

Gänzlich durchfallen müssen hingegen bisher alle Internet-Programme. Weder I-Connect, noch STinG oder Draconis waren zur Zusammenarbeit mit MagicMac X zu überreden. Anscheinend fehlen ein paar Cookies, die hier absolut notwendig wären. So gilt für Surfer wie schon unter Mac OS 9.2: Unter MagicMac läuft Internet-technisch derzeit leider gar nichts...

Grundsätzlich nicht mehr kompatibel sind Atari-Programme, die auf die Mac OS-Seite zugreifen. Der Grund dafür liegt aber nicht an der Emulation, vielmehr bietet die Carbon-Umgebung keine 68k-Seite mehr. Programmierer können aber unter Nutzung der Shared Libraries direkt auf Funktionen des Mac OS X zugreifen.

Derzeit scheinen aus dem oben genannten Grund auch keine Soundausgaben mehr möglich zu sein, da auch hier entsprechende Funktionen des Mac OS X genutzt werden müssten.

FAZIT. Lange genug mussten Mac-Besitzer und Atari-Fans auf Magic für Mac OS X warten. Das Warten hat sich gelohnt: MagicMac besticht schon in der Version 1.0 durch hohe Kompatibilität und Betriebssicherheit. Einzig die verminderte Geschwindigkeit und einige kleinere Ungereimtheiten trüben noch das Gesamtbild. Die Zeiten, in denen schon ein relativ simpler Mac für Höchstgeschwindigkeiten unter Magic sorgte, sind also endgültig vorbei. Ein G4 mit mindestens 400 MHz sollte schon da sein.

MagicMac X wird zum Preis von EUR 180.- verkauft, es hat also im Vergleich zur Classic-Version eine Preiserhöhung um 30 Euro stattgefunden – ob dies angemessen ist, muss jeder Anwender selbst entscheiden.

Unter dem Strich bleibt die Erkenntnis, dass der Macintosh im Gespann mit MagicMac auch weiterhin der bisher wohl schönste Atari-Ersatz ist. Wenn ARAnyM stabiler unter Mac OS X läuft, könnte dieser Thron zu wackeln anfangen – die Atari-VM dürfte um einiges schneller als die ASH-Software sein und kostenlos bereitstehen. **STC**

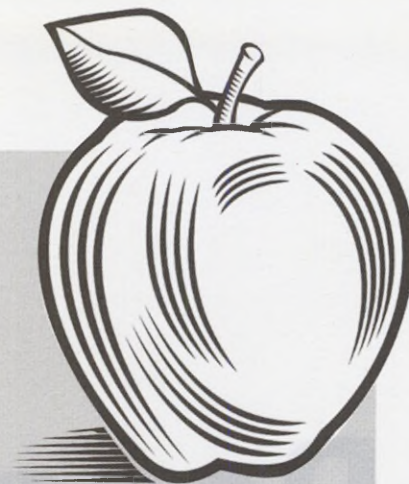
Preis: EUR 180.-

Application Systems Heidelberg GmbH, Pleikartsförsterhof 4/1, D-69124 Heidelberg
Fon 06221-300002, Fax 300389
info@application-systems.de
<http://www.application-systems.de/>

LISTE DER PROBLEMLOS GETESTETEN PROGRAMME:

7UP
 ARTHUR XP
 ARTWORX
 CAB
 CHYSALIS
 CoMA
 CONCORDE
 CYPRESS
 EMAILER
 EVEREST
 FIFFI
 FIRSTMILLION EURO
 FREEDOM/LIBERTY (PLUS AN STABILITÄT)
 GEMGRAPH
 GENE
 IDEALIST
 HIGHWIRE
 JANE
 JINNEE
 KOBOLD
 LADEN
 LOGBUCH
 LUNA
 MYJESTER
 NÄHRWERT

OCR
 PAPILLON
 PAPYRUS
 PHOTOTIP
 PIXART
 SPARETIME
 STEWART
 ST-ZIP
 XGEM

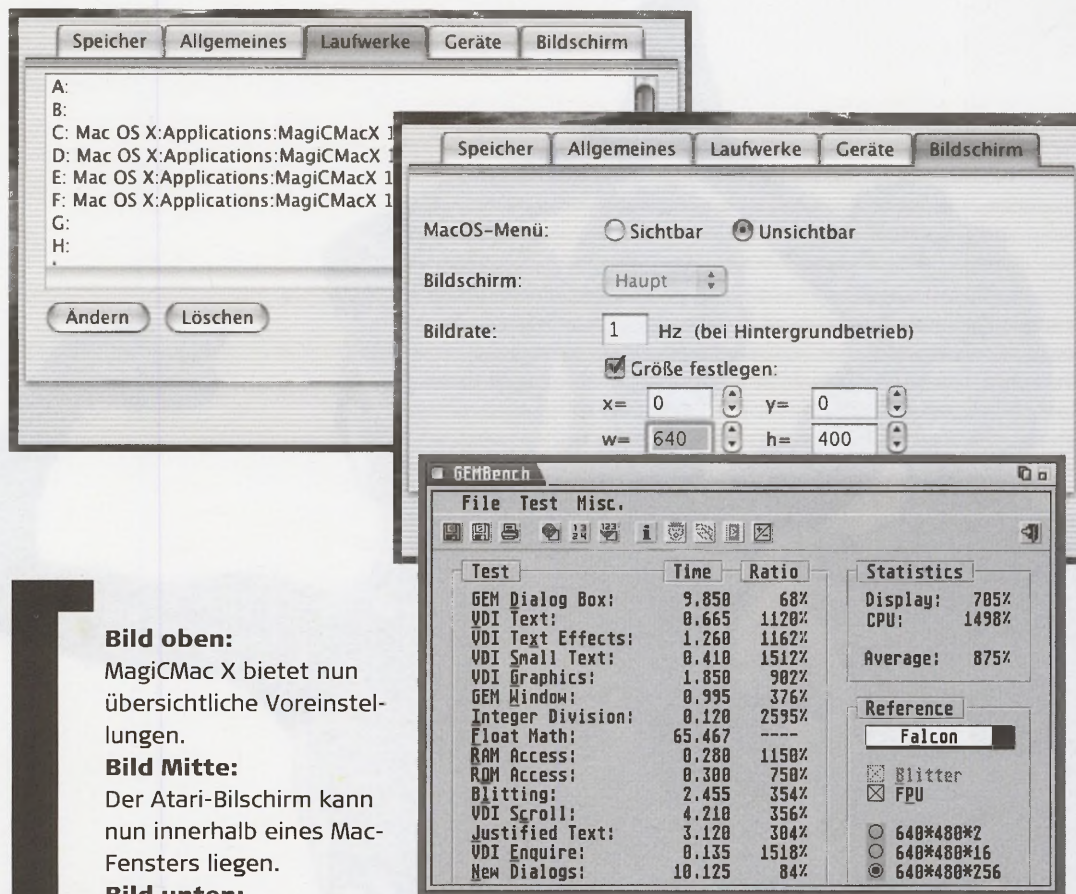


PROGRAMME MIT EINSCHRÄNKUNGEN:

ANIPLAYER – KEINE SOUNDAUSGABE
 CALAMUS SL – PROBLEME IN UNSEREM TEST
 GEMBENCH (ABSTURZ BEIM FPU-TEST)

NICHT LAUFFÄHIGE PROGRAMME:

DRACONIS
 I-CONNECT
 JAM
 STING
 ZBENCH
 KRONOS

**Bild oben:**

MagiMac X bietet nun übersichtliche Voreinstellungen.

Bild Mitte:

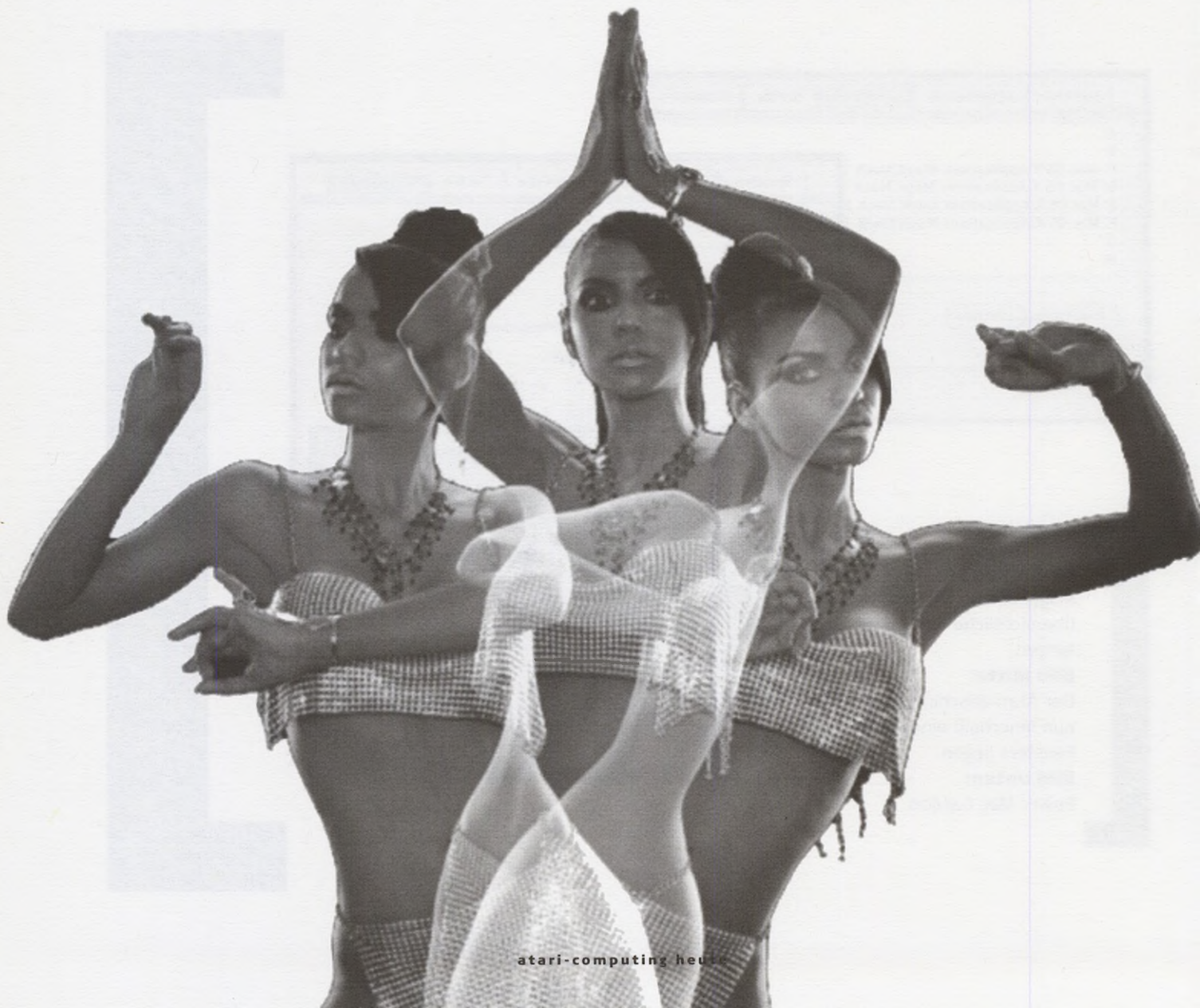
Der Atari-Bildschirm kann nun innerhalb eines Mac-Fensters liegen.

Bild unten:

Power Mac G4/400

Reservoir Gods

—GÖTTERGESPRÄCH—



NACHDEM UNS DIE LETZTE ERNSTZUNEHMENDE SPIELESCHMIEDE RESERVOIR GODS AUS ENGLAND LETZTES JAHR EINIGE HOCHWERTIGE SPIELE AUF DIE ATARI-RECHNER GEBRACHT HAT, IST ES AN DER ZEIT, DIE JUNGS EINMAL ETWAS MEHR INS RAMPENLICHT ZU HOLEN. UND SOMIT HABEN WIR LEON (MR.PINK) UND SEINE MANNEN EINIGE LÖCHER IN DEN BAUCH GEFRAGT. LEIDER WAR ES NICHT MÖGLICH, ALLE MITGLIEDER DER GODS ZUM INTERVIEW HERANZUZIEHEN, DOCH MIT MR.PINK ALS DEM FÜHRENDEN PROGRAMMIERER, MSG ALS MUSIKER UND LETZTLICH STRATAGEM ALS „PR“-MENSCHEN, HABEN WIR DOCH SO ZIEMLICH DEN „ENTWICKLERKERN“ DER TRUPPE EIN WENIG AUSFRAGEN KÖNNEN.

DAS INTERVIEW FÜHRTE ERIC HENSCHLER AKA MOONDOG OF .TSCC.

HALLO ZUSAMMEN. HEUTE WOLLEN WIR MAL DIE DINGE UM DIE RESERVOIR GODS EIN WENIG BELEUCHTEN, UND DA ES NICHT EINFACH IST, ÜBER „GÖTTER“ ZU SPRECHEN, OHNE EIN WENIG ÜBER SIE ZU WISSEN, WÄRE ES INTERESSANT ZU ERFAHREN, WAS EUER JOB INNERHALB DER GRUPPE IST UND WAS IHR SO TREIBT, WENN IHR NICHT GERADE ALS GÖTTER DES FUJI-SYSTEMS AUFTRETET.

MR.PINK: Ich arbeite für Electronic Arts als Spiele-Programmierer, hauptsächlich für die Playstation 2. Ich habe aber auch ein wenig Zeugs für den Gamecube und die PSX programmiert.

MSG: Ich mache die meisten Musikern für die Gruppe. Im richtigen Leben arbeite ich als Spieledesigner, vor allem auf dem Gameboy Advance, aber ich war auch an einem PC-Titel beteiligt.

STRATAGEM: Früher habe ich bei US Robotics in der Entwicklung von Modems und ISDN-Karten gearbeitet. Zurzeit arbeite ich als Netzwerk-Betreuer für den deutschen Zweig der Firma Belkin.

DA IHR NUN SCHON SEIT 9 JAHREN ALS RESERVOIR GODS AKTIV SEID, WÄRE ES INTERESSANT ZU ERFAHREN, OB IHR SCHON VORHER AUF DEM ATARI AKTIV WART. ICH WEIß, DASS EINIGE VON EUCH SCHON SEHR LANGE IN DER ATARI-SZENE AKTIV SIND. SO ERZÄHLT DOCH MAL IN KURZEN ABSCHNITTEN VON EUREM SCENE-WERDEGANG.

MR.PINK: Der Kern der Truppe kannte sich schon lange bevor die Reservoir Gods gegründet worden sind. Wir waren als kleine ST-Cracker-Gruppe aktiv. Während wir nie die besten und profiliertesten Hacker in der Szene waren, gab uns das doch die große Chance, unsere Fähigkeiten auszubauen und die Hardware in- und auswendig kennenzulernen.

MSG: Ich denke, ich bin der Neueste von allen auf dem Atari. Ich habe meinen ST 1993 bekommen und habe damals angefangen, Chip-Musik zu machen. Ich habe SH3 auf der Universität kennengelernt, und wir sind gute Freunde geworden. Dann habe ich Mr.Pink getroffen und die Dinge kamen ins Rollen, wir trafen uns regelmässig und machten einen Riesensprung in der Produktivität. Zu dieser Zeit haben wir GodLeNES und den GodBoy herausgebracht.

STRATAGEM: Kinder... ich bin seit Oktober 1985 auf dem ST zuhause...

ES IST ZIEMLICH SELTEN IN DER ATARI-SZENE, DASS EIN SOLCH KONSTANTES TEAM IN ERSTER LINIE SPIELE-ORIENTIERT IST, VOR ALLEM OHNE DARAN GELD ZU VERDIENEN UND GLEICHZEITIG HOHE QUALITÄT ZU BIETEN. WARUM HABT IHR EUCH ENTSCHIEDEN, DIESEN WEG ZU GEHEN?

MR.PINK: Ja, das ist ziemlich ungewöhnlich. Es geht zurück auf den Grund warum die Gruppe überhaupt gegründet worden ist. SH3 und ich waren schon frühzeitig vom Atari Falcon besessen und es wurde ziemlich schnell klar, dass es nicht viel gute Spiele-Software für diese Maschine geben würde. So haben wir uns entschlossen, ein wenig Abhilfe zu schaffen und eben selbst Spiele zu produzieren.



Ich liebe Demos, aber ich glaube nicht, dass ich die Fähigkeiten habe, ein richtig guter Demo-Coder zu sein. Ich kann mir die Effekte anschauen und verstehen, wie sie programmiert worden sind, aber sich neue und originelle Effekte auszudenken – nun, das ist eine recht schwierige Sache. Es gibt genug andere, die diese Arbeit viel besser als ich erledigen können. Dafür gibt es nicht gerade viele Leute da draussen, die qualitativ hochwertige Spiele für den Atari entwickeln – nicht, dass sie nicht

das Talent hätten, aber allein die Zeit und der Aufwand, der notwendig ist, um ein Spiel zu produzieren, bringt viele Leute dazu, erst gar nicht damit zu beginnen und verhindert oftmals auch, dass ein begonnenes Spiele-Projekt auch beendet wird.

Spiele zu entwickeln macht wirklich viel Spaß, und wir sind froh über die Tatsache, dass viele von unseren Spielen sich auch gut spielen lassen und Spaß machen. Wenn wir die Spiele immer noch spielen, wenn wir sie herausgebracht haben – nach vielen Monaten ermüdender Arbeit an ihnen – und es uns nicht langweilig wird, dann ist das immer ein gutes Zeichen...

EINIGE Eurer MITGLIEDER HABEN FRÜHER ZIEMLICH TIEF IN DER ENTWICKLUNG VON DEMOS GESTECKT. WIRD DIESER PUNKT IN ZUKUNFT AUCH WIEDER ETWAS MEHR PRIORITÄT BEKOMMEN? ODER WOLLT IHR AUSSCHLIEßLICH IN DER SPIELE-ENTWICKLUNG BLEIBEN?

MR.PINK: Ich möchte nicht sagen, dass es keine Demo-Aktivitäten in unserem Team gibt. Richtet Eure Augen einfach in Richtung der Error In Line-Party!

Ich denke, wir werden auch in Zukunft ein wenig mehr Demos machen, persönlich bin ich sehr daran interessiert, mit Sachen bezüglich der Centurbo 060 und dem SuperVidel herumzuspielen, wenn sie denn mal erscheinen. Aber Spiele werden unser Hauptaugenmerk behalten.

IN MEINEN AUGEN IST DER FAKT INTERESSANT, DASS DIE RESERVOIR GODS BIS ZUR GROßEN PAUSE 1999 EIGENTLICH AUSSCHLIEßLICH FALCON-ORIENTIERT WAREN; UND OBWOHL EURE SPIELE PROFESSIONELLE QUALITÄT ERREICHT HABEN, HABT IHR EUCH NICHT ENTSCLOSSEN, SIE KOMMERZIELL ZU VERTREIBEN, OBWOHL ES SICHERLICH EINEN GRÖßEREN MARKT FÜR SOLCH QUALITATIV HOCHWERTIGEN SPIELE ZU FRÜHEREN ZEITEN GEGEBEN HÄTTE. WAS WAREN DIE GRÜNDE FÜR EUCH, NUR FREEWARE ZU RELEASEN?

MR.PINK: Nun, es war so, dass einige unserer frühen Titel als Shareware released worden sind („Tautology 2“ und „Double Bobble 2000“). Ich wollte keine Teilzeit-Arbeit, ich wollte meine ganze Freizeit dem Atari widmen, und so waren die Registrierungen zu der Zeit recht hilfreich. Damals hatte sich ein großer Deal für „Double Bobble 2000“ angebahnt, aber Taito wollten 250.000 Pfund für die >>

>> Rechte, ein unverschämtes Angebot! Wir konnten einfach nicht hoffen, dass wir irgendwann genug Kopien verkaufen würden, um diese Investition zu rechtfertigen.

Letztendlich entwickelten wir Software für den Atari ganz einfach weil wir diese Maschine und die dazugehörige Szene liebten. Die Bearbeitung der Shareware-Registrierungen war so zeitintensiv, dass es die Zeit kam und wir es besser fanden einfach nur zu programmieren, zu malen und zu komponieren.

NACH Eurer LANGEN PAUSE HABT IHR AUF EINMAL ZUM ST KOMPATIBLE SPIELE HERAUSGEBRACHT, DIE DIE JEWEILIGEN FEATURES DER MASCHINEN SO GUT ES GING AUSNUTZTEN, ABGESEHEN VOM FALCON. WAS HAT EUCH ZU DIESEM DOCH RECHT GROßEN SCHRITT BEWEGT?

MR.PINK: Ich muss hier wohl total ehrlich sein, es war einfach wegen „STeem“. Ich hatte einen Haufen Probleme mit meinem Falcon, ich habe Daten verloren, der Monitor-Port ist kaputt gegangen und die Tastatur machte Probleme. Das hat mich alles unheimlich demotiviert. Zudem war ich an die Entwicklungs-Tools und die Arbeitsumgebung in meinem Job gewöhnt, und es war einfach zu beschränkt, danach zu Hause einfach den Devpac-Assembler zu benutzen. So habe ich mir einen Laptop besorgt, habe die ganzen Entwicklungstools installiert, die ich auf Arbeit benutzte und schließlich bekam ich den „STeem“ Emulator. Ich weiß, dass die Benutzung von Emulatoren immer noch ein wenig kontrovers ist, aber für mich war das sehr viel wert. So konnte ich meinen Laptop mit auf Arbeit nehmen und während einiger ruhiger Momente an Atari-Projekten arbeiten.

Das soll uns nun natürlich nicht davon abhalten, in Zukunft noch mehr Falcon-Software zu entwickeln! Ehrlich gesagt sind wir sogar sehr scharf darauf, das zu tun. Ich habe letzte Woche einen neuen Falcon bekommen, wir werden sehen, was passiert...

MSG: Vielleicht sind meine Erinnerungen ein wenig zu wählerisch, aber ich bin mir sicher, dass ich schon mehr an ST-kompatibler Software gearbeitet habe, bevor die Gruppe damit anfing. Der Hauptgrund dafür war, dass mein DSP im Eimer war und ich nicht eine unserer alten Produktionen mehr starten konnte. Der Sprung zum

ST war also eine gute Neuerung für mich.

Stratagem: Ich habe hier drüben einen Haufen Maschinen (etwa 20 verschiedene Atari Rechner), um die Projekte zu testen – vor allem Pink's Code, hehe...

EIGENTLICH KANN MAN SCHON SAGEN, DASS ALLES, WAS IN EURE HÄNDE GELANGT, IRGENDWIE ZU GOLD WIRD. WER IST DENN NUN DAS „GEHIRN“ HINTER ALL DIESEN TOLLEN SPIEL-IDEEN UND -KONVERTIERUNGEN? WER SAGT BEI EUCH: «DAS SPIEL IST TOLL, DAS WIRD UNSER NÄCHSTES PROJEKT!»? ODER ARBEITET IHR ZUSAMMEN AUS, WELCHER TITEL ALS NÄCHSTES ENTWICKELT WERDEN SOLL?

MR.PINK: Ich denke nicht, dass auch nur irgendeine Person die Credits alleine bekommen kann. Es ist definitiv eine Sache der Gruppe. Um ein paar gute Beispiele aufzuführen: Neo war sehr darin eingebunden, „Chu Chu Rocket“ zu realisieren, während die Idee „Godpey“ umzusetzen, von SH3 kam. Er zeigte mir dieses Spiel zum ersten Mal auf seinem Wonderswan auf der Error In Line 2. Havoc of Fun müsste einen Teil der Credits dafür bekommen, dass er uns auf „Superfly“ aufmerksam gemacht hat.

Aber es ist letztlich eine Sache, über eine Spiel-Idee zu entscheiden, aber eine andere, es auch gut zu realisieren. Ich habe wirklich gute Ideen, wie Spiele designed werden müssen, und das kommt von meiner Arbeit und meinen Erfahrungen in der Spiele-Industrie. Zudem habe ich die Arbeit von Leuten wie Shigeru Miyamoto (Nintendo), Yu Suzuki (Sega) und Yuji Naka (Sonic Team) untersucht. Im Moment bin ich von der Idee der „Metagames“ besessen, weil ich denke, sie könnten einem Produkt in großem Maße zu mehr Wert und (Wieder-)Spielbarkeit verhelfen.

Der Punkt ist, dass es eigentlich sehr einfach ist, eine ziemlich rudimentäre Spiel-Engine zu entwickeln und zum Laufen zu bringen. Diese dann in ein komplettes, voll spielbares und unterhaltsames Spiel umzuwandeln, ist der Knackpunkt und genau das, was soviel Zeit braucht. Es gibt so viele Beispiele von Atari-Teams, die sehr eindrucksvolle frühe Demoverversionen von Spielen hervorgebracht, aber nie vollendet haben. Während wir die einfache Spiel Engine innerhalb von wenigen Wochen vollständig zum Laufen bekommen, benötigen wir Monate, um das Spiel

aufzupolieren und zu testen. Über das letzte Jahr müssen wir sehr Stratagem danken, der unermüdlich daran gearbeitet hat, die Qualität und die Zuverlässigkeit unserer Produktionen zu sichern.

MSG: Obwohl ich im „realen Le-



ben“ als Spiele-Designer arbeite, werde ich selten hier gebraucht, weil wir als Reservoir Gods normalerweise wissen, welche Art von Spiel realisierbar ist. Eigentlich ist es immer ein plötzliches «Das Spiel können wir machen, oder nicht?», und jeder stimmt zu oder dagegen. Gewöhnlich lässt sich immer ziemlich schnell herausfinden, was wir machen können. Ich möchte aber erwähnen, dass es meine Idee war, „wear it on your head“ in „GodPey“ einzubauen. Ich hatte sowas ähnliches in einem japanischen Spiel gesehen, welches nicht herauskam, und so haben wir es einfach eingebaut...

WENN ICH MIR SO EURE PRODUKTIONEN ANSCHAU, IST ES EINFACH ZU ERKENNEN, DASS DIE MEISTEN Eurer SPIELE PUZZLE- UND GESCHICKLICHKEITSSPIELE SIND. LIEGT DAS NUN AN EUREM EIGENEN GESCHMACK, ODER IST DER GRUND EINFACH DER, DASS DIE MÖGLICHKEITEN, DIESE AUF ATARI-HARDWARE ZU REALISIEREN, BESSER SIND? RICHTIGE ACTION-TITEL SIND JA EIN WENIG SELTEN IN Eurer SOFTOGRAFIE. KLÄRT UNS MAL AUF!

MR.PINK: Es gibt verschiedene Gründe dafür. Der offensichtlichste ist wohl der, dass Puzzle-Spiele einfach etwas leichter umzusetzen sind. Bei Puzzle-Spielen hat man ein bestimmtes Maß an festen Regeln, und es ist einfacher, alles so auszubalancieren, dass ein tolles Spiel draus wird. Bei Actionspielen ist es so, dass es eine Sache ist, die Spiel-Engine zum Laufen zu bekommen, aber es braucht sehr viel Zeit, die einzelnen Level zu u

gestalten, und es ist noch viel schwerer, sicher zu sein, dass >>



>> der entsprechende Level im Spiel auch noch Spaß macht.

Wir gehen sicher nicht den Weg, dass wir uns von vornherein nur auf Puzzle-Spiele festlegen, wir haben schon ein paar Ideen für mehr Action-lastige Spiele.

WIE LÄUFT ES NORMALERWEISE AB, WENN IHR EINEN TITEL ENTWICKELT? UNTERSUCHT IHR ERST, OB SICH DAS SPIEL AUF DEM ATARI ÜBERHAUPT VISUELL REALISIEREN LÄSST, ODER SCHAUT IHR ZUERST OB ES SICH EINFACH PROGRAMMIEREN LÄSST? ARBEITET IHR DABEI HAND IN HAND, ODER ARBEITET EINER ZUM BEISPIEL ERSTMAL NUR AM CODE UND GEHT ERST DANN AUF DIE ANDEREN ZU FÜR IHREN BEITRAG, WENN DIE SPIEL-ENGINE LÄUFT UND FUNKTIONIERT? WER IST DER MEISTER, WER DER SKLAVE?

MR.PINK: Yeah, zuerst stellen wir erstmal fest, was der Titel rein technisch voraussetzt. Dann versuchen wir, eine einfache Spiel-Engine zu entwickeln. Zu allererst werden dabei Grafiken vom Programmierer zum Testen verwendet. Spätestens, wenn die Grafiker diese Testgrafiken sehen, werden sie selbst etwas Neues malen wollen. Dann erstellen wir eine Liste mit den benötigten Dingen an Grafiken und Musiken/SoundFX. Wenn nun die neuen, richtigen Grafiken eintreffen, wird das ganze Zeug um sie herum programmiert. Die Musik selbst wird gewöhnlich parallel zur Spielentwicklung komponiert, da es eigentlich keine Abhängigkeiten zwischen Musiken und Spiel gibt, und normalerweise sind die Musiken auch das Letzte, was eingebaut wird.

MSG: Ohne Witz: Normalerweise denke ich immer, es ist so viel Zeit, die Musik zu komponieren, sodass ich mir viel Zeit lasse, und dann ist das Spiel plötzlich fertig und es gibt keine Musik. Das ist so bei „Chu Chu Rocket“ und „GodPey“ passiert.



STRATAGEM: Die meiste Zeit müssen wir auf MSG's Musik warten, ganz einfach weil keiner von den Gods

verschiedene Lieder für ein Spiel singen will...

SO GESEHEN HABT IHR JA AUCH DIE ONLINE-SCORES AUF DAS ATARI-SYSTEM GEBRACHT. WAS HAT EUCH ZU DIESEM SCHRITT BEWEGT, DER DOCH EIGENTLICH RECHT GEWÖHNLICH IST AUF ANDEREN SYSTEMEN?

MR.PINK: Neo hat zuallererst diese Idee für „Chu Chu Rocket“ gehabt, aber irgendwie haben wir es nicht so richtig auf die Beine stellen können. Stratagem brachte die Idee erneut ein, diesmal für „GodPey“. Wir dachten, es könnte eine Möglichkeit sein, eine kleine Community von Atari-Spielern zu begründen, in der jeder gegen jeden antreten kann. Es hat jede Menge Spaß gemacht, diese ganzen Highscore-Listen zusammenzubauen, mit so vielen starken Mitspielern, ganz besonders mit Nemo bei „GodPey“ und Xerus 1 bei „Superfly“. Du warst ja auch nicht so schlecht!

WENN WIR AUF EURE RELEASE-LISTE ZURÜCKSCHAUEN, WELCHER TITEL WAR IN EUREN AUGEN DER BESTE UND WELCHEN RELEASE BEDAUERT IHR EIN WENIG? AN WELCHEM SPIEL WÜRDET IHR AUS HEUTIGER SICHT GERNE NOCH ETWAS FEILEN, WENN ES MÖGLICH WÄRE?

MR.PINK: Das ist schwierig! Es ist lustig: Ich mag verschiedene Titel aus verschiedenen Gründen. „Double Bobble 2000“ ist einer der Titel, auf den ich am meisten stolz bin, es hat uns wirklich geholfen, uns in der Szene zu etablieren. Ripley's und SH3's Grafiken waren toll, und es zeigte uns wirklich zum ersten Mal, dass wir Spiele entwickeln können, die so gut wie die kommerziellen Versionen sind, wenn nicht noch besser. „Godpaint“ war ein Schlüssel-Release dafür, da wir es für all unsere Falcon-Produkte benutzt haben – die Wichtigkeit dieses Malprogramms für uns sollte wirklich nicht unterschätzt werden. Ich denke, für die kurze Zeit, die wir für die Entwicklung von „Bunion Canyon“ und „Bugger“ gebraucht haben, waren diese Spiele überraschend unterhaltsam. Auch, wenn sie nicht so die großen Hits waren: Auch „Static“ und „Skyfall“ ließen sich toll spielen, ganz besonders im Mehrspieler-Modus. Außerdem bin ich auch sehr stolz auf die Sachen, die wir mit „Maggie“ angestellt haben, die Wiederauferstehung mit Ausgabe 18 mit unserer Falcon-Benutzeroberfläche und dem Intro von Tat, was insgesamt einen be-

sonderen Platz in unserem Herzen hat.

Und nun die Dinge, die wir hätten besser machen können: Nun, jedes Mal, wenn ich mir eines unserer alten Spiele anschau, denke ich mir: «Wenn wir doch nur dies oder jenes eingebaut hätten». Doch zum Schluss kannst Du ewig neue Features in ein Spiel einbauen, und irgendwo musst Du einen Punkt finden, wo Schluss ist, und das Spiel endlich released wird. Nun ja, das erste „Tautology“ war ein wenig dürftig, aber ich denke, wir haben alles richtig gemacht, beim zweiten Mal, mit „Tautology 2“. Ich würde auch gerne für unser Malprogramm „Godpaint“ noch ein Update machen...

MSG: Ich denke, „Double Bobble 2000“ war ein besonderer Punkt in meinem Leben, es wurde in der STFormat getestet, bekam 96% und ich dachte nur: «Ich muss was mit diesen Jungs anfangen!» „Bunion Canyon“ war wahrscheinlich das meistgespielte Spiel, da meine damalige Freundin einfach nicht aufhören konnte, dieses Spiel zu spielen. Ich denke Leon hat vergessen zu erwähnen, dass wir beide „Megaman“ lieben, deshalb wurden auch einige davon released (für GodNES und GodBoy).

DA IHR BEKANNTERMAßEN IN DER SPIELE-INDUSTRIE ARBEITET, WAS DENKT IHR, HABT IHR DORT ERFAHRUNGEN GEMACHT, DIE IHR IN EURE SPIELE-ENTWICKLUNGEN AUF DEM ATARI MIT EINBRINGEN KÖNNT? ODER WAR ES MEHR ANDERSHERUM?

MR.PINK: Ich habe sicherlich soviel davon gelernt, in der Spiele-Industrie zu arbeiten, ganz besonders bei Electronic Arts, wo der Standard für Talente einfach viel höher ist, als bei allen anderen Spiele-Schmieden, die ich kennengelernt habe. Ich habe meine Fähigkeiten als Programmierer unheimlich verbessert, auch wenn dies vorrangig auf dem Gebiet der 3D-Grafik ist, was sich nicht einfach auf den Atari umsetzen lässt.

Ich denke, ein verzwickteres Gebiet ist die Software-Architektur. Der echte Schlüssel, um eine erfolgreiche und zuverlässige Produktion auch zu beenden, liegt unten in Deiner Software-Architektur. Ich habe mich unheimlich verbessern können beim Erstellen meiner Programmier-Architektur, beim Design entscheidender Komponenten und Systeme. Das heißt, ich kann Module von Spiel zu >>

>> Spiel portieren und muss nicht immer wieder bei Null anfangen. Dies bedeutet auch, dass der Code nun weitaus flexibler ist (es ist jetzt leichter für mich, noch ein paar Dinge einzubauen oder verschiedene Sachen auszutauschen) und auch viel zuverlässiger – ich habe

arbeit mit Dune und Sector One. Es ist ein Spiel, welches auf dem „Puzzle Bobble“-Spiel basiert. Es enthält beeindruckende Grafiken von Mic of Dune und schöne Musiken von Dma SC of Sector One. Die Game-Engine läuft soweit, aber wir haben noch eine Menge zu tun mit

hal Xcess“ arbeiten. Das Problem ist, dass es schwierig ist, mit Firmen wie Treasure zu konkurrieren!

HABT IHR MAL DARÜBER NACHGEDACHT, EINEN POLL AUF EURER HOMEPAGE EINZURICHTEN, WO DIE LEUTE ENTSCHEIDEN KÖNNEN, WELCHES PROJEKT IHR ALS NÄCHSTES IN ANGRIFF NEHMT?

MR.PINK: Nun, wir haben schon genug Ideen für coole Projekte, die ausreichen, um unsere ganze Freizeit völlig auszufüllen. Wir sind aber immer für andere Ideen offen, und wenn wir denken, es ist machbar, dann gibt es eine Chance es zu verwirklichen.

WENN MAN SICH UMSIET, FÄLLT AUF, DASS NICHT VIELE SPIELE-ENTWICKLER AUF DER ATARI-SYSTEM ÜBRIG GEBLIEBEN SIND. FÜHLT IHR EUCH EIN WENIG VERLASSEN AUF WEITER FRONT? BRINGT EUCH DAS DAZU, HÄRTER ZU ARBEITEN ODER FEHLT EUCH DER WETTBEWERB?

Ich möchte nicht sagen, dass es keine Demo-Aktivitäten in unserem Team gibt. Richtet Eure Augen einfach in Richtung der Error In Line-Party!

Mr.Pink/RSG

jetzt eine Menge weniger Bugs in meinem Code. Das bedeutet nun nicht, dass es keine Bugs mehr gibt – Strategem wird das bezeugen. Aber wenn man einmal ein Problem ausgemacht hat, ist es um ein vielfaches leichter, es zu finden und den Bug zu beheben.

MSG: Sicherlich öffnet es einem ein wenig die Augen, wenn man in der Spiele-Industrie arbeitet. Eine Menge der Fähigkeiten, die ich auf dem Atari gelernt habe, sind genauso nützlich in der Gameboy-Spiele-Entwicklung. Kleine Programmier-Teams, vermischte Tätigkeiten führen dazu, dass man mehr als nur einen bestimmten Aspekt behandelt, also ein bisschen von allem macht, das ist alles sehr brauchbar.

NUN, WIR HÄTTEN AUCH GERNE GEWUSST, WAS ES NEUES VON EUCH GEBEN WIRD. SIND DENN EINIGE BESONDERE PROJEKTE AUF DEM WEG, DIE DEN RUHM DER RESERVOIR GODS WEITER FESTIGEN KÖNNEN?

MR.PINK: Ja, es sind einige Projekte in Arbeit. Aber wie auch immer: Wir ziehen es vor, die Spiele erst nach ihrem Release zu bewerben, nicht vorher. Manche Projekte brauchen einfach mehr Zeit, als man denkt, und wir möchten die Leute nicht enttäuschen indem wir Sachen ankündigen, die dann noch ewig auf sich warten lassen.

Aber egal: „Fairylad Adventures“ entsteht in Zusammen-

dem Level-Design und der Präsentation.

WEIL WIR GERADE VON PROJEKTEN SPRECHEN: ERZÄHLT UNS DOCH BITTE, WAS DER EINE ODER ANDERE VON EUCH FÜR EINEN TRAUM HAT, WELCHE SPIELIDEE ER GERN EINMAL AUF DEN ATARI UMSETZEN MÖCHTE. WELCHE SACHEN WOLLT IHR WIRKLICH MAL AUF DEM ATARI-SYSTEM SEHEN?

MR.PINK: He, da gibt es so viel! Jedes Mal, wenn ich ein cooles Spiel spiele, denke ich mir: «Verdammt, ich würde gerne eine Atari-Konvertierung davon machen!» Natürlich sind manche einfach nicht umsetzbar (zum Beispiel „Shenmue“!), aber alles, was technisch möglich ist, hat erstmal eine Chance. Ich denke einmal, mein Traumspiel (und wahrscheinlich auch SH3's) ist ein japanisches Rollenspiel – sowas wie die originalen „Final Fantasy“-Spiele auf dem NES, aber das würde eine unheimliche Menge an Arbeit im Level-Design und Script verlangen.

MSG: Es ist immer schwierig darüber nachzudenken, was als Nächstes kommen könnte. Auf dem Atari sind die Limits ziemlich niedrig, was technische Möglichkeiten angeht. Ich würde gerne an einem Shot'em'up wie „R-Type“ oder „Let-

MR.PINK: Eine gute Frage. Ich denke, Dies könnte ein Problem werden, wenn wir in einem Kokon leben würden und nur andere Atari-Produktionen begutachten könnten, aber das ist nicht der Fall. Ich, MSG und Griff, wir arbeiten alle in der Spiele-Industrie und erfahren so immer alles über die neuesten Spiele und Technologien. Außerdem sind die meisten unserer Gruppe große Spieler. Ich persönlich besitze ein NES, SuperNES, Megadrive, Playstation, Saturn, N64, Gameboy Color, Dreamcast, Gameboy Advance, Wonderswan, Gamecube und Wonderswan Color-Konsolen und eine große Auswahl an Spielen – so sind wir immer auf dem neuesten Stand der Dinge auf dem Spielfeld.

MSG: Leon haut ganz schön auf den Putz! SH3 hat die beste Hardware-Sammlung, Leon ist knapp an zweiter Stelle. Ich selbst bin nur ein „Nintendo-Kid“.

ZULETZT NOCH EINE KLEINE FRAGE: ABGESEHEN VON DEN SPIELE-PROJEKTEN GIBT ES IM MOMENT NICHT MEHR VIEL VON DEN RESERVOIR GODS. IHR WART BERÜHMT FÜR DIE ÜBERARBEITUNG VON „MAGGIE“ UND DESSEN NEUES HOCH IN DEN SPÄTEN 90ER JAHREN. WARUM HABT IHR EUCH ENTSCLOSSEN, DIESE ARBEIT WIEDER AUFZUGEBEN? NACHDEM IHR >>

>> MAGGIE VERLASSEN HABT, IST ES SCHNELL VON DER BILDFLÄCHE VERSCHWUNDEN UND MIT IHM DAS AM LÄNGSTEN NOCH BESTEHENDE DISKMAGAZIN AUF DEM ATARI. WAR ES EIN BREMSKLOTZ AN EUREM FUß?

MR.PINK: Es ist eine Schande mit Maggie. Es hat soviel Spaß gemacht, es zusammenzubauen. Sicher, wir hatten große Kabbeleien mit „Undercover“, aber ich denke, das war nicht schlecht – dieser Wettbewerb brachte beide Magazine dazu, das letzte herauszuholen und den Gegner zu übertrumpfen und das beste Magazin wie möglich zu machen. Unter den Reservoir Gods war Maggie ein wenig anders als die anderen Magazine, es enthielt viel Humor in den Artikeln, vielleicht wurde dieser nicht von

WER NUN NEUGIERIG GEWORDEN IST, AUF ALL DIE PROGRAMME, DIE IM INTERVIEW AUFGETAUCHT SIND, KANN SICH AUF DER HOMEPAGE DER RESERVOIR GODS MIT ALLEM EINDECKEN, WAS ER BRAUCHT: MIT INFOS UND JEDER MENGE DOWNLOADS. DIE SEITE FINDEN SIE UNTER DER URL [HTTP://WWW.RESERVOIR-GODS.COM](http://www.reservoir-gods.com).

IM ÜBRIGEN MÖCHTE ICH DARAUF HINWEISEN, DASS DAS ORIGINAL-INTERVIEW MIT DEM TYPISCHEN „SCENE-SLANG“ AUF ENGLISCH IN DER NÄCHSTEN AUSGABE DES SCENE-MAGAZINS UNDERCOVER ERSCHEINEN WIRD – ALLERDINGS WERDEN BIS DAHIN NOCH EINIGE WOCHEN INS LAND GEHEN...

allen verstanden. Es wurden viele Witze gemacht. Aber ich denke, dieser Unterschied war eine gute Sache.

An diesem Punkt denke ich, Undercover ist wieder so gut, wie es immer war – wenn es auch, oder gerade weil es fast nur Deine Artikel enthält. Chris und STSurvivor machen mit „Alive“ eine gute Arbeit und die neueste Ausgabe von „Chosneck“ hat ein sehr schö-

nes Menü. Aber dennoch denke ich, dass ohne Maggie irgendetwas fehlt. Es hatte etwas Einzigartiges, was sich einfach nicht ersetzen lässt...

OK, VIELEN DANK FÜR EURE GEDULD – UND BITTE BRINGT UNS BALD NEUES SPIELE-FUTTER, DAMIT WIR WIEDER DEN GÖTTERN DES RESERVOIRS HULDIGEN KÖNNEN... **STC**

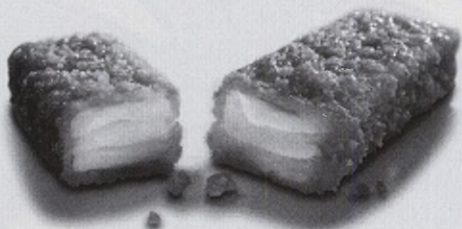
WWW.RESERVOIR-GODS.COM

Ich denke, wir werden in Zukunft ein wenig mehr Demos machen, persönlich bin ich sehr daran interessiert, mit Sachen bezüglich der Centurbo 060 und dem SuperVidel herumzuspielen.

Mr.Pink/RSG

Anzeige

© Greenpeace



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

GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01811

STC-DISKETTE

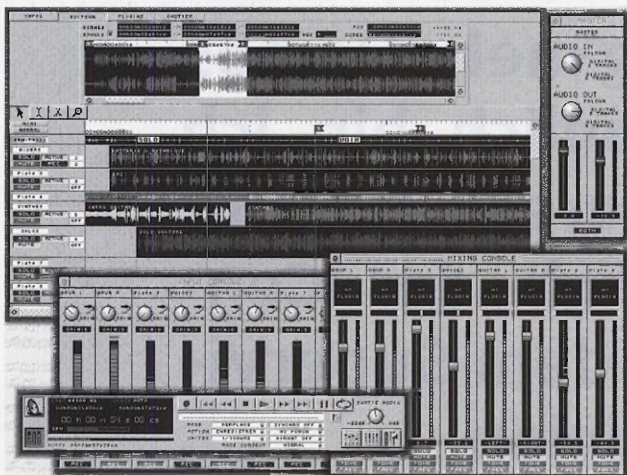
EINFACH GUTE SOFTWARE

TEXT & ZUSAMMENSTELLUNG: Thomas Raukamp

WIEDER IST EIN MONAT RUM, WIEDER GIBT ES FRISCHE SOFTWARE, WIEDER GIBT ES EINE SPEZIALDISKETTE. DIE BEGLEITDISKETTE ZUM HEFT BEINHÄLTET 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.

V-TRAX

Das Highlight der aktuellen Diskette ist ohne jeden Zweifel das Harddisc-Recording-Programm V-Trax, das wir in dieser Ausgabe ausführlich für Sie getestet haben. V-Trax ist eine komplett in GEM eingebundene Lösung, die einen Atari Falcon voraussetzt. Eine spezielle Programmversion nutzt auch eine FPU des Falcon.



Voraussetzung für den Betrieb sind lediglich 4 MBytes RAM. Unterstützt werden auch hohe Grafikauflösungen, zum Beispiel Screenblaster-Werte. Unser Test unter Magic lief nicht erfolgreich, auf anderen Systemen (jeder Falcon hat sein Eigenleben) soll V-Trax aber problemlos auch unter Multitasking-Betriebssystemen laufen. Unter TOS 4.x gibt es natürlich auch keine Probleme.

Die Leistungswerte von V-Trax beeindrucken: So stehen je nach Rechnerleistung 48 Spuren zur Verfügung, die vollen Frequenzgänge des Atari Falcon können genutzt werden. Im Gegensatz zu Cubase Audio Falcon 030 kann V-Trax auch die IDE-Platte des Rechners für Aufnahmen nutzen. Bei der Ausgabe werden alle auf dem Falcon gängigen Formate unterstützt. Auch die farbige GEM-Oberfläche des Atari weiß zu überzeugen.

Leider sind die DSP-Effekte des Programms nicht mehr realisiert worden. Umfangreiche Nachbearbeitungen des Audio-Materials müssen also in einem externen Programm

wie Studio Son vorgenommen werden.

V-Trax ist Freeware und kann als solche unbeschränkt eingesetzt werden. Das Programm verlangt eine Seriennummer. Geben Sie bitte die Nummer **2132219775** für die öffentliche Version ein. Viel Spaß!

IRADIUM

Der Golfkrieg geht auch an der Atari-Community nicht spurlos vorbei. Iridium ist eine Anti-War-Demo der Scene-Gruppe MMJ-Prod, die ihre Botschaft in eine attraktive grafische Umsetzung verpackt. Voraussetzung zum Starten der Demo ist ein Atari ST.

ATARI-USERS FOR PEACE

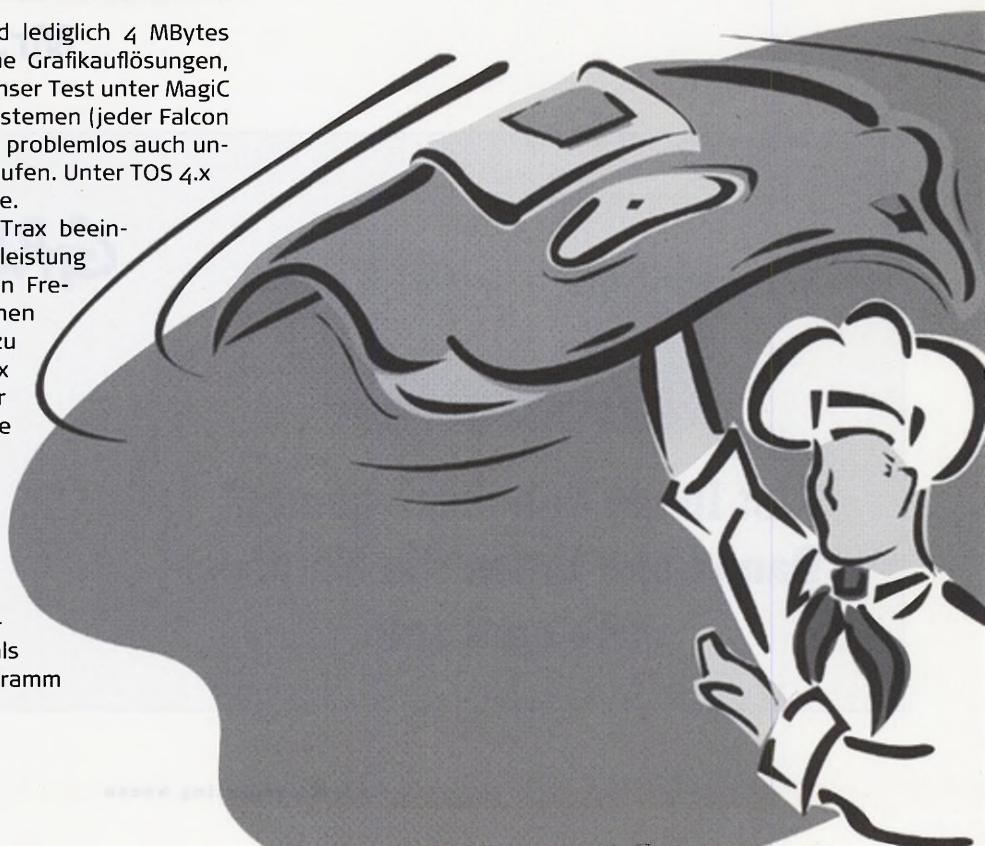
Sicher ist Ihnen das „Atari-Users for Peace“-Logo auf Seite 2 aufgefallen. Es wurde von Christoph Brincken komplett mit Atari-Software gestaltet. Auf unserer Diskette findet sich die entsprechenden CDK-, CVG- und PDF-Dateien zum Beispiel für die Verwendung in Calamus.

AHXC

Der Texteditor AHXC liegt in einer neuen Version 2.00 vor. Das Programm eignet sich besonders für den Einsatz in C-Programmierungsumgebungen und wird regelmäßig gepflegt.

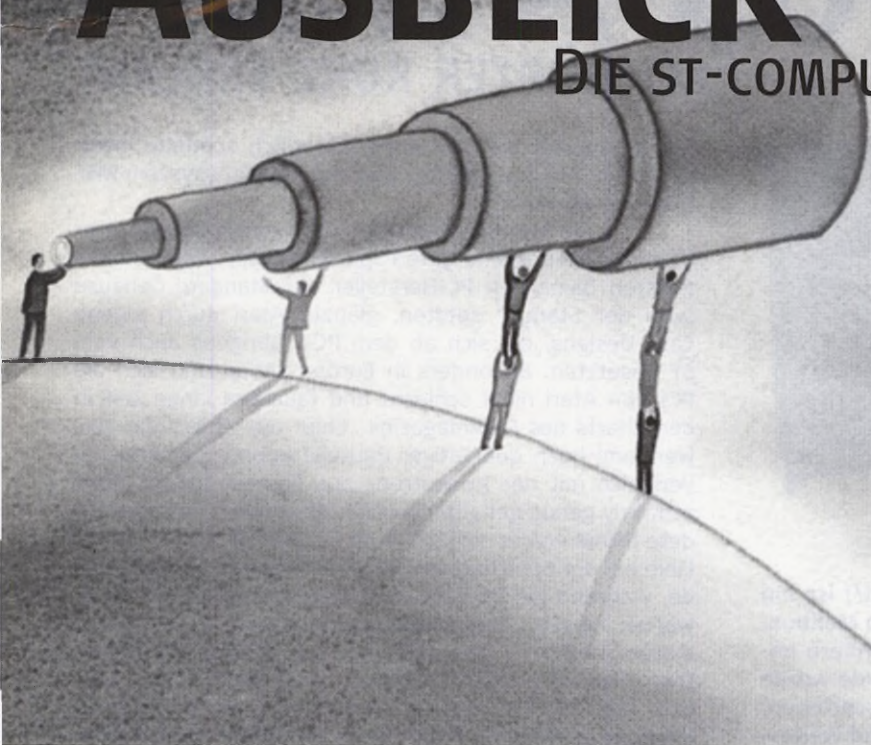
HYP_VIEW

Auch der ST-Guide-Ersatz Hyp_View wird ständig weiterentwickelt. Aktuell enthalten ist die Version 0.26. Neu ist die Unterstützung von REF-Dateien. Dadurch ist Hyp_View auch mit Programmen kompatibel, die Alias-Anweisungen statt Kapitelnamen verwenden. **STC**



AUSBLICK

DIE ST-COMPUTER IM MAI 2003



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

ERROR IN LINE

Das Atari-Scene-Treffen „Error in Line“ hat sich zum wahrscheinlich größten Atari-Event in Deutschland des Jahres 2003 entwickelt.

Angesagt haben sich nicht nur Größen aus der Atari-Scene, sondern auch zahlreiche Hard- und Softwareentwickler des Markts. So können durchaus erste Ergebnisse des Atari ColdFire-Projekts erwartet werden. Passend dazu wurde auch Dirk Strangfeld eingeladen, der Details über die ColdFire-Beschleunigerkarte für den Atari Falcon nennen könnte. Die Reservoir Gods aus Großbritannien haben ebenfalls neues Futter für alle Atari-Fans angekündigt – wir dürfen also gespannt sein. Hinzu kommen Fachsimpeleien und allerhand Unterhaltungs-Programme für die Teilnehmer.

Wir waren in Dresden zugegen und freuen uns genau wie Sie auf ein Wiedersehen mit vielen bekannten Gesichtern und echte Neuigkeiten aus der Atari-Welt.

DYNAMIX

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.

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, nämlich Lautheitsmaximierung und Stereo-Enhancing.

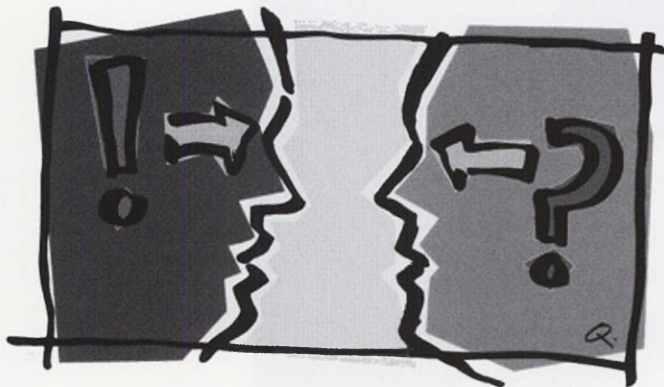
Wir testeten das Programm, das auf dem Falcon eine echte Lücke füllt. **STC**

AUßERDEM IM HANDEL:



APROPOS ATARI

FACHWÖRTER KURZ ERKLÄRT



CAT

CAT (<http://www.dimitri-junker.de/software/cat/>) ist ein MAUS-Tauschprogramm für das MAUSnet, ein Mailbox-System, das sich nicht nur unter Atari-Anwendern immer noch einiger Beliebtheit erfreut. CAT wurde ursprünglich von Dirk Steins in Modula geschrieben, dann von Thorsten Otto nach C gewandelt und weiterentwickelt. Derzeit arbeitet Dimitri Junker an der Software, wobei die Quellen frei zugänglich sind und von jedermann weiterentwickelt werden können.

Das MAUSnet tauscht Nachrichten natürlich mittlerweile auch mit dem Internet aus. Für CAT existiert außerdem In2Cat, ein Zusatzprogramm für den direkten Nachrichtenaustausch mit dem Internet. Benötigt wird dabei der Internet-Stack IConnect von ASH.

CAT und seine Zusatzprogramme können frei aus dem Internet herunter geladen werden.

ATARI IBM-KOMPATIBLE

Atari produzierte zwischen den Jahren 1987 und 1991 verschiedene zum damaligen IBM PC kompatible Computer. Der erste Atari-PC war der PC-1, der auf der 8088-CPU von Intel basierte. Die PC-Platine steckte im Gehäuse des Mega ST, enthielt jedoch ein 5.25-Zoll großes Diskettenlaufwerk an der Vorderseite. Zur Komplettausstattung gehörte ein 12-Zoll-Grünmonitor, eine Atari-Maus und ein PC-Keybord. Später folgten die Modelle PC3, PC4 und PC5 sowie das ABC-System.

"I think, therefore IBM won't get my PC order!"

E649.95*

E949.95*

E1699.99*

E2799.99*

Atari PCs are the most complete computers you can buy. They are the only PCs that have a built-in 5.25 inch floppy disk drive. They are the only PCs that have a built-in 12 inch green monochrome monitor. They are the only PCs that have a built-in mouse. They are the only PCs that have a built-in keyboard. They are the only PCs that have a built-in system unit. They are the only PCs that have a built-in power supply. They are the only PCs that have a built-in case. They are the only PCs that have a built-in everything.

Atari PCs are the most complete computers you can buy. They are the only PCs that have a built-in 5.25 inch floppy disk drive. They are the only PCs that have a built-in 12 inch green monochrome monitor. They are the only PCs that have a built-in mouse. They are the only PCs that have a built-in keyboard. They are the only PCs that have a built-in system unit. They are the only PCs that have a built-in power supply. They are the only PCs that have a built-in case. They are the only PCs that have a built-in everything.

Atari PCs are the most complete computers you can buy. They are the only PCs that have a built-in 5.25 inch floppy disk drive. They are the only PCs that have a built-in 12 inch green monochrome monitor. They are the only PCs that have a built-in mouse. They are the only PCs that have a built-in keyboard. They are the only PCs that have a built-in system unit. They are the only PCs that have a built-in power supply. They are the only PCs that have a built-in case. They are the only PCs that have a built-in everything.

Atari PCs are the most complete computers you can buy. They are the only PCs that have a built-in 5.25 inch floppy disk drive. They are the only PCs that have a built-in 12 inch green monochrome monitor. They are the only PCs that have a built-in mouse. They are the only PCs that have a built-in keyboard. They are the only PCs that have a built-in system unit. They are the only PCs that have a built-in power supply. They are the only PCs that have a built-in case. They are the only PCs that have a built-in everything.

Alle Computer nutzten unterschiedlich schnelle Intel-CPU's (bis hin zum 386SX) und das Betriebssystem MS-DOS von Microsoft.

Alle Atari-PCs verfügten über zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung sehr guten Spezifikationen. Während die meisten damaligen PC-Hersteller auf Standard-Gehäuse „von der Stange“ setzten, glänzte Atari durch eigene Case-Designs, die sich ab dem PC-1 übrigens auch vom ST absetzten. Besonders in Europa verkauften sich die PCs von Atari nicht schlecht und tauchten lange Zeit in den Charts des Fachmagazins „Chip“ auf. Durch die Verwendung hoch qualitativer Bauteile konnte der Preis im Vergleich mit der Konkurrenz aus Fernost jedoch nicht attraktiv genug gehalten werden. Besonders das verwendete DRAM erwies sich als teuer im Einkauf, wobei die ST-Linie bei der Speicherbestückung immer vorgezogen wurde, während die PC-Linie in Taiwan auf ihre Bestückung warten musste. Speicherbausteine waren in den 80ern extrem teuer, es gab außerdem nur wenige Hersteller. Dies Problem erfasste zeitweise auch die ST-Linie, weshalb Atari USA kurzzeitig sogar mit dem Gedanken spielte, ein eigenes Werk zur Produktions von Speicherbausteinen aufzumachen.

CP/M

Älteres Betriebssystem, das auf Geräten mit dem Intel 8080 und Zilog Z80 verbreitet war. CP/M wird häufig als Vorläufer von MS-DOS bezeichnet. Gleichzeitig war CP/M auch die Basis des ST-Betriebssystems TOS, und so wird CP/M 68k in den frühen ST-Büchern auch häufig als ST-Betriebssystem genannt.

Auf 8-Bit-Rechnern setzte sich CP/M schnell als Standard durch. Erst durch die Entscheidung von IBM, MS-DOS für seinen IBM PC als Betriebssystem einzusetzen, kam das langsame Aus. Die Computer, auf denen CP/M lief, sind heute legendär – besonders, weil sich damals noch niemand um ATX-Formfaktoren oder ein standardisiertes Aussehen geschert hat. Obwohl sich Programme dank CP/M austauschen lassen, gibt es beim Diskettenformat Probleme: Von 8-Zoll-Disketten bis zu 3-Zoll-Disketten, wurde fast alles verwendet. Mittlerweile ist der Source von CP/M frei gegeben.

Auf dem Atari ST sorgte CP/M für die erste Software. Dank der Verwandtschaft wurden dutzende Programmiersprachen und Anwendungen portiert. Da es einige Zeit keine professionelle Textverarbeitung gab, wurde „Wordstar“ mit einem CP/M-Emulator verkauft. Commodore spendierte seinem C64-Nachfolger C128 einen CP/M-Modus, der allerdings einige Jahr zu spät kam.

OSBORNE-1

Der Osborne-1 war der erste portable Computer, war aber alles andere als ein Fliegengewicht. Mit einem 5-Zoll-Grünbildschirm, der schaler als die Einschübe für die 5.25-Zoll-Disketten war, wirkte der Computer wie ein typischer 80er-Jahre-Computer für Hacker.

Vor kurzem verstarb der Vater des Osborne-1, Adam Osborne. **STC**

50,-

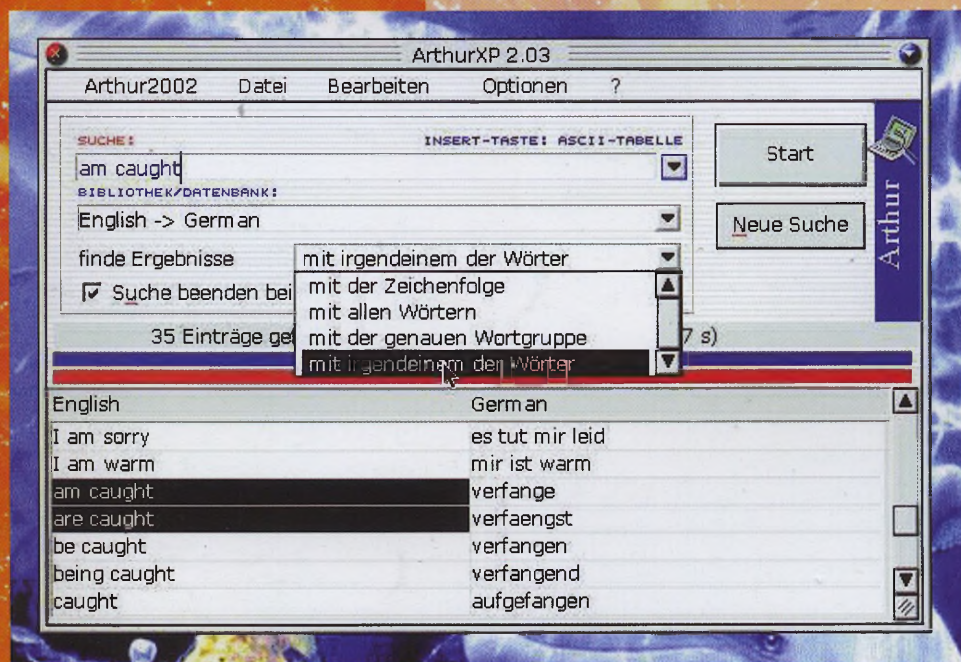


Die Bedienung des STEmulator ist denkbar einfach. Nachdem Starten der Software können Sie die Emulation entweder direkt starten oder diverse Einstellungen über das komfortable Karteikarten-System entsprechend Ihren Bedürfnissen vornehmen. Interessant dürfte dabei sein, dass Sie für jedes Ihrer Atari-Programme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

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

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