

atari-computing heute

st-computer

Ausgabe 12-2001
st-computer.net

Weihnachts-Einkaufstipps für Atar-isti



BRANDNEU: PORTHOS 1.25 IM TEST • GENEALOGIE: GENE 5.04 UNTER DER LUPE
ES GEHT DOCH: DSL UND DER ATARI • TIPPS & TRICKS RUND UM DEN MILAN

Mainstream habe ich satt.



st-computer – Freunde werben Freunde

- aktuelle Soft- und Hardwaretests aus der Atari-Welt
- aktuelle Meldungen aus der Atari-Welt
- Meinungen, Szene, Tendenzen
- bequem nach Hause geliefert
- keine Ausgabe wird verpasst



Ihre Belohnung!

Das Raytracing-Programm **NeoN Grafix 3D**, mit dem sich professionelle Bilder und Filmszenen auf dem Atari Falcon erstellen lassen oder...
...die wertvolle CD **The Essence** von delta labs media mit 40 (!) Vollversionen.

THE ESSENCE
whitecube 3D

Ich bin der neue Abonnent

Ja, schicken Sie mir bitte die **st-computer** ab sofort bequem frei Haus! Ich erhalte 11 Ausgaben der **st-computer** zum Jahresbezugspreis von **DM 98.-**. Danach kann ich jederzeit kündigen. **Dieses Angebot ist gültig für Deutschland.**

(Auslands-Preise auf Anfrage unter 04 31-27 365)

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort _____

Telefon, Fax _____

Zahlung bargeldlos durch Bankeinzug, 11 Hefte für DM 98.-

Kontonummer Blz Bankinstitut _____

Zahlung gegen Rechnung, 11 Hefte für DM 98.-

Ort, Datum, 1. Unterschrift _____

Ich habe das Recht, diese Bestellung innerhalb einer Woche schriftlich zu widerrufen: falkemedia, An der Holsatiemühle 1, D-24149 Kiel. Oder per Fax: 04 31-27 368. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ort, Datum, 2. Unterschrift _____

Ja, ich habe die st-computer empfohlen! Bitte schicken Sie mir für meine Empfehlung meine Prämie solange der Vorrat reicht.

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort _____

Telefon, Fax _____

Ich habe mir die folgende Prämie ausgesucht (die mir geliefert wird, solange der Vorrat reicht):

NeoN Grafix 3D Vollversion für Falcon 030

The Essence Vollversionen-CD

Einfach Coupon ausfüllen und abschieken an falkemedia, An der Holsatiemühle 1, D-24149 Kiel. Oder per Fax: 04 31-27 365.

Bitte beachten Sie: Sie müssen nicht Abonnent zu sein, um einen anderen Abonnenten zu werben. Nur sich selbst können Sie nicht werben. Dieses Angebot gilt auch für Geschenkabonnements. Der Prämienversand wird nach Zahlungseingang veranlasst.

▣ Atari-Fan des Monats

Jeremy Clarke

Zu einer „außergewöhnlichen Mischung von Menschen und Maschinen“ kam es vom 08. bis zum 11. November 2001 im Dock 11 in Berlin: Jeremy Clarks „Atarimania“ brachte nicht weniger als 33 Atari-Rechner mit Sängern, Darstellern und Performern zusammen.



Die Abende waren ebenso abwechslungsreich wie spannend und experimentell. Am 08. November begleiteten 33 Ataris die Krassnajas, 10 Frauenstimmen für russische Volksmusik. Die Krassnajas besingen die zumeist schlichten Ereignisse und Rhythmen der Liebe. Authentisch waren die Lieder, echt russisch und vor Ort recherchiert. Obgleich das, was die Krassnajas unter Chorsingen verstehen, sich vermutlich sehr von dem unterscheidet, was sich in einem russischen Dorf tatsächlich abspielt. Denn ganz echt sind sie nicht. Sie sind nicht nur schön, sie sind eine Berliner Antwort auf den Feminismus.

Am zweiten Abend begleitete das „Ensemble Atari“ die Solisten Frieder Butzmann, Helmut Mittermeier, Wolfgang van Ackeren, Manfred Effinger, C.O. Casper, Pbert, Michael Fieling, Andreas Pfaff, SpoonSlut, Der wahre Elvis, Douglas Förste, IM Uncool. Auf jeden Fall das etwas andere Erlebnis.

Unter dem Motto „Power Atari“ stand der 10. November. Der Abend bot eine Collage aus Filmen, Dias, Licht und Musik.

Der letzte Abend gehörte dem Thema „Atari Modern“. Ein Master-Computer steuerte durch ein Sequenzer-Programm die 33 Slave-Computer des Ensembles. Die geladenen Befehlsdaten wurden über die 7 verschiedenen Outports des MIDI-Expanders an die Slave-Computer versendet. Jeder Computer arbeitete wie ein selbständiges Instrument, dem 32 verschiedene Klänge und Geräusche zur Verfügung stehen. Der Tonvorrat erstreckte sich über 4 Oktaven und wurde dynamisch über die im Monitor eingebauten 1-Watt-Lautsprecher wiedergegeben.

In einer der kommenden Ausgaben finden Sie ein Interview mit dem Performance-Künstler. ▣



06



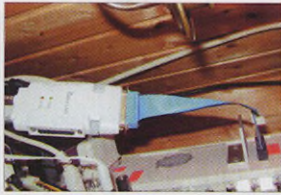
10



14



18



24



44



52

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Jeremy Clarke
- 05 **Editorial** Mathe, Schnee und Atari
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 08 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 12-1991
- 09 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Tipps für Ihren Atari-Wunschzettel** Atari zum Fest

- 14 **Die Suche nach den eigenen Wurzeln** GENEVA 5.04 im Test

- 18 **Digitales Fotografieren** Welche digitalen Kameras eignen sich noch für den Atari?
- 21 **IDE an SCSI – Kontakt?** SCSI ExTerminator im Hardwaretest

- 24 **DSL und der Atari** Ein Highspeed-Praxisbericht
- 28 **Radio Free Atari** Der Falcon als Weltempfänger
- 30 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Programmierwütige
- 32 **Web-Programmierung auf dem Atari** Teil 7 unseres Einsteiger-Workshops

- 34 **Living next door to...** Alice ist das Freeware-Pascal für den Atari

- 36 **Tipps & Tricks** ...für Milan-Besitzer

- 38 **Interview-Zeit** Richard Gordon Faika über das TOS-Standardisierungsgremium
- 40 **Stateside-Report** Bengy April winkt über den großen Teich

- 42 **Kleinanzeigen-Formular** Per Fax zum Verkauf

- 44 **PDF auf dem Atari** Porthos 1.25 im ausführlichen Test
- 49 **Disk-Index 2.45** Daten aus dem Katalog

- 52 **Scene-Report** Der Blick auf die französische Atari-Szene – Teil 1

- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Dezember 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 01-2002
- 58 **Ausstieg** Wer ist eigentlich... Gregory D. George?

Sie erreichen uns:

Redaktion st-computer

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

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

Fr 10-12 Uhr

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

Abobetreuung und Vertrieb

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

info@falkemedia.de, falkemedia.de



«Mathe, Schnee und Atari»

□ Der Atari prägte eine ganze Generation von Computer-Anwendern

Es der Winter des Jahres 1985. Mein schulischen Leistungen waren miserabel, was ich jedenfalls in der Sympathieskala vor meinen Freunden durch eine Berufung in das Basketball-Schulteam wieder ausglich – meine Eltern waren dagegen nicht so leicht zu bestechen. In der Popmusik war es gerade hip, sich originelle Bandnamen zuzulegen. Und so dudelten im Radio Hits von Depeche Mode, Duran Duran und Frankie Goes To Hollywood. Eltern und Lehrer schockten wir mit Frisuren, die wir uns von den Stars aus „Formel Eins“ abgeschaut hatten. Ich selbst färbte meine Haare wasserstoffblond, und meine Wochenration an Haarspray, um die ganze Pracht in die Höhe zu stylen, belief sich auf ca. 5 Dosen.

Auf meinem Weg zur Schule lag ein kleines, unscheinbares Heimcomputergeschäft; eines von der Sorte, wie sie damals zu Dutzenden aus dem Boden sprießten. Wie immer leuchteten in den Schaufenstern die Monitore in den frostigen Morgen, als wenn sie noch etwas zur Kälte um mich herum und in mir drin beitragen wollten. Aber an diesem ganz bestimmten Morgen war etwas anders als sonst: ein Monitor flimmerte nicht wie die übrigen, sondern bot eine Schärfe, wie ich sie bis dahin noch nie gesehen hatte. Augenblicklich blieb ich stehen und begann, mir meine Nase an der Schaufensterscheibe platt zu drücken. Vor diesem Monitor stand eine unscheinbare graue Box mit Tasten darin. An diesem Tag sah ich meinen ersten Atari ST, der es aus dem sonnigen Kalifornien bis zu uns in unsere eisige Kleinstadt in Norddeutschland geschafft hatte.

Dieser Tag veränderte tatsächlich mein Leben. Jeden folgenden Tag, jede folgende Woche und jeden folgenden Monat stand ich nun vor diesem kleinen Geschäft und bestaunte immer wieder dieselben Demografiken auf dieser Maschine. Oft war dieses für mich damals unfassbare Schauspiel Schuld daran, dass ich zu spät zum Unterricht oder mittags zu spät zum Essen erschien. Doch der Atari war all den Ärger wert. Nichts schien ich damals mehr zu begehren, nichts schien mehr meine Fantasie anzuregen, nichts sollte je wieder meine Erwartungen an einen Computer derart prägen wie diese kalten Stunden vor den Fenstern des Computergeschäfts.

Nun, mittlerweile habe ich einige Ataris besessen. Die Zeiten haben sich geändert. Beruflich arbeite ich heute am „Big Mac“ G4, und der Falcon 030 auf meinem Schreibtisch wich vor ein paar Tagen einem iBook/600 mit MagiCMac. Aber ein paar Dinge ändern sich nie: der November ist wieder kalt vor meinem Fenster, in Mathematik bin ich nach wie vor eine Niete und meine Erwartungen, mein Verständnis und meine Arbeitsweise am Computer ist die eines stolzen Atari-Anwenders. Nie wieder wird diese Inspiration aus meinem Leben verschwinden.

Ihr Thomas Raukamp

□ Wissens-Wert

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



□ Calamus SL2002

Die neue Version des professionellen Publishing-Programms

Das Jahr 2001 ist noch nicht einmal ganz beendet, aber Calamus SL2002 ist doch schon da. Völlig überraschend veröffentlichte invers Software die brandneue Version seines professionellen Layout- und Medienproduktionsprogramms. Und die Neuerungen sind reichhaltig:

- Calamus SL2002 bietet eine echte Druckvorschau der aktuellen Dokumente auf dem Bildschirm. Sie können alle Druckparameter, Separations-Einstellungen, Schmuckfarben, Transparenzen, Rasterungen, Ausschließmethoden, Feindaten-Einlagerung vor dem Druck direkt auf dem Bildschirm kontrollieren. Die neuen Beschnitt-Elemente (Graukeil, Farbkeil) sowie mitdrehende unterschiedliche Beschnittbereichränder bieten Ihnen noch mehr Produktionssicherheit.
- Bisher konnten Sie in Calamus schon bis zu 999.999 Seiten und 9.999 Stammseiten je Dokument nutzen. SL2002 bringt Sie einen großen Schritt weiter: Nutzen Sie pro Seite oder Stammseite ab sofort beliebig viele Ebenen, um die Seiteninhalte noch weiter zu strukturieren. Erstellen Sie mehrsprachige Dokumente, Kataloge mit unterschiedlichen Preisen, komplexe Layouts im Handumdrehen. Nicht benötigte Ebenen schalten Sie einfach unsichtbar und schon werden sie auch nicht mit ausgedruckt. Natürlich sind jetzt auch mehrere automatisierte Textflussketten pro Seite möglich. Mit den gruppierbaren Ebenen sparen Sie noch mehr Zeit beim Anlegen des Grundlayouts.
- Mit Calamus SL2002 gewinnen Sie mehr Zeit und Überblick bei großen Dokumenten. Die neue Textlineal-Verwaltung bietet alle Möglichkeiten, auch sehr große Dokumente (Bücher, Zeitschriften, Diplom- und Doktorarbeiten, Nachschlagewerke usw.) schneller als je zuvor zu gestalten. Sie wählen definierte Textlineale direkt im Dokumentlayout und nutzen Sie die neuen farbigen Lineale, um Gestaltungsfehler sofort sehen und korrigieren zu können. Globale Textlayout-Änderungen sind mit einem Mausklick möglich.
- Endlich können Sie Palettenbilder in Calamus direkt einfärben - und das natürlich auch mit Schmuckfarben. Mit wenigen Mausklicks stellen Sie gescannte Firmenlogos auf die richtigen Kundenfarben ein. Neue Effekte erzeugen Sie durch eingefärbte Bilder. Farbiges Maskieren der Bilder mit Schmuckfarben wird jetzt überflüssig, das macht auch die Druckausgabe und Belichtung noch schneller. Sie wollten schon immer >>



>> richtig gradierte Duplex-Bilder in Calamus verwenden können, mit Schmuckfarben oder Palettenfarben? Oder gar Triplex-, Quadruplex-Bilder? SL2002 macht's Ihnen leicht. Palettenfarben wie HKS können Sie nun am Bildschirm kalibrieren und problemlos in andere Farbräume konvertieren.

- Überarbeitet wurde auch die Benutzeroberfläche, die beim Laden der Dokumente nun endlich eine Vorschau bietet.
- Zahlreiche Module und Treiber wurden überarbeitet und stehen in neuen Versionen im Lieferumfang und als Zusatz
- Die CD-ROM enthält den Inhalt des SL2002-Kompletthandbuchs als HTML-Ausgabe.

Gleichzeitig veröffentlichte invers Software seine neue Preisliste, die ab dem 01. November gültig ist. Das Komplettpaket Calamus SLC2002 (mit allen Modulen) kostet DM 5865.53. Die Standard-Auslieferung Calamus SL2002 wird zum Preis von DM 1367.– vertrieben. Ein Upgrade von Version SL2000 ist für DM 174.07, von SL99 für DM 291.42 erhältlich. Nach wie vor angeboten wird auch die Light-Version zum Preis von EUR 50.–, die auf Calamus SL2000 basiert. □

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

□ Sondigit 4.08

Mit eigenem Treiber auch unter MagiCMac nutzbar
Sondigit ist ein Programm für die Arbeit mit Samples, das seit 1987 kontinuierlich weiterentwickelt wird. Mittlerweile liegt die Version 4.08 vom 20. Oktober 2001 vor.

Sondigit arbeitet auf jedem Classic Atari sowie auf Medusa, Hades und Milan. MagiCMac wird mit dem extra erhältlichen Sound-Treiber (siehe unten) ebenfalls unterstützt. Folgende Soundformate werden geboten:

- SPL.
- AVR Audio Visual Research.
- WAV Microsoft RIFF-WAVE.
- AIF Apple Interchange File Format.
- DVS Falcon Winrec

Sondigit steht als Freeware zum freien Herunterladen bereit. Das Programm selbst liegt in französischer und englischer, die Dokumentation nur in französischer Sprache vor.

Der MagiCMac Sound Driver ist ein Sound-Treiber für MagiCMac, der kompatibel zum XBIOS des Atari Falcon ist. Der Treiber stellt Funktionen zum Abspielen und Aufnehmen von 16 Bit-Stereo-Samples zur Verfügung. Die Audio-Quelle kann mit Hilfe eines CPX-Moduls eingestellt werden.

Der MagiCMac Sound Driver steht auf der Webseite des französischen Entwicklers Didier Méquignon (Aniplayer) zum freien Herunterladen bereit. □

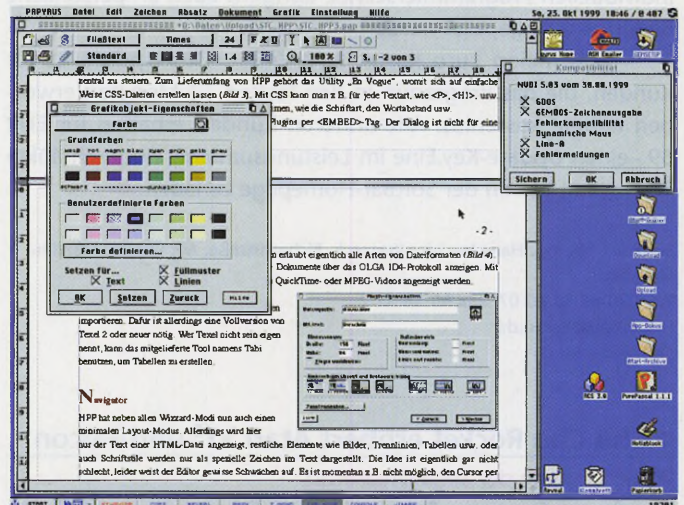
didier.mequignon@wanadoo.fr
perso.wanadoo.fr/didierm/index-e.htm

Diskette Sondigit 4.08
uneingeschränkt
nutzbar.

□ Papyrus 9

Neue Version für Atari, Windows und OS/2

Das Office-Paket Papyrus scheint in seiner Version 9 punktlieh zum Atari-Park in Köln fertig zu werden. Zur Zeit des Redaktionsschlusses wird mit einer letzten Beta-Version eine Optimierung vorgenommen, sodass bis zum 05. November sämtliche Bestellungen von Papyrus 9 erfüllt sein sollten.



Laut Aussagen von R.O.M. Logicware sind zahlreiche Anwenderwünsche in dieses Major Update eingeflossen. Und die Vorankündigungen lassen einiges erhoffen. So wurde der Datenbank-Teil um Mehrplatz-Fähigkeiten für den Netzwerkbetrieb erweitert. Bei den Textverarbeitungsfunktionen sind vielfach gewünschte Erweiterungen wie Referenznoten und Querverweise auf Tabellen, Bilder, Überschriften, freie Textstellen sowie Endnoten hinzu gekommen. Das Stammseiten-Konzept wurde vereinfacht und dennoch funktionell erweitert. So können nun auch globale Stammseiten verwaltet werden. Weiterhin wurde für den Tabellenkalkulations- und Datenbankteil eine Import- und Export-Möglichkeit von und nach MS Excel sowie anderen Tabellenkalkulationen geschaffen. Für alle wichtigen Themenbereiche gibt es jetzt Assistenten, die Sie kochbuchartig Schritt für Schritt durch Papyrus führen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erreicht haben. Außerdem wurde der der Beispiel- und Vorlagendokument-Teil für Etiketten, Bücher, wissenschaftliche Arbeiten, Geschäftsbriefe etc. stark erweitert.

Papyrus 9 ist für die Betriebssysteme TOS/MagiC/MiNT sowie Windows und OS/2 zum Preis von DM 299.– lieferbar. Ein Upgrade von Version 8.x kostet DM 89.–. Wer nur die Textverarbeitung Papyrus Word erstehen möchte, kann dies für DM 199.– tun. Die angekündigten Versionen für Macintosh und Amiga lassen offenbar weiter auf sich warten.

Einen Testbericht zu Papyrus 9 finden Sie in einer der kommenden Ausgaben. □

R.O.M. Logicware, Soft- & Hardware GmbH, Raschdorffstraße 99, D-13409 Berlin
Tel. 030-49 99 73 73, Fax 49 99 73 72
info@rom-logicware.de
rom-logicware.de

☐ First Million Euro 4.7.0

Weiterentwicklung der Bürolösung

Die Büro-Komplettlösung im Bereich Buchhaltung, Kundenverwaltung, Fakturierung und Warenwirtschaft FirstMillion Euro liegt ab sofort in der Version 4.7.0 vor.

Geboten werden zahlreiche Neuerungen, Optimierungen und Fehlerbereinigungen. Das Programm kann durch den individuellen Programmierservice übrigens auch an persönliche Bedürfnisse angepasst werden.

FirstMillion Euro kostet EUR 149.-. Das Update ist für Kunden, die das Programm in den letzten 12 Monaten erworben haben, kostenlos. Alle anderen Kunden erhalten für EUR 39.- einen Update-Key. Eine im Leistungsumfang eingeschränkte Testversion ist von der SoftBär-Homepage zu laden. ☐

SoftBär GbR, Ing. Hans Joachim Konzeck, Richardstraße. 60, D-12055 Berlin-Neukölln
Tel. 030-68 59 80 07, Fax 68 58 35 2
H.Konzeck@berlin.de
Softbaer.g-b-r.de

☐ Chu Chu Rocket erobert Atari ST^E und Falcon

Portierung von der Sega Dreamcast

Die Scene-Gruppe „Reservoir Gods“ hat nun endlich ihr neues Spiel Chu Chu Rocket für ST^E und Falcon veröffentlicht.

Das Puzzle-Game ist eine direkte Portierung von der Sega Dreamcast. Neben den originalen Soundeffekten der Dreamcast kommen über ein Dutzend neuer Tunes von der Gruppe selbst hinzu.

Chu Chu Rocket wird in zwei Versionen veröffentlicht: eine Version benötigt wegen der gesampelten Soundeffekte mindestens 2 MBytes RAM, eine andere verzichtet darauf und braucht daher nur 1 MByte. Damit die beste Framerate erreicht werden kann - es werden viele Sprites eingesetzt - empfiehlt das Team einen Atari Falcon. Chu Chu Rocket findet sich zum freien Herunterladen auf der Webseite der Scenegruppe. ☐

users.zetnet.co.uk/pinkpage

☐ Find It 2.04

Leichte Dateisuche auf dem Atari

Das Suchwerkzeug Find It des französischen Entwicklers Eric Reboux steht ab sofort in der Version 2.04 bereit. Dies ist das zweite öffentliche Release des Programms seit der Version 2.0. Es wurden zahlreiche Fehlerbereinigungen vorgenommen.

Find It wird später ein integraler Teil des Desktops Direct vom selben Autor sein und setzt einen Atari mit mindestens 2 MBytes RAM, ST-High und TOS 1.4 voraus. Empfehlenswert ist jedoch ein modernes Multitasking-Betriebssystem wie MiNT bzw. MagiC, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab 1024 x 768 Pixeln. Eine Einzelplatzlizenz kostet DM 40.- oder EUR 20.-. ☐

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

☐ Vor 10 Jahren - die st-computer 12-1991

Retro-Stimmung

An dieser Stelle drehen wir die Zeit wieder einmal etwas zurück und gönnen uns etwas nostalgische Stimmung. Wir sind für Sie in unser Archiv hinab gestiegen und haben für Sie die Ausgabe 12-1991 der stc herausgekratzt und entstaubt.

Im Dezember 1991 widmete sich das Team der st-computer dem Thema MIDI-Software. Auf dem Prüfstand standen die Programme Freestyle und Session Partner. Beide Lösungen sollten dem Atari-Musikern beim Arrangieren und Komponieren seiner Stücke behilflich sein. Freestyle kam dabei von einem Unternehmen, dessen Name auch heute noch vielen Anwendern in den Ohren klingt: Sound Pool aus Berlin. Musik mit dem Soundchip des ST ermöglichte dagegen Musik Mon-ST, das die Einbindung von Musikstücken in die eigens entwickelten Programme ermöglichen sollte.

Aber auch DTP-Freunde kamen in der Dezember-Ausgabe auf ihre Kosten. Repro Studio ST stand in der Pro-Version zur Veröffentlichung bereit. Das Programm erlaubte das Einlesen und Verändern von Grafiken. Die Pro-Version beherrschte bereits 256 Farben bzw. Graustufen, eine Version mit Echtfarb-Unterstützung war bereits auf dem Weg. Ebenso professionelle Anwender sprach Type Art aus der Calamus-Entwicklungsschmiede DMC an. Die Applikation erlaubte die Erschaffung und Nachbearbeitung von Schriftsätzen im CFN-Format. Heute ist Type Art ein integraler Teil von Calamus SL.

Wie gut der Atari Anfang der 90er Jahre noch mit Spielen versorgt wurde, zeugt ein Blick in die Rubrik „Relax“ der st-computer: 8 Games wurden besprochen, darunter Hollywood-Titel wie „Terminator II“ und „Blues Brothers“. Ergänzt wurde dieser Reigen durch die Rennsimulation „Vroom“. Von Schumi war damals noch keine Rede... ☐

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



Kurzmitteilungen

Erste Details zum STEmulator 2. Auf dem Atari-Park in Köln wird der Entwickler Thomas Göttlich ein Preview auf die Version 2.0 seines Atari-Emulators STEmulator gewähren. In einem Gespräch mit der st-computer gab er nun erste Details preis: verwendet wird das „Falcon-TOS“ 4.04. STEmulator nutzt damit die letzte von Atari offiziell freigegebene TOS-Version. Darüber hinaus ist im STEmulator 2.0 eine 68040-Emulation enthalten. Außerdem ist das Programm grundlegend umgebaut worden und ist nun modular aufgebaut. Dadurch kann der STEmulator jederzeit erweitert werden. ☐

Java-VM für Atari? Wie Paradise Web Design bekannt gab, plant das Unternehmen die Open Source-Veröffentlichung einer Java Engine für den Atari. Wir sind gespannt... ☐

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.17	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MIINT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.81	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
AtariCQ	0.152	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.20	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R8	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.och.e.de/~junker/download/cat/
CD-Writer Suite	3.2	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.3.0	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://i.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Kntrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Draconis	1.74	nein	alle	Internet-Suite	http://draconis.atari.org
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.6.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMIINT	1.15.12b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	16.10.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.1	ja	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.1	ja	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
Icon Extract	1.2	nein	alle	Icon-Konvertierung	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04ff	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kaffe	0.9.1	nein	MIINT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
LHarc	3.20B3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08B	nein	MIINT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MIINTNet	1.04 r2	nein	MIINT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MIINTSetter	4.0	nein	MIINT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.601	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.52	ja	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	ja	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MIINT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.00	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chex.com/lrd/
Porthos	1.25	ja	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumni/c/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~hornsk/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
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	2.71f	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.25	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mymenet.com/~stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08B	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.20	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.miltmania.com/jlusetti/visione.htm/
WDiallog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.931	nein	MIINT	AES-System für MIINT	http://members.ams.chello.nl/h.robberts/Home.html
XAIRON	1.5	nein	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.14	ja	MIINT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Tipps für Ihren Atari-Wunschzettel

Was klingelt denn da so süß? Och, wieder einmal nur die ollen Weihnachtsglocken. Nun ja, dem „Fest der Feste“ ist auch in diesem Jahr kaum aus dem Weg zu gehen. In der großen deutschen Discounter-Kette zweier betuchter Brüder schwitzen immerhin schon seit Anfang September die Weihnachtsmänner vor sich hin, und auch so mancher Atar-isti macht sich Gedanken darüber, was er befreundeten Club-Mitgliedern und sonstigen Lieben unter den Baum legen kann. Wir haben einige Ideen für Sie gesammelt – egal, wie tief Sie für sich oder andere in den Geldbeutel greifen wollen, es sollte etwas dabei sein...



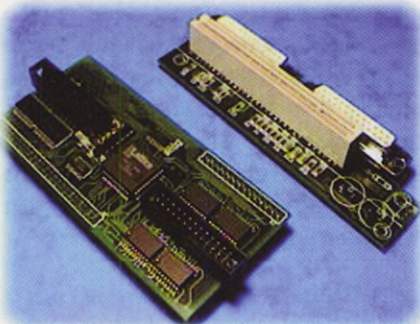
❑ **Atari zum Fest**

Text: Thomas Raukamp & Santa Claus

Was klingelt denn da so süß? Och, wieder einmal nur die ollen Weihnachtsglocken. Nun ja, dem „Fest der Feste“ ist auch in diesem Jahr kaum aus dem Weg zu gehen. In der großen deutschen Discounter-Kette zweier betuchter Brüder schwitzen immerhin schon seit Anfang September die Weihnachtsmänner vor sich hin, und auch so mancher Atar-isti macht sich Gedanken darüber, was er befreundeten Club-Mitgliedern und sonstigen Lieben unter den Baum legen kann. Thomas Raukamp hat sich Santas Mütze etwas verfrüht aufgesetzt, die sonst bei ihm eher verpönte Weihnachtsstimmung hereingelassen und sich für Sie umgesehen – egal, wie tief Sie für sich oder andere in den Geldbeutel greifen wollen, es sollte etwas dabei sein... ❑

PCI im Falcon. Der Atari Falcon ist trotz schnellerer 040- und 060-Clones immer noch der Lieblingsrechner vieler Atari-Fans – kein Wunder, war er doch der letzte wirklich aufregende Computer bisher. Wer immer noch mit Ataris Raubvogel arbeiten möchte, der kann dessen Leistung nun wieder aufbessern. Frontier Systems bietet nun endlich die Eclipse-Karte für den Falcon auch in Deutschland an. Diese rüstet bis zu zwei PCI-Schnittstellen nach, die z.B. mit einer ATI-Grafikkarte genutzt werden können. Diese verhilft dem Falcon wiederum zu einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten bei 65.536 Farben. Der Preis für das Komplettpaket beträgt DM 389.–.

frontier-systems.de



iBook. Jaja, einige Menschen stehen einem halt auch zu Weihnachten näher als andere. Da greift man gern einmal etwas tiefer in die Geldbörse oder plündert das durch das Weihnachtsgeld gerade wieder gedeihende Konto. Und da es ja schon lange keine Hardware mehr von Atari selbst gibt und auch Clone-Hersteller wie Milan und Medusa ihre Projekte entweder auf Eis gelegt oder aber bis auf weiteres verschoben haben, drängen sich die Apfel-Rechner als derzeit immer noch beste Hardware für eine pfeilschnelle Atari-Emulation geradezu auf. Und was ist praktischer als ein tragbarer Atari – immerhin hat es diese von der ehemaligen Mutterfirma aus Sunnyvale mit dem ST-Book nur in kleinen Stückzahlen gegeben.

Da trifft es sich hervorragend, dass Apple seine schicken weiß und silber glänzenden iBooks [1] einmal wieder runderneuert hat. Der G3-Prozessor arbeitet nun mit 600 MHz, der interne Systembus ist 100 MHz schnell. Der Arbeitsspeicher ist nun in allen Konfigurationen 128 MBytes groß, das reicht auch für einen Betrieb von MagicMac, das natürlich von Application Systems Heidelberg [2] für knapp DM 300.– dazugekauft werden muss. Als Grafikkarte kommt der ATI RAGE Mobility 128 zum Einsatz. Dieser Chip garantiert hohe Auflösungen und Geschwindigkeiten. Die Festplatte ist je nach Konfiguration bis zu 30 GBytes groß. Sie können zwischen einem iBook mit CD-ROM-Laufwerk, einem DVD-ROM-Laufwerk zum Ansehen von DVDs oder einem kombinierten DVD-ROM/CD-RW-Laufwerk wählen. Der Anschluss an moderne Peripherie ist durch Standards wie USB, FireWire und Ethernet-Schnittstelle garantiert. Die entsprechenden Druckertreiber lassen sich unter MagicMac auch direkt vom NVDI ausnutzen – die Zeit des Hinterherhinkens ist also vorüber.

Ganz günstig ist der edle Spaß mit Atari-Aufsatz allerdings nicht. Bei DM 3514.31 (500 MHz) starten im Apple-Store die Preise.

[1] apple.com/de/ibook

[2] application-systems.de

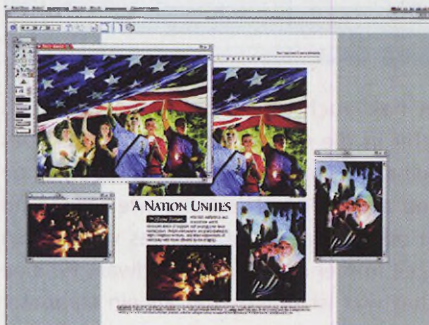
Umax does it cheaper! Wer nicht soviel Geld ausgeben will, nur damit er das Computer-Äquivalent zum Mercedes-Stern auf seinem Schreibtisch hat, der sollte im Online-Shop von falkemedia vorbeischauchen. Hier findet sich PowerPC-Hardware zum günstigen Preis, denn falkemedia hat die Restposten der Mac-Clones von Umax aufgekauft, um diese im Bundle mit MagiC Mac anzubieten.

Für nur DM 499.– ist derzeit noch der Apus 2000 zu ergattern, der über einen PowerPC 603e mit 200 MHz verfügt. Der Desktop-Rechner ist mit 32 MBytes RAM ausgestattet, die Festplatte ist 2.1 GBytes groß. Außerdem ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 12-facher Geschwindigkeit am integrierten SCSI-Bus vorhanden. Der Rechner steckt in einem schicken Desktop-Gehäuse.

DM 639.– kostet der Apus 3000, der praktisch die Tower-Variante zum 2000er ist. Er verfügt zusätzlich über 3 PCI-Schnittstellen. Gegen einen geringen Aufpreis kann auch ein USB-Port nachgerüstet werden. Wer es schneller und komfortabler will, kann im Shop von falkemedia sogar diverse Beschleuniger- und Erweiterungskarten gleich mitbestellen.

Das Besondere an beiden Maschinen ist, dass MagiC in der aktuellen Version 6.2 bereits im Preis inbegriffen und sogar vorinstalliert ist. Sie brauchen Ihren Power-„Atari“ zum Low-Cost-Preis also nur noch einschalten um loszulegen.

shop.falkemedia.de



Porthos. Endlich wieder brandneue Software gibt es aus dem Hause invers Software. Passend zum Weihnachtsgeschäft stellte der Calamus-Vertrieb den PDF-Reader Porthos vor. Dieser ermöglicht nun endlich auch auf dem Atari eine Darstellung des weitverbreiteten PDF-Formats ohne eine komplizierte Installation und in einer schnellen Geschwindigkeit – gerade auf aktueller Hardware. Der Preis ist knapp DM 70.– vielleicht etwas hoch gegriffen – aber zu Weihnachten achtet man ja nicht unbedingt auf den Preis, oder?

Einen aktuellen Testbericht zu Porthos finden Sie übrigens ab Seite 44 dieser Ausgabe.

calamus.net

Klassisch spielen. Trotz moderner 3D-Grafiken und Surround-Sound hat sich die klassische Spielkonsole Atari VCS 2600 eine treue Fanschar erhalten. Und einem VCS-Fan können Sie sicher mit neuen Spielen immer eine Freude machen. Wenn Sie nicht wissen, wo Sie diese noch herbekommen sollen, dann ist ClassicAtari.com die richtige Anlaufstelle für Sie, denn hier liegen über 1 Million (!) VCS-Module auf ihren neuen Besitzer. Die Inhaber haben den Lagerbestand von Atari aufgekauft und können aus den Vollen schöpfen.

classicatari.com



Atari is back! ...lautet eine Titelzeile des Online-Dienstes „FGN Online“ – und tatsächlich gibt es Neues von der Legende, die mittlerweile zu dem französischen Spielemulti Infogrames gehört. Noch vor Weihnachten sollen zwei neue Spieletitel, Splashdown und MX Rider, für die Sony Playstation 2 veröffentlicht werden. Vorbestellungen werden bereits angenommen.

In Splashdown [1] nehmen Sie an einem Sea Doo-Rennen teil und flitzen entlang den schönsten Stränden. MX Rider [2] macht dagegen aus Ihnen einen Motocross-Fahrer. Screenshots und AVI-Vorschauen finden sich auf den Webseiten von Infogrames.

- [1] us.infogrames.com/games/splashdown_ps2/
- [2] us.infogrames.com/games/mxrider_ps2/



Atari sportiv. Sportliche Atari-Fans bekennen sich sicher auch gern zu ihrem Lieblingsrechner. Und dazu haben sie auch jede Menge Gelegenheit, denn in diesem Jahr sind zahlreiche Merchandising-Artikel entstanden, die den Atari-Fan zünftig kleiden.

Seit dem Kultfilm „Road Trip“ ist die Nachfrage nach Atari-T-Shirts sprunghaft angestiegen. Im Internet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Shirts mit dem Fuji zu bestellen. Eine komplette Auflistung hat das Online-Magazin „atari-home.de“ für Sie zusammengestellt [1]. Sie verkauft das „Atari Users Network“-Baseball-Mützen und Mauspads mit Atari-Logo. Ein Besuch des neuen Shops [2] lohnt also! Fußball-Fans des französischen Erstligisten und Ligue-Teilnehmers Olympique Lyonnais [3] auf ihre Ko-hersteller Info wieder in aller Munde bringen will, sponsert er den Verein. Das Ergebnis ist ein schickes Trikot mit Atari-Logo – das ist jeder Atari-Fans stolz drauf! Der Preis beträgt EUR 65.40.



Neben Shirts kommen im Shop Champions League auf ihre Ko-hersteller Info wieder in aller Munde bringen will, sponsert er den Verein. Das Ergebnis ist ein schickes Trikot mit Atari-Logo – das ist jeder Atari-Fans stolz drauf! Der Preis beträgt EUR 65.40.



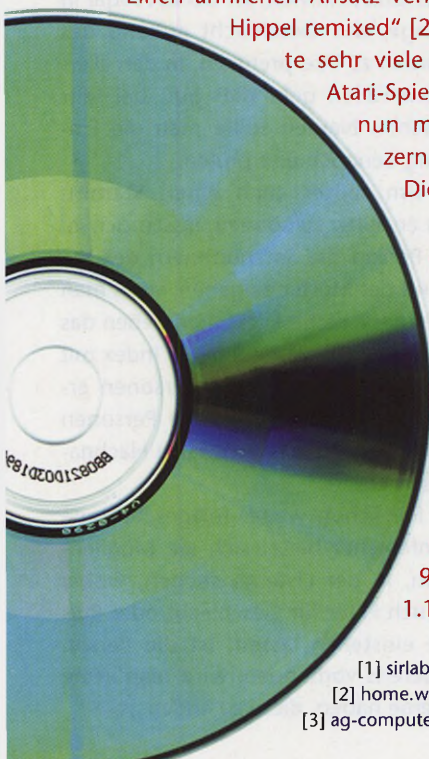
Auch der amerikanische Online-Händler ClassicAtari.com verkauft Soccer-Shirts mit dem Atari-Logo in blau und gold: classicatari.com.

- [1] atari-home.de/service/shirts.html
- [2] atari-users.net
- [3] boutique.olympiquelyonnais.com/boutiqueol

CDs für den Atari. Die Scene-Gruppe „tSCC.“ hat unter dem Titel „Fading Twilight“ [1] bereits drei CDs mit Musikstücken aus Spielen und Demos der Atari-Szene zusammengestellt. Alle Tunes sind dabei direkt auf Atari-Hardware, also auf XL/XE, ST, ST^e, TT, Falcon oder Jaguar entstanden.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt die Audio-CD „Jochen Hippel remixed“ [2]. Jochen Hippel komponierte sehr viele Musikstücke für legendäre Atari-Spiele. Einige dieser Songs sind nun mit verschiedenen Synthesizern neu aufgenommen worden. Die CD kostet DM 20.–.

MiNT-Fans kommen mit der neuen MiNT'98-CD auf ihre Kosten. Die von ag Computertechnik [2] zusammengestellte Version 1.2 enthält wieder zahlreiche Neuigkeiten für Anwender des Multitasking-Betriebssystems für TOS-Rechner. Der Preis für die CD beläuft sich auf DM 99.–, ein Update von Version 1.1 kostet DM 33.–.



- [1] sirllab.de/tscc/fadtwilg.html
- [2] home.wtal.de/gmb/Hippel/JHremix.htm
- [3] ag-computer.de



Bücher für den Atari-Fan. Bücher zum Atari-Computer gibt es leider schon lange nicht mehr. Das heißt jedoch nicht, dass es keinen Lesestoff für Fans gibt. Besonders Classic Gamer kommen voll auf ihre Kosten, sind doch in den letzten Monaten einige interessante englischsprachige

Neuerscheinungen auf den Markt gekommen.

„Arcade Fever“ ist ein neues Buch von John Sellers, das in die Welt des Classic Gamings führt. Es enthält unzählige Beschreibungen von Klassikern wie Pac Man, Zaxxon, Defender usw. Hinzu kommt ein Interview mit dem Atari-Gründer Nolan Bushnell. Für echte Fans ist dieses Buch also Pflicht.

„The Ultimate History of Video Games“ beschreibt 25 Jahre Videospiele-Geschichte. Es dürfte klar sein, dass auch Atari seinen verdienten Platz zugewiesen bekommt.

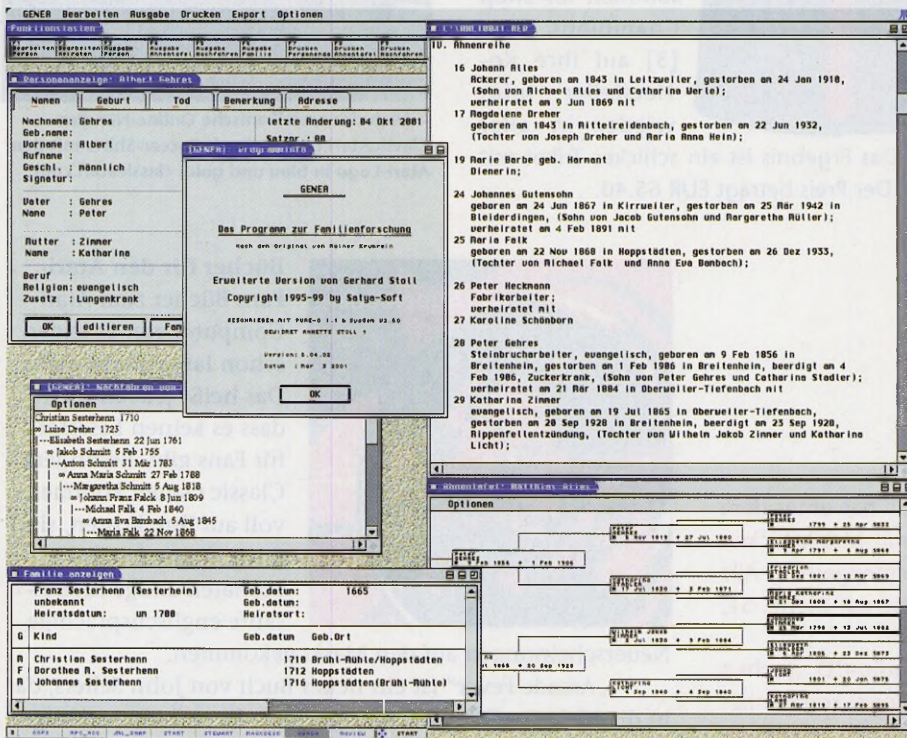
Noch früher, nämlich im Jahre 1958, beginnt „Supercade“. Ab diesem Zeitpunkt wird wiederum die Geschichte der Videospiele rekapituliert. Wussten Sie z.B., dass das erste Spiel, das über die Telefonleitung geladen werden konnte, bereits 1982 für den Atari VCS 2600 produziert wurde? In Supercade lesen Sie all dies und mehr. Ein Super-Geschenk!

Alle oben genannten Bücher können Sie bei Amazon.com bestellen.

amazon.com

GENEA 5.04

Schwer hat es der Ahnenforscher: so viele Namen, so viele Daten, die es vernünftig und übersichtlich zu katalogisieren und archivieren gilt, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Einen Stammbaum aus Tausenden von Personen zu erstellen gleicht einer Sisyphos-Arbeit. Doch es gibt Abhilfe für den gestressten Genealogen: GENEА ermöglicht es, die eigenen Ahnen ohne viel Aufwand übersichtlich zu katalogisieren und Stammbäume, Statistiken und vieles mehr aus den Daten herauszuholen.



Ahnenforschung pur

Text: Matthias Alles

Installation. Die Installation des knapp 900 KBytes umfassenden Programms gestaltet sich auch ohne Installer sehr einfach: es muss lediglich das ZIP-File in den Ordner entpackt werden, in dem man später den GENEА-Ordner vorfinden möchte. Schon an dem Umfang erkennt man, dass GENEА besser nicht von einer Diskette betrieben wird. Viele Funktionen greifen auf zum Teil recht umfangreiche Daten zu, was das Arbeiten von einem Diskettenlaufwerk schnell zur Qual werden lassen dürfte. Neben einer empfohlenen Festplatte braucht der Anwender

nur noch 1 MByte freies RAM und eine Auflösung von mindestens 640 * 400 Bildpunkten. GENEА läuft also trotz des hohen Funktionsumfangs ohne Probleme auf jedem Standard-ST.

Der erste Start. GENEА präsentiert sich in einem sehr zeitgerechten Aussehen, auch wenn auf Icons oder Grafiken verzichtet wurde. Viele Dialoge sind mit Karteikarten versehen, sodass diese keineswegs überladen aussehen, sondern im Gegenteil sehr benutzerfreundlich und übersichtlich wirken. Ungewohnterweise fehlt in der Menüleiste das Datei-Menü, das hier jedoch nicht zwingend benötigt wird. GENEА lädt selbständig den zu bearbeitenden Datensatz und speichert diesen nach der Eingabe neuer

Personen oder Hochzeiten wieder ab. Um also einen anderen Datensatz bearbeiten zu können, muss man in den Optionen einen anderen Daten-Pfad angeben. Zusätzlich zu der Menüleiste wird dem Anwender noch eine weitere Leiste zur Verfügung gestellt, die zum einen die Funktionstasten-Belegung darstellt und zum anderen gewisse Funktionen für die Maus schneller erreichbar macht. Positiv ist auch, dass alle Dialoge in non-modalen Fenstern dargestellt werden, die ein Multitasking-System nicht lahmlegen. Und wie es für ein modernes Programm üblich ist, werden diverse Standards wie GDOS und die BubbleGEM-Hilfe unterstützt.

Los geht's. Jeder Person ordnet GENEА eine einmalige Satznummer zu. Möchte man beginnen, Personen in die Datenbank hinzuzufügen, ruft man entweder aus dem Bearbeiten-Menü den Unterpunkt „Personen“ auf oder drückt die Taste [F1]. Es erscheint eine Dialogbox, bei der man nun entweder eine schon vorhandene Person editieren oder per „Neu“-Button eine neue Satznummer anlegen kann. Die Eingabemöglichkeiten zu jeder Person sind sehr vielfältig und lassen wirklich keine Wünsche offen. Neben Vor- und Nachnamen lassen sich Geburts- sowie ein Rufname eintragen. Wurde in den Einstellungen der Geschlechtstest aktiviert, ist GENEА sogar in der Lage, das Geschlecht anhand des Vornamen zu interpretieren. In den allermeisten Fällen geht dies gut, bei sehr exotischen Namen sollte man die Einstellung dennoch überprüfen.

Um später auch einen Stammbaum erstellen zu können, lassen sich zu jeder Person die Satznummern des Vaters und der Mutter eingeben. Weiß man diese gerade nicht, klickt man neben das editierbare Feld, woraufhin ein Index mit allen bisher vorhandenen Personen erscheint. Die Liste enthält die Personen sowohl nach Vor- als auch nach Nachnamen sortiert.

Für schon weiter fortgeschrittene Ahnenforscher bietet sich die Möglichkeit an, in der Liste zu suchen, wobei sich auch Filter für Geschlecht oder Rufname einstellen lassen. Ist die Person also bereits vorhanden, wird man keine Probleme haben, diese zu finden. >>

Diskette GENEА 5.04
uneingeschränkt
nutzbar.

>> Hier ist es recht umständlich, den korrekten Stammbaum zu erstellen, wenn man von der Gegenwart in die Vergangenheit arbeitet. Nach Eingabe einer Person, müssen deren Eltern eingegeben werden, woraufhin man wieder zum Kind der Eltern manövrieren muss, um dort schließlich die sich hoffentlich korrekt gemerkten Satznummern der Eltern einzutragen. Eleganter wäre es vielleicht, wenn man gleich zu einer Person die Nummer eines Kindes angeben könnte, da dann das lästige Umschalten zwischen den Personen vermieden werden könnte. Neben den Eltern lassen sich schließlich noch Beruf, Religion und ein beliebiger Zusatz zu der Person eintragen. Für längere Bemerkungen kann man die Kartei „Bemerkungen“ nutzen, die ausschließlich die Möglichkeit bietet, Text zur Person hinzuzufügen.

GENEA kommt zur Datumseingabe mit so ziemlich jedem denkbaren Format zurecht. Auch wenn ein Teil des Datums fehlt, stellt dies kein Problem dar. Auch Eingaben wie „etwa 1750“ kann die Datumseingabe verkraften. Zu jedem Datum – also egal ob Geburts-, Tauf-, Sterbe- oder Beerdigungsdatum – lassen sich Ort, Region, Staat und Quelle eingeben. Zusätzlich zur Taufe können die Taufpaten eingetragen werden, die ebenfalls wieder aus bereits vorhandenen Personen wählbar sind. Zu guter letzt lässt sich GENEa auch prima als Adressverwaltung nutzen: jeder Person kann neben Adresse sowohl Telefon- und Faxnummer als auch eine E-Mail-Adresse zugeordnet werden. Und da man nicht davon ausgehen kann, dass sein zehnfacher Urgroßvater noch an seiner alten Adresse wohnt und seine E-Mail-Adresse noch gültig ist, können diese Daten als gültig oder ungültig klassifiziert werden.

Nach der Eingabe mehrerer Personen, empfiehlt es sich nun auch die Heiratsliste zu erstellen. Analog zu den Personen werden auch diese in Satznummern verwaltet und über das „Bearbeiten“-Menü editiert. Die Heiratsätze sollte man schon deshalb anlegen, da GENEa zwischen ehelichen und unehelichen Kindern differenzieren kann. Unterschieden werden neben der kirchlichen und amtlichen Trauung auch das Verhältnis der Personen zueinander. Diese können entweder verheiratet, geschie-

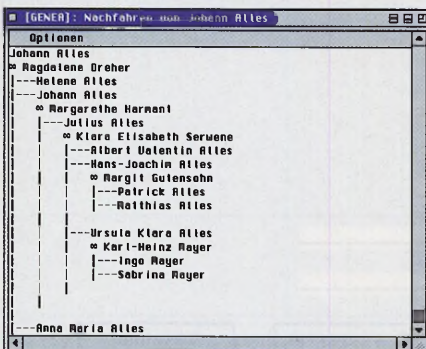
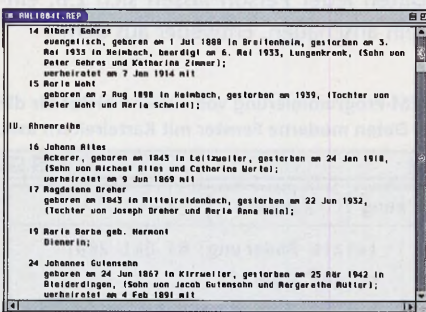
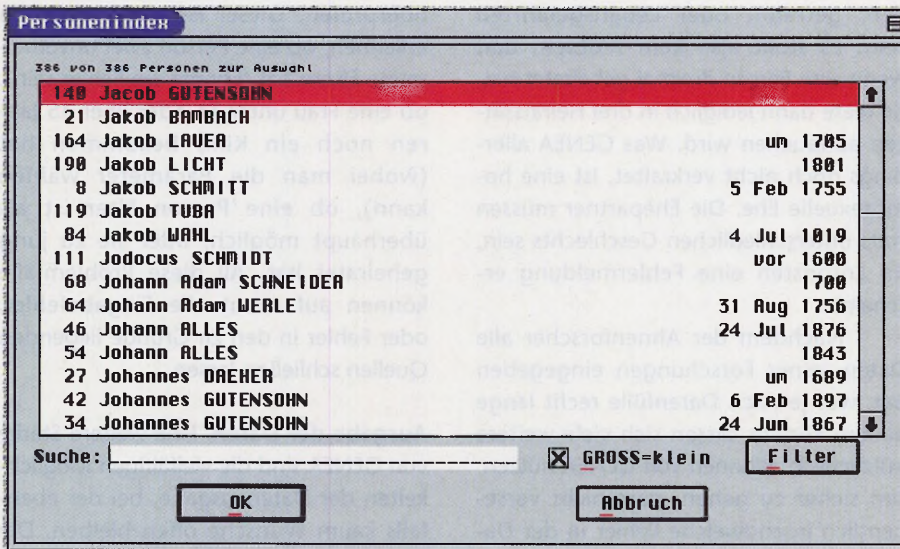
den, getrennt oder Lebensgefährten sein. Es stellt also kein Problem dar, wenn eine Person dreimal geheiratet hat, da diese dann lediglich in drei Heiratssätzen auftauchen wird. Was GENEa allerdings noch nicht verkraftet, ist eine homosexuelle Ehe. Die Ehepartner müssen stets unterschiedlichen Geschlechts sein, da ansonsten eine Fehlermeldung erscheint.

Nachdem der Ahnenforscher alle Daten seiner Forschungen eingegeben hat, was je nach Datenfülle recht lange dauern könnte, lassen sich viele weitere nützliche Funktionen von GENEa nutzen. Um sicher zu gehen, dass nicht versehentlich irgendwelche Fehler in der Datenbank eingearbeitet wurden, kann man diese mit dem Plausibilitätstest

überprüfen. Dieser ist in der Lage zu erkennen, ob eine Person zwei unverheiratete Eltern hat (könnte ein Fehler sein), ob eine Frau unter 15 oder über 45 Jahren noch ein Kind bekommen hat (wobei man die Parameter wählen kann), ob eine Person älter ist als überhaupt möglich, oder sie zu jung geheiratet hat. All diese Problemfälle können auf eventuelle Eingabefehler, oder Fehler in den zu Grunde liegenden Quellen schließen lassen.

Ausgabe der Daten. Eine weitere Stärke von GENEa sind die vielfältigen Möglichkeiten der Datenausgabe, bei der ebenfalls kaum Wünsche offen bleiben. Die Daten jeder Person lassen sich z.B. einzeln anschauen. Entweder aus dem >>

>> GENEa nutzt die Möglichkeiten moderner GEM-Programmierung voll aus und bietet für die Eingabe und Anzeige von Daten moderne Fenster mit Karteireitern usw.



>> GENE bietet die verschiedensten Möglichkeiten zur Verwaltung und Darstellung personenbezogener Daten. Ahnenforschung ist auf dem Atari also eine angenehme Beschäftigung.

>> Fenster für die Person oder aus dem Menü kann man sich nun folgende Dinge darlegen lassen:

- Familie: zeigt den Ehepartner, das Heiratsdatum und -ort sowie alle Kinder dieser Person an. Aus der Liste heraus lassen sich wiederum die Daten der Familienangehörigen aufrufen.
- Ahnentafel: dies ist die grafische Darstellung eines Stammbaums der Person. Dabei platziert GENE nur so viele Generationen auf den Bildschirm, wie auch tatsächlich darauf passen. Sind von einer

Person noch weitere Daten vorhanden, ist diese von einem dicken Rechteck umrandet. Ein Klick mit der rechten Maustaste in die rechte Hälfte der Box ermöglicht es, weiter in der Zeit zurückzuschreiten, da dann diese Person an den linken Bildschirmrand gelangt und deren Ahnen dargestellt werden.

- Geschwister: zeigt alle Geschwister der betreffenden Person an.
- Nachfahren: stellt alle Nachfahren der Person in einer Liste dar. Dabei werden für jede Art von Verbindung zwischen den Eltern unterschiedliche Zeichen genutzt. Uneheliche Kinder werden durch ein „*“ gekennzeichnet.

Was mir persönlich fehlt, ist das Blättern durch die Datensätze. Es ist leider nicht möglich, z.B. von Datensatz 72 direkt zu 73 zu springen. Häufig sind aufeinander folgende Sätze auf Grund der chronologischen Eingabe jedoch auf irgendeine Weise miteinander verbunden. Insbesondere beim Erstellen von Personendaten könnte dadurch das oben genannte Problem der Eingabe der Eltern erleichtert werden. Zurzeit ist es daher so, dass man leider recht häufig mit der Menüleiste arbeiten muss.

Drucken. Zum Drucken gibt es zweierlei Möglichkeiten: entweder lässt man sich von GENE den Fensterinhalt des gerade aktiven Fensters ausdrucken („Bearbeiten“-Menü), oder der Anwender greift auf die vielfältigen Möglichkeiten im Druck-Menü zurück. Es können hier Personendaten, Ahnentafel, Nachfahren,

Familie oder Geschwister einer Person ausgedruckt werden. Zusätzlich gibt es die Ahnen- und Nachfahrenliste, die wesentlich detailliertere Informationen enthalten als z.B. die Ahnentafel. Darüber hinaus lassen sich Listen der vorkommenden Orte, Namen, Personen und Hochzeiten ausdrucken. Wie erwähnt unterstützt GENE hierfür ein GDOS, bzw. kommt gar nicht ohne eines aus. Die einzige Ausnahme gibt es bei der Ahnentafel: diese lässt sich nicht nur direkt auf Papier, sondern auch in dem DXF-Format ausgeben. Dies ist ein gebräuchliches AutoCAD-Vektorformat, mit dem gegebenenfalls auf einem zur Verfügung stehenden Plotter ausgedruckt werden kann. Für normal Sterbliche bleibt das Problem, dass die Ahnentafel schnell größer als eine DIN A4-Seite werden kann. GENE teilt diese daraufhin in mehrere Seiten auf. Es ist allerdings nicht zu ersehen, wie viele Seiten die Ahnentafel denn nun bei der gewählten Schriftart und Schriftgröße einnimmt. Kurzerhand hat GENE einmal mit knapp 110 IMG-Dateien meine Festplatte in Beschlag genommen.

Je nach Komplexität der Ahnentafel muss der Anwender ein wenig Geduld aufbringen, bis GENE die Daten zum Drucken vorbereitet hat. Für den obigen Missdruck in Dateien konnten selbst auf dem verwendeten Falcon mit 32 MHz schon einmal 24 Minuten dem Mauszeiger in Form von scrollendem Text gewidmet werden. Mit der Standard-Einstellung lassen sich kaum gute Ergebnisse erzielen, da der Text dann zwar lesbar, aber dennoch sehr klein gehalten ist. Ein Kompromiss zwischen Größe und Qualität zu finden, scheint ebenfalls schwierig, da man nicht einfach abschätzen kann, wieviele Seiten man denn nun fabriziert hat und hier auch keine Hilfestellung bekommt. Bei kleinen Ahnentafeln mit wenigen Personen ist dies auch kein allzu großes Problem. Hat man es aber schon mit ausgereiften Ahnentafeln zu tun, also z.B. solche mit einer Personenzahl jenseits der 100, kann fleißig Papier verschwendet werden, bis ein zufriedenstellendes Druckergebnis erzielt wird. Eine kleine Hilfe seitens GENE, das z.B. zu den eingestellten Parametern die Seitenzahl berechnet, wäre mehr als sinnvoll >>

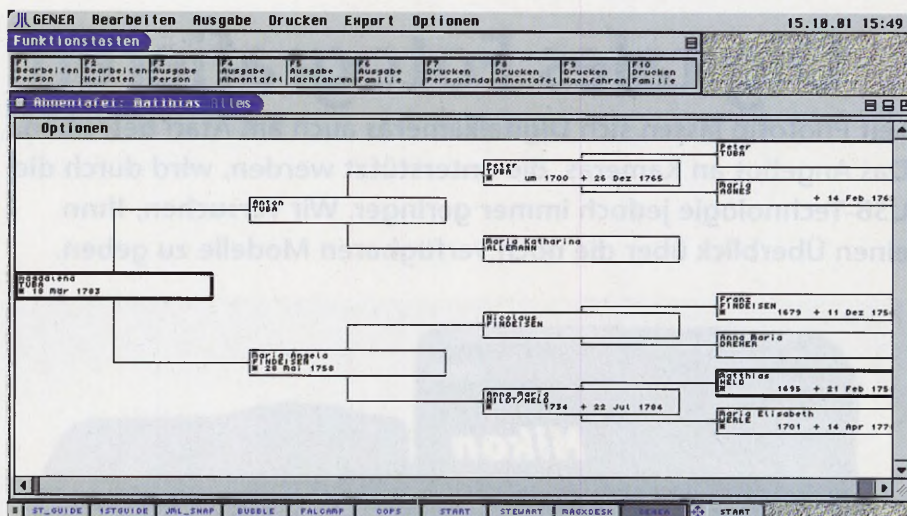
>> und nützlich.

Hat man es dann doch geschafft, seinen Stammbaum auszugeben, dürfen zuguterletzt die ganzen Seiten fleißig zusammenklebt werden, um eine ganze Ahnentafel zu erhalten. Einfacher verhält es sich da mit der Ahnenliste, die ebenso wie die Ahnentafel alle Personen auflistet, allerdings in Textform mit wesentlich mehr Informationen zu den Personen. Und um auch hier Kinder den Eltern zuordnen zu können, wird jeder Person die zugehörige Kekulé-Zahl beigefügt. Diese lässt sowohl auf die Eltern, als auch den Nachfahren einer Person schließen. Beispielsweise hat die Person mit der Kekulé-Zahl 8 die Person 16 als Vater, 17 als Mutter und das Kind mit der Ziffer 4. Ist eine Nummer der Eltern nicht vorhanden, hat man über diese Person keine Informationen, und ein Ast des Stammbaums ist am Ende angelangt. Logischerweise hat die Person, deren Ahnenliste ausgegeben wird, dann Zahl 1.

Nützlich ist auch die Möglichkeit, dass viele der zum Druck zur Verfügung stehenden Ausgaben sich ebenso als ASCII-Text exportieren lassen, die dann zur weiteren Verarbeitung oder Publikation, beispielsweise im Internet, zur Verfügung stehen.

Kleine Schmankerl. Als kleines Bonbon kann GENEa auch Statistiken erstellen. Errechnet werden z.B. die Lebenserwartung von Männern und der Frauen, eine Statistik der Geschlechter und Religionen, die älteste Person, die größte Familie, das mittlere Heiratsalter und eine grafische Auswertung über das Alter von Personen sowie Geburts- und Sterbemonate. Menschen, bei denen nicht genau klar ist, wie alt sie geworden sind (z.B. weil das Geburts- oder Sterbedatum nicht oder nur teilweise bekannt ist), werden in den zeitbezogenen Statistiken nicht berücksichtigt. Leider gibt es jedoch keine direkte Möglichkeit, diese Statistiken auszudrucken oder in eine Datei auszugeben.

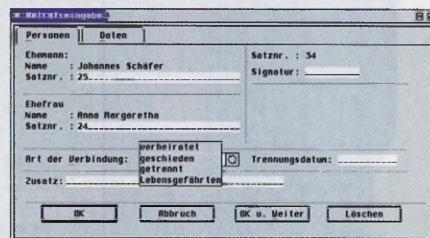
Außerdem kann GENEa nützliche Module einbinden: eines dieser Module ist beispielsweise in der Lage, alle Personen bis zu einem gewissen Alter mit Geburtsdatum auszugeben, wodurch dem Anwender gegebenenfalls eine komplette Geburtstagsliste von Bekannten bzw.



Verwandten zur Verfügung steht. Ermöglicht wird auch die Rohdatenausgaben aller Daten, ebenso wie eine weitere Ausgabeform der Namens- und Personenliste.

Zur Kommunikation mit anderen genealogischen Programmen gibt es das GEDCOM-Format. GENEa ist sowohl in der Lage, dieses zu importieren und den bereits vorhandenen Daten hinzuzufügen, als auch die Ahnen- und Nachfahren einer Person oder gleich alle Personen in einer GEDCOM-Datei zu speichern. Hierbei wird erfreulicherweise die Systemerweiterung „Keytab“ unterstützt, die dafür sorgt, dass man keine Probleme mit den Umlauten aus anderen Rechnerwelten hat. Sollte man als Ahnenforscher also einmal einen Rechnerwechsel in Betracht ziehen oder mit einem anderen Genealogen Daten austauschen wollen, wird man mit GENEa keine Probleme haben.

Fazit. Ohne Zweifel ist GENEa ein sehr ausgereiftes und stabiles Programm, an dem bereits viele Jahre gearbeitet wird. Es verrichtet hier nun schon viele Wochen seinen Dienst und ich kann mich – trotz der beinahe 200 Personen in meiner Datenbank – nicht erinnern, dass es auch nur einmal abgestürzt wäre. Auch die Arbeitsgeschwindigkeit bleibt bei dieser Datenmenge, zumindest auf einem Falcon 030, noch recht angenehm. Das Einsatzgebiet des Programms liegt dabei nicht einmal nur bei der Ahnenforschung. Es lässt sich durch Anlegen weiterer Datenverzeichnisse ebenso gut zur einfachen Adressverwaltung



>> Das Ergebnis aller Bemühungen: aus den eingegebenen Daten generiert GENEa einen kompletten Stammbaum, der verwaltet und auch ausgegeben werden kann.

einsetzen.

Nur kleine Punkte sind in meinen Augen zu bemängeln, insbesondere der Druck der Ahnentafel sei hier genannt. Der Entwickler weiß jedoch von diesem Problem, weshalb eine komplette Überarbeitung der Druckfunktionen geplant ist. Weiterhin sollen bald zu jeder Person externe Dateien – also Text oder Bilder – verwaltet werden können.

Der Status von GENEa ist Fairware, es ist also irgendeine Einschränkung voll nutzbar. Der Programmator bittet daher um eine kleine Spende, um ihn weiterhin zu motivieren, das Programm weiterzuentwickeln. Die aktuelle Version 5.04.03 vom 16.8.2001 sollte zum Zeitpunkt des Erscheinens dieser st-computer im Internet erhältlich sein. Und ein Download ist dieses Programm auf jeden Fall wert, da GENEa schnell die Begeisterung für die eigenen Wurzeln entflammen kann. □

home.ewr-online.de/~gstoll/

Digitales Fotografieren

Seit Phototip lassen sich Digitalkameras auch am Atari betreiben. Das Angebot an Kameras, die unterstützt werden, wird durch die USB-Technologie jedoch immer geringer. Wir versuchen, Ihnen einen Überblick über die noch verfügbaren Modelle zu geben.



Digitalkameras am Atari

Text: Heiko Kuschel & Thomas Raukamp

Immer besser und vor allem auch erschwinglicher werden Digitalkameras. Die Läden sind voll mit den verschiedensten Angeboten. Und auch das Auge des Atari-Users bleibt kaum trocken, wenn es die Auslagen des nächsten Fotogeschäfts betrachtet. Da stellt sich die Frage: Was ist möglich am Atari, und was nicht? Schließlich will niemand Hunderte von Mark – oder Euro – ausgeben, nur um festzustellen, dass die neue Errungenschaft am geliebten Atari nicht funktioniert. Mit unserem Artikel wollen wir versuchen, etwas Licht in die Dunkelheit zu bringen.

Der Anschluss. Das wichtigste Kriterium für die Anschaffung ist erst einmal der Transfer der Photos: ist es überhaupt möglich, die Daten der Kamera auf den Atari zu übertragen? Viele moderne Kameras beschränken sich auf den Einsatz über den Universal Serial Bus (USB), der jedoch am Atari leider (noch) nicht nutzbar ist. Es ist kein Wunder, dass die Hersteller auf USB setzen: Eine gut ausge-

stattete Kamera beispielsweise mit einer 32 MB-Speicherkarte benötigt durchaus über eine halbe Stunde, um ihre Daten über die serielle Schnittstelle auf den Rechner zu übertragen. Über USB dauert der gleiche Vorgang nur wenige Minuten – hier liegt die Übertragungsrate bei 12 Mbit/s, und mit USB 2.0 haben die Entwickler gar 480 Mbit/s angestrebt. Zudem ist USB eine Plug'n'Play-Schnittstelle, Peripherie-Geräte können also bei laufendem Betrieb angeschlossen und genutzt werden. Zwar soll z.B. der geplante ColdFire-Rechner aus dem Hause Medusa USB unterstützen, bis dahin müssen wir auf Alternativen zugreifen. Bei manchen Herstellern lassen sich auch für neuere Modelle noch serielle Kabel nachkaufen, so etwa bei Olympus.

Die Auflösung und der Verwendungszweck. Billige Digitalkameras gibt es mittlerweile schon für DM 200.–. Wenn Sie hauptsächlich schnelle Bilder für das Internet wollen, sind Sie damit gut bedient. Meist haben diese Kameras nur eine voreingestellte Bildauflösung, etwa 640 x 480 Bildpunkte. Für einen ordentlichen Fotoausdruck sollte es diesbezüglich schon ein bisschen mehr sein. Ein kleines Bildchen – etwa 9 x 13 cm – ist

damit aber mit leichten Qualitätseinbußen auch schon möglich.

Für wirklich qualitativ hochwertige Fotos sollten Sie etwas tiefer in die Tasche greifen. Für einen Ausdruck in Fotoqualität mit den Abmessungen 20x25 cm sollten 2.1 Megapixel aber noch reichen. 3.3 Megapixel sind heute der Stand der Technik. Mit einer Bildauflösung von zum Beispiel 2048 x 1536 Punkten können auch diese Geräte zwar noch nicht ganz mit den guten alten Filmen mithalten, sind aber schon sehr nahe an deren Ergebnis. Auch Ausdrücke in Din-A4 sollten damit kein großes Problem sein. Die allerneuesten Geräte dieses Sommers durchbrechen diese Grenze: Minoltas Dimâge 7 bietet bereits eine Auflösung von bereits 5.2 Megapixeln.

Natürlich hängt nicht alles nur an der Auflösung. Im Gegenteil: eine höher auflösende Kamera kann unter Umständen ein subjektiv schlechteres Bild produzieren, wenn Belichtung, Blende usw. schlecht gewählt werden. Dazu kommt, dass Bilder ab einer bestimmten Auflösung normalerweise nur interpoliert werden, Bildpunkte also nicht tatsächlich aufgenommen, sondern von der Kamera errechnet werden. Ein genauer Vergleich ist daher sehr schwer.

Atari-Programme für Digitalkameras.

Bereits in der st-computer 04-2001 [1] stellten wir Ihnen ein Programm vor, mit denen der Atari Kontakt zu Digitalkameras aufnehmen kann: PhotoTip 3 [2]. Das Programm liegt nach wie vor in der Version 3.00 vor. Wie uns der Entwickler Durs Locher jedoch mitteilte, ist eine Nachfolgeversion bereits in Arbeit und wird in absehbarer Zeit erscheinen. Der Funktionsumfang ist dabei nicht auf die Ansteuerung von Digitalkameras beschränkt. PhotoTip ist auch hervorragend als Bildbearbeitungsprogramm einsetzbar. Funktionen wie das Skalieren, Gamma- und Helligkeitskorrektur sowie ein integrierter Bildkatalog macht das Programm auch für Anwender ohne Kamera interessant. Hinzu kommt, dass PhotoTip als moderne GEM-Applikation die verschiedensten Atari-Standards wie GEMScript und BubbleGEM unterstützt. Eine Registrierung der Shareware kostet DM 65.–.

Die offiziell unterstützten >>

>> Kameras finden Sie in unserer Liste. Da ständig neue Modelle auf den Markt kommen und auch einzelne Hersteller öfters die interne Kamerasoftware wechseln, kann die Funktionalität für andere als die aufgeführten Kameras leider nicht garantiert werden. Vielleicht gibt Ihnen Ihr Fotohändler die Kamera, die Sie ins Auge gefasst haben, ja auch einmal zum Ausprobieren mit nach Hause – das wäre die sicherste Lösung. Oder Sie kaufen im Atari-Fachhandel – auch hier sollte man davon ausgehen können, dass die gekaufte Kamera auch am Atari läuft.

Sind die Bilder erst einmal auf dem Atari angelangt, sollte die weitere Verarbeitung kein großes Problem sein. Fast alle Kameras speichern die Bilder im JPEG-Format, das natürlich auch auf dem Atari bekannt ist. Der Vorteil dieses Speicherformats ist, dass die Bilder sehr stark komprimiert werden können und daher wenig Speicherplatz verbrauchen. Der Nachteil ist, dass diese starke Komprimierung dadurch erreicht wird, dass bestimmte Bildinformationen, die dem menschlichen Auge weniger auffallen, einfach weggelassen werden. Speichern in JPEG bedeutet also immer einen Qualitätsverlust. Deshalb bieten die meisten

Kameras auch die Möglichkeit, in einem verlustfreien Format, zum Beispiel TIFF, abzuspeichern. Entsprechend passen dann aber nur sehr wenige Bilder auf einen Speicherchip, da die Dateien schnell mehrere Megabyte groß werden können. Anders sieht es schon mit den „Mini-Movies“ aus, die die meisten Kameras aufnehmen können. Das „.mov“-Dateiformat (Motion JPEG), in dem beispielsweise die Olympus-Kameras diese Filmchen abspeichern, konnten wir auf dem Atari mit keinem uns bekannten Programm öffnen. Dazu sind Sie dann leider doch auf einen PC oder Mac angewiesen.

Welche Kamera für mich? Angesichts des verwirrenden Angebots ist dies sicher eine schwierige Frage, die wir hier natürlich auch nicht abschließend beantworten können. Die beste Lösung wird sein, Sie gehen mit der Liste der unterstützten Modelle zu Ihrem Fotohändler und lassen sich dort beraten. Die allerneuesten Modelle werden es wohl nicht sein dürfen, denn diese wurden zumeist auch noch nicht mit der Software getestet. Außerdem wird es immer schwieriger, Kameras mit serieller Schnittstelle zu fin-

den. Einige selektierte Kameras zweier Hersteller – sowie eine interessante Lösung ganz ohne Software – wollen wir Ihnen wenigstens kurz vorstellen.

Nikon. Von den zu PhotoTip-kompatiblen Geräten ist die immerhin schon zwei Jahre alte Coolpix 950 (siehe Bild am Artikelanfang) mit 2.11 Megapixeln und einer maximalen Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten noch im Programm. Auch hier geht der Trend zu Kameras mit USB-Anschluss.

nikon.de

Agfa. Die von PhotoTip unterstützten Modelle ePhoto 1280 und ePhoto 307 sind nur noch auf dem Gebrauchtmart erhältlich. Die drei aktuellen Kameramodelle sind nur noch mit USB ausgestattet.

agfa.de

Epson. PhotoTip unterstützt insgesamt vier Kameras der PhotoPC-Serie, die allerdings alle nicht mehr im Programm sind. Auch hier ist der Anwender also auf Kleinanzeigen oder Online-Auktionen angewiesen. Epson hat derzeit nur noch eine einzige Kamera im Programm, die allerdings lediglich USB zur Datenübertragung bietet.


epson.de

Fuji. Viel besser sieht es auch nicht bei Fuji aus. Die von PhotoTip unterstützten Kameras der MX-Serie sind mittlerweile durch die FinePix-Kameras ersetzt, die – wie soll es anders sein – USB nutzen. Wieder einmal wirkt ein Blick auf eBay meist Wunder.

fuji.de

Polaroid. Das untere Leistungsspektrum deckt die PDCreihe von Polaroid ab. Erhältlich sind die PDC 640 SE sowie die PDC 640 FunFlash. Beide Kameras bieten eine Auflösung von 640 x 480 Pixeln, 2 MBytes an internem Speicher für bis zu 30 Aufnahmen. Die Fun Flash hat zusätzlich ein integriertes LCD-Farbdisplay. Auch die PDC 2300 Zoom bietet eine serielle Schnittstelle – ob diese Kamera allerdings von PhotoTip unterstützt wird, müsste ausprobiert werden. Mit ihren 1792 x 1200 Bildpunkten bietet sie allemal bessere Leistungen. >>

polaroid.de

 **Grünes Licht für Atari-Anwender bei Olympus: die komplette Camedia-Serie lässt sich unter PhotoTip nutzen. Die Modellpalette ist für die verschiedensten Anwendungsbereiche interessant.**



Phototip unterstützt folgende Kameramodelle:

Hersteller	Modell	Transfer	Bilder
Olympus	C3030Z (Camedia C-3030Z)	OK (**)	OK
	C2500L (Camedia C-2500L)	OK (*)	OK
	C2020Z (Camedia C-2020Z)	OK (**)	OK
	C2000Z (Camedia C-2000Z)	OK	OK
	C900Z (Camedia C-900Z)	OK	OK
	C21 (Camedia C-21)	OK	OK
	C860L (Camedia C-860L)	OK	OK
	C830L (Camedia C-830L)	OK	OK
	SR83 (Camedia C-840L)	OK	OK
	SR55 (Camedia C-820L)	OK	OK
	SR25 (Camedia C-350L)	OK	OK
Agfa	DCHT (C-1400L/C-1400XL)	OK	OK
	DCHC (C-1000L)	ungetestet	OK
Epson	SR54 (ePhoto 1280)	OK	OK
	SR24 (ePhoto 307)	ungetestet	OK
Fuji	SR86 (PhotoPC 750Z)	OK	OK
	SR82 (PhotoPC 700)	OK	OK
	SR52 (PhotoPC 600)	OK	OK
Nikon	SR1 (PhotoPC „Classic“)	ungetestet	OK
	MX-2900Z	Nein	OK
	MX-2700	Nein	OK
	MX-1700	Nein	OK
Polaroid	MX-700	Nein	OK
	D1	kein RS232	OK
	E950 (Coolpix 950)	OK	OK
Ricoh	E900 (Coolpix 900)	OK	OK
	Coolpix 700	OK	OK
Polaroid	PDC 640	OK (19200)	OK
Ricoh	RDC-5000	ungetestet	OK
Sanyo	SR4	ungetestet	OK
Toshiba	PDR-M4	ungetestet	OK

(*) Beide Kartenslots müssen belegt sein.
 (**) Movies können heruntergeladen, aber nicht mit PhotoTip angezeigt werden. Kein Zugriff auf Sounddaten.

>> **Olympus.** Alles, was das Herz begehrt: Die komplette Camedia-Serie wird auf dem Atari von PhotoTip unterstützt. Das serielle Kabel müssen Sie allerdings bei den größeren Kameras als Extra dazubestellen. Mit rund DM 80.- ist es nicht gerade billig, aber unabdingbar. Die neueste Kamera, die Camedia 4040 Zoom, bietet eine Auflösung von 4 Megapixeln. Ob auch dieses erst kürzlich erschienene Modell noch einen seriellen Anschluss hat, konnten wir bis Redaktionsschluss nicht in Erfahrung bringen. Für den anspruchsvollen Fotografen können wir die Modelle Camedia 3000Z und Camedia 3030Z besonders empfehlen. Beide haben 3.3 Megapixel und eine maximale Auflösung von 2048 x 1536 Pixeln. Sie unterscheiden sich in der Op-

tik und Fotoqualität überhaupt nicht; die 3030 bietet lediglich etwas mehr „Spieleereien“ und interne Verarbeitungsmöglichkeiten sowie einen größeren Zwischenspeicher als die 3000er und ist dadurch auch etwas teurer.

olympus-europa.com

Und sonst? Viel mehr Erfolg hatten wir nicht. Die von PhotoTip unterstützten Kameras von Ricoh, Sanyo und Toshiba befinden sich nicht mehr im regulären Programm.

Was tun mit den Bildern? Eine gute Frage: Was wollen Sie mit den Bildern anfangen, die Sie nun so schön im Computer haben? Manche möchten sie sicher per E-Mail verschicken oder ins

Internet stellen. Achten Sie dabei auf die Auflösung: eine Bilddatei im Format 2048 x 1536 braucht eine ganze Weile zum Laden und ist für den Bildschirm natürlich auch viel zu groß. Fast alle Kameras bieten die Möglichkeit, Bilder gleich in einer kleineren Auflösung, etwa 800 x 600, aufzunehmen. Oder Sie reduzieren die Bildgröße für das Internet mit einem entsprechenden Programm. PhotoTip bietet hier sehr gute EBV-Funktionen zum Skalieren von Bildern, die auch blockbezogen arbeiten.

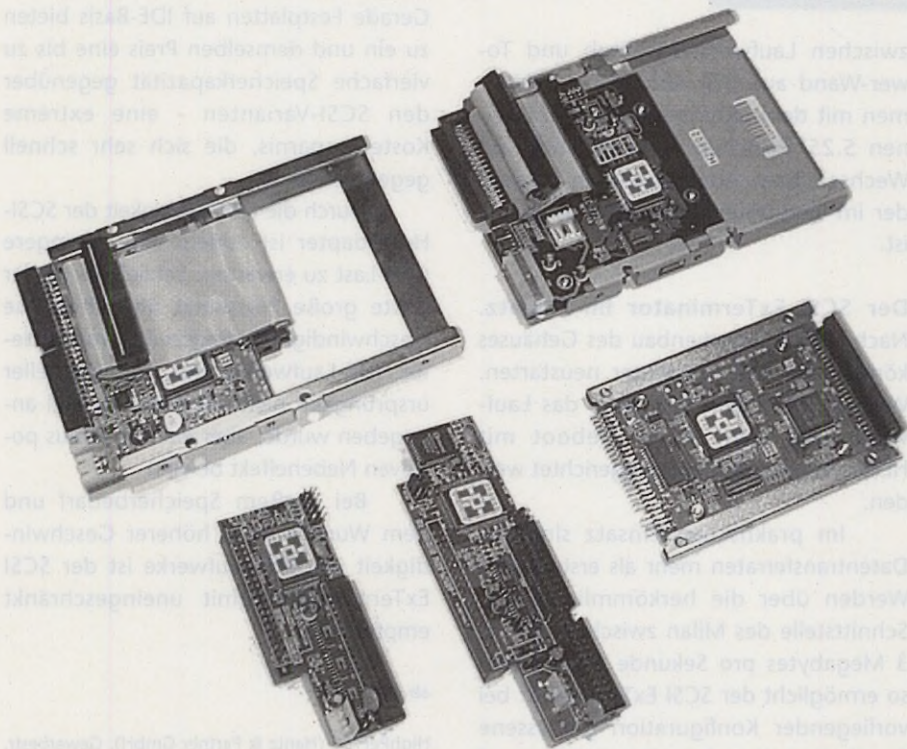
Wenn Sie Bilder ausdrucken wollen, sollten Sie an die Anschaffung eines Tintenstrahldruckers mit Fotopatrone denken. Auf Spezialpapier wirken die Ausdrücke tatsächlich wie Fotos. So können Sie Ihr komplettes Fotoalbum selbst ausdrucken. Auf dem Atari ist immer noch NVDI das „aktuellste“ Druckertreiber-Paket. Viele heutige Drucker sind zu den darin befindlichen Treiber abwärtskompatibel – erkundigen Sie sich hier beim Kauf des Geräts. Wer seinen „Atari“ unter einer Emulation betreibt ist fein raus – die Druckertreiber des Wirtsystems lassen sich (NVDI vorausgesetzt) z.B. unter MagiCMac auch von der Atari-Seite aus ansprechen.

Fazit. Digitale Fotografie funktioniert auch mit dem Atari. Zwar bietet sich für professionelles Fotografieren immer noch eine herkömmliche, nicht-digitale Fotokamera an, aber die Nutzung digitaler Kameras macht trotz der im Vergleich (etwas) schlechteren Bildqualität viel Spaß, und die Bilder sind sofort da, ohne auf die Entwicklung warten zu müssen. Wer beim Einkauf etwas aufpasst und sich genau über die Kompatibilität informiert, wird auch mit einem Atari sehr gute Ergebnisse erzielen können. Aber immer deutlicher wird, dass der Atari trotz allem den Anschluss an den Stand der Technik verliert – USB ist einfach überfällig. Die Software hinkt den neuesten Modellen immer etwas hinterher. Power Without The Price - hier leider nur mit Einschränkungen. ☐

[1] st-computer 04-2001, Seite 44
 [2] home.sunrise.ch/dursoft/

IDE an SCSI – Kontakt?

Als Atari seinem TT und dem Falcon einen standardmäßigen SCSI-Bus verpasste, zeigte man Willen zur Leistung. Mittlerweile sind aber auch IDE-Laufwerke schnell und vor allem günstig. Warum sollte man sie also nicht am SCSI-Bus nutzen?



IDE SCSI-Beine machen

Text: Roman Barbat

In Zeiten von verhältnismäßig riesigen Grafik-, Video- und Musikdateien ist Speicherplatz mit einer akzeptablen Zugriffsgeschwindigkeit bei niedrigen Preisen ein Dauerproblem. Ihr Portemonnaie können Sie nun mit dem SCSI ExTerminator schonen: schließen Sie einfach preiswerte IDE-Laufwerke an Ihren SCSI-Controller an!

IDE-Schafe im SCSI-Wolfspeitz. Oft sprechen blanke Zahlen für sich: Während eine SCSI-Festplatte mit einer Kapazität von 18.3 Gigabytes durchschnittlich mit rund DM 600.- zu Buche schlägt, erhält der geneigte Käufer für denselben Preis durchaus schon eine IDE-Variante mit der vierfachen Speichergröße. Auch in absehbarer Zeit scheint sich dieser gewaltige Preisunterschied nicht zu än-

dern, denn die Kosten für IDE-Festplatten sind seit Monaten tendenziell stark fallend. Ein weiteres Problem für den Heim- oder semiprofessionellen Anwender ist der traditionell hohe Geräuschpegel der SCSI-Harddisks, die mit 7200 und mehr Umdrehungen für eine imposante Dauerbeschallung sorgen.

Eine Lösung scheint mit einem Adapter aus dem Hause HighPerTEC mit deutschem Vertrieb durch Hantz & Partner in greifbare Nähe gerückt zu sein: die kleine Platine mit der hübsch lautenden Bezeichnung „SCSI ExTerminator“ – abgekürzt „SCSIDE“ – ermöglicht den Einsatz von IDE-, ATAPI- und UltraDMA-Laufwerken an gängigen SCSI-Controllern und ist in unterschiedlichen Varianten erhältlich: für 5.25"-, 3.5"- und 2.5"-Laufwerke, jeweils zum Anschluss direkt an der IDE-Schnittstelle oder in einem Metallkasten unterhalb des Laufwerks und in den SCSI-Versionen SCSI-I, SCSI-II, Fast-SCSI und Ultra-SCSI bzw. Wide-

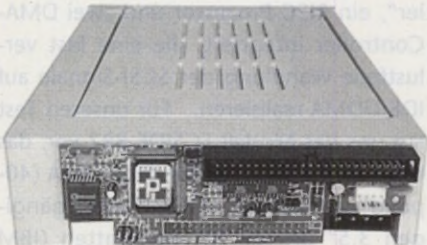
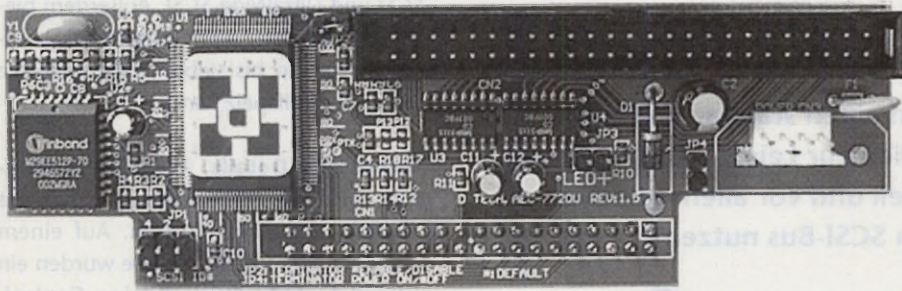
SCSI und UltraWide-SCSI. Außerdem bietet der Hersteller auch externe SCSI-Stationen für ein bis sieben IDE-Laufwerke im SCSI-„Wolfspeitz“ an.

Technische Details. Technisch ermöglicht wird die Umwandlung durch das „System On Chip“-System. Auf einem einzigen Chip auf der Platine wurden ein schneller „SCSI Phase Engine Controller“, ein RISC-Prozessor und zwei DMA-Controller integriert, die eine fast verlustfreie Wandlung der SCSI-Signale auf IDE/UDMA realisieren. Für unseren Test lag uns das Modell SCSIDE-BR2 vor, das Ultra-SCSI (50-polig) auf IDE/UDMA (40-polig) umwandelt. Neben zwei gängigen 3.5" großen IDE-Festplatten (IBM UDMA/33 mit 12.9 und Seagate UDMA/66 mit 30.6 Gigabytes Speicherkapazität, beide 7200 Umdrehungen pro Minute) verwendeten wir einen IDE-CD-Recorder von Plextor und ein Atapi-DVD-Laufwerk von Pioneer.

Generell gilt, dass der Umwandler Laufwerke der Typen IDE, EIDE und UDMA akzeptiert. In letzterem Fall wird zwar bislang nur in UltraDMA/33 umgewandelt, der Anschluss von UDMA/66 ist aber definitiv möglich, während auf eventuelle Inkompatibilitäten mit UDMA/100 beim aktuellen Modell aufmerksam gemacht werden sollte. Auf der SCSI-Seite ist SCSIDE unter anderem in Verbindung mit den Controllern Fastlane, 4091, WarpEngine, Blizzard-SCSI und Cyberstorm-MK-I/II-SCSI (SCSIDE-BR2) bzw. Da das Gerät keinerlei eigene Treiber oder andere Software voraussetzt, steht dem problemlosen Einsatz an einer beliebigen Computerplattform – so auch am Atari – nichts im Wege.

Der Einbau. Erwähnt werden sollte zunächst, dass für jedes einzubindende IDE-Laufwerk selbstverständlich ein eigener SCSI- auf IDE-Wandler erforderlich ist.

Sicherheitshalber sollten Sie den Atari vor dem Einbau des SCSIDE ausschalten, da der Wechsel von IDE- und SCSI-Laufwerken im laufenden Betrieb nicht immer ohne Probleme möglich ist. Zeichnen Sie das Laufwerk dann an der Jumperreihe mit der gewünschten SCSI-ID aus (Adressen 0 bis 7 bei Ultra-SCSI bzw. 0 bis 15 bei UltraWide-SCSI), >>



□ Insgesamt ist der Adapter so kompakt, dass er nahezu unauffällig und nicht störend auf das IDE-Gehäuse gesteckt werden kann.

>> und vergessen Sie nicht, die SCSI-Terminierung entsprechend Ihren Einstellungen zu ändern. Danach wird die Platine an das IDE-Laufwerk und das SCSI-Kabel an die Platine gesteckt. Achten Sie darauf, dass die Anschlüsse auf beiden Seiten fest sitzen, da eine abfallende oder wackelnde Komponente unter Umständen zu einem Kurzschluss führen kann. Da der Umwandler auf eine eigene Stromversorgung angewiesen ist, muss schließlich noch das beiliegende Y-Kabel angeschlossen werden. Die Platine der 50-poligen Version ragt seitlich nach rechts ca. zehn Millimeter über den Laufwerks-Einschub hinaus. Bei einigen Tower-Systemen kann dies zu Platzproblemen führen. Messen Sie daher vor dem Kauf gegebenenfalls den Abstand

zwischen Laufwerks-Einschub und Tower-Wand aus. Für Abhilfe bei Problemen mit dem alternativen Einbau in einen 5.25"-Einschub kann mitunter ein Wechsel- bzw. Adapterrahmen sorgen, der im Computer-Fachhandel erhältlich ist.

Der SCSI ExTerminator im Einsatz.

Nach dem Zusammenbau des Gehäuses können Sie den Computer neustarten. Wie von SCSI gewohnt kann das Laufwerk nach dem ersten Reboot mit HDDriver entsprechend eingerichtet werden.

Im praktischen Einsatz sind die Datentransferraten mehr als erstaunlich. Werden über die herkömmliche IDE-Schnittstelle des Milan zwischen 2.5 bis 3 Megabytes pro Sekunde übermittelt, so ermöglicht der SCSI ExTerminator bei vorliegender Konfiguration gemessene Durchsätze zwischen 7.8 MB/s und beeindruckenden 18.6 MB/s!

Testen konnten wir den Exterminator übrigens nur an „echten“ SCSI-Adaptern im Atari Falcon und TT. Wie sich die Erweiterung mit einem Hostadapter wie „The Link“ verhält, ist bisher nicht bekannt.

Fazit. Als einziger kleiner Nachteil ist der auf den ersten Blick recht hohe Anschaffungspreis des SCSI ExTerminators zu nennen. Auf der anderen Seite erhält der Käufer für sein Geld eine extrem kompakte, einfach zu installierende Hardware, die den Einsatz von im Verhältnis zu SCSI-Laufwerken preiswerten IDE-Laufwerken am SCSI-Controller ermöglicht. Gerade Festplatten auf IDE-Basis bieten zu ein und demselben Preis eine bis zu vierfache Speicherkapazität gegenüber den SCSI-Varianten - eine extreme Kostenersparnis, die sich sehr schnell gegenrechnet.

Durch die DMA-Fähigkeit der SCSI-Hostadapter ist zudem eine geringere CPU-Last zu erwarten. Schließlich ist der dritte große Pluspunkt die erhebliche Geschwindigkeitssteigerung vorhandener IDE-Laufwerke, die vom Hersteller ursprünglich nicht als primäres Ziel angegeben wurde, aber einen überaus positiven Nebeneffekt bewirkt.

Bei großem Speicherbedarf und dem Wunsch nach höherer Geschwindigkeit der IDE-Laufwerke ist der SCSI ExTerminator damit uneingeschränkt empfohlen. □

ab DM 199.-

HighPerTEC (Hantz & Partner GmbH), Gewerbestr. 37, D-79194 Gundelfingen i.Br.
Tel. 07 61-59 21 00, Fax: 58 52 28
info@hantz.de
hantz.de
highpertec.com

Shop'n'Fun/Computer-Shop Ulbrich, Bornholmer Str. 81, D-10439 Berlin
Tel. 030-44 51 170, Fax: 44 65 07 26
m.ulbrich@shopnfun.de
shopnfun.de



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

01732

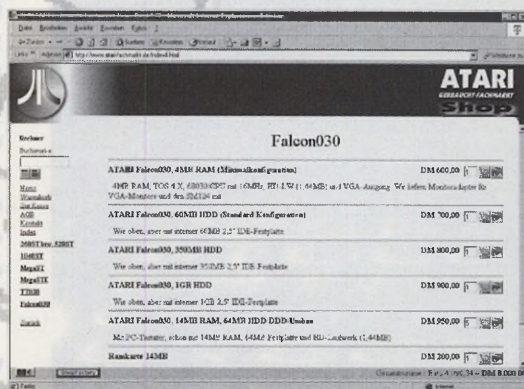
Voll dabei!



- 300 ATARIS
- über 2000 Programme & Spiele

► Besuchen Sie unseren Online-Shop

Im Shop finden Sie 24 Std. täglich unseren aktuellen Bestand an Hard- & Software, wöchentliche Schnäppchen, spezielle Internet-Angebote sowie unsere Auswahl an erstklassigen kompatiblen Patronen und Trommeln für viele Drucker.



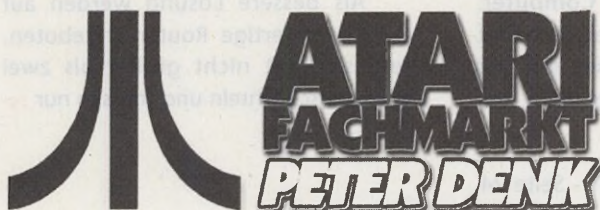
Surfen Sie mal wieder vorbei!

www.ATARI-Fachmarkt.de

Unser 28-seitiger Versandkatalog mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen können Sie im Internet downloaden oder wenn Sie keinen Internet-Anschluß haben, kostenlos bei uns bestellen!

Wir sind von Montag bis Freitag in der Zeit von 14:00 – 18:30 Uhr für Sie da!

- Verkauf
- Ankauf
- Beratung
- Service
- Reparatur
- Software
- Hardware
- Spiele
- Tinte
- Toner



ATARI-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
Tel.: 040-651 88 78 • Fax: 65 90 14 53
Mobil: 0172-413 38 77
Email: info@ATARI-Fachmarkt.de

☐ DSL und der Atari

In den letzten Monaten haben wir oft Anfragen erhalten, ob und wie DSL mit dem Atari nutzbar ist. Kein Wunder: Übertragungsgeschwindigkeiten bis 768 kbit/s reizen auch Atari-Anwender. Wir führen Sie in das Thema ein.

☐ Ein Praxisbericht

Text: Benjamin Kirchheim

Seit über einem Jahr macht die Telekom Werbung für DSL. Angeblich deutschlandweit verfügbar – so verspricht die Werbung – sieht die Praxis für viele Anwender leider anders aus. Selbst in Großstädten wie Berlin ist DSL noch nicht flächendeckend zu haben. Aber die Telekom bemüht sich, und so sind immer mehr Internetnutzer an DSL angeschlossen. Wer jedoch der Meinung ist, DSL taugt nur für den PC oder Mac, der irrt. Auch mit dem Atari und entsprechender Zusatzhardware ist DSL zugänglich.

Was ist DSL? DSL ist die Abkürzung für Digital Subscriber Line (Digitale Anschlussleitung) und bezeichnet eine schnelle Internet-Anbindung über Kupfer-Telefonleitungen, wie sie an nahezu jedem Telefonanschluss vorhanden sind. Unterschieden wird zwischen ADSL und SDSL. ADSL ist asymmetrisches DSL, d.h. die Daten fließen nicht gleichschnell in beide Richtungen, bei SDSL sind Upstream (Daten vom Benutzer zum Internet) und Downstream (Daten vom Internet zum Benutzer) gleich schnell. Das von der Telekom angebotene T-DSL ist ein ADSL-Anschluss mit 768 kbit/sec Downstream und 128 kbit/sec Upstream. Das entspricht 12-facher ISDN-Geschwindigkeit beim Downstream bzw. 2-facher Geschwindigkeit beim Upstream, wobei sich bei ISDN-Down- und -Upstream 64 kbit/sec teilen müssen. Eine 10 MB große Datei ist so idealerweise in ca. 2 Minuten aus dem Internet heruntergeladen.

Anschluss von DSL an den Computer. Wenn die Telekom DSL freigeschaltet und dem Benutzer das Paket mit der zusätzlichen Hardware zugestellt hat,

muss diese erst einmal angeschlossen werden. Je nachdem, ob schon ISDN vorhanden war oder nicht, ist es mehr oder weniger aufwändig, alles anzuschließen. DSL ist nur im Paket mit ISDN zu haben.

Das DSL-Paket besteht aus einem Splitter und einem DSL-Modem sowie einigen Anschlusskabeln. DSL benutzt eine andere Frequenz als ISDN (deswegen müssen für DSL die Kupferleitungen auch hochwertig genug sein), das Frequenzspektrum wird mittels des Splitters aufgeteilt. Es stehen so DSL und gleichzeitig zwei Telefonleitungen (ISDN) zur Verfügung. An den Splitter werden NTBA für ISDN und das DSL-Modem für DSL angeschlossen. Am Modem befindet sich ein Ethernet-Port (RJ-45-Anschluss) zum Anschluss eines üblichen PCs mit Netzwerkkarte.

Auf dem PC muss noch eine spezielle Treibersoftware installiert werden, denn auf der Verbindung zum DSL-Modem läuft ein spezielles Protokoll. Das Anschließen mehrerer PCs ist nicht ohne weiteres möglich, Treiber für den Atari gibt es (noch) nicht.

Voraussetzungen für DSL auf dem Atari. Da es keine Treiber gibt, muss eine andere Lösung her, und die gibt es auf dem Markt. DSL bietet eine solche Bandbreite, dass ohne Probleme mehrere Benutzer gleichzeitig die Internetverbindung nutzen können, ohne sich gegenseitig besonders zu beeinträchtigen. So ist die Geschwindigkeit selbst bei 10 angeschlossenen Computern noch immer besser als bei ISDN. Um die PCs jedoch unabhängig voneinander mit DSL betreiben zu können, wird ein dafür zuständiger Server oder Router benötigt, an den alle PCs per Ethernet angeschlossen werden. Der Server/Router ist als einziges Gerät direkt mit dem DSL-Modem verbunden und schaufelt die Daten hin und her. Der Server kann ein alter PC mit z.B. zwei Netzwerkkarten sein, zusätzlich wird dann noch ein Hub für das Ethernet benötigt. Das kostet jedoch insgesamt viel Strom, nimmt Platz weg und ist nicht einfach zu konfigurieren.

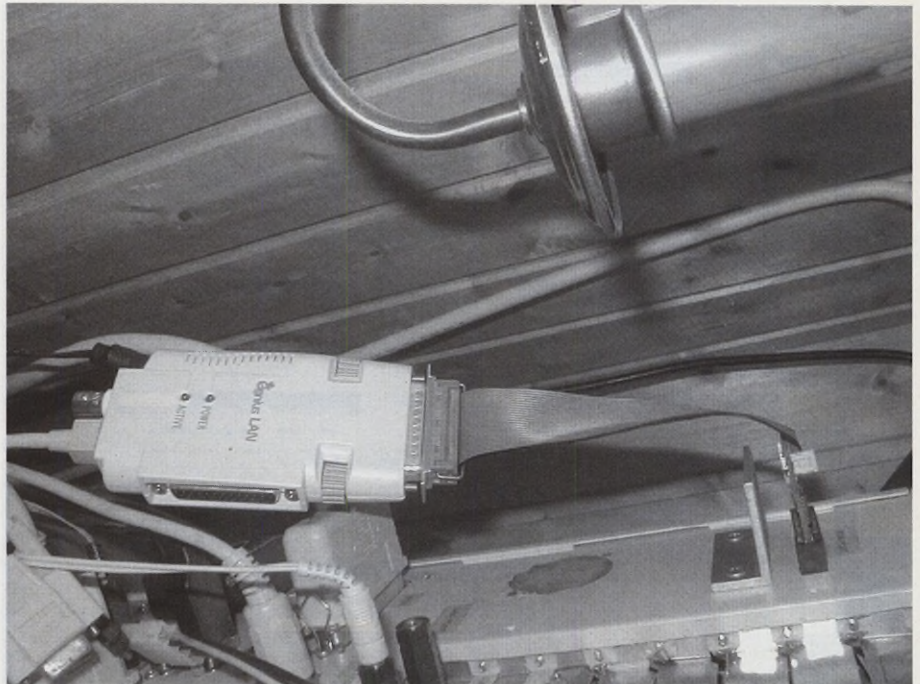
Als bessere Lösung werden auf dem Markt fertige Router angeboten. Diese sind oft nicht größer als zwei Zigarettenschachteln und müssen nur >>

>> nur angeschlossen und einfach konfiguriert werden, danach versehen sie lautlos und stromsparend in einer Ecke ihren Dienst. Für Atari-Benutzer besonders empfehlenswert sind Router mit integriertem Switch, dann nämlich bremst die langsame Atari-Ethernet-schnittstelle (meist 10 Mbit) die eventuell angeschlossenen PCs (100 Mbit) nicht aus. Die meisten Router haben eine Firewall integriert, die es Fremden erschwert oder gar unmöglich macht, sich heimlich in die angeschlossenen Computer einzuloggen und diese auszuspiionieren. Außerdem werden die Router mit RJ-45 Kabeln angeschlossen, der alte BNC-Anschluss hat ausgedient. Ein Router mit Firewall und Switch mit vier Ports kostet ca. DM 350.–.

Ist der Router angeschlossen, wird er über HTML konfiguriert. Dafür wird, nachdem der Rechner entsprechend mit der richtigen IP versehen wurde, einfach die IP-Adresse des Routers in den Browser (z.B. Cab) eingegeben. Unter anderem muss ggf. die voreingestellte IP des Routers geändert werden. Außerdem ist noch die Eingabe der Zugangsdaten für das DSL erforderlich, denn DSL ist keinesfalls eine Standleitung, sondern die Verbindung wird vom Router – sobald benötigt – aufgebaut.

Kosten. Für DSL gibt es eine Flatrate von T-Online, die DM 49.– kostet. Die Telekom-Tochter 1&1 bietet diese schon für DM 39.– an, dafür kann unbegrenzt im Internet gesurft werden, ohne dass es einen Pfennig mehr kostet. Fertig konfiguriert baut der Router die Verbindung auf, wann immer einer der angeschlossenen Computer auf das Internet zugreifen möchte.

DSL am Atari. Auf Atari-Seite müssen natürlich auch noch einige Voraussetzungen erfüllt sein. So benötigt der Atari auf jeden Fall eine Ethernet-Schnittstelle mit entsprechender Treibersoftware. Hier bietet sich z.B. STinG oder MiNTnet an. Dem Ethernet-Interface muss lediglich eine IP zugewiesen, die Subnetmaske richtig gesetzt und das Defaultgateway auf die IP des Routers eingestellt werden (siehe Bild mit „rc.net“ – mit STinG sieht es ähnlich aus, dort wird es aber mit der „route.tab“ und den CPXen eingestellt).



▣ Unbedingte Voraussetzung ist eine Ethernet-Schnittstelle am Atari, wie z.B. hier mit dem leider nicht mehr erhältlichen Ethernet-Adapter für den ROM-Port von Elmar Hilgart.

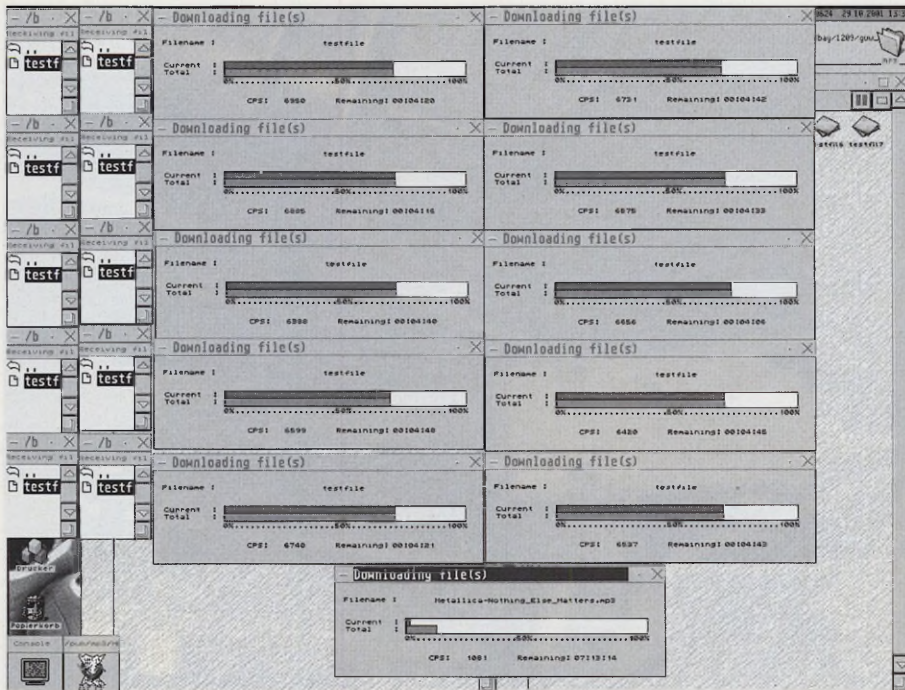
Praxis. Jetzt surft es sich viel angenehmer. Browser, E-Mail-Client oder ICQ einfach gestartet, baut sich die Internetverbindung auf, sobald ein Zugriff ins Internet erfolgt, das lästige Einwählen entfällt. Der Router hat eine Einstellung,

nach einer bestimmten Zeitspanne ohne Internetzugriff die Verbindung zu trennen (ohne Flatrate ist ein Wert von 5 Minuten sinnvoll, mit Flatrate sind 15 Minuten angenehmer, falls man mal eine etwas längere Textseite liest und >>

▣ Diese „minimal rc.net“-Datei reicht aus, um eine Verbindung zu haben; sie wird bei richtig konfigurierten MiNT-Systemen während des Bootvorgangs ausgeführt.

```

- Luna: D:\text\stcomp\2001-12\rc.net [00]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Flags Optionen
FILE TEXT BLOCK MISC
rc.net
#!/bin/sh
# Setup the loopback interface and add a route to loopback net
/sbin/ifconfig lo0 addr 127.0.0.1 up
# dem Ethernetinterface eine IP zuweisen
/sbin/ifconfig en0 addr 192.168.0.111
# Route für das Ethernet setzen
/sbin/route add 192.168.0.0 en0
# Start network daemons
echo "Starting network daemons: "
if [ -f /usr/etc/portmap ] ; then
    echo "-- portmap"
    /usr/etc/portmap
fi
echo "Setting default gateway: "
route add default en0 gw 192.168.0.254
    
```



▣ Erst beim parallelen Download mehrerer Dateien kommt DSL auf dem Atari richtig zum Tragen. Die Summe aller Downloads ergibt hier 67.562 Bytes/sec – mit einem Modem oder ISDN undenkbar.

>> gleich weiter surfen möchte).

Bei Programmen wie aICQ oder AtarIRC merkt man den Unterschied zu ISDN nicht, diese profitieren nicht von der erhöhten Bandbreite, weil sie sowieso nur einen geringen Teil beanspruchen (Ausnahme: beim DCC-Get/-Send im IRC). Auch bei normalen Text-E-Mails merkt man den Performance-Unterschied nicht, aber wenn längere Dateianhänge ins Spiel kommen – sei es, weil man sie verschickt oder empfängt – ist der Geschwindigkeitsunterschied spürbar (je nach Mailserver allerdings unterschiedlich), immerhin sind E-Mails damit doppelt so schnell verschickt und fast dreimal so schnell empfangen (warum „nur“ dreimal: s.u.).

Auch beim Surfen bauen sich die Seiten deutlich schneller auf, da der Browser nicht mehr so lange auf die Daten warten muss. Leider bringt das jedoch nicht den erhofften Geschwindigkeitszuwachs, dem stehen die Schwächen von Cab im Wege. Cab arbeitet seriell, es wird also immer eine Datei zur Zeit geladen, aufgebaut, konvertiert etc. Würde Cab dagegen beim Aufbau eines Bildes gleichzeitig das nächste herunterladen, dann ginge es richtig flott voran – die Daten stünden dann immer sofort (wie auf der eigenen Festplatte) zur Verfügung. Trotzdem ist das Surfen deutlich

schneller als mit ISDN.

Als weiteres Handicap steht sich das Internet selbst im Weg. Das Internet besteht aus Millionen von Rechnern, die miteinander verbunden sind. Diese Verbindungen sind unterschiedlich schnell und auch unterschiedlich ausgelastet. So kommt es durchaus vor, dass die Daten nur mit 2 kB/s durch die Leitung klickern, statt mit 20 oder 80 kB/s. Da hilft auch kein DSL. Besonders zu Stoßzeiten macht sich dies negativ bemerkbar (z.B. zwischen 18 und 22 Uhr abends). Als Faustregel kann gelten: Je näher ein Server am Provider dran ist und je besser dessen Verbindung, desto schneller geht es auch. So sind gute in Deutschland stationierte Server meist sehr schnell, bei Verbindungen nach Osteuropa oder in andere Länder kann es schonmal hakeln.

Besonders prädestiniert ist DSL für den Download größerer Datenmengen, sei es per http- oder ftp-Protokoll. Hier sind 10 MBytes theoretisch in zwei Minuten heruntergeladen – die Festplatten von MP3-Freaks mit DSL füllen sich so recht schnell. Auch Videos sind fix heruntergeladen. Leider jedoch bremst der Atari die Verbindung aus noch ungeklärter Ursache. So war es auf dem Testcomputer nicht möglich, eine Datei mit mehr als 20 kB/s herunterzuladen. Es ist jedoch möglich, die volle Bandbreite zu nutzen,

indem mehrere Downloads gleichzeitig ausgeführt werden. Diese laufen dann alle mit bis zu 20 kB/s. Werden also z.B. vier MP3s mit je 20 kB/s gleichzeitig heruntergeladen, ergibt sich in der Summe 80 kB/s. Wohlgemerkt: mit ISDN waren es gerade einmal 8 kB/s.

Im gleichen Netzwerk mit dem gleichen Router wurden von einem angeschlossenen PC übrigens über 80 kB/s beim Download einer Datei erreicht. Auch die Verbindung vom Atari zum PC ist sehr schnell. So wurde beim Download einer Datei vom PC auf den Atari eine Geschwindigkeit von knapp 150 kB/s gemessen – mit dem Ethernetadapter am ROM-Port eine beachtliche Geschwindigkeit. Was also genau die Bremse bei der Kombination Atari-Router-DSL ist, bleibt schleierhaft.

Weitere Vorteile. Es gibt noch einige weitere Vorteile der Verbindung über DSL. So ist z.B. die serielle Schnittstelle des Ataris während des Surfens frei, sodass hier z.B. gleichzeitig ein Mausexchange stattfinden kann oder Bilder einer Digitalkamera heruntergeladen werden können. Auch bremst ein Download die Internetverbindung nicht aus. Während aMail Mails abholt, mit aFTP die neuesten Sparemint-Pakete heruntergeladen werden und Cabload gerade den neuen Lieblingssong saugt, kann ungestört weitergesurft werden. Nicht zu vergessen ist die Bequemlichkeit, dass die Verbindung automatisch auf- und abgebaut wird.

Weiterhin bietet DSL bessere Qualität bei Internetradio-Anwendungen (auf dem Atari mit FalcAMP möglich), hier können mit der höheren Bandbreite auch qualitativ bessere Sender empfangen werden. Mit einem kleinen Trick lassen sich auch z.B. MP3-Dateien noch während des Downloads anhören. Handelt es sich um eine Datei, die mit 128 kbit/s enkodiert wurde, und der Download läuft entsprechend mit mindestens 16 kB/s, kann sofort nach Beginn des Downloads die MP3-Datei mit dem Anplayer abgespielt werden. Dieser hat zwar Probleme mit der Anzeige der aktuellen Position, aber wenn die Daten genauso schnell aus dem Internet fließen, wie Anplayer sie abspielt, gibt es ungestörten Hörerlebnis - ein MP3-Livestrem über Umwege. 

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

- perfekte Atari-Emulation für PC-Systeme
- unterstützt Win95, Win98, WinME, WinNT und Win2000
- beinhaltet das originale Atari-TOS
- Bonus: Thing-Desktop mit zahlreichen Extra-Funktionen und modernem Look
- Bonus: MultiTOS für echtes Multitasking
- beliebige Auflösungen und Farbtiefe wie von Ihrem PC-System angeboten
- beliebig viel RAM-Speicher
- „sleep-mode“ für Ressourcen-Ersparnis
- unterstützt als einziger Emulator die Windows-TT-Fonts für Atari-Programme
- unterstützt als einziger Emulator die Windows-Druckertreiber und ist damit für die Zukunft gewappnet
- Easy-Install in 2 min

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Upgrade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

Versandkosten: 7,- DM per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (Visa- oder Master-Card)
15,- DM per Nachnahme
15,- DM Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck oder Kreditkarte)

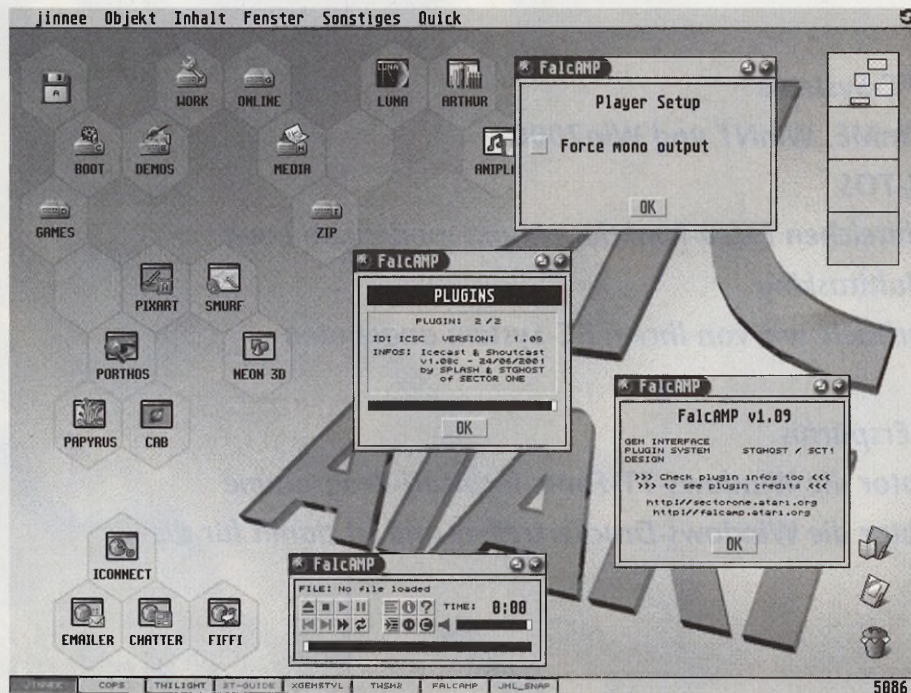
NEU!
www.stemulator.net

Anschrift:
falkemedia
„Bestellung STEmulator“
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365 • Fax (0431) 27 368

Radio Free Atari

Das gute alte Dampfradio könnte bald ausgedient haben: mit immer schneller werdenden Verbindungen sprießen Internet-Radiostationen wie Pilze aus dem Boden. Am Hörgenuss teilhaben können auch Falcon-Besitzer mit Internet-Zugang.



Falcon als Weltempfänger

Text: Jan Daldrup

MP3 hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem der meistgenutzten Audio-Formate weltweit entwickelt. Während viele Anwender dabei zunächst an Musik in CD-Qualität denken, wurde bei der Entwicklung des Formates vor allem darauf geachtet, auch bei niedrigen Bitraten eine noch annehmbare Qualität zu erreichen. Diese Eigenschaften kann man sich nun zunutze machen, um Audiodaten direkt – also ohne vorherigen kompletten Download – über das Internet zu übertragen. Allgemein wird solch ein Verfahren als „Streaming“ bezeichnet. So lassen sich auch Echtzeitübertragungen wie z.B. Internetradio realisieren.

Shoutcast und Icecast sind zwei „Broadcasting“-Systeme, die auf diese Weise MP3s streamen. Seit Version 1.06 ist FalcAMP in der Lage, auf diesen Systeme-

basierende Radiosender zu empfangen.

Voraussetzungen. FalcAMP setzt einen Atari Falcon und einen STiK-kompatiblen Internet-Stack voraus. Je schneller dabei der Falcon ist, desto besser – gerade wenn man vorhat, nicht nur Radio zu hören. Eine schnelle Internetverbindung ist empfehlenswert aber nicht zwingend notwendig. Für den folgenden Test wurden STiK sowie Iconnect + iFusion in der jeweils aktuellen Version verwendet. Die Verbindung zum Netz wurde via ISDN hergestellt.

FalcAMP [1] ist momentan bei Version 1.09 angelangt, und die neusten STiK-Versionen findet man auf der Homepage von Dan Ackerman [2].

Vorbereitungen. Ist die nötige Software beisammen, geht es an die Installation, die sich sehr einfach gestaltet. In CAB muss lediglich FalcAMP als externes Programm für die Dateitypen *.M3U (Icecast) und *.PLS (Shoutcast) ange-

meldet werden. Hierbei handelt es sich um Playlist-Dateien, die die Adresse(n) enthalten, über die der MP3-Stream gesendet wird. Radiosender bieten normalerweise einen Link auf diese Dateien an. Seltener wird die Adresse direkt angegeben.

Um nun einen ersten Radio-Probelauf zu starten, muss ein wenig gesurft werden. Als Ausgangspunkt bieten sich die Shoutcast- und Icecast-Webseiten an.

shoutcast.com. Hinter Shoutcast steckt der WinAMP-Entwickler Nullsoft. Neben Informationen über das Verfahren und die Software findet der Surfer auf dieser Seite auch ein umfangreiches Verzeichnis mit Radiostationen, die auf Shoutcast basieren. Die Qual der Wahl lässt sich dabei durch Vorgaben wie Musikrichtung und Bandbreite einschränken. Eine weitere interessante Möglichkeit bietet die Suchfunktion. Über sie kann nicht nur nach Sendernamen, sondern auch nach Musikstücken und Interpreten gesucht werden. Die Seite spuckt anschließend Sender aus, die in den letzten 30 Minuten das Stück bzw. den Interpreten gespielt haben oder es gerade sogar spielen.

Zu jedem Sender erhält der Anwender Informationen wie die Homepage-Adresse, Musikrichtungen, die vorrangig gespielt werden, was momentan läuft und mit welcher Bitrate übertragen wird. Bei 64.000 Baud ISDN liegen Sender bis 48 Kilobit pro Sekunde (kbps oder kBit/s) im Bereich des Möglichen. Der Kasten „Bitraten“ gibt eine kleine Übersicht, zu welcher Übertragungsgeschwindigkeit welche Bitrate passt.

Ist die Wahl getroffen worden, kann über den „Tune in“-Button der Sender direkt eingeschaltet werden.

icecast.org. Icecast ist ein Open Source-Projekt, und auch hier bietet die Homepage ein Verzeichnis mit Icecast-basierten Sendern. Die Auswahl ist allerdings nicht ganz so groß. Es gibt ein paar grobe Rubriken, die durchgesehen werden können, und eine Suchfunktion. Zu jedem Sender erhält man die gleichen Angaben wie beim Shoutcast-Verzeichnis, und die Übertragung kann ebenfalls direkt gestartet werden.

Weitere Möglichkeiten an einen >>

Erreichbare Übertragungsqualitäten

Verbindungsgeschwindigkeit	mögliche Bitrate	Qualität
14.400 Baud	8 kBit/s	11.025 Hz, Mono
19.200 Baud	16 kBit/s	11.025 Hz, Mono
28.800 Baud	20 kBit/s	11.025 Hz, Stereo
33.600 Baud	24 kBit/s	11.025 Hz, Stereo
48.000 Baud	32 kBit/s	11.025 Hz, Stereo
64.000 Baud ISDN	48 kBit/s	22.050 Hz, Stereo
96.000 Baud ISDN	56 kBit/s	22.050 Hz, Stereo
128.000 Baud ISDN	64 kBit/s	44.100 Hz, Stereo
384.000 Baud DSL	128 kBit/s	44.100 Hz, Stereo

Quelle: shoutcast.com

>> Sender zu kommen bieten u.a. die Seiten mp3.de und AudioFind (audiofind.com). Mit Suchmaschinen und Suchbegriffen wie „Netradio“ oder „Webradio“ kann man auch weiterkommen. Allerdings ist hier nicht gewährleistet, dass die Radiosender, die ausgespuckt werden, auf Ice- bzw. Shoutcast basieren.

On Air. Das Einschalten eines Senders besteht – wie bereits erwähnt – normalerweise aus einem Link auf eine Playlist-Datei. Diese wird von CAB heruntergeladen und an FalcAMP weitergereicht. Vor dem Start muss der Anwender sich noch einen Augenblick gedulden, da zunächst ein Puffer angelegt wird, der Schwankungen oder Aussetzer des Datenstroms ausgleichen soll. Wenn alles gut geht, sollte kurze Zeit später das Radioprogramm aus dem Lautsprecher erklingen. Als kleiner Extraservice wird bei vielen Sendern der Name des aktuellen Programms oder gespielten Stückes in Form von Fake ID3-Tags mitgeschickt und von FalcAMP eingeblendet.

Während diverser Tests hat sich das Gespann FalcAMP/STiK als recht zuverlässiges Radio erwiesen. Der Empfang von Sendern bis 40 bzw. 48 kBit/s war ohne Aussetzer möglich, sodass die ISDN-Leitung sehr gut ausgenutzt wurde. Allerdings hängt ein reibungsloser Empfang auch davon ab, ob das Netz momentan überhaupt in der Lage ist, die Daten schnell genug zu liefern.

Mit IConnect und iFusion sieht es hingegen schlecht aus. Auch bei niedrigsten Bitraten (16 kBit/s) setzt der Empfang immer wieder aus.

Wer einen Standard-Falcon besitzt, wird außer Radio hören jedoch nicht

mehr viel machen können. Dafür verschlingt der Empfang einfach zu viele Systemressourcen. Mit einer schnelleren CPU dürfte die Situation schon besser aussehen.

Natürlich ist es mühsam, jedes Mal, wenn man einen bestimmten Sender hören möchte, erst eine Homepage oder ein Radioverzeichnis aufrufen zu müssen. Daher bietet es sich an, die Playlist-Funktion von FalcAMP zu nutzen um die Lieblingssender immer schnell griffbereit zu haben. Dies gestaltet sich momentan allerdings noch etwas schwierig, da per Hand (Texteditor) eine Playlist angelegt werden muss, in die man die Adressen, über die der Radiosender sendet, einträgt. Die Adresse kann den PLS-/M3U-Dateien entnom-

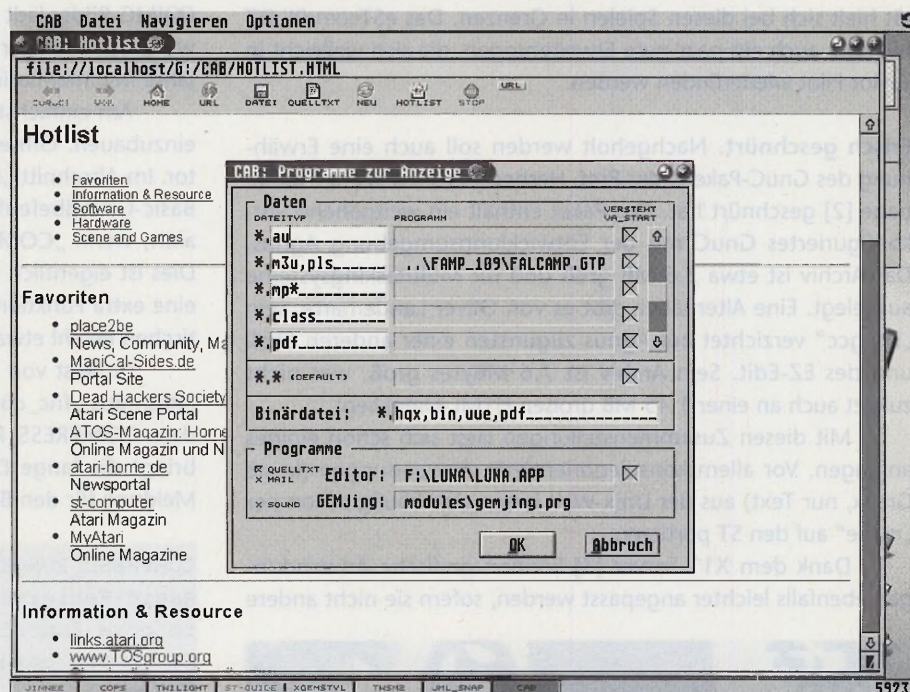
men werden, wenn man sie bspw. mit CABs Download-Modul herunterlädt. Etwas leichter geht es, wenn man sich der Hotlist von CAB bedient und dort einfach die Links auf die PLS-/M3U-Dateien einträgt.

Fazit. FalcAMP bietet Falcon-Usern eine interessante neue Möglichkeit, das Internet zu nutzen. Auf der einen Seite gibt es die klassischen Radiosender, die ihr Angebot zusätzlich über das Netz ausstrahlen. Hier hat man nun die weltweite Auswahl. Auf der anderen Seite gibt es viele Hobby- bzw. Amateur-Sender. So ist es relativ leicht, einen eigenen Server aufzustellen und ihn für Internetradio zu nutzen. Internetseiten wie live365 (live365.com) bieten diesen Service sogar kostenlos an. Damit eröffnet sich ein riesiges Radio-Angebot mit einem großen Spektrum an neuen Themen und Bereichen, die das klassische Radio so nicht bietet bzw. bieten kann. Wann kommt wohl der erste Atari-Sender?

Vielleicht gibt es in Zukunft ja auch eine Lösung, die mit Aniplayer zusammenarbeitet, damit Internetradio nicht nur Falcon-Besitzern vorbehalten bleibt.

- [1] falcamp.atari.org/
- [2] netset.com/~baldrick/

Im Webbrowser CAB können Sie FalcAMP als externes Programm für Shoutcast- und Icecast-Streams anmelden, um das automatische Abspielen zu ermöglichen.



☐ Ataquarium

Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt von nun an regelmäßig Einblick in die Programmierung von Applikationen und verrät Tipps & Tricks.

☐ Ein Kessel Buntes

Text: Matthias Jaap

Ich hoffe, Sie haben das letzte 80er Jahre Ataquarium gut überstanden, denn jetzt heißt es: Schulterpolster raus, C-Compiler anwärmen!

Pilot. In [1] schrieb ich, dass es zwei Pilot-Interpreter gibt (Taylor Pilot und Tiny Pilot). Mittlerweile ist jedoch ein dritter Pilot-Interpreter aufgetaucht, das eSTeem COPILOT. Dabei handelt es sich um ein älteres Shareware-Produkt aus den USA. Neben dem freien Run-Time-Modul gab es ein käuflich zu erwerbendes PILOT (eSTeem PILOT) mit einer 220-seitigen (!) Anleitung. Dass die Sprache geringfügig erweitert wurde, versteht sich da von selbst. Neben der Ansteuerung des ST-Soundchips, Joystick- sowie CD-ROM-Unterstützung, Disk-I/O-Kommandos und eingebauten Laderoutinen für IMG- und Degas-Bilder gibt es doch tatsächlich Befehle für „interaktive Laserdisk-Player“. Wer diesen Vorgänger der DVD nicht kennt: Laserdisks sind schallplattengroße CDs, die einen ganzen Film fassen können. Pioneer führte die Player gerne zusammen mit ihren MSX-Computern vor, und Don Bluth (Feivel, der Mauswanderer) entwarf das bekannteste Laserdiskspiel „Dragon's Lair“. Die Interaktivität hielt sich bei diesen Spielen in Grenzen. Das eSTeem PILOT hat aber auch ein paar gute Erweiterungen, die sich vielleicht in Taylor Pilot wiederfinden werden.

Frisch geschnürt. Nachgeholt werden soll auch eine Erwähnung des GnuC-Pakets, das Prof. Herbert Walz auf seiner Homepage [2] geschnürt hat. Das Paket enthält ein weitgehend vor-konfiguriertes GnuC mit der Entwicklungsumgebung Agnus. Das Archiv ist etwa 3.6 MB groß und für Multitaskingsysteme ausgelegt. Eine Alternative gibt es von Oliver Landemarre: sein „kit_gcc“ verzichtet auf Agnus zugunsten einer anderen Shell und des EZ-Edit. Sein Archiv ist 7.6 MBytes groß, was nicht zuletzt auch an einer 1.45 MB großen HTML-Datei liegt.

Mit diesen Zusammenstellungen lässt sich schon einiges anfangen. Vor allem konsolenorientierte Anwendungen (keine Grafik, nur Text) aus der Unix-Welt lassen sich häufig schon per „make“ auf den ST portieren.

Dank dem X11-Server [3] können grafische Anwendungen ebenfalls leichter angepasst werden, sofern sie nicht andere

Libraries benötigen, die es auf dem Atari ST derzeit noch nicht gibt.

Mach' mit, bleib' fit! Jetzt, wo jeder Anwender einen funktionsfähigen C-Compiler auf seiner Platte haben kann, werden Beispielsourcen wichtiger. Davon gibt es auch auf dem Atari jede Menge. Was es derzeit so an interessanten Sourcecodes gibt, habe ich in Tabelle 1 zusammengestellt. Berücksichtigt wurden dabei nur Sourcecodes, die derzeit auch noch gepflegt werden.

Die Frage beim Anblick von einem Dutzend bis Hunderten von C-Dateien ist wohl, wo der Einstieg gemacht werden sollte. Das „Trial & Error“-Prinzip (Änderung, testen, Crash, alles wieder von vorne) kann in C ganz schön frustrierend sein.

Wer schon einmal meine Homepage [4] besucht hat, wird wissen, dass ich derzeit drei „große“ Open-Source-Projekte betreue: STeMBoy (Sourcecode-Veröffentlichung noch in Vorbereitung), Taylor-Pilot und das Bywater Basic. Alle drei sind in ganz normalem Ansi-C geschrieben und werden unter PureC entwickelt, müssten aber auch unter GnuC kompilieren.

BW-Basic. Das Bywater Basic ist eine ideale Grundlage, um ein schönes Basic zu bauen. Die komplizierten Strukturbefehle, z.B. Prozeduren, Funktionen, SELECT-CASE und mehrzeilige IF-Bedingungen, sind bereits vom BW-Basic-Autor eingebaut. Das Basic kann zudem auch ohne Zeilennummern arbeiten. Damit fehlen eigentlich „nur“ noch ein paar Befehle, um den etablierten Basic-Dialekten das Fürchten zu lehren.

BW-Basic besteht aus 22 C-Dateien sowie 5 Header-Dateien. Die C-Dateien sind nach Funktionsgruppen geordnet; „bwb_mth.c“ enthält z.B. die Mathematik-Befehle. Diese Ordnung dient in erster Linie der Übersicht, es können dort also durchaus auch Sound-Befehle reingepackt werden.

Da es für C alles mögliche an Libraries gibt, kann mit BW-Basic ein Basic gebastelt werden, das z.B. per „LOADPIC“ (X)IMG-Bilder lädt oder über einen einzigen Befehl eine CD auswirft. Dank einiger DEFINES kann BW-Basic sogar zu einem 70er Jahre Minimal-Basic degradiert werden.

Am einfachsten ist es, eine neue mathematische Funktion einzubauen. Öffnen Sie dazu „bwb_math.c“ in einem Texteditor. Im Abschnitt „fnc_core“ finden sich die Definitionen für alle Basic-Grundbefehle (also SIN, COS etc.). „fnc_core“ ist nur aktiv, wenn „COMPRESS_FUNCS“ aus „bwbasic.h“ „TRUE“ ist. Dies ist eigentlich immer der Fall, denn ansonsten müssten Sie eine extra Funktion schreiben, was für einen simplen mathematischen Befehl etwas unnötig erscheint.

Im Rest von „bwb_math.c“ werden Sie für jede Kurzdefinition aus „fnc_core“ eine lange Funktion finden, für den Fall, dass COMPRESS_FUNCS auf FALSE gesetzt wird. Im Grunde bringt die lange Definition außer einer etwas ausführlicheren Meldung für den Basic- und C-Programmierer keine Vorteile:

```
COMPRESS_FUNCS TRUE:
Basic-Fehlermeldung: Not enough parameters ()
to core function.
C: in fnc_core(): nvar type (Typ); calling
findnval()
```



```
COMPRESS_FUNCS FALSE:
Basic: Not enough parameters () to function
TAN().
C: in fnc_tan(): received f arg: (arguments)
```

Es wird im Folgenden auf die lange Definition verzichtet, da selbst die einfache Tangens-Funktion schon 71 Zeilen lang ist (inkl. Kommentaren und Leerzeilen).

Nachgerüstet werden soll der Befehl „log10.“ Dieser Befehl ist in C schon vorhanden, daher lässt er sich sehr einfach in BW-Basic einbauen. In dem „switch (unique_id)“-Bereich werden folgende Zeilen eingefügt:

```
case F_LOG10:
    *var_findnval( &nvar, nvar.array_pos )
= (bnumber) log10( (double) var_getnval( &(
argv[ 0 ] ) ) );
    break;
```

Mit „var_getnval“ wird ein numerischer Wert abgeholt, für Strings gibt es „var_getsval“. Alle Definitionen sind nach dem obigen Schema aufgebaut: erst „var_findnval/var_findsval“, dann die Funktion.

Wird BW-Basic jetzt kompiliert, gibt es eine Fehlermeldung, denn das Symbol „F_LOG10“ ist nicht definiert. In „bwb_tbl.c“ stehen die Tabellen, die BW-Basic benutzt, um Befehle zu identifizieren und die entsprechenden Funktionen anzuspringen. Am Ende der Datei stehen die „core functions defined for ANSI Minimal BASIC“. Ob „LOG10“ nun zum Urvater aller Basic-Standards gehört, dürfte nur für Sprach-Puristen interessant sein. Dort wird jedenfalls folgende Zeile eingefügt:

```
{ "LOG10",    NUMBER,    1,    fnc_core,
(struct bwb_function *) NULL, F_LOG10    },
```

Der Reihe nach: Der erste Parameter ist das Basic-Schlüsselwort. Wenn ein String zurückgegeben wird (z.B. STR\$), wird noch ein Dollar-Zeichen angehängt. Dieses Zeichen ist nur für die Optik wichtig, denn der zweite Parameter... ..definiert den Typ des Rückgabewerts. Steht dort „NUMBER“, wird eine Zahl zurückgegeben, bei „STRING“ ein Text. Als drittes gibt es die Zahl der Parameter, die der Basic-Befehl benötigt. „LOG10“ benötigt nur einen Übergabeparameter. Als nächstes steht der Funktionsname, der den Befehl ausführen soll. Alle Kurzdefinitionen stehen in „fnc_core“. Der fünfte Parameter ist ein Zeiger auf die „bwb_function-Struktur“. Der Symbol-Name bildet das Schlusslicht. Für Befehle, die nicht in „fnc_core“ stehen, wird hier 0 eingetragen:

```
{ "TIMER",    NUMBER,    0,    fnc_timer,
(struct bwb_function *) NULL, 0    },
```

Das Symbol „F_LOG10“ wird in „bwbasic.h“ definiert. Diese Datei ist groß (ca. 65 KBytes) und enthält alle Funktions-Prototypen sowie Einstellungen für den Sprachumfang des Basic. Die Symbol-Definition ist zum Glück ganz am Ende der Datei zu finden. Dort ist eine Liste von DEFINES: jedem Symbol wird eine

Nummer zugeordnet:

```
#define F_LOG10 23
```

Das Symbol ist BW-Basic nun bekannt, und alles was jetzt noch fehlt, ist, einen Zähler hochzusetzen. Suchen Sie im Quelltext nach folgender Zeile:

```
#define FUNCS_BASE
```

Um dieses Zeile herum sind noch viele andere Zähler, denn wie bereits erwähnt ist BW-Basic sehr flexibel, was im Quelltext leider auf Kosten der Übersichtlichkeit geht.

Weitere neue Befehle. Nachdem jetzt die Basics des Basic klar sein sollten, sind weitere Funktionserweiterungen kinderleicht:

```
[Fett]Basic-Befehl "POW" [/FETT]
case F_POW:
    * var_findnval( &nvar, nvar.array_pos ) =
(bnumber) pow( (double) var_getnval( &( argv[ 0
] ) ), (double) var_getnval( &( argv[ 1 ] ) )
);
    break;
```


„Pow“ liefert das Ergebnis der Berechnung x^y und benötigt zwei Zahl vom Typ double. In „bwb_tbl.c“:

```
{ "POW",    NUMBER,    2,    fnc_core,
(struct bwb_function *) NULL, F_POW    },
```

Größe des Cookie-Jars. Dazu muss „cookie.h“ inkludiert werden.

```
case F_COOKIEJARSIZE:
    * var_findnval( &nvar, nvar.array_pos ) =
(bnumber) CK_JarSize();
    break;
In bwb_tbl.c:
{ "COOKIEJARSIZE",    NUMBER,    0,
fnc_core,    (struct bwb_function *) NULL,
F_COOKIEJARSIZE    },
```

Wenn Sie interessante Befehlsweiterungen für BW-Basic geschrieben haben, dann schicken Sie sie mir doch unter mjaap@atariuptodate.de zu.

Draconis-News. Abschließend noch eine News aus dem Internet-Bereich. Kurz nach der Version 2.0 des E-Mailers Marathon wurde auch die Socket-Library in der 2.0-Version [5] veröffentlicht. Eine stärkere Anlehnung an MiNTNet und die Unterstützung von C und Basic sind die Hauptneuerungen. 

- [1] Matthias Jaap „Pilot Atari - die logische Sprache“, st-computer 10-2001
- [2] musicedit.de
- [3] freemint.de/X11
- [4] mypenguin.de/prg
- [5] draconis.atari.org

JavaScript-Kurs

Nachdem der HTML-Kurs der vergangenen Ausgaben Ihnen die Grundkenntnisse in HTML vermittelt hat, wollen wir das Thema in den kommenden Heften aufgrund der großen Nachfrage mit einem JavaScript-Kurs vertiefen.

Wichtige Internet-Adressen:

- [1] mypenguin.de/hpp
- [2] multimania.com/nef
- [3] rgfsoft.com
- [4] tu-harburg.de/~alumnifc
- [5] application-systems.de/atari
- [5] draconis.atari.org
- [6] icab.de
- [7] mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3

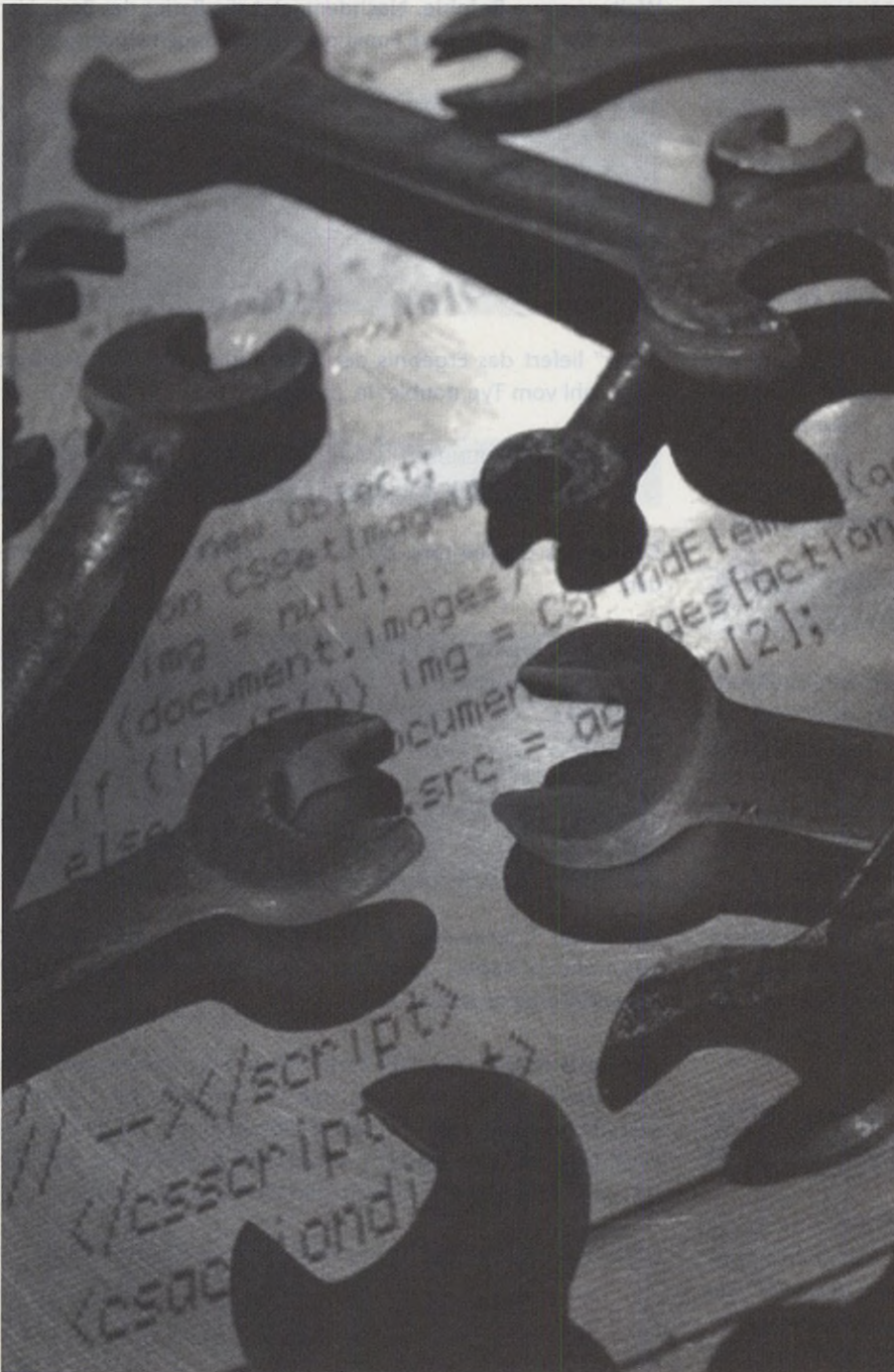
Einsteiger-Kurs Teil 7: Vordefinierte Funktionen

Die vordefinierten Funktionen von JavaScript für Variablen sind diesmal unser Thema.

JavaScript hat im Bereich der mathematischen Funktionen und der Stringmanipulierung einiges zu bieten. Wirkt JS sonst als eine etwas „kastrierte“ Sprache, so wird dies ausgeglichen durch leistungsfähige Funktionen. Diese orientieren sich ganz an dem Hauptanwendungsgebiet von JS: dem Ergänzen des Browsers. Natürlich haben Script-Schwergewichte wie PHP und Perl im Funktionsumfang, aber schließlich soll JavaScript auch die Server entlasten.

Beginnen wir mit den mathematischen Funktionen. JavaScript bietet in diesem Bereich 17 Funktionen an. Sollte eine wichtige Funktion nicht dabei (z.B. Temperaturumrechnung) und die benötigte Formel unbekannt sein, empfiehlt sich die Anschaffung eines Formelbuchs für Computersprachen. Es ist dabei praktisch egal, ob in einem solchen Buch die verwendete Programmiersprache C, Basic oder Pascal heißt, da der eigentliche Formelbestandteil in den meisten Fällen 1:1 für JavaScript übernommen werden kann.

Mathematische Funktionen. Nach dem letzten Kursteil kennen Sie bereits die vier Grundrechenarten und die mathematische Konstanten (PI, Eulersche Zahl). Das Klammern erlaubt sind, sei als Zusatz erwähnt. Um bestimmte gängige mathematische Berechnungen nicht in komplizierte Programmierarbeit ausarten zu lassen, kennt JavaScript wie jede andere Programmiersprache ein Set an vordefinierten Funktionen. Es kann bei den verschiedenen Browsern zu Unterschieden im Ergebnis der Beispiele kommen.



Solange sich das alles mehrere Stellen hinter dem Komma abspielt, ist das in Ordnung.

abs()

abs gibt den absoluten Wert einer Variable/Zahl zurück. Der absolute Wert ist vorzeichenlos, d.h. immer positiv.

```
document.writeln
(Math.abs(-8));
ergibt 8.
```

acos()

Diese Funktion berechnet den Arcus Cosinus einer Zahl.

```
document.writeln
(Math.acos(0.8));
ergibt: 0.6435011087932844
```

Der Wert für ACOS muss zwischen -1 und 1 liegen, ansonsten gibt JavaScript ein „NaN“ zurück – das bedeutet, dass kein gültiges Ergebnis ermittelt werden konnte. Bitte beachten Sie auch, dass ein „NaN“ keinen JavaScript-Fehler erzeugt. Erst beim Weiterverarbeiten kann es zu Folgefehlern kommen. ACOS kann auch so dargestellt werden:

```
Math.PI/2-asin(x)
```

asin()

Diese Funktion berechnet den Arcus Sinus einer Zahl.

```
document.writeln
(Math.asin(0.8));
ergibt: 0.9272952180016123
```

Ebenso wie bei ACOS muss der Wert zwischen -1 und 1 liegen. Wenn wir die Spezialfälle asin(1) und asin(-1) einmal ignorieren, kann asin auch folgendermaßen geschrieben werden:

```
Math.atan(x/Math.sqrt(1-x*x))
```

atan()

Diese Funktion berechnet den Arcus Tangens einer Zahl.

```
document.writeln(Math.atan(1))
ergibt: 0.7853981633974483
```

ceil()

ceil ist gleichbedeutend mit einer Aufrundung einer Zahl. Im Unterschied zum normalen Runden wird immer aufgerundet. Die Funktion ist identisch mit der ceil()-Funktion in C.

```
document.writeln
(Math.ceil(1.2))
ergibt: 2
document.writeln
(Math.ceil(-1.2))
ergibt: -1
```

cos()

Berechnet den Cosinus.

```
document.writeln(Math.cos(1))
ergibt: 0.5403023058681398
```

exp()

Berechnet den Exponentialwert der Zahl auf Basis der Eulerschen Konstante.

```
document.writeln(Math.exp(5))
ergibt: 148.4131591025766
```

floor()

floor ist das Gegenstück zu ceil und rundet immer ab.

```
document.writeln
(Math.floor(1.2))
ergibt: 1
document.writeln
(Math.floor(-1.2))
ergibt: -2
```

log()

gibt den natürlichen Logarithmus der Zahl zurück.

```
document.writeln(Math.log(4))
ergibt: 1.3862943611198905
```

max() und min()

Beide Funktionen erwarten zwei Parameter und geben die größere (max) bzw. kleinere (min) Zahl zurück.

```
document.writeln(Math.max(4,5))
ergibt: 5
document.writeln(Math.min(3,5))
ergibt: 3
```

pow()

Pow berechnet den Ausdruck x^y und

erwartet somit zwei Zahlen.

```
document.writeln
(Math.pow(3, 2))
ergibt: 9
```

random()

Auch die beliebte Pseudo-Zufallszahl darf nicht fehlen. Intern wird der „Zufall“ über eine Formel bestimmt, was für JS-Anwendungen völlig ausreicht. Die Funktion erwartet keine Parameter und gibt eine Bruchzahl zwischen 0 und 1 zurück.

```
document.writeln(Math.random())
ergibt z.B.: 0.7838897257095042
```

round()

Während float und ceil „falsche“ Rundungsfunktionen sind, ist round eine echte kaufmännische Rundungsfunktion.

```
document.writeln
(Math.round(4.5))
ergibt: 5
```

sin()

Berechnet den Sinus eines Wertes.

```
document.writeln(Math.sin(0.1))
ergibt: 0.09983341664682815
```

sqrt()

Diese Funktion liefert die Quadratwurzel einer Zahl zurück.

```
document.writeln(Math.sqrt(49))
ergibt: 7
```


tan()

Berechnet den Tangens eines Wertes.

```
document.writeln(Math.tan(4))
ergibt: 1.1578212823495774
```

Nachbildung einer nicht vorhandenen Funktion. Die JavaScript-Funktionen sind ausreichend, um die meisten fehlenden Funktionen nachzubilden. In Basic und C gibt es den COSH (Cosinus hyperbolisch). Mit der EXP-Funktion ist das kein Problem:

```
(Math.exp(x) + Math.exp(-x))/2
```

Wobei „x“ den zu berechnenden Wert darstellt. 

Alice Pascal

Es hat eine ganze Weile gedauert, bis Alice aus dem Kaninchenbau herauskam und eine Wiedergeburt als Freeware feiert. Matthias Jaap hat vor dem Bau gelauert und stellt Ihnen den Bewohner einmal vor.

```

Desk File Edit Structure Run Debug Help Go Misc
main? C:\CD\NEWSDK\PASCAL\ALICE\SIEVE.AP
program SieveOfEratosthenes(input, output);
{ Calculates prime numbers up to 2 * size + 3 }
const
  size = 200;
var
  prime, k, count, iter : integer;
  flags : array [0..size] of Boolean; { Zero the number of
  primes found }
begin
  count := 0;
  { Initialize the array of flags }
  { Start off with all numbers being prime }
  for i := 0 to size do begin
    flags[i] := true;
  end;
  for i := 0 to size do begin
    { Cross non-primes off the list }
    { Found a number that hasn't been crossed }
    { off, so it must be prime }
    if flags[i] then begin
      prime := i + i + 3;
      { Print out the prime }
      writeIn(prime);
      k := i + prime;
      { Cross out all the multiples of this }
      { prime }
      while k < size do begin
        flags[k] := false;
        k := i + prime;
      end;
    end;
  end;
end;

```

Das Freeware-Pascal

Text: Matthias Jaap

Das Erscheinen von Alice Pascal [1] als Freeware kam relativ überraschend. Zwar gab es in letzter Zeit einige Freeware-„Neuheiten“, aber es kommt nicht alle Tage vor, dass ein Programm aus der ST-Frühzeit von seinem Programmierer freigegeben wird.

Alice Pascal wurde für PCs und STs entwickelt. Im Gegensatz zu vielen Parallelentwicklungen, die einfach IBM-Bedienkonzepte übernahmen, sieht Alice jedoch wie eine speziell für den ST erstellte Anwendung aus. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man sich das Alter von Alice anschaut. Die Dame ist (für ein Computer-Programm) mit vierzehn Jahren schon ziemlich rüstig.

Pascal auf dem ST. Das Thema Pascal ist auf dem ST alt. Über 10 Pascal-Interpreter bzw. -Compiler gab es im Verlauf der letzten 16 Jahre, die ersten als Umset-

zung vom glücklosen Sinclair QL oder vom Betriebssystem CP/M. Von Anfang an konkurrierte Pascal jedoch mit Modula II, einer ebenfalls von N. Wirth entwickelten Sprache. Modula II war als Nachfolger von Pascal vorgesehen, und gerade auf dem ST erreichten die entsprechenden Entwicklungssysteme schnell eine hohe Professionalität. Die Pascal-Systeme gewannen im Vergleich nur langsam an Fahrt. Erst ST Pascal+ von CCD (richtig, die Firma, von der Tempus Word stammt) machte Pascal populär. Den Höhepunkt erlebte die Sprache mit Pure Pascal [2], das immer noch kommerziell erhältlich ist.

Pascal – egal, auf welchem System – hatte mit einem weiteren Problem zu kämpfen: Turbo Pascal. Turbo Pascal von Borland ist praktisch der Inbegriff des modernen Pascal, und praktisch jedes neue Pascal wurde in Testberichten auf seine Turbo-Kompatibilität abgeklopft. Die größte Kompatibilität erreicht Pure Pascal – kein Wunder, ist es doch praktisch die Umsetzung von Turbo Pascal.

Das Thema Freeware-Pascal gab es praktisch nicht. Neben der Pure Pascal-Demoverversion gibt es nur KatCe ST, eine auch auf dem Atari XL/XE bekannter, schwer zu handhabender Pascal-Dialekt.

Alice. Alice belegt entpackt etwa 950 KBytes auf der Festplatte. Beim Starten kann es zu der Fehlermeldung kommen, dass Alice einen Systemzeichensatz mit 8 Pixeln Breite braucht. Ansonsten läuft das Programm aber unter jeder Farbtiefe und Auflösung.

Nach dem Start lädt Alice eine Beispieldatei und zeigt stolz seine GEM-Menüleiste.

Menüs. Es ist praktisch alles in den Menüs vorhanden, was man auch heute noch von einem Pascal-Editor erwarten würde. Es fehlt jedoch ein Punkt zum Kompilieren. Alice ist leider kein Pascal-Compiler, sondern nur ein Interpreter. Alice-Programme benötigen deshalb immer den Interpreter, ein Run-Time-Modul liegt nicht bei. Die Programme speichert Alice normalerweise in einem speziellen Token-Format ab, was wohl in der Ausführungsgeschwindigkeit ein paar Vorteile bringen soll.

Editor. Der Editor (Bild) ist eindeutig das Highlight dieses Pascal-Systems. Wie gehabt lässt sich der Cursor mit den Cursortasten durch das Pascal-Listing steuern. Seitenweises Springen ist leider nicht möglich.

Bei Beispiel-Programmen wie dem „Alice-Paint“ fällt auf, dass diese im Editor zunächst einmal sehr kurz sind. Dafür sind Zeilen wie diese häufiger zu finden:

```
... { w_rbox(points); } ...
```

Der Editor beherrscht das Einklappen von Programmblöcken. Zum Ausklappen muss nur der Cursor auf die zusammengeklappte Zeile bewegt und „Reveal“ im „Structure“-Menü gewählt werden. Eine „Reveal All“-Funktion gibt es leider nicht.

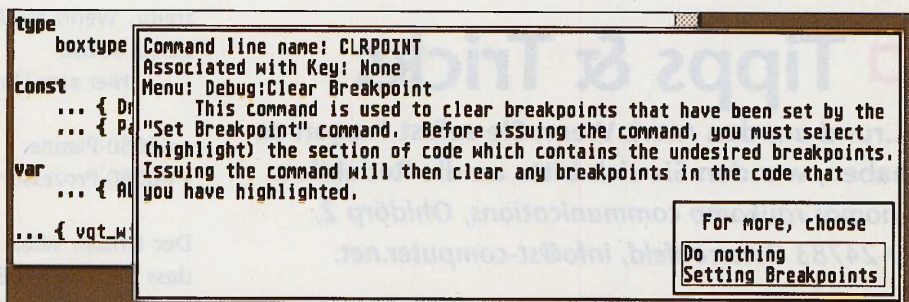
Alice rückt den eingegebenen Text automatisch ein, was der Programmstruktur gut tut. Sobald etwas eingegeben wird, springt der Cursor an die richtige Stelle. Dieses Verhalten ist beim ersten Mal etwas gewöhnungsbedürftig. Einige Schlüsselwörter (procedure, >>

>> case, of, begin) schreibt der Editor fett.

Ungewöhnlicher ist die eingebaute Hilfsfunktion: wird z.B. „writeln(„,“ eingeben, so erscheint hinter der Klammer das Wort „value“ unterstrichen. Das unterstrichene Wort zeigt, was Alice an dieser Stelle erwartet. Sobald ein Wert dort angegeben wird, verschwindet das unterstrichene Wort. Dies schließt auch eine Syntax-Analyse mit ein, sodass es kaum möglich sein sollte, in Alice Pascal fehlerhafte Ausdrücke zu schreiben.

Fehlermeldungen. Wird ein Tippfehler gemacht, verbleibt der Cursor in der Programmzeile, während in der Infozeile des Editorfensters die Fehlerbeschreibung angezeigt wird. Ähnlich wie in GFA-Basic verlangt Alice eine Korrektur der Zeile. Wenn ein Menübefehl auf die aktuelle Selektion nicht anwählbar ist, erscheint eine kleine Alert-Box. Auffällig ist, dass es zu jeder Fehlermeldung auch einen Eintrag in dem Hilffssystem gibt.

Individualistin. Alice ist nicht mit Maxon Pascal, ST-Pascal oder gar Pure Pascal zu vergleichen, die sich mehr oder weniger an Turbo Pascal orientieren. Es wurden zwar keinerlei Veränderungen am Sprachkern von Pascal vorgenommen,



Über das Help-Menü gelangt man in das Hilffssystem von Alice.

sodass einfache Programme auch weiterhin portierbar sind, aber spätestens bei der GEM-Programmierung zeigen sich erhebliche Unterschiede.

Obwohl Alice komplett unter GEM läuft (inklusive Zugang zu Accessories), können GEM-Anwendungen programmiert werden. Das 17 KBytes große „Alice Paint“ erzeugt zwei GEM-Fenster, eine Menüleiste und stellt ein komplettes Malprogramm mit Speicherfunktion dar. Nach dem Starten dieses Pascal-Programms im Editor verschwindet die Editor-Menüleiste und das Editor-Fenster.

Simple Dialogboxen, Menüs und Fenster sind leicht zu programmieren. Niemand darf aber erwarten, dass auch noch die ausgefeilte Even-Verwaltung oder gar komplexere Dialogboxen möglich wären. Dafür benötigt z.B. „Alice Paint“ keine Ressource-Datei.

Hilfe. Über das Help-Menü gelangt man in das Hilffssystem von Alice. Dieses besteht aus Dialogboxen, die über anklickbare Texte miteinander verbunden sind – quasi ein frühes Hypertextsystem.

Fazit. Das Kuriose an Alice Pascal ist, dass es stellenweise moderner ist als Pure Pascal. Dennoch ist Alice keine Konkurrenz für Pure, denn neben der fehlenden Turbo-Kompatibilität sind komplexe Pascal-Programme nur bedingt möglich. Trotzdem ist es schön, dass ein Programm, welches seiner Zeit sicherlich voraus war, durch das Internet erhalten bleibt. □

[1] templetons.com/brad/alice.html
[2] application-systems.de

Impressum der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)
Redaktionelle Mitarbeiter: Matthias Alles, Bengy Collins, Joachim Fornallaz, Ali Goukassian, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim
Redaktion:
thomas raukamp communications, Ohldörf 2,
D-24783 Osterrönfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
<http://www.st-computer.net>

Verlag:
falkemedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 K i e l
Tel. 04 31 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5
<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:
Ali Goukassian
Abo-Betreuung:
Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 20 07 66 0, abo@st-computer.net
Anzeigenleitung:
Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 20 07 66 0, anzeige@st-computer.net

Anzeigenpreisliste:
nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998
Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld
Bezugsmöglichkeiten:
Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag
Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli
Einzelpreis: DM 9.80
Jahresabonnement: DM 98.–

Jahresabonnement mit stc-Diskette: DM 148.–
Europäisches Ausland: DM 128.–, per Luftpost DM 256.–
Monatsdiskette: zzgl. DM 50.–/Jahr
Leser-CD: zzgl. DM 60.–/Jahr
In den oben genannten Preisen sind die gesetzliche MwSt. und die Zustellung enthalten.

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

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

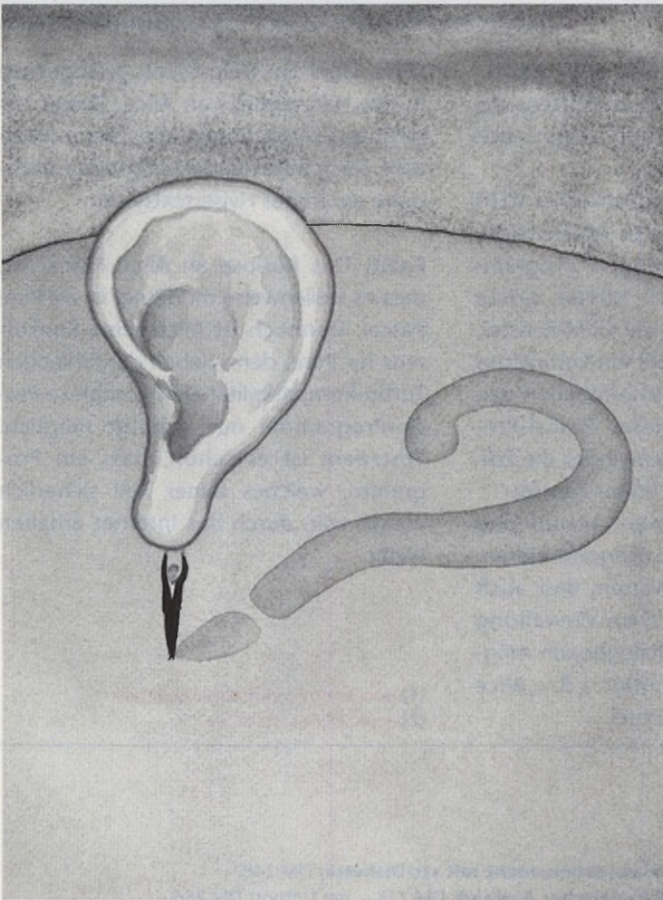
Veröffentlichungen:
Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss:
Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbauskiizen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.
Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

© Copyright 2001 by falkemedia

☐ Tipps & Tricks

...rund um den Atari. Wenn Sie selbst Fragen zu haben, wenden Sie sich bitte an die Redaktion: *thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783 Osterrönfeld, info@st-computer.net.*



☐ 060-Upgrade des Milan

Ich möchte meinen Milan gern um eine 68060-Karte aufrüsten. Was ist bei dem Upgrade zu beachten?

Das 68060-Upgrade ist eine hervorragende Möglichkeit, dem Milan zu noch mehr Leistung zu verhelfen. Allerdings ist dies mit einigen Kosten und Mühen verbunden. Zum einen benötigen Sie die Prozessorkarte, zum anderen den 060-Prozessor.

Beim Prozessor sollten Sie darauf achten, dass Sie sich die Variante mit FPU und MMU zulegen. Eine 68060-CPU können Sie z.B. bei diversen Anbietern im Amiga-Markt ergattern. Auch Ingo Schmidt (ingo.schmidt@stud-mail.uni-wuerzburg.de), Autor der Milan-Hilfe-Seiten im Internet, bietet an, bei der Suche nach einem vollwertigen 68060er behilflich zu sein.

Die Platine ist vonnöten, da 68040- und 68060-Prozessor nicht ganz pinkompatibel sind. Die Karte ist leider nicht seriengefertigt sondern handgelötet, was ihren Preis in die Höhe

treibt. Wenn Sie Pech haben, ist sie sogar teurer als der Prozessor selbst.

Hier eine Übersicht der zu erwartenden Kosten:

- 68060-Platine: DM 300.– bis DM 400.–
- 68060-Prozessor: DM 250.– bis DM 600.–

Der Einbau selbst ist recht einfach. Wichtig ist zuerst einmal, dass Sie TOS 4.08 oder neuer nutzen. Bevor das Upgrade im Milan betrieben werden kann, muss außerdem der neue 060-Bootblock „geflasht“ werden (cip.physik.uni-wuerzburg.de/~ischmidt/german/download.html). Nun können Sie sich an die Hardware wagen. Bauen Sie den bisherigen 68040-Prozessor aus. Gehen Sie hier bitte mit äußerster Vorsicht vor. Ist dies erledigt, stecken Sie den 68060-Prozessor auf die Adapterplatine auf. Wichtig ist, dass Sie dies vor deren Einbau erledigen. Legen Sie die Platine dazu auf eine ebene, stabile Unterlage und drücken Sie die CPU mit einem flachen, ebenfalls stabilen Gegenstand langsam und gleichmäßig fest in seine Fassung. Nun stecken Sie die komplette Karte inklusive 060-CPU in den Sockel. Achten Sie darauf, dass sowohl CPU als auch Platine sehr guten Kontakt zur Platine bzw. zum Sockel haben. Beim nächsten Neustart sollte der Milan die neue CPU problemlos erkennen.

Angermert sein noch, dass der 68060 den MOVEP-Befehl nicht kennt. Programme, die diesen Befehl nutzen, stürzen dann leider ab. Dies ist aber die einzige bekannte Inkompatibilität zwischen 68040er und 68060er. (is, Red.)

☐ Speicherweiterung beim Milan

Ich möchte gern den RAM-Speicher meines Milan aufrüsten. Welche Bausteine kann ich nutzen?

Bei den RAM-Bausteinen des Milan handelt es sich durchgehend um EDO-RAM. Es müssen mindestens 16 MBytes RAM zur Verfügung stehen, ansonsten verweigert der Milan seinen Dienst. (is, Red.)

☐ MagiC auf dem Milan

Ich möchte MagiC auf meinem Milan nutzen. Was muss ich beachten?

Die MagiC-Version für den Milan unterscheidet sich von anderen Versionen dadurch, dass sie aus einem von der Hardware abhängigen und einem von der Hardware unabhängigen Teil besteht. Dies bedeutet wiederum, dass MagiC auf dem Milan auf ein funktionierendes TOS angewiesen ist und nicht wie im Classic Atari unabhängig agieren kann. Dies bedeutet aber auch, dass MagiC nun sehr viel einfacher auf eventuelle neue Hardware angepasst werden kann.

MagiC für den Milan wird auf zwei Disketten geliefert. Die eine enthält die Installationsroutinen für das eigentliche Betriebssystem, die Zusatzdisk enthält dagegen Extras. Die Installation erfolgt mit Hilfe des Programms „INSTMAGC.PRG“.

Um MagiC auf dem Milan zu installieren, sind Überlegungen notwendig, die auf anderen Maschinen teilweise entfallen:

- Lesen Sie unbedingt die Datei „LIESMICH.TXT“, die sich auf den Disketten befindet.
- Sie können MagiC nicht auf einer nicht bootfähigen Partition einrichten und die so installierten Daten dann auf eine Boot-Partition verschieben.
- Es wird die neueste TOS-Version (derzeit 4.08) sowie ein neuer Bootblock benötigt. Dieser wird mitgeliefert.
- NVDI ist nicht zwingend erforderlich, sollte aber dennoch unbedingt installiert sein.
- Es wird kein Boot-Bild angezeigt.
- Die Tastenkombination [Ctrl]-[Alt]-[Del] führt einen Warmstart des ROM-TOS und nicht von MagiC aus.
- Ein Hintergrund-DMA wird nicht unterstützt.
- Der Auflösungswechsel funktioniert nicht mit dem Programm „CHGRES.PRG“, sondern mit „MCHGRES.PRG“ von Joachim Fornallaz (jf.omnis.ch).
- Das Programm „MAGICCFG“ von Philipp Donzé ist sehr zu empfehlen, um die Konfigurationsdatei „MAGX.INF“ zu konfigurieren. (is, Red.)

GFA-Basic auf dem Milan

Ich möchte auf meinem Milan in GFA-Basic entwickeln. Leider stürzt die Entwicklungsumgebung bei mir ab. Was kann ich tun?

Grundsätzlich sollte GFA-Basic auf jedem Milan laufen. Es ist jedoch zu beachten, dass ein Start mit eingeschaltetem Daten-Cache meist zum Absturz führt. Läuft GFA aber erst einmal, kann der Cache getrost wieder eingeschaltet werden.

In jedem Fall empfiehlt sich aber die Verwendung von „Bastard“ von RUN-Software. Diese Erweiterung nimmt die Umschaltung der Caches automatisch vor – allerdings funktioniert dies nur unter MiNT. Unter Multitasking-Betriebssystemen integriert Bastard den GFA-Interpreter außerdem so gut es geht in die GEM-Oberfläche. Bastard ist übrigens Freeware und auf der Webseite von RUN-Software (run-software.de) erhältlich. (is, Red.)

PureC auf dem Milan

Ich möchte auf meinem Milan mit PureC entwickeln. Was muss ich beachten?

Auch Pure C lässt sich auf dem Milan betreiben. Wie bei GFA-Basic kann es auch hier mit dem Daten-Cache Probleme geben. Im Zweifelsfall sollten Sie diesen einfach ausschalten.

Der Pure-Debugger lässt sich mit Einschränkungen ebenfalls auf dem Milan betreiben. Allerdings kommt es hier zu erheblichen Problemen, da ein Debugger naturgemäß sehr hardwarenah programmiert ist. Evtuell kann hier der PD-Patch von Dimitri Junker (oche.de/~junker/) Abhilfe schaffen. (is, Red.)

GrafTool auf dem Milan

Ich möchte das Programm GrafTool auch auf dem Milan nutzen. Leider stürzt es ab. Kann ich dies verhindern?

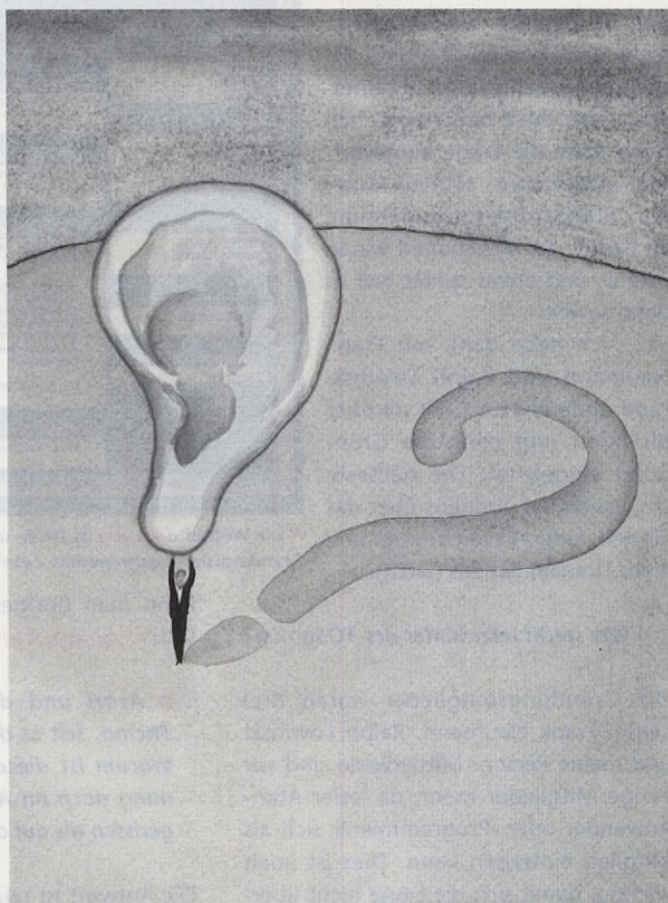
GrafTool ist modular aufgebaut, besteht also aus mehreren Programmmodulen. Beim Laden dieser Module kommt es leider zu einem BUS-Error, wenn der Daten-Cache eingeschaltet ist. Wie so oft hilft auch hier das Ausschalten des Daten-Caches. Leider verlangsamt sich der Milan durch diese Maßnahme sehr deutlich. Daher ist zu empfehlen, den Cache gleich wieder einzuschalten, sobald das entsprechende Modul das Bild lädt. (is, Red.)

Kein SCSI am Milan?

Ich habe ein TOS-Update vorgenommen, und nun wird kein Gerät mehr am SCSI-Bus gefunden. Was kann ich tun?

Da der SCSI-Treiber sich im Flash-ROM befindet, wird er bei einem TOS-Update überschrieben. Um den SCSI-Treiber bei einem TOS-Update mit einzubinden, muss er im Programm „FLASH.PRG“ unter „Extensions“ eingetragen werden. (is, Red.)

Die obigen Tipps & Tricks basieren auf dem Milan-FAQ von Ingo Schmidt.



□ TORG-Talk

Richard Gordon Faika im Gespräch mit Thomas Raukamp

□ Kampf dem Wildwuchs

MagiC oder MiNT? STiK oder I-Connect? ST-Guide oder HTML? Wie denn nun, was denn nun? Ein Problem der Atari-Welt ist, dass es keine verbindlichen Standards gibt. Daher gibt es Wildwuchs in alle Richtungen – mit dem Ergebnis, dass Entwickler ebenso verwirrt sind wie Anwender.

Damit diesem bunten Treiben ein Ende bereitet wird, haben sich wichtige Entwickler und Persönlichkeiten des

Atari-Markts in der TOSgroup zusammen gefunden, die Standards und Richtlinien für die Entwicklung von Programmen auf dem Atari geben will. Welche Standards gelten sollen, wird dabei nicht etwas diktatorisch „von oben herab“, sondern nach gemeinsamer Diskussion mit den TOSgroup-Mitgliedern entschieden.

Thomas Raukamp unterhielt sich mit Richard Gordon Faika, einem der Initiatoren des Standardisierungsgremiums.

Das Interview führte

Thomas Raukamp

□ Wie kam es zur Idee, die TOSgroup zu gründen?

Die Idee kam im IRC auf, als wieder einmal eine Diskussion um die Internetstacks lief. Alle fanden es ziemlich idiotisch, dass eines der kleineren Systeme die meisten verschiedenen Internetstacks der Welt beherbergt. Ich habe dann die Frage aufgeworfen, inwieweit es sinnvoll wäre, ein Standardisierungsgremium zu bilden. Die Reaktionen waren positiv, und etwas später war es dann soweit.

Ich habe dann mit Frank Naumann und Ralph Lowinski (und anderen) im Chat darüber diskutiert und dann die Gründung eingeleitet. Die heißeste Diskussion lief übrigens über das Finden einer Bezeichnung und eines Domainnamens (lacht).

□ Wer steckt jetzt hinter der TOSgroup?

Die Gründungsmitglieder waren drei Leute: Frank Naumann, Ralph Lowinski und meine Person. Mittlerweile sind wir einige Mitglieder mehr, da jeder Atari-Anwender oder -Programmierer sich als Mitglied eintragen kann. Dies ist auch wichtig, damit sich die Leute nicht übergangen fühlen, wenn es zu Standardisierungen kommt. Wenn alles soweit steht,

werden Mitglieder auch Aufgaben übernehmen können, die das Funktionieren der TOSgroup-Standardisierungen sicherstellen.

Die Liste der derzeitigen Mitglieder

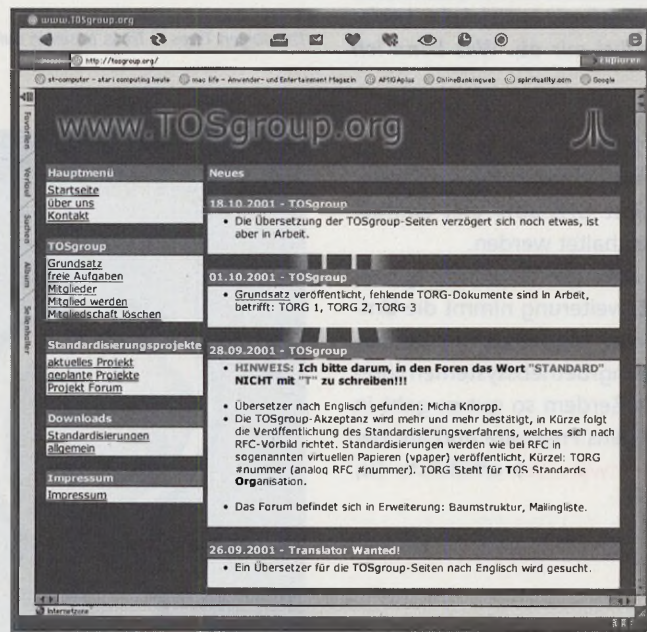
sprechender GEM-Version. Seit dem Atari als Wegweiser verschwunden ist, haben Firmen oder einzelne Personen sich der einen oder anderen Problematik angenommen und damit Quasi-Standards

geschaffen, ohne dass sie je mit anderen darüber gesprochen hätten. Ein Entwickler oder mehrere können niemanden fragen, an was sie sich halten sollen, wenn Innovationen oder neue Produkte und Funktionen geschaffen werden. Kurz: jeder kocht sein eigenes Süppchen.

□ Wie kommt es nun konkret zur Schaffung von Standards? Wer legt diese fest?

Standards werden nicht von einer elitären Gruppe einfach festgesetzt, sondern entstehen automatisch durch Diskussion der Mitglieder und durch ein entsprechendes demokratisches Verfahren. Da jeder Anwender oder Entwickler Mitglied werden

kann, kann also jeder, der es möchte, an der Schaffung eines oder mehrerer Standards teilnehmen. Konkret sieht das Verfahren (in Kurzform) so aus, dass ein Mitglied sich Gedanken darüber macht, was einer Standardisierung bedarf und ein anhand der in den Grundsatzdokumenten festgelegten Richtlinien ein sogenanntes TORG (ein Dokument, das eine Standardisierung beschreibt) erstellt. Dieses schickt er dann zum TORG-Editor, der es an sogenannte „Sub-Editoren“ >>



□ Die Webseite tos.org ist Dreh- und Angelpunkt des neu gegründeten Standardisierungsgremiums – ein Muss für jeden Atari-Anwender.

kann man übrigens abrufen unter der URL tosgroup.org/mitglieder.php3.

□ Atari und der Wildwuchs – ein Thema, seit es die TOS-Plattform gibt. Warum ist dieses Problem Eurer Meinung nach im Atari-Markt weiter eingegrissen als auf anderen Systemen?

Die Antwort ist relativ einfach: Standards von Atari beziehen sich auf ein längst überholtes System: das alte TOS mit ent-

>> weiterleitet, wo es auf Richtigkeit und Übereinstimmung mit den Richtlinien und auf parallel angemeldete Standardisierungen geprüft wird. Danach wird es zur Diskussion auf tosgroup.org veröffentlicht. Hier steht nun das Dokument für einen bestimmten Zeitraum zur Diskussion bereit, sei es in einer Newsgroup oder im Forum oder in einem Online-Chat. Nach Ablauf der Frist wird das Dokument zur Wahl gestellt, jedes Mitglied bekommt also einen Wahlschlüssel, mit dem er auf tosgroup.org abstimmen kann, ob die Standardisierung in Kraft treten soll oder nicht. Ist die Wahl nicht erfolgreich, wandert das Thema wieder zurück zur Diskussion. Ist sie erfolgreich, wird das Dokument zu einer letzten redaktionellen Prüfung an den oder die Anmelder geschickt und danach als Standardisierung unter einem TORG mit einer zugewiesenen Nummer veröffentlicht und tritt in Kraft.

▣ **Wie sollen sich diese beschlossenen Standards letztendlich durchsetzen?**

Tja, das hängt allein davon ab, ob sich die Entwickler daran halten. Zwingen kann man niemanden.

▣ **Wie können sich Entwickler über neu erarbeitete Standards informieren?**

Das passiert alles auf tosgroup.org, dort wird über laufende Diskussionen und über verabschiedete Standards informiert werden.

▣ **Wie ist die Akzeptanz der TOSgroup bei Shareware-Autoren und den verbliebenen kommerziellen Entwicklern?**

Soweit ich das im Allgemeinen mitbekommen habe, sind die meisten recht froh darüber und finden die Sache sinnvoll.

▣ **Auf welche Resonanz ist sie bisher bei Anwendern gestoßen?**

Die Resonanz war bisher eher gering, aber positiv. Nun muss man aber auch bedenken, dass [tosgroup](http://tosgroup.org) relativ jung und die Logistik und deren Technik noch nicht vollendet ist.

▣ **In der Atari-Welt fehlt derzeit ein aktuelles Software Development Kit. Will sich die TOSgroup auch auf diesem Gebiet engagieren?**

Zurzeit existiert keine Klarheit darüber, inwieweit sich [tosgroup](http://tosgroup.org) in diesem Bereich engagieren wird. Die Möglichkeit ist sicher nicht auszuschließen, nur sollte man sich erst einmal auf das Funktionieren der Schaffung von Standards konzentrieren.

▣ **Obwohl das Projekt sicherlich löblich ist, kommt die Idee eines Standardisierungsgremiums eigentlich reichlich spät. Kann die TOSgroup nach Jahren des Wildwuchses überhaupt noch etwas ändern?**

Ich denke schon. Alte Software wird durch neue abgelöst, innerhalb dieser Evolution werden Standardisierungen erfolgreich sein, so es der Anwender oder die Entwickler möchten.

▣ **Was ist für Entwickler am Atari-Markt überhaupt noch so interessant, dass sie neue Projekte angehen oder bestehende weiter pflegen sollten?**

Prinzipiell kann ich nur von meiner Person sprechen, aber ich denke mal für die meisten ist es ein Hobby; und solange es Spaß macht, wird sich daran auch nichts ändern...

▣ **Um Standards zu entwickeln, muss erst einmal ausgelotet werden, für welche Plattformen diese Standards gelten sollen. Ein S20 ST mit Single-TOS kann hier sicher nicht der Status Quo sein. Wie wollt Ihr hier die Grundlagen ausloten?**

Das sehe ich nicht so. Ein Protokoll kann durchaus systemübergreifend sein. Eine Annahme über ein „Grundsystem“ ist bestimmt sehr wichtig für Entwickler, dies ist aber wiederum eine Standardisierung und muss erst diskutiert und verabschiedet werden.

▣ **Wie weitreichend soll die Arbeit der Standardisierung überhaupt sein? Schließlich geht es im Atari-Markt nicht nur um ein Standard-Format bei**



▣ Richard Gordon Faika ist einer der Mitinitiatoren der TOSgroup.

der Online-Hilfe, sondern auch um verschiedene Betriebssysteme. Kann eine Standardisierung soweit gehen, dass ein bestimmtes Betriebssystem als „offiziell“ gilt?

Ich denke, das werden die Diskussionen beantworten. Vor allem kann man anfänglich erst einmal nur Standardisierungen annehmen, die die beiden modernen Systeme MiNT und MagiC betreffen. Alles andere wäre Humbug und kurzsichtig. Weiterhin wäre es möglich, Standards auf bestimmte Systeme zu beschränken. So kann beispielsweise eine Technik, die ausschließlich unter MiNT funktioniert, als Standard eben auch nur dort greifen. Sollte z.B. MagiC später die gleichen technischen Voraussetzungen beherbergen, würde der Standard automatisch auch für MagiC gelten. Standards sind in diesem Sinne immer abhängig vom System und dessen technischen Lösungen.

▣ **Wie ist der weitere Zeitrahmen bei der Errichtung des Standardisierungsgremiums?**

Da ich ja die Webseiten und deren Programmierung erledige, denke ich, dass ich die entsprechenden technischen Voraussetzungen bis Ende dieses Jahres fertiggestellt habe, ich möchte da aber nichts überstürzen und alles überlegt angehen. Ziel ist es, ab dem 01. Januar 2002 das Standardisierungssystem funktions- und einsatzbereit zu haben. Ein Termin davor ist auch denkbar, es hängt aber alles von meinem Zeitplan ab. Ich kann mich leider noch nicht zerteilen – oder klonen? (lacht) ▣

tosgroup.org

□ Living in America

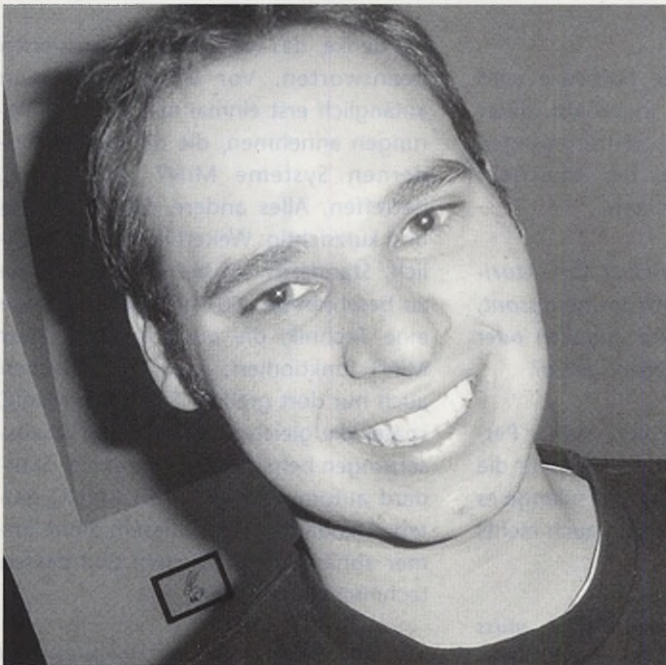
Stateside-Report

Kolumne von Bengy April

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

In unregelmäßigen Abständen berichtet Bengy April, Betreiber des beliebten Online-Angebots MagiC Online von Entwicklungen, Meinungen und Gedanken rund um den amerikanischen Atari-Markt.



□ Woran fehlt es denn nun?

Text: Bengy April

Übersetzung: Thomas Raukamp

Es gibt nur einen Weg, wie unsere Plattform neue Anwender anzieht, neue Technologien einführt und wieder im Ozean der Popularität schwimmt: Programmentwicklung. Es muss möglich sein, ICQ zu nutzen, während wir MP3-Songs abspielen. Es muss möglich sein, Real Audio aus dem Internet abzuspielen und wir müssen kompatibel sein zu Standardapplikationen wie Microsoft Office. Und keine Plattform kann sich selbst entwicklungsfähig nennen, bevor sie nicht PDF-Dateien erzeugen und darstellen kann. Wenn Sie irgendeinen Atari-Anwender fragen, was an seinem System in erster Linie nicht stimmt, wird die fehlende Software-Entwicklung ganz oben auf seiner Liste stehen.

Programmvelfalt. Dabei ist es Atari-Anwendern möglich, die obigen Aufgaben ohne Ausnahme mehr oder weniger elegant zu erledigen. Und ohne Ausnahme war jeder einzelne Punkt aus der obigen Liste bis vor kurzem entweder ganz und gar unmöglich oder noch in weiter Zukunft für die meisten Anwender. ICQ war etwas für unsere Freunde mit einem PC. MP3 gehörten dem Rest der Welt. PDF-Dateien mussten im Büro erzeugt werden. Wenn wir tatsächlich ohne jegliche Programmentwicklung sind, wie haben wir es dann geschafft, an solche Standards anzuschließen?

Offensichtlich ist die Entwicklung neuer Programme auf unserer Plattform gar nicht so ein großes Problem wie die meisten Leute dies bemängeln. Immer noch werden einige kommerzielle Pakete weiterentwickelt und Atari-Shareware ist in ihrer legendären Qualität nach wie vor reichlich vorhanden. Wenn uns die fehlende Software-Entwicklung also nicht am Boden hält, ist es etwas anderes...

Waisenkinder. Die Anwendergruppe „The Atari International Organization“ glaubt, dass es sich bei diesem anderen Grund um die fehlende öffentliche Aufmerksamkeit handelt. Wir wissen alle, dass wir eine ernstzunehmende Plattform nutzen, die Herausforderung ist jedoch, auch den Rest der Welt davon zu überzeugen. Diese Herausforderung ist umso größer, weil wir Waisen sind; wir haben keine Mutterfirma mehr, die uns unterstützt oder finanziert. Deshalb stoßen unsere zahlreichen Pro-Atari-Kreuzzüge auch so oft auf taube Ohren. Wir erzeugen Rauch aber keine Flamme. Wir streiten mit anderen Atari-Anwendern anstatt zusammenzuarbeiten. StiNG, I-Connect, STiK, WenSuite und Draconis – alles vergebene Anstrengungen!

Vergeudung. Wo wir gerade bei Verschwendung sind: Windows XP wurde kürzlich veröffentlicht. Die Werbestrangungen rund um die Einführung waren riesig: Plakate, so groß wie ganze Häuser, nervende TV-Werbung und sogar komplett in XP-Farben lackierte Taxis haben mitgeholfen, die Veröffentlichung des neuen Windows bekannt zu machen. Unglücklicherweise (für Microsoft) hat sich >>

>> Windows XP bisher nicht so brilliant verkauft wie erhofft. Und dieses Mal liegen die schlechten Verkaufszahlen nicht etwa an einem unterlegenem Produkt als vielmehr an einer schleifenden Wirtschaft.

Wie auch immer: ich versuche immer noch herauszufinden, was eigentlich aus Windows 2000 geworden ist... Und mit ME? Sie erschienen und verschwanden praktisch zur selben Zeit. Bezeichnenderweise warten viele Atari-Anwender auf die Nachricht, ob die aktuelle Version von MagiC PC unter Windows XP arbeitet. Wenn nicht, dann stehen viele professionelle Anwender, die die Leistung des PC nutzen, komplett im Dunkeln. Ebenso warten viele MagiC Mac-Anwender mit einem Upgrade auf Mac OS X, bis eine neue Version erscheint, die auch unter Apples neuem Betriebssystem funktioniert.

Classic Atari. Eine weitere Veröffentlichung, auf die Atari-Anwender gespannt warten, ist die Centurbo 060. Endlich eröffnet sich für Atari-Liebhaber, die die Leistung des 060-Prozessors haben und nicht auf die Kompatibilität des Falcon verzichten möchten eine brauchbare Lösung ab – zumindest wahrscheinlich. Nordamerikanische Atari-Anwender zögern

nach den vorangegangenen Enttäuschungen und dem zum Teil schlechten Service, Geld zu Atari-Firmen über den grossen Teich zu schicken. Und leider ist genau dies notwendig, wenn sie die Centurbo 060 produziert sehen möchten. Einige Anwender weigern sich strikt, für ein Produkt zu zahlen, das sie vielleicht nie zu sehen bekommen. Viele andere – besonders Mitglieder der Demo-Szene – gehen das Risiko ein.

Anthropologie. Interessanterweise findet unsere Plattform noch immer einen Weg zu überleben und Atari-Anwender bleiben Atari-Anwender. Anthropologen studieren menschlichen Verhalten, um herauszufinden, warum bestimmte Rituale und Angewohnheiten für eine bestimmte Gruppe von Menschen Sinn machen, während sie von anderen komplett missachtet werden. Wenn ein Anthropologe eines Tages eine Gruppe von Atari-Verfallenen untersucht, wird vielleicht einiges an Licht auf die Gründe fallen, warum man sich mit einem archaischem Computersystem abgibt. Aber: wen interessieren seine Ergebnisse? Wir kennen die Antworten sowie so schon... □

die aktuellsten atari-news im internet

st-computer.net

The free on-line Atari magazine

myatari
www.myatari.net



st-computer
stellt ein

© 2001 thomas raukamp communications

AUTOR WERDEN!

KENNEN SIE SICH MIT DEM ATARI AUS? SIND SIE PROFI IN SACHEN HARD- UND SOFTWARE? MÖCHTEN SIE IHRE BEGEISTERUNG FÜR DAS VIELLEICHT BESTE COMPUTERSYSTEM ALLER ZEITEN DURCH FUNDIERTE UND ENGAGIERTE BERICHTS MIT ANDEREN LESERN TEILEN UND DABEI IHRE KASSE NOCH ETWAS AUFBESSERN? DANN SIND SIE BEI DER st-computer RICHTIG! UNSER JUNGES UND DYNAMISCHES TEAM WILL AUCH IN DIESEM JAHR WIEDER VOLL DURCHSTARTEN UND SUCHT DAHER JEDERZEIT VERSTÄRKUNG. BITTE BEWERBEN SIE SICH MIT IHREM WISSEN, IHRER BEGEISTERUNG, EINER ARBEITSPROBE UND GUTER LAUNE BEI thomas raukamp communications UNTER DER TELEFONNUMMER 0 43 31-84 93 37 ODER DER EMAIL thomas@st-computer.net. WIR FREUEN UNS AUF SIE!



□ Porthos 1.25

Es gibt immer wieder Anwendungen, von denen man meint, dass sie auf dem Atari nicht vernünftig machbar sind. Die Darstellung von PDF-Dokumenten gehörte lange Zeit dazu. Nun stellte niemand geringerer als die Calamus-Schmiede invers Software mit Porthos eine neue Applikation zum Anzeigen und Drucken von PDF-Dateien vor.

□ PDF auf dem Atari

Text: Thomas Raukamp

Das PDF-Format setzt sich im Druckbereich immer weiter durch. Auch Online-Dokumente liegen immer häufiger in dem abgespeckten PostScript-Format vor. Es dauerte eine ganze Weile, bis sich PDF-Dateien auch auf dem Atari durchsetzen konnten. Mittlerweile sind aber einige Brücken geschlagen: Calamus ermöglicht das Schreiben von PDF-Daten, und in Ausgabe 07/08-2001 konnten wir mit gemgs

bzw. GhostScript eine Programmkombination vorstellen, die es bereits einigermaßen unkompliziert möglich machte, PDF-Files auch auf dem Atari darzustellen. Der Nachteil dieser Lösung ist jedoch, dass GhostScript ein aus der Unix-Welt portiertes Programm ist, das also weder auf dem Atari entstanden noch sonderlich sorgfältig an diesen angepasst wurde. Das Ergebnis ist eine etwas komplizierte Installation sowie eine langsame Geschwindigkeit bei der Darstellung. gemgs stellt dabei „nur“ die grafische Oberfläche dar, damit GhostScript nicht kryptisch über Kommandozeilen bedient werden muss. >>

stCD Porthos 1.24
zum Ausprobieren
nutzbar.

>> **Hilfe aus dem Hause invers.** Wie bereits erwähnt, vermag auch das professionelle Publishing-Programm Calamus SL mittlerweile über den Drucker-treiber „PDF-Print“ PDF-Dateien herzustellen. Es dauerte nicht lange, und ein eigenes Calamus-Magazin entstand komplett als PDF-Dokument. Etwas grotesk war hingegen, dass „Die Feder“ auf dem Atari nur mit einigen Problemen darstellbar war. Und so kündigte invers Software einen PDF-Reader an, der die Misere beenden sollten. Mittlerweile liegt Porthos in der Version 1.25 vor.

Voraussetzungen. Porthos ist für die Benutzung unter MagiC programmiert worden, läuft in der aktuellen Version jedoch auch unter dem MiNT-Betriebssystem N.AES. Grundsätzlich sollte das Programm auf jedem TOS-Rechner laufen, um jedoch eine akzeptable Geschwindigkeit zu erreichen, sollte mindestens die 68030-CPU des Falcon für Geschwindigkeit sorgen. Wir testeten Porthos auf einem Power Macintosh G4 mit 400 MHz, einem iBook mit 600 Mhz und einem Falcon 030 mit 32 MHz. Auf einem Atari TT bekamen wir das Programm nicht zum Laufen. invers Software ist dieses Problem jedoch bekannt. Zwar waren die Ursachen zum Zeitpunkt dieses Tests noch nicht gefunden, jedoch arbeitet man an einer Lösung.

Softwareseitig wird zum Ausdruck NVDI ab der Version 5.0 vorausgesetzt. Wer nicht MagiC ab der Version 3.0 nutzt, muss außerdem die Systemerweiterung WDialog bzw. NDialog installieren. Zum Export von Grafiken wird ausserdem Papillon vorausgesetzt.

Im Gegensatz zu gems/GhostScript wird Porthos nicht als Freeware herausgegeben. Das Programm wird vielmehr kommerziell vertrieben und kostet DM 69.-. Eine Demoversion kann von der Webseite von invers geladen werden, diese kann jedoch immer nur die Startseite eines Dokuments darstellen.

Etwas enttäuschend ist, dass Porthos ohne ein gedrucktes Handbuch ausgeliefert wird, was bei diesem Anschaffungspreis vielleicht zu erwarten gewesen wäre. Vielmehr steht eine Online-Hilfe im PDF-Format bereit, die sich ebenfalls bei invers Software findet. Eine

kontextsensitive Online-Hilfe im ST-Guide-Format – immer noch Standard gerade auf Classic Ataris – sucht der Anwender aber vergeblich. Immerhin nutzt die Oberfläche des Programms jedoch die BubbleGEM-Hilfe. Verbleibt der Anwender also mit der Maus über einem Button, so erscheint eine Sprechblase mit einer kurzen Erläuterung der zugrunde liegenden Funktion. Als weiterer Standard wird GEMScript unterstützt. Zur Ehrenrettung muss gesagt werden, dass das PDF-Handbuch (geschrieben von Calamus-Guru Ulf Dunkel persönlich) sehr genau in das Programm eingeführt, reich bebildert und verständlich ist.

Die Installation ist erfreulich einfach. Das Porthos-Verzeichnis kann an jeden beliebigen Platz der Festplatte kopiert werden, die Beschäftigung mit Konfigurationsdateien wie bei gems entfällt völlig. Auch der Programmstart erfolgt zügig; während gems bzw. GhostScript auf einem Falcon ca. zwei Minuten braucht, um den Interpreter zu initialisieren, fährt Porthos ohne Verzögerung direkt hoch.

Voreinstellungen. Nach dem ersten Programmstart sollte der Anwender wie gewohnt den Voreinstellungen etwas Aufmerksamkeit schenken. Besonders Augenmerk ist hier auf die Cache-Funk-

Warum eigentlich Porthos?

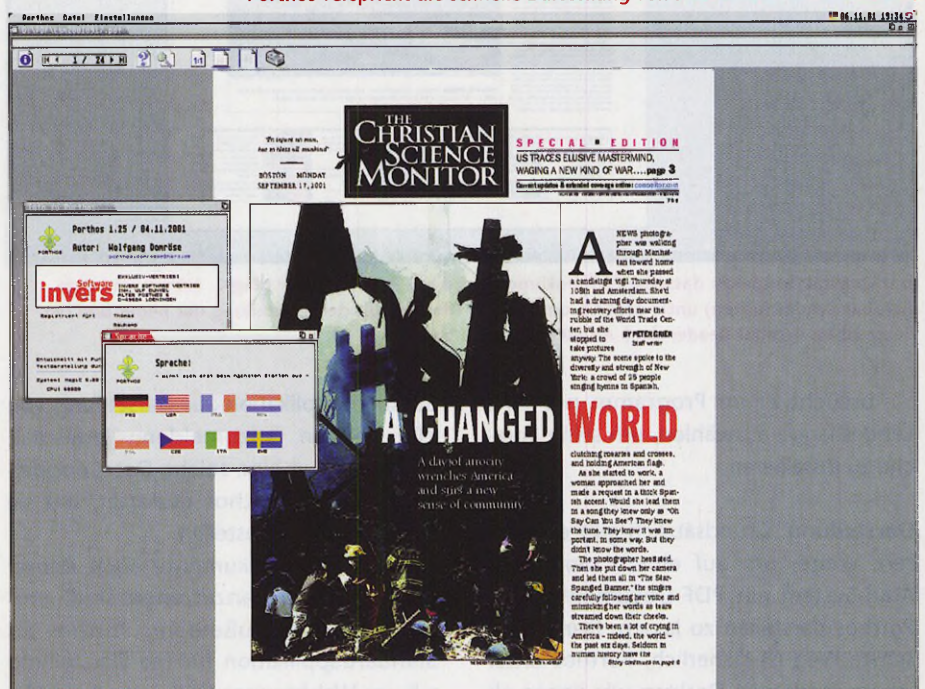
Porthos war einer der drei Musketiere. Und da sich diese so unverdrossen füreinander einsetzten und an der Seite der Entrechteten standen, bot sich der Name geradezu an. Vielleicht würden die Musketiere heute ja an der Seite der Atarianer stehen, um deren Betriebssystem gegen Andersgläubige zu verteidigen.

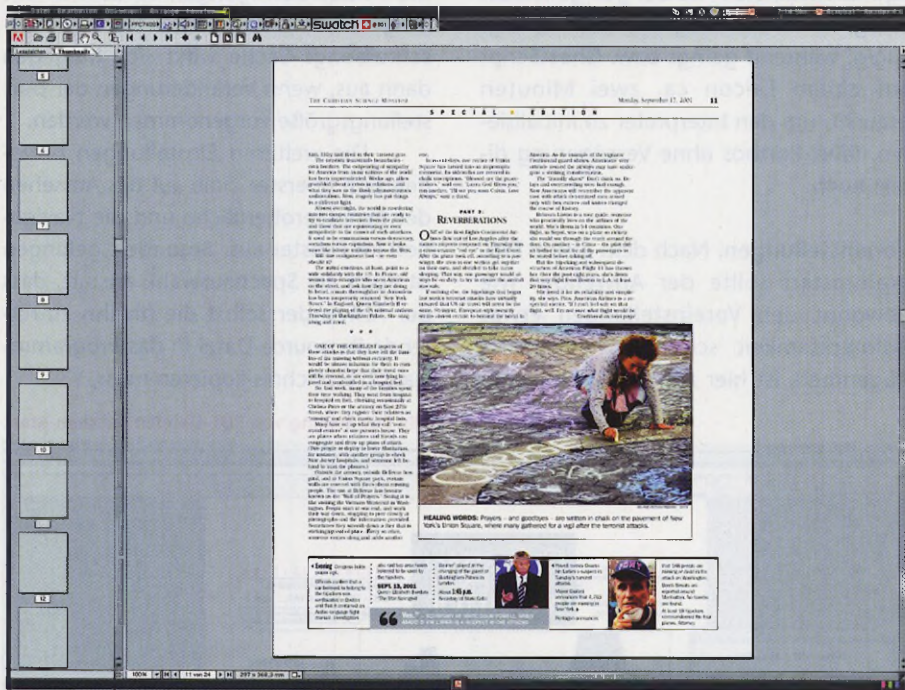
Darüber hinaus steht Porthos auch für „Portables Dokument-Format unter TOS“ – na ja... Man muss eben etwas Phantasie besitzen. □

tion zu legen, erhöht dieser Zwischenspeicher die Arbeitsgeschwindigkeit doch teilweise erheblich. Im günstigsten Fall sollten Bildschirm- und Seitenbeschreibung-Cache eingeschaltet sein. Der Bildschirm-Cache stellt sicher, dass die Fensterbewegungen so schnell wie möglich vonstatten gehen. Der Seitenbeschreibung-Cache wirkt sich hingegen dann aus, wenn Veränderungen der Darstellungsgröße vorgenommen werden.

Die weiteren Einstellungen beziehen sich in erster Linie auf das Aussehen der Benutzeroberfläche und die Navigation im Fenster aus. Besonders gelungen ist auch die Spachauswahl: anstatt, dass der Anwender selbst die für ihn zutreffende Ressource-Datei in das Programm-Hauptverzeichnis kopieren muss, >>

Porthos verspricht die schnelle Darstellung von PDF-Dateien auf dem Atari.





Der Qualitätsvergleich: dasselbe PDF-Dokument wird mit Porthos unter MagiC (oben) und dem Acrobat Reader (unten) unter Mac OS dargestellt. Die Qualität der Darstellung der Bilder und der Texte ist im Acrobat Reader dank Antialias deutlich besser.

>> braucht er im Programm nur eine Landesflagge auswählen, um seine Sprache zu installieren.

Darstellung. Grundsätzlich gibt es mehrere Wege, um auf einem modernen Atari-System ein PDF-Dokument durch Porthos darstellen zu lassen. Der praktischste Weg ist sicherlich, Porthos unter einem modernen Desktop wie jinnex als

Standardapplikation zur Darstellung von PDF-Dateien anzumelden. Jedemal, wenn Sie nun eine solche Datei doppelklicken, wird Porthos gestartet, um sie automatisch darzustellen.

Da PDF-Dokumente auch immer häufiger online anzutreffen sind, empfiehlt es sich außerdem, Porthos als Standardapplikation für die Darstellung z.B. im Webbrowser CAB oder dem ASH

E-Mailer anzumelden. Soll eine PDF-Datei von diesen Programmen angezeigt werden, öffnet sich automatisch Porthos. Generell kann hier jedes Programm als Quelle dienen, das das AV-Protokoll unterstützt.

Wird ein Dokument geöffnet, so zeigt Porthos in seinem Arbeitsfenster einen kleinen Fortschrittsbalken an, der über den Verlauf der Ladefunktion informiert.

Die Darstellungsgeschwindigkeit ist erfreulich hoch. Vorbei die Zeiten, als der leidgeplagte Atari-Anwender lange Minuten warten musste, die selbst das simpelste Dokument für seine Darstellung benötigte. Natürlich hängt die Darstellungsgeschwindigkeit in erster Linie von der Leistung der Hardware ab. Zwar kann selbst auf einem Power Mac nicht von einer unmittelbaren Darstellung geredet werden, flüssig läuft der Aufbau eines Dokuments aber ab. Die Startseite von „Die Feder“ wurde z.B. in weniger als 2 Sekunden auf den Bildschirm gebracht.

Navigation. Im Darstellungsfenster wird zu jedem PDF-Dokument eine Werkzeugleiste angezeigt. Die enthaltenen Piktogramme stellen die wichtigsten Funktionen zur Arbeit in dem Dokument dar. So kann eine Dokument-Info abgerufen werden, die z.B. das Erstellungsdatum und -programm wiedergibt. Pfeilsymbole lassen das Blättern im Dokument zu, alternativ kann mit den Cursortasten geblättert werden. Allerdings können Seiten auch direkt angesprungen werden.

Hilfreich sind auch die voreingestellten Vergrößerungsstufen. So kann ein Dokument an die Höhe bzw. Breite des Bildschirms angepasst werden. Leider ist eine stufenlose Vergrößerung bisher nicht möglich, auch das Verändern der Größe mit den Tasten [+] bzw. [-] wie beim Acrobat Reader ist zurzeit nicht möglich.

Ist ein PDF-Dokument mit Index oder Thumbnail-Dateien versehen, wird außerdem ein Navigations-Fenster eingeblendet, das die Seiten einzeln auflistet und aufrufbar macht. Besitzer langsamerer Maschinen sollten jedoch bedenken, dass gerade Thumbnails einiges an Rechenleistung für die Darstellung >>

>> verlangen. Im Zweifelsfall sollte diese Option also in den Voreinstellungen deaktiviert werden.

Schwer zu verschmerzen ist das Fehlen eines Resize-Buttons im GEM-Fenster zum Ändern der Größe des Arbeitsfensters. Stattdessen muss der Anwender mit gedrückter [Steuerungs]-Taste rechts unten in das Fenster klicken, um die Größe zu ändern – merkwürdig und nicht Atari-typisch.

Qualität. Die zum Teil miserable Darstellungsqualität von GhostScript auf dem Atari führte zur Abwertung der Programmkombination mit gemgs. Teilweise waren Schriftarten so verpixelt dargestellt, dass ein Lesen gar nicht mehr möglich war. Die Darstellungsqualität von Dokumenten in Porthos ist allgemein als befriedigend anzusehen, erreicht aber nie die Qualität eines Acrobat Reader. Dies ist aber nicht unbedingt

Porthos anzukreiden, denn wahrscheinlich nutzt das Programm bereits alle Möglichkeiten, die das Atari-System in dieser Hinsicht bietet. Immerhin stellt bisher kein Atari-Betriebssystem integrierte Funktionen zum Glätten von Schriften oder gar ein eigenes Colorsync-Verfahren zur Darstellung von Grafiken auf dem Bildschirm bereit. Acrobat kann von diesen Funktionen z.B. unter dem Mac OS reichlich Gebrauch machen. Hinzu kommen diverse Systemerweiterungen wie „Smooth Type“, die die Darstellung von Fonts auf dem Mac nochmals verbessern. Außerdem besitzt Acrobat eigene Funktionen zum Glätten von Kanten. Diese auf dem Atari umzusetzen, würde wohl besonders Classic-Rechner an den Rande ihrer Rechenleistung führen. Einzig MagiC auf schnellen Macs oder PCs könnten wohl eine Kantenglättung vertragen, ohne die Darstellungsqualität in den Keller rauschen zu

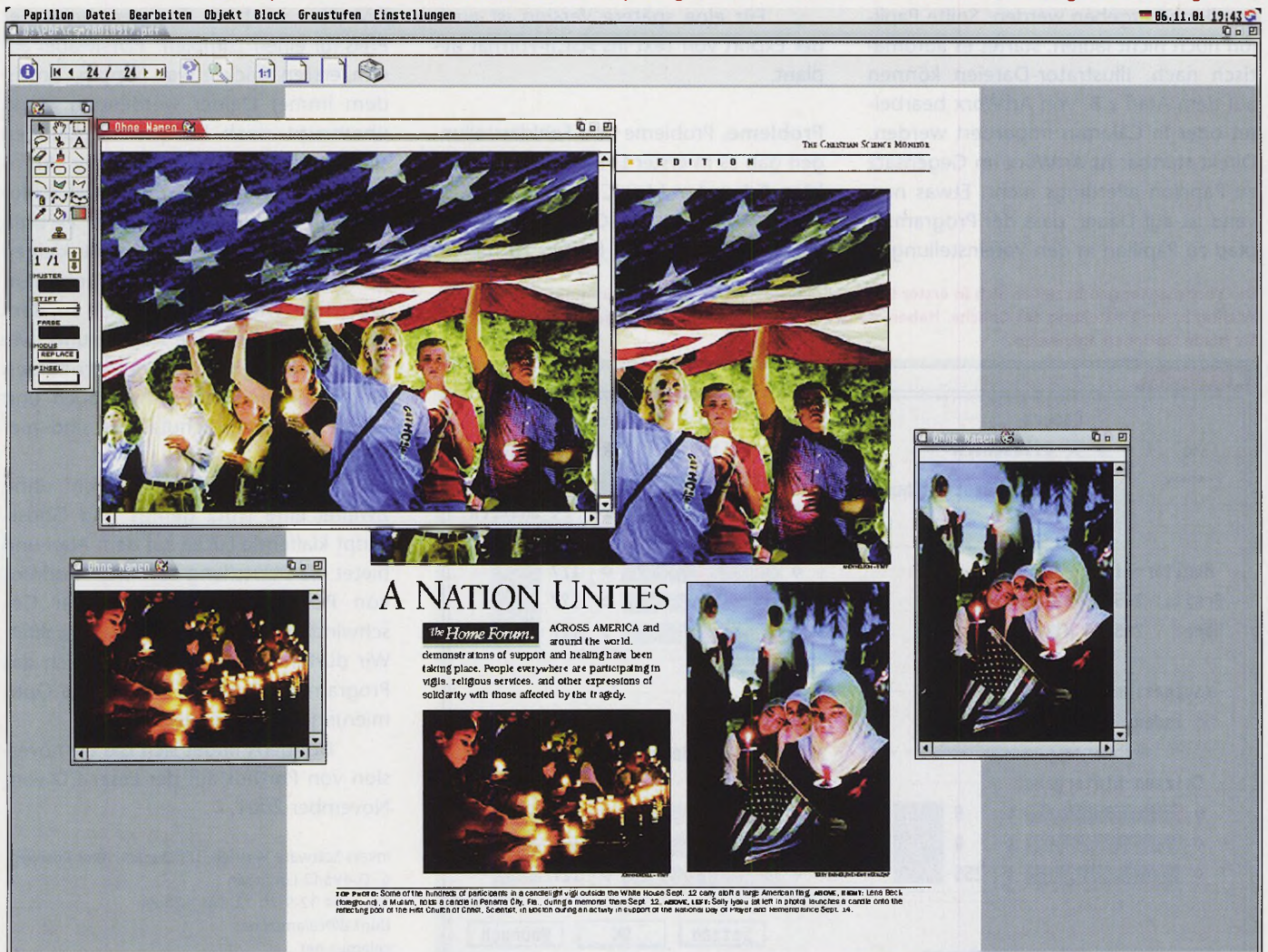
lassen.

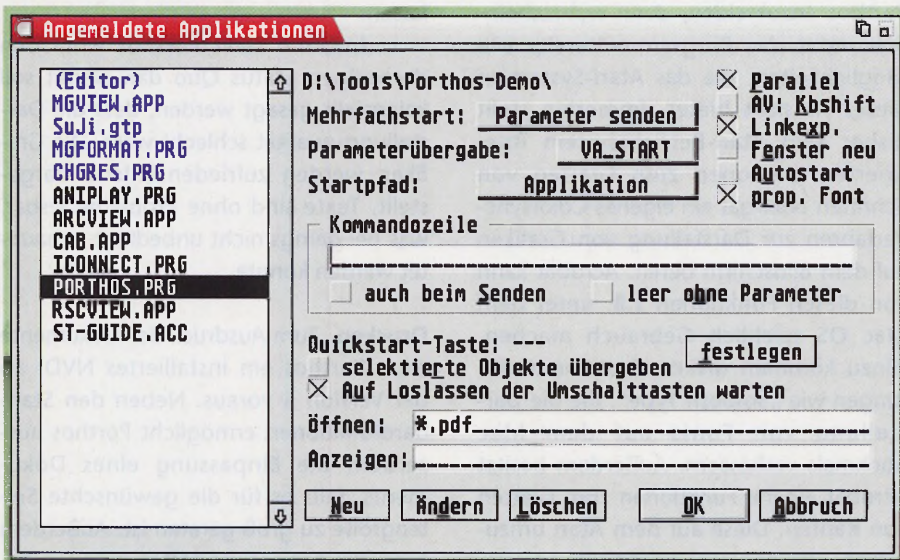
Insofern stellt Porthos wohl den derzeitigen Status Quo dar. Damit soll keinesfalls gesagt werden, dass die Darstellungsqualität schlecht wäre. Die Grafiken werden zufriedenstellend dargestellt, Texte sind ohne Probleme lesbar, was bei gemgs nicht unbedingt behauptet werden konnte.

Drucken. Zum Ausdruck der Dokumente setzt Porthos ein installiertes NVDI ab der Version 5 voraus. Neben den Standardfunktionen ermöglicht Porthos ausserdem die Einpassung eines Dokuments, falls es für die gewünschte Seitengröße zu groß geraten ist. Außerdem kann die angezeigte Datei in Teilen gedruckt werden.

Export. Klickt der Anwender bei gehaltener Alternate-Taste in das Arbeitsfenster, so offeriert Porthos in einem Pop-up- >>

Beim Export von Rasterbildern wird automatisch Papillon gestartet und die Bilder einer Seite werden übergeben bzw. dargestellt.





Der einfachste Weg zum Aufruf von Porthos zum Darstellen von PDF-Dokumenten ist die Anmeldung des Programms unter einem modernen Desktop wie jinnec. Ordnen Sie einfach dem Programm Porthos den Datei-Extender „*.pdf“ zu und klicken Sie die gewünschte PDF-Datei doppelt an.

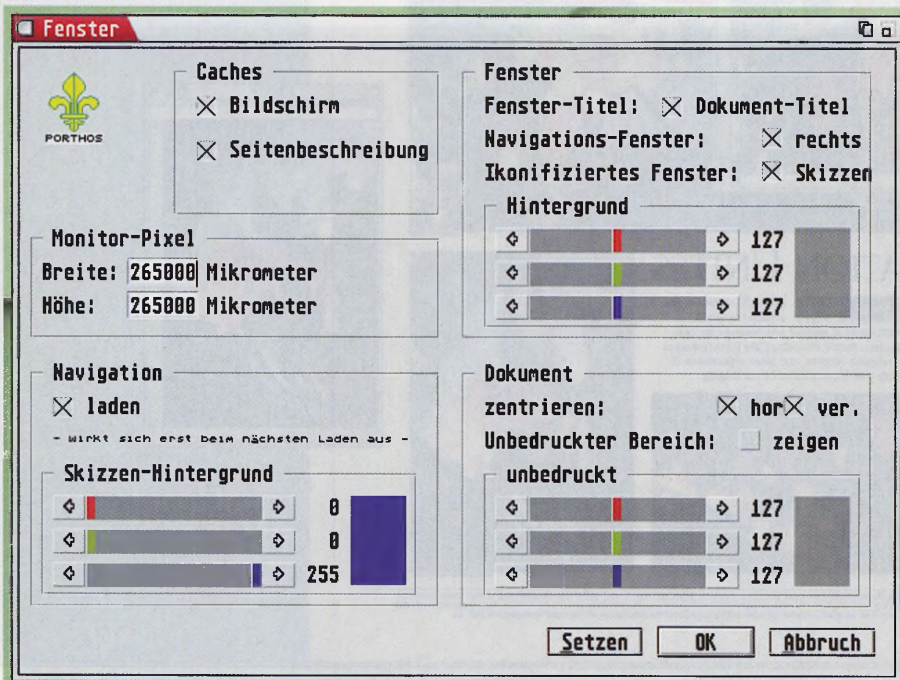
>> Menü einige Exportfunktionen. Vektorgrafiken können ins Adobe Illustrator-Format (*.ai), Rastergrafiken direkt an Papillon übergeben werden. Sollte Papillon noch nicht laufen, startet es automatisch nach. Illustrator-Dateien können auf dem Atari z.B. von ArtWorx bearbeitet oder in Calamus importiert werden. Direkt startbar ist ArtWorx im Gegensatz zu Papillon allerdings nicht. Etwas nervend ist auf Dauer, dass der Programmpfad zu Papillon in den Voreinstellungen

nicht festlegbar ist. Nach jedem Programmstart muss dieser neu beschrieben werden.

Für eine spätere Version ist auch der Export von Text ins ASCII-Format geplant.

Probleme. Probleme und Fehldarstellungen gab es in erster Linie auf dem Power Mac G4 unter MagiCMac. So scheint Porthos in der TrueColour-Auflösung Probleme mit Text in Kästen zu haben.

Die Voreinstellungen beziehen sich in erster Linie auf die Darstellung der Programmoberfläche. Wichtig ist die Einstellung des Cache. Haben Sie genug Speicher in ihren Rechner eingebaut, sollten Sie beide Optionen ankreuzen.



Auf dem Atari gab es hier keine Probleme. Auch wurden einige sehr große PDF-Dateien (z.B. das hochauflösende Cover der st-computer) nicht dargestellt, Porthos stürzte beim Öffnen kurzerhand ab.

Erstes Fazit. Die Entwickler von Porthos weisen ausdrücklich darauf hin, dass diese ersten Versionen von Porthos ein Anfang darstellen und noch viele weitere Funktionen eingesetzt werden sollen. Alle Updates bis zur Version 2.0 sollen daher auch kostenlos nachgereicht werden, und wer die Webseite des Programms regelmäßig besucht, findet auch erfreulich oft Aktualisierungen. Trotzdem handelt es sich hier nicht um ein Preview, da der Preis von immerhin DM 70.– einen recht realen Griff in die Brieftasche erfordert. Nun kann darüber gestritten werden, ob ein Werkzeug, das auf anderen Plattformen in höherer Qualität kostenlos verteilt wird, tatsächlich DM 70.– wert ist. Zwar erscheint der Preis für einen „simplen“ PDF-Reader auf den ersten Blick etwas happig, um in dem immer kleiner werdenden Markt überhaupt noch Weiterentwicklungen sicherzustellen, muss ihn der Atari-Anwender aber wohl oder übel schlucken. Immerhin müssen auch Vertrieb und Entwickler bei einer relativ kleinen Streuung auf ihre Kosten kommen. Trotzdem wünscht man sich zu dem Preis mindestens eine Ausstattung, wie sie ASH bei gleich teuren Produkten bietet: ein gedrucktes Handbuch und mindestens eine Schutzhülle sind hier Standard.

Porthos schließt jedoch ohne Zweifel eine trotz gemgs und Ghost-Script klaffende Lücke auf dem Atari und bietet die Darstellung bzw. den Ausdruck von PDF-Dateien in maximaler Geschwindigkeit und akzeptabler Qualität. Wir dürfen gespannt sein, wie sich das Programm entwickelt und welche Optimierungen noch möglich sind.

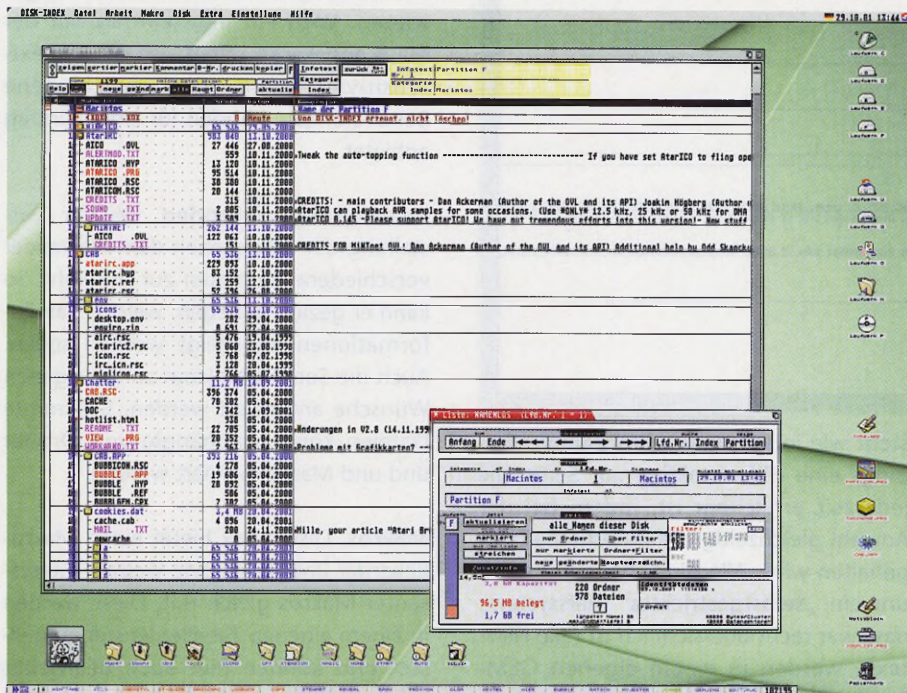
Übrigens findet sich die Demoversion von Porthos auf der Leser-CD vom November 2001. □

invers Software Vertrieb, Ulf Dunkel, Alter Postweg 6, D-49642 Lönigen
Tel. 0 54 32-9 20 72, Fax 920 74
dunkel@calamus.net
calamus.net
dsd.net

□ Disk-Index 2.45

Je mehr Disketten, CD-ROMs und ZIPs sich ansammeln, umso schwerer wird es, den Überblick zu behalten über deren Inhalt.

Disk-Index ist ein Programm zum Katalogisieren von Datenträgern. Wir schauen uns die aktuelle Version an.



□ Daten aus dem Katalog

Text: Thomas Raukamp

Festplatten, Disketten, CD-ROMs, Wechselpplatten, ZIPs... welcher Atari-Anwender hat in all den Jahren seiner Computernutzung nicht schon einen Haufen verschiedener Medien zusammen gesammelt. Und so verwundert es nicht, dass so mancher Anwender über eine Vielzahl von Schuhkartons, randvoll gefüllt mit Medien und Beschreibungen jeglicher Art, verfügt. Über dieses „Medien-Imperium“ der besonderen Art den Überblick zu bewahren, ist manchmal alles andere als einfach. Und mit jeder zusätzlichen Diskette wächst das Chaos nur noch.

Eigentlich ist obige Beschreibung etwas grotesk, denn was eignet sich schließlich besser zum Verwalten von Daten als der Computer? Warum sollte der Atari dann nicht seine eigenen Medien verwalten? Genau diesen Fragen haben wohl auch zur Entwicklung von

Disk-Index, einer Software zum Katalogisieren von Datenträgern aller Art, geführt.

Wo kommt das nun wieder her? Disk-Index ist keinesfalls ein brandneues Programm, sondern es ist durchaus schon einige Zeit – genauer seit 1993 – in der Entwicklung. Allerdings war es lange Zeit nicht im Internet verfügbar, sondern tauchte erst jetzt auf. Somit dürfte es vielen Anwendern noch unbekannt sein. Die aktuelle, uns vorliegende Version trägt die Nummer 2.44 und stammt vom 11. Juli 2001.

Voraussetzungen und Installation. Disk-Index sollte auf nahezu jedem TOS-Rechner seinen Dienst verrichten. Zwar lässt sich die Anleitung im ST-Guide-Format nicht über die Mindestvoraussetzungen aus, ein Atari ST mit mindestens 2 MBytes RAM in der Auflöung „ST-High“ sollte jedoch ausreichen. In unserer Redaktion testeten wir Disk-Index auf einem Atari Falcon 030, einem Apple

PowerBook 180c und einem Power Macintosh G4. Als Betriebssystem setzen wir jeweils MagiC in der aktuellen Version 6.2 ein. Auf keinem der Testrechner waren irgendwelche Inkompatibilitäten erkennbar.

Die Installation geht ganz nach alter Atari-Manier schnell vonstatten. Das Programmarchiv muss einfach nur in einem neu angelegten Ordner auf einem beliebigen Platz der Festplatte entpackt werden – fertig.

Disk-Index ist übrigens ein Sharewareprogramm. Eine Einzelplatzlizenz kostet DM 40.– bzw. EUR 20.–.

Erste Schritte. Nach dem ersten Programmstart muss die erste Index-Datei angelegt werden. Disk-Index führt hier den Anwender und fordert zur Auswahl eines angemeldeten Laufwerks aus. Ist eine Entscheidung gefallen, beginnt das Programm seinen Dienst. Disk-Index liest alle Daten auf dem ausgewählten Laufwerk bzw. der ausgewählten Partition ein. Dieser Vorgang ist natürlich je nach Geschwindigkeit des Mediums unterschiedlich schnell.

Ist der Prozess des Einlesens abgeschlossen, öffnet Disk-Index zwei Fenster: eines liefert eine Übersicht, ein anderes listet den erstellten Index detailliert auf. Widmen wir uns zuerst dem Übersichtsfenster. Dieses zeigt grundlegende Informationen zum eingelesenen bzw. erstellten Index an. Jedem Index wird eine laufende Nummer bzw. ein Name zugewiesen, nach dem später gezielt gesucht werden kann. Mit Hilfe von Pfeil-Symbolen kann im Gesamtindex geblättert werden. Ein Füllbalken am linken Fensterrand gibt grafische Auskunft darüber, wieviel Daten noch auf die ausgewählte Partition passen. Über ein Knopffeld kann der Anwender außerdem festlegen, welche Dateien angezeigt werden. So können z.B. gezielt nur Ordner dargestellt werden. Außerdem wird beim Katalogisieren eine Liste der enthaltenen Datei-Extender erstellt, sodass der Anwender Filter anlegen kann. Wenn Sie z.B. gezielt nach mit der Textverarbeitung Papyrus erstellten Dateien suchen, so können Sie die Dateiendung „.pap“ für eine Darstellung bzw. Auflistung aktivieren.

Der Übersichtsfenster bietet >>

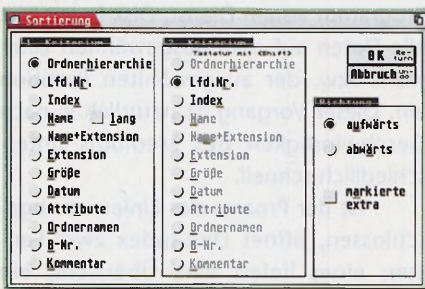
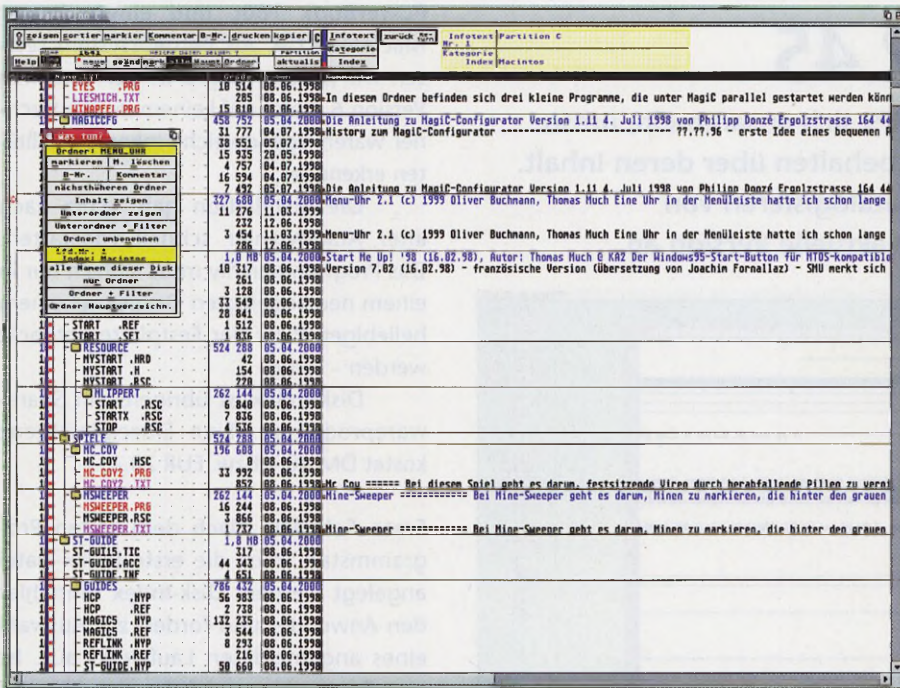


Bild oben: Der Index zeigt die wichtigsten Informationen zu den Dateien und lässt auch Kommentare zu.

Bild Mitte: Die Sortierung des Index kann nach verschiedenen Kriterien erfolgen.

Bild unten: Welche Namensteile angezeigt werden, legt der Anwender selbst fest.

>> eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Darstellung von Daten und zur Navigation im Index. Allerdings wirkt das GEM-Fenster etwas überladen. Dem Anwender

steht wie im gesamten Programm allerdings eine Hilfe-Funktion zur Seite, die jederzeit erreichbar ist, indem bei der Anwahl gleichzeitig die [Alternate]-Taste gehalten wird. Allerdings handelt es sich um ein „selbstgestricktes“ Hilffsystem, das zwar recht übersichtlich ist (alle Hilfstexte werden in einem eigenen GEM-Fenster dargestellt), sich aber an keinen Atari-Standard hält. Geschickter wäre es hier allemal, die bereits vorhandene ST-Guide-Hilfedatei kontextsensitiv einzusetzen. Um einzelne Schalter zu erklären, wäre es für den Anwender sicher noch angenehmer, BubbleGEM zu nutzen und somit einen weiteren Standard zu unterstützen.

Durchblick. Der Inhalt des eingelesenen Mediums wird im Index-Fenster dargestellt. Dieses listet übersichtlich den Inhalt der Partition auf. Über der eigentlichen Inhaltliste findet sich eine Knopfleiste, die Funktionen zur Katalogisierung der Daten bietet und dem Anwender eine unkomplizierte Navigation im Programm ermöglicht.

Der Partitionsinhalt ist grundsätzlich hierarchisch aufgeführt. Unter dem Verzeichnisordner werden in einer Baumstruktur die enthaltenen Unterordner bzw. Dateien angezeigt. Informationen zur Verzeichnisgröße und dem Datum des Anlegens des Ordners sind in weiteren Tabellspalten enthalten. An jede

Datei angehängt werden kann ein Kommentar, den der Anwender nach Auswahl über die erwähnte Knopfleiste eingeben kann. Dies ist recht hilfreich, denn nicht jeder Dateiname ist schlüssig und kommuniziert seinen Inhalt.

Bei der Arbeit im Archiv ist der Anwender übrigens nicht unbedingt auf die Menüs bzw. die Button-Leiste angewiesen. Wird ein Indexeintrag mit der Maus angeklickt, öffnet sich ein kontextsensitives Menü, das verschiedene Behandlungsmethoden für einen Eintrag anbietet.

Bearbeitungsmethoden. Bei der Darstellung der Liste stehen dem Anwender verschiedene Varianten zur Auswahl. So kann er gezielt festlegen, welche Dateiinformationen angezeigt werden sollen. Auch die Sortierung kann an die eigenen Wünsche angepasst werden. Bestimmte Dateien können abhängig von Ordner und und Maske markiert werden.

Makros. Disk-Index bietet einen Makro-Rekorder und liefert eine Vielzahl interessanter Makros gleich mit. Diese werden in einem eigenen Tabellenfenster aufgelistet und können hier auch bearbeitet werden. Die Auswahl ist durchaus gelungen. So kann der Anwender mit Hilfe der Makros gezielt nach geänderten Daten des zurückliegenden Monats oder nach Grafikdateien suchen. Auch löschbare Dateien können gelistet angezeigt werden. Die Makro-Sammlung ergänzt den Funktionsumfang des Programms also sinnvoll.

Voreinstellungen. Äußerst reichhaltig sind auch die Voreinstellungsmöglichkeiten für das Programm. Hier können transparente Filter und auch Standardprogramm für bestimmte Dateitypen festgelegt werden. Eigentlich ist Disk-Index damit auch als Dateimanager einsetzbar, der die jeweils passenden Programm startet. Wollen Sie z.B. eine JPEG-Datei anschauen, könnten Sie innerhalb von Disk-Index das Programm Papillon als Anzeiger für dieses Format anmelden. Zwar ersetzt ein moderner Desktop wie jinne einen solchen Dateimanager heute nazu vollständig, wer viel mit Disk-Index arbeitet, wird diese zusätzlichen Möglichkeiten zu schätzen wissen. >>

>> Ein dickes Minus verlangt die Duckerauswahl. Hier wird ein weiterer Standard missachtet, indem kein GDOS-Port bereitgestellt wird. So ist es also nicht möglich, über NVDI zu drucken. Stattdessen ist der Anwender wie Anno Dazumal auf die mitgelieferten programmeneigenen Treiber angewiesen. Hier sollte schnellstens nachgearbeitet werden, damit die nicht ganz unwichtige Ausgabe von Index-Dateien auf Papier jedenfalls halbwegs zeitgemäß vonstatten gehen kann.

Allgemeiner Eindruck. Der obige Kritikpunkt führt uns zu einem generellen Problem von Disk-Index 2.44. Obwohl der Funktionsumfang durchaus zeitgemäß ist, ist dem Programm deutlich anzumerken, dass es Mitte der 90er Jahre erdacht wurde. Bestes Beispiel ist der Verzicht der Unterstützung heutiger Atari-Standards wie BubbleGEM und das damit verbundene Ersinnen eigener Lösungen wie einem eigene Hilfesystem. Auch die Optik des Programms wirkt nicht mehr ganz frisch. So sind nicht alle Dialoge gänzlich in GEM-Fenster verfrachtet. Beim Erstellen eines Index wird gar das Multitasking von MagiC versperrt. Auch die verwendete GEM-Bibliothek wirkt etwas altbacken, einige Bedienungsknöpfe wirken daher etwas ungewohnt auf heutige Anwender. Dabei sind durchaus gute Ansätze

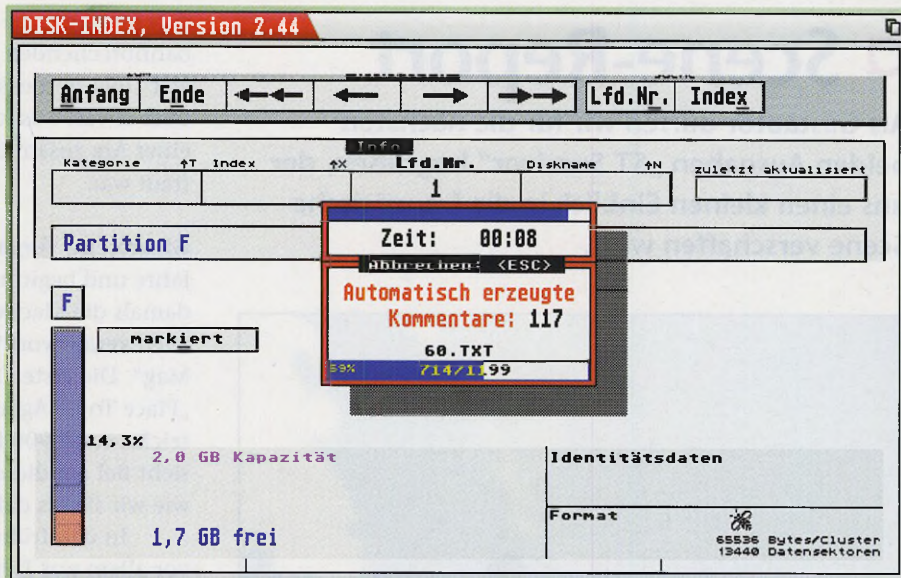


Bild oben: Disk-Index beim Erstellen eines... ähm... Disk-Index.

ze vorhanden: so ist in den Voreinstellungen z.B. vorzusehen, Arbeitsfenster mit einem Hintergrundmuster zu versehen. Eleganter und zeitgemäßer wäre hier die Auswahl aber die Auswahl eines Hintergrundbildes, wie dies z.B. beim ASH EMailer der Fall ist.

Fazit. Disk-Index ist ein mächtiges Programm zum Katalogisieren von Datenträgern. Es bietet eine Vielzahl von Funktionen und wirkt aufgrund seiner nunmehr achtjährigen Entwicklungszeit äußerst durchdacht. Ohne Zweifel ist der

Preis von DM 40.– angebracht. Einziger Negativpunkt ist, dass Disk-Index teilweise den spröden Charme einer etwas verstaubten Applikation versprüht, was dem Funktionsumfang keineswegs angemessen ist.

Disk-Index findet sich übrigens auf den Webseiten der st-computer. □

Alfred Saß Software, Grossers Allee 8, D-25767 Albersdorf
Tel. 0 48 35-95 13 04 5, Fax 95 13 0 48
AlfredSass@t-online.de
Download unter st-computer.net

Anzeige



Clubtreffen in der MA-RU-BA

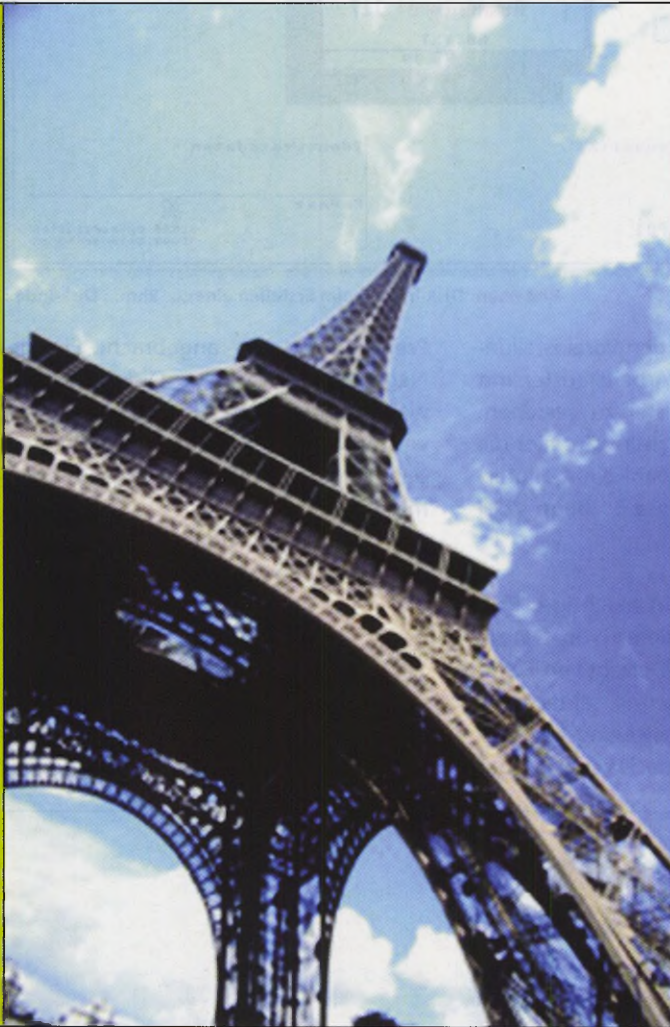
Treffpunkt: 68167 Ma.-Feudenheimer-Str. 2 / 19.00 Uhr Tel. 0621-34007

Am: 9.03. / 20.04. / 11.05. / 8.06. / 13.07. / 10.08. / 14.09. / 12.10. / 9.11. / 14.12.2001

Homp.: <http://www.pac-club.de> +++ Auskunft: Blank-Wolfgang@t.online.de

☐ Scene-Report

Als Gastautor dürfen wir für die nächsten beiden Ausgaben „ST Survivor“ begrüßen, der uns einen kleinen Einblick in die französische Scene verschaffen wird.



☐ Atari auf französisch

Text: Sebastien Larnac aka „ST Survivor“
Übersetzung: Jan Daldrup

Hallo, liebe Leser! Bevor wir unsere Reise in die Tiefen der französischen Scene beginnen, möchte ich mich kurz vorstellen. Mein Nickname ist „ST Survivor“, und ich bin momentan Co-Chefredakteur des Atari Diskmags „aLiVe!“. Meine Geschichte beginnt vor etwa 10 Jahren, als ich zu Weihnachten einen Atari ST^F geschenkt bekam. Was zu dieser Zeit in Frankreich passierte erfahrt Ihr jetzt...

Eines muss ich vorher allerdings noch anmerken: Ich

möchte nicht die Geburtsstunde der Scene und die ersten bahnbrechenden Produktionen ignorieren, jedoch bin ich erst 1994 in die Scene eingestiegen, und ich schreibe lieber über etwas, was ich kenne und miterlebt habe, anstatt Daten einer Ära zusammenzutragen, mit der ich nie wirklich vertraut war.

Glorreiche Vergangenheit. Überspringen wir also ein paar Jahre und beginnen direkt im Jahr 1994 als ich NLC beitrug, damals die Macher des ST^F Tekno Drugs-Democlips und auch verantwortlich für das französische Diskmag „ToXic Mag“. Die erste Coding Party, die ich besuchte, war die „Place To Be Again“ in Mont de Marsan im Süden Frankreichs, rund 900 km von zuhause entfernt. In vielerlei Hinsicht fiel auf dieser Party der letzte Vorhang für die Scene, wie wir sie bis dahin kannten.

In den frühen 90ern stand der ST noch hoch im Kurs, vor allem was Demos betraf. Genau wie andere Länder hatte auch Frankreich seine großen Namen: Oxygene, Diamond Design, Overlanders, Holocaust, Dune, Hemoroids, Equinox, ACCS, Legacy, ST Connexion, MJJ Prod, Sector One – um nur die bekanntesten zu nennen. Diese Crews waren nicht nur technisch eindrucksvoll, sondern gaben Ihren Demos den noch heute sogenannten „French Touch“: hübsche Bilder, farbenfrohe Effekte und nicht zu vergessen saubere Übergänge zwischen den Screens. All diese Crews waren recht groß: einige von ihnen hatten mehr als 10 Mitglieder, deren Namen allesamt in den Credits zu lesen waren. Was bedeutete, dass sie während der Demo-Produktion alle ihre Finger mit im Spiel hatten!

Demos aus dieser Zeit waren wirklich herausragend und ich schlage jedem Newcomer vor, dass Sie sie sich zu Gemüte zu führen! Hier kommen meine Top 3:

1: Froggies Over The Fence (3DDs) - Overlanders, Legacy und ST Connexion

Das letzte und - beeindruckendste (?) Lebenszeichen einiger berühmter französischer Crews. Diese Big Demo besteht u.a. aus einem sehr langen Multipart mit vielen Effekten, wie Distorting Scrollers, Starfields, Tunnel und Drahtgitter Modellen, allesamt sehr stimmig zusammengesetzt. Auf der ersten Disk findet sich auch noch ein Tetris Spiel, das vor allem eine großartige Sammlung von Chiptunes darstellt, die von Jess komponiert wurden (neben Scavenger einer meiner liebsten „Old-Time“-Musiker). Alle seine Chiptunes findet man hier, inklusive dem beeindruckenden „16 Minute Long Theme“. Die zweite Disk ist eine hübsche Slideshow mit gerenderten Bildern, die in 4096 Farben dargestellt werden und einem 15 Khz-Soundtrack im Hintergrund – alles auf einem einfachen ST^F. Respekt! Die dritte Disk bietet weitere Goodies, darunter ein kurzer Multipart und eine beeindruckende Sequenz, die an das Intro von Another World erinnert, allerdings mit mehr Farben, Sounds und Animationen! Erstklassig.

2: Flip'O - Oxygene und Diamond Design

Natürlich kann hier nicht unerwähnt bleiben, was für >>

>> viele als die Demo schlechthin gilt. 1993 wurde Flip'O veröffentlicht, und es stellte eine unglaublich gut designte und programmierte Produktion dar. Es ist sehr schnell, zeigt Dots (was sonst?), die Bälle, Wellen und Tunnel bilden, aber auch Rotozooomer (ein Bild zoomt rein sowie raus und dreht sich gleichzeitig), einen Würfel mit einem Motiv auf jeder Seite und so weiter. Design und Grafik blieben die Referenz über Jahre. Flip'O konnte mit Werken der besten französischen Künstler wie Niko, Mon und Spiral aufwarten. Ein absolutes Muss, trotz seines Alters.

3: Japtro (4DDs!) und Blood (2DDs) - HOLOCAUST

Diese Crew hatte eine Reputation als Hardcoder. Ihre beiden letzten Demos beweisen dies eindrucksvoll mit riesigen 3D-Objekten, Tonnen von Dotballs, von TrueColor konvertierte Bilder usw. Die meisten dieser Screens werden Fullscreen (no borders!) präsentiert. Sie nannten ihre Routinen „Brutal Code“, und für eine nur zwei Mann starke Crew war die Leistung wirklich unglaublich.

Last but not least: zu dieser Zeit waren Mangas groß im Trend, und gerade Holocaust schien sie zu lieben. Das JAPTRO enthielt immerhin rund 2Mb gepackter JPG-Scans aus verschiedenen Mangas.

BONUS: Virtual Escape - Equinox

Eine weitere exzellente französische Demo, die in diesen Jahren gecodet wurde, jedoch letztendlich erst im Jahr 2000 seinen Weg an die Öffentlichkeit fand. Die Rede ist natürlich von Virtual Escape. Ein wirklich gutes Demo mit schnellen 3D-Routinen, vielen Objekten auf dem Bildschirm, originellen Ideen, schöner Musik und einem kolossalen Design. Ergo: Ein Must Have!

Natürlich gab es auch andere Crews die, obwohl sie nicht schlecht waren, nicht die ganz große internationale Anerkennung erreichten. Lasst mich ein bisschen in meinem Schuhkarton kramen, in dem ich all meine ST-Demos aufbewahre, dann gebe ich Euch ein paar weitere Namen:

- POSITIVITY : Sie brachten ein paar ganz ordentliche ST^E-



Demos heraus.

- ETERNITY : Sehr stylish und gute Ideen!
- ARSENIC: Klasse Design, allerdings nur wenige Projekte beendet.
- ADRENALINE: Bekannte Gruppe, vor allem durch ihre späteren Falcon-Demos. Und schließlich: wer könnte die Bilder von Flan(ker) vergessen?
- ATROCITY: Die einzige richtig gute französische Fakedemo-Crew. Sie waren wirklich verrückte und coole Freunde.
- AMNESIC CACTUS/RIBBON: Obwohl nicht sonderlich aktiv, belebte diese Gruppe das „French Touch“-Feeling mit hübschen Grafiken und gutem Design.
- CYBERNETICS: Neben Ihrem Synthetic Art-Malprogramm veröffentlichten sie auch Relapse, eine 3 Disk lange ST^E-Demo mit einem richtig mystischen Feeling und guter Musik und Grafik.
- FANTASY: Sicherlich unbekannt außerhalb Frankreichs. Diese Crew war allerdings richtig erfolgreich. Sie veröffentlichten eine Reihe von wahnsinnigen und ausgelassenen Demos, die von dem berühmten Magiker Garcimore inspiriert waren. Ohne Zweifel die lustigsten Demos, die man je auf einem Atari gesehen hat – leider zu 100% auf französisch.

Um es zusammenzufassen: zwischen 1990 und 1994 gab es eine Menge Frenchies (ich habe immerhin 20 Crews gezählt!), die in der Atari ST-Szene aktiv waren. Einige von Ihnen sind inzwischen Legenden geworden, andere zumindest noch in guter Erinnerung. Natürlich gab es weitere obskure Crews, die sich um Utilities, Diskmags oder Vereine kümmerten. Also kommen nochmal rund 10 Crews zusätzlich auf die Liste. Leider brachte uns 1994 einen großen Wandel – und nicht die Art von Wandel, auf die man sich freut. Also: was ist mit diesen vielen Leuten passiert?

Der French Touch berührt den Falcon. Das Erscheinen des Atari Falcon im Jahre 1993 traf auch die Szene, wenn auch mit ein paar Monaten Verzögerung. Meiner Meinung nach brachte der Falcon jedoch zu viele Fragen, zu viel >>



>> Verunsicherung mit sich, wodurch er möglicherweise die Scene geteilt hat. Viele talentierte und berühmte Crews hörten auf, am ST zu arbeiten, wandten sich jedoch stattdessen auch nicht dem Falcon zu. Vielleicht hatten sie das Gefühl, er würde nicht an die ST-Ära herankommen. Vielleicht sind sie auch einfach nur alt geworden, dachten an einen Job und eine Familie, anstatt die Nächte mit Coding, Pixeln und Musizieren durchzumachen.

Also hieß es Abschied nehmen von Oxygene, OVR, Legacy, ST Connexion, Dune, Holocaust, ACCS, Equinox und vielen anderen Gruppen, die nie ein einziges Intro für den Falcon herausbrachten. Auch wenn die Scene reduziert und von gemischten Gefühlen durchgerüttelt war – für tot konnte man sie noch nicht erklären. Neue Crews tauchten auf: die meisten von ihnen wurden aus ihren "ST-Gräbern" reaktiviert (ändere ein paar Nicknames und Du hast eine neue Crew) und neu zusammengewürfelt. In meinen Augen erlangten diese Crews jedoch nie ein so großes Ansehen wie ihre ST-Pendants. Doch der Begriff „French Touch“ war wieder zu hören.

Yep, französische Crews mischten weiterhin mit, und einige Gruppen machten einen schüchternen Schritt nach



vorne, so z.B. MJJ Prod, DNT oder Hydroxyd. Doch schon kurze Zeit später hörten einige dieser Gruppen auch schon wieder auf und überließen dem Rest die Verantwortung über die Falcon-Scene. Glücklicherweise waren wir bis hierhin noch keine Waisenkinder. Wir konnten immer noch auf EKO, EXA, Scarface, Toons, Abstract und andere setzen. Allerdings waren es nicht mehr so viele Crews wie in der emsigen ST-Scene.

Die erste Welle der Falcon-Demos brachte verbesserte Old School-Effekte, die klar von früheren ST-Bemühungen übernommen waren. Sicherlich sah dies gut aus, aber ich schätze, die Leute erwarteten etwas mehr. Dann bekamen wir eine Menge 3D-Objekte zu sehen: sie waren gemapped, gemorphed, gouraud shaded, groß und setzten eine neue Mode auf dem Falcon, so wie es die Dots zuvor auf dem ST getan hatten. Dabei verband diese Demos ein gemeinsames Feature: das Gesamtbild. Anstatt uns mit dem üblichen Techno-Track zu überfluten, setzten die französischen Demos oft auf funky oder fröhliche Musik, wodurch eine fröhliche Atmosphäre selbst die simpelsten französischen Produktionen auszeichnete.

Um ehrlich zu sein, haben mich nur wenige Demos aus dieser Zeit wirklich vom Hocker gerissen. Viele waren sehenswert aber sie zeigten auch, dass der Falcon noch nicht völlig erschlossen war. Glücklicherweise wertete originelle Musik von Djamm und Maf und fantastische Grafiken, insbesondere von Niko, Flan, Nitrik und ein paar anderen, die Demos erheblich auf.

Die französische Falcon-Scene hielt sich nicht sehr lange und war eigentlich nur von 1994 bis 1997 aktiv. Yep, bereits 1997 hatte sich die gesamte französische Scene ins nichts verabschiedet. Zum Glück hatten die Froggies (der Nickname der französischen Scener nach der unvergesslichen Froggies Over The Fence-Demo) bereits einige coole und sehr gut gecodete und designte Demos released, so z.B. die Demos von Eko, Xperience von Abstract, Demos von MJJ Prod, Hydroxyd und Co. Und hier kommen jetzt meine persönlichen Top 3:

1: Entracte - EXA (96 kb Standard Falcon)

Ein absolutes Muss für jeden Falcon User! EXA hat es geschafft, eine unglaubliche Zahl von Dingen in ein kleines File zu stopfen (zur Erinnerung: es ist nur 96 kb groß). Die Musik von Djamm ist funky wie immer (und wer würde es wagen, sich darüber zu beschweren?). Die coolen Grafiken, wenn auch spärlich gesäht, kommen von Flan, und dann noch die vielen Effekte: tonnenweise farbenfrohe und flüssige 3D-Objekte, die meisten mit Gouraud Shading und ineinander gemixt. Ein Genuss vom funkyen Start bis zum friedlichen Ende. Anschließend wird jeder nochmal ungläubig die Größe des Files checken. Yep, kein Zweifel, dies ist das bestaussehendste 96 kb, das ich jemals auf einem Falcon gesehen habe!

2: EKO System - EKO (Standard Falcon)

Obwohl EKO bereits ein paar gute Falcon-Demos released hatte, brachte sie EKO System schließlich an die >>

>> vorderste Front der Falcon-Szene. Wie üblich - zumindest in französischen Demos - funky-fröhliche Musik von Djamm. Tolle Grafiken von Flan, der hier wohl die „niedlicher Teddybär“-Mode einführte. Um genau zu sein, schienen die meisten französischen Demos dieser Zeit diesen Stil zu adaptierten. Aber wer würde sich da beschweren? Dieses Demo ist wirklich hervorragend gecodet. Die 3D-Objekte sind sehr groß und smooth, und dazu bietet EKO System auch noch ein paar komplexe und flüssige 3D-Welten. Last but not least: der Greetings Part bietet eine Menge hochqualitativer 3D Logos. Ein wirklich hübsches und fettes Demo, das man haben muss!

3: Gloop - MISFITS und Yepyah - TOONS (Standard)

Nicht verwirren lassen, es handelt sich um zwei verschiedene Demos, doch der Stil ist sehr ähnlich und die Gesamtmosphäre geht in dieselbe Richtung (recht logisch wenn man weiß, dass beide Demos mit Musik von Maf unterlegt

genug war. Doch zudem verschlechterte sich die Stimmung durch ein paar private Streitereien.

Bis dahin – auch wenn nicht mehr so zahlreich – gab es immer noch Atari-Magazine, entweder als Print- oder als Diskmagazine. Doch die Falcon-Szene schaffte es nicht, den Atarianern genügend Motivation zu geben, und so wurden die Aktivitäten auf ST und Falcon weniger. Als Konsequenz daraus mussten selbst Diskmags wie das ToXic Mag lange Durststrecken überstehen.

Schon früher gab es Spannungen: es hieß EKO würde Abstract hassen (wobei es mehr nach einem privaten Scherz aussah) und Centeks Centurbo verärgerte „echte“ Atarianer. Doch zu dieser Zeit tauchte ein neues und ambitioniertes Atari-Mag namens „Stratos“ (Papier und CD) auf, und sehr schnell sah es sich den Ansichten des ST-Mags gegenübergestellt. Es ist unnötig, Zeit auf diese stupide Rivalität zu verschwenden, die mit der Einstellung des ST Mags und kurze Zeit später der STRatos endete. Beide Parteien schienen die



sind). Ein weiterer Beweis für den immer noch lebendigen „French Touch“: hübsche und niedliche Bilder, farbenfrohe Effekte mit sauberen Übergängen (vor allem in Gloop), und alles sehr gut zusammengesetzt. Sie sind technisch nicht so überragend – oder zumindest für mich nicht –, aber die fröhliche Musik und die farbenfrohen Bilder machen wirklich Laune. Vielleicht nicht die besten Demos, aber definitiv absolute Eyecatcher – und glaubt mir, Ihr werdet die Tunes für Stunden und Stunden vor Euch her summen!

Wie ich jedoch bereits vorher erwähnt habe, verschwand die Falcon-Szene fast so schnell wie sie aufblühte. Sehr wenige Crews wagten es ein zweites Demo zu releasen, was traurig

Bedeutung des Wortes „Leidenschaft“ vergessen zu haben – zu schade...

1998 kam, und die meisten französischen Scener waren schon lange inaktiv – egal ob ST oder Falcon. Offizielle Magazine sind eingestellt worden, wodurch die französische Szene nahezu auf ihr Nichts reduziert wurde, nur eine Anhäufung heißer Asche. Bedeutete dies das Ende der französischen Szene? Diese Frage werde ich im nächsten Teil beantworten. Bis dahin...

survivor@atari.org
stsurvivor.atari.org

jeden tag neue atari-news
st-computer.net

stc-Diskette

Monat für Monat stellen wir neue Software und Begleitmaterial zu aktuellen Artikeln für Sie auf einer Diskette zusammen.



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

Wieder ist ein Monat rum, wieder gibt es frische Software, wieder gibt es eine Spezialdiskette. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die sorgfältig von der Redaktion für Sie ausgesucht werden. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können.

GENE 5.04

Schwer hat es der Ahnenforscher: so viele Namen, so viele Daten, die es vernünftig und übersichtlich zu katalogisieren und archivieren gilt, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Einen Stammbaum aus Dutzenden von Personen zu erstellen gleicht einer Sisyphos-Arbeit. Doch es gibt Abhilfe für den gestressten Genealogen: GENE ermöglicht es, die eigenen Ahnen ohne viel Aufwand übersichtlich zu katalogisieren und Stammbäume, Statistiken und vieles mehr aus den Daten herauszuholen.

Die Installation des knapp 900 KBytes umfassenden Programms gestaltet sich auch ohne Installer sehr einfach: es muss lediglich das ZIP-File in den Ordner entpackt werden, in dem man später den GENE-Ordner vorfinden möchte. Schon an dem Umfang erkennt man, dass GENE besser nicht von einer Diskette betrieben wird. Viele Funktionen greifen auf zum Teil recht umfangreiche Daten zu, was das Arbeiten von einem Diskettenlaufwerk schnell zur Qual werden lassen dürfte. Neben einer empfohlenen Festplatte braucht der Anwender nur noch 1 MByte freies RAM und eine Auflösung von mindestens 640 * 400 Bildpunkten. GENE läuft also trotz des hohen Funktionsumfangs ohne Probleme auf jedem Standard-ST.

GENE präsentiert sich in einem sehr zeitgerechten Aussehen, auch wenn auf Icons oder Grafiken verzichtet wurde. Viele Dialoge sind mit Karteikarten versehen,

sodass diese keineswegs überladen aussehen, sondern im Gegenteil sehr benutzerfreundlich und übersichtlich wirken. Ungewohnterweise fehlt in der Menüleiste das Datei-Menü, das hier jedoch nicht zwingend benötigt wird. GENE lädt selbständig den zu bearbeitenden Datensatz und speichert diesen nach der Eingabe neuer Personen oder Hochzeiten wieder ab. Um also einen anderen Datensatz bearbeiten zu können, muss man in den Optionen einen anderen Daten-Pfad angeben. Zusätzlich zu der Menüleiste wird dem Anwender noch eine weitere Leiste zur Verfügung gestellt, die zum einen die Funktionstasten-Belegung darstellt und zum anderen gewisse Funktionen für die Maus schneller erreichbar macht. Positiv ist auch, dass alle Dialoge in nonmodalen Fenstern dargestellt werden, die ein Multitasking-System nicht lahmlegen. Und wie es für ein modernes Programm üblich ist, werden diverse Standards wie GDOS und die BubbleGEM-Hilfe unterstützt.

Der Status von GENE ist Fairware, es ist also irgendeine Einschränkung voll nutzbar. Der Programmator bittet daher um eine kleine Spende, um ihn weiterhin zu motivieren, das Programm weiterzuentwickeln. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in dieser Ausgabe.

Sondigit 4.08

Sondigit ist ein Programm für die Arbeit mit Samples, das seit 1987 kontinuierlich weiterentwickelt wird. Auf der Diskette liegt die Version 4.08 vom 20. Oktober 2001 vor.

Sondigit arbeitet auf jedem Classic Atari sowie auf Medusa, Hades und Milan. MagicMac wird mit dem beiliegenden Sound-Treiber ebenfalls unterstützt.

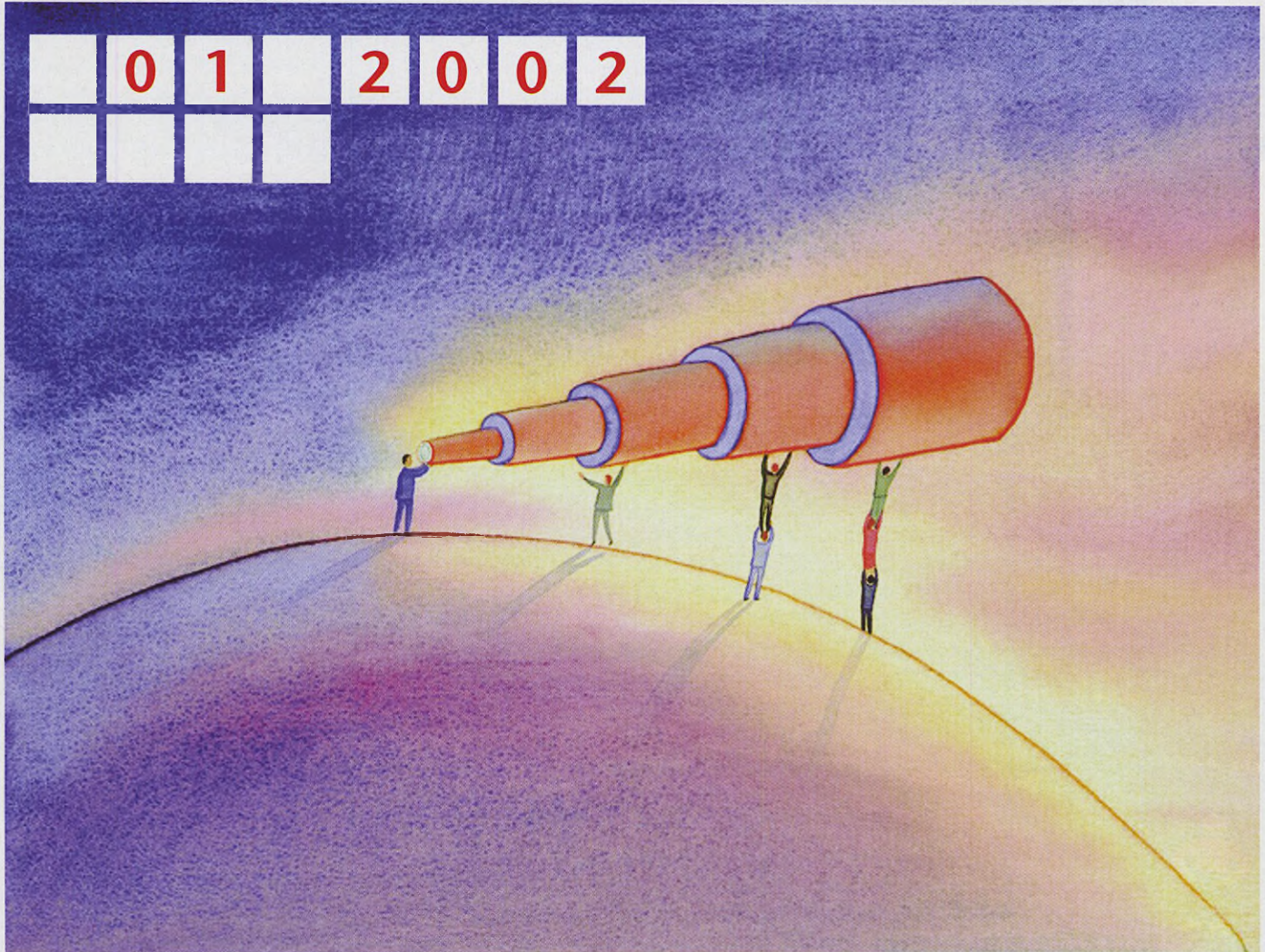
Sondigit steht als Freeware zur uneingeschränkten Nutzung bereit. Das Programm selbst liegt in französischer und englischer Sprache vor.

Bestellung


Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von DM 10,- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50,- pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiemühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de.

Ausblick


Die st-computer im Januar 2002




Atari-Park in Köln

Endlich gab es wieder eine Atari-Show! Wir waren für Sie auf dem Atari-Park am 17. und 18. November im Köln anwesend und stellen Ihnen die aktuellen Trends und Neuerscheinungen vor. Dazu zählt z.B. die Version 9 des Office-Pakets Papyrus, eine neue Version des Homepage Penguin und der STEulator 2.0. Außerdem erwarten Sie natürlich viele Bilder und Impressionen von der Veranstaltung, die in diesem Jahr die Systeme Atari, Amiga und Acorn zusammengeführt hat. Einen Blick über den Tellerrand wagen wir mit einer Betrachtung des G4-Boards von bplan. 

PCI auf dem Atari Falcon

Endlich ist der Eclipse-PCI-Adapter auch in Deutschland lieferbar. Damit lassen sich PCI-Erweiterungen auch mit Ataris Wundervogel betreiben. Eine Anpassung an die ATI Rage-Grafikkarte ist inklusive neuem VDI bereits vorgenommen, sodass Auflösungen von bis zu 1280 x 1024 Pixeln locken. Wir haben ein Testexemplar von Frontier Systems erhalten und stellen Ihnen die Lösung vor. 

Reichlich Software für den Atari

In den vergangenen Wochen gab es reichlich Neuerscheinungen und Updates für den Atari. So betrachten wir das Suchwerkzeug Find It und stellen Ihnen die französische GEM-Library Windom vor. Spielernaturen kommen mit Four-F für den ST und der Dreamcast-Portierung Chu Chu Rocket für STE und Falcon auf ihre Kosten. 



Wer ist eigentlich... Gregory D. George?

Greg, wie lange existiert die Atari Times schon?

Ich habe damit im Mai 1996 angefangen. Zu der Zeit war es ein siebenseitiger Newsletter, der an jeden herausgeschickt wurde, der ihn wollte. Weil er kostenlos war, hatte ich eine Menge Abonnenten. Nach einem Jahr des Schreibens, Editierens, Falzens, Stempelns und Verschickens von fast 350 Newslettern pro Monat überwältigte der Aufwand meine Nerven und meine Brieftasche. Im März 2001 beschloss ich, meine schon zuvor gestartete Webseite in ein meiner Ansicht nach einzigartiges Konzept umzubauen: einen gemeinschaftlichen Online-Newsletter. Die meisten Atari-Webseiten werden in der Regel von einer Person geschrieben und aktualisiert. Oder vielleicht arbeiten mehrere Freunde daran. Die Idee hinter der Atari Times ist es, dass mehrere Leute zu dem Projekt beitragen. Meine Hoffnung ist dabei, dass diejenigen, die die Artikel lesen und mögen, etwas zurückgeben und selbst anfangen zu schreiben. Für qualitativ hochwertige Artikel zahle ich sogar einen – zugegeben mageren – Betrag.

Die Atari Times ist also kein klassischer Newsservice...

Als ich die Atari Times startete, wollte ich den Atarianern etwas zu lesen geben, da die großen Magazine wie „EGM“ und „GamePro“ ihre Unterstützung zurückzogen. Als Atarianer glaube ich daran, dass es wichtig ist, Atari und seine Errungenschaften zu unterstützen statt zu vergessen.

Neben Testberichten gibt es einige weitere interessante Artikel in der Times...

Ein Artikel über Atari-Produkte in Hollywood erschien zuerst in der Papierausgabe des Newsletters. Ich erinnere mich, dass Walter Koenig (Mr. Checkow aus „Star Trek“) im „Atari Explorer Magazine“ über seinen Mega ST^E befragt wurde. In derselben Ausgabe war ein Artikel über den Portfolio im Film „Terminator 2“. Ich kam dann auf die Idee, diese Filme irgendwie zu katalogisieren. Danach veröffentlichte ich den Artikel auf der Webseite und bat die Leser darum, mir Filme und Serien zu nennen, in denen Atari vorkommen. So wuchs die Seite immer weiter, weil sich viele Leute beteiligten. Das ist der Spirit der Atari Times: es ist ein Gemeinschaftsprojekt, das ständig wächst und so der Gemeinde dient.

Eine interessante Figur der Atari Times ist der „Fruitman“, der Mails auf seine eigene, unverwechselbare Art und Weise beantwortet. Was kannst Du uns über diesen Typen erzählen?

Ich weiß gar nicht soviel über ihn, außer dass er ein wirklich hingebungsvoller Atari-Fan ist. Ich entdeckte ihn 1991 in einer Atari-Mailbox. Er schrieb lange Abhandlungen darüber, wie toll sein 800 XL doch wäre. Ich schrieb ihm ein paarmal, und wir wurden schnell Freunde. Er verkauft aber gar keine Früchte...

Vor ein paar Monaten fragte ich ihn, ob er nicht in seinem Stil einige Artikel für mich schreiben wolle. Seine Antwort war charakteristisch: «Du willst was? Umsonst? Bist Du verrückt? Ich weiß, dass Du und ich schon lange Freunde sind – aber das ist zuviel. Ich mache Dir aber einen Vorschlag: schicke mir Deine Leserbriefe, Du wirst ja eh nicht gerade viele bekommen. Und bei dem Kaliber Deiner Klientel werde ich die Fragen noch beantworten können, während ich mit einer Hand eine Margarita kippe und mit der anderen Pong spiele.»

Nun, Mr. Fruitman erscheint auch in Deinem neuen Spiel „Four-F“, an dem Du lange gearbeitet hast.

Ich habe eigentlich nur zwei Wochen an dem eigentlichen Spiel gearbeitet. Aber weitere sechs Monate verbrachte ich damit, die Grafiken und die letzten 70 Level zu gestalten. Der Grund, warum es dann doch so lange dauerte, hat mit der Musik zu tun. Ich kann überhaupt keine Musik schreiben, also bekam ich von einer Freundin ein Buch mit Noten von Bach. Ich setzte sie also in das Spiel ein, obwohl ich nie glücklich darüber war, was STOS aus den Klassikern gemacht hat.

Welche Atari-Systeme setzt Du heute ein?

Ich habe einen Jaguar, einen 5200, 7800 und einen 1040 STE, die ich zurzeit nutze. Mein Lieblingssystem ist aber der Lynx. Es ist das revolutionärste Produkt, das ich je gesehen habe, und es war dem Gameboy um Jahre voraus. Es ist eine Schande, dass der Lynx keinen größeren Erfolg hatte.

Was machst Du beruflich?

Ich arbeite gerade an meinem Abschluss in „Technical Writing“ und möchte eines Tages leicht verständliche Computerbücher für Schüler schreiben. □

Ab sofort im Handel oder direkt zu bestellen

Über 200 hochwertige Weihnachtsgrafiken für
Ihre Karten und Poster: **Nur 15.55 DM**



Bezug:
Gut sortierter Zeitschriftenhandel
in D/A/CH oder direkt bei

falkemedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (0431) 200 766-0
Fax (0431) 209 903-5

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

**Top-Qualität für Ausdrücke bis A4 bestens geeignet •
inkl. Nutzungslizenz für privaten und kommerziellen Einsatz.**



N.AEA

2.0

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

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

PC-Version 169,-
(incl. STEmulator)

**Rational
Sounds 2**

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

79,-

Hertz ~ Ware

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

ab 99,-

GEM-TV

Milan

(Hauptbaugruppe PCI TV-Karte
für Milan Computer)

398,-

+++ lieferbar +++
Speed-Maus
für alle ATARIs
59,-

woller systeme

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

... alles für den ATARI im Sommer ...