

st-computer

atari-computing heute

st-computer.net

Auf unserer CD-ROM und st-computer.net

PixArt 4.52: Spitzen-Grafiksoftware voll nutzbar



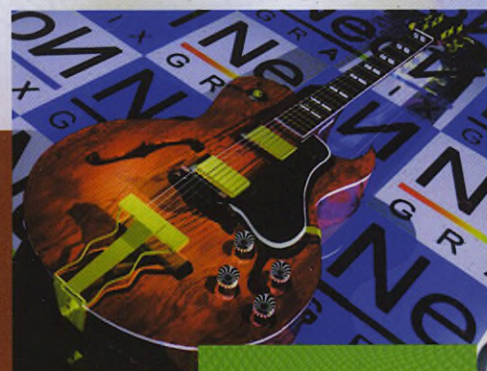
Inklusive vieler Vollversionen:
stCD für alle Leser!

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
whirlwind 98-99

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 Holsatlmühle 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 abschicken an falkemedia, An der Holsatlmühle 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-Fans des Monats

Radiohead

Ob es ein Freitag war, an dem sich Thom Yorke, Ed O'Brien, Phil Selway, Colin Greenwood und dessen Bruder Jonny zusammenfanden, um an der Albingdom Public School in Oxford die Band „On A Friday“ zu gründen, spielt für den heutigen Erfolg der fünf Musiker keine Rolle mehr. Auf jeden Fall war es Anfang der 80er, und bis zur Umbenennung in „Radiohead“ (ein Song auf der 1986 erschienenen Platte „True Stories“ von David Byrnes Talking Heads) sollten noch ein paar Jahre und diverse Auftritte in der Jericho's Tavern ins Land gehen.

Anfang der 90er wurden dann die Grundsteine gelegt: Nach der aus einer Identitätskrise resultierenden Namensänderung (mittlerweile an der Oxford University weilend wollte man nicht länger als Schulband betrachtet werden) kam die erste EP „Drill“ (1992). Trotzdem waren Radiohead auf ihrem Weg zum Pop-Olymp noch nicht allzu weit vorangekommen. Erst nach einer Europa-Tour und einigen US-Auftritten als Support von Belly und Tears For Fears durften sie mit dem Re-Release von „Creep“ die britischen Top 10 stürmen.

Als Support von R.E.M. und durch perfekt inszenierte Musikvideos kamen Radiohead Ende des Jahres 1995 dann soweit ins Gespräch, dass ihr zweites Album „The Bends“ in vielen Musik-Polls auf ersten Plätzen landete. Anfang 1996 wurde das Album schließlich mit Gold belohnt. Spätestens seit 1997, als mit „OK Computer“ das bisher letzte Opus der Rundfunkköpfe seinen Weg aus den Regalen der Plattendealer fand, schaut die Musikwelt nicht mehr auf Radiohead herab.

Im Jahr 2000 kam dann die praktische Abkehr von der real existierenden Musikwelt: „Kid A“ kommt aus dem Presswerk, und Radiohead verstecken sich. Keine Singles, keine Videos, keine Interviews. Nur ein paar Zelt-Konzerte geben die Oxforder. Doch schon ein Jahr später wird mit Longplayer Nummer fünf wieder alles anders. Thom Yorke: «Unser kommendes Album wird definitiv von Singles, Videos, schönen Farbfotos in Magazinen, Auftritten bei Kinder-Fernsehsendungen, Tanzeinlagen und vielen interessanten Interviews zu meiner gequälten Existenz begleitet werden.» Na, da freuen wir uns aber und genießen das Meisterwerk „Amnesiac“.

Zum Atari-Fan qualifizierte sich Yorke, als er bei einem Konzert in diesem Sommer in Vancouver pflichtbewusst ein T-Shirt mit dem Fuji trug.

So mögen wir's! □





06



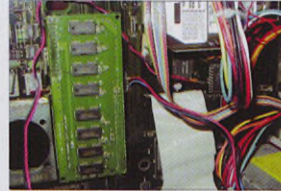
10



12



16



28



44



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Radiohead
- 05 **Editorial** Wieder Lust auf Atari?
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 08 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 07/08-1991
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Neustart** st-computer.net wieder online
- 11 **Online** Interessante Atari-Webseiten für Sie angesurft
- 12 **Eine Praxis-Vorstellung** PDFs anschauen mit gemgs auf dem Atari
- 16 **Tricks in Bildern** Texturierte Schriften erzeugen mit ArtWorx
- 18 **Ataquarium** Tipps & Tricks für GFA-Entwickler
- 22 **And the winner is...** Die Ergebnisse der Little Big Competition 2001
- 28 **Feuer im Arsch** Afterburner richtig konfiguriert
- 32 **Impressum** Das ist die st-computer
- 33 **Einführung in HTML** Teil 3 unseres Einsteiger-Workshops
- 37 **stCD für alle!** Die aktuelle Leser-CD der st-computer kurz vorgestellt
- 40 **Stateside-Report** Bengy Collins berichtet über Trends aus Amerika
- 42 **Upgrade** Steigen Sie um auf das st-computer-Abo mit regelmäßiger CD!
- 44 **PixArt 4.52** Grafikzauber jetzt für alle Atari-Anwender
- 49 **XaAES-Talk** Thomas Raukamp im Gespräch mit Henk Robbers
- 52 **MagiC noch schöner** Der OS-Aufputzer ist jetzt Freeware
- 54 **Scene-Report** Die Geschichte des Cap'n Crunch
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Sommer 2001
- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 09-2001
- 58 **Ausklang** Aktuelle News kurz vor Redaktionsschluss

Sie erreichen uns:

 **Redaktion st-computer**
 Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69
 info@st-computer.net, st-computer.net
 **Abobetreuung und Vertrieb**
 Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368
 info@falkemedia.de, falkemedia.de





«Wieder Lust auf Atari?»

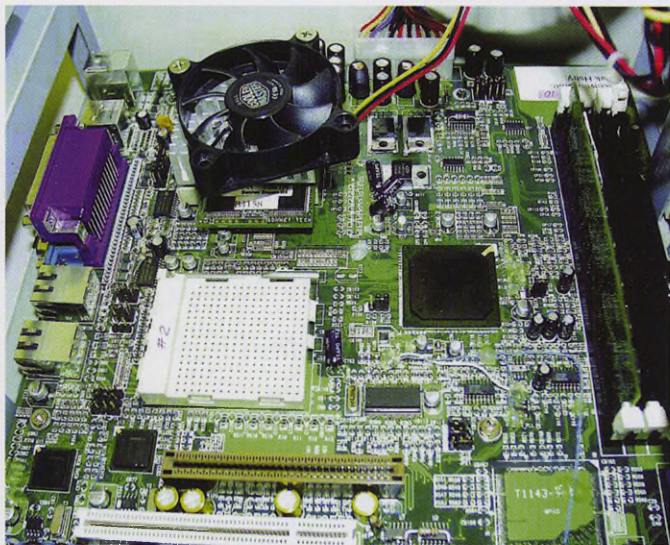
Merlancia will mit viel Enthusiasmus und Freude frischen Wind in die Atari-Welt bringen

Der Sommer gilt als „Saure Gurken-Zeit“ in der Computerwelt. Trotzdem brachte der Sommeranfang in diesem Jahr vielen Atari-Anwendern nicht nur viel Sonne, sondern auch eine schon lange nicht mehr gekannte Flut an Freeware-Programmen, Neuigkeiten und Ankündigungen. Und so haben wir in unseren Büroräumen tatsächlich so etwas wie die „neue Lust am Atari“ spüren können. Wir haben so viele Telefonate und persönliche Gespräche mit Atari-Fans wie selten zuvor geführt, die uns unaufgefordert erzählten, wie sie den Atari einsetzen und warum sie auch weiterhin soviel wie möglich mit ihrer Lieblings-Plattform arbeiten möchten. In den kommenden Ausgaben möchten wir Ihnen immer mal wieder einige dieser treuen Anwender vorstellen und damit aufzeigen, zu was der verlässliche Atari immer noch fähig ist.

Gute Neuigkeiten gibt es auch aus Amerika: die Firma Merlancia, die seit langem im Amiga-Markt tätig ist, möchte ihr neues Computersystem „Tsunami“ auch Atari-Anwendern zugänglich machen und arbeitet daher mit Milan Computersysteme an der Anpassung des TOS. Der Tsunami basiert auf dem G4-Board des deutschen Unternehmens bplan, über das wir schon zweimal in unseren Open System-News berichteten. Ich kenne das Team von Merlancia um den charismatischen CEO Ryan Czerwinski von amerikanischen Amiga-Messen zum Teil persönlich. Namen wie Dave Haynie und Chris Aldi sind sicher nicht nur Amiga-Fans ein Begriff. Sie gehören zu einer Crew von Computer-Verrückten, von denen einige neben dem Amiga schon den C=128 und den TED realisierten und die Entwicklung aufregender Computer jenseits des Mainstreams eher als Berufung denn als Beruf ansehen. Ryan erwischte ich schon zu unchristlichen Zeiten wie 04:00 Uhr früh im Büro, da er sich von seinen Plänen nicht trennen konnte. Und wer die Amerikaner auf Messen trifft und sich mit Ihnen anfreundet, wird sicher nicht an ihren gefürchteten Show-Partys vorbei kommen, für deren Planung sie bekannt sind und deren Qualität ich bestätigen kann. Hoffen wir also, dass der Enthusiasmus und die Freude von Merlancia auch der Atari-Welt neuen Atem gibt.

Etwas kürzer treten mussten dagegen die Entwickler von Medusa Computersystems. Da der von ihnen favorisierte ColdFire 4e-Prozessor bis zum zweiten Quartal 2002 von Motorola nicht lieferbar sein wird, muss man sich nach Alternativen für die CPU des Pegasus umsehen. So mussten die Schweizer eine Erfahrung machen, für die sie noch vor kurzem Milan Computersystems auf ihrer xTOS-Webseite so scharf kritisiert haben: nicht alle Chips sind so leicht verfügbar, wie man es sich gern wünscht.

Ihr Thomas Raukamp



Im Tsunami soll das G4-Board des deutschen Herstellers bplan zum Einsatz kommen.

- >> Audio Line In/Out
- optional Soundblaster Live! im PCI-Slot
- IRDA Infrarot-Schnittstelle
- ATA 100 mit 2 Kanälen zum Anschluss 4 ATA-Geräten
- 2 PS/2-Schnittstellen
- 2 RS 232-Schnittstellen
- Centronics parallel
- Floppy
- Gameport (PC-kompatibel)
- Micro ATX-Standardboard

Die TOS-Kompatibilität soll durch eine 68k-Emulation (Morph OS) gesichert werden. Diese Software-Lösung existiert bereits und ist auf dem Amiga im Einsatz.

Der Tsunami soll das erste Produkt einer neuen Serie von Multimedia-Hardware namens „Torro“ sein, die die Firma Merlancia ab diesem Jahr veröffentlichen will.

Merlancia beschäftigt derzeit 13 Mitarbeiter, von denen fünf am Torro-Projekt arbeiten. Besonders stechen unter diesen Mitarbeitern ehemalige hochrangige Entwickler von Commodore und Amiga Technologies hervor, allen voran Dave Haynie. Haynie war z.B. 1983 maßgeblich an der Entwicklung des Commodore TED beteiligt. Außerdem arbeitete er am C=128, dem Nachfolger des C=64 mit. Später wechselte er dann in Commodores Amiga-Division und zeichnete sich hier für wichtige Teile des Amiga 2000 verantwortlich. Er gilt außerdem als „Vater“ des Amiga 3000. Im Software-Team von Merlancia findet sich außerdem Chris Aldi, der u.a. das neue Oberflächen-System „ReAction“ des AmigaOS 3.5 bzw. 3.9 entwickelt hat.

Auch über die Preisgestaltung gibt es erste Angaben. Realistischerweise will Merlancia den Tsunami etwas unter den Preisen eines G4-Macs ansetzen. So soll der Preis je nach Ausstattung zwischen knapp \$ 2000.- und \$ 2500.- liegen. Lieferbar sein soll der Tsunami ab Ende November 2001. Ob zu diesem Zeitpunkt bereits das TOS mitgeliefert wird, sei aber noch nicht klar.

Merlancia wird den Rechner nicht primär für den >>

Ryan Czerwinski im Interview

Ryan, Merlancia Industries ist bisher nur in Amiga-Kreisen ein Begriff. Kannst Du uns das Unternehmen kurz vorstellen?

Merlancia war ursprünglich der Name von Produkten, die ich entwickelte, während ich Teil einer Firma namens „Plainview Electronic Design“ war. PED wurde 1977 gegründet und arbeitete als Zulieferer für Firmen wie Atari, Commodore, Apple, Tandy und viele andere. 1986 verließ ich dann PED und gründete Merlancia Industries. Merlancia entwickelt seitdem Industrie- und Endkundenprodukte. In der Amiga-Community dienen wir seit 1983. Derzeit arbeiten wir an einer kompletten Serie von Multimedia-Produkten für Industrie und Anwender. Wir sind dabei mit einigen Partnerunternehmen zusammengeschlossen.

Hat Merlancia auch Wurzeln im Atari-Markt?

Ja, wir haben viele Jahre direkt mit Atari zusammen gearbeitet. Ich hatte geschäftliche Beziehungen zu Jack Tramiel und kenne viele ehemalige Atari-Ingenieure, mit denen ich zum Teil immer noch in Kontakt stehe.

Wie groß war und ist der Atari-Markt in Amerika?

Nun, Atari war in den USA eine sehr lange Zeit die führende Computerspiele-Firma und ist auch heute noch als solche bekannt. Auch der Atari-Computermarkt war eine zeitlang recht groß, sowohl 8 Bit als auch ST. Der Atari war jahrelang ein harter Konkurrent für den Amiga, und die „Power without the Price“-Kampagne war meiner Ansicht nach eine brillante Idee und deckt sich mit unserer Philosophie.

Heute ist der Atari in Amerika selbst gegen den Amiga ein Zwerg. Dabei besitzen viele Leute noch ein Atari-System, nutzen es aber nicht. Die Ausnahme sind Musiker. Der Falcon hat hier nur sehr wenig Aufmerksamkeit erfahren, und viele Anwender haben hier nie einen Atari-Clone gesehen, wenn sie ihn nicht aus Europa importiert haben.

Warum will Merlancia dann einen neuen TOS-Rechner veröffentlichen?

Wir sind uns des Markts in Europa bewusst und denken, dass die Nachfrage groß genug ist. Die Tatsache, dass wir MIDI-Ports integriert haben, ist kein Zufall. Wir planen das System für die verschiedensten Multimedia-Anwendungen, und der Atari wird immer noch als die Plattform für digitale Musik angesehen.

Merlancia will das TOS auf dem Tsunami zum Laufen bekommen. Gibt es Pläne für die Portierung von MiNT bzw. MagiC?

Wir hoffen jede Betriebssystemerweiterung auf dem Tsunami laufen zu lassen durch unsere 68k-Emulation.

Welches Board nutzt der Tsunami?

Es handelt sich um ein Standard-ATX-Board. Es ist modular aufgebaut, sodass es erweitert und abgespeckt werden kann. Der Tsunami soll dabei die Mittelklasse einer geplanten Serie bilden. Unser Board ist dabei eine Ableitung des bplan-G4-Boards. Wir haben jedoch auch einige eigene Designs in der Hinterhand. Wir sind also nicht von bplan abhängig, sondern nutzen lediglich deren Design. Warum sollten wir auch so ein brillantes Produkt ignorieren? Durch bplan sparen wir Zeit, die wir für andere Aspekte nutzen können.

Du sprachst über die 68k-Kompatibilität...

Ja. Wir werden einen 68k-Übersetzungskernel in die Firmware einsetzen. Ralph Schmidt, der Entwickler von MorphOS, wird zusammen mit unseren Ingenieuren an dieser Firmware arbeiten.

Welche anderen Betriebssysteme sollen auf dem Tsunami arbeiten?

AmigaOS ist unsere Priorität. Außerdem planen wir mit Mac OS, QNX, Linux und BeOS. Wir bieten jedoch auch eine x86-Emulation in unserer Firmware. Man könnte also theoretisch auch Windows einsetzen - obwohl ich persönlich das nicht einmal tun würde, wenn man mir eine >>

>> Atari-Markt veröffentlichen, sondern versteht sich in erster Linie als Unternehmen, das für den Amiga-Markt produziert. Zusätzlich zum AmigaOS und zum AmigaDE sollen auf dem Tsunami jedoch auch andere Betriebssysteme lauffähig gemacht werden, um einen breiteren Markt abzudecken. Dazu gehören in erster Linie Linux und QNX. Ob auch BeOS und sogar Mac OS für den Tsunami angeboten werden, steht derzeit noch nicht fest. Merlancia hat jedoch großes Interesse, auch das TOS auf dem Tsunami laufen zu lassen. Voraussetzung sei hier jedoch die Anpassung und die Zusammenarbeit mit Milan Computersystems als Inhaber der TOS-Rechte. ▢

Merlancia Industries, 3516A West Cactus Road, Phoenix, AZ 85053, USA
Tel. 001-602 789 0956, 001-602 896 1338, Fax 001-602 978 1661
merlancia@merlancia.com
merlancia.com
Eine Büro in Frankfurt am Main ist in Planung.

▢ MagiC 6.2

Update für alle MagiC-Plattformen

Entgegen aller anderslautender Gerüchte hat Application Systems Heidelberg die Weiterentwicklung seines Betriebssystemes MagiC nicht eingestellt.



Wie uns ASH mitteilte, wird in wenigen Wochen das Update auf die Version 6.2 des Multitasking-Systems für Atari, Milan, Macintosh und PC erscheinen. Alle Versionen haben in erster Linie im GEMDOS-Bereich tiefgreifende

Veränderungen erfahren, die äußerst aufwändig zu realisieren waren. So wird MagiC 6.2 eine stark erhöhte Kompatibilität zu MiNT aufweisen. Für den Anwender ist eine Konfigurierbarkeit der Geräte im Verzeichnis „u:/dev“ hinzu gekommen. Außerdem wurde das Standard-Tool VT 52 überarbeitet, das sich nun auch ikonifizieren lässt. Darüber hinaus wurden viele Fehlerkorrekturen vorgenommen. Das Patchprogramm ist laut Angaben des Hauptentwicklers Andreas Kromke übrigens bereits fertig und befindet sich gerade in der Testphase. Das Update von 6.1x-Versionen wird dabei kostenlos von der Homepage von ASH herunterladbar sein.

Weiterhin in Arbeit ist auch MagiCMac für das neue Apple-Betriebssystem Mac OS X. Hier wird ebenfalls der neue Kernel 6.20 Verwendung finden. Allerdings dämpft ASH hier besonders die Erwartungen in das erste Release: MagiCMac für Mac OS X wird anfangs nicht dem Leistungsumfang der Classic-Version entsprechen können. So läuft das Programm bisher langsamer als die normale Version, außerdem ist NVDI derzeit noch nicht einsetzbar. Die Gründe liegen dabei in der mangelnden Qualität von Apples Carbon-API sowie in der fehlenden Zusammenarbeit mit den Entwicklern von NVDI.

Application Systems Heidelberg Software GmbH, Pleikartsförsterhof 4/1,
D-69124 Heidelberg
Tel.: 0 62 21-30 00 02, Fax 30 03 89
sales@application-systems.de
application-systems.de

>> Pistole an die Schläfe hielt (lacht).

Wieviele Leute arbeiten derzeit an dem Projekt?

Insgesamt arbeiten 13 Mitarbeiter daran, 5 kommen dabei direkt von Merlancia. Neben mir (CEO) gehören dazu so bekannte Namen wie Harv Laser (Managing Director), Dave Haynie (CTO), Chris Aldi (Software Architect), David Crawford (Programmer), Malcolm J. Brenner (PR), Jon Carroll (Conceptionual Artist) und Gerald Withers (Deutsche Compliance). Am bekanntesten davon ist sicher Dave Haynie, der schon für Firmen wie Commodore, Amiga Technologies, Scala und met@box tätig war. Er entwickelte z.B. den Amiga 3000.

Wie sieht Euer Zeitplan für den Tsunami aus?

Wir haben bereits eine Alpha-Version veröffentlicht. Das Pilot-System für Entwickler wird im August ausgeliefert. Die finale Version erwarten wir im November oder Dezember 2001.

Habt Ihr euch schon Gedanken über den Preis gemacht?

Wir planen mit etwa denselben Preisen, die Apple für einen Mittelklasse-G4 nimmt, vielleicht auch niedriger. Der Preis wird zwischen \$ 1999.99 und \$ 2499.95 liegen.

Der Tsunami wird dabei nur der erste Schritt einer ganzen Serie von Geräten sein. Dazu gehören Settop-Boxen ebenso wie High-End-Workstations und Handheld-Systeme. Die Spezifikationen ändern sich auf unserer Webseite.

Aus dem Konzeptentwurf schließe ich, dass Du Edelstahl magst?

Nun ja, ich überlege derzeit die Wände meiner Wohnung in Edelstahl verkleiden zu lassen. Vielleicht im nächsten Jahr... (lacht). ▢

▢ Vor 10 Jahren - die st-computer 07/08-1991

Retro-Stimmung

An dieser Stelle möchten wir die Zeit wieder einmal etwas zurückdrehen und einen Blick in die st-computer von vor 10 Jahren werfen. Thomas Rauhkamp stieg daher in sein staubiges Kellerarchiv um in Erinnerungen zu schwelgen.

Heute betreiben viele MagiC-Fans ihren „Atari“ mittels MagiCMac auf einem Macintosh. In der Ausgabe 07/08-1991 wurde der umgekehrte Weg vorgeführt. Die Version 3.0 des Mac-Emulators Spectre versprach das Betreiben eines Mac Plus auf ST, ST^E und TT. Die Lösung bestand aus Hard- und Software und kostete DM 570.-. Bedenkt man, zu welchen exklusiven Preisen Anfang der 90er noch originale Mac-Hardware den Besitzer wechselte, ein wirklich günstiger Preis.

Omikron-Software war '91 ebenfalls noch sehr aktiv im Atari-Markt. Die st-computer konnte die Version 4 der Tabellenkalkulation K-Spread vorstellen.

Infektiös war dagegen der „ST Report“, der den Atari in der Anwendung zeigt. Vorgestellt wird der ST im medizinischen Bereich bei der Rasterfahndung nach Erregern von Krankenhausinfektionen. ▢

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de



Immer Up-to-date

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

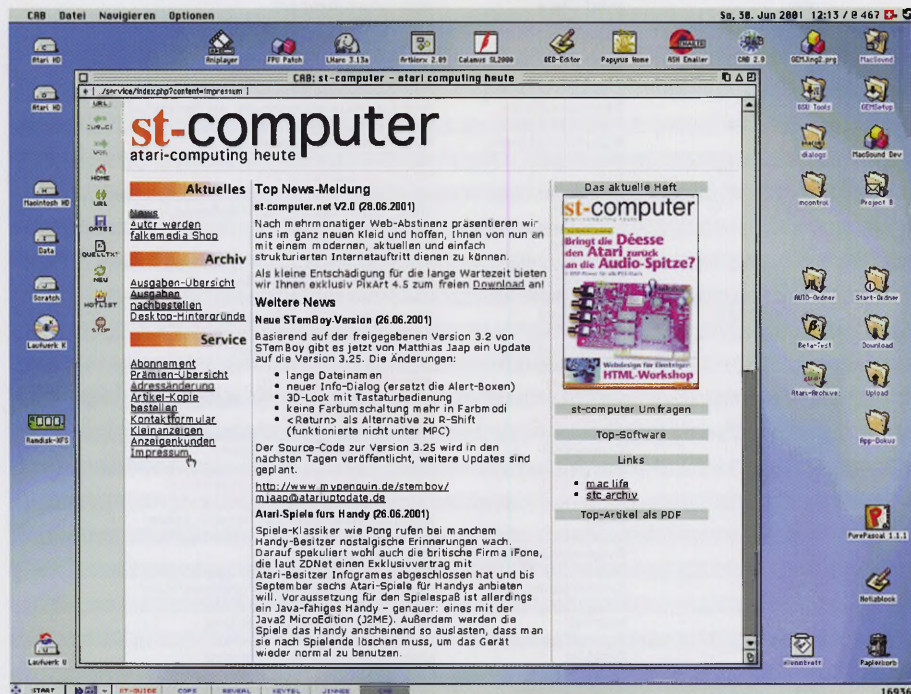
Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.16	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.151	ja	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.19	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	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	ja	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.5	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
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyourmind.de/
Draconis	1.74	nein	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	ja	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.08	ja	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	ja	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskier.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.10b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	17.6.2001	ja	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.10	ja	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	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.25	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnée	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.04f1	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	MinT	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.rgisoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	ja	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	MinT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MinTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	http://www.torstening.de/
MinTSetter	4.0	nein	MinT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.54	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.40	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.511B2	nein	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/
Peri	5.6.0R2	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.00	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~horns/k/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Sarien	alpha	nein	MagiC	Sierra-Interpreter	http://home.t-online.de/home/christian.putzig/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-serious.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	2.7f11	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.25	ja	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.85	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/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
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	ja	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0c	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XaAES	0.914	ja	MinT	AES-System für MinT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
XAIRON	1.5	nein	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.09.3	ja	MinT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

st-computer.net

Lange hat's gedauert, aber nun ist auch die st-computer endlich wieder online. Lassen Sie sich unseren neuen Webauftritt kurz vorstellen.



Neustart!

Text: Thomas Raukamp

Lange Zeit vertröstete nichts weiter als eine Baustellenseite und ein Link auf die falkemedia-Homepage die Besucher der Webseite unserer Zeitschrift. Mit dem Sommer zog aber auch wieder Leben in die Webpräsenz der st-computer ein. Wir stellen Ihnen unsere neue Homepage kurz vor...

Design. Gestaltet wurde die neue st-computer.net von unserem Redaktionsmitglied Joachim Fornallaz, der den Auftritt innerhalb eines modernen PHP-Codes gestaltete. Dabei übernahm er zum Zwecke der wiedererkennbaren Navigation innerhalb der verschiedenen Seiten das Grunddesign der Homepage unserer Schwesterzeitschrift mac life. Wer hier also öfters mal vorbei schaut, wird sich gleich wohl fühlen. Für alle Neulinge bedeutet dies: ansprechendes und übersichtliches Design, das auch auf

Atari-Browsern wie CAB und Adamas schnell dargestellt werden kann.

News. Gleich auf der Startseite erwarten Sie Newsmeldungen aus der immer noch aktiven Atari-Welt. Wir möchten hier nicht anderen hervorragenden News-Seiten wie „atari-home.de“ Konkurrenz machen, sondern beschränken uns in der Nachrichtenauswahl auf die wichtigsten Neuigkeiten und lassen es uns nicht nehmen, immer mal wieder auch auf Programme hinzuweisen, die bisher wenig Beachtung fanden. Die jeweilige Topmeldung stimmt Sie gleich auf Ihren Besuch ein.

Das aktuelle Heft. Stets im Auge behalten Sie die aktuelle Ausgabe der st-computer, zu der wir Ihnen die aktuelle Inhaltsübersicht, das Editorial und einige ausgewählte Artikel bieten. Da nun das PDF-Format auch in der Atari-Welt immer mehr akzeptiert wird und neben GEMGS hoffentlich schon bald ein schnellerer Reader bereit steht, können

Sie auch in jedem Monat ein Artikel als PDF-Dokument herunter laden.

Aktuelle Umfragen. Von Zeit zu Zeit erwarten Sie auf unserer Homepage auch immer wieder neue Umfragen, zu aktuellen Themen, die die Atari-Welt bewegen. Lassen Sie sich die Gelegenheit nicht nehmen, Ihre Meinung zu sagen!

Archiv. Besonders für Nicht-Abonnenten ist unser Archiv interessant. In der Ausgaben-Übersicht finden Sie alle st-computer-Hefte des laufenden Jahrgangs und können verpasste Ausgaben nachbestellen. Komplettieren Sie also Ihre Sammlung!

Für alle Atari-Anwender sind auch unserer Desktop-Hintergründe interessant. Es handelt sich hierbei um Hintergründe, die von unseren Lesern nach Softwaretests häufig per eMail angefordert wurden. Sie finden die Backgrounds im JPEG-Format und als für jinnee vorbereitete IMG-Grafik mit 256 Farben.

Das Archiv ist noch klein, soll aber ständig wachsen. Wenn Sie eigene Hintergründe gestaltet haben, die Sie gern mit anderen Anwendern teilen möchten, sind Sie herzlich eingeladen, diese an unsere eMail-Adresse info@st-computer.net zu senden.

Service. Den Kontakt zu uns stellen Sie sicher über unsere neuen Service-Seiten. Hier können Abos bestellt, Prämien ausgewählt und Adressänderungen online eingegeben werden. Außerdem können Sie endlich wieder bequem Ihre Kleinanzeigen aufgeben.

Fazit. Unsere Webpräsenz soll weiter wachsen und wir freuen uns auf Ihren Besuch und Ihre Vorschläge. Es lohnt sich immer einmal wieder, bei uns herein zu schauen.

Übrigens: zum Start der neuen Seiten können Sie bei uns das EBV-Programm PixArt in der aktuellen Version als voll nutzbare Freeware herunter laden. □

st-computer.net

Über Rückmeldungen freut sich Joachim Fornallaz unter der eMail webmaster@st-computer.net.

Atari im Netz

Die Atari-Gemeinde im Internet wird immer größer. Thomas Raukamp sieht sich Monat für Monat nach interessanten Webseiten um.

Text & Surfen: Thomas Raukamp

Up-to-Date-Liste

atariuptodate.de



Die Up-to-Date-Liste von Matthias Jaap ist mit Sicherheit eine der am besten gepflegtesten Webseiten in der Atari-Welt. Sie widmet sich komplett vorhandener Atari-Software und zeigt die aktuellen Versionsnummern an. Hat ein Programm eine Internet-Präsenz, so wird der dazu gehörige Link gleich mitgeliefert.

Die Liste ist in verschiedene Kategorien aufgeteilt, sodass der Anwender schnell zu dem gesuchten Programm gelangen sollte. Außerdem werden Neuzugänge und Updates auf der Startseite angezeigt. Dem regelmäßigen Besucher sollte also keine Veränderung mehr entgehen.

Interessant ist auch die Möglichkeit der persönlichen Gestaltung der Up-to-Date-Liste. So können bestimmte Programme generell ausgeblendet werden, wenn sie z.B. nur unter MiNT lauffähig und daher für Sie nicht interessant sind. Außerdem ist die Zusammenstellung einer persönlichen UTD-Liste möglich.

Die Größe der mittlerweile entstandenen Datenbank steht übrigens über aller Kritik: über 2000 Programme sind vermerkt.

Die Gestaltung der Seiten ist unaufdringlich und entspricht dem informativen Charakter des Webangebots. Auch mit den Atari-Browsern gab es keinerlei Probleme.

Die Up-to-Date-Liste findet sich in verkürzter Form auch in der st-computer. Wenn Sie stets auf dem neuesten Stand sein und die komplette Datenbank durchforsten möchten, kommen Sie an einem Besucher der Seiten von Matthias Jaap nicht vorbei. 

The Little Green Desktop

atarist.com

Die Webseite „The Little Green Desktop“ ist seit ihrer Einführung Gegenstand vieler Diskussionen unter Atari-Surfern gewesen. Die einen halten das Angebot schlicht für eine



Crack-Seite, die anderen argumentieren, dass LGD keinerlei aktuellen Programme anbietet und so keinen bestehenden Anbieter mehr schädigt.

Das Konzept des LDG-Teams orientiert sich an dem, das von unzähligen Webseiten für 8 Bit- und 16 Bit-Systemen genutzt wird: angeboten werden fertige Archive von einstmalen (oder immer noch?) kommerziellen Spielen, die vornehmlich für die Nutzung unter einer Emulation nutzbar gemacht sind. Entsprechend komplett ist auch das Angebot an Emulatoren des ST auf verschiedenen Systemen.

Die umfangreiche Spielesammlung dürfte jedoch für viele Besucher Hauptanziehungspunkt des Little Green Desktop sein. Angeboten werden die verschiedensten Titel unterschiedlicher Gruppen. Die Datenbank enthält tausende von Titeln.

Nun stellt sich natürlich die Frage nach der moralischen Motivation des LDG. Ohne Zweifel sind nicht alle die angebotenen Spiele legal von ihren Herstellerfirmen für den freien Download lizenziert. In der Praxis auch ähnlicher Webseiten hat es sich jedoch erweisen, dass die Entwickler die Darbietung ihrer ausdrücklich nicht mehr im Handel erhältlichen Software tolerieren. Es gilt also die Regel: wo kein Kläger ist, gibt es keine Klage. Geschädigt wird keiner mehr von dem Angebot. Auf der anderen Seite haben sich ähnliche Anbieter im Amiga-Markt (wie die sehr gute Webseite „Back to the Future“) die Mühe gemacht, die einzelnen Firmen und Entwickler anzuschreiben, um eine Erlaubnis für die Veröffentlichung von deren Software zu erlangen. Diese wird fast ausnahmslos erteilt. Vielleicht sollte auch der LDG diesen Weg gehen, um über jeden Verdacht erhaben zu sein. Bis dahin muss jeder einzelne Anwender die Nutzung des Angebots mit seinem eigenen Gewissen ausmachen.

Über jeden Verdacht erhaben ist dagegen die Gestaltung der Webseite, die wie ein klassischer TOS-Desktop daher kommt. Alle Inhalte sind in „GEM-Fenster“ verpackt. Für Schmunzeln sorgt der natürlich nicht vergessene Mülleimer: dieser trägt die Aufschrift „AMIGA!“.

Hinweis: die Redaktion der st-computer distanziert sich von jeder Verbreitung von Raubkopien und hält insbesondere die Verbreitung aktueller Programme (nicht im Angebot des LGD) für ungesetzlich und moralisch verwerflich. 

☐ Eine Praxis-Vorstellung

Text: Thomas Raukamp

Das PDF-Format wird in der heutigen Online-Welt immer wichtiger. gemgs stellt diese Dokumente auf dem Atari dar.

Etwas History. Das PostScript-Format hat sich in den letzten 15 Jahren in der Druckvorstufe fest etablieren können. Nahezu alle modernen Layout-Programme sind in der Lage ihre Daten in dieser plattformübergreifenden Seitenbeschreibungssprache auszugeben. Auf dem Atari hat das PostScript-Format zunächst sehr zögerlich Einzug gehalten. Obwohl der ST und später der TT dem kalifornischen Unternehmen einen netten Nebenverdienst im DTP-Markt der 80er und 90er Jahre einbrachte, waren es zunächst nur die Programme Publishing Partner Master (existiert übrigens noch unter dem Namen „PageStream“ auf den Plattformen Macintosh und Amiga) und DA's Layout, die Seitenausgaben in PostScript unterstützten. Der unangefochtene Marktführer Calamus beschränkte sich lange Jahre auf das hauseigene - und überlegene - SoftRipping-Verfahren. Erst vor einigen Jahren hielt das PostScript-Format auch in den Calamus über das Zusatzmodul „Bridge“ Einzug. Mittlerweile ist es auch hier im täglichen Gebrauch und befreit den ambitionierten Calamus-Anwender vom Umweg über exklusive Calamus-Belichter bei der Ausgabe.

Das PDF-Format entwickelte sich als „Nebenprodukt“ der PostScript-Technologie und lässt die qualitativ hochwertige Darstellung von Dokumenten auf dem Bildschirm dar. Es ist ebenfalls plattformunabhängig gestaltet und erlaubt so den Austausch von Dokumenten zur Korrektur und zum Ausdruck. Durch das In-

ternet erfuhr es in den letzten Jahren eine zunehmende Akzeptanz und besonders eine rasende Verbreitung. Mittlerweile gilt es z.B. als völlig normal Software-Dokumentationen und Proofs im PDF-Format anzubieten. Die Vorteile liegen auf der Hand: der Anbieter (somit also auch mit finanziell begrenzten Mitteln arbeitende Shareware-Autoren) können hochwertige Dokumente in einem Layoutprogramm erstellen und sparen die Kosten für den teuren Druck. Der Anwender kann sich die Dokumente ohne plattformabhängige Begrenzungen in gewünschter Qualität ausdrucken. Wenn er dies nicht wünscht, kann er mit Hilfe von PDF-Darstellungsprogrammen direkt am Bildschirm in den Dateien herumblättern. Im Gegensatz zu einer Anleitung z.B. im HTML-Format braucht der Anwender seine Leserverhalten im Vergleich zum gedruckten Dokument nur unwesentlich oder sogar gar nicht umstellen.

Kommen wir noch einmal zurück zum Calamus. Mit zunehmender Akzeptanz des PDF-Formats im Publishing-Bereich

reich liegt es natürlich nahe, auch ganze Zeitschriften im PDF-Format zu publizieren. Dies eignet sich natürlich besonders bei Objekten, die von der Kaufkraft her kein eigenes Printmagazin rechtfertigen. Und so verwundert es nicht, dass mit „Die Feder“ das erste PDF-Magazin für den Calamus erschienen ist.

Nach unserem Bericht in Ausgabe 05-2001 erhielten wir verstärkt Anfragen nach der Darstellbarkeit der Online-Zeitschrift auf dem Atari.

PDF-Reader. Damit PDF-Dokumente auf dem Bildschirm dargestellt werden können, braucht der Anwender wie erwähnt ein PDF-Reader-Programm. Auf den den „großen“ Plattformen wie Mac OS und Windows hat sich der Acrobat Reader von Adobe als Standard etabliert. Das Programm ist komfortabel zu bedienen und auf die unterschiedlichen Betriebssysteme optimiert. Trotzdem ist Acrobat nicht das einzige Programm, das in der Lage ist, PDF-Dokumente darzustellen. Besonders im Unix-Bereich hat sich GhostScript durchsetzen können, ein frei erhältliches Programmpaket unter der GNU Public License. Der Quelltext steht frei zur Verfügung und eignet sich daher auch für Portierungen. So dauerte es nicht lange, bis auch für den Atari eine erste Umsetzung verfügbar war. Die reine GhostScript-Portierung konnte jedoch nur Profianwender befriedigen, denn sie erforderte einiges an Konfigurationsarbeit. Außerdem fehlte ihr eine vernünftige grafische Oberfläche.

Christian Felsch machte es sich daher zur Aufgabe, den Programmcode nochmals zu überarbeiten und mit einer GEM-Oberfläche zu versehen, sodass auch weniger ambitionierte Atari-Anwender PDF- und PostScript-Dokumente darstellen können. Die aktuelle Version seines Programms gemgs stammt vom März 2000 und basiert auf den GhostScript-Sourcen 6.01.

PDF auf dem Atari. Nochmals: gemgs stellt eigentlich die Umsetzung eines Unix-Programms und kein auf dem >>



☐ PDF auf dem Atari

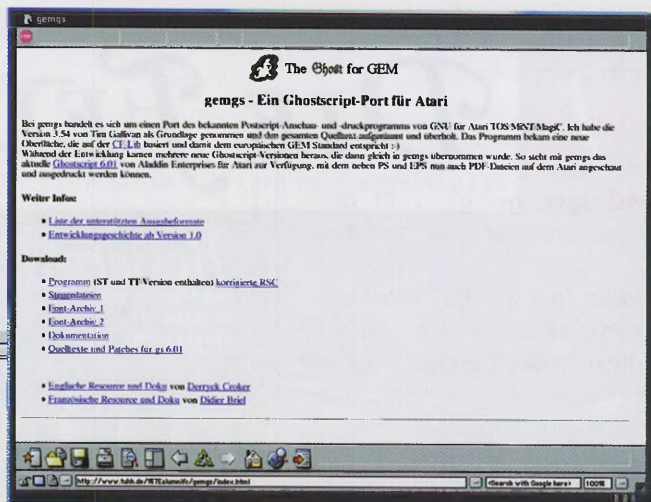
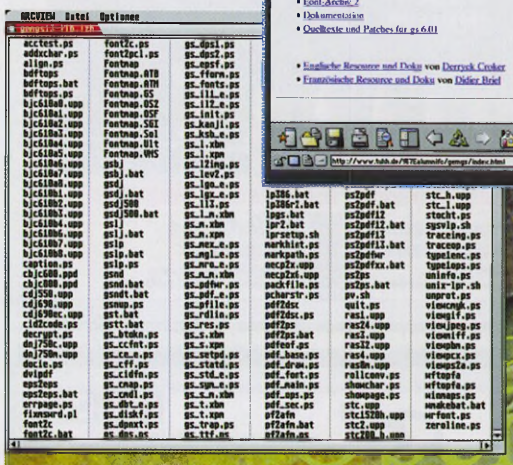
Seit der Veröffentlichung von dem neuen Calamus-Anwendermagazin „Die Feder“ häufen sich in unserer Redaktion die Nachfragen, wie PDF-Dateien auf dem Atari angezeigt werden können. Wir zeigen Möglichkeiten auf.

>> Atari und für den Atari erstelltes Programm dar. gemgs erweitert das Unix-Programm GhostScript um eine mausorientierte Benutzeroberfläche, wie dies unter Unix durch ghostview erreicht wird. Insofern ist es gemgs natürlich an die Vor- und Nachteile des originalen Programms gebunden.

Die Distribution besteht aus mehreren Teilen: die wichtigsten Bestandteile sind das Hauptprogramm, die verschiedenen Libraries und die PostScript-Zeichensatzdateien, die die Darstellung auf dem Bildschirm erst ermöglichen. Hat man sich die verschiedenen Archive heruntergeladen, gilt es sie zu installieren. Dies ist jedoch relativ einfach, wie unsere auf Screenshots veranschaulichen.

gemgs liegt in getrennt kompilierten Versionen für 68000- und 68030-Systeme vor. Der Entwickler hat das Programm so entwickelt, dass sowohl das gute, alte Singe-TOS als auch Multitasking-Systeme wie MiNT und MagicC unterstützt werden. In unserem Test hatten wir auch tatsächlich auf einem Atari

□ Schritt 1: Laden Sie verschiedenen Archive aus dem Internet [1]. Achten Sie darauf, dass Sie auch die korrigierte RSC-Datei, die Steuer-Dateien und die Font-Pakete mit herunterladen. Es fallen dabei mehrere MBytes Daten an, verlegen Sie den Download also auf die Abendstunden.



□ Schritt 2: Entpacken Sie alle Daten auf einen beliebigen Platz auf ihrer Festplatte. Achten Sie darauf, dass auch die Font- und Steuer-Dateien im Hauptverzeichnis liegen. Haben Sie das Programmarchiv entpackt, werden die Daten übrigens immer korrekt in dieses Verzeichnis entpackt, sofern Sie als Ziel die einmalig höhere Verzeichnisebene anwählen.



□ So sollte die Verzeichnisstruktur im gemgs-Ordner aussehen.

Falcon und einem Mega ST^E keine Probleme mit gemgs, während das Programm sich trotz korrekter Installation unter MagicMac auf einem Macintosh G4 unmittelbar nach dem Start mitsamt des gesamten Betriebssystems ins Nirvana verabschiedete.

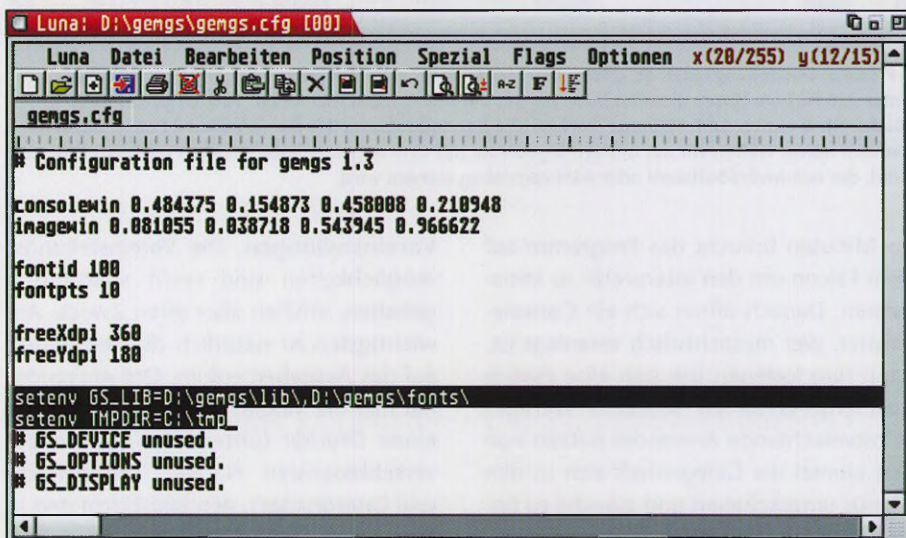
Ob ein PDF- oder PostScript-Dokument komplett auf dem Rechner dargestellt werden kann, hängt natürlich auch vom Speicherausbau ab. Je nach Auflösung kann ein PDF-File mehrere MB umfassen. Reine PostScript-Dateien können je nach den darin verwendeten Grafiken sogar 100 MBytes oder mehr umfassen. Selbst wenn ein „kleiner“ ST also zum Betrieb von gemgs theoretisch ausreicht, so ist zum tatsächlichen Arbeiten doch etwas mehr notwendig.

Konfiguration und Start. Die Konfiguration von gemgs ist erfreulich einfach und sollte auch von unerfahrenen Anwendern ohne Probleme durchzuführen sein. Es muss nur eine einzige Konfigurationsdatei angepasst werden, die Pfadangaben zu den Library- bzw. Schriftsatzordnern enthält. Zwar wäre es eleganter gewesen, diese Angaben innerhalb eines Voreinstellungs-Fensters innerhalb der

GEM-Oberfläche unterzubringen, der Aufwand ist aber auch so überschaubar.

Es empfiehlt sich, das auf dem eigenen Rechner so verwendende Programm (also die 000- oder die 030-Variante) mit dem Extender „.app“ zu versehen, damit gemgs ohne Parametereingabe direkt startet. Der Start erfolgt nicht so flink wie von einem Atari-Programm gewohnt: ein bis zwei >>

□ Schritt 3: Passen Sie in einem Texteditor die Datei „gemgs.cfg“ auf Ihre Bedürfnisse an. In dem in dem Bild hervorgehobenen Abschnitt müssen Sie den Pfad zu den Steuerdateien und den heruntergeladenen Schriftsätzen angeben. Außerdem müssen Sie ein temporäres Verzeichnis angeben, auf dem gemgs Dateien zwischenspeichern kann, was gerade bei der PDF-Darstellung vonnöten ist. Wählen Sie dabei eine Partition mit ausreichend Platz aus, da evtl. mehrere MB benötigt werden.





☐ Problem Darstellungsqualität: Oben „Die Feder“ dargestellt mit gemgs auf einem Atari Falcon unter 256 Farben. Unten dieselbe Datei dargestellt mit Acrobat Reader auf einem Apple Power Macintosh G4 unter 16.7 Millionen Farben. Die Darstellungsqualität der Schriften ist unter Acrobat deutlich höher. Hoffen wir auf bessere Ergebnisse mit dem angekündigten neuen PDF-Reader für den Atari, der von invers Software oder ASH vertrieben werden wird.

>> Minuten braucht das Programm auf dem Falcon um den Interpreter zu initialisieren. Danach öffnet sich ein Console-Fenster. Wer masochistisch veranlagt ist, kann nun loslegen um sich eine eigene PostScript-Datei zu stricken! Weniger selbstverachtende Anwender nutzen nun erst einmal die Gelegenheit sich in den Menüs umzuschauen und zurecht zu finden.

Voreinstellungen. Die Voreinstellungsmöglichkeiten sind recht spartanisch gehalten, erfüllen aber ihren Zweck. Am wichtigsten ist natürlich die Festlegung auf das Ausgabemedium. Der Anwender hat hier die Möglichkeit der Ausgabe auf einen Drucker (unterstützt werden die verschiedensten Nadel-, Tintenstrahl- und Laserdrucker), den Bildschirm und in eine Datei, wobei von IMG und TIFF

über PNG und JPEG bis hin zu PDF und EPS alle gängigen Formate unterstützt werden - Unix sei Dank! Sogar verschiedene Packalgorithmen stehen bei Formaten, die dies vorsehen, bereit.

Weitere Voreinstellungsdialoge erlauben die Festlegung des Seitenformats (DIN A1 bis DIN A4 bzw. verschiedene ausländische Standardformate) und der Ausgabeauflösung (80 bis 600 dpi).

Darstellung. gemgs erwartet zur Darstellung Dateien in den Formaten *.ps, *.eps bzw. *.pdf. Die Dateien können über Dateiauswahlbox oder per Drag & Drop an das Programm übergeben werden.

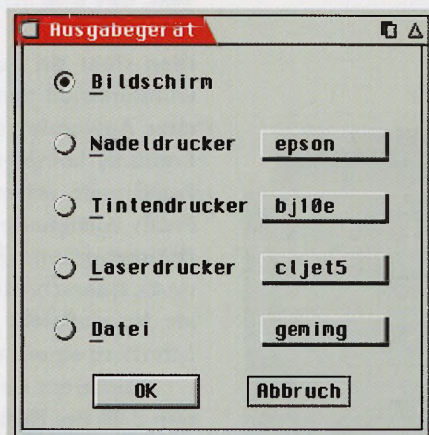
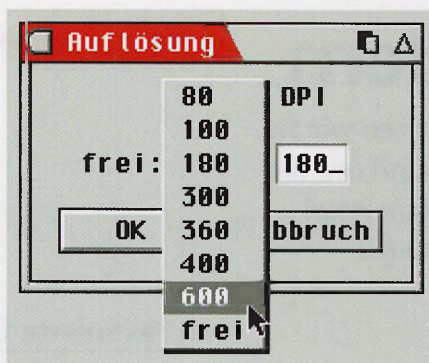
Wer eine Datei ausgewählt hat, bemerkt schnell das Hauptmanko von gemgs: die Arbeitsgeschwindigkeit ist kriechend langsam. Besonders deutlich wird dies bei der Berechnung und Darstellung von PDF-Dokumenten. So brauchte ein Atari Falcon 030, der mit 32 MHz getaktet ist, satte 12 Minuten um die Startseite von „Die Feder“ darzustellen. Wer die nahezu ohne Verzögerungen arbeitende Darstellung des Acrobat Reader auf heutigen Systemen kennt, versinkt hier natürlich vor Scham in den Boden. Diese arge Geduldsprobe hat jedoch drei Gründe: zuerst einmal ist nochmals anzumerken, dass es sich bei gemgs immer „nur“ um einen Port eines unter Unix entwickelten Programms handelt, das eben nicht für den Atari entwickelt und schon gar nicht auf dessen Hardware optimiert wurde. Auch die 030-Version von gemgs stellt eben nur eine für diesen Prozessor kompilierte Variante dar, von einer wirklichen Optimierung kann aber nicht gesprochen werden. Hinzu kommt - auch wenn es weh tut - das Alter der originalen Atari-Hardware. Selbst ein 68040- oder gar ein 68060-„Atari“ geht bei einem aufwändigen PDF-Dokument in die Knie, ein lockeres Blättern wie z.B. auf einem G4-Prozessor und modernster Grafik-Hardware ist nicht so ohne weiteres möglich. Hier muss der Atari-Anwender ähnlich wie bei der Darstellung aufwändiger Internet-Seiten dem Zahn der Zeit mit der eigenen Kauleiste knirschend Tribut zollend.

Bei PDF-Dokumenten kommt aber noch ein dritter Grund hinzu, der in >>

>> der Arbeitsweise des Programms begründet ist. Unter Multitasking-Umgebungen wird parallel zu dem eigentlichen Viewer ein zweiter Prozess im Hintergrund gestartet, der mit Hilfe eines bestimmten Skripts die Seiten-Infos aus dem PDF in eine Pipe bzw. temporäre PostScript-Datei extrahiert. Das GS-Frontend (also gemgs) liest dann diese Pipe/Datei ein, und der Anwender kann im Dokument blättern. Dies bedeutet im Klartext: vor der eigentlichen Darstellung muss ein PDF-File ins PostScript-Format gewandelt werden, was natürlich einiges an Zeit kostet. gemgs muss sogar noch einiges an Zusatzarbeit leisten, damit PDF-Dokumente auch unter Single-TOS darstellbar bleiben.

Qualität. Die Darstellungsqualität auf dem Ausdruck hängt natürlich stark von der gewählten Auflösung ab. Die Darstellung auf dem Bildschirm lässt nur ausreichende Ergebnisse zu. Ein spannendes Lesen z.B. in „Die Feder“ ist nicht so einfach möglich, zu grob wirkt hier die Darstellung. Möglich ist es aber immerhin.

Persönliches Fazit. gemgs eignet sich in erster Linie zum Ausdruck von PostScript- und PDF-Dokumenten. Zwar ist auch eine Darstellung auf dem Bild-



- Bild oben: Speziell bei der Druckausgabe ist die Auflösung wichtig.
- Bild unten: gemgs unterstützt verschiedene Ausgabegeräte.

schirm mit immerhin ausreichenden Ergebnissen möglich, besonders bei den heute so gebräuchlichen PDF-Dateien ist

jedoch die Darstellungsgeschwindigkeit besonders auf originaler Atari-Hardware doch quälend langsam. Einen Geschwindigkeitsvergleich zu MagiC auf einem G4-Mac können wir leider nicht bieten, da uns hier der Programmstart nicht gelungen ist. Vielleicht kann uns hier ein Leser mit Ergebnissen entzücken.

Positiv anzumerken ist auf jeden Fall die leichte Installation und die einfache Handhabung des GhostScript-Ports über die effektive GEM-Oberfläche.

Wer einen neben seinem Haupt-Atari noch einen Zweitrechner herum stehen hat, kann gemgs als nicht gerade schnelles, aber einfach zu handhabendes PDF- und PostScript-Druckprogramm nutzen.

Ausblick. Eric Reboux und Rafal Kaweckı arbeiten derzeit an einem PDF-Reader speziell für den Atari, der auf die spezifische Hardware optimiert sein soll und so z.B. auch eine Unterstützung für installierte mathematische Co-Prozessoren bieten soll. Das Programm soll kommerziell von invers Software oder Application Systems Heidelberg vertrieben werden. Wir dürfen also gespannt sein! Bis dahin stellt gemgs einen immerhin brauchbaren und vor allem kostenlosen Kompromiss dar. □

[1] tuh.h.de/~alumnifc/gemgs/

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

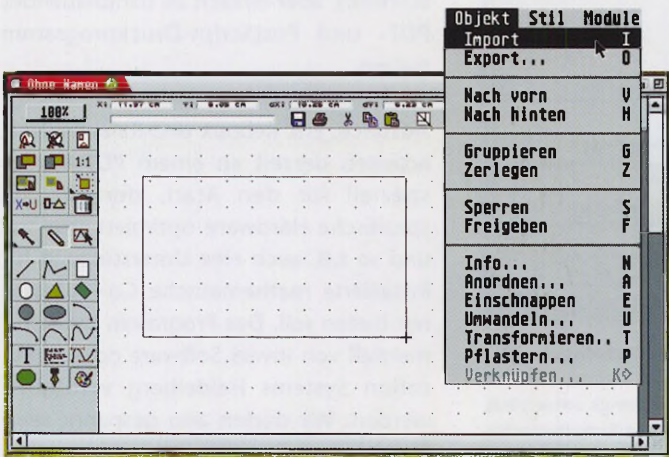
Homp.: <http://www.pac-club.de> +++ **Auskunft:** Blank-Wolfgang@t.online.de

Tricks in Bildern

In unregelmäßigen Abständen möchten wir Sie in Zukunft in einige Tipps & Tricks rund um die Arbeit mit Grafikprogrammen auf dem Atari einweihen. Papillon macht den Anfang...

st-computer.net

Delphin-Grafik zum Mitmachen des Workshops.



Schritt 1. Nach dem Programmstart öffnet ArtWorx selbständig ein neues Arbeitsfenster. Als erstes müssen wir die IMG-Grafik einladen, aus der wir die Textur für unsere später zu erzeugende Überschrift erzeugen möchten. Klicken Sie also die kleine Farbpalette in der Werkzeugleiste auf der linken Seite des Arbeitsfensters an und ziehen Sie mit dem entstandenen Fadenkreuz ein Rastergrafikrahmen auf. Wie groß dieser wird, ist erst einmal nicht so wichtig, da ArtWorx den Rahmen selbständig an die Größe der Grafik anpasst.

Nun kann die Rastergrafik in den aufgezeichneten Rahmen importiert werden. Wählen Sie dazu den Menüpunkt „Import“ im Menü „Objekt“. Nach der Auswahl der gewünschten Grafik platziert ArtWorx die Grafik im Rahmen und passt diesen wie erwähnt an. Ziehen Sie die Grafik propotional ruhig so groß, dass sie fast das gesamte Arbeitsblatt ausfüllt, denn sie soll ja später einen großen Text texturieren.



Texturierte Überschriften mit ArtWorx

Text, EBV und Screenshots: Thomas Raukamp

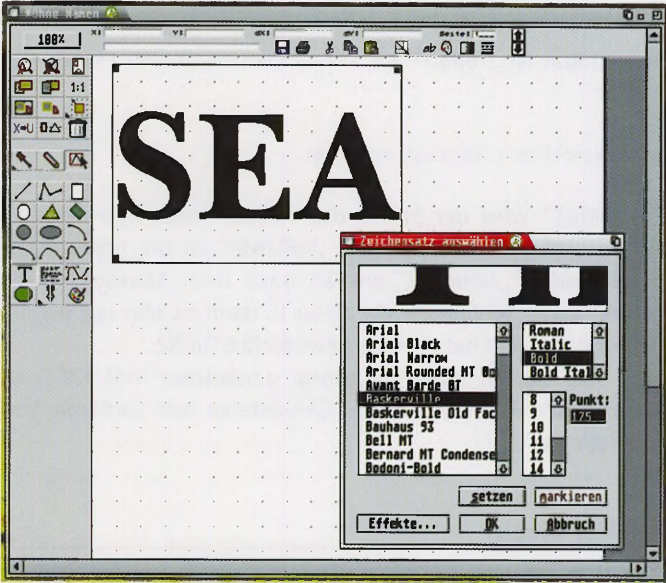
Man sieht sie besonders in der Werbung immer wieder: wunderschön texturierte Überschriften und Texte. So mancher Anwender mag nun denken, dass diese Effekte das Ergebnis komplexer Layoutprogramme und Maskierungs-Funktionen wären, die auf dem Atari höchstens Calamus-Profis vorbehalten wären. Weit gefehlt! Auch das Illustrationsprogramm ArtWorx aus dem Hause ASH kann texturierte Überschriften erzeugen - und das geht viel einfacher, als Sie vielleicht denken. Wir verhelfen Ihnen Schritt für Schritt zu einem ansehnlichen Ergebnis.

Unserem kleinen Praxis-Workshop liegt die aktuelle Version 2.09 des Illustrations-Tools zugrunde. Allerdings sollten Sie die folgenden Schritte auch verfolgen können, wenn Ihre ArtWorx-Version nur die Nummer 1.4 aufweist.

Vorbereitung. Bevor wir in die Praxis starten, sollten wir uns erst einmal nochmals genau bewusst machen, was wir eigentlich vorhaben. Wie möchten eine Überschrift oder in diesem Fall ein Logo entwerfen, das aus Text besteht. Dieser Text soll nicht etwas einfach eine Frabe zugewiesen bekommen, sondern texturiert sein - also quasi mit einer Rastergrafik „überzogen“ werden. Also brauchen wir zunächst eine passende Grafik. Wenn Sie diesen kleinen Workshop ganz genau verfolgen möchten, dann finden Sie die von uns verwendete IMG-Datei auf unserer Homepage (st-computer.net) unter den Desktop-Hintergründen zum Herunterladen. Natürlich können Sie auch mit jeder anderen IMG-Grafik arbeiten.

Schritt 2. Selektieren Sie nun mit einem Mausklick im Selektions-Modus den Grafikrahmen. Nun verwandeln wir dieselbe Grafik in ein Füllmuster, mit dem Sie später flexibel arbeiten können. Dazu wählen Sie den Menüpunkt „Als Füllmuster“ im Stil-Menü aus. ArtWorx hat nun die Grafik als Muster vermerkt. Wenn Sie dies überprüfen möchten, können Sie dies bereits jetzt unter „Stil/Muster...“ tun. Wenn Sie die Musterliste ganz hinunter scrollen, werden Sie die Grafik als kleines Thumbnail vorfinden. Wenn Sie die Textur häufiger verwenden möchten, sollten Sie über das entsprechende Piktogramm die Musterliste abspeichern.

Stil	Module	Optione
Maskieren		
Mask, aufheben		
Als Füllmuster		
Linien...	OL	
Muster...	OM	
Farbe...	OF	
Text...	OT	
Schatten...	OS	
Zeichenmodus...	OE	
Status...	OU	



Schritt 4. Nun geht es an's Texturieren. Selektieren Sie im Selektions-Modus einen der Textrahmen und wählen Sie daraufhin den Menüpunkt „Muster...“ im Menü „Stil“ aus. Es öffnet sich die Ihnen vielleicht schon bekannte Füllmuster-Listbox. In der Mitte des Dialogfensters befindet sich eine Scrollliste mit den enthaltenen Mustern. Wenn Sie diese ganz nach unten scrollen, sollten Sie ein Thumbnail unserer in eine Textur verwandelte Grafik vorfinden. Wählen Sie diese an, sodass sie einen roten Rahmen bekommt. In der Liste der Füllarten sollte nun automatisch der Radio-button „Muster“ selektiert sein. Betätigen Sie nun den Knopf „Setzen“ oder verlassen Sie das Fenster gleich durch den OK-Button. Der selektierte Text sollte nun die ausgewählte Textur erhalten. Voilà!



Schritt 3. Nun geht es an die eigentliche Überschrift bzw. das Logo. Wählen Sie aus der Werkzeugbox das Textwerkzeug aus, setzen Sie den Cursor und schreiben Sie das Wort „SEA“. Aus dem Eingabemodus kommen Sie heraus durch Betätigen der Return-Taste.

Als Zeichensatz haben wir die Schriftart „Baskerville“ in ihrem Bold-Schnitt gewählt, da sich dieser Font auf jedem Atari, auf dem NVDI installiert ist, finden sollte. Natürlich können Sie jeden anderen installierten Schriftsatz wählen. Die Schriftgröße muss übrigens nicht im Zeichensatz-Auswahlfenster (Stil/Text...) bestimmt werden, denn Sie können den Textrahmen an seinen Enden frei größer und kleiner ziehen. Die dabei entstandene Punktgröße wird von ArtWorx in Auswahlbox übernommen.

In unserem Beispiel haben wir mit „WORLD“ ein zweites Wort in demselben Schriftsatz gesetzt. Den Textrahmen können Sie frei verschieben, sodass dieser zu dem anderen passt.



Schritt 4. Damit Sie das schöne Ergebnis auch in anderen Programmen wie Calamus weiter verwenden können, sollten Sie es im richtigen Format abspeichern, da das eigene ArtWorx-Format kaum unterstützt wird. Wählen Sie dazu „Exportieren...“ im Datei-Menü aus. Es öffnet sich ein kleines Listenfenster, das Ihnen verschiedenen Vektor-Exportformate bietet. Calamus-Anwender sollten das CVG-Format 1.1 wählen, das auch Farbinformationen speichert. Wenn Sie den Schriftzug plattformübergreifend nutzen möchten, sollten Sie ihn entweder im Adobe Illustrator-Format oder als EPS PostScript-Grafik speichern. Mit diesen beiden Formaten sollte fast jedes Mac- und PC-Layoutprogramm zurecht kommen.

Helfen Sie uns!

Kennen Sie sich mit Papillon, PixArt, Smurf oder einem anderen Grafikprogramm aus? Können Sie Ihr Wissen innerhalb dieser Reihe weiter vermitteln. Können Sie den Weg von einer Ausgangsgrafik zum Endergebnis schlüssig beschreiben? Dann suchen wir Sie zur Fortführung dieser Rubrik! Bitte

melden Sie sich unter thomas@st-computer.net oder rufen Sie an unter der Telefonnummer 0 43 31-84 93 37. Wir freuen uns auf Sie! Eine kleine Vergütung Ihrer Arbeit erwartet Sie natürlich auch.
Red.

☐ 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.

Text & Coding: Matthias Jaap

☐ Feld, vergrößere Dich!

Beim Blättern in alten st-computer-Heften fiel mir neulich eine Routine auf, die fast schon selbstverständlich in vielen meiner Programme verwendet wird. Die Rede ist von der sogenannten „Redim“-Routine. Diese ergänzt GFA-Basic praktisch um einen Befehl, der schmerzlich vermisst wird: das Vergrößern bzw. Verkleinern von bereits dimensionierten Arrays. Zwar kann man sich mit einem temporären zweiten Array und einer Schleife behelfen, aber damit lassen sich kaum Geschwindigkeitsrekorde aufstellen. Die Redim-Routine der st-computer ist nicht nur sehr schnell, sondern ist nach eigenen Tests auch kompatibel.

Die Routine steht zum Download unter [1] zur Verfügung. Beachten muss man, dass ein Inline benötigt wird. Ohne dieses Inline läuft die Routine nicht, sondern sie stürzt ab.



Anwendbar ist „redim“ auf alle eindimensionalen Felder. Der Aufruf:

```
@redim(*feld$( ), zeilen%, return%)
```

Für „feld\$“ wird der Name des Feldes eingetragen, dessen Größe verändert werden soll. „zeilen%“ ist die gewünschte neue Größe. „return%“ enthält nach dem Abarbeiten von „edim“ einen Fehlercode. Ist dieser 0, dann ist alles gut gegangen und das Feld hat nun die gewünschte Größe.

Der Vorteil dieser Methode gegenüber MALLOC() ist natürlich die Benutzbarkeit der GFA-Befehle zum Sortieren, Vergleichen etc.

☐ Dirty Hack

Erinnern Sie sich noch an die NervBox der vorletzten st-computer? Das, was hier gemacht wird, hat zwar mit dem Programm nicht viel zu tun, aber es soll wieder in den faceVALUE-Code eingriffen werden. Dies bedeutet natürlich ein gewisses Risiko den in dem monumental anmutenden Stück GFA-Code, der von faceVALUE generiert wird, kennen sich wohl nur die Ritter des RUN-Ordens* aus.

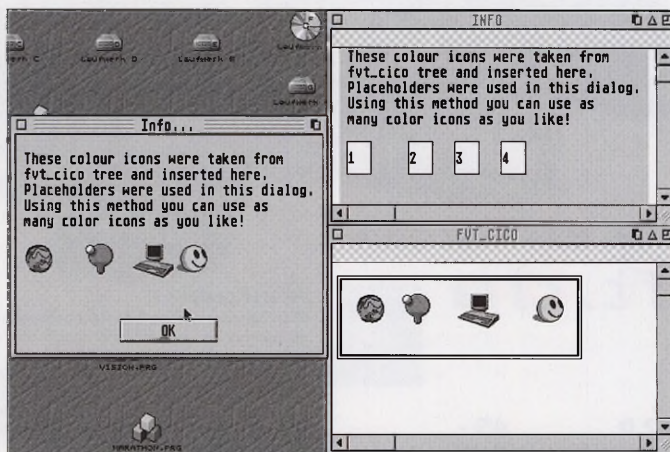
Ein Trend, der bei den Anwendungen - ganz gleich ob sie unter TOS, Windows oder MacOS laufen - deutlich wird, ist die Inflation der Icons. Bei einem durchschnittlichen Windows tummeln sich die kleine 16 x 16 großen Bildchen in Toolbars, Menüeinträgen und Buttons. Ein Vorteil ist, dass die meistens Icons selbsterklärend sind. Große Dialogboxen werden durch die bunten Farbtupfer optisch aufgepeppt. Die Atari-Anwendungen von Sven Kopacz (ASH-Emailer, IConnect) legen z.B. ein kleines Icon über einen normalen Dialogbutton. So etwas lässt sich relativ schnell und ohne Programmieraufwand mit jedem RSC-Editor bewerkstelligen.

Da dies aber das Ataquarium ist, muss schon mehr dahinter stecken. Nehmen wir mal an, ein Icon mit einer grüne Ampel wird verwendet, um den „OK“-Button optisch zu verschönern. Aus Gründen der Einheitlichkeit setzt man bei jedem „OK“-Button dieses Icon ein und stellt fest, dass es doch schön wäre, eine 256 Farb-Version des Icons zu benutzen. Also neu zeichnen und alle Dialoge durchforsten - das muss doch eleganter gehen!

Geht es auch! Die Grundidee orientiert sich an dem faceVALUE-Modell, gemeinsam benutzte Komponenten in einem Dialog unterzubringen. Die Texte für Popups sind z.B. im Baum „fvt_popu“ untergebracht. Ähnliches müsste es auch für die Ampel geben: ein Baum für „Shared-Icons“, aus dem sich dann die entsprechenden Dialoge bedienen. Der Vorteil für den Entwickler ist, dass man einzelne Icons sehr schnell austauschen oder verändern kann. Dadurch lassen sich sogar „Skins“ realisieren, wie sie in der PC-Welt üblich sind.

Realisation. Um dieses Konzept zu ermöglichen, werden in dem Baum „fvt_cico“ die Icons abgelegt. Größe und Art (Farb- oder s/w-Icon) können frei gewählt werden.

In den Programmdialogen selbst werden statt der >>



>> Icons Platzhalter verwendet, die später vom Programm durch die entsprechenden Icons ersetzt werden. Als Platzhalter wird der Objekttyp „BOXTEXT“ verwendet. Als Text muss der Index des gewünschten Icons aus „fvt_cico“ angegeben werden. Damit die modifizierte faceVALUE-Engine später auch erkennt, dass dies ein Platzhalter ist, bekommt das Objekt noch das Objekt-Flag 11 verpasst.

Damit wäre auf RSC-Seite alles erledigt, jetzt kann erst einmal das Programm generiert werden. Da faceVALUE die Platzhalter offiziell gar nicht kennt, muss nach der Generierung die Routine manuell eingefügt werden.

faceVALUE geht bei Programmstart alle Ressourcebäume und Objekte einmal durch, um die benutzerdefinierten Objekte in den Dialogen zu verankern (@install_prg_def_objects()). Dies ist auch der Ort für die Platzhalterroutine.

Am Anfang wird den lokalen Variablen eine weitere hinzugefügt: „LOCAL cicon&“. Diese Variable wird später dazu genutzt, die Objekt-Daten (Touchexit, Selektierbar etc.) zu „retten“, denn das Icon soll den Platzhalter nur optisch ersetzen. Vor der ersten Schleife wird die Adresse des „fvt_cico“-Baums ermittelt:

```
tree_cico%=@xsrc_gaddr(0,fvt_cico%)
In der Schleife geht es nun an das Austauschen:
IF (BTST(OB_FLAGS(tree%,b&),11))
  obspec%=ADD(faceval_sys%,INT(ADD(faceval_sys%,18)))
  cicon%=VAL(CHAR(C:obspec%(L:tree%,b&)))
  OB_SPEC(tree%,b&)=OB_SPEC(tree_cico%,cicon%)
  OB_TYPE(tree%,b&)=OB_TYPE(tree_cico%,cicon%)
ENDIF
```

Der Platzhalter bekommt Typ und Eigenschaften des Icons zugewiesen, behält aber einen Teil seiner Eigenschaften. Soll

das Icon selektierbar sein, muss also der Platz auf „Selectable“ gesetzt werden. In dieser Form wird vorausgesetzt, dass der Platzhalter die gleiche Größe hat wie das Icon. Es wäre durchaus denkbar, die Höhe und Breite mit zu übertragen.

Ein positiver Nebeneffekt ist eine kleinere RSC-Datei; im Speicher dürfte sie aber den gleichen Raum einnehmen wie eine größere Version ohne Platzhalter. Die Verwendung des „OB_FLAG 11“ ist insofern problematisch, da zukünftige faceVALUE-Version dieses für eigene Zwecke gebrauchen könnten. Die Platzhalter-Routine wurde jedoch bereits an das faceVALUE-Team geschickt - evtl. wird sie also Bestandteil von faceVALUE.

Das kleine Entlein

Es gibt tatsächlich noch ein paar Atari-Benutzer, die den Multitasking-Aufsatz Geneva benutzen. Selbst der Autor dieses Artikels bekennt sich schuldig, Geneva damals über den grünen Klee gelobt zu haben[2]. Er wandt sich in Gram und tat Buße mit folgender kleiner Routine:

```
DEL C:\GENEVA
```

Nein, derlei Destruktives soll hier nicht geschildert werden. Stattdessen werden hier User glücklich gemacht, auf dass sie in Ehrfurcht erstarren vor einem Werk ausgefeilter Programmierkunst.

Schwülstiger Auftakt, kurzer Sinn: es geht um die Unterstützung der Geneva-3D-Objekte. Diese sind schick und können weitgehend konfiguriert werden. Wo MagiC ein halbes Bataillon an OB_STATES benötigt, tut's bei Geneva ein einziges. Deshalb ist die Unterstützung des Geneva-Rahmen- und Niceline-Objektes kein Problem.

In der „install_prg_def_objects()“ wird unter CASE 20 folgender Inhalt eingefügt bzw. geändert:

```
IF @get_cookie("Gnva",value%)=TRUE
  OB_FLAGS(tree%,b&)=BSET(OB_FLAGS(tree%,b&),9)
ELSE
  @install_prg_def(tree%,b&,3)
ENDIF
CASE 21
  IF @get_cookie("Gnva",value%)=FALSE
    @install_prg_def(tree%,b&,8)
  ENDIF

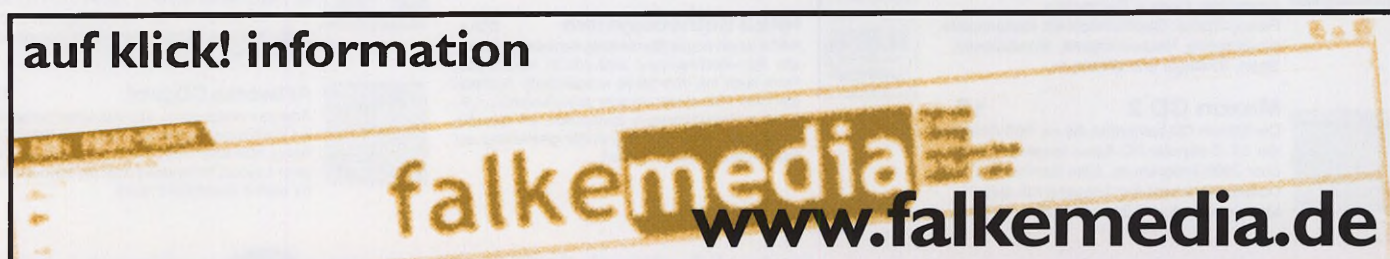
```

[1] mypenguin.de/ataquarium/ oder st-computer.net/

[2] ST-Computer 3/97: stcarchiv.de/stc1997/05_geneva.php3

* Die Veränderungen an ihrem Code mit Pech und Schwefel ahnden

auf klick! information



**Die letzten Ihrer Art... Nutzen Sie die Gelegenheit,
Ihre Sammlung zu vervollständigen. Lieferung
solange Vorrat reicht!**

1040er + Spiele- Paket 99.-

Atari 1040 ST Computer + 15 Original-Spiele
im Paket zum Sommer-Jubiläum-Preis.

Monitor SM 12465.

Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

**Aktuelle Geräteangebote auch bei uns im Internet unter:
www.seidel-soft.de**



Best of Atari inside 1 5.-

Die erste Hit Compilation der Atari inside (jetzt ST-Computer / Atari inside). Neben der Vollversion des Rennspiels Cruisin' Beasts bietet die CD ein interessantes Repertoire aus dem Software-Spektrum, welches in der Zeitung vorgestellt wurde.



Best of Atari inside 2 19.-

Der 2. Titel von der Atari inside ist besonders interessant durch die komplette Spezial-Disketten-Serie der Atari inside sowie die Special line des Heim Verlages (ehem. Verlag der ST-Computer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Convector 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stimulator pro.



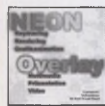
Atari Gold 20.-

20 exklusive Vollversionen auf der ersten und einzigen reinen Vollversions-CD für Atari / TOS. E-Backup zur Datensicherung, F-Drum für den Falcon, Formula Formelsatz, Fractals 5 Fractalgenerator, Korrespondenz - perfekte Briefe für alle Gelegenheiten, Pix Art 3.34 Grafiksoftware, Omikron Basic, Mortimer, Papyrus 3, Rainbow Multimedia, Raystart 2 Raytracing, Script 4, Spitzenreiter 3 Fußballmanager, Substation 3D-Spiel, Technobox Drafter...



Purix Gold CD 20.-

Purix Software ist vor allem bekannt durch seine Textverarbeitung Script 5 (inkl. Vektorfont-Unterstützung und vielen Sonderfunktionen) sowie den Formeleditor Formula pro. Dazu bietet die Purix Gold den Fonteditor Scarabus für Signum- und Script-Fonts, den Grafikkonverter Convert und den Font-Konverter Font-Machine, mit dem Sie True-Type in Signum-Fonts verwandeln. Alle diese Programme sind auf der Purix Gold CD als uneingeschränkte Vollversionen enthalten! Als Bonus gibt es die komplette Korrespondenz-CD sowie über 10000 Clip-Art-Grafiken, 2000 Fonts und eine Reihe weiterer nützlicher Programme und Utilities.



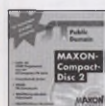
Neon - Overlay CD 39.-

Speziell für Falcon-User ist diese CD-ROM gedacht. Die beiden Grafikprogramme bilden die ideale Ergänzung zueinander: Neon ist eines der besten Rendering- und Raytracing-Programme für TOS-Systeme überhaupt zum Erstellen von 3D-Grafiken und Animationen. Mit Overlay haben Sie das perfekte Werkzeug zum Erstellen von interaktiven Präsentationen aus Grafik- und Audio-Daten.



Maxon Games 10.-

Über 800 Spiele für alle Atari-Systeme. Eine komfortable Datenbank verschafft Ihnen schnellen Überblick über die Sammlung, die folgende Rubriken umfaßt: Abenteuer, Action, Brettspiele, Demos, Denkspiele, Falcon-Spiele, Geschicklichkeit, Kartenspiele, Kinderspiele, Netzwerkspiele, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



Maxon CD 2 10.-

Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.



Infopedia 2.0 45.-

Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge lassen kaum eine Frage offen. Illustriert mit 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten, 150 Video-Ausschnitten und 500 Tondokumenten wird das Wissen unserer Zeit anschaulich vermittelt. Eine für Atari optimierte Software, die dem Paket beiliegend ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 20.-

Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublicDomain in übersichtlich sortierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Datenbanken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoftware, Midi-Programme, Musik-software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



Demo Session 5.-

Die günstige Möglichkeit, teure Software vorab zu testen. Diese CD beinhaltet über 500 MByte Demo-Versionen bekannter kommerzieller Software-Produkte.



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Postleitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exklusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



SDK Development Kit 20.-

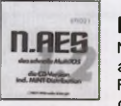
Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersystem, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools (Resource-Editor, Icon-Constructor, Mint-Utilities) runden das Paket ab.



SDK Upgrade 20.-

Die aktuelle Ergänzung zur SDK. Hier finden Sie z.B. optimierte vorinstallierte GNU C++-Versionen für die verschiedenen Rechner-systeme, Gem-Libraries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debugger inkl. Patches für Mint / Magic, ein komplettes Linux und Net BSD.

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 29.-



NAES Betriebssystem 50.-

NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). Auf Basis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zuverlässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können.



Atari Forever 1 5.-

Allen Titeln der Atari Forever Serie gemeinsam sind die hochwertigen Ausstattungen der CD's mit exklusiven Grafik-Paketen und Fonts, wodurch diese nicht nur für Anwender, sondern auch für grafisch interessierte besonders interessant sind. Neben einer umfangreichen PD-Sammlung bietet die Forever 1 die Grafiksammlungen Crazy Frames, Fotografie und Scribble Art.



Atari Forever 2 5.-

Neben der Software von ca. 1200 PD-Disketten finden Sie auf der CD: Avantgarde Rahmen 1, Exklusive Rahmen für grafische Gestaltungen, das Grafikpaket Symbol-Art sowie 20 schöne Hintergründe für DTP-Anwendungen.



Atari Forever 3 15.-

Teil 3 dieser Serie ist besonders für Calamus-Anwender interessant: eine umfangreiche Sammlung an vorbereiteten Calamus-Dokumenten für alle Gelegenheiten nimmt einem viel Arbeit ab. Sowohl die neuen SL-Versionen als auch das bewährte Calamus 1.09N werden berücksichtigt. Dazu gibt es ca. 300 wirklich hervorragende Fonts (CFN-Format) und jede Menge Software.



Atari Forever 4 15.-

Ganz aktuell die Ausgabe 4. Neben der obligatorischen Vielfalt an Software und PD diesmal dabei: neue Calamus-Dokumente, Alte Postkarten, die Grafik-Sammlung Foto Art, 3000 Vektorgrafiken im CVG-Format (inkl. Katalog als Calamus-Dokument zum einfachen Ausdrucken), eine Sammlung von Grafikrahmen im GEM-Vektorformat, Historis (historische Bilder und Grafiken in verschiedenen Formaten) und vieles mehr. Für Calamus Anwender gibt es noch einmal ca. 700 Vektorfonts sowie 250 True Type Fonts für NVDI oder Speedo GDOS. Für Musiker interessant: Midi-Files und verschiedene Sounddateien im HSN-Format.



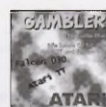
Bingo 10.-

Unser immer wieder bewährter Klassiker: Viele hundert Programme aus dem vielfältigen Angebot an Public Domain und Shareware für Atari-Computer aus verschiedenen Bereichen ausgewählt. Erstklassige Programme für Musik, Midi, Grafik und Textverarbeitung, Datenverwaltung Business, Spaß und Spannung und viele nützliche Utilities sind auf der CD enthalten - übersichtlich nach Themen sortiert.



XPlore 15.-

Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet. Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a. den Virenkiller toXis) sowie eine Special der Grafiksammlung zum Thema Essen - Trinken - Feiern.



Gambler 15.-

Spiele ganz speziell für den Atari Falcon und TT. Die CD enthält über 400 Spiele, die speziell aufgrund ihrer Lauffähigkeit auf dem Falcon 030 (TT) ausgewählt worden sind. Alle Arten von Spielen sind ausgiebig bedacht. Damit haben Sie für Monate Spiele-Spaß sicher.



Artworks CD prof. 10.-

Artworks professional sind von einer professionellen Werbeagentur erstellte Layout-Vorlagen für Calamus. Man kann die Vorlagen als Ideenquelle für eigene Layouts verwenden oder die Layouts einfach für eigene Zwecke abändern.

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-

per Nachnahme: DM 12.-

Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

Internet: <http://www.seidel-soft.de>

<http://www.seidel-online.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE

Wieder aktiv: eine aktuelle Liste unserer noch lieferbaren Produkte finden Sie im Internet unter **www.seidel-soft.de**

Grafiktools

Apex Media V2.4199.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum.

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia149.-

Apex Intro29.-
Einstiegs-Version zu Apex-Media: Es fehlen die Funktionsbereiche Morphing & Digitizer sowie einige speziell zur Bearbeitung von Filmen relevante Filter. Zur Einzelbildbearbeitung ein perfektes Programm. Ein Upgrade ist möglich.

Disketten & Laufwerke

Disketten-Laufwerk, extern159.-

hochwertiges, speziell für Atari-Computer modifiziertes Marken-Laufwerk von TEAC. Geeignet für DD und HD-Disketten. Komplette für externen Anschluß im Gehäuse.

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

Bulkware sind Disketten lose im 50er-Pack, die für die Software-Herstellung hergestellt werden. Hohe Qualität und Zuverlässigkeit zeichnen diese aus.

Disketten 150 Stück mit Disk-Box50.-

50 Disketten in Posso-Media Diskettenbox, mit diverser PD-Software bespielt.

X-Act Chart Publishing49.-

Auch dieses hervorragende Programm können wir wieder zu einem sehr günstigen Preis anbieten. X-Act ist ein professionelles Programm für die Gestaltung von Präsentationsgrafiken, Tabellen etc.

Emulatoren

STEmulator

Gold99.-

Die neue Profi-Version mit TT-RAM (bis 256 MByte) und High-Color Grafik.

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit39.-

Komplettes Kit zur Datenübertragung von Atari zum PC inkl. Software.

Stem. Gold Pack120.-

Stemulator Gold + Atari Forever 1 + 2 + 3 + 4 CD im Paket

CD-Pack '99

39.-

Maxon CD-2

Der Mega-Classiker von Maxon: die komplette ST-Computer PD-Serie auf CD

Maxon Games

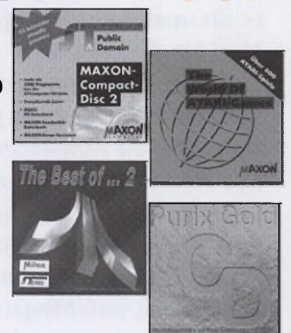
über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

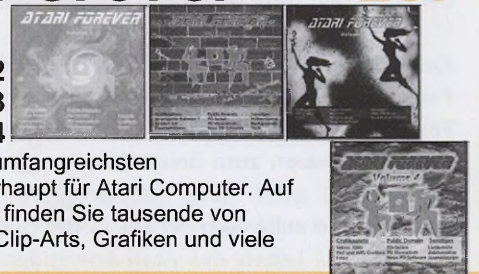
29.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4



Insgesamt eines der umfangreichsten Software-Pakete überhaupt für Atari Computer. Auf knapp 3 GByte Daten finden Sie tausende von Programmen, Fonts, Clip-Arts, Grafiken und viele Spezialitäten.

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck) oder per Euro- oder Visa-Card: DM 10.-, ab 150.- Warenwert frei Haus.

per Nachnahme: DM 18.-

Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

Internet: <http://www.seidel-soft.de>
<http://www.seidel-soft.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE

□ LBC 2001

Auch in diesem Jahr riefen die Online-Dienste MagiC Online und place2be zur „Little Big Competition“ auf. Wir schauten uns die Ergebnisse an.



□ And the winner is...

Text: Matthias Jaap

Die Würfel sind gefallen, die Sieger stehen fest und die Competition war ein voller Erfolg. Die Little Big Competition 2001 (kurz: LBC 2K1) wurde von den Webseiten MagiC-Online, place2be und gokmase ins Leben gerufen. Im Gegensatz zum Vorgänger, dem MagiC Game Contest, gab es diesmal mehr Kategorien, die aber alle ein Ziel hatten: Atari für die Zukunft.

Turbulent ging es dabei schon zu: MagiC-Online war zwischendurch Offline, der place2be ebenfalls und der Einsendeschluss für die Abstimmzettel wurde verschoben. Letzteres war eine Notwendigkeit, da zum eigentlichen Einsendeschluss eine derart geringe Beteiligung vorhanden war, dass vermutlich eine Handvoll Anwender über die Gewinner entschieden hätten. Erstaunlich, denn das kurze Antesten eines Programms dürfte weniger Zeit verschlingen als dessen Programmierung - und die Programmierer waren rechtzeitig fertig. Die Konsequenz ist, das Bengy Collins entschieden hat, dass der zweite Contest auch der letzte sein wird, den MagiC-Online unterstützt...

Kategorien. Die LBC2K1 war in fünf Kategorien aufgeteilt: Big Ports, Little Helpers, Icons, Winframes und Backgrounds. Big Ports sind Portierungen von frei erhältlicher Software auf den Atari. Das wären zum Beispiel Sarien (Interpreter für Sierra-Adventures) oder Gimp (Malprogramm). Sarien erschien überraschend außerhalb der LBC. Little Helpers sind kleine Utilities, die das Leben des Atari-Anwenders erleichtern sollen. Icons, Winframes und Backgrounds sollen dem Desktop einen

modernen Anstrich verpassen. Es war also somit nicht nur für Programmierer etwas dabei.

□ Big Ports

In dieser Kategorie gab es drei Programme: Gaston von Gunnar Gröbel, Elite TNK von Christian Putzig und GEMagnetic von Dan Ackerman.

Gaston. Gaston ist eine Rezeptsammlung zur alternativen Herstellung von Alltagsprodukten. Wer aus den dritten Programmen die Sendung „Hobbythek“ kennt, wird sicherlich wissen, dass man viele Alltagsprodukte auch zuhause herstellen kann. Bei der Herstellung kann der Computer zwar nicht unbedingt helfen, aber er kann Tips geben und den „Einkaufszettel“ zusammen stellen, mit dem man sodann den nächsten Supermarkt oder das Reformhaus heimsucht. Es gibt inzwischen sogar Läden, die sich ganz diesem „Trend“ verschrieben haben und von außen anmuten wie der Zubehörladen für die Hexe von heute.

Nach dem Start präsentiert sich Gaston mit dem Hauptfenster. Von hier aus lassen sich aus einer Liste das gewünschte Produkt auswählen. Als Beispiel nehmen wir einmal „Duftkerze“. Sofort nach dem Klicken erscheint ein weiterer Dialog, in dem das „Rezept“ für die Kerze dargestellt wird. Man nehme: Kerzenreste, ätherische Öle nach eigenem Geschmack, Wachsmalstifte und einen Kerzendocht. Gleich neben den Zutaten gibt Gaston Gefahrenhinweise aus. Bei der Duftkerze ist dies der Hinweis, dass das Wachs unbedingt vorher im Wasserbad geschmolzen werden sollte. Sind die Zutaten eingekauft und die Hinweise durchgelesen, kann man sich an die Herstellung wagen. Diese wird ziemlich verständlich beschrieben.

Da es nun gut duftet, wird der Rest des Programms begutachtet. Im Hauptdialog kann nach einem bestimmten Suchwort gefahndet werden. Wahlweise wird in dem Rezeptnamen oder im gesamten Rezepttext gesucht. Heraus kommt eine Stichwortliste, die bei dem Suchbegriff „Tee“ z.B. „Tee“, „Tee-Extrakt“, „Teebaumöl“ und „Teer“ umfasst. Beim Klick auf „Tee“ kommen die verschiedensten Tee-Sorten zum Vorschein: Tee zum Färben, gegen Erbrechen, Durchfall, Kopfschmerzen, Regelbeschwerden... Hypochonder werden bei dieser Liste vermutlich umkippen, der Rest findet immer etwas Passendes.

Eine weitere Suchhilfe ist der Verwendungszweck, der die Hauptgruppen aufzählt. Damit sind schnell alle Einträge zum Thema „Heilen“ oder „Körperpflege“ gefunden. Eingrenzen kann man die gefundenen Einträge mit der Auswahl einer Untergruppe.

Zutateninformation. Die Zutatendatenbank umfasst alle möglichen Zutaten und chemischen Stoffe mit ihren Eigenschaften, Verwendungen, ihrem lateinischen Namen und dem Sicherheitshinweis. Ein Eintrag in der Zutateninformation bedeutet aber nicht, dass dieses auch in den Rezepten Verwendung findet. Bei einigen Zutaten ist es ziemlich egal, mit was sie gemischt werden: sie sind immer wichtig. >>

>> Drucken. Das Rezept kann über NVDI mit jedem beliebigen Zeichensatz ausgedruckt werden.

Hilfe. Als zeitgemäßes Programm unterstützt Gaston die Sprechblasenhilfe BubbleGEM und den ST-Guide. Letzterer ist in jedem Dialog verfügbar.

Styling. Gaston wird hauptsächlich über Icons bedient, die allesamt farbig und animiert sind. Auch der Rest des Programms ist ziemlich farbig, wobei weniger Farbe manchmal angebracht wäre. Gelungener als die Bedienung des Windows-Pendant ist Gaston auf jeden Fall.

Fazit. Gaston ist ein hervorragendes Programm, auch wenn erst nicht ganz klar war, von was dieses Programm nun die Portierung ist. Tatsächlich gibt es aber seit einiger Zeit das Programm „Hexenküche“ für Windows-PCs [1]. Ein Blick auf dessen Homepage lohnt sich auch für Atari-Anwender: Zutatenbilder können heruntergeladen werden.

Erstaunlich ist, dass das Programm trotz der Sprachbarriere (das Programm ist nur in Deutsch) den ersten Platz belegt hat.

EliteTNK. Elite gilt als eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten. Von David Braben und Ian Bell wurde das Spiel seinerzeit auf dem in England populären Heimcomputer Acorn BBC entwickelt. Mit den Umsetzungen begann der Siegeszug des Spiels, und die beiden gehören wohl zu den wenigen Programmierern, die durch ein Spiel fast (DM-)Millionäre geworden sind. Inzwischen reden sie aber kaum noch ein Wort miteinander, und Ian Bell hat alle Versionen von Elite zur Freeware erklärt. Damit wurde ein erneuter Elite-Boom ausgelöst. Einige Assembler-Programmierer portierten Elite sogar auf andere Systeme (z.B. C=16, C=128). Christian Pinder hat sich die Arbeit des sogenannten „Reverse Engineering“ gemacht und Elite von 8-Bit-Assembler umgeschrieben. Elite TNK (The New Kind) ist komplett in C geschrieben, um die Portierung auf verschiedene Systeme zu erleichtern. Sein Namensvetter Christian Putzig übernahm die Atari-Version.

Als Grundlage für Elite TNK dienen

die Sourcen der Acorn BBC-Version. Da die Original-Version von Pinder noch nicht zu 100 % fertig ist, müssen auch bei der Atari-Version Abstriche gegenüber dem Original gemacht werden.

Das Spielziel bei Elite ist klar definiert: der Elite-Rang muss erreicht werden. Der Weg dorthin ist aber frei. Am Anfang steht ein kleines Raumschiff mit kümmerlicher Bewaffnung und Antrieb zur Verfügung. Mit dieser Ausrüstung kann zumindest schon Handel getrieben werden. Dieser findet zwischen den verschiedenen Raumstationen statt, dort können auch neue Waffen, Schilde und andere Schiffsverbesserungen eingekauft werden. Die Karriere muß nicht als Händler fortgesetzt werden - der Spieler kann sich auch als Weltraumpirat (gibt Probleme mit der Polizei) oder Söldner verdingen. Im Original macht man auch Bekanntschaft mit den Thargoiden, einer üblen Alienrasse, bei der jede Diplomatie völlig unangebracht wäre.

Auf der Sternenkarte von Elite können die nächstgelegenen Ziele angesteuert werden. Bei der Annäherung an die Raumstation ist Vorsicht beim Andocken geboten - zumindest solange das Schiff noch nicht mit dem Docking Computer ausgestattet ist...

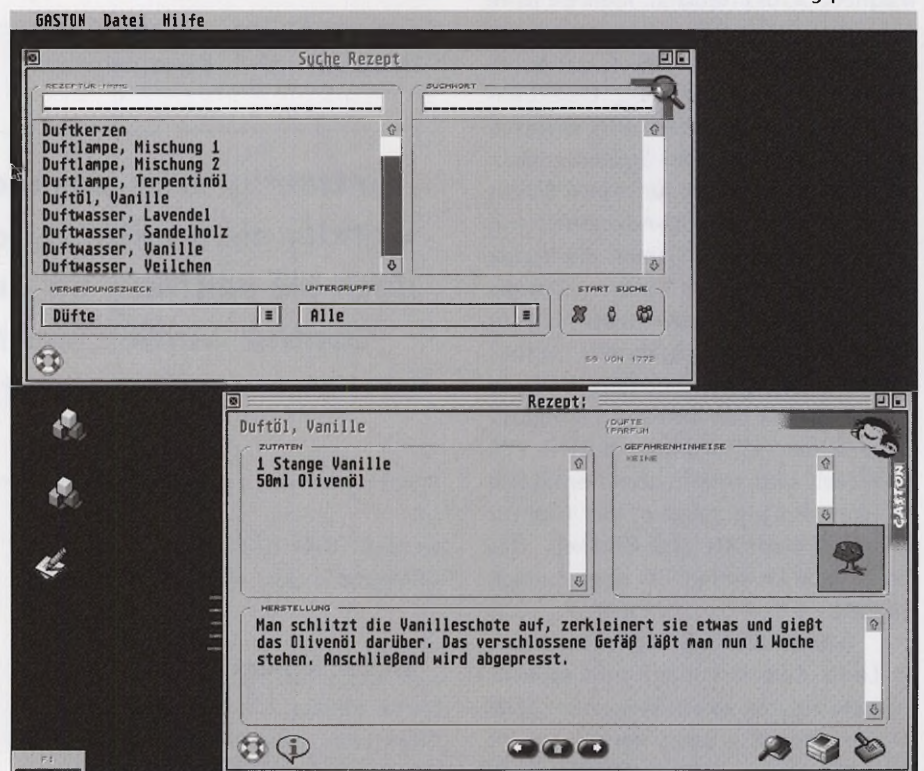
Grafik. Elite TNK zeigt farbige, ausgefüllte Vektorgrafik im GEM-Fenster. Das sollte jeder gesehen haben - wenn er denn über einen schnellen Atari verfügt. Unter einem TT läuft nichts, aber immerhin kann eine FPU-Version installiert werden. Im Programm selbst können die Grafikparameter verändert werden. Wer lieber klassisch mit nicht ausgefüllter Vektorgrafik spielen möchte, kann dies tun.

Einschränkungen. An einer Version, die alle Features von Elite umfasst, wird derzeit gearbeitet. Die st-computer wird dann die „endgültige“ Version ausführlich vorstellen. Die Version vom LBC 2K1 besitzt folgende Einschränkungen:

- nur eine von vier möglichen Missionen integriert
- keine Asteroidenbewohner
- keine Thargoiden
- keine Anflugsequenz beim Andockcomputer
- keine Rettungskapseln
- kein Asteroidenbergbau möglich

Fazit. Ein echtes Novum im GEM-Fenster und die Erfüllung eines Traums für Elite-Fans. >>

 Gaston ist eine Datenbank zum alternativen Herstellen herkömmlicher Alltagsprodukte.





EliteTNK bringt eine Spiel-Legende auf den Atari.

>> **GEMagnetic.** Zu dem Adventure-Interpreter für Magnetic Scrolls-Adventures wurde eigentlich schon fast alles in der vergangenen Ausgabe genannt. Allerdings kann GEMagnetic doch zum Spielen von „Wonderland“ verwendet werden:

Wonderland. Mit Wonderland betrat Magnetic Scrolls Neuland. Mehrere Jahre entwickelten sie am neuen Magnetic-System „Magnetic Windows“, das durch Windows-Technik, Mapping, Objektfenster, klickbare Grafiken und diversen anderen Funktionen das Spielen erleichtern sollte. Der Grund für diesen Schritt waren sicherlich die 3D-Adventures von Sierra und LucasFilm Games, die immer größere Erfolge feiern konnten. Um die Fans klassischer Textadventures nicht zu vergraulen, schlug Magnetic Scrolls einen Mittelweg ein. Wonderland wurde speziell für die damals neue Computer-Generation (ST, Amiga, Acorn, PC) entwickelt und konnte somit erheblich an Story-Umfang zulegen. Vier Grafiker pinselten mehr als 100 Grafiken. Das ganze füllte immerhin vier doppelseitige Disketten.

Wonderland hält sich thematisch an Lewis Carrolls Vorlage und so trifft man die Figuren aus dem Buch im Spiel wieder. Wer das Buch kennt, hat es sicherlich etwas leichter, aber das Spiel

ist auch ohne Kenntnis des Buchs möglich.

Grafisch ist das Spiel auf gewohnt hohem Niveau, obwohl einige Grafiken eher simpel ausgefallen sind.

Nach Wonderland erschien noch eine Sammlung von drei alten Magnetic Scrolls-Adventures, die auf das neue System angepasst wurden.

Source-Code. Der Source-Code zu GEMagnetic soll in Kürze freigegeben

ai_Bulk. Wenn Monty Python ihr legendäres „Spam“-Lied anstimmen, ist Stimmung in der Kneipe. Aber auch in der virtuellen Welt des Internets erfreut sich die Spam-Mail großer Beliebtheit. Hunderttausende Menschen in Deutschland warten auf die erlösende Mail, dass der Pay-TV-Sender der Fidschi-Inseln geknackt wurde. Noch mehr Menschen fragen sich: Kann ich das auch und gibt es genügend Trottel, die den Müll auch kaufen? Die Antwort auf beide Fragen ist: ja! Zählen Sie also die 300.000 Sägeblätter, die noch auf ihrem Dachboden lagern und nur darauf warten, als billige Reifenalternative für Offroad-PKWs angeboten zu werden.

Die Lösung für dieses Problem ist ai_Bulk von Dan Ackerman. Es ist im Wesentlichen ein extrem einfacher eMail-Client, der auf das Versenden von Mails an möglichst viele Personen spezialisiert ist. In der Praxis sieht es so aus, dass man mindestens zwei Dateien benötigt: eine mit dem eMail-Text und eine weitere mit den Adressaten. Die eMail muss mit einem externen Editor getippt werden und kann dann als „Mail item“ selektiert werden. Die Adressatenliste wird ähnlich erstellt. In jeder Zeile steht eine eMail-Adresse. Es wäre z.B. denkbar, dass hier die Adressen der Mitarbeiter stehen, um ai_Bulk als „Einweg-Mailingliste“ zu verwenden. Im gleichen Dialog kann auch das Thema der

So traurig es ist, das diesmal ausgerechnet die Anwender nicht mitgezogen haben, so gelungen sind doch die Beiträge. Im Gegensatz zum MagiC Game Contest wurden hier nicht einfach nur alte Ideen aufgewärmt, sondern teilweise wirklich Innovatives geboten.

werden. Dies heißt jedoch nicht, das GEMagnetic nicht weiterentwickelt wird.

Little Helpers

Kleine Utilities, die das Leben des Atari-Anwenders vereinfachen sollen, waren das Ziel dieses Wettbewerbs.

eMail festgelegt werden. Mit „Send Email“ wird die Spam-Welle losgetreten.

Dies war es im Prinzip schon. Im Konfigurationsdialog werden einige weitere Daten eingestellt: echter Name, Organisation, Antwort-Adresse (reply-to), eigene Adresse, SMTP-Server und eine Signatur. >>

>> ai_Bulk unterstützt STinG als TCP-/ IP-Stack. Eine Online-Hilfe mit BubbleGEM und ST-Guide ist eingebaut.

Fazit. Ein simples eMail-Programm, das noch etwas unfertig aussieht. Wenn sich jetzt noch Abnehmer für meine Schuhcreme finden, gibt es die Bestnote...

AtMenu. Ein etwas anderer Start-Button ist AtMenu. Nach dem Start legt AtMenu den Ordner ATMENU auf Laufwerk C an. Hier werden Links auf Dateien/Ordner angelegt, die das Programm dann in einer Liste anzeigt. Diese Liste wird - sofern die Voreinstellung nicht verändert wurde - alphabetisch sortiert.

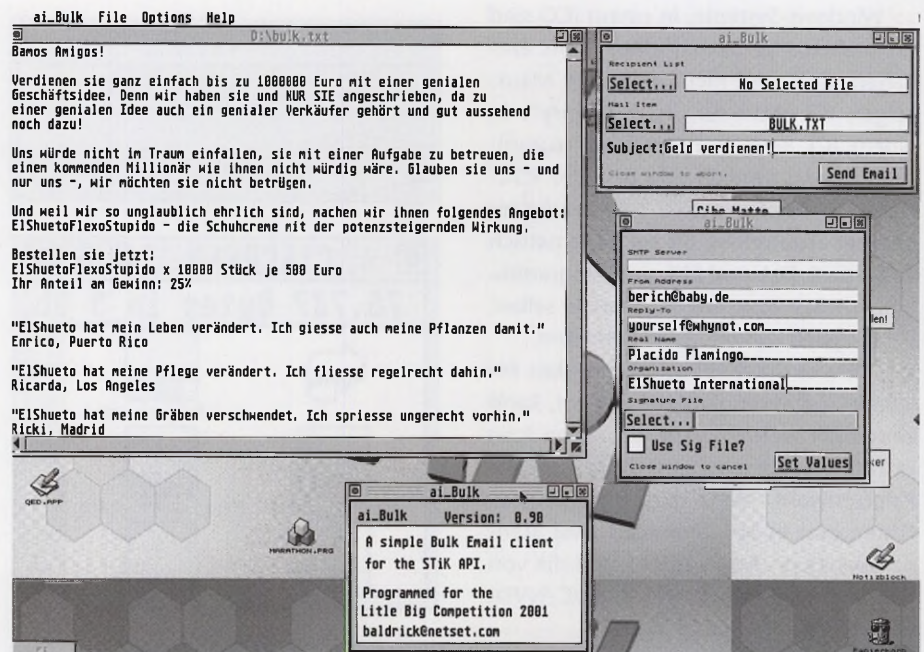
AtMenu kann über das neue Atari-Logo in der linken oberen Menüecke werden. Mit der rechten Maustaste gelangt man in den Konfigurationsdialog. Neben den Sortierfunktionen werden in dem Dialog die gewünschte Schriftart, die Darstellungsform und die Unterstützung für CPX-Module und dem DHST-Protokoll eingestellt. Das DHST-Protokoll wird seit v1.2 unterstützt und verwaltet die letzten benutzten Dokumente. Das bekannteste Programm, das eine solche Liste verwaltete, war sicherlich StartMeUp. Die meisten Texteditoren unterstützen das Protokoll, auch wenn es sich noch nicht überall durchgesetzt hat.

Die Darstellungsformen bestimmen das Aussehen der Programmliste. Eine 2D- und 3D-Variante stehen hier zur Auswahl ebenso wie eine schöne transparente Box.

Fazit. AtMenu ist ein gut gelungener Programmstarter, auch wenn er nichts wirklich Neues bietet.

ICON Extract. Icons sind schon ein Problem: man hat eigentlich nie genug von ihnen. Mittlerweile gibt es zwar eine große Atari-Icon-Library, aber dieses ist winzig verglichen mit den riesigen Icon-Sammlungen im Internet.

Schon relativ früh gab es Icon-Konverter, die Windows-Icons in das Atari-Format konvertieren konnten. Leider waren selbst die neueren nicht fähig, Icons mit 256 Farben zu konvertieren. Damit war man praktisch auf die Windows 3.x-Icons beschränkt - unter Windows 9x gibt es zumeist Icons in 256



□ Mit ai_Bulk ist die erste Million bestimmt schnell eingefahren. Bitte keine Angebote an uns!

Farben, manche sogar in High Color. Letztere lassen sich leider nicht konvertieren, aber erstere sehen schon realistischer aus als triste 16-farbige Bildchen. Diese Lücke im Atari-Softwareangebot füllt das Programm „ICON Extract“ aus.

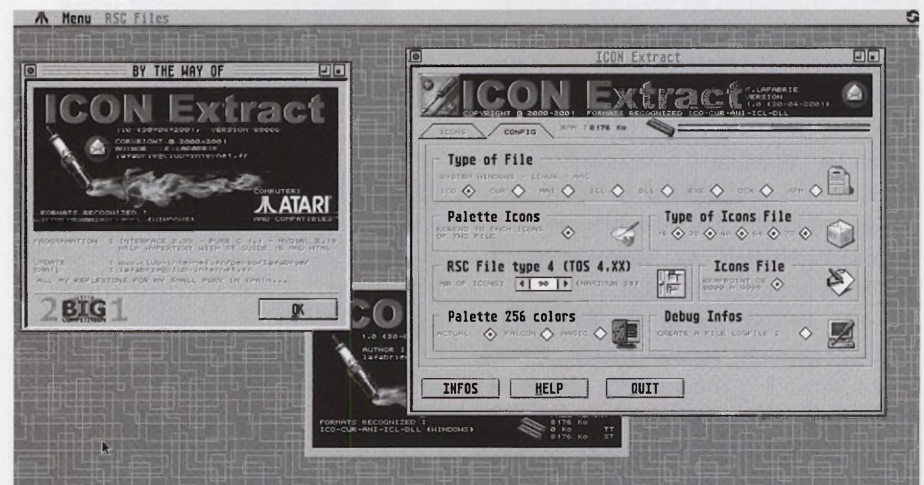
Das Programm wird über GEM-Setup installiert und ist dadurch gewohnt einfach einzurichten. Das Programm liegt in vier Versionen vor: für 68000er und 68030er, jeweils mit und ohne FPU-Unterstützung. Icon Extract benötigt für die Konvertierung einiges an Rechenleistung.

Nach dem Start installiert das Programm einen eigenen Desktop, auf dem allerdings keine Icons liegen. Er ist somit nicht nur altmodisch, sondern auch un-

nötig. Über „Menu - Open“ wird der Hauptdialog zur Konvertierung geöffnet.

Hauptdialog. Der Hauptdialog wurde in zwei Registerkarten unterteilt. In der ersten wird das zurzeit bearbeitete Icon angezeigt und ausgegeben. Interessanter ist die zweite Registerkarte. Dort offenbart Icon Extract durch die Wahl des Iconformats seine Vielseitigkeit: ICO, CUR, ANI, ICL, DLL, EXE, OCX, XPM. ANI ist das Format der animierten Mauszeiger unter Windows. Diese können zwar in das Atari-Format konvertiert, aber nicht als animierte Mauszeiger angezeigt werden, da das System keine farbigen Mauszeiger unterstützt. ICOs sind einzelne Icons für >>

□ Icon Extract: Ansehnliche Oberfläche mit kleinen Schwächen.



>> Windows-Systeme. In einem ICO sind oft mehrere Versionen eines Icons enthalten. CUR sind nicht animierte Mauszeiger. ICL steht für „Icon Library“. In einem ICL sind mehrere Icons zusammengefasst, ähnlich wie in einer RSC-Datei. Dieses Format ist sehr häufig im Internet anzutreffen, oft auch thematisch vorsortiert. DLL und EXE sind Programm-bibliotheken bzw. die Programme selber. Beide Typen können Icons enthalten.

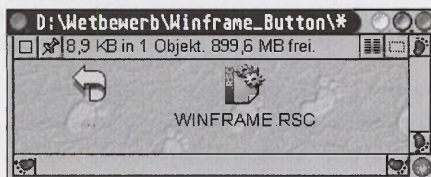
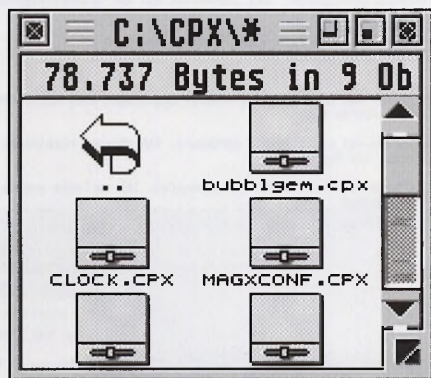
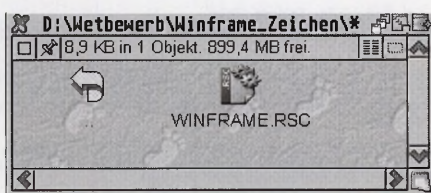
Da es durchaus sein kann, dass ein Icon in mehreren Größen vorliegt, kann eingestellt werden, welche Größen Icon Extract erkennen soll. Interessant ist die Palettenwahl, denn aus irgendeinem Grund gibt es auf dem Atari zwei Standardpaletten - Ataris eigene und die von den Behne-Brüdern mit MagiC/NVDI eingeführt.

Mit „File“ in der ersten Registerkarte wird die gewünschte Datei ausgewählt. Von da an läuft alles automatisch ab. Leider traten an dieser Stelle vermehrt Abstürze auf.

Look. Icon Extract packt alle Ausgaben in Fenster, die auch Iconify beherrschen. Farbicons lockern die Dialoge auf, zudem sind sie per Tastatur bedienbar.

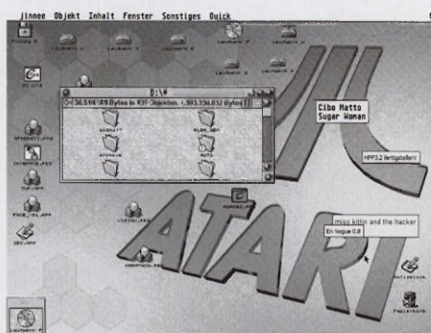
Zu mäkeln gibt es aber auch einiges. Der Desktop passt so gar nicht zu einem modernen Programm und fällt gerade im Multitasking störend auf. In den Dialogboxen zeigt sich eine weitere Unart: der Autor von Icon Extract hat versucht, jedem Text einen 3D-Look zu geben, indem ein weiterer Text etwas versetzt unterlegt wird. Dies lenkt eher ab, als dass es irgendetwas „greifbarer“ macht. Zudem ist die Farbwahl schon äußerst ungünstig: sie erscheint dunkelgrau auf weiß auf dem hellgrauen Hintergrund. Um Platz zu sparen sind die Dialogtexte größtenteils klein geschrieben. Damit sehen die Texte aus, als wären sie sogenannte „Disabled-Objekte“ und sind schwer zu lesen. Das Design wird selbst bei selektierbaren Texten durchgehalten, was bestimmt nicht der Bedienfreundlichkeit dient.

Als letztes wären die Radiobuttons/Checkboxes zu bemängeln. Diese sehen optisch genau gleich aus und nicht so wie von MagiC bzw. N.AES gewohnt. Hier ging die optische Eigenständigkeit wohl etwas zu weit.



□ Hier kommt es auf die Optik an. Oben einige Ergebnisse des Winframe-Wettbewerbs: Zeichen, M_GLOW und Button.

□ Unten sehen Sie den ersten Platz des Background-Wettbewerbs sowie den Beitrag „Ice, Orange & Sixteen“ von Jan Daldrup, der leider außer Konkurrenz lief. Alle Ergebnisse finden sich komplett auf unserer aktuellen stCD.



Wer AtMenu und Icon Extract zusammen benutzt, wird sich vermutlich an dem doppelten Atari-Symbol stören.

Zu Protokoll. Icon Extract unterstützt BubbleGEM und das VA/AV-Protokoll. Mit Drag & Drop wusste das Programm im Test nichts anzufangen.

Fazit. Trotz der missglückten Oberfläche ist Icon Extract ein sehr nützliches Programm, das sicher den ersten Platz gemacht hätte, wenn es nicht relativ viel Rechenzeit benötigen würde und nicht so absturzfremd wäre.

□ Winframes

Ohne eine Systemerweiterung wie Natframe lässt sich relativ wenig an dem Aussehen der MagiC-Windows ändern. Dies hat aber die Beiträge in dieser Kategorie nicht davon abgehalten, einen neuen Look für MagiC und/oder N.AES zu gestalten. Das ehrgeizige Ziel, einen neuen Standard-Look zu kreieren dürfte aber ohne die Unterstützung einer „höheren Instanz“ wie Milan, ASH oder Medusa kaum zu realisieren sein. Die Beiträge:

Round Color/BW. Diese beiden Winframes sicherten sich den ersten Platz. Die Winframes bestechen durch ihre runden Formen und schmeicheln dem Auge mit ihrem 3D-Effekt.

Zeichen. Winframe-Designer Gunnar Gröbel präsentiert mit „Zeichen“ ein Werk aus der blauen Periode. Das Winframe präsentiert sich mit klaren Formen und einem roten „X“ zum Schließen des Fensters, was schon sehr an einen Blutfleck erinnert.

M_GLOW. Thomas Schrage verhindert den Gröbel-Hattrick und belegt mit „M_GLOW“ den dritten Platz. Das Winframe verdeutlichen einen großen Trend dieses Modesommers: die 80er Jahre sind wieder da! Kombiniert wird dieses Revival mit einem Glow-Effekt.

Button. Runde Formen waren schon beim ersten Winframe ein aktuelles Thema. Dieses geht in seiner Abstraktheit ein Stück weiter und wählt die >>

>> einfachen ausgefüllten Kreise. Den Kontrapunkten bilden die Fußabdrücke als Ersatz für die Scrollpfeile.

GEMMA. Kontrovers wie einst der NATO-Doppelbeschluss oder die neue Staffel von Ally McBeal ist GEMMA. Dieser Winframe erzeugte den aktuell längsten Thread im atari-rebirth-Forum. Es ist auch das einzige, das, um sich in voller Pracht zu präsentieren, auf Natframe zurückgreift. Das Design verzichtet auf Scrollpfeile und benutzt Striche mit unterschiedlichen Stärken, die jedoch kaum vom Sliderhintergrund zu unterscheiden sind. Wer Natframe nicht installiert hat, oder N.AES benutzt, bekommt abgespeckte Versionen von GEMMA.

Der Look war wohl vielen zu radikal, zudem wurde GEMMA nachgereicht zum Wettbewerb, was einem Beitrag meistens eher schadet als nützt.

Fazit. Etwas Revolutionäres (sieht man einmal von „GEMMA“ ab) war nicht dabei, manches sieht auch bekannt aus, was nicht unbedingt schlecht sein muss. Eine gute Idee wäre es eventuell gewesen, Natframe als Grundlage für den Wettbewerb vorzugeben, da es größere Freiheiten für den Winframe-Designer bietet.

Icons

Gunnar Gröbel belegt mit seinem Glow Icon-Set den letzten Platz - und den ersten. Als einziger Teilnehmer gestartet, bietet das Set eine ganze Reihe von Icons, die beim Selektieren einen gelben Rand anzeigen. Die Amiga-Vorbilder wirkten zwar noch etwas beeindruckender, aber die Sammlung ist trotzdem gut gelungen. Positiv: auch an Mini-Icons wurde gedacht.

Backgrounds

In der letzten Kategorie gab es drei Beiträge, davon lief einer außer Konkurrenz.

Fish Tank. Der Gewinner in dieser Kategorie zeigt einen Hai im Goldfischglas, der etwas dümmlich auf den Betrachter starrt. In der Text-Version gibt es noch einen Werbespruch: „Leistung

kompakt gebündelt: TOS, N.AES, MagiC, MTOS, GEM“. Was M(ulti)TOS in der Aufzählung zu suchen hat, sei dahingestellt. Ein Alternativbild mit einem anderen Hai-Motiv wäre denkbar, schließlich soll der TOS-Markt Zähne zeigen. Damit wäre auch ein neuer Name für den Milan gefunden: Shark.

Fish Tank kann eher als Werbemotiv und nichts als Hintergrundbild überzeugen.

GEMMA. Michael Buddes Rundumschlag macht auch vor dem Desktop-Hintergrund nicht halt: GEMMA bietet einen Hintergrund für den Desktop und Fenster. Mittelpunkt des Desktop-hintergrunds bildet ein großes Atari-Logo. Insgesamt ist es eher ein Hintergrundbild als Fish Tank, aber für jinnee-Benutzer wäre eine Trennung von Atari-Logo und Hintergrundbild wünschenswert.

Der Fensterhintergrund ist eher schlicht, garantiert aber gute Lesbarkeit.

Ice, Orange & Sixteen. Jan Daldrup ist Mitinitiator des LBC2K1 und somit lief sein Beitrag außer Konkurrenz. Von der Punktzahl her wären die Hintergrundbilder der klare Sieger gewesen. Die Bilder unterscheiden sich hauptsächlich in der Farbwahl und liegen in drei Größen vor (640*480, 800*600, 1024*768). Ein perspektivisch gestaltetes Atari-Logo befindet sich neben Bienenwaben.

Beide Motive sind zwar eher aus der Atari-Vergangenheit, aber trotzdem wirkt das Motiv modern.

LBC2K1 Fazit. So traurig es ist, das diesmal ausgerechnet die Anwender nicht mitgezogen haben, so gelungen sind doch die Beiträge. Im Gegensatz zum MagiC Game Contest wurden hier nicht einfach nur alte Ideen aufgewärmt, sondern teilweise wirklich Innovatives geboten. Das unterstreicht auch die Bedeutung von weiteren Wettbewerben dieser Art, auch wenn MagiC Online dabei keine so aktive Rolle mehr übernehmen will. 

- [1] magical-sides.de
- [2] place2be.de
- [3] gokmase.atari.org
- [4] hexenkueche.de



**Aufpassen,
aufdecken, einmischen.**

GREENPEACE

040/3 06 18-0

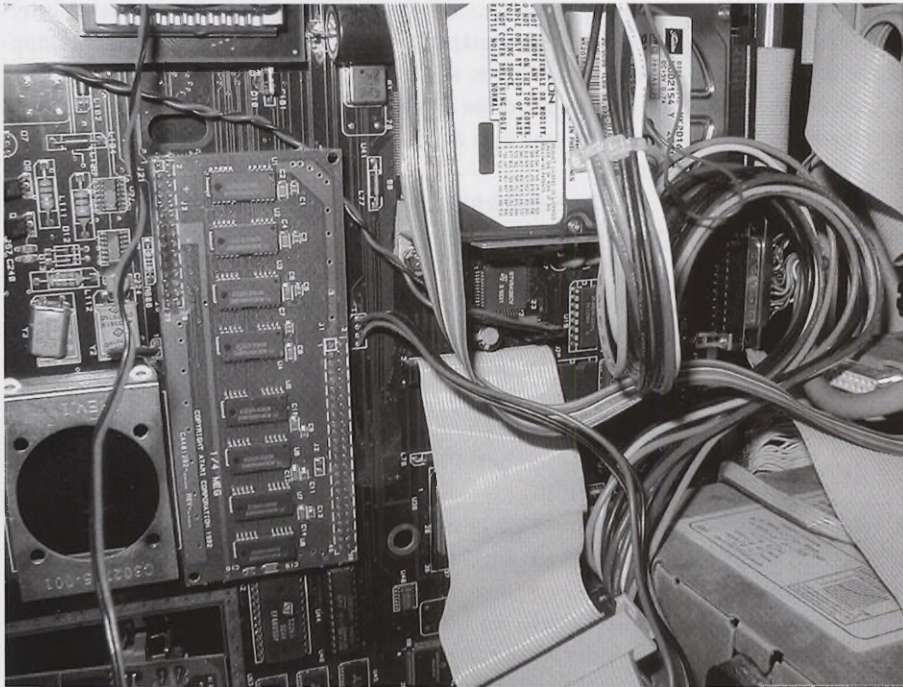
**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

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

01740

Afterburner-Praxis

Bis zum Erscheinen der Centurbo 060 ist der Afterburner 040 nach wie vor der schnellste Falcon-Beschleuniger. Benjamin Kirchheim erläutert die nicht immer leichte Software-Konfiguration der Karte.



Richtige Konfiguration des Afterburners

Text: Benjamin Kirchheim

Der Afterburner war der erste 68040er-Beschleuniger für einen Atari, womit dem Falcon in der CPU-Leistung auf die Sprünge geholfen wurde. Von OverScan in Berlin entwickelt, kam der Afterburner 040 mit zwei Jahren Verspätung Ende 1995 auf den Markt [10] - damit wurde der Falcon 040 Realität. Allerdings hatte der Afterburner auch einen stolzen Preis von knapp DM 1.300.-.

Das ist nun schon über 5 Jahre her. Nach OverScan übernahm die englische Firma Titan Design LTD die Produktion und entwickelte die Treiber weiter, doch schon ein paar Jahre später waren die letzten Boards verkauft. Heute bekommt man einen Afterburner mit Glück noch auf dem Gebrauchtmekkt. Der Einbau gestaltet sich nicht gerade einfach für den Laien, müssen doch einige Leitungen auf dem Board angelötet und zwei CPU-Pins abgelötet werden (SMD!). Weiterhin ist der Clockpatch erforderlich, und TOS 4.04 ist zwingende Voraussetzung für den Afterburner-Betrieb.

Hardware. Der Afterburner passt nicht in das Originalgehäuse des Falcons, man sollte daher ein Desktop- oder Towergehäuse mit externer Tastatur besitzen. Der Afterburner wird mit dem 2- bzw. 4-fachen Systembus-Takt getaktet, also im Original-Falcon mit 32 MHz bzw. 64 MHz CPU-intern. Es ist möglich, einen Busbeschleuniger (z.B. Nemesis) einzusetzen, damit wird auch der Afterburner hoch getaktet. Es ist nur die Frage, ob CPU und anderer Teile auf dem Afterburner den Takt mitmachen. Insbesondere bei der CPU wurden in manchen Afterburnern 25 MHz-Modelle verwendet, allerdings sind die CPUs zum Glück nicht aufgelötet, können also getauscht werden. Ein

Kühlkörper mit Lüfter ist aber bei jedem Afterburner unbedingt zu empfehlen.

Weiterhin gibt es zwei Modelle der 68040er-CPU, und zwar eine RC-Version mit interner FPU und eine LC-Version ohne FPU. Der 68040er arbeitet nicht mit einem 68881/2 zusammen, die interne FPU ist auch um einiges schneller.

Neben der 68040er CPU hat der Afterburner auch zwei EDO-Sockel für FastRAM, die mit bis zu 64 MB bestückt werden können (max. 32 MB pro Sockel). Es ist allerdings nicht ganz einfach, 32 MB-Module zu finden, die im Afterburner laufen. 16 MB-Module machen aber in der Regel keine Probleme, und für den Normalanwender sollten 32 MB FastRAM ausreichen. Das FastRAM des Afterburner ist ca. 14 mal so schnell wie das ST-RAM des Falcon, deshalb sollte mindestens ein 4 MB-Modul eingesteckt werden. Das größere Modul (oder wenn nur ein Modul eingesteckt wird) gehört dabei in den äußeren Sockel.

Geschwindigkeit. Der Afterburner beschleunigt die CPU bis zu 4-fach gegenüber einem Standard-Falcon, gegenüber einem TT ist er 3 Mal so schnell. Damit ist der Afterburner immer noch der schnellste CPU-Beschleuniger für den Falcon. Er ist geringfügig schneller als die beliebte Centurbo II. Allerdings bleiben Buszugriffe, ST-RAM-Zugriffe und Plattenzugriffe unbeschleunigt. In der Praxis ist ein Afterburner durch das FastRAM 2 bis 8 mal so schnell wie ein Standard-Falcon.

Um einem Afterburner-Falcon nochmal mächtig auf die Sprünge zu helfen ist eine Grafikkarte sehr empfehlenswert. Sehr gut funktioniert der Afterburner zusammen mit der Nova-Grafikkarte der Computerinsel (auch die gibt es nur noch gebraucht). Dadurch wird nicht nur der Bildaufbau enorm beschleunigt, auch der Falcon-Bus profitiert davon, da die geschwindigkeitsfressende Grafikkarte abgeschaltet werden kann. Außerdem fallen ganz nebenbei noch höhere Auflösungen, Farbtiefen und Bildwiederholffrequenzen ab (der Artikel entstand auf einem Falcon mit Afterburner und Nova in 1024*768 Bildpunkten bei 256 Farben und 80 Hz Bildwiederholffrequenz auf einem 19"-Monitor - Atari-Computing mit >>>

>> Fun-Faktor). So verwundert es nicht, dass die meisten Afterburner-Benutzer auch eine Grafikkarte ihr Eigen nennen.

In diesem Artikel soll es jedoch um die Softwarekonfiguration des Afterburners gehen, eine Einbauanleitung ist unter [1] zu finden.

Treiber. Es gibt verschiedene Treiberversionen sowohl von OverScan als auch von Titan Design LTD. Die OverScan-Treiber können Sie getrost vergessen, sie sind allesamt veraltet und taugen nicht viel. Von Titan Design LTD sollten je nach verwendetem Betriebssystem die Treiber eingesetzt werden, die neuesten Versionen vertragen sich leider nicht allzu gut mit MagiC, weshalb hier die ältere Version der Treiber benutzt werden sollte. Für Single TOS-, MiNT- und N.AES-Anwender hingegen eignen sich die neuesten Treiber am besten. Weiterhin ist ein kleines Accessory dringend zu empfehlen, da es die Arbeit mit etwas inkompatibler Software stark vereinfacht und einige Fehler behebt. Unbedingt auch installieren! (s.u.) Die Software findet man hier [3].

Weiterhin sollte möglichst der HDDriver als Festplattentreiber installiert werden, da er spezielle Patches bzw. Initialisierungsroutinen für den Afterburner enthält. Dies ist wichtig, da die Festplatten transfers sehr tief im System sitzen und der Festplattentreiber vor dem Afterburner-Treiber gestartet wird. Weiterhin ist es mit dem Afterburner aufgrund eines Designfehlers nicht möglich, den Festplattentreiber auf einer SCSI-Platte unterzubringen, er muss zwingend auf einer IDE-Platte liegen. Der HDDriver erlaubt es jedoch, die Scanreihenfolge der Festplatten einzustellen. Hier einfach die SCSI-Platte (falls von ihr gebootet werden soll) als erstes scannen lassen, dann liegt „C:“ auf der SCSI-Platte und der HDDriver von der IDE-Platte dann irgendwo dahinter.

Mit MagiC. Für MagiC sollte die Version 4.09 des Treibers eingesetzt werden (das sogenannte Toolkit). Das Programm 68040drv.PRG gehört an erster Stelle in den Autoordner. Dazu muss entweder ein neuer Autoordner angelegt werden, und der Treiber als erstes hinein kopiert werden, oder sie benutzen ein entspre-

chendes Tool wie XBoot, Autosort, Dirsort [2] etc. Am besten deaktivieren sich auch erst einmal alle Programme im Autoordner (z.B. durch Umbenennen in *.PRX, oder Sie benutzen einen Bootselektor), damit sie sicher stellen können, ob alle Programme nachher auch noch funktionieren (also einzeln aktivieren, neu booten, testen etc.).

Ohne den Treiber sind weder der 68040er, noch das FastRAM noch die Caches oder die MMU aktiviert. Ohne Treiber ist der Afterburner-Falcon langsamer als ein Original-Falcon!

Der Treiber selbst ist im mitgelieferten Zustand funktionsfähig, trotzdem sollten sie erst einmal den Rechner „nackt“ booten (also ohne Autoordner und ACCs oder einfach die Control-Taste beim Booten festhalten) und dann die Konfigurations-Software starten. Dazu muss das Treiberprogramm einfach auf das Konfigurationsprogramm (68040cfg.PRG) gezogen werden. Wichtig ist, den Rechner in 320*240 Pixeln Auflösung in True-Color zu starten! Das Programm ist leider alles andere als GEM-kompatibel oder auflösungsunabhängig.

Nach dem Start öffnen sich 7 Fenster, deren Konfigurations-Optionen im folgenden beschrieben werden. Vorhanden sind auch Hinweise, welche Optionen am sinnvollsten sind (im Betrieb mit MagiC), dies kann sich aber individuell unterscheiden. Vor allem wichtig ist es FastRAM zu benutzen, da ansonsten von der Beschleunigung nicht viel bleibt. Die Empfehlungen und Beschreibungen beziehen sich auf Afterburner, die mit FastRAM ausgestattet sind (und wenn es nur ein 4 MB-Modul ist).

1. Setup. Hier lassen sich Config-Files laden und sichern und natürlich die Einstellungen in dem Treiber selbst speichern. So ist es möglich, diverse Konfigurationen zu erstellen und zu speichern, die dann schnell wieder geladen und in den Treiber geschrieben werden können.

2. Patch. Sector read/write sollte auf „on“ stehen (ansonsten hat Punkt 7 keine Wirkung), alle anderen Variablen sollten sie ausschalten (use HDV_? Vectors, MetaDOS Functions und VDI Blitter-Patch), weil sie durch den TK-Patcher (s.u.) besser implementiert werden.

3. ROM. 32-Bit FastROM sollte bei MagiC ausgeschaltet werden, ebenso das cacheable ROM, schließlich ersetzt MagiC das TOS sowieso komplett. Simulate GEMRAM kann on oder off sein; off ist sicherlich sinnvoller, da unter MagiC sowieso kein WinX eingesetzt werden kann. I-Cache und Nemesis on reset brauchen nicht eingeschaltet werden, da sie nur wirksam sind, wenn FastROM und Resurrect PMMU eingeschaltet sind. Die beiden letzten Optionen Writeprotect ROM und Bootstrap Loader sollten sie besser ausschalten, wenn MagiC benutzt wird.

4. Masks. Je nachdem, ob 4 MB oder 14 MB ST-RAM im Falcon eingebaut sind, sollte die entsprechende Option ausgewählt werden, damit wird der Bildschirmspeicher als nicht cacheable markiert (genaugenommen das letzte MB ST-RAM als nicht cacheable). So werden Zeichenfehler vermieden, und der Bildaufbau wird etwas schneller. Die anderen Optionen sind nur für Nova-Grafikkarten-Benutzer sinnvoll, also ohne Nova sollten alle ausgeschaltet sein. Ansonsten schalten Sie I/O-Interface an, Color Display an und Mono-Display aus (es sei >>

Weitere Informationen

Weitere interessante Seiten für Afterburner-Besitzer:

- Einbauanleitung, Softwarekompatibilitätsliste, Afterburner-Eignerliste, Downloads, Mailingliste [4]
- Infos, FAQ, Einbauanleitung, 68030/040-Umschaltung, Downloads und Links [5]
- Linux auf dem Afterburner040 [6]
- DSP-Beschleuniger, Afterburner/030-Switch [7]

- [1] doitarchive.de
- [2] home.tiscalinet.ch/donze
- [3] home.t-online.de/home/s.curcic
- [4] rjelwell.demon.co.uk/ab040.html
- [5] geocities.com/SiliconValley/Way/5132
- [6] joy.sophics.cz
- [7] jafari.nvg.org
- [8] bkk.de/download/ttram_16.zip
- [9] bkk.de/download/setfast.zip
- [10] Test des Afterburners: st-computer 02-1996, Seite 12 ff.

Für weitere Fragen ist der Autor dieses Artikels gerne bereit, Support per eMail zu leisten. Schreiben sie dafür an bkk@gmx.de und beschreiben sie ausführlich, was sie versucht haben und was genau nicht klappt, ansonsten ist es nicht möglich, die Fehler zu finden.

>> denn sie benutzen tatsächlich eine monochrome Auflösung mit einer Farbgrafikkarte, dann Color aus und Mono an).

5. 68040. Enable D-Cache und Enable I-Cache können an oder aus sein, am besten experimentieren. Dies ist aber nicht weiter wichtig, die Caches schaltet man sowieso besser mit dem TK-Patcher (s.u.) ein. Die Caches beschleunigen allerdings den Bootvorgang, wobei der I-Cache unproblematischer ist. Also etwas experimentieren oder einfach aus lassen. Resurrect PMMU sollte angeschaltet sein. Mit den letzten beiden Optionen muss wieder experimentiert werden.

6. RAM. 32-Bit FastRAM sollte auf ON stehen, ohne FastRAM bringt der Afterburner kaum spürbare Beschleunigung, es sei denn, das Programm passt in den sehr kleinen Cache (4 kB Daten und 4 kB Instruktionen). Cacheable RAM sollte ebenfalls auf ON stehen. Ob sie den FastRAM-Check aktivieren oder nicht ist Geschmacksfrage, aber FastRAM sollte man nicht beim Booten, sondern danach mit geeigneten Programmen testen (z.B. ttram_16 [8]).

7. Disk Patches. Hier sollte für alle Laufwerke das DMA/FRB angeschaltet werden, da sonst Datenverluste drohen. Die restlichen Optionen können (bzw. sollten besser) aus bleiben.

Auf jeden Fall sollte zuerst der Bootselektor im Autoordner stehen, danach der Toolkit-Treiber, danach MagiC und ggf. das 68882.PRG (s.u.) Die FastRAM-Flags von MagiC müssen angeschaltet sein, damit es vernünftig mit dem Afterburner (und vor allem sehr viel schneller) läuft. Auch der Bootselektor und der Toolkit-Treiber müssen ins FastRAM geladen werden, ansonsten funktioniert es nicht. Der Toolkit-Treiber löst ein Reset aus, nach diesem Reset darf kein Programm ins ST-RAM geladen werden, bis der Toolkit-Treiber erneut gestartet wurde. Dieses gilt insbesondere für Festplattentreiber und Bootselektor.

Es ist sehr empfehlenswert, zusätzlich die Dokumentationen (leider nur in Englisch verfügbar) zu lesen, die beim Treiber dabei sind. Vor allem bei Proble-

men ist dies wichtig, da es diesen Artikel sprengen würde, hier auf alle möglichen Probleme einzugehen. Auch unter den URLs am Ende des Artikels finden sich diverse FAQs, in denen eventuell die Antworten zu Problemen stehen, die Sie haben. Auch hier sind Englischkenntnisse von Vorteil.

TOS/MiNT. Wer sich jetzt gedacht hat, den MagiC-Abschnitt nicht lesen zu müssen, der ist auf dem Holzweg. Hier werden jetzt viele schon beschriebene Details nur nochmal kurz erwähnt.

Für TOS oder MiNT (damit auch N.AES) empfiehlt sich die aktuellste Treiberversion des Toolkits, die 5.07b. Nach dem Start des Konfigprogramms TKConfig zeigen sich auch gleich die Verbesserungen. Das Programm ist GEM-konform und auflösungsunabhängig. Daher gibt es davon auch Screenshots in diesem Artikel zu bewundern, die mehr erklären als tausend Worte.



Die neue Treiberversion setzt aus Kompatibilitätsgründen FastRAM voraus. Ohne geht es nicht. Es gilt weiterhin den Treiber (tkromdrv.PRG) möglichst am Anfang des Autoordners zu platzieren, da er einen Reset auslöst. Auch sollten alle Programme möglichst ins FastRAM geladen werden.

TKConfig bietet 3 Menüs an. Ganz links erscheint das übliche „About“ und die Accessories, als zweites das File-Menü. Hier kann Open, Re-read, Save, Save-as und Quit ausgewählt werden. Mit Open öffnet sich der Fileselektor, nun muss der Treiber ausgewählt werden, der bearbeitet werden soll, also normalerweise „c:\auto\tkromdrv.prg“. Mit Re-read können die Einstellungen erneut ausgelesen werden, falls man sich "verkonfiguriert" hat. Mit Save werden die Änderungen direkt in den Treiber geschrieben, mit Save as wird eine neue Treiberdatei geschrieben.

Das wichtigste Menü ist Windows, dort werden alle Einstellungen vorgenommen. Das sind in dieser Version nur noch 4 Punkte und nicht mehr sieben. Die neuere Treiberversion ist sehr viel einfacher und sauberer, aber problematischer mit MagiC, hier hat sich die 4.09 besser bewährt. Neben den Einstellungen findet sich hier noch eine Hilfe, die einen ST-Guide-Hypertext benutzt (sollte man gesehen haben - danach benutzt man dann doch lieber den beigelegten ASCII-Text). Die Programmeinstellungen lassen sich hier auch gleich sichern.

Nun aber zur Konfiguration:

Processor. Für die Caches gilt dasselbe wie schon weiter oben beschrieben. Der Instruktions-Cache ist eventuell bei Programmen kritisch, die sich selbst entpacken (z.B. mit Pack-ICE oder PFX gepackt). Der Daten-Cache ist vor allem bei bestimmten DMA-Operationen nicht erlaubt, so z.B. SCSI- und Floppyzugriffen. Zum Glück ist HDDriver entsprechend vorbereitet, sodass dies kein Problem darstellt. Normalerweise können die Caches also eingeschaltet sein.

Die Option Pexec locks cache ist für selbstentpackende Programme gedacht. Der Cache wird bei einem Programmstart einfach ausgeschaltet und hinterher wieder eingeschaltet. Im Extremfall läuft das Programm so >>

>> ohne Cache und damit entsprechend langsam. Es ist also zu empfehlen, gegebenenfalls gepackte Programme vorher zu entpacken und zu speichern (sofern möglich). Aus Performance-Gründen sollte diese Option also ausgeschaltet bleiben.

Aus denselben Gründen sollte dagegen die nächste Option angeschaltet sein: der Copyback mode für den TOS-Superstack. Besonders bei rechenintensiven Programmen beschleunigt dieser den Ablauf, da interne TOS-Funktionen beschleunigt ablaufen. Wer allerdings auf Nummer sicher gehen möchte, schaltet hier auf Writethrough. Der Copybackmodus hat sich allerdings bewährt.

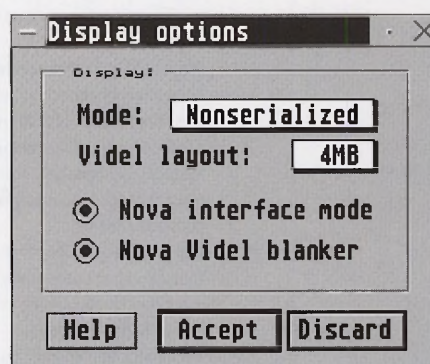
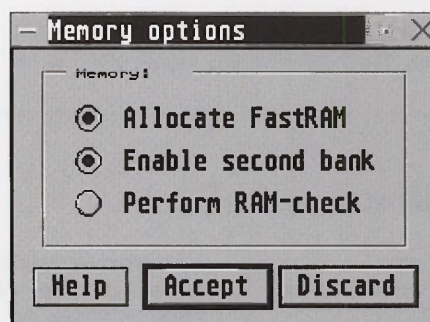
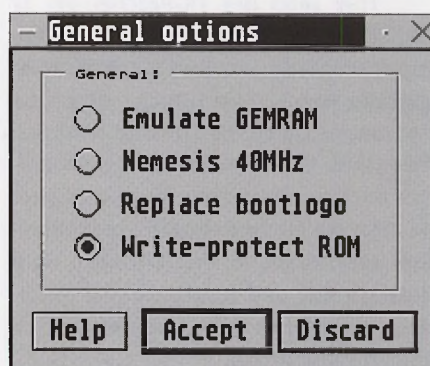
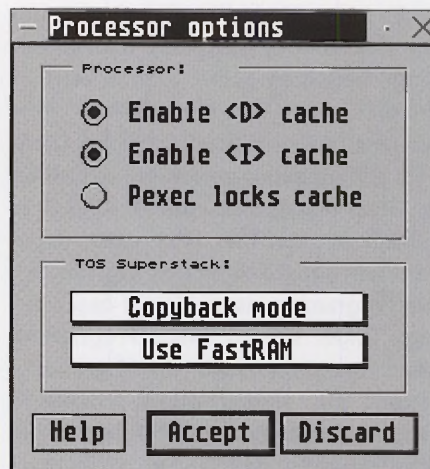
Ähnliches gilt für die letzte Option in diesem Dialog. Use FastRAM beschleunigt das TOS weiter in wichtigen Funktionen, use ST-RAM ist sicherer. Auch hier gibt es im Alltagsbetrieb keine Probleme mit der „unsichereren“ FastRAM-Methode.

General. Emulate GEMRAM sollte, wie bei MagiC schon beschrieben, nur benutzt werden, wenn Programme wie WinX das TOS patchen. Ansonsten ist die Option überflüssig. Wer WinX benutzen will, darf das ROM natürlich nicht schreibschützen. Das ROM wird in jedem Fall ins FastRAM kopiert, damit das TOS vom Afterburner gepatcht werden kann. Dieser Bereich kann von der PMMU schreibgeschützt werden, sodass sich dieser RAM-Bereich wie ein ROM verhält.

Die Nemesis-Option schaltet einen vorhandenen Nemesis-Beschleuniger gleich auf 20 bzw. 40 MHz, das beschleunigt bei Nemesis-Benutzern das Booten. Normalerweise sollten Sie diese Option also ausgeschaltet lassen, es sei denn, sie sind glücklicher Besitzer einer Nemesis-Karte.

Replace Bootlogo hat die rein kosmetische Funktion, das Atari-Logo nach dem Reset durch einen Skorpion zu ersetzen. Es verschwendet nur Speicher, hat aber keinen Einfluss auf die Stabilität.

Write-Protect ROM wurde eben bereits erklärt: damit wird die Kopie des TOS im RAM schreibgeschützt. Das macht den Rechner stabiler, da unsaubere Programme nicht das TOS zerstören, sondern lediglich selbst abstürzen



Einige der Einstellungsdialoge für den Afterburner in der Übersicht:

- die Prozessoroptionen
 - die generellen Optionen
 - die Speicheroptionen
- die Grafikoptionen

(das TOS würde natürlich nur im RAM, nicht aber im ROM zerstört werden - nach einem Reset ist alles wieder heil!).

Memory. Hier kann das FastRAM abgestellt werden, auch wenn es benötigt wird um das TOS zu patchen. Für alle anderen Programme jedoch ist das FastRAM dann nicht vorhanden, wenn die Option ausgeschaltet ist. Normalerweise soll der Afterburner aber den Falcon beschleunigen, und das schnellere und gegebenenfalls größere FastRAM sollte genutzt werden. Also: anschalten.

Mit Enable second bank wird die zweite Speicherbank aktiviert. Diese kann zu Testzwecken deaktiviert werden (oder wenn nur ein Speichermodul eingesteckt ist: aber bitte im äußeren Steckplatz, das ist Bank 1). Also je nach Bestückung: an oder aus.

Zum RAM-Check gilt dasselbe wie unter MagiC beschrieben. Nicht wirklich sinnvoll, kostet es nur Zeit bei jedem Booten. Ob das FastRAM funktioniert, testet man lieber mit [8].

Display. Auch hier wieder die bekannten Optionen: der Modus Nonserialized empfiehlt sich, beim Videl-Layout den ST-RAM Speicherausbau wählen (4 MB oder 14 MB) und gegebenenfalls die Nova-Optionen aktivieren. Besonders erwähnt sei hier noch der Nova Videl blanker: Damit wird die Videohardware des Falcons ausgeschaltet. Dadurch sinkt die Buslast auf dem 16 Bit Bus, ST-RAM Zugriffe werden schneller und der SCSI-Bus eventuell stabiler. An dem Falcon-Monitorausgang liegt damit kein Signal mehr an. Funktioniert die Nova nicht (oder man hat keine), sitzt man vor einem dunklen Schirm.

Zu erwähnen wäre noch, dass MiNT natürlich ins FastRAM geladen werden sollte und nach dem Toolkit-Treiber gestartet werden muss. NVDI ist übrigens zwingend erforderlich, da auf den Blitter vom FastRAM (wo das TOS hinein geladen wird) nicht zugegriffen werden kann. Ohne NVDI werden u.a. Icons nicht richtig gezeichnet und es gibt sporadische Abstürze. Abhilfe schafft hier ohne NVDI der TK-Patcher (s.u.).

Unter [9] gibt es übrigens auch ein Programm, mit dem die >>

>> FastRAM-Flags von Programmen konfiguriert werden können. Wenn in diesem Artikel also erwähnt wird, dass ein Programm ins FastRAM geladen werden sollte, dann kann man das mit diesem Programm konfigurieren. Allgemein gilt: jedes Programm läuft im FastRAM bis zu 14 mal so schnell wie im ST-RAM (im Idealfall, in der Praxis 2 bis 8 mal so schnell), jedoch gibt es manchmal Stabilitätsprobleme. Hier hilft nur Probieren, insbesondere bei älteren Programmen; bei neueren sind die Flags meistens schon richtig gesetzt.

68882. Die 68040er CPU verfügt in der RC-Version über eine abgespeckte, aber schnellere interne FPU, die den 68882 (fast) komplett ersetzt. Einige Befehle müssen emuliert werden. Dazu dient das 68882.PRG. Einmal gestartet, laufen anschließend alle Programme, die den mathematischen Coprozessor benutzen, einwandfrei und schnell ab. Wichtig zu wissen ist, dass MiNT dieses Programm „überschreibt“. Sie sollten also am besten in der MiNT.CNF das 68882.PRG nochmals starten. Viele MiNT-Programme benötigen den mathematischen Coprozessor.

TK-Patcher. Hierbei handelt es sich um ein kleines Accessory, das man unbedingt benutzen sollte. Damit wird es möglich, auch etwas unsaubere Programme (meistens durch schlechte Compiler erst unsauber geworden) mit höherer Geschwindigkeit zu starten. Und zwar verfügt der 68040er über einen sogenannten Copyback-Modus des Caches, der Programme noch einmal beschleunigt. Leider stürzen einige Programme beim Programmstart im Copyback-Modus ab, sodass diese schnellere Cachelmethode erst nachträglich angeschaltet werden darf.

Hier setzt der TK-Patcher an: Er schaltet bei einem Programmstart den Copybackcache um und nach einigen Millisekunden wieder zurück, sodass die Programme durch die kritische hindurch Phase sind. Weiterhin behebt der TK-Patcher noch einige kleinere Bugs, und über ihn sind die Caches einzeln abschaltbar. Also normalerweise ein Tool nach dem Motto: install and forget. Einmal installiert, verrichtet es seinen Dienst still und leise im Hintergrund.

Kompatibilität. Das übliche Leid: nicht alle ST-Anwendungen laufen auf Falcon

und TT. Nicht alle Falcon-Anwendungen laufen auf dem Afterburner; das betrifft wie immer die hardwarenahen und unsauberen Programme. Die sauberen Standard GEM-Programme laufen alle wie auf dem Milan, TT etc. Nur eben etwa so schnell wie auf dem Milan und natürlich schneller als auf dem TT und erst recht dem ST. Große Probleme bereiten dagegen viele Falcon-Spiele und Demos. Der DSP funktioniert auch klaglos weiter, sodass mit ca. 25 % CPU-Last MP3s angehört werden können (mit dem Aniplayer, falcAmp funktioniert auch), wobei man sogar nebenbei weiterarbeiten kann, was bei einem Standard-Falcon nicht der Fall sein dürfte.

Übrigens ist ein DSP-Beschleuniger problemlos und einfach einzubauen und bringt bei 50 MHz 50 % mehr DSP-Power).

Weiterhin haben einige Programme Probleme mit den Caches, diese müssen dann ausgeschaltet werden, z.B. mittels des TK-Patchers (s.o.). Welches Programm mit welchen Caches nicht zurecht kommt, muss im Einzelfall ausprobiert werden. Es handelt sich aber zum Glück eher um Ausnahmen als um die Regel. 

Impressum der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)

Redaktionelle Mitarbeiter: Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Marc-Antón Kehr, Matthias Jaap, Olaf Piesche, Prof. Herbert Walz

Redaktion:

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
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 Kiel

Tel. 04 31 - 27 365, Fax 04 31 - 27 368

<http://www.falkemedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 27 365, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 27 365, 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.

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluß:

Für Fehler in Text, Schaltbildern, 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

Einführung in HTML

Trotz aller Web-Wizards und -Editoren sind fundierte HTML-Kenntnisse immer noch das tägliche Brot der Homepage-Entwicklung. In unserem neuen Workshop lernen Sie die Grundbegriffe moderner Webseiten-Gestaltung kennen.

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] clauss-net.de/atari.html
- [6] icab.de
- [7] mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3

Einsteiger-Kurs Teil 3: Von Links zu Bildern

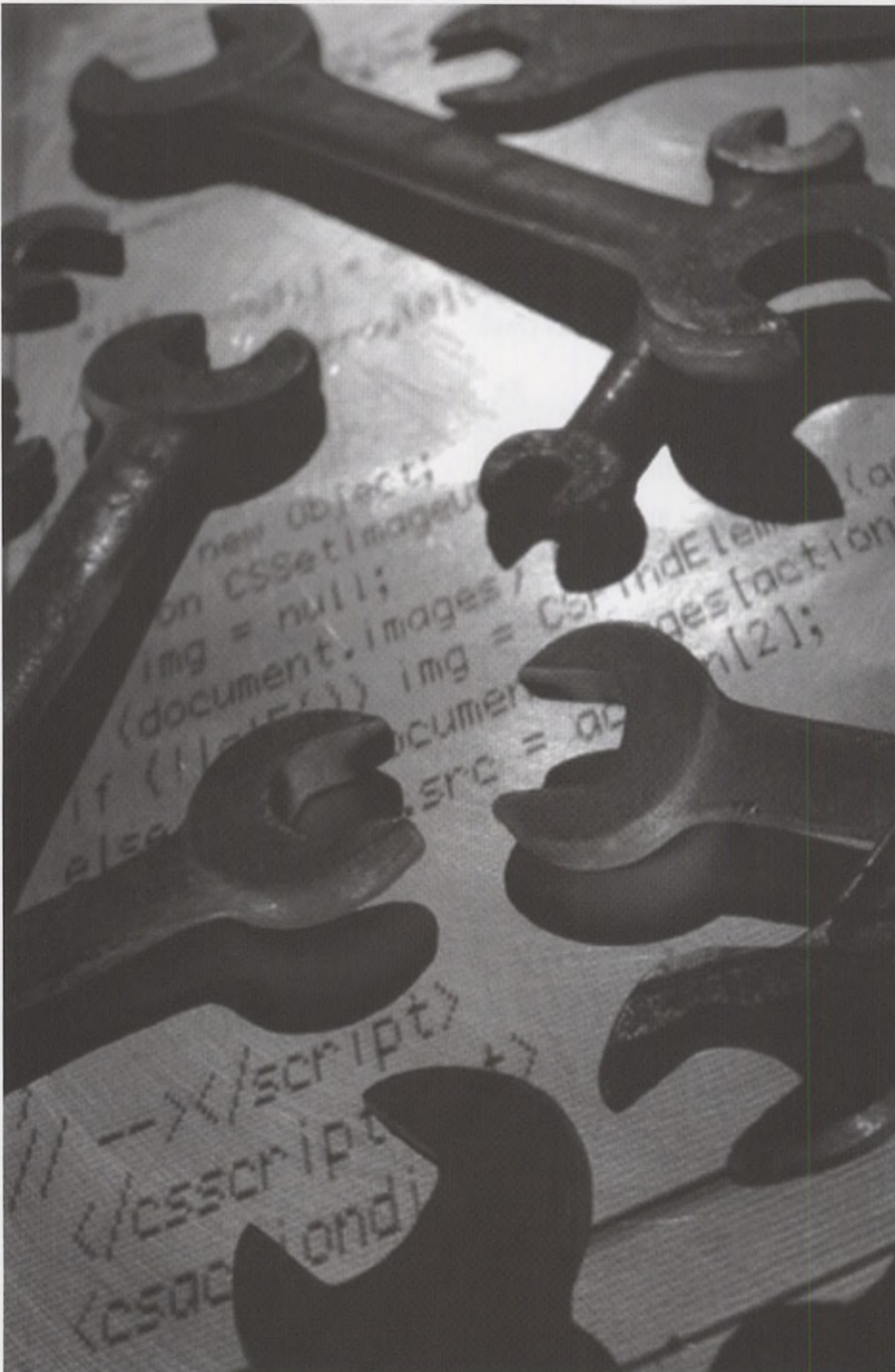
Text & Coding: Matthias Hagemann

Ein Besucher Ihrer Website erwartet in der Regel eine Reihe von Querverweisen (Hyperlinks), die ihn in die interessantesten Ecken des Angebotes führen. Damit Ihre Seiten nicht nur von Texten überquellen, befassen wir uns in dieser Folge neben solchen Querverweisen auch mit Grafiken, die sich recht einfach einbinden lassen. Bilder oder einzelne Stichworte lassen sich zum Link umwandeln.

Seitenhopser. Unter einem Link versteht man eine Verknüpfung zu anderen Dokumenten, die auf dem eigenen oder einem beliebigen anderen Server liegen. Links machen das „Surfen“ erst möglich. In der Regel ändert sich der Cursor in ein Handsymbol, wenn man mit ihm über einen Link fährt. Mit den sogenannten Ankern (anchor) kann man in HTML spezielle Elemente wie Bilder in einen Link umwandeln. Das macht sich besonders bei einem Bilderkatalog nützlich, wenn ein kleines „daumengroßes“ Bildchen (thumbnail) auf das großformatige Originalbild verweist. Doch Vorsicht: bei Links auf nicht-eigene Websites können Urheberrechtsverletzungen auftreten, wenn man zum Beispiel in einem Frame eine fremde Website einfügt, ohne dass die Herkunft sichtbar wird. Es ist immer sicherer, den Betreiber zuerst um Erlaubnis zu fragen.

```
<a href="dokument.html">  
  Link zum Dokument</a>
```

So einfach ist der Quelltext für einen Hyperlink zu einem Dokument namens „dokument.html“. Der Text innerhalb **>>**





Hier die drei Bildformate GIF, JPEG und PNG im Vergleich: Starke Farbveränderungen führen im GIF zu recht groben Bereichen. JPEG und PNG brauchen oft mehr Speicherplatz, doch sind hier die Übergänge feiner.

>> der Anchor-Tags wird im Browser hervorgehoben (voreingestellt als blau unterstrichener Text) und ist automatisch klickbar. Der Inhalt wird in dasselbe Browserfenster geladen. Soll aber zum Beispiel ein neues Fenster geöffnet werden, kann man dies mit dem TARGET-Attribut des Anchor-Tags erreichen:

```
<a href="http://www.domain.de/" target=_blank>Link zur Site</a>
```

Ein Link, der das eMail-Programm des Benutzers öffnet, um eine Email verschicken zu können, verwendet im HREF-Attribut „mailto:“ gefolgt von der Email-Adresse:



```

<map name="apple_insider">
  <area coords="466,51,517,69" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/chat.shtml">
  <area coords="392,31,512,48" shape="rect" href="http://www.macnn.com/advertising.shtml">
  <area coords="6,73,126,90" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/contact.shtml">
  <area coords="353,12,473,29" shape="rect" href="http://forums.appleinsider.com/">
  <area coords="249,1,353,18" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/hardware.shtml">
  <area coords="135,10,250,27" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/macosx.shtml">
  <area coords="86,29,206,46" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/macos9.0.shtml">
  <area coords="32,49,152,67" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com/archives.shtml">
  <area coords="136,139,486,180" shape="rect" href="http://www.appleinsider.com">
</map>
```

Die Rubriken bei appleinsider.com sind alle in einer Grafik untergebracht. Dieses Bild benutzt eine Map, wodurch alle Bereiche anklickbar gemacht werden.

cken zu können, verwendet im HREF-Attribut „mailto:“ gefolgt von der Email-Adresse:

```
<a href="mailto:webmaster@domain.de">
```

Webgrafiken. Unter Bildern stellt man sich in HTML bereits fertige Grafiken vor, die nur noch in eine Seite eingefügt werden müssen. Wie immer gibt es dabei einiges zu beachten. Die Dateigrößen und die damit verbunden Download-Zeiten sind besonders wichtig. Ein Surfer, der ein 56K-Modem hat, bekommt damit durchschnittlich 5 K pro Sekunde heruntergeladen. Längere Wartezeiten sind zwar keine Seltenheit, doch viel mehr als 15 bis 20 Sekunden möchte man nun auch wieder nicht ertragen müssen. Dies bedeutet, dass die Obergrenze einer HTML-Seite bei knapp 100 KBytes liegen sollte. Die derzeitigen Standardformate für Grafiken sind GIF, JPEG und PNG. Jedes Format hat seine Vor- und Nachteile, je nach Bildtyp beziehungsweise Verwendungszweck, denn sowohl die Dateigrößen als auch die Bildqualität sind verschieden. Um ein Bild einzufügen benutzen wir den IMG-Tag (englisch: Image), der die Quelle des Bildes (Pfadname oder URL der Bilddatei) angibt:

```

```

Dort, wo dieser Tag steht, wird das Bild „bild.gif“ auf der Seite erscheinen. Die Höhe und Breite werden vom Browser erkannt und das Bild wird in Originalgröße übernommen. Falls man aber eine bestimmte Größe vordefinieren will, verwendet man dafür die bekannten WIDTH- und HEIGHT-Attribute:

```

```

Wie wir in der 2. Folge unseres Kurses bereits gelernt haben, macht es dem Browser das Rendern um einiges leichter, wenn die genaue Größe vorgegeben wird. Das beschleunigt den Bildaufbau deutlich. Neben der Größe zählt auch die Auflösung des Bildes in dpi (englisch: dots per inch, Punkte pro Zoll). Im Web sind in der Regel alle Bilder auf 72 dpi reduziert, was der Standardansicht auf Bildschirmen entspricht.

Verzichten Sie möglichst auf große Bilder, um die Ladezeiten zu verringern. Stattdessen sollten Großformate in kleine Einzelstücke zerteilt werden und sie hinterher mit einer Tabelle wieder zusammenfügen. Der Tabellenrand BORDER sollte dann auf 0 (Null) gesetzt werden. Die Menüleiste auf www.apple.com ist hierfür ein sehr gutes Beispiel. >>

>> Mehrere Links im Bild. Manchmal möchte man in einem Bild mehrere Links festlegen. Bei Landkarten macht sich das besonders nützlich, wenn dort mehrere Bereiche (z.B. Städte) direkt im Bild anklickbar sind. Dabei kommt das sogenannte „Imagemap“ zum Einsatz. Innerhalb des MAP-Tags werden die einzelnen Bereiche (area) mit ihren Koordinaten und URLs definiert:

```
<map name="karte">
  <area shape="rect"
    coords="x1,y1,x2,y2"
    href="dokument.html">
</map>
```

x1,x2 ist hierbei die Ecke links oben und x2,y2 die rechts unten. Das Ergebnis ist also ein rechteckiger, klickbarer Bereich, der auf „dokument.html“ verweist. Doch dies ist noch nicht alles, denn man muss ja mit der Map etwas anfangen können. Dazu wird einfach im IMG-Tag das USEMAP-Attribut hinzugefügt:

```

```

Beachten Sie, dass USEMAP dem ver-

wendeten Namen der vordefinierten Map entsprechen muss. Davor das Fis-Symbol „#“.

GIF (Suffix .gif). GIF ist die Abkürzung für „Graphics Interchange Format“ (englisch für: Grafik-Austausch-Format) und ist neben JPEG das wichtigste Format um Bilder webgerecht zu speichern. GIF-Bilder kann eine Farbpalette von 256 verschiedenen Farben speichern und eignet sich daher sehr gut für Logos oder sonstige kleinere Grafiken auf einer Website. Eine Besonderheit des GIF ist es, ein Bild stufenweise aufbauen zu lassen, indem es im „Interlaced“-Format abgespeichert wird. Des weiteren gibt es eine spezielle „Farbe“, die transparent ist. Die transparente Fläche kann also den Hintergrund durchscheinen lassen.

Ein spezielles Dateiformat „Animated GIF“ erlaubt es, mehrere Bilder in einer Datei zu speichern und in mehr oder weniger raschem Ablauf anzuzeigen.

JPEG (Suffix .jpg/.jpeg). JPEG steht für „Joint Photographic Expert Group“. Dieses Bildformat bietet ähnliche Merkmale wie GIF, nur dass bis zu 16,7 Millionen

Farben erlaubt sind. Das Kompressionsverfahren von JPEG löscht selektiv Bildinformationen, was bei starker Kompression jedoch zu störenden Kästchen oder Bildflecken kommen kann. Die Kompressionsrate ist in der Regel mit Grafikprogrammen einstellbar. JPEG eignet sich besonders gut für Fotos.

PNG (Suffix .png). Das „Portable Network Graphic Format“ (sprich: Ping) vom World Wide Web Consortium soll GIF und JPEG ablösen. PNG bietet eine sehr gute Darstellungsqualität und nicht zuletzt eine verhältnismäßige verlustfreie, starke Komprimierung. Jedoch ist dieses Format nicht sehr verbreitet, was daran liegt, dass PNG noch recht jung ist und erst von den Standard-Browsern ab Versionen 4 unterstützt wird. 16,7 Millionen Farben, Transparenz und Interlacing machen PNG zu einer perfekten Mischung aus GIF und JPEG.

Vorschau. Cascading Style Sheets und Formulare werden in der nächsten und gleichzeitig letzten Folge näher unter die Lupe genommen. Außerdem listen wir einige Probleme und natürlich ihre Lösungen auf. 



Das Meer hat keinen Abfluß,
der Dreck bleibt drin.

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

01749

Syntax	Erklärung	Beispiel	Attribute
<a>	Anchor in einem HTML-Dokument. Es kann auch Fragmente innerhalb eines Dokuments etikettieren.	Absoluter Link: Zur Homepage	href=URL Der URL des Ziels
		Relativer Link: Zum Dokument	name=Text Identifiziert und betitelt ein Fragment eines Dokuments. Mit dem #-Symbol kann man per HREF auf dieses Fragment springen
		Etikettierung: 	target= Name _blank _self _parent _top
		Zu einem Fragment springen Hinspringen	_blank Öffnet neues Browserfenster
		Email: Email	_self Lädt die gelinkte Site in denselben Frame, wie den des Quelldokuments (nur bei Frames gebräuchlich)
			_parent Lädt die gelinkte Site in eine Ebene höher liegenden Frame.
			_top Überschreibt alle Frames und verwendet das komplette Fenster, um die gelinkte Site darin zu laden.
	Grafik/Bild auf der Seite.		align=Option (siehe unten)
			absbottom Richtet das Bild an der Unterkante der Zeile nebenan aus
			absmiddle Richtet es an der Mitte der Zeile aus
			center Text wird neben der Mitte des Bildes erscheinen
			left Richtet das Bild am linken Rand der Seite aus und erlaubt den Text um ihn herum zu laufen
			right Richtet das Bild am rechten Rand der Seite aus und erlaubt den Text um ihn herum zu laufen
			alt=Text Erlaubt einen alternativen Text, wenn das Bild nicht geladen werden konnte
			border=Zahl Größe des Randes in Pixel
			hspace=Zahl Abstand in Pixel links und rechts
			vspace=Zahl Abstand in Pixel oben und unten
			src=URL Pfad der Bilddatei oder URL
			usemap=#Name Anwenden einer vordefinierten Map

stCD

Alle drei Monate erhalten Sie von uns aktuelle Programme für Ihren Atari auf CD-ROM im Abo oder per Bestellung.

Text und Zusammenstellung: Ali Goukassian

Wieder sind drei Monate vorbei, wieder gibt es frische Atari-Software, wieder gibt es eine Leser-CD. Die CD-ROM zum Heft beinhaltet jedesmal neue und interessante Programme, die sorgfältig von falkemedia für Sie ausgesucht werden.

Die stCD 07/08-2001: Mit Vollversionen in den Atari-Sommer

Text & Zusammenstellung: Ali Goukassian

Als Dankeschön für Ihre jahrelange Treue gibt es in diesem Monat wieder ein kleines Dankeschön an sämtliche Leser der st-computer: die stCD 07-08/2001, die frisch aus dem Presswerk kommend jeder Ausgabe der st-computer beigelegt wurde. Stöbern Sie diese CD ruhig und gründlich durch, denn neben einer Reihe von echten Knallern und gut sortierten Updates erhalten Sie mit dieser CD-ROM endlich wieder eine aktualisierte Übersicht zum Softwareangebot des Atari-Marktes. Und heben Sie diese CD bloß gut auf, denn Sie ist Grundlage für künftige Softwarebesprechungen, Grundlagen-Artikel und -Kurse sowie Spielebesprechungen!

Vorweg möchten wir darauf hinweisen, dass Sie die stCD auch zusätzlich im Abonnement beziehen können. Der Aufpreis beläuft sich auf nur DM 15.– pro Quartal, das sind gerade einmal DM 5.– im Monat dafür, dass unsere Redakteure Monat für Monat die Augen nach der neuesten und besten Atari-Software aufhalten, Gutes von Schlechtem trennen und Ihnen übersichtlich auf einer Silberscheibe frei Haus zusenden. Ein Service, der auf dem Atari-Markt seinesgleichen sucht! Ein entsprechendes

 PixArt 4.52 liegt komplett mit einigen Grafiken dieser exklusiven CD für alle Leser bei.



Bestellformular liegt jeder Ausgabe der st-Computer bei.

Topprogramm: PixArt 4.52

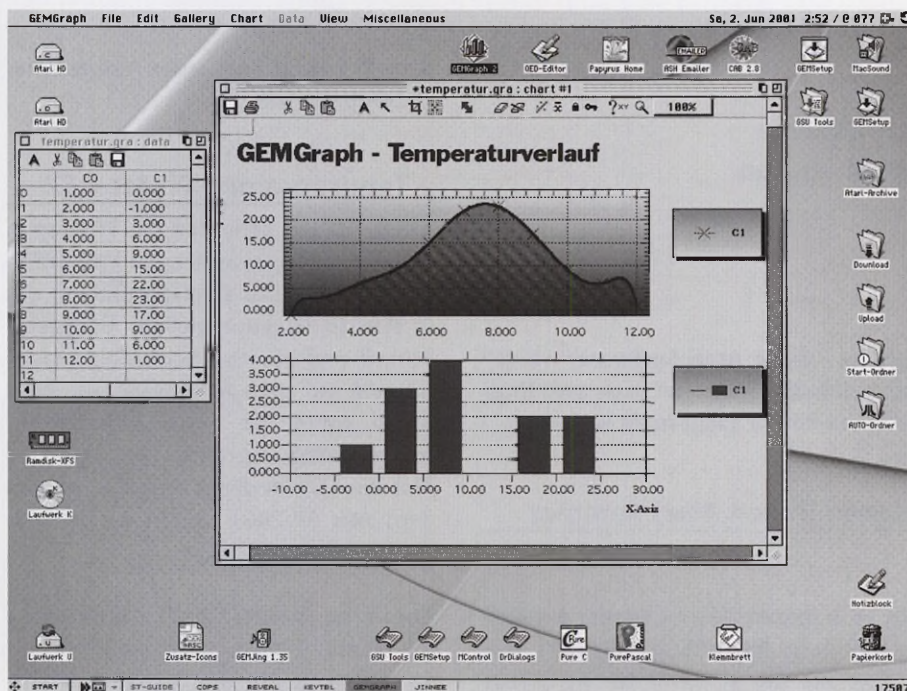
Crazy Bits aus Berlin hat das Programm PixArt 4.52 in seiner letzten Vollversion frei gegeben. Das Grafikprogramm, das in Puncto Funktionsvielfalt, Übersichtlichkeit und intuitive Bedienung marktführend auf dem Atari-Markt ist, steht Ihnen somit zur uneingeschränkten, freien Verfügung. Einen ausführlichen Test lesen Sie in dieser Ausgabe, und ab dem Heft 09-2001 starten wir unseren PixArt-Kurs für Einsteiger.

Bonus zu PixArt. Damit das Arbeiten mit diesem Grafikprogramm auch richtig Spaß macht, hat der Software-Service Seidel aus seiner bekannten Grafik-Serie „Crayon“ – mittlerweile ein Bestseller im Computerhandel – exklusiv für die st-computer eine Handvoll lizenzierter Grafiken bereit gestellt. Wenn Ihnen die Güte der Grafiken zusagt, erhalten Sie zu jedem bereit gestellten Themenbereich eine vollwertige CD zu Preisen zwischen DM 10.– und DM 30.– DM unter der URL seidel-online.de oder Tel. 04 31-20 45 70, Fax 20 45 71. Für NVDI-Anwender gibt es von der Redaktion zusätzlich eine Handvoll hochwertiger True-Type-Fonts, um die Bilder auch mit dem richtigen Text zu versehen.

Vollversionen Sommer 2001

Auch der Sommer 2001 steht wieder im Zeichen der Vollversionen. Das gibt unseren Lesern die Möglichkeit, Programme, die bis vor kurzem noch bis zu DM 50.– kosteten, über die aktuelle stCD kostenfrei zu beziehen. Allen voran bestechen in diesem Monat die hochwertigen Tools von John McCloud, die über die in der Infobox abgebildeten Registrier-Schlüssel frei geschaltet werden können.

JML-Snap. Dieses Programm hat die Redaktion der st-computer schon vor Jahren eingesetzt, um Ihnen die Bildschirm-Fotos zu den jeweils >>



■ GEMGraph liegt in der aktuellen Version 2.10 bei.

>> getesteten Programmen zu liefern. Entweder per Tastendruck oder mit Hilfe einer Lasso-Funktion können Sie Snapshots von gewünschten Ausschnitten oder dem gesamten Desktop machen, die abgespeichert werden. Wie immer bei John McCloud ist das Programm auflösungs- und farbtiefenunabhängig, sodass es auf jedem Atari läuft.

Stewart... läuft nur unter MagiC und bietet Atari-Anwendern neues Leben für den Desktop. Es bringt Farbe ins Spiel und wandelt Grow- in Spin-Boxen. Fabelhafte Effekte wie sich hinein- und herausdrehende Fensterdialoge können eingestellt werden, was nicht kitschig, sondern edel und modern aussieht.

McBoot. Seit nahezu einem Jahrzehnt verteidigt X-Boot in den Köpfen vieler Anwender die Pole-Position unter den Bootmanagern, doch McBoot hat in den vergangenen Jahren nicht nur auf-, sondern auch überholen können. Der Bootmanager läuft vollkommen auflösungs- und farbtiefenunabhängig und bietet eine Vielzahl von Funktionen.

McWheel. Ein kleines aber lang ersehntes Programmchen ist McWheel, mit dessen Hilfe unter MagiC die mittlerweile populären Mäuse mit Scrollrad genutzt werden können.

■ Updates Sommer 2001

Vision 4.0d. Das aus Frankreich stammende Grafikprogramm, das seit seiner Version 3 an Bekanntheitsgrad bei uns in Deutschland gewinnt, wird erfreulicherweise kontinuierlich weiterentwickelt.

Die Feder. Wir sind froh, die Genehmigung erhalten zu haben, das extravagante PDF-Magazin rund um Calamus über die CD veröffentlichen zu dürfen. Wer also mit Calamus arbeitet, sollte dieses Magazin unbedingt lesen.

Phototip 3.0. Mit Phototip können zahlreiche Digitalkameras am Atari angeschlossen und deren Bilder übertragen werden. Damit schließt sich eine große Lücke am Softwaremarkt. Seit der Version 3.0 wurde nicht nur die Auswahl an Kameras, die kompatibel sind, erweitert, auch eine Reihe von neuen Bildbearbeitungsfunktionen sind integriert worden. Näheres zu den Leistungsmerkmalen lesen Sie in unserem Testbericht, der in Ausgabe 04-2001 erschien.

Calamus SL. Atari wird nach wie vor vielfach als starke Komponente für Desktop-Publishing verstanden. Dass dem auch tatsächlich trotz der übermächtigen Mac- und PC-Konkurrenz weiterhin so ist, verdankt der Atari-Markt dem führenden DTP-Programm Calamus. Damit

sämtliche st-computer-Leser sich einen Eindruck vom aktuellen Stand der Dinge machen können, gibt es sowohl eine uneingeschränkte Lite-Version für den einfachen Layout-Bedarf als auch die Demo der aktuellen Vollversionen aller Module. Desweiteren liegt das komplette Handbuch als PDF-Datei auf der CD.

Funmedia. FunMedia hat wieder ein Update erfahren. In dieser Version wurde das Texturauswahlmenü für 3D-Objekte überarbeitet. Es ist jetzt möglich, Texturen innerhalb eines Polygons zu „kacheln“. Beim Bearbeiten eines 3D-Körpers können jetzt einzelne Flächen oder zusammenhängende Körper gezoomt werden. Vereinfacht wurde das Aufnehmen eines Standbildes mit der TV-Karte für den Milan.

RGFA-Entwicklungspaket. Softwareentwicklung unter GFA-Basic kann auch nach heutigen Standards ein Kinderspiel sein. Das beweist das neueste RGFA-Entwicklungspaket 4.2 von RGF-Software, das so ziemlich alles beinhaltet, um vernünftige Atari-Programme erstellen zu können:

- RGFA-Linker Version 4.2
- LicomLIB Version 6.0
- Licom-GEMDOS-Dateibibliothek LGLIB CBO Version 8.0
- Licom Version 2.0
- Compiler-Patchprogramm GCPATCH Version 0.4 (update des Compilers auf Licom-Patchlevel 3.6x)
- ausführliche und neue Dokumentation

Das gesamte Paket ist vollkommen uneingeschränkt nutzbar.

ACS pro 2.3.4. Aber auch die Freunde von PureC werden ihre Freude an der aktuellen stCD haben, denn auch von dem bekannten ACS Pro gibt es eine neue Version.

Jane 2.04. Der beliebte Atari-Texteditor wurde seit seiner Version 2 komplett umstrukturiert und ist nun in einer Version 2.04 erhältlich.

Luna 1.56. Auch Luna, der Stern am Editoren-Himmel, erfreut sich permanenter Updates. Seit Version 2.0 enthält der >>

aktuelles  software hardware online midi dtp forum entertainment **st-computer**

>> Luna Textcompiler (LTC) zusätzlich einen Projektmanager, mit dem die einzelnen Kompilierungsanweisungen innerhalb der Projektdatei komfortabel mit einer grafischen Oberfläche als Unterprojekte dargestellt werden.

Xairon 1.5. Wer seinen Atari effektiv für die Terminverwaltung nutzen möchte, bedient sich am besten des kleinen Outlook-Clones Xairon, das nun in einer neuen Version 1.5 vorliegt.

First Million Euro 4.6.0. Softbär hat eine neue Version des Fakturierungs-Programms, das es mittlerweile für Atari und Mac gibt, herausgegeben. Wesentliche Punkte sind überarbeitet worden. Rechnungen und Lieferscheine schreiben, Lager- und offene Posten-Verwaltung etc. bilden die notwendige Grundlage für eine komplette Software.

CoMa 5.2.5. Ebenfalls aus dem Hause Softbär stammt die neueste Version des Fax- und Kommunikationsmanagers, der Ihren Atari in ein Faxgerät oder einen multifunktionales Telefon-Center wandelt.

GEMGraph 2.10. Dieses Programm zum Erfassen und graphischen Auswerten von Daten aller Art wurde just in der Ausgabe 06-2001 der st-computer besprochen. GEMGraph verfügt mittlerweile über so umfangreiche Funktionen, dass es bis zu hin wissenschaftlichen Zwecken eingesetzt werden kann.

Music Edit. Das weiterhin in Entwicklung befindliche Notensatz-Programm Music Edit von Professor Herbert Walz gibt es nun in einer Version 6.48.

 **PhotoTip 3.0** bietet eine Vielzahl von modernen Bildbearbeitungsfunktionen.



Pulsar 1.5... ist eine gelungene Emulation des legendären Analog-Sequenzers. Einige wichtige Funktionen wurden in der neuen Version 1.5 integriert.

Quadreno. Ein virtueller Synthesizer mit integriertem Sequenzer, der sowohl in einer speziellen Falcon- als auch in einer herkömmlichen ST-Version vorliegt.

FreeMiNT. Auf der CD finden Sie auch einen Abzug der wichtigsten Programme, Treiber und Dokumentationen der Webseite freemint.de. Beachten Sie, daß die Archive lange Dateinamen haben und deshalb Probleme bei älteren CD-ROM Treibern auftreten können.

Spiele & Emulation

NoStalgia 1.0... ist neben dem kommerziellen MagiCMac der einzige Mac-Emulator, der einen kompletten Atari ST emuliert und zudem auch noch unter OS X läuft.

STEmboy 3.22... emuliert erfolgreich einen Gameboy. Sämtliche relevanten Spiele laufen einwandfrei, sogar auf Emulatoren wie dem STEmulator.

GEMagnetic. Dieses Programm ist tolle Softwareentwicklung, die im Zuge eines Programmierwettbewerbs umgesetzt wurde. Dabei wird MagiC-Anwendern nun die Möglichkeit gegeben, Kult-Spiele des Atari-ST in einem Programm-Fenster zu spielen. Hits wie Elite, ThePawn usw. sind im Softwarepaket enthalten. Ein Muss für jeden Adventure-Fan!

Legend of Espen... ist das Ergebnis der monatelangen Arbeiten des FunMedia-Entwicklers Patrick Eickhoff. Ursprünglich für den Milan geschrieben, läuft das Programm mittlerweile unter allen GEM-konformen Systemumgebungen und stellt das erste komplett in 3D gerenderte Adventure dar. In absehbarer Zeit soll die Vollversion verfügbar sein.

Sonstiges

Unter dieser Rubrik fassen wir noch einige Programme für Sie zusammen, die

Keys für die Programme

JML-	Stewart:	McBoot:
Snapshot:	general key	general key
general key	no street	no street
no street	no town	no town
no town	1554446552	3737255474
1444164167		

es auf jeden Fall wert sind, erwähnt zu werden. So enthält die aktuelle Leser-CD die zurzeit erhältlichen Entwickler-Dokumente zur neuen Déesse-Karte, über die wir in der vergangenen Ausgabe ausführlich berichteten. Wer sich also für die Anpassung bzw. Entwicklungen rund um die neue DSP-Karte interessiert, sollte sich unbedingt diese Unterlagen ansehen. Style verpasst MagiC proportionale Systemschriften. Mit UPX steht auch dem Atari ein professionelles und universelles Festplatten-Packwerkzeug für Programme zur Verfügung. Hiermit können Sie Programme verkleinern und direkt gepackt ausführen. XY QCAM ist ein Treiber, mit dessen Hilfe die Connectix Quickcam Color über den Parallelport am Falcon betrieben werden kann.

Die Programme der „Little Big Competition“, dem Wettbewerb für MagiC-Software, aus dem auch GEMagnetic entstanden ist, gibt es ebenfalls komplett auf dieser Leser-CD.

Abschließend. Na klar, das war noch längst nicht alles, was Sie auf der Sommer-stCD der ST-Computer finden. Was wir Ihnen auf den drei uns zur Verfügung stehenden Seiten vorstellen konnten, war nur ein Auszug der Neuheiten und Updates des Sommers. Eine Tatsache, die eindrucksvoll beweist, wie es in den vielen kleinen Softwareküchen weiterhin brodelt. Es lohnt sich also, die CD gründlich zu durchforsten, denn in den vielen Programmordnern verstecken sich weitere Perlen, die vielleicht sehr klein, aber sehr wertvoll sind.

Und auch an dieser Stelle sei nochmals erwähnt, dass Sie den Komfort der Leser-CD künftig gegen ein geringes Entgelt genießen können. Schon jetzt nutzen einige hundert unserer Abonnenten den Service der günstigen Leser-CD. Und wenn Sie gegen DM 15.- pro CD ebenfalls einsteigen möchten, dann sagen Sie uns einfach Bescheid. Per Telefon, Fax oder eMail. 

st-computer.net

□ Living in America

Stateside-Report

Kolumne von Bengy Collins

Text: Bengy Collins

Übersetzung: Thomas Raukamp

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



□ Die Annäherung der Technologie

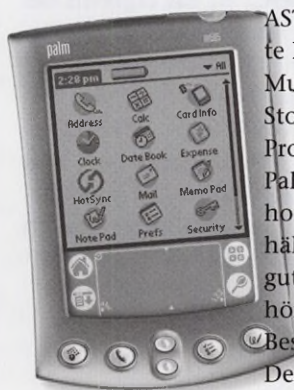
Sie mögen in der letzten Zeit bemerkt haben, dass Technologie ein Freund der Annäherung ist. Videospielkonsolen, die DVD-Filme abspielen, Handys mit vorinstallierter Internet-Software und Uhren, die MP3-Musikstücke abspielen können, sind Beispiele der neuen Convergence-Bewegung. Gleichzeitig stellen sie Verbindungen dar, die die Nützlichkeit der Atari-Plattform verlängern.

Nebeneffekt für den Atari. Mit der geradezu epidemisch um sich greifenden Verbreitung von Handys nimmt auch die Popularität des kabellosen Empfangs und Versands von eMails und Webseiten zu. Die Tatsache, dass für die nahe Zukunft vorausgesagt wird, dass nahezu jedes Handy und fast jeder PDA auf dem Markt bereit sein wird für das Internet, zwingt Homepage-Designer dazu, abgespeckte Versionen ihrer Seiten online zu stellen - und diese sollten auch von Atari-Browsern problemlos dargestellt werden können. Da der heiß ersehnte Paradise Browser nun erst einmal auf Eis liegt, zählt die Mehrheit der Atari-Anwender entweder auf Draconis, um eventuell einmal ihre Bedürfnisse zu erfüllen, oder träumt davon, was möglich wäre, wenn der Quellcode von CAB öffentlich gemacht würde. Aber bis dies geschieht, ist die Angst, dass man schon bald auf die Mehrzahl der im Internet verfügbaren Webseiten aufgrund fehlender Flash- und Java-Fähigkeiten nicht mehr zugreifen können, etwas gesunken. Interessanterweise haben also die steigenden Nutzerzahlen von PDAs als Pocket-Computer, die mehr können als nur Telefonnummern zu speichern, einen Nischenmarkt geschaffen, der der Atari-Welt gar nicht so unähnlich ist.

Atari-isten mögen Palm. Tatsächlich ziehen die PDAs von Palm immer mehr Atari-Programmierer an. Das hoch gelobte Palm Operating System hat viele Gemeinsamkeiten mit denen des Atari, da es zugleich schlank sowie hoch optimiert ist und gleichzeitig aufgrund von Hard- und Software-Limitierungen im Vergleich zu anderen PDA-Betriebssystemen relativ wenige Multimedia-Fähigkeiten besitzt. Eine der prominenten Atari-Gruppen, die zurzeit im Palm-Markt hohe Wellen schlagen, ist Astraware [1]. Viele kennen diese Gruppe vielleicht noch unter dem Namen ASTRASoft.

ASTRASoft zeichnete sich in den 90er Jahren für viele beliebte Programme verantwortlich, darunter der DeskTracker (ein Musik-Abspielprogramm für den ProTracker) und später der StormTracker (ein sehr populärer grafischer Editor für den ProTracker). Nun arbeitet die Gruppe daran, die Grenzen der Palm- und Visor-Hardware mit einer Reihe von qualitativ hochwertigen farbigen Spielen auszureizen. Astraware unterhält auch nach wie vor eine eigene Atari-Sektion auf ihrer gut besuchten Webseite und sind - was viele von Ihnen gern hören werden - nach wie vor eingefleischte Atari-Fans und -Besitzer. David Oakley, der die Programme StormTracker und DeskTracker entwickelt hat, ist nun der CTO von Astraware Inc. und hat sich gern bereit erklärt zu einem Interview, das hier schon bald veröffentlicht werden wird.

Der Name Atari war hier in Amerika aber kürzlich >>



>> aus noch einem anderen Grund in den Schlagzeilen: Infogrames.

Infogrames goes Atari. Das im Jahre 1983 gegründete Unternehmen Infogrames ist einer der weltweit größten Produzenten für Software. In der Vergangenheit war die Nutzung ihrer mehr als beeindruckenden Liste an Nutzungsrechten an Namen (darunter Warner Bros. Looney Tunes™, Harley-Davidson®, Major League Baseball und National Football League) ein Schlüssel zum Verkauf ihrer Spiele. Nun gehen Gerüchte um, die besagen, dass Infogrames diese Methode auf ein neues Level führen will. Viele Quellen bestätigen, dass Infogrames sich in Kürze in Atari umbenennen wird - ein Gerücht, das für einige Bedenken und einige (falsche?) Hoffnungen sorgte.

Die Mehrzahl der verbliebenen amerikanischen Atari-Anwender denkt dabei (aus mir nicht nachvollziehbaren Gründen), dass die Nutzung des Namens und des Logos von Atari große Vorteile mit sich bringt. So wird angenommen, dass die Existenz eines neuen Pseudo-Atari schon ausreichen würde, um die Atari-Computerplattform irgendwie aus dem Loch heraus zu heben, in dem sie derzeit gefangen ist. Selbst diejenigen, die glauben, dass die Namensänderung rein gar nichts für die Systeme älterer Jahrgänge bedeuten wird, reagierten enthusiastisch auf die Neuigkeiten. Vielleicht ist die-

ser Überschwang ja aus der Vorfriede darauf erwachsen, das alt bekannte Atari-Logo endlich wieder in der Fernsehwerbung zu sehen. Vielleicht ist es auch der einladende Traum, für die Atari Corporation zu arbeiten, die die Leute motiviert - auch wenn es wieder einmal nur um den guten Namen geht. Oder vielleicht denkt man auch, dass jede Aufmerksamkeit gute Aufmerksamkeit bedeutet. Aber niemand sollte glauben, dass die Produkte von Infogrames nur deshalb besser werden, weil Atari darauf steht! Würde denn auch der Fraß von McDonald's anders schmecken, wenn auf einmal „Porter House“ oder „Fiedler“ draufstehen würde?

Die Moral von der Geschicht'. Annäherungen sind, wie Sie vielleicht bemerkt haben, ein unleugbarer Teil des Lebens: Paare verheiraten sich, Unternehmen fusionieren und Technologie bettet sich selbst in andere Technologie ein. Unsere Kraft als Plattform liegt dagegen in ihrer Einzigartigkeit: wir sind anders als die Mainstream-Plattformen, und wir sind in der Minderheit. Unglücklicherweise ist in diesen Tagen und in diesem Zeitalter die neueste Technologie der König, und solange Versorgung und Nachfrage den Preis bestimmen ist unserer größte Stärke gleichzeitig auch unser größtes Hindernis. tr ☐

[1] astraware.com

Die Klassiker auf dem ATARI jetzt in neuer Version:

CoMa

Der Communication Manager

CoMa Standard

- * Online Darstellung eingehender Faxe
- * Polling-Funktion (Empfangen)
- * Faxjobs und Serienfaxe (zeitversetzt)
- * Least-Cost-Routing Funktion

Mailbox in CoMa Standard

- * Integriertes Z-Modem Protokoll
- * Bequemes einloggen in beliebige Mailbox

Voice-Betrieb in CoMa Voice

- * 9 zeitgesteuerte Ansagetexte verfügbar
- * 7 Ansagetexte (und/oder Faxe) über PIN abrufbar
- * Fernabfrage
- * Anrufweiterleitung (Zeit einstellbar)
- * Ansagetext von unterwegs änderbar
- * Mit ISDN für jede MSN ein eigener Ansagetext

Erweiterungen der CoMa Professional

- * Polling, auch Senden
- * Fax-Abruf für beliebig viele abrufbare Ordner
- * Sprach-Abruf für beliebig viele Ansageordner
- * Beliebige Zugangsberechtigungen für die Mailbox
- * 10 MSN mit unterschiedlichem connect-typ möglich
- * Personalisierte Ansagetexte unter ISDN

FirstMillion Euro

Die Bürosoftware

Buchhaltung

- * Einnahme-Überschufrechnung
- * Regelmäßige Buchungen
- * Autom. Einnahmebelege
- * Steuer- & Gewinnberechnung

Personenstammdaten

- * Telefonautomat mit CoMa
- * Umsatzstatistik
- * Aquisitionsfunktion
- * Notizzettel für jeden Eintrag

Artikelverwaltung

- * Mengenabhängige Rabatte
- * Umsatzabhängige Rabatte
- * Warengruppen (Bundles)
- * Lagerbestand (IST<SOLL)
- * Versandkosten gewichtabhängig berechnet

Fakturierung

- * Formulare, von Angebot über letzte Mahnung bis Brief
- * Formulare frei editierbar
- * Autom. Mahnwesen
- * Skontoberechnung
- * Fax-Funktion über CoMa



Sparen Sie jetzt bis zum 30.9.2001 bis zu **32%** bei unseren Sommer-Aktions-Preisen!

Zu allen CoMa-Versionen sind auch Macintosh Programme erhältlich.

CoMa Standard
CoMa Voice
CoMa Professional
FirstMillion

	bis 30.9.01	danach
DEM	49,-	69,-
DEM	89,-	119,-
DEM	139,-	199,-
DEM	199,-	291,42

FirstMillion gibt es ebenfalls als Macintosh Programm.

Die Shareware-Versionen der Programme finden Sie auf unserer Homepage zum Ausprobieren. Kaufen Sie nicht die Katze im Sack!
<http://i.am/Softbaer> oder <http://Softbaer.g-b-r.de>

Vertrieb und elektronisches Handbuch
Tel. 030/685 98 007, Fax: 030/685 83 52
E-Mail: h.konzeck@berlin.de

SOFTBÄR GbR
Richardstr. 60, D-12055 Berlin

Programmierung
Tel.: 030/62709-466, Fax: 459, Box: -472
E-Mail: s.hartmann@berlin.de

Software

STemulator Gold Update

Das Update-Recht haben alle Besitzer eines STemulator Gold ab Version 1.3x. Senden Sie uns eine Kopie des Kaufbelegs oder die Registrierkarte zu. Die Lieferung erfolgt ebenfalls auf CD-ROM.

39,- DM

Arabesque Home

Die Home-Version des genialen Vektor-Grafik-Programms, das über Jahre als Corel-Draw-Clone gehandelt wurde, wurde nur in geringen Funktionen eingeschränkt, die für die professionelle Nutzung von Interesse sind. Dazu gehört beispielsweise der Postscript-Export.

59,- DM

Convector

Noch immer ein echter Klassiker unter den Vektorisierungsprogrammen. Mit Convector können ganz einfach sw-Strichgrafiken per Knopfdruck in Vektorgrafiken gewandelt werden. Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten sind vorhanden.

19,- DM

EZ-Medien wieder lieferbar

In begrenzter Stückzahl sind diese Leermedien mit 135 MB wieder lieferbar. Stückpreis 20,- DM

SyJet Laufwerke wieder lieferbar

Sie können bei uns wieder die besonders günstigen SyJet Laufwerke mit 1.5 GByte Speicher bestellen. Inkl. 1 Leermedium mit 1.5 GByte sowie SCSI-Kabel und elegantem, externen Gehäuse nur

249,- DM

GFA Basic 3.6TT

Die tolle Basic-Sprache für Atari-Computer ist bei uns wieder erhältlich. Wir haben Ihnen eine umfassende CD mit der letzten Version 3.6TT sowie eine Reihe von Werkzeugen zusammengestellt. Darunter auch eine Light-Version der visuellen Entwicklungsumgebung Face-Value.

Lieferumfang:

- GFA-Basic 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- GFA-Compiler 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- Licom (fehlerbereinigte, schnellere, erweiterte und kompatiblere GFA-Library)
- etliche Beispiel-Sourcen
- ST-Guide Begleit-Hypertexte
- diverse Compiler-Shells
- Resource-Constructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Versionen von GFA-Basic für Windows



Mit Hilfe dieses Komplett-Paketes sind Sie in der Lage, unter einer Umgebung ausgereifte Atari-Software zu schreiben. Dank der mitgelieferten Utilities wird GFA-Basic fehlerbereinigt und für den Einsatz auf moderner Hardware vorbereitet. Lieferbar auf CD-ROM, per PC umkopierbar auf Disketten.

DM 59,-

2 tolle, informative Programmierbegleitbücher

DM 20,-

STemulator Gold 1.67 auf CD-ROM

Der STemulator ist eine grandiose Software zum Betreiben von Atari-Software auf jedem heimischen PC-System mit Windows (95/98/ME/2000) und mindestens 133 MHz Taktfrequenz. Unseren Entwicklern ist es gelungen, eine perfekte Emulation des Atari ST bis TT zu realisieren, die binnen weniger Sekunden kinderleicht installiert ist. Dabei können die Atari-Programme entweder in einem eigenen Windows-Fenster oder gar bildschirmfüllend laufen, wobei letzteres ein echtes Atari-Feeling aufkommen lässt. Auch können Atari-Anwendungen so ins System eingebunden werden, dass sie per Doppelklick direkt auf dem Windows-Bildschirm im Hintergrund den Emulator startend, erscheinen.

Das Einzigartige am STemulator ist jedoch, dass er Windows-Druckertreiber unterstützt und zudem auch die Möglichkeit bietet, die Windows-Schriftsätze im Atari-System einzubinden und ähnlich wie NVDI-Fonts als Systemfonts anzubieten. Dadurch gelingt die perfekte Verschmelzung der Atari-Software mit einem PC-System.

Die möglichen Auflösungen betragen alle vom Windows-PC unterstützten Formate, der RAM-Speicher ist nur durch den Speicher Ihres PC begrenzt.

99,- DM

Bestellung

falkemedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Produkt	Stück	Preis	Gesamt
Versand			
Gesamt			

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail-Adresse

1. Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug

☐ per Scheck

☐ bequem und bargeldlos per Kreditkarte (
☐ Master Card/
☐ Visa-Card
)

Bankleitzahl

Geldinstitut

Kontonummer

Kartenummer

Ablaufdatum

Karteninhaber



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 BERICHTE MIT ANDEREN LESERN TEILEN UND DABEI IHRE KASSE NOCH ETWAS AUFBESSERTEN? 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!

□ PixArt 4.52

PixArt hat sich über die Jahre einen guten Ruf als hervorragendes Grafikprogramm auf dem Atari erarbeiten können. Nun steht dieses Programm allen Atari-Anwendern in der aktuellen Version 4.52 als Freeware bereit.



□ Spitzengrafik für alle!

Text: Thomas Raukamp

Pünktlich zum Start unserer neuen Homepage können wir Ihnen das ehemals kommerzielle Programm PixArt in der aktuellen Version zum Download anbieten. Auch auf unserer aktuellen stCD findet sich das Programm. Da viele Anwender PixArt nun wahrscheinlich zum ersten Mal nutzen werden, haben wir uns entschlossen dieses außergewöhnliche Programm nochmals für Sie unter die Lupe zu nehmen.

Der Atari eignete sich aufgrund seiner guten grafischen Fähigkeiten schon seit jeher für grafische Arbeiten. Und so dauerte es nach Erscheinen der ersten STs auch nicht sonderlich lange, bis die ersten Malprogramme durch ihre Fähigkeiten zu glänzen wussten. Waren in den 80er und frühen 90er Jahren noch

mehrere Grafikprogramme am Start, so schrumpfte dieses Angebot in der zweiten Hälfte der 90er zunehmend. Mittlerweile kann man die erhältlichen Programme an einer Hand abzählen, wobei sich Papillon und Smurf einen festen Platz in der Anwendergunst erkämpft haben. Immer weiter verbreiten konnte sich in den letzten Monaten aber auch der französische Newcomer Vision.

Auf eine lange Geschichte kann auch PixArt aus dem Hause Crazy Bits zurück schauen. Zunächst als reines Malprogramm gestartet, erhielt es mit der Version 4 zusätzliche Bildbearbeitungsfunktionen. Die aktuelle 4.52 stammt aus dem Jahre 1997 und kann durch Masken- und komplexe Blockfunktionen glänzen, sodass es auch heute noch professionell einsetzbar ist.

Wie so viele andere Programme wird PixArt trotz aller Gerüchte um eine fast fertige Version 5 nicht mehr weiter entwickelt. Dies ist zwar schade, hat aber

für Atari-Anwender den positiven Nebeneffekt, dass sich PixArt entschlossen hat, das Programm auf der Homepage der st-computer zum freien Download anzubieten.

Grundsätzliches. Wie bereits erwähnt handelt es sich bei PixArt in erster Linie um ein pixelorientiertes Zeichenprogramm. Es enthält jedoch auch viele EBV-Funktionen und bietet sich auch für diesen Bereich an. Bearbeiten lassen sich Bilder abhängig von der gewählten Grafiktiefe mit bis zu 16.7 Millionen Farben. Obwohl PixArt mittlerweile einige Jahre auf dem Buckel hat, kommt es in einer topmodernen GEM-Oberfläche daher. Das bedeutet, dass auch alle Dialoge in Fenster verpackt sind.

Handbuch. Da PixArt nicht mehr kommerziell vertrieben wird, steht natürlich auch kein gedrucktes Handbuch mehr zur Verfügung. Das Handbuch wird jedoch komplett als ST-Guide-File mitgeliefert. Sogar auf eine Sprechblasenhilfe im BubbleGEM-Format muss der von heutigen Standards verwöhnte Anwender nicht verzichten.

Leider sind nicht alle aktuellen Funktionen im Online-Handbuch festgehalten, das nicht ganz auf dem neuesten Stand der Version 4.52 zu sein scheint. Glücklicherweise trifft diese Aussage aber nicht auf die Sprechblasenhilfe zu.

Systemvoraussetzungen. PixArt ist ein Programm für ambitionierte Anwender. Trotzdem ist es - ganz so wie vom Atari gewohnt - äußerst genügsam in seinen Systemanforderungen. Benötigt wird ein TOS-Rechner mit mindestens 2 MB RAM, wobei bei der Bearbeitung größerer Grafiken heutzutage natürlich 4 oder mehr MBytes RAM zu empfehlen sind.

PixArt läuft unter Single-TOS genauso wie unter den heutigen Multitasking-Betriebssystemen N.AES und MagiC. Wir testeten das Programm wie gewohnt sowohl auf einem Falcon 030 und einem Mega STE auf originaler Atari-Hardware wie auch auf einem Milan 040. Wahre Geschwindigkeitsrekorde konnte das Programm auch auf einem Power Macintosh unter MagiC Mac 6.15 aufstellen.

Interessant für >>

>> Bildschirmkünstler ist sicherlich ausserdem, dass PixArt die Verwendung von Wacom-Zeichentabletts vorsieht. Da diese heute zumeist mit einer USB-Schnittstelle ausgeliefert werden, muss der Atari-Anwender jedoch auf den Gebrauchtmart ausweichen.

Installation. Nach dem Entpacken kann PixArt an einen beliebigen Platz auf der Festplatte kopiert und direkt gestartet werden. Das Installationsprogramm muss nicht mehr aufgerufen werden, da die freigegebene Version von PixArt nicht mehr registriert werden muss. Sie können also direkt loslegen.

Erster Überblick. PixArt bietet für die Arbeit an einer Grafik die verschiedensten Zeichenwerkzeuge bzw. -module an. Verwaltet werden diese Werkzeuge je nach Themengebiet in eigenen GEM-Fenstern. Insgesamt bietet PixArt sieben dieser Modulfenster. Im ersten und zweiten Modulfenster finden Sie die Zeichenpfade und Objekte zum Arbeiten mit bestimmten Zeichenformen. Im dritten Modulfenster verstecken sich Zeichenwerkzeuge wie Stift, Pinsel, Sprühdose und die Zeichenmedien. Das vierte Modulfenster ist für die Blockoperationen zuständig, während man im fünften Modul die Spezialfunktionen findet, in denen die Einstellungen zu den Zeichenfunktionen wie Füllmuster oder Linienstile und der Farbpalette und dem ausgewählt werden. EBV-Funktionen verstecken sich in den verbleibenden beiden Modulfenstern für Masken und Filter.

Die Aufteilung aller Funktionen in einzelne Fenster hat sicher den Vorteil, dass der Anwender seine Oberfläche individuell gestalten kann und jeweils nur die Funktionen in eben den Werkzeugkästen darstellen muss, die er aktuell wirklich benötigt. Andererseits ist die Verteilung der Funktionen auf die Modulfenster natürlich besonders für den Neueinsteiger auf den ersten Blick etwas unübersichtlich. Mit der Zeit ist hier aber schnelle Gewöhnung möglich, und Sie werden das Konzept wertschätzen.

Eine große Hilfe ist die bereits erwähnte Sprechblasenhilfe. Wenn bei gedrückter rechter Maustaste bzw. unter MagiCMac bei gleichzeitig gehaltener

«Die vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten, die umfangreichen Zeichenwerkzeuge und die Maskenfunktionen machen PixArt zu einer Perle, die ähnlich wie Calamus und Papyrus den Verbleib auf der Atari-Plattform allein durch ihre Existenz rechtfertigen und auch gestandene EBV-Profis auf Mac und PC zu überzeugen vermögen.»

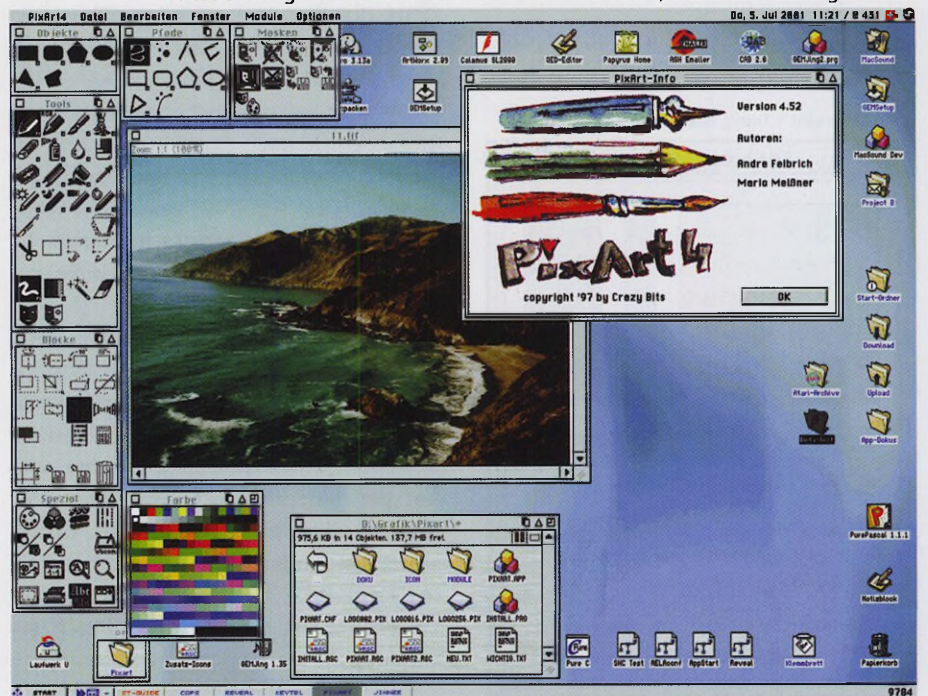
[alt]-Taste auf eines der anfangs etwas verwirrend vielen Piktogramme geklickt wird, erscheint ein kleiner Hilfetext im Cartoon-Stil. Übrigens werden sich Calamus-Anwender schnell zurecht finden, da einige Icons direkt aus dem Layout-Profi entlehnt sind.

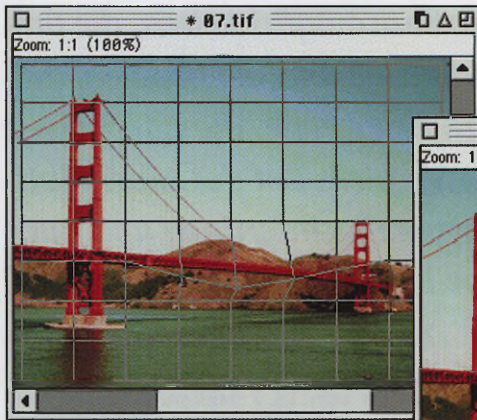
Farbverwaltungssystem. Es ist sicher interessant an dieser Stelle noch einmal auf das System der Verwaltung von Farben innerhalb von PixArt gesondert einzugehen. Die Anzahl der auf dem aktuellen Bildschirm zur Verfügung stehenden Farben ist dabei wie erwähnt von entscheidender Bedeutung. Die geladenen Bilder werden nämlich innerhalb von PixArt immer in der Farbtiefe verwaltet, wie es die gewählte Grafiktiefe vorschreibt. Dies bedeutet in der Praxis, dass ein Bild, das ursprünglich in 16 Farben erstellt wurde, von PixArt in einer

Palette von 16.7 Millionen Farben verwaltet wird, wenn Sie diese Auflösung auf Ihrem System eingestellt haben. Speichern Sie das Bild nun, wird es als True-Colour-Grafik gespeichert. Umgekehrt wird ein True-Colour-Bild mit nur 16 Farben verwaltet, wenn Sie es in einer entsprechenden Auflösung z.B. in den Falcon laden.

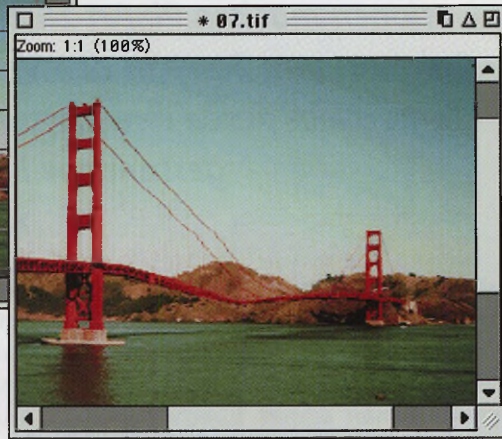
Zeichenkonzepte. Um PixArt richtig zu verstehen, ist außerdem eine eingehende Beschäftigung mit dem verwendeten Zeichenkonzept notwendig. PixArt unterscheidet zwischen Zeichenpfaden, gefüllten Objekten, Werkzeugen und Medien. Für den Anwender bedeutet dies, dass er in der Regel vor dem Zeichnen einen Pfad (z.B. Freihand), das gewünschte Werkzeug (also z.B. einen Stift oder die Kreide) und das zugrunde liegende Medium (z.B. Farbe) festlegen >>

■ PixArt verfügt über eine moderne Benutzeroberfläche, die in Module aufgeteilt ist.





Die Blockfunktionen verhelfen PixArt zu ungeahnten EBV-Möglichkeiten.



Vorher, nachher: PixArt lässt die Golden Gate-Bridge voll durchhängen.

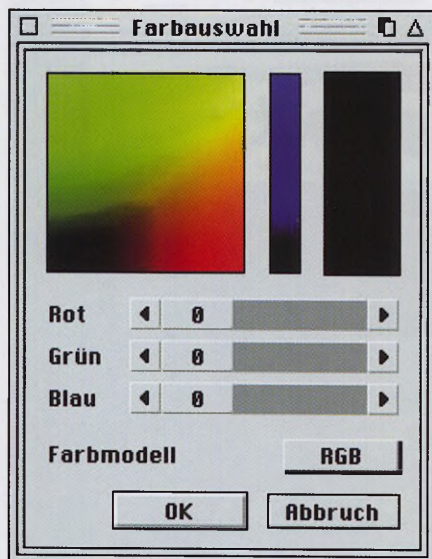
>> muss. Ist eines der dabei aufzurufen- den Icons mit einer kleinen Ecke einge- tragen, können noch zusätzliche Einstel- lungen vorgenommen werden.

Der Vorteil dieser auf den ersten Blick etwas umständlich erscheinenden Methode liegt auf der Hand: durch die entstehenden Kombinationsmöglichkei- ten wird eine hohe Flexibilität beim ge- wünschten Ergebnis erreicht. PixArt dürf- te mit den hier entstehenden Möglich- keiten auch systemübergreifend nahezu konkurrenzlos dastehen.

Objekte haben bei der Auswahl hingegen die Funktion eines Stempels. Dadurch entstehen weitere Möglichkei- ten.

Bilderzeugung. PixArt beschränkt sei- nen Anwender bei der Erzeugung eines

PixArt treibt's bunt: die Farbauswahl.



neuen Bildes nicht auf die Angabe von Pixelgrößen. Für den professionellen Ein- satz weiß das Programm durch die An- gabe der DPI-Zahl zu überzeugen. Zu- sätzlich stehen die verschiedensten Stan- dardformate (auch DIN-Werte) in einem praktischen Aufklapp-Menü bereit.

Sehr wichtig für die Arbeit in einer Grafik ist auch die Undo-Funktion. Leider bietet PixArt nur ein einfaches Undo. Bei Speichermangel kann die Undo-Funktion auch ausgeschaltet werden, ein virtueller Speicher wird nicht unterstützt.

Bilder laden und speichern. Beim La- den von Grafiken wird derselbe Dialog verwendet wie bei der Erstellung von Bil- dern, nur dass nun natürlich die im Bild vorhandenen Werte übernommen wer- den. Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf die vorhandenen Raster- verfahren. Je nach Datei stehen hier bis zu 19 (!) verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl - ein wahrhaft einmaliger Wert. Die zu ladenden Formate immerhin 16 an der Zahl) entnehmen Sie bitte der entsprechenden Infobox.

Ebenso flexibel ist PixArt beim Export einer Datei. In einem Popup- Menü können abhängig von der Farb- tiefe des Bildes bis zu 13 verschiedene Speicherformate festgelegt werden, wo- bei der passende Extender vom Pro- gramm selbst hinzugefügt wird. Unter- stützt werden auch hier so wichtige For- mate wie IMG, TIFF, PCX und JPEG (die- ses Format ist nicht im Handbuch er- wähnt).

Scannen. PixArt unterstützt auch das Scannen von Bildern, wobei allerdings vernünftigerweise keine eigenen Routi- nen geliefert werden. Vielmehr greift das Programm auf einen installierten GDPS- Treiber zurück.

Drucken. Äußerst professionell ist auch die Druckfunktion gestaltet. PixArt bietet hier eine eigene Dialogbox, die keinerlei Wünsche offen lässt. Über Popup-Menüs sind hier Ausrichtugen, Rasterverfahren (auch hier 19 an der Zahl) und Treiber auswählbar. PixArt bietet einige eigene Treiber, unterstützt aber auch das GDOS- System. Der integrierte Zoom lässt Ver- größerungen bis DIN A 0 zu.

Ebenso vorbildlich sind die Druck- parameter gelungen. Innerhalb einer Gradationskurve kann der Anwender Werte für Helligkeit und Kontrast bestim- men. Dieses Verfahren arbeitet bei Farb- druckern für jeden einzelnen Farbauszug (CMYK). Auch das Rasterverfahren kann hier genau optimiert werden. Wer also optimale Ausdrucke erzielen will, ist bei PixArt an der richtigen Adresse und kann auf Wunsch stundenlang experimentie- ren und optimieren.

Hinzu kommt außerdem eine nach den Farbmodellen CMYK und RGB. Die gebotenen Möglichkeiten sind also nur als spektakulär zu bezeichnen und spie- geln den professionellen Ansatz des Pro- gramms beeindruckend wider.

Abgerundet wird die Druckfunk- tion mit einer auf heutigen Systemen pfeilschnell arbeitenden Vorschau-Funk- tion, die natürlich alle getätigten Vorein- stellungen berücksichtigt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass PixArt in Sachen Druckereinstellun- gen höchstens von Calamus das Wasser gereicht werden kann.

Zeichenfunktionen. PixArt bietet eine beeindruckende Vielzahl von Zeichen- funktionen. Dazu gehören Stifte, Pinsel, Tupfer, Kreiden und Sprühdosen. Aber auch ungewöhnliche Tools wie z.B. eine Rasierklinge und ein Kopierstift gehören dazu. Ergänzt wird das Angebot durch partiell einsetzbare Aufheller, Abdunkler, Grauzeichner und Aufheller.

Alle Funktionen können abhängig von Masken arbeiten. Für nahezu alle Tools stehen zusätzliche >>

>> Einstellungsmöglichkeiten bereit, die die Fähigkeiten stark erweitern.

Zeichenpfade. Ein Zeichenpfad legt fest, auf welchem Weg ein Werkzeug geführt werden soll. PixArt bietet 10 verschiedene Pfade an, wobei auch hier bei den meisten zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten existieren. Angeboten wird auch das Zeichnen anhand einer Bézierkurve.

Blockfunktionen. Nicht minder beeindruckend sind die Blockfunktionen von PixArt, die das Programm schon fast allein zur komplexen EBV mutieren lassen. Enthalten sind hier Grundfunktionen wie das Spiegeln, Drehen und Verzerren von Blöcken. Aber auch das Verändern eines Blocks durch ein Gitter ist möglich. Blöcke lassen sich außerdem transparent und deckend verbinden.

Masken. Eine der letzten Errungenschaften von PixArt war die Einarbeitung von Maskenfunktionen. Leider sind diese in der ST-Guide-Dokumentation nicht beschrieben. PixArt verwaltet Masken in einem eigenen Modulfenster. Die gebotenen Funktionen lassen kaum Wünsche offen.

Filter. PixArt definiert sich in erster Linie als Malprogramm, weshalb die Anzahl der vorhandenen Filter eher klein ist. Geboten werden aber Grundfunktionen wie das Aufhellen und Abdunkeln einer Grafik. Aber auch Funktionen wie das Grauzeichnen und Einfärben werden geboten. Gerade im Webdesign unverzichtbar ist auch der Weichzeichner.

Texte. PixArt liefert einen eigenen einfachen Editor zur Eingabe von Texten. Unterstützt werden alle unter GDOS installierten Zeichensätze. Schmerzlich vermisst werden muss allerdings eine Antialias-Funktion.

Optionen. Nahezu unendlich sind dagegen die Voreinstellungsmöglichkeiten von PixArt. Diese reichen von den einfachen Systemeinstellungen über genaue Einstellungen des Dateiformats bis hin zur individuellen Tastaturbelegung.

Fazit. PixArt gehört zu den Programmen, die innerhalb einer Vorstellung



 Die Version 4.52 von PixArt liefert - leider im Online-Guide nicht erwähnte - Maskenfunktionen.

oder eines Testberichts nie ausführlich genug gewürdigt werden können, denn auf alle zur Verfügung stehenden Funktionen einzugehen ist nahezu unmöglich, wenn man nicht gleich ein Buch verfassen will. Das Programm ist auch heute noch atemberaubend und zumindest auf dem Atari konkurrenzlos. Es eignet sich für die professionelle Grafikbearbeitung ebenso wie für den Einsteiger, der nur mal eben ein Bild zeichnen möchte und das Programm Stück für Stück erkunden möchte. Die vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten, die umfangreichen Zeichenwerkzeuge und die Maskenfunktionen machen PixArt zu einer Perle, die ähnlich wie Calamus und Papyrus den Verbleib auf der Atari-Plattform allein durch ihre Existenz rechtfertigen und auch gestandene EBV-Profis auf Mac und PC zu überzeugen vermögen.

Die einzigen Minuspunkte sind der nicht vollständige Online-Guide, die fehlende Kantenglättung und die zu vermissende Möglichkeit des Speicherns von TIFF-Grafiken im CMYK-Format, was für den professionellen Publishing-Bereich nahezu unerlässlich ist.

Trotzdem gehört PixArt auf jedes Atari-System. Es vermag sein Alter perfekt zu verbergen und als Freeware sicherlich endgültig zum Standard auf dem Atari mutieren. Auch systemübergreifend ist mir ein Freeware-Tool bekannt, das sich mit PixArt messen könnte. Der ehemalige Verkaufspreis von ca. DM 300.- war mehr als angemessen, als Freeware sollte es kein Atari-Anwender verpassen. 

pixart.de
st-computer.net

□ XaAES-Talk

Das freie AES für MiNT-Systeme bald als Standard?

□ Im Gespräch mit Henk Robbers

Nachdem die Entwicklung von MagiC scheinbar ins Stocken geraten ist, schielen immer mehr Atari-Anwender auf MiNT als Multitasking-Alternative für ihren Rechner. Und tatsächlich ist der freie Kernel in Zeiten von Open Source sowie der weiten Verbreitung von Freeware immer interessanter geworden und steht besonders auf schnellen TOS-Rechnern MagiC in kaum etwas nach.

MiNT macht aber noch kein komplettes Betriebssystem aus, sondern stellt grundsätzlich nur den Kernel für eine Umgebung dar, mit dem der Anwender arbeiten kann. Eine weitere wichtige Ebene ist das AES, das praktisch in Verbindung mit dem Desktop die Kommunikation zwischen

Kernel und Anwender bereit stellt. Unter MiNT hat nach Ataris „Erstversuch“ MultiTOS besonders das N.AES Verbreitung gefunden. Obwohl es sich dabei besonders in der Version 2.0 um ein exzellentes und schnelles AES-System handelt, pflegt es doch nicht den Open Source-Gedanken. Es ist nicht frei erhältlich, sondern wird kommerziell von woller systems vertrieben.

Der Niederländer Henk Robbers versucht mit der Entwicklung von XaAES die Lücke eines frei erhältlichen AES-Systems zu schließen. Thomas Raukamp traf den Computer-Veteranen und freute sich über ein überaus interessantes Gespräch über den Atari sowie den Rest der Welt. □

Das Interview führte
Thomas Raukamp

□ *Henk, schön mit Dir zu sprechen. Viele Anwender werden Deinen Namen zum ersten Mal hören. Könntest Du Dich kurz vorstellen?*

Ich bin ein ehemaliger Systemprogrammierer. Ich habe von 1986 bis 1983 an Mainframe-Systemen gearbeitet. Dann habe ich die professionelle IT-World verlassen - in erster Linie deshalb, weil mir deren Qualitätslevel und Anspruch nicht mehr gefiel. Da laufen einfach zu viele Leute aus Softwarehäusern herum.

Die Systeme, an den ich arbeitete, waren der ICL 1900 und der ICL 2900. ICL existiert übrigens noch und stellt jetzt Kassensysteme her.

□ *Wie lange gehörst Du schon zur Atari-Community?*

Seit dem Jahre 1987. Zuerst in prächtiger Isolation, seit 1998 bin ich aber durch das Internet mit dem Rest der Welt verbunden.

□ *Wie kamst Du von den Mainframe-Systemen zum Atari?*



Nachdem ich ein paar Jahre ohne Computer gelebt habe, vermisste ich das Programmieren, das für mich immer eine der schönsten Beschäftigungen war.

Natürlich erschien damals der IBM PC auf dem Markt, für mich war das aber keine gute Wahl. Dieses „C:“ in den falschen Farben in viel zu kleinen Buchstaben auf dem Bildschirm hat mich instinktiv abgeschreckt. Dann sah ich zum ersten Mal, wie ein Computer wirklich auszusehen hatte: gestochen schwarze Schrift auf einem weißen Hintergrund, genau wie es in Büchern seit Jahrhunderten vorgemacht wurde. Eigentlich war es

die erste wirkliche Benutzeroberfläche, die ich je gesehen hatte. Ich wusste sofort, dass der Atari die einzig wahre Methode lieferte, wie man einen Computer zu bedienen hatte - ohne all die kryptischen Befehle und die ganzen Verzeichnis- und Programmnamen, an die man sich erinnern musste. Endlich keine wichtigen Informationen mehr, die aus dem Bildschirm scrollten. Und endlich keine endlosen Kommandos mehr eintippen!

□ *Seit den frühen 90er Jahren gibt es in der Atari-Welt einen Kampf zwischen MagiC- und MiNT-Fans. Du bist offensichtlich ein MiNT-Anwender. Was hältst Du selbst von MagiC?*

MagiC ist das schnellste Betriebssystem auf dem Atari und wird zu einem absolut lächerlichen Preis angeboten. Da es aber kommerziell vertrieben wird, entscheiden sich kommerzielle Anwender, die noch mit dem Atari arbeiten, ganz natürlich dafür. Allerdings stellen diese eine aussterbende Gattung dar, befürchte ich...

□ *MiNT erscheint mir dagegen >>*

>> manchmal als ein Projekt reiner Hobby-Enthusiasten. Kann ein Hobby-Projekt im professionellen Markt bestehen? Oder ist MiNT doch nur ein Projekt von Enthusiasten für Enthusiasten?

Das hängt davon ab, wieviele Leute man ins Boot bekommt und wieviel Zeit diese mitbringen. Die Tatsache, dass MiNT aber nicht aus Geldgründen entwickelt wird, gibt dem System seinen langen Atem. Ich möchte die Situation einmal mit der beim Fernschach vergleichen. Das gesamte Spiel dauert vielleicht Jahre, aber am Ende könnte dabei theoretisch das perfekte Spiel herauskommen. gcc und Linux haben sich z.B. zu Referenz-Systemen entwickelt. Wenn Du wissen willst, wie Probleme gelöst werden, schau Dir diese Beispiele an.

Was denkst Du überhaupt über Linux? Kann es gehen Windows bestehen?

Wir dürfen nicht vergessen, dass es sich bei Linux eigentlich nur um einen Kernel handelt. Es hat aber das Potential die „Mutter aller Kernels“ zu werden, wenn es dies nicht sogar schon ist. Speicherschutz und virtueller Speicher sind aber keine Erfindungen der Unix-Leute. Diese Technologien gibt es seit den frühen fünfziger Jahren. Ein frei verfügbarer Kernel macht es aber möglich, dass antike Technologien überleben können, ohne dass sie ständig neu erfunden werden müssen. Außerdem ist Unix eigentlich das einzige Betriebssystem, das den Wechsel vom Mainstream- zum Desktop-System überlebt hat. Dies hat es den DEC PDPs zu verdanken, und natürlich nicht den IBM-Kompatiblen. Diese waren bei ihrer Einführung einfach zu schlecht, um mit irgendetwas mithalten zu können, was auf Mainframes lief.

Was übrig geblieben ist, ist der Vergleich zwischen Windows und Linux auf Desktop-Rechnern. Ich fürchte, Windows hat hier ganz klare Vorteile. Es ist einfach kompletter. Ich selbst betreibe ein Linux-System mit KDE. Ich fürchte, das Ganze sieht zu sehr nach nach Windows aus, und es fühlt sich leider auch so an.

Aber es gibt Hoffnung. Microsoft hat sich entschlossen, ein Windows-Ver-

sion zu veröffentlichen, die sein exponentielles Wachstum beenden könnte. Eine weitere Steigerung könnte es unmöglich machen, dass Windows auf irgendeiner erhältlichen Hardware laufen kann (lacht). Hier kann dann Linux mit KDE eine Alternative darstellen. Wenn KDE nicht denselben Weg wie Microsoft geht...

Was denkst Du dagegen von Apples Entscheidung für Darwin als Kernel für sein neues Betriebssystem Mac OS X.

Wenn es sich bei Darwin wirklich um einen Unix-Kernel handelt, haben sie einen kleinen Schritt in die richtige Richtung gemacht. Ich würde aber sowohl Apple als auch Microsoft empfehlen, komplett zu Linux zu wechseln. Der Kernel stellt doch nur einen kleinen Teil des gesamten Betriebssystems dar. Beide Unternehmen könnten sich dann darauf konzentrieren, was sie immer am besten konnten: Geld aus gar nichts zu machen.

Zurück zum Atari. Dein Hauptprojekt ist XaAES. Was hast Du sonst noch für die Atari-Plattform veröffentlicht?

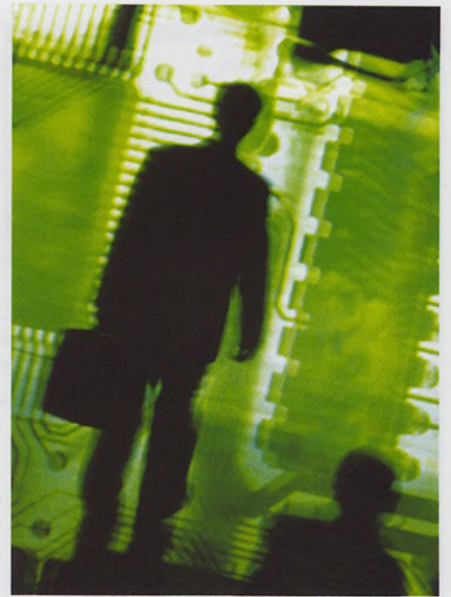
TT-Digger, einen interaktiven Disassembler. Außerdem AHXC, einen experimentellen Texteditor (getestet in st-computer 02-2001). Bei dem Editor handelt es sich eigentlich um ein fehlerbereinigte Version des Pure C-Editors. Er stellte für mich eine Übung in GEM-Programmierung dar. Außerdem stellt er den Anfang eines langfristigen Projekts dar, das vielleicht nie enden wird. Es geht dabei um

«Ich würde gern ein System sehen, das zehnmal so schnell arbeitet wie mein Atari TT und trotzdem genauso schnell startet. Mir ist eigentlich egal, wie dies erreicht wird.»

Henk Robbers über einen Atari-Clone auf ColdFire-Basis.

die Entwicklung einer privaten Programmiersprache und dem dazu gehörigen Entwicklungssystem auf Basis des Sozobon-Kerns.

Ein eigenes AES für ein Computersystem zu entwickeln scheint mir doch ein wirklich schwieriges Unterfangen zu sein.



Was ist Deine Motivation hinter XaAES?

Erstens will ich mein eigenes haben (lacht). Zweitens wollte ich etwas Fundamentales entwickeln. Drittens fehlte in der Kette „Kernel-GUI-Desktop“ noch ein freies AES.

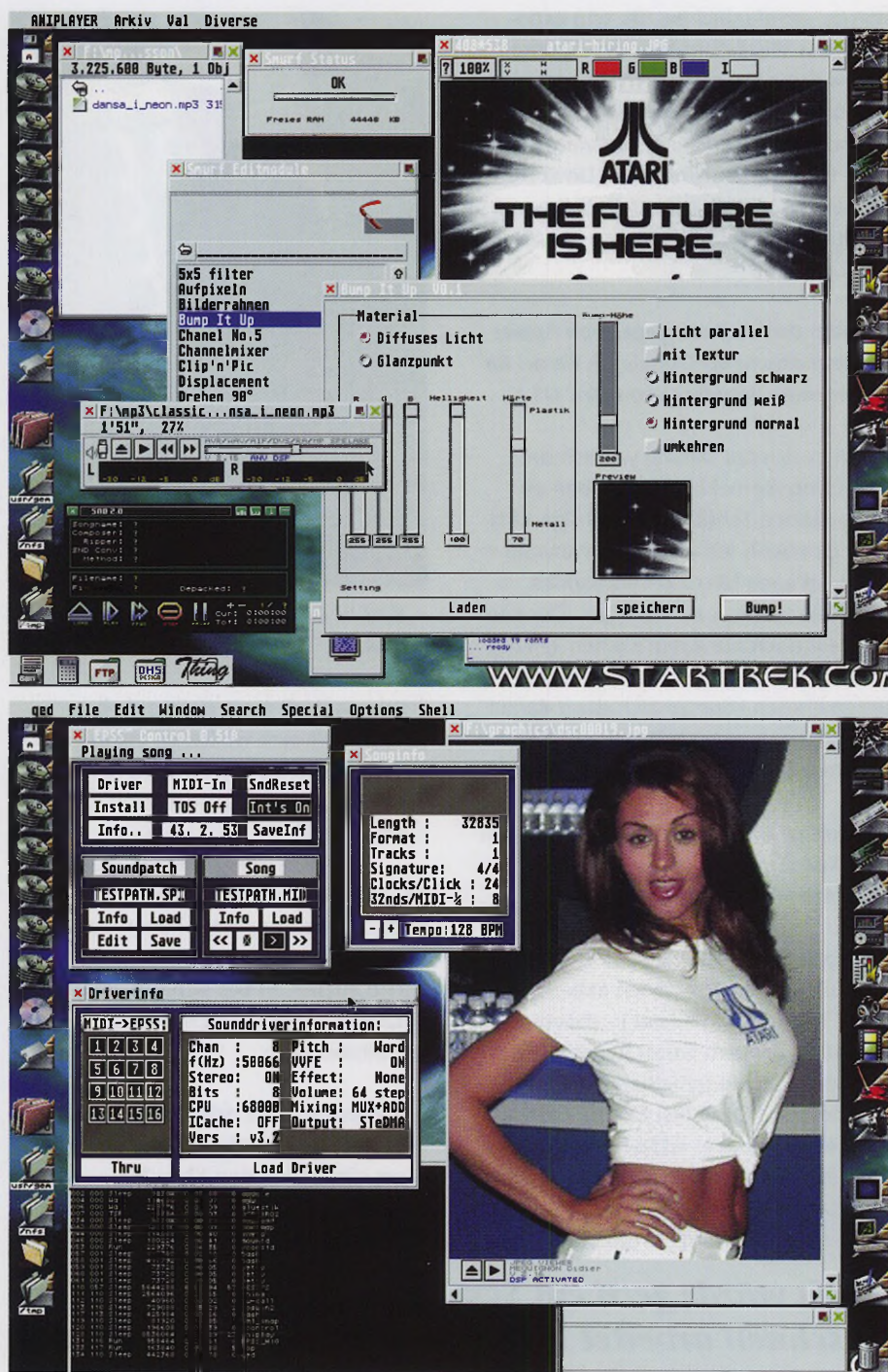
Ich muss aber gestehen, dass ich XaAES nicht komplett allein geschrieben habe. Meine Vorgänger haben das Fundament gelegt, das sehr vielversprechend aussah. Es traf sich gut, dass ich gerade genügend Zeit habe, um es zu vervollständigen.

Wieviele Leute arbeiten denn zurzeit an XaAES? Oder handelt es sich wieder um eine „One-Man-Show“?

Im Moment bin ich der Einzige, der

Code hinzufügt. Aber es gibt um mich herum viele hilfreiche Leute, die viel Zeit und Mühe ins Testen investieren. Ohne sie wäre die Vervollständigung eines AES-Systems unmöglich.

Gibt es irgendwelche speziellen Voraussetzungen (neben MiNT), um XaAES betreiben zu können? >>



Keep on Rockin' in the free World: Oben Smurf, unten AniPlayer unter XaAES.

>> Nichts dergleichen.

❑ Welche Desktops werden zurzeit unterstützt? Oder planst Du für XaAES jetzt oder in Zukunft einen eigenen Desktop?

XaAES muss eigentlich gar nicht wissen, ob ein bestimmtes Programm ein Desktop ist oder nicht. Jedes GEM-Programm kann die Funktion „shell_write“ aufrufen

und daher Desktop-Funktionen übernehmen.

❑ Gibt es irgendwelche Vorteile oder Nachteile für Entwickler, die XaAES unterstützen möchten?

Ja, es gibt einen Vorteil. Unter XaAES ist es nicht mehr nötig, eigene Fenster zu erschaffen und zu erhalten, um Dialoge zu programmieren, die nicht das gesam-

te System blockieren. XaAES kann ermittelt die Standardaufrufe, erschafft selbst ein Fenster und blockiert dabei nicht den Bildschirm. Viele alte Programme profitieren davon.

Erreicht wird dies durch die Kombination „form_dial - objc_draw - form_do - form_dial“. Solange sich „objc_draw“ und „form_do“ an den selben Objektbaum halten, können sie so oft wie nötig wiederholt werden.

❑ Fehlen XaAES noch irgend welche Oberflächenelemente, wie z.B. Popups-Menüs oder Radio-Buttons?

Alle GUI-Elemente des GEM 4-Standards sollten enthalten sein. Scrollende Popups fehlen aber nach wie, werden aber natürlich bald nachgereicht.

❑ Wie stabil läuft das System?

Ich finde immer noch Fehler. Es gibt bei der ganzen Sache ein Problem: immer noch ist der meiste Code nicht von mir selbst verfasst. Das heißt natürlich nicht, dass er schlecht sein muss, sondern dass ich mir nicht über alle Teile einen Kommentar erlauben kann. Ich selbst bin mir meiner Fehler bewusst, was mir die Möglichkeit gibt, herauszufinden, was noch Nachbearbeitung braucht. Wenn es um fremden Code geht, ist dies aber nicht möglich.

In Sachen Stabilität sieht es so aus, dass ein Programm, das einen Tag läuft, auch eine Woche oder einen Monat stabil läuft. Ich habe gehört, dass Calamus SL läuft. Ich selbst habe mit Papyrus und Smurf herumgespielt. Die sind natürlich nur einige Beispiele. Es ist durchaus möglich, dass ich nicht viele Programme nennen kann, weil sich nicht sonderlich viele Leute bei mir beschwerten (lacht). Seien wir also optimistisch...

❑ Wie würdest Du XaAES im Vergleich zu der kommerziellen Lösung N.AES sehen?

XaAES macht maximalen Nutzen der MiNT-Leistungen. Es enthält nichts, was MiNT schneller oder langsamer machen könnte. Wenn MiNT langsam ist, ist auch XaAES langsam. Die Motivation liegt dann bei den MiNT-Entwicklern, >>

>> etwas daran zu ändern. So sieht nun einmal die Realität aus. Stell Dir vor, Du steckst eine Heidenarbeit in die Optimierung Deines Codes, und es stellt sich heraus, dass es keinen Unterschied macht, weil er gar nicht ausgenutzt wird. Wenn also MiNT schneller wird, profitiert XaAES automatisch davon.

Der Unterschied zwischen N.AES und XaAES ist einfach nur, dass XaAES viel Zeit hat. Das Ergebnis davon ist, dass genau soviel Arbeit darin investiert wird, wie es nötig ist und dass alle Teile so kompakt und transparent wie irgend möglich entwickelt werden können. Der maximale Nutzen von MiNT stellt dabei sicher, dass die Kombination außerordentlich multitaskingfreundlich agiert.

Wann planst Du die erste finale Version von XaAES?

Sobald XaAES alle Funktionen der Version 4 des AES unterstützt und die Fehlerberichte über einen Zeitraum von 6 Monaten ausreichend gering bleiben.

Das xTOS-Projekt scheint eine ziemlich interessante Entwicklung für den Atari-Markt zu sein? Was denkst Du darüber?

Ich würde gern ein System sehen, dass zehnmal so schnell arbeitet wie mein Atari TT und trotzdem genauso schnell startet. Mir ist eigentlich egal, wie dies erreicht wird. Wichtig ist auch, dass IEEE-Floating-Point-Operationen in einer vergleichbaren Geschwindigkeit ablaufen.

Könntest Du Dir vorstellen, dass XaAES das Standard-System für den Pegasus oder einen anderen neuen TOS-Rechner wird?

Natürlich denke ich über so etwas nach, ich bin schließlich nur ein Mensch (lacht)! Es ist mein Ziel, XaAES zum Standard auf allen Atari-Systemen ab 16 MHz zu machen.

Wie schwierig wäre es, den MiNT-Kernel nativ auf eine PowerPC-Hardware wie z.B. das bplan-Board zu portieren?

Hm. Warte lieber auf ein 2 GHz schnelles Board von Apple und schreibe einen



Kleine Sensation ganz unscheinbar verpackt: mit dem X11-Server laufen Unix-Applikationen unter MiNT, hier der leistungsfähige Browser Opera 5.x.

Emulator. Nenne das Ganze nicht Emulator, nenne es lieber Microcode (lacht).

In den frühen 70ern entwickelte ICL eine neue Reihe von Mainframe-Hardware. Die erste Generation war noch komplett festverdrahtet. Die zweite Generation aus dem Jahre 1976 war dann schon zehn Mal so schnell. Es gab aber noch sehr viel alte Software. Die zweite Generation hatte bereits einen sehr schnellen RISC-Prozessor, der sowohl alte wie auch neue Programme viel schneller als auf dem festverdrahteten Original laufen lassen konnte. ICL ließ einfach die Bezeichnung „Assembly“ fallen und nannte das Ganze „Primitive Level Interface“. Das ist nur ein Beispiel.

Der IBM PC hat dann den Stand der Computerentwicklung 1985 um 35 Jahre zurück geworfen. Man hat einfach nur einen Computer aus den 50er Jahren geschrumpft - und den schlechtesten dazu...

Eine Menge Leute in der Atari-Welt diskutieren gerade darüber, ob der Quellcode des TOS frei erhältlich gemacht werden sollte. Würde die verbliebene Gemeinde wirklich davon profitieren?

Keiner würde irgendetwas durch diese

sehr alte und schlampig geschriebene Software gewinnen. Stell diese Frage doch einmal Michael Schwingen, der das TOS für den Milan angepasst hat (lacht)...

Die Open Source-Bewegung erfreut sich zurzeit großer Aufmerksamkeit. Mittlerweile möchten auch große Namen wie Sun und Microsoft davon profitieren...

Es ist wirklich sehr wichtig, dass die GPL-Bewegung wirklich sauber erhalten bleibt. Die großen Jungs können viel Unheil anrichten, wenn man nicht auf sie achtet!

Denkst Du, dass Open Source die Zukunft des Computings ist?

Nicht die Zukunft, aber es spielt eine wichtige Rolle, vergleichbar mit der Rolle von Universitäten bei der wissenschaftlichen Forschung.

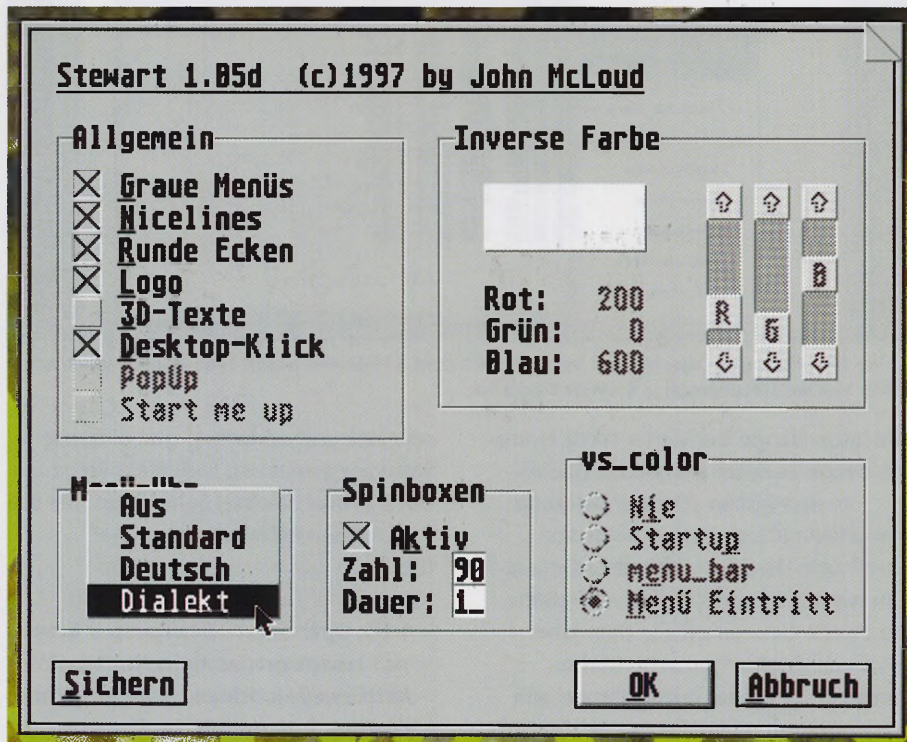
Henk, es hat viel Spaß gemacht, mit Dir zu reden.

Finde ich auch.

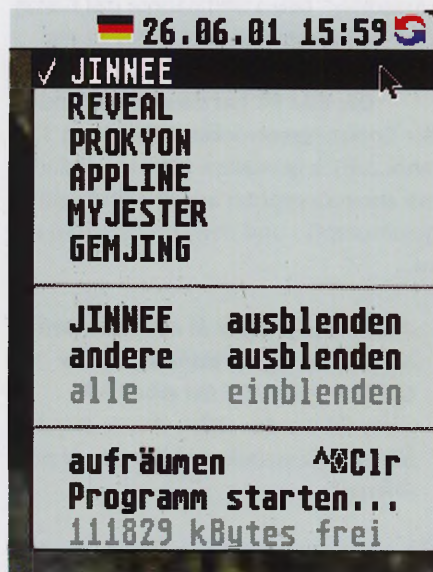
h.robbers@chello.nl
members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html

Stewart 1.05

Die Freeware-Welle im Atari-Markt rollt ungebrochen weiter. Nun hat auch John McCloud seine ehemaligen Shareware-Programme frei gegeben. Wir stellen Ihnen an dieser Stelle Stewart genauer vor.



Stewart erweitert MagiC um die verschiedensten Möglichkeiten. Ein komfortabler Voreinstellungsdialog hält alle Leistungen parat.



Stewart ersetzt das MagiC-Logo um eine farbige Variante, setzt Menüs grau und hält auch gleich die richtige DEsktop-Uhr parat.

stCD Stewart 1.05
Diskette uneingeschränkt nutzbar.

MagiC noch schöner

Text: Thomas Raukamp

MagiC ist an sich schon ein recht komfortables Betriebssystem. Es gibt allerdings nichts, was nicht noch irgendwie verbesserungswürdig wäre. Das hat sich auch John McCloud gedacht, als er vor einigen Jahren die Betriebssystemerweiterung Stewart entwickelt hat, die das beliebte Multitasking-OS um einige Features erweitert. Zwar ist die letzte offizielle Version 1.05 aus dem Jahr 1997, da das Programm jedoch nun als Freeware sicherlich viele neue Freunde finden wird, stellen wir es Ihnen an dieser Stelle nochmals vor.

Was ist's? Stewart erweitert MagiC um einige Funktionen, die in erster Linie vom Apple Macintosh her bekannt sind. Einige dieser Features sind schon von anderen Systemerweiterungen bekannt, andere haben seit der Veröffentlichung im Winter 1997 bereits in neue MagiC-Versionen standardmäßig Einzug gehalten. Trotzdem ist eine derart vollständige Erweiterung von nützlichen und optisch ansprechenden Leistungen immer noch einzigartig.

Was braucht's? MagiC läuft auf jedem Rechner, auf dem auch MagiC seinen >>

>> Dienst tut. Voraussetzung ist MagiC ab der Version 3.x. Wir testeten die Betriebssystemerweiterung auf einem Milan 040, einem Falcon 030 und einem Macintosh G4, wobei wir jeweils MagiC in der Version 6.1x benutzten.

Alle seine Fähigkeiten nutzen kann Stewart ab einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten in mindestens 16 Farben.

Wie kommt's rein? Die Installation von Stewart ist denkbar einfach und orientiert sich an den bekannten Systemerweiterungen. Wenn Sie das Programm permanent benutzen möchten (was sich anbietet), so sollten Sie Stewart mitsamt seiner Ressource-Datei in den START-Ordner von MagiC kopieren. Ab dem nächsten Systemstart steht das Programm dann bereit.

Während die Bootphase sich auf einem schnellen Rechner nicht merkbar verlängert, bleibt z.B. ein Falcon 030 bei Hochfahren ca. 2 Sekunden länger zur Initialisierung der neuen Erweiterung stehen. Aber keine Sorge: der Rechner ist nicht etwa abgestürzt, sondern setzt das Booten fort.

Nach dem ersten Hochfahren sollten Sie Stewart registrieren, damit sich das Programm nicht nach einiger Zeit selbst beendet. Dies erreichen Sie, indem Sie in die Menüleiste bei gedrückter [Alternate]- und [Shift]-Taste klicken. Nun öffnet sich ein Dialog, in dem Sie die freien Registrierungsdaten eintragen, die Sie zusammen mit dem Programm entweder auf der Homepage des Autors [1] oder auf unserer aktuellen Spezialdiskette finden.

Was kann's? Nach der Installation von Stewart sollten Sie einmal ein Fenster öffnen. Nun sehen Sie die erste Auswirkung von Stewart: das Fenster öffnet sich aus einer sich drehenden Spinbox heraus, die die Atari-typischen Grow- und Shrinkboxen durch diese elegantere Variante ersetzen.

Wer unter MagiCMac oder einer älteren MagiC-Version arbeitet, wird ausserdem registrieren, dass die Menüleiste nun elegant in grau erscheint. Auch ältere Programme stellen ihre Menüs nun mit „Nicelines“, also mit optisch schöneren Trennlinien, dar. Auf Wunsch können die Texte in den Menüs mit einem 3D-Effekt dargestellt werden.

Ein unpolitisch motivierter Blick nach rechts außen lässt den Anwender ausserdem auf ein zweifarbiges MagiC-Logo blicken, unter dem sich wie gewohnt die laufenden Tasks befinden. Wer auf das Logo verzichten will, kann es auch gänzlich abschalten. Individualisten können das Logo mittels einer Ressource-Editors auch durch ein eigenes Bildchen ersetzen.

Gleich daneben hat Stewart eine neue Menüleistenuhr eingetragen, die selbstverständlich mit dem grauen Menühintergrund zurecht kommt.

Wie geht's? Wird bei gehaltener [Alternate]-Taste in die Menüleiste geklickt, so öffnet sich der (leider modale) Konfigurationsdialog von Stewart. Alle genannten Leistungen lassen sich hier zu- bzw. abschalten. Ausserdem lässt sich festlegen, welche Farbe in invertierten Menüs benutzt werden sollen. Die Einstellung erfolgt nach der RGB-Skala.

Sehr vielfältig konfigurierbar ist

auch die Menüleistenuhr. Diese kann ganz normal im Standardformat (also mit Ziffern) oder als Text ausgegeben werden. Bei der Textausgabe kann auch auf eine Dialekt-Variante zurück gegriffen werden: statt „Viertel vor Vier“ heisst es dann „Dreiviertel Vier“.

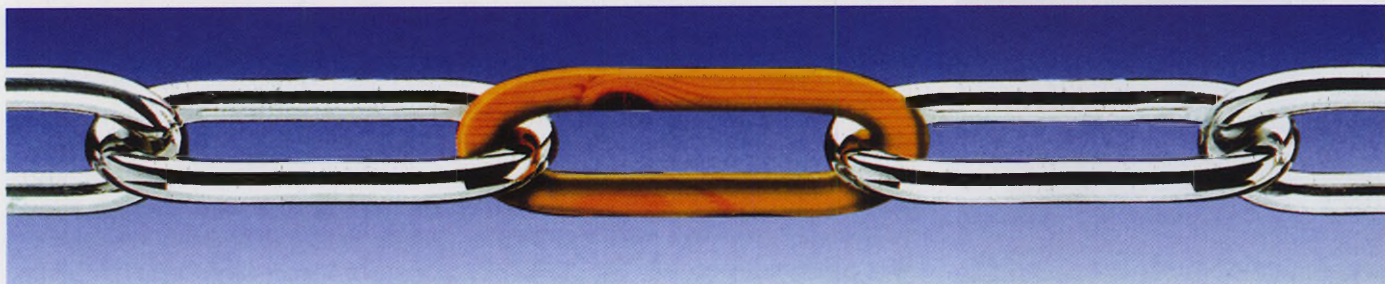
Von der Leistung des Rechners hängt die Einstellung der Spinboxen ab. Festgelegt werden kann die Anzahl der sich drehenden Boxen sowie die Drehdauer. Auf einem schnellen G4-Rechner können die Spinboxen schon einmal so schnell sein, dass sie gar nicht auffallen. Hier hilft es, wenn z.B. die Dauer auf 1 Sekunde gesetzt wird. Auf einem Falcon 030 macht sich dagegen die Standardeinstellung gut.

Wie sicher läuft's? Eine kritische Frage bei Systemerweiterungen, die ja immer zu einem gewissen Grad einen „Hack“ darstellen, ist ihre Stabilität. Während unseres mehrwöchigen Test konnten wir auf keinem unserer Systeme eine Beeinträchtigung der Betriebssicherheit feststellen.

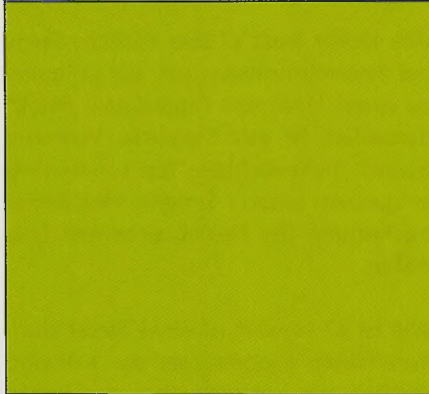
Wie ist's? Stewart ist eines dieser wunderschönen Programme, die niemand wirklich braucht, die aber das Leben unter MagiC noch schöner machen. Wer bisher kein Geld für die Verschönerung des Systems ausgeben wollte (obwohl DM 10.– ein wirklich lächerlicher Preis waren), der sollte nun guten Mutes zugreifen. Wir möchten Stewart jedenfalls auf unseren MagiC-Rechnern nicht mehr missen und wünschen, wir hätten es uns schon vorher einmal angeschaut. 

the-mclouds.de/software.html

Auf den ersten Blick sehen andere Systeme besser aus. Aber: halten sie auch, was sie versprechen?



Bleiben Sie beim Atari!



>> Unscheinbar und doch eine Legende:
John Draper alias Cap'n Crunch.

☐ Scene-Report

Laut den Medien zählt John T. Draper zu den Top Ten-Hackern der Welt. Nicht ohne Grund. In den späten 60er Jahren schrieb John Hackergeschichte. Er ist einer der ersten Telefonhacker, oder wie man in der Szene sagt: Phreaker (Phone-Freak). Jemand, der sich auf das Hacken von Telefonleitungen spezialisiert hat.

☐ Die Cap'n Crunch-Story

Text: Evrim Sen

Auf den ersten Blick scheint John Draper ein alter Mann um die 70 zu sein. Weißer Bart, keine Zähne am Oberkiefer. Dass er gerade erst 54 Jahre alt ist, würde man nicht vermuten. «Ja, ich weiß, ich sehe älter aus, aber ich bin top-fit». Er fühlt sich hier wohl in Köln. Er war schon einmal in Deutschland. «Ich werde oft zu Hackertreffen weltweit eingeladen», sagt er beiläufig. Die Frage, ob er schon den Kölner Dom gesehen hat, ignoriert er. Es scheint ihn vielmehr zu interessieren, wo das nächste Internet-Café ist, damit er seine eMails abholen kann. Nur der Regen in Köln scheint ihn zu stören. «In Kalifornien haben wir 50 Grad Celsius».

Der Anlass für sein Kommen ist die Lesung der Autoren des neuen Buches „Hackertales“ [1]. John wurde eingeladen, um bei der Lesung im Kölner Media-park über seine Telefonhacks in den 70er Jahren zu erzählen. Sein Markenzeichen ist eine Spielzeugpfeife aus der amerikanischen Müslipackung „Cap'n Crunch“. Von dort hat er auch seinen Spitznamen, der weltweit bekannt wurde. Diese Pfeife erzeugte zufällig denselben Ton, mit denen die amerikanische Telefongesellschaft MaBell die Gebührenübermittlung steuerte. Seine eigene Pfeife hat er längst verkauft: «Bei eBay für 300 Dollar».

Die Diskussion um das kostenlose Telefonieren brachte eine neue Subkultur von Telefonhackern hervor, die sich nichts anderes zum Ziel gesetzt hatten, als ständig nach Schwachstellen im Telefonnetz zu suchen. Der Hackerjargon füllte sich mit neuen Begriffen, wie „Brute Force“ - hacken durch pausenloses Ausprobieren. Die „Phreaker“-Szene wurde nicht nur das Schreckgespenst der amerikanischen Telefongesellschaften, die im Laufe der Jahre unzählige Millionen Dollar Schaden zu beklagen hatten. Das Phreaken weckte die Begeisterung von zahllosen Hackern bis in die 90er Jahre, wobei schließlich auch die Deutsche Telekom und weitere Telefongesellschaften aus der ganzen Welt betroffen waren. Johns Geschichte wird wie eine Legende weiter erzählt und es gibt kaum eine Hacker-Website über die Phreaker, wo sein Name nicht vorkommt.

Aus dem Leben. In seinen jungen Jahren studierte John Ingenieurwesen und verbrachte seine restliche Zeit damit an Radios herumzubasteln. Es war aber die Entdeckung eines blinden Jungen namens Dennie, der durch sein herausragendes Gehör und dem kindlichen Ausprobieren herausfand, dass Telefonleitungen mit Tönen manipuliert werden konnten. Er ist der erste Phreaker der Welt. Schon beim ersten Kontakt mit John bezeichnete Dennie sich selbst als Telefonfan. Zu dieser Zeit hätte er wohl kaum selbst gehnt, dass dieser Begriff sich zu einem Oberbegriff der Hackerszene entwickeln würde. «Ich hatte nicht verstanden, wie man Fan von einem Telefon sein konnte. Das klang ziemlich blöd», erzählt John über seinen ersten Eindruck von Dennie. Dennie, der selbst noch ein Teenager war, führte John vor, wie man Telefonleitungen mit Tönen einer Orgel manipulieren konnte. Zwei Puzzleteile hatten zusammen gefunden. Das, was von nun an geschah, war ein abschreckendes Beispiel für alle Telekommunikations-Firmen. >>

>> Im Grunde war es Johns Neugier, die ihn dazu antrieb, von nun an Gerätschaften zu basteln, die weitere Töne erzeugten. Er brachte damit den gesetzten Stein Dennies zum Rollen. Das Geheimnis jedoch ließ John nicht lange auf sich sitzen. Mit einigen weiteren Freunden gelang es ihm schneller Fortschritte zu erzielen. In seiner Gutgläubigkeit ahnte John nicht, dass das anvertraute Geheimnis sich hinter seinem Rücken langsam aber sicher verbreitete. Es sei vor allem der Unverantwortlichkeit anderer zu verdanken, sagt er, dass das Geheimnis um das „Blue Boxing“ (so wird die Methode heute genannt) sich wie ein Lauffeuer verbreitete. «Ich meine, das war einfach unglaublich. Du konntest dich sogar in Gespräche einklinken und lauschen» - in der Phreakersprache „Tab-Intro“ genannt. Gerade das Eintauchen in ein anderes Gespräch, wurde zu damaligen Zeiten den Kommunikationsfirmen als großes Sicherheitsloch zum Vorwurf gemacht.

Wenn John einmal loslegt, ist er kaum aufzuhalten. Die Euphorie ist in seinen Augen geschrieben. «Ich wollte ausprobieren und schauen, was noch alles möglich war». Mit einer selbsterhackten, geheimen Nummer gelang es ihm sogar an weitere Durchwahlnummern von Mitarbeitern des Weißen Hauses zu gelangen. Dort gab er sich als Mitarbeiter aus und ließ sich zu dem damaligen amerikanischen Präsidenten Nixon weiterverbinden: «Sir, wir haben einen Notfall. Das Toilettenpapier auf dem Klo ist alle!». Doch das war alles vor seiner Verhaftung.

Die Neugier an der Technik verlor an Motivationswert. Straßendealer verkauften das Geheimnis weiter an Immigranten, die gerne ihre entfernten Verwandten anrufen wollten. Auch die organisierte Kriminalität bekam Interesse an dem Blue-Box-Geschäft, das kostenloses Telefonieren ermöglichte und trotzdem die Kassen klingeln ließ. Jedoch klingelte es an der falsche Stelle, denn die Telefongesellschaften schrieben von nun an rote Zahlen.

Eingesperrrt. Ein Schuldiger musste bald her und ein Exempel statuiert werden. John würde als Erfinder des Blue Boxings und Verursacher ein gutes Bild abgeben. So zumindest rechnete die amerikanische Telefongesellschaft MaBell und ließ ihn auf direktem Weg anklagen. Johns Forschungsdrang brachte ihm eine Bewährungsstrafe von fünf Jahren ein, von denen er vier Monate im Staatsgefängnis Lompoc verbringen musste. Man hätte ihn nicht ins Gefängnis stecken sollen, erzählt er zeternd. Nach seiner Entlassung fand er sich nie mehr richtig in das normale Leben ein, gesteht er. Unbezahlte Mieten, kurzzeitige Jobs. Die meiste Zeit verbringt er seitdem bei Freunden oder auf der Straße. Seinen Gefängnisaufenthalt hat er nicht richtig verkraften können. «In Amerika steckt man dich nicht ins Gefängnis, um dich eines Besseren zu belehren. Den Leuten bist du egal». Die Enttäuschung kann man verstehen, wenn man die amerikanische Philosophie kennt, mit Kriminellen umzugehen. Das Wort „Rehabilitation“ kennt John nicht. Eher sind es Wörter wie „Snitch“, die John dort gelernt hat. «Es heißt, wenn du ein Snitch bist, wirst du entweder getötet, oder du wünschst dir tot zu sein». Um nicht als Snitch abgestempelt zu werden



>> Im Gespräch mit der Hacker-Legende: Evrim Sen und Denis Moschitto unterhalten sich in Köln mit Cap'n Crunch.

musste John den anderen Gefangenen das Geheimnis des kostenlosen Telefonierens beibringen. Kriminelle, die nicht einmal lesen und schreiben konnten, hackten mit selbstgebastelten Geräten durchs Telefonnetz. Und während John sich in dieser Zeit zum Hackerheld entwickelte, stieg das Interesse an der Methode des Telefonhackens gigantisch. «Dadurch erst wurden die Leute auf das Blue Boxing aufmerksam.» - ein Teufelskreis für die Telefongesellschaften.

Nach seiner Entlassung erlangte er die Freundschaft von Steve Wozniak, dem Gründer von Apple Computers. An ihm glaubte er eine neue Vertrauensperson gefunden zu haben. Auch Steve, damals noch ein Student, machte sich mit John gemeinsam auf die Entdeckungsreise. «Der wollte nur Geld verdienen, um seine Firma auf die Beine zu stellen», sagt John mit einem Ausdruck, als wäre er verraten und zurückgelassen worden. Mit dem neu angeeigneten Wissen verkaufte Steve angeblich in großem Stil Blue Boxes an weitere Studenten. Als dann das FBI schließlich hinter die Sache kam, wurde wieder einmal John verhaftet. «Steve hat mich in große Schwierigkeiten gebracht».

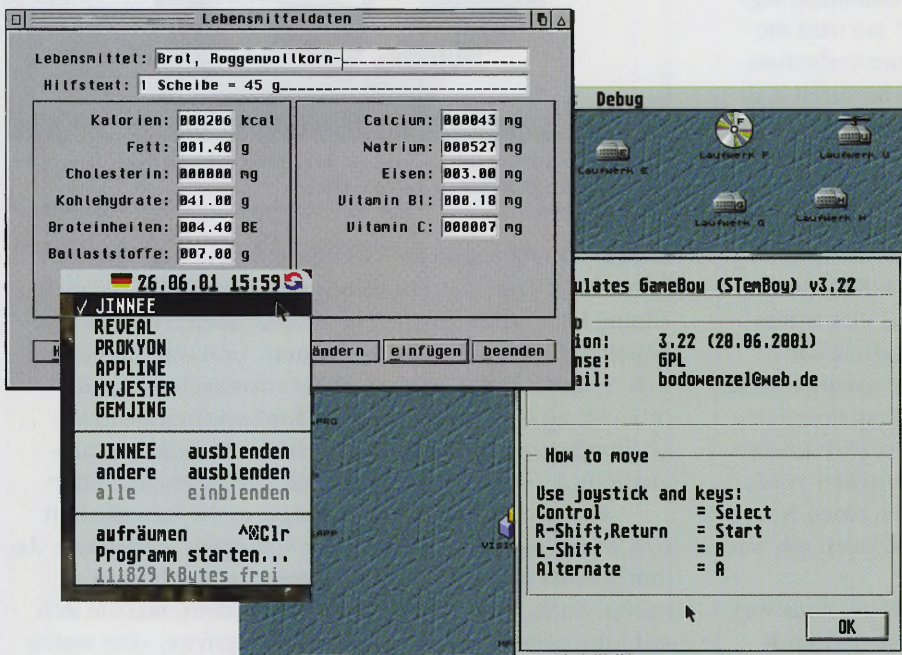
Heute soll aber alles anders werden. Jeden Abend trifft sich John mit seiner neuen Crew und entwickelt Sicherheitssysteme gegen Hacker. «Wir haben vielleicht einen großen Auftrag», schwärmt er, «In einigen Jahren werden wir den Weg weisen». 

[1] Die komplette Lebensgeschichte von Cap'n Crunch ist nachzulesen in „Hackertales - Geschichten von Freund und Feind“, Tropen Verlag, ISBN: 3-932170-38-5

Cap'n Crunch: webcrunchers.com/crunch
 Hackertales: hackertales.de
 Hackers Hall Of Fame:
discovery.com/area/technology/hackers/hackers.html

□ stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

□ Der komfortable Bootmanager: McBoot

McBoot ist das erste ehemalige Shareware-Tool aus dem Bunde von John McCloud, das von seinem Autor zur Freeware erklärt wurde. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich um einen Bootselektor, der vielen seiner Konkurrenten überlegen ist. McBoot bietet einen kompletten Desktop, der mit der Maus bedienbar ist und sich der aktuell gewählten Auflösung anpasst. Dabei wird immer das gleiche Erscheinungsbild geboten - egal, ob das Programm bei der Abarbeitung des AUTO-Ordners oder nachträglich gestartet wird. Eine Online-Hilfe und vielfältige Kopiermöglichkeiten runden das Programm ab.

□ Flexibler als viele andere: JML-Snapshot

JML-Snapshot ist ebenfalls ein ehemaliges Shareware-Projekt von John McCloud. Das Snapshot-Programm kann als Applikation nachgestartet oder als Accessory eingetragen werden. Dabei kann der Anwender zwischen drei Snap-Methoden wählen: mit einem Gummiband kann ein Bereich ausgewählt werden, alternativ werden einzelne Fenster oder der gesamte Bildschirm gespeichert. Auch im Bereich der Speicherformate zeigt sich JML-Snapshot variabel: es stehen die Formate IMG, IFF und TIFF zur Auswahl. Die Anzahl der Farben kann zwischen 2 und 16.7 Millionen liegen, sodass auch moderne

Systeme ebenfalls voll ausgenutzt werden können.

□ Steward: MagiC noch schöner

Steward ist eine Betriebssystemerweiterung für MagiC ab der Version 3.x. Es poliert in erster Linie die Optik des Systems gewaltig auf. So verschafft es dem Atari Spinboxen beim Öffnen von Fenstern, ersetzt das triste MagiC-Logo durch eine farbige Variante und färbt Menüs in elegantes Grau ein. Ergänzt werden die attraktiven Leistungen durch abgerundete Bildschirmecken, 3D-Texte in den Menüs und Nicelines in allen Programmen.

Den Registrier-Code der obigen drei Programme finden Sie in der Datei „keys.txt“ auf der Diskette.

□ Kalorien sparen mit Nährwert

Nährwert ist eine Ernährungsprogramm für alle Atari-Computer. Das Tool verwaltet eine Lebensmittel-Datenbank, die zu jedem Lebensmittel 12 Werte enthält. Für die Analyse eines Ernährungsprotokolls oder eines Rezeptes müssen nur die einzelnen Lebensmittel ausgewählt und quantifiziert werden. Nährwert berechnet dann die Kalorienzahl und sonstige wichtige Daten.

□ ST goes Nintendo: StemBoy

Der GameBoy-Emulator STemBoy liegt mittlerweile als Open Source-Software vor. Matthias Jaap entwickelte das Programm weiter. Sie finden die aktuelle Version auf unserer stc-Diskette.

□ Platz sparen mit UPX 1.20

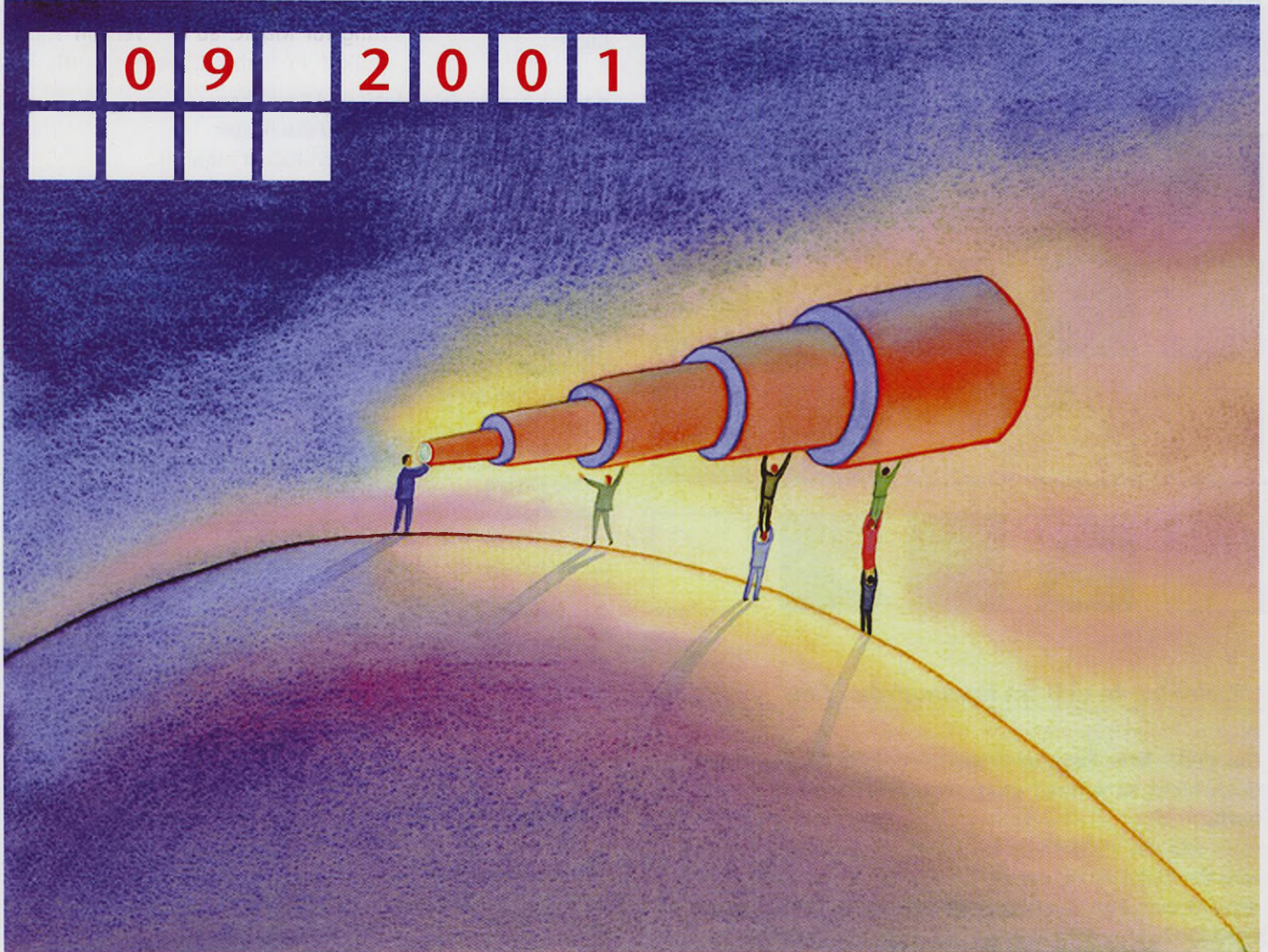
In unserer Mai-Ausgabe testeten wir den Programmpacker UPX, ein Tool, dass Ihnen Platz auf Ihrer Festplatte spart. Mittlerweile liegt die Version 1.20 der Freeware vor, die noch schneller arbeitet und nun auch für MagiCMac optimiert wurde. □

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 Holsatia-mühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkemedia.de. □

Ausblick

Die st-computer im September 2001



Software

Die Flut der Programme, die zur Zeit zur Freeware erklärt werde, reißt nicht ab. Budget 1.32a ist eine aktuelle Finanzplanung für den Privatmann und den semiprofessionellen Einsatz. In der kommenden Ausgabe beleuchten wir es hinsichtlich seiner Eignung im Heimbüro.

Es ist auch einmal mehr Zeit einen Blick auf den „Vorzeige-Editor“ Luna zu werfen, der sich für die Version 1.90 bereit macht. Neu ist unter anderem die Syntaxhervorhebung, was das Programm noch attraktiver für Entwickler machen dürfte.

8-Bitter aktiv wie nie?

Die 8-Bit-Szene ist auf dem Atari immer noch äußerst aktiv. Ab der kommenden Ausgabe werden wir daher in lockerer Reihenfolge über Interessantes aus der Welt der kleinen Ataris berichten. Den Anfang macht ein kleiner Textbericht zu Boss XL, einem Desktop für XL- und XE-Rechner. Teilen Sie uns bitte mit, ob Berichte aus der 8-Bit-Szene für Sie interessant sind...

Professionell mit dem Atari arbeiten

SE-Fakt! liegt in einer neuen Version vor. Die Warenwirtschaft und Fakturierung eignet sich zum Erstellen von Rechnungen, Quittungen, Angeboten, Lieferscheinen und Auftragsbestätigungen. Es verwaltet Kunden- und Warenlisten, ist komplett in GEM eingebunden und glänzt durch eine einfache Bedienung. Wir testen das Programm für Sie.

□ Ausstieg

Das Newsaufkommen war in diesem Monat im Atari-Markt so umfangreich, dass wir Ihnen an dieser Stelle die aktuellsten Entwicklungen nicht vorenthalten möchten.



FIRST_MILLION ist eine umfangreiche Büro-Komplettlösung im Bereich Buchhaltung-Kundenverwaltung, Fakturierung und Warenwirtschaft. Einen umfangreichen Testbericht der Version 4.5.0 erhalten Sie in der Ausgabe 05-2001 der st-computer. Die wichtigsten Neuerungen in der Version 4.6.0 im Überblick:

- neues Kundenfeld Mobil und Platzhalter
- neues Kundenfeld eMail und Platzhalter
- Nachkommastelle für Kunden-Rabatt möglich
- Dialogbox mit Editfeld für Anzahl der Ausdrucke (extra Speicherung der Anzahl für jede Formularart)
- Rechnungen können auch ausgedruckt werden, wenn die Artikel nicht mehr in der Artikelliste stehen
- Artikel können in 9 Warengruppen eingeteilt werden
- Sortieren nach Warengruppe möglich
- Sortieren nach Ist und Soll möglich
- Sternchen im Fenster zeigt an, wenn ein Datensatz geändert wurde
- Neue Homepage Softbaer.g-b-r.de und Hartmann.aax.de im Info-Dialog
- div. Optimierungen □

In. H. J. Konzeck, Richardstraße 60, D-12055 Berlin
Tel. 030-685 98 007, Fax 685 83 52
konzeck@gmx.de
ThePentagon.com/Softbaer/

□ ColdFire 4e erst im kommenden Jahr

Pegasus-Projektplanung nach hinten korrigiert

Das xTOS- bzw. Pegasus-Projekt der Firma Medusa wird nun doch nicht so schnell umgesetzt werden können wie erhofft.

Wie das xTOS-Team auf seiner Homepage bekannt gibt, wird der ColdFire 4e, der als CPU für den neuen TOS-Rechner geplant war, laut Aussagen von Motorola nun doch erst im zweiten Quartal 2002 lieferbar sein. Derzeit überlege Medusa, welche sinnvollen Alternativen eingesetzt werden könnten. So sei eine Lösung ideal, die zwar den ColdFire im Auge behält, um diesen eventuell später zu berücksichtigen, aber bereits vor Mitte des nächsten Jahres lieferbar ist. □

webmaster@xtos.de
xtos.de

□ FirstMillion 4.6.0

Zahlreiche Updates für die professionelle Fakturierung

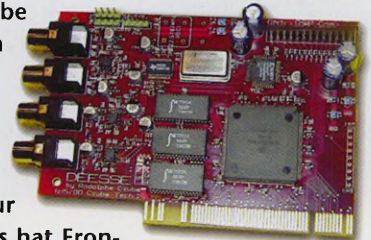
FIRST_MILLION Euro für den Atari liegt jetzt in der überarbeiteten Version 4.6.0 zum Download auf der Softbär-Homepage bereit.

Für Neukunden gelten bis 30.9.2001 Sommerpreise mit bis zu 32 % Preisvorteil. FIRST_MILLION Euro kostet DM 199,- statt DM 291,42 (EUR 149,-) Das Update ist für Kunden, die das Programm in den letzten 6 Monaten erworben haben, kostenlos. Alle anderen Kunden erhalten für EUR 25,- (DM 48,90) einen Update-Key.

□ Preise für Déesse-DSP-Karte bekannt gegeben

Günstige Preise für die PCI-Karte

In der vergangenen Ausgabe der st-computer lieferten wir Ihnen ein mehrseitiges Interview mit Oliver Kotschi von Frontier Systems zur neuen DSP-Karte Déesse. Passend zur Veröffentlichung des Hefts hat Frontier Systems den Preis für die PCI-Karte bekannt gegeben.



Inklusive Treiber kommt sie für DM 329,- auf den Markt. Der Preis steht zurzeit noch nicht endgültig fest und wird unmittelbar von der Anzahl der Vorbestellungen sowie von dem enthaltenen Softwarepaket abhängen. Ein Softwarepaket (Spezifikationen noch unbekannt) wird voraussichtlich auch für DM 99,- einzeln erhältlich sein. Komplet mit Softwarepaket beläuft sich der Preis auf voraussichtlich DM 399,-. Die Treiberschnittstelle wird auf jedenfalls frei erhältlich sein und auch den originalen DSP des Atari Falcon unterstützen. Alle Preise basieren auf einer Vorbestellungsmenge von zunächst 100 Karten. Wenn mehr Bestellungen eingehen, wird der Preis weiter sinken.

Frontier Systems nimmt ab sofort auch Vorbestellungen online an. Die Vorbestellung ist unverbindlich. □

oliver@frontier-systems.de
frontier-systems.de

Voll dabei!



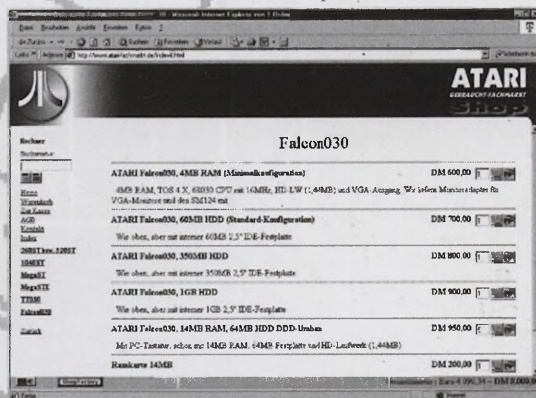
ATARI FACHMARKT PETER DENK



- 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

n.aeg 2.0

das schnelle MultiTOS

woller systeme

Grunewaldstraße 39
10825 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288

<http://www.woller.com>