

st-computer

Ausgabe 07/08-2002
st-computer.net

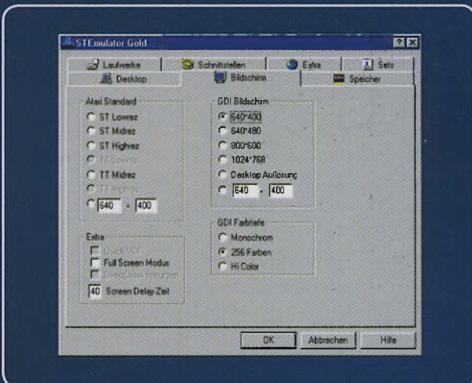
Emulatoren: Die Systemüberbrückung



GRAFIKSOFTWARE FÜR DEN ATARI IM VERGLEICH • PORTHOS 2.0 IM SOFTWARETEST
PREVIEW HYP_VIEW • ATARI-SCENE • SPEZIAL: VERGLEICH DER INTERNET-AUKTIONSHÄUSER



50,-



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

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

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

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

Versandbedingungen / Zahlungsmodus

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

Die Versandkosten betragen pauschal	5 EUR
Nachnahmezuschlag	4 EUR

Auslandssendungen

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

10 EUR

STEmulator 1.68
STEmulator - Atari-Emulation für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP

□ Atari-Fan des Monats

Danielle Berry

Danielle Berry wurde 1949 unter dem Namen Dan Bunten geboren. In den frühen 90er Jahren unterzog sich Dan einer (Zitat) «Pronomen-Änderung» und wurde Danielle Berry.

Danielle entwickelte 1983 das vielleicht erste Multiplayer-Spiel der Computergeschichte, das von Fans in aller Welt immer noch für das beste Spiel aller Zeiten gehalten wird: M.U.L.E.

Das erste Spiel ihrer Karriere veröffentlichte Danielle jedoch 1978 für den Apple II. „Wheeler Dealers“ wurde zusammen mit einer Erweiterung für vier Spieler, die der Apple von Haus aus nicht bot, ausgeliefert. Hier wurden also die ersten Weichen für Multiplayer-Games gestellt. Für M.U.L.E. konnte Electronic Arts als Publisher gewonnen werden. Danielle war unzufrieden mit den grafischen Fähigkeiten des Apple und begeisterte sich für den Atari 800, der 256 Farben und Sprites bot. Als Danielle Electronic Arts die Möglichkeiten des Atari für ein neues grafisches Spiele aufzeigte, engagierte das amerikanischen Unternehmen einen Designer, der Entwürfe auf dem Computer entwickelte. Noch etwas faszinierte Danielle am Atari: Ohne zusätzliche Adapter konnten hier mehrere Joysticks gleichzeitig angeschlossen werden. Der Weg war frei für das erste grafische Multiplayer-Spiel.

M.U.L.E. verkauft 30.000 Exemplare – ein beachtlicher Erfolg, wenn man bedenkt, dass Computer in den 80er Jahren im privaten Bereich bei weitem nicht so verbreitet waren wie heute, und der Atari im 8-Bit-Markt niemals den Erfolg des C64 erreichen konnte. Bis heute gibt es Fanseiten und -gruppen, die das Spiel enthusiastisch wie am ersten Tag spielen.

Danielle Berry hatte jedoch weitere Erfolge. 1984 folgte das fast ebenso legendäre Spiel „Seven Cities of Gold“. Gleichzeitig sollte es das letzte Spiel sein, dass Danielle für den Atari 800 bzw. XL und XE entwickeln sollte, denn Electronic Arts konzentrierte sich auf die größeren Märkte des C64, Mac und PC.

Im Sommer 1998 verstarb Danielle. Zurück bleibt eine Gemeinde dankbarer Fans und eine Spieleindustrie, die in der heutigen Form ohne sie unmöglich gewesen wäre.



© Inhalt 07/08-2002

st-computer



08



14



26

01 Titel Arrangiert von thomas raukamp communications, Grafik © Eyewire, Inc.

03 Einstieg Atari-Fans des Monats: VIVA TV

05 Editorial Wir sehen uns im September

06 Leserpost Briefe, Meinungen und Fragen an die Redaktion der st-computer

08 Atari-News Neues aus der Atari-Welt

09 Vor 10 Jahren Die st-computer 07/08-1992

11 Immer uptodate Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

12 Scene-Report Die Geschichte der Chipmusic auf dem Atari

14 Grafikprogramme, die Erste Die aktuellen Pixelkünstler im Vergleich

20 Webprogrammierung auf dem Atari Teil 14 unseres Einsteiger-Workshops

23 Dias scannen am Atari Der Microtek 35 T Plus in der Praxis

26 Hier hängt der Hammer! Spezial: Auktionshäuser im Vergleich

32 Auktions-Talk Im Interview mit dem eBay Deutschland

34 Die Rache der 8-Bitter Klassische Systeme bereiten das Comeback vor

36 PC <-> Atari <-> PC Datenaustausch zwischen Atari und PC in der Praxis, Teil 3

38 Ataquarium Tipps & Tricks für Atari-Programmierer

42 Kleinanzeigen-Formular Per Fax zum Verkauf

43 Porthos 2.0 PDF-Darstellung und -Export auf dem Atari in der zweiten Runde

47 Hyp_View 0.07 Ersatz für den in die Jahre gekommenen ST-Guide

49 Emulation auf PC, Mac, Linux und Risc OS Vom Bauen von Brücken

56 Einfach gute Software Die st-computer-Diskette im Juli und August 2002

57 Vorfreude ist die schönste Freude Die st-computer 09-2002

58 Auf den Punkt gebracht Atari-Begriffe näher erläutert



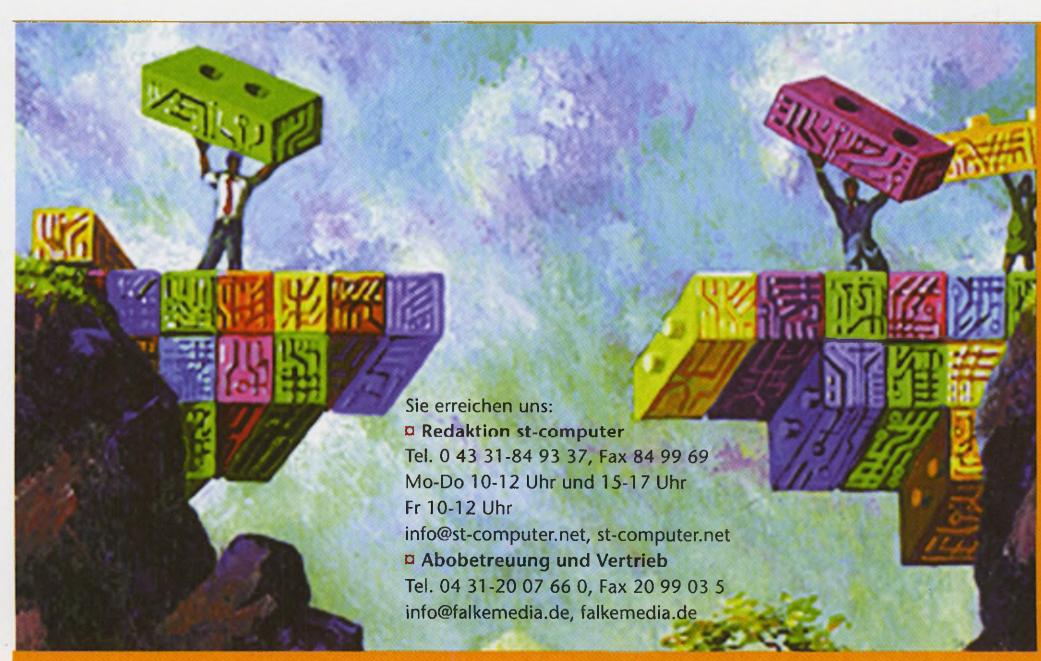
34



43



49



Sie erreichen uns:

□ Redaktion st-computer
Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69
Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr
Fr 10-12 Uhr
info@st-computer.net, st-computer.net
□ Ababetreuung und Vertrieb
Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 99 03 5
info@falkimedia.de, falkimedia.de

Editorial

von Thomas Raukamp Chefredakteur der st-computer



«Wir sehen uns im September...»

Aber die Berichterstattung geht weiter

Während ich diese Zeilen schreibe, bin ich noch etwas müde von der gestrigen Feier der Mitsommernacht. Und es ist offensichtlich: Wieder einmal hat der Sommer Einzug gehalten, und erfahrungsgemäß verbringt auch der größte Atari-Enthusiast nun mehr Zeit an der frischen Luft mit Freunden und Familie als vor seinem geliebten Rechner, der allerdings oftmals bereits fester Bestandteil der Familie ist. Und auch die Redaktion der st-computer verabschiedet sich mit diesem Heft in die traditionelle Sommerpause – schließlich bietet sich unserem kleinen Team nur so die Gelegenheit, einmal im Jahr für einen Monat einen etwas längeren Sabbat zu halten. Wochenenden und Feiertage sind oftmals durch Deadlines und aktuelle Erfordernisse nicht möglich, und so hoffe ich, dass Sie uns auch in diesem Jahr unsere Pause gönnen.

Es wird interessant sein zu beobachten, was sich in den zwei Monaten bis zum Erscheinen der September-Ausgabe der st-computer auf dem Atari-Markt tut. Immerhin werden bereits jetzt wichtige Weichen gestellt, wenn es darum geht, der Atari-Welt ein weiteres Lebensjahr einzuhauen – schließlich sind Herbst und Winter dazu die traditionell "heißesten" Monate, die schon jetzt vorbereitet werden wollen. Zu hoffen ist auf jeden Fall, dass der ColdFire-"Atari" so große Schritte macht, dass schon bald erste Testversionen bereitstehen. Den Sommer nutzen werden auf jeden Fall auch die Entwickler neuer Webbrowser wie HighWire und Gulliver – nach Monaten und fast Jahren des relativen Stillstands ist hier ja endlich wieder Leben eingekehrt, und das ganz unabhängig von etablierten Firmen, freier Monster-Quellcodes und kostspieliger Portierungen. Die Überzeugung der verbliebenen Entwicklung für ihr System scheint ungebrochen.

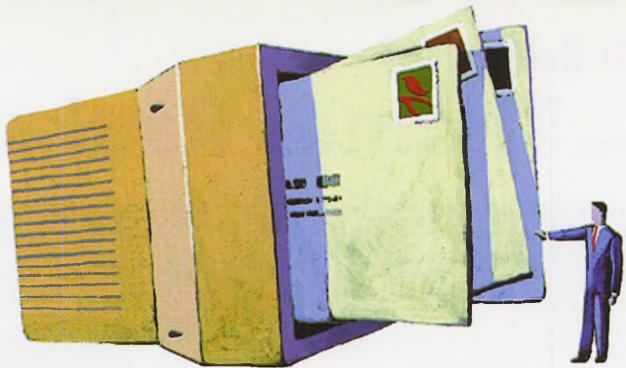
Ganz abgeschnitten sein müssen Sie jedoch nicht von der Entwicklung auf dem Atari-Markt. Den ganzen Sommer hindurch werden wir nämlich die Berichterstattung auf unserer beliebten Webseite st-computer.net fortsetzen, die Ihnen immer das Neueste der Atari-Welt präsentiert. Viele Anwender genießen bereits regelmäßig diesen Service. Sollten Sie noch nicht vorbeigeschaut haben, dann wird es sicher höchste Zeit – vielleicht machen Sie den Anfang jetzt, da sie auf die nächste Printausgabe der st-computer etwas warten müssen.

Auf jeden Fall wünschen wir Ihnen und Ihrer Familie einen wundervollen Sommer und eine entspannte Zeit.

Ihr Thomas Raukamp

✉ Briefe an die stc

Wir freuen uns immer über Zuschriften von Ihnen.
Richten Sie Ihre Leserpost bitte an *st-computer, c/o thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783 Osterrönfeld, thomas@st-computer.net.*



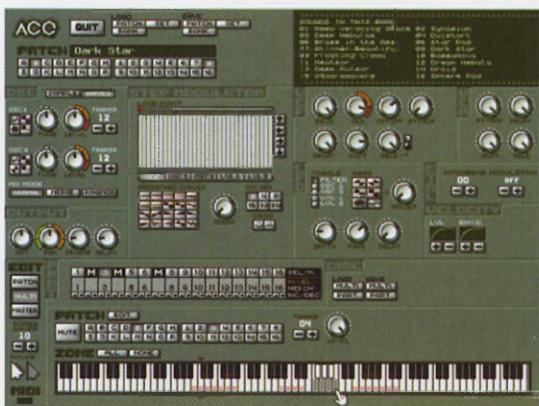
✉ papyrus und kein Ende

Der Leserbrief von Martin Holzwarth hat mir voll aus der Seele gesprochen.

Ich kenne kein besseres Office-Programm als papyrus. Ich habe immer wieder Freude daran, wenn ich mit papyrus auf meinem Milan arbeite. Ich habe papyrus Office 8 und warte schon lange auf einen Bericht in der st-computer über „papyrus Office-Paket 9“ und was dort mehr drin ist, was ich für meine Zwecke gebrauchen kann.

Auf jeden Fall wünsche ich mir, dass papyrus für den Milan uns recht lange erhalten bleibt.
Carl Peter Thode, per E-Mail

✉ ACE als virtuelles Instrument?



Erst einmal Kompliment für Eure (doch meist) interessante Zeitschrift. Mein Interesse am Atari begründet sich hauptsächlich auf dessen MIDI-Fähigkeiten, was in vergangener Zeit für meinen Geschmack etwas zu kurz kam in der st-computer, was wiederum verständlich ist, da er ja noch mehr kann. Für ganz besonders große Euphorie hat bei mir und meinen Freunden allerdings die Vorstellung der Demo-Version von ACE gesorgt. Eine rundum gelungene Sache, wie ich finde...

Ein Kauf wäre für mich sehr interessant, da ich mir schon seit langem einen Synth wünsche und so einer in (preislich) greifbare Nähe rückt, denn Falcons stehen hier mehrere unbenutzt herum ...wenn da nicht noch ein paar offene Fragen wären: Ist eventuell in absehbarer Zeit eine Steuerung von ACE via MIDI (SysEx) geplant? Mein Wohnzimmer ist nämlich mit Monitoren, Tastaturen, und Mäusen ausgelastet, und das Programm

parallel zu Cubase zum Laufen zu bringen, ist wohl ziemlich aussichtslos. Eine Fernsteuerung wäre für mich deshalb sehr interessant, wobei nur die Implementierung im Programm wichtig ist. Die Editor-Software für Windows wäre kein Problem. Genau genommen ist dies auch der Hauptgrund, der mich vom Kauf zurückhält.

Weiterhin interessiert mich, ob die Vollversion in Sachen Timing und Sound mit der Demo (1.01!) mithalten kann, da es ja in der Vollversion doch „etwas“ mehr zum Rechnen gibt.
Thomas Faustmann, per E-Mail

Wir denken, die Ausgabe 06-2002 der st-computer wird Ihnen ganz besonders gefallen haben und hat viele Ihrer Vorbehalte ausgeräumt, da wir uns einmal wieder voll dem Thema Musik gewidmet haben.

Wenn wir Sie richtig verstehen, möchten Sie ACE quasi als „virtuelles Instrument“ einbinden, ähnlich wie dies auf PC und Mac mit Cubase und Logic möglich ist. Leider sieht ACE dies nicht vor, da es auf dem Atari auch derzeit keinen Sequencer gibt, der parallel laufende Applikationen als virtuelle Instrumente einbinden kann. Die Steuerung von ACE via MIDI über einen externen Sequencer ist dagegen natürlich kein Problem.

In Bezug auf Ihre letzte Frage können wir Sie beruhigen. Die Vollversion weist in Bezug auf Timing und Sound keinerlei Einschränkungen gegenüber der Demoversion auf. Der Sound ist sogar noch besser, da keine Demo-Beschränkungen mehr vorliegen. Red.

✉ PCI im Atari Falcon

Jeden Monat warte ich mit großem Interesse auf die st-computer. Von besonderer Bedeutung für mich war der Beitrag „PCI für jeden Falcon“. Dem Artikel ist leider nicht unmittelbar >>

>> zu entnehmen, wie vorteilhaft diese Erweiterung für den Falken-Betrieb sein kann, welche PCI-Erweiterungen noch angedacht bzw. zu erwarten sind.

Jeder, der heute noch einen Atari mit sichtbarem Erfolg betreibt, ist doch mehr oder minder technisch bewandert, oder hat jemanden an der Hand, der gewisse Arbeiten für ihn übernimmt. Die scheinbar unausrottbaren Bemerkungen, dass man den Lötkolben nicht vorn anfassen sollte, empfinde ich als überflüssig bis schädlich. Kaum noch jemand dürfte heute z.B. seinen Falken mit der ursprünglichen Festplatte mit 85 MBytes betreiben, wo der GBytes-Umfang längst Standard ist.

Wie wäre es mit einer Beitragsreihe über die sehr unterschiedlichen Ausbau-Formen des Falcon bei seinen ernsthaften Nutzern? Oder anders ausgedrückt: Wie können die Falcon-Nutzer über die st-computer voneinander lernen? Wie wäre es mit einer Programm-Austauschbörsen? Was nutzen Programmrechte, wenn niemand mehr etwas kauft, bzw. kaufen kann?

Für das Gejammere bei papyrus habe ich wenig Verständnis, und zwar aus folgendem Grund: Im Jahr 2001 wollte ich mein papyrus von 7.5 auf 8.2 erweitern. Meinem Bestellbrief fügte ich sofort einen Verrechnungsscheck bei. Ich erhielt weder meine Bestellung, noch irgend eine Antwort. Per Fax machte ich mehrfach darauf aufmerksam. Schließlich forderte ich meinen Scheck zurück. In allen Fällen erhielt ich nie eine Antwort.

Insgesamt fände ich also Beiträge sehr nutzbringend, die unter dem Leitthema stunden "Wie kann ich aus meinem Atari-Bestand das Optimale herausholen?".

Hans Georg Getrost, Bonn



Digitale Fotografie



Ich möchte Euch einmal loben bezüglich folgenden Artikels in der st-computer: Digitale Fotografie (Ausgabe 3-2002, Seite 34-35).

Auch, wenn Ihr diesen Artikel von einem andrem Magazin habt, so denke ich dennoch, dass Ihr aus dem Internet oder auch anderen Quellen hin und wieder Artikel übernehmen könnt. Nicht jeder hat die Möglichkeit, sich ständig überall auf dem Laufenden zu halten und Zumeist auch gar nicht die Zeit, im Internet nach interessanten Berichten zu suchen.

Nun aber zum oben erwähnten Artikel. Was mich begeistert hat, ist die Allgemeingültigkeit und Objektivität dieses Berichts. Auch der kurze Abschnitt „Tipps & Tricks“ gibt sehr, sehr viele Infos und Hilfestellungen. Durch die Werbung wird einem gerade im Bereich Computer eingetrichtert, dass schneller, mehr Pixel, mehr Speicher und nur das „modernste“ und aktuellste das „A & O“ ist, um Bilder, Videos, Musik etc. in „vernünftiger Qualität“ zu erhalten. Da tut es doch Not, dass z. B. wie in diesem Artikel gesagt wird, eine gute Linse und Optik bringt mehr als HighTech-Elektronik auf Kosten des gesamten Systems.

Solche, nicht nur speziell auf unseren liebgewonnenen Atari bezogene Berichte wünschte ich mir mehr in der st-computer. Wir wollen ja nicht nur eine bestimmte Maschine bestaunen, sondern sie soll uns ja nützlich und im Alltag behilflich sein.

Matthias Ittermann, per E-Mail

TOS für Atari TT

Ich habe heute die st-computer 06-2002 bekommen.

Ihr schreibt auf Seite 7 unter „ROM-Versionen im Atari TT“, dass TOS 3.05 die letzte TT-ROM-Version ist. Dies stimmt nicht ganz. TOS 3.06 ist die letzte TT-ROM-Version.

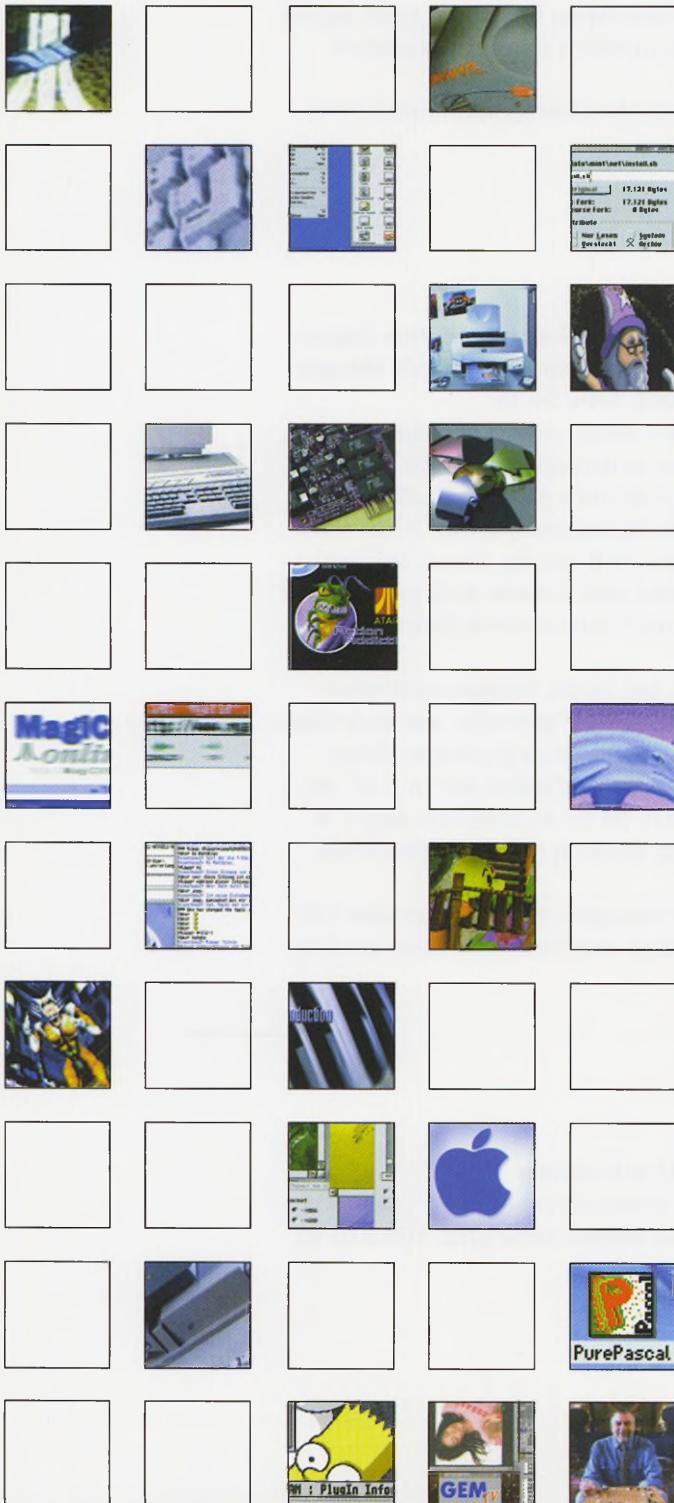
Bernd Mädicke, per E-Mail



Stimmt genau. Sorry. Red.

Wissens-Wert

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



□ Neue Chancen für Surfer

Browser-Krieg auf dem Atari?

Der Atari-Markt trägt mitunter merkwürdige Blüten. Haben viele Anwender vor einigen Monaten noch einen neuen Webbrowser für den Atari noch abgeschrieben, so wetteifern nun scheinbar zwei Produkte darum, am schnellsten in einer anwendbaren Version vorzuliegen.

Bekannt ist mittlerweile HighWire [1], ein HTML-Viewer, der mittlerweile von einem engagierten Team ambitioniert weiterentwickelt wird. Die Entwicklung wird nun langsam, aber sicher immer interessanter. Mittlerweile können auch Grafiken im GIF-Format dargestellt werden. Auch die Darstellung von Tabellen und Texten ist stark verbessert worden. Je weiter sich das Programm entwickelt, umso interessanter wird es für die Nutzung als tatsächlicher Webbrowser im Internet. Hier fehlen allerdings bisher die Routinen für die Unterstützung eines Stacks, sodass HighWire derzeit in erster Linie als Darsteller für Hilfsdokumente im HTML-Format prädestiniert. Doch hier ist sicherlich noch lange nicht das Ende der Fahnenstange erreicht.

Aus dem Nichts tauchte ein neues Produkt aus Frankreich auf. Oliver Landemarre, bisher als Entwickler von Programmier-Werkzeugen und Library-Umsetzungen bekannt, hat mit Gulliver [2] einen eigenen HTML-Viewer entwickelt. Zwar befindet sich auch dieses Projekt noch in den Kinderschuhen (eine öffentliche Version liegt noch nicht vor), allerdings überraschen die ersten Screenshots. Zu sehen ist eine saubere Formatierung von Texten und Tabellen sowie eine Darstellung von transparenten GIFs und JPEG-Dateien in Echtfarben. Insofern scheint die Entwicklung sogar weiter zu sein als die von HighWire. Allerdings wird es interessant sein zu testen, ob auch die Darstellungs routinen so schnell sind wie die von dem Open >>

HighWire macht Fortschritte. Endlich werden auch Grafiken dargestellt.

Welcome

Welcome to the MyAtari magazine web site. MyAtari is a free on-line monthly magazine for Atari users. Every issue of MyAtari includes the latest Atari scene news and gossip as well as in-depth articles, reviews and tutorials.

Here at MyAtari, we aim to cater for the interests of all our readers, no matter what Atari computer or console you use. So whether you're an ST or Falcon addict, a VGS 2600, Jaguar or Lynx fanatic... MyAtari is the magazine for you!

On this site you can read the latest issue of MyAtari magazine on-line, download back issues to read at your leisure, join in the lively forum, buy and sell your Atari hardware/software in our free classifieds section as well as download exclusive Atari screen savers and wallpaper to brighten up your desktop.

If you enjoy visiting this site, please consider recommending us to a friend or subscribing to our newsletter which will keep you up-to-date with the latest developments at MyAtari magazine.

Thank you for visiting. If you have any comments or criticisms about the site or the magazine in general, please e-mail me.

Enjoy your visit ;)

Matthew Bacon, Editor

What's new?

17 June 2002 Work on the custom perl scripts is complete. If you have been waiting to submit an advert in our classifieds section, you can now do so.

16 June 2002 Three new articles published. Christoph Brincken shows how to convert Calamus fonts



Trotz des Alpha-Status sieht Gulliver bereits sehr vielversprechend aus.

>> Source-Konkurrenten, der hier sehr beeindrucken kann.

Eine weitere Nachricht kam aus dem Amiga-Lager. Deren Standard-Webbrowser AWeb ist zur Open Source erklärt worden. Bedenkt man, dass AWeb kompletter 68k-Code und durch hohe Geschwindigkeit und weitreichende Standard-Unterstützungen wie JavaScript 1.1 usw. überzeugen kann, so könnte sich hier eine weitere Möglichkeit entstehen, wenn sich denn Entwickler finden, die die Portierung auf den Atari sowie das Stricken einer GEM-Oberfläche übernehmen könnten.

Sie sehen, es wird wieder einmal spannend... □

[1] highwire.atari-users.net

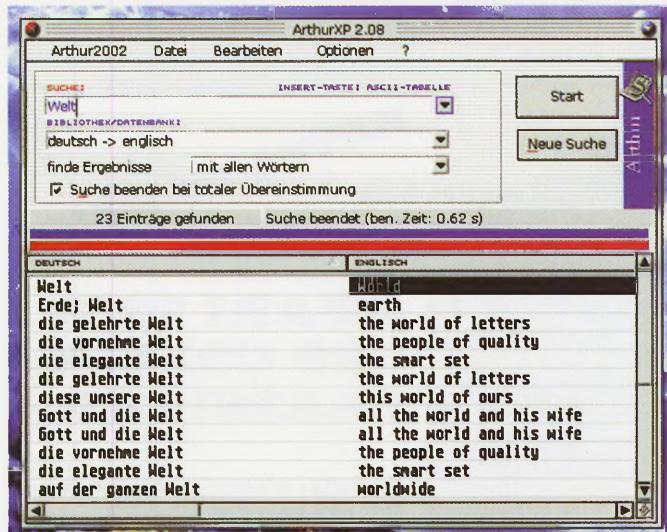
[2] olivier.landemarre.free.fr/gem/gulliver/

Arthur XP bei falkimedia im Vertrieb

Finale Version erhältlich

Das Übersetzungsprogramm Arthur XP aus dem Hause RGF Software [1] liegt nun in seiner aktuellen Version in unse-

Trotz des Alpha-Status sieht Gulliver bereits sehr vielversprechend aus.



Vor 10 Jahren - die st-computer 07/08-1992

Retro-Stimmung

Die Sommerausgabe der st-computer beschäftigte sich mit dem Thema MIDI auf dem Atari – wie das Cover un schwer erkennen lässt.

In seinem Editorial konnte Chefredakteur Harald Egel darauf hinweisen, dass der Atari in den Studios so bekannter Musiker wie Dire Straits, Fleetwood Mac und Tangerine Dreams zu finden gewesen sei. Mit Cubase wurde dann auch eines der ganz großen MIDI-Programme für den Atari im Test. Die Version 3.0 sollte der letzte große Schritt vor dem Audio-Update sein, dass für den Falcon erscheinen sollte. Neu im Markt der professionellen MIDI-Sequencer war hingegen X-Ess, ein mehr als komplettes Programm, dass sich aufgrund der über großen Konkurrenz durch Steinberg und C-Lab jedoch nie durchsetzen konnte. Der Preis war vergleichsweise gering: nur DEM 400.– sollte das Komplett Paket kosten. Allerdings fehlte der von den Branchenriesen gebotene Notendruck.

Grafikkarten gehörten Anfang der 90er Jahre immer noch zu den teuersten Erweiterungen für den Atari. Kein Wunder also, dass so mancher Anwender auf günstigere Varianten schielte, die in Form von Produkten wie Pixel wonder, Overscan und E-Screen vorlagen. Die originale Atari-Hardware wurde hier lediglich etwas aufgepeppt, so dass höhere Auflösungen ganz ohne Karte möglich wurden. Ganz einfach war der Einbau allerdings oftmals nicht.

Einen weiteren Schritt in Richtung Multitasking machte Maxon mit der Version 2 seiner Systemerweiterung Multi-GEM. Echtes Multitasking wurde aber nicht geboten, vielmehr wurde das ACC-Konzept erheblich erweitert. Mit dem Erscheinen von MagiC und MultiTOS wurde dieser Ansatz allerdings überholt.

Auch der Falcon setzte nun endlich zur Landung an: Entwickler meldeten, dass ebdlich erste Geräte bei Ihnen angekommen waren – gute Nachrichten also zur kurz bevorstehenden Atari-Messe in Düsseldorf. □

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

rem falkimedia-Online-Shop [2] und per Bestellung zum Verkauf bereit.

Der Preis beträgt EUR 29.– (ohne gedrucktes Handbuch) für die Download-Version, die bei RGF Software stets in der aktuellen Version heruntergeladen werden kann. Nach Ihrer Bestellung erhalten Sie von falkimedia per E-Mail den Schlüssel zur Freischaltung des Programms. Eine Version auf CD-ROM mit gedrucktem Handbuch, allen Bibliotheken und Zusatzprogrammen wie dem beliebten Texteditor Luna, mit dem Arthur optimal zusammenarbeitet, ist ab sofort für EUR 39.– alternativ erhältlich. >>



>> Arthur XP ist ein leistungsfähiges Übersetzungsprogramm für den Atari. Es übersetzt Stichwörter und Redewendungen zwischen derzeit 21 Sprachen und arbeitet dabei optimal mit dem Texteditor Luna (liegt der CD bei) zusammen. Arthur XP setzt MagiC oder N.AES, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab ST-High voraus.

Ein ausführlicher Test erwartet Sie in der kommenden Ausgabe der st-computer. Außerdem findet sich Arthur XP zum Testen auf der aktuellen stc-Diskette. Die gelieferte Version können Sie wie die Online-Version freischalten lassen.

[1] rgfsoft.com
[2] shop.falkimedia.de

□ st-computer.net wird 1 Jahr

Beliebtester Newsdienst feiert Jubiläum

Der Online-Dienst der st-computer wurde im Juni ein Jahr alt. Wir freuen uns über dieses Jubiläum und werden den gewohnt aktuellen Service für Sie in der aktuellen Form aufrecht erhalten und in den nächsten Monaten noch weiter

The screenshot shows the homepage of st-computer.net. At the top, there's a banner for 'Original Ersatzteile, Motherboards, Prozessoren' with a link to 'Jetzt bei shop.falkimedia.de'. Below the banner, there are three main columns: 'Aktuelles' (News), 'Archiv' (Archive), and 'Service'. The 'Aktuelles' column contains news items like 'Arthur XP jetzt im Falkimedia-Shop (04.06.2002 - 08:00 Uhr)', 'Neuer ScreenShot von Gulliver (21.06.2002 - 09:45 Uhr)', and 'HighWire 0.05 (21.06.2002 - 09:30 Uhr)'. The 'Archiv' column has links to newsletters, press reviews, and desktop backgrounds. The 'Service' column includes links for newsletter subscriptions, premium services, and legal notices. A sidebar on the right features a 'MYATAR.NET 2002 AWARD WINNER' logo and a 'Links' section with various Atari-related sites.

Anzeige

www.retrohq.de/shop



CBS - Donkey Kong Jr. 9.99 Euro ATARI - Phoenix 12.99 Euro

WEITERE KLAISIKER IM ONLINE SHOP

ausbauen.

Prunkstück der st-computer.net ist ohne Zweifel die aktuelle News-Berichterstattung. Mehrmals täglich werden alle bekannten internationalen Neuigkeiten-Quellen rund um den Atari besucht, damit dem deutschsprachigen Atari-Publikum garantiert keine Neuigkeit entgeht. Hinzu kommen mittlerweile verschiedene News-Melder, die die Online-Redaktion der st-computer regelmäßig mit dem Neuesten versorgen. Wer keine Gelegenheit hat, täglich die Webseite zu besuchen oder die Nachrichten zu archivieren, können einen wöchentlichen Newsletter abonnieren, der immer Montags die Nachrichten der zurückliegenden Woche an alle Bezieher ins E-Mail-Postfach liefert. Hinzu kommen Bestellmöglichkeiten für Hefte, Abos und Fan-Artikel wie T-Shirts; Baseball-Caps usw.

Für die Zukunft sind einige Neuerungen wie die Zusammenarbeit mit Online-Auktionshäusern und evtl. eine Online-Abo-Version der aktuellen Heftausgabe im PDF-Format geplant.

Die st-computer.net wird täglich von ca. 420 Anwendern besucht. Die monatliche Besucherzahl liegt bei 13.000. Bedenkt man die „Größe“ des Markts, und dass der Service bisher nur in deutscher Sprache angeboten wird, ein durchaus respektabler Wert, der außerdem ein gutes Bild über die in Deutschland verbliebenen Atari-Interessenten gibt.

st-computer.net

□ PS/2-Adapter für den Atari

Anschluss von Mäusen und Tastaturen

Der Atari Fachmarkt Peter Denk hat ab sofort einen Adapter zum Anschluss von PS-/2-Mäusen und -Tastaturen an den Atari im Programm.

Einsetzbar ist der Adapter am Mega ST, Mega STE und am TT sowie an umgebauten STs und Falcons. Eingesteckt wird er in den Westernstecker für die Atari-Tastatur. Durch den integrierten Mikrocontroller ist keine Treibersoftware nötig. Noch ein Vorteil für Musiker, speziell Midex-Besitzer: die Anschlussleitung an der Box ist sehr flach und stört nicht so stark wie das normale Spiralkabel.

Der Preis beträgt EUR 29.-.

atari-fachmarkt.de

The advertisement features several Atari 2600 game boxes: 'Smurf 9.99', 'Zaxxon 16.99', and 'Jungle Hunt 18.99'. To the right, there's a large, stylized text 'RETRO GAMES!!!'. Below the boxes, it says 'ATARI 2600 CBS COLECO KLAISIKER'. At the bottom, contact information is provided: 'e-mail: shop@retrohq.de', 'Tel: 0711 - 63 65 636', and 'Fax: 0711 - 63 66 106'.

Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACE	1.04	ja	Falcon	Software-Synthesizer	http://nb.atari.org/
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://attack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://attack.maiva.cz/
Anoplayer	2.20	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/f/anoplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
Arthur XP	2.06	ja	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgsoft.com/
AtarICQ	0.154	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtarIRC	1.23	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
Calamus	SL 2002	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	5.05	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.dimitri-junker.de/software/cat/
CD-Writer Suite	3.2	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
Chrysalis	1.2	nein	alle	Geschäftsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	alle	Fax & Anruftabeleiter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
Dillo	0.6.5	ja	MiNT	Webbrowser	http://membres.lycos.fr/prmandin/
D***	0.29	ja	MiNT	D***-Portierung	http://membres.lycos.fr/prmandin/
Diskus	3.9	ja	alle	Festplatten-Tool	http://www.seimet.de/diskus_german.html
EasyMiNT	1.351ß	nein	MiNT	MiNT-Distribution	http://www.ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.05	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_it.html
FirstMillion Euro	4.7.0	nein	alle	Fakturierung	http://iam/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12s	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
Gulliver	0.08	ja	alle	HTML-Viewer	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/gulliver/
HD-Driver	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seimel.de/atari_german.html/
HighWire	0.05	nein	Multitasking	HTML-Viewer	http://highwire.atari-users.net/
HomePage Penguin	3.05	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Hyp_View	0.07	ja	alle	ST-Guide-Ersatz	http://home.tascalinet.ch/donze/preview/index.html
Icon Extract	1.3	ja	alle	Icon-Konverter	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.man1.de/programs/
JaNE	2.11	ncin	alle	Texteditor	http://www.thomaskuenneth.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kronus	1.0	nein	alle	Benchmark-Programm	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/kronos/kronos.htm
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.myluna.de/
Luna	2.09	nein	alle	Texteditor	http://www.application-systems.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://users.onetel.gr/~pavalo/magicnet.htm
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://draconis.atari.org
Marathon	2.00pl1	nein	alle	E-Mail-Client	http://www.iranice.com/Landemarre/gem/gem.htm
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.netBSD.org/Ports/atari/
MiCo	2.08ß	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://www.mico-mint.atari.org/
MINETNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.2	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.55	nein	alle	E-Mail-Client	http://www.2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.52	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netBSD.org/Ports/atari/
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snaillshell.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.01	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Porthos	2.0	ja	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsdl.net/prod/atari/porthos.php
qed	5.02	ja	alle	Texteditor	http://heinisoft.atari-users.net/
Q***	0.6	nein	MiNT	Q***-Port	http://membres.lycos.fr/prmandin/
Rational Sounds	2.02	nein	alle	Systemerweiterung	http://heinisoft.atari-users.net/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.4	nein	MiNT	Multimedia-Library	http://www.multimania.com/prmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snaillshell.de/
Stella	2.7fl	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
STing	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Tales of Tamar	0.28	nein	Falcon/TT/Milan/Hades	Spiel	http://tamar.net/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snaillshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~grf/software/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ste.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.21	ja	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.943	nein	MiNT	AES-System für MiNT	http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.96	ja	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.



Scene-Report

Die Erstellung von Musik auf dem Computer hat in der Scene eine lange Tradition. Stefan Benz aka Lotek Style stellt uns wichtige Evolutionsschritte und Sounder näher vor.

Chipmusik auf dem Atari ST

Text: Stefan Benz

«Was liegt näher, als gelegentlich nach Feierabend mit dem Computer ein kleines Spielchen zu machen oder sogar Musikstücke zu komponieren, die man sofort vom „Atari-Orchester“ spielen lassen kann?». «Die Voraussetzungen des Atari 520 ST sind dazu relativ gut». Mit diesen oder ähnlichen Sätzen wurde Mitte der 80er Jahre versucht, den Soundchip des Atari ST besser zu verkaufen, als er eigentlich ist. Die Wahrheit sah damals leider etwas anders aus. Der Yamaha 2149-Soundchip, der im ST zu finden ist, wurde unter anderem lediglich deshalb ausgewählt, weil er billiger war als der im C64 befindliche SID-Chip. Dieser preisliche Unterschied machte sich auch schnell im Klang erkennbar.

Geschichtliches. Im Jahr 1986 glaubte man somit, dass es kaum möglich wäre, aus dem Soundchip des Atari ST halbwegs vernünftige Musik herauszuholen. Holger Gehrman bewies dann aber das Gegenteil durch die ersten Chipmusiken zu dem Spiel EXTENSOR.

Richtig ins Rollen kam der Chipmusik-Stein dann aber im Jahre 1987 durch das langsame Entstehen der Demoszene auf dem Atari ST. Die Vorreiter dieser Bewegung waren die aus Deutschland stammenden „The Exceptions (TEX)“. In ihrer ersten Produktion, dem LCD-Demo, benutzen sie noch die oben bereits erwähnten EXTENSOR-Musiken. Doch bereits bei ihrer zweiten Demo hatte sich ein junger Musiker zu ihnen gesellt, der die ST-Chipmusik maßgeblich prägen sollte: Jochen Hippel aka Mad Max.

Eines der größten Probleme für Chipmusiker zu dieser Zeit war, dass es einfach keine Soundeditoren für den ST gab. Die wenigen Musiker der ST-Frühzeit gaben die Noten ihrer Musiken noch einzeln in den Assembler ein. Da diese Methode aber mehr als umständlich war, entwickelten viele Musiker ihre eigenen gruppeninternen Editoren. Nach und nach tauchten jedoch auch andere Musiker neben Jochen Hippel aus der Versenkung auf. Zu ihnen gehörten unter anderem Anders Nilson (An Cool/The Carebears), Gunnar Gaubatz (Big Alec/Delta Force), Nic Alderton (Count Zero/Electronic Images), Sebastien Gerard (Jess/Overlanders) und Frank Seemann (Tao/ACF^Cream).

Wie auch die Programmierer der Demoszene versuchten die Musiker immer mehr aus dem Soundchip des ST herauszuholen. So war es auch nicht verwunderlich, dass 1989 die ersten Spiele erschienen, die Chipmusik mit Digitaldrums sowie auch reine Digitalmusik enthielten. Eines der besten Beispiele ist an dieser Stelle „Chambers of Shaolin“ von Thalion Software. Diese Entwicklung lag unter anderem auch daran, dass viele ehemalige Demoszene-Mitglieder mittlerweile für Softwarefirmen arbeiteten und ihre Kenntnisse somit einbringen konnten.

Im Jahre 1992 wurde die ST-Chipmusikwelt dann von Joris Maarten de Man (Scavenger/Synergy) und seiner genialen SID-Technik überrascht. Er hatte es geschafft, eine Technik zu entwickeln, die aus dem Yamaha-Chip SID-ähnliche Klänge ertönen ließ. Die erste dieser Musiken war im bereits legendären DBA MAG 6-Intro von Synergy zu hören.

Editoren. Etwa im gleichen Zeitraum wurden diverse Chipmusik-Editoren wie etwa CHIPMON, MUSICMON, SID SOUNDDESIGNER oder INSIGNIA TRISOUND für den ST entwickelt. Diese bedienten sich teilweise ausgiebig an den vorher entwickelten Techniken, und es war nunmehr auch Musikern möglich, Chipmusik zu machen, ohne über Programmierkenntnisse verfügen zu müssen.

Die Landung des Falcon. Die nahende Veröffentlichung eines neuen Atari-Rechners sollte 1993 die Szene spalten. Der Atari Falcon 030 und dessen digitale Möglichkeiten ließ die ST-Chipmusik antiquiert vorkommen. Ein Teil der ST-Demoszene wechselte auf den Falcon, andere wiederum auf den PC und verließen somit den Atari. Einige wenige >>



□ Bild oben: Jochen Hippel ist mittlerweile eine Kultfigur der Sounder auf dem Atari ST.

□ Bild unten: Grazey arbeitet derzeit am ultimativen Musik-Demo auf dem ST – wir sind gespannt!

>> blieben auf dem ST und komponierten auch weiterhin Chipmusik, wie z.B. Jedi von Sector One.

Verfall der Scene. Doch der Verfall der ST-Szene war kaum noch aufzuhalten, und so versiegten nach einer Weile auch die letzten Chipmusik-Quellen.

Über die Jahre 1994 bis 1997 kamen so nur noch vereinzelt neue Chipmusiken an die Öffentlichkeit.

1997 veröffentlichte die Gruppe .tSCc. ihre Module-Compilation Nr. 14. In dem Intro dazu gab es nach langjähriger Abstinenz wieder einmal eine Musik von Tao, welche die ST-Chipmusik revolutionären sollte. SYNCBUZZER hieß ein neuer Effekt, der von Tao eigens entwickelt wurde und auch kaum mit Worten zu umschreiben ist.

Revival. Verbunden mit der zu dieser Zeit aufkommenden 80er Jahre Retro-Welle erlebte die ST-Chipmusik in den darauffolgenden Jahren eine regelrechte Wiedergeburt. Die einfache Handhabung der Chipmusik-Editoren und wachsendes Interesse an dieser Musikform veranlassten auch bisher unbekannte Musiker sich daran zu versuchen. Zu diesen zählen u.a. 505, MSG, MC LASER, DMA SC, VIKING, NEMO, D-FORCE und BAGGIO, um nur einige zu nennen.

Im Jahre 2002 ist die Chipmusik auf dem ST so lebendig wie zuvor und aus dem Szenebild nicht mehr wegzu denken. Eine der größten Sammlungen von ST-Chipmusiken wird uns hoffentlich bald von Grazey/PHF präsentiert. Er arbeitet schon seit geraumer Zeit an dem „Ultimate Ultimate Music Demo“, welches einige Tausend Atari ST-Chipmusiken in einer großen Demo vereinigen wird. Die Demonstration wird ca. 10 Disketten umfassen und nur von Festplatte lauffähig sein. Wer sich also jetzt für diese Musik interessieren sollte, der kann auf die eben erwähnte Demo warten oder einige der in der Infobox zu findenden Links im Internet besuchen. □

neues aus der atari-scene:

st-computer.net



¤ Grafikzauber

Die Erzeugung und Bearbeitung von Grafiken und Bildern ist auch auf dem Atari nach wie vor ein Hauptanwendungsbereich. In dieser und der kommenden Ausgabe der st-computer stellt Ihnen Matthias Jaap die noch auf dem Markt befindlichen Programme vor. Er startet mit den aktuellen Programmen, bevor er zu den Klassikern und Spezialisten kommt.

»Aktuelle Grafikpower für Atari-Anwender

Text: Matthias Jaap

Besitzer eines Atari-Clones können mit Spezialisten wie Spectrum 512 oder ST-Klassikern wie Neochrome nichts anfangen. Entweder diese Programme verlangen eine spezielle Auflösung oder sie sind in ihren Möglichkeiten zu eingeschränkt. Unter den universellen Grafikprogrammen werden Malprogramme verstanden, die vollständig GEM-unterstützt laufen. Dies schien für viele Programmierer in den Anfangstagen des STs ein großes Problem gewesen zu sein, denn teilweise wurde aufwändig die Benutzeroberfläche des Macs nachprogrammiert, statt gleich die GEM-Routinen zu benutzen.

Der endgültige Durchbruch der GEM-Grafikprogramme kam erst im Zuge der Einführung des Falcons. Zu der Zeit wurden auch Grafikformate anderer Systeme wichtiger.

Ein universelles Programm muss ein paar Mindestvoraussetzungen erfüllen. Es muss in jeder Farbtiefe laufen und Bilder jeder Bildgröße verarbeiten können. Letzteres ist natürlich relativ, denn jedes Grafikprogramm hat irgendwo seine Grenze. Ferner muss mindestens ein plattformunabhängiges Grafikformat unterstützt werden (TIFF, GIF, JPEG, PNG).

Als aktuelle Grafikprogramme, die die oben genannten Voraussetzungen erfüllen, wurden daher Papillon, PixArt und Vision ausgewählt.

»Vision

Vision in der Version 4e ist ein Grafikprogramm aus Frankreich, das aktuell weiterentwickelt wird. Neben dem eigentlichen Grafikprogramm ist auch ein Bildkatalogisierer eingebaut.

Oberflächliches. Wird das Programm zum ersten Mal gestartet, öffnet sich neben der Toolbox mit den wichtigsten Malwerkzeugen der Bildkatalog und eine Lupe. Die Lupe vergrößert alles, was sich unter dem Mauszeiger befindet. Als Hilfe beim „Pixelzeichnen“ ist sie nur für Grafiker mit einer ruhigen Hand geeignet.

Das Programm präsentiert sich zunächst einmal in französischer Sprache, kann aber über die Voreinstellungen auf „Deutsch“ gestellt werden. Danach ist ein Neustart notwendig.

Im Datei-Menü finden sich die üblichen Funktionen zum Kreieren, Speichern, Laden und Drucken eines Bildes. Beim Druck unterstützt Vision GDOS, mit dem in Farbe und Schwarzweiß gedruckt werden kann. Zum Speichern stehen neun verschiedene Formate zur Verfügung, ein zehntes (MacPaint) kann bisher nur importiert werden, was wohl zu ver-

schmerzen ist.

Die Benutzeroberfläche präsentiert sich so, wie es erwartet werden kann. Alle Dialoge liegen in GEM-Fenstern und behindern damit nicht das Multitasking. Die Toolbox ist mit aussagekräftigen Farbicons ausgestattet. Die anderen heutigen Standards werden weitgehend missachtet. So wird versucht, mit den alten GEM-Objekten die modernen Bedienelemente, wie sie z.B. von jinnee bekannt sind, nachzuahmen, was misslingt. Auch das jedes Fenster den Titel „Vision Manager“ trägt, ist unnötig.

Einstellungen. In den Voreinstellungen offenbart Vision einige mehr oder weniger nützliche Optionen. Lange Dateinahmen

«Vision zeigt in vielen Details als störrisch und unflexibel.»

und das GEM-Clipboard sind am Anfang ausgeschaltet. Die Dithermethode ist auswählbar – da aber nur zwei zur Auswahl stehen, macht dies momentan noch nicht viel Sinn.

Interessant sind die Einstellungen zum Undo-Puffer. Dieser kann abhängig vom freien Speicherplatz ein- und ausgeschaltet werden. Auch wer viel RAM in seinem Rechner hat, sollte den Speicherbedarf nicht unterschätzen, denn Bilder in komprimierten Formaten wie z.B. JPEG müssen dekomprimiert im Speicher liegen, sodass ein 50 KBytes großes JPEG schon mal 1 MByte an Speicher beansprucht.

Der Bilderkatalog bietet auch eine Slideshow an, deren Einstellungen veränderbar sind. Es stehen die Überblendungsart, Hintergrundfarbe, Wartezeit, Endlosschleife und noch einiges mehr zur Auswahl.

Als kleiner Bonus für Besitzer eines Falcon unterstützt Vision den DSP. Mit ihm werden einige Effekte sowie der JPEG-Import merklich beschleunigt.

Beim Speichern stehen für bestimmte Formate zusätzliche Optionen zur Verfügung. Die Qualität von JPEGs ist ebenso regelbar wie die Kompressionsart von TIFF-Bildern. Eine Kontrolle, wie sich die Einstellungen ausgewirkt haben, gibt es nur durch ein erneutes Laden des Bildes.

Zeichen setzen. Vision kennt diese Zeichenfunktionen:

- Pinsel
- Punkte
- Kreis gefüllt/nicht gefüllt
- Rechteck
- Linie
- Linienzug
- Sprühdose >>

- Radiergummi
- Gitter

Die Stiftformen und Füllmuster, die bei den entsprechenden Werkzeugen eingesetzt werden dürfen, entsprechen

komfortabler, gleich mit der richtigen Schriftart auf das Bild schreiben zu können.

Die Textoptionen erscheinen entweder über einen Rechtsklick auf das Texticon oder über die Optionen. Als

«Wie Reaktionen auf unseren Papillon-Workshop in den vergangenen Ausgaben gezeigt hat, gehört Papillon immer noch zu den beliebtesten Grafikprogrammen auf dem Atari. Es steht also zu hoffen, dass das Programm irgendwie doch noch einmal weiterentwickelt wird.»

denen, die auch vom GEM bereitgestellt werden.

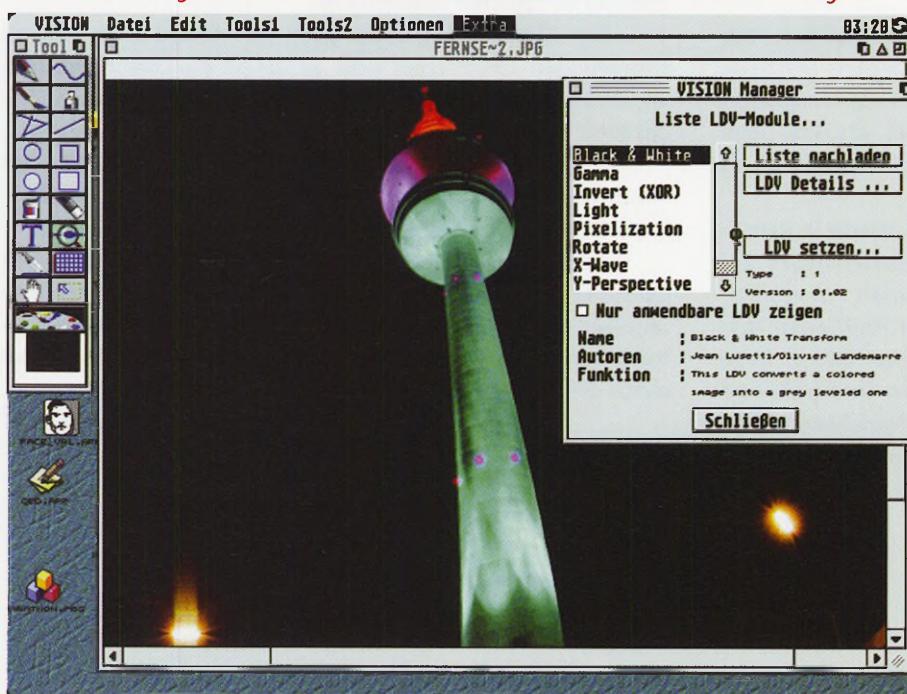
Die Sprühdose wird in Vision etwas verwegen „Airbrush“ genannt, sprüht aber auch in True Colour genauso wie unter ST-High. Generell sind alle Zeichenfunktionen „hart“ – weiche Kanten müssen über die Vision-Filter eingebaut werden. Als Zeichenmodi stehen Ersetzen, Transparent, XOR und Invers Transparent zur Verfügung.

Text. Der Texteditor besteht aus vier Zeilen mit je 40 Zeichen. Zwar sollte dies fast immer ausreichen, aber es wäre

ordentliches Grafikprogramm unterstützt Vision GDOS. Die Textgröße, der Winkel und die Attribute sind frei wählbar. In einer kleinen Vorschau ist zu sehen, wie sich die Änderungen auf einen Beispieltext auswirken. Leider gibt es keine Möglichkeit, den Zeilenabstand zu verändern.

Block. Vision kennt sowohl den rechteckigen Block als auch das Lasso. Mit einem von beiden kann ein Block markiert und ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Im Test funktionierte das Lasso aber nicht richtig. Ist ein Block markiert, können Effekte und Filter

Vision ist ein französisches Zeichenprogramm, das auch aktuell weiterentwickelt wird. Eine deutsche Ressource-Datei liegt bereit. Sie können den Französisch-Kurs an der VHS also wieder kündigen.



darauf angewendet werden.

Effektvoll. Bei den Filtern ist der Weichzeichner (Blur) in verschiedenen Geschmacksrichtungen, ein Schatteneffekt, Eckenkonturierung und einiges mehr. Die Filtermatrix kann editiert werden. Aufwändiger Effekte sind mit den Modulen möglich: Pixelization, Aufhellen, Gamma, Wellen und Verzerren. Weitere Effekte können programmiert werden.

Sonstiges. Vision kann – ähnlich wie Smurf – einen ganzen Ordner voller Bilder in ein anderes Format konvertieren. Dazu kann ein Quell- und Zielordner definiert werden. Beim Speichern kann das Bild zerteilt werden, was für Webseiten sehr praktisch ist.

Diva. Vision zeigt in vielen Details als störrisch und unflexibel. Wird z.B. in 24 Bit Farbtiefe gearbeitet, ist es nicht möglich, ein monochromes Bild anzulegen. Beim Speichern in einem bestimmten Format zeigt Vision, welche Farbtiefen von dem Format unterstützt werden. Der Anwender hat nun selbst darauf zu achten, ob das Format überhaupt passt. Auf die Idee, das Neochrome-Format einfach auszublenden, wenn das Bild über 16 Farben hat, ist der Vision-Programmierer nicht gekommen. Sogar die Dateiauswahl erscheint noch, bevor Vision mit einer Alertbox abbricht: «Dieses Bild kann unter dem gewählten Format nicht gespeichert werden.»

□ Papillon

Die Weiterentwicklung von Papillon ist seit 1999 ins Stocken geraten, doch trotzdem hat das Programm noch viele Freunde.

Oberflächliches. Nach dem Programmstart erscheint die angenehm dezent gestaltete Toolbox, die auch Einstellungen für Farben, Muster, Stiftart, Zeichenmodus und Pinselform aufnimmt. Auf den ersten Blick fehlt die Lupe, die jedoch mit [+] und [-] aktivierbar ist.

Dreizehn Bildformate kennt Papillon, von denen elf gespeichert werden können. Zum Drucken verwendet GDOS und da das Programm keinen >>

>> eigenen Druckdialog hat, wird WDIALOG bzw. MagiC 6 benötigt.

Die Benutzeroberfläche ist sehr modern und nutzt konsequent das Aussehen der MagiC-Objekte. Die Dialogboxen liegen alle in Fenstern und machen einen sehr übersichtlichen Eindruck. Das Programm kann auch gut per Tastatur bedient werden.

Einstellungen. Ein wichtiger Punkt in den Einstellungen ist die Darstellungsqualität. Papillon kann auch in 256 Farben True Colour-Bilder laden, bearbeiten und wieder als TC-Bilder abspeichern.

Für Formate wie JPEG und GIF können in den Dateiparametern die spezifischen Einstellungen geregelt werden. Papillon unterstützt Transparenz bei GIF-Bildern und kann auch animierte GIFs erstellen und exportieren.

Wichtig ist auch die Deckung, die unter „Paletten“ versteckt ist. Damit wird das Filterwerkzeug beeinflusst, mit dem das Programm schon fast den EBV-Bereich betritt. Reizvoll ist die Deckung auch dadurch, dass jeder der drei Farbkanäle unabhängig von den anderen eingestellt werden kann.

Auch unter True Colour verwaltet Papillon eine Farbpalette, die 256 Farben umfasst. Die Einstellung dazu kennt die drei Farbsysteme CMY, RGB und HSV, lässt aber leider das sonst bekannte „Color-Wheel“ vermissen. Über „Generieren“ kann auch eine passende Farbpalette automatisch generiert werden.

Zeichenfunktionen. In Papillon zeichnet der Grafik damit:

- Pinsel
- Linie
- Linienzug
- Kreis gefüllt/nicht gefüllt
- Sprühdose
- Filterwerkzeug
- Rechteck
- Spline-/Bézier-Kurve
- Füllwerkzeug
- Verlauf

Bei Papillon beachten praktisch alle Werkzeuge die Einstellung des Füllmusters, so auch der Pinsel. Gut durchdacht sind Werkzeuge wie die Linie. Anfangs- und Endpunkt werden gesetzt, danach



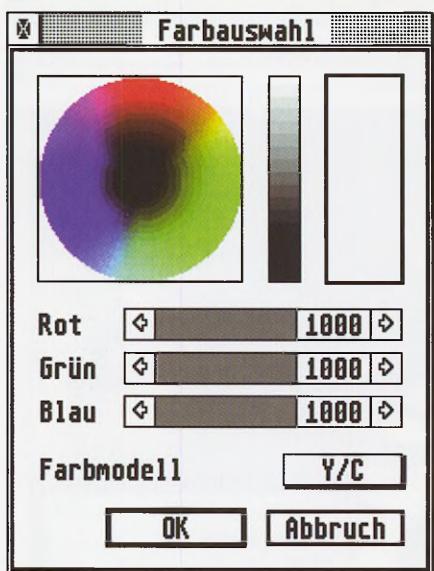
Papillon aus den Hause ASH ist nach wie vor eines der bleibtesten Grafikprogramme für den Atari. Leider wird es derzeit nicht weiterentwickelt.

können diese noch verändert werden, ehe die fertige Linie mit der Leertaste abgelegt wird. Auch bei den Splines ist dieses Feature sehr nützlich und spart Zeit.

Der fehlende Radierer sowie eine realistische Sprühdose können mit dem Filterwerkzeug ersetzt werden. Das Werkzeug erweist sich als Universalgenie und kennt die Modi Radierer, Abdunkler, Aufheller, Ausgrauer, Weichzeichner, Schärfer und Undo-Pinsel. Mit dem

Undo-Pinsel können z.B. zwei Bilder vermischt werden. Das Filterwerkzeug ist entweder eckig oder rund und die Kerngröße kann eingestellt werden. Da die drei Regler für die Deckung nicht im gleichen Dialog enthalten sind, sollte der entsprechende Dialog immer auf dem Desktop in Mausreichweite liegen.

Text. Papillons Texteditor wirkt wie eine erweiterte Version von Visions >>



>> Editor. Acht Zeilen mit je über vierzig Zeichen warten darauf, einen Text aufzunehmen. Der Text kann gespeichert und geladen werden. Die Dialoge für den Zeichensatz und das Format können direkt aufgerufen werden. Unter Format steht Blocksatz, Flattersatz, linksbündig und zentriert zur Auswahl. Damit der Text sich in das Bild integriert, muss als Zeichenmodus „AND“ eingestellt werden.

Block. Papillon kennt das Lasso und den rechteckigen Block. Aus dem Lasso wird ein rechteckiger Block geformt, der Ausschnitt, der vom Lasso ausgewählt wurde, bildet innerhalb des Blocks die Maske.

Gute Nachrichten gibt es von PixArt. Das Programm wird nun wahrscheinlich doch in der lang erwarteten Version 5 erscheinen. Mehr dürfen wir allerdings noch nicht verraten.

Wie von den Zeichenfunktionen gewohnt, lässt sich auch nach dem Markieren eines Blockes die Größe verändern.

Der Block kann nun ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Im Block-Menü stehen die Funktionen zum Skalieren, Drehen, Spiegeln, Vervielfältigen und Projizieren bereit.

Effektfeuerwerk. Papillon 3 hat leider keine Modulschnittstelle mehr, die wichtigsten Funktionen wurden aber in das Programm integriert. Die Effekte beziehen sich immer auf einen markierten Block. Abrunden, Ausdünnen, stark Ausdünnen, Verdicken und Konturen nachzeichnen stehen zur Auswahl.

Sonstiges. Papillon hat auch einen Multikonverter, der einen gesamten Ordner konvertiert. Dabei kann auch gleich die Farbtiefe geändert werden.

Ähnlich wie im PC-Bereich kennt auch Papillon Ebenen. Diese dienen allerdings nur dazu, animierte GIFs zu erstellen.

Gut durchdacht mit kleinen Mängeln. Papillon erweist sich in den eingebauten

Funktionen als gut durchdacht. An einigen Stellen wird aber deutlich, dass die True Colour-Unterstützung erst in Version 3 dazugekommen ist. So ist eine Palette als Ergänzung zu einer großen Farbauswahl keine schlechte Idee, aber in dem Programm gibt es leider keine große Auswahl, die ein paar tausend Farben auf einmal darstellt.

Wie bei Vision ist es auch bei Papillon möglich, im Multi-Konverter als Quellformat Doodle und als Zielformat STAD anzugeben, während die Farbzahl auf 16.7 Millionen gestellt wird.

Wie Reaktionen auf unseren Papillon-Workshop in den vergangenen Ausgaben gezeigt hat, gehört Papillon immer noch zu den beliebtesten Grafikprogrammen auf dem Atari. Es steht also zu hoffen, dass das Programm irgendwie doch noch einmal weiterentwickelt wird.

PixArt

PixArt wurde vor nicht allzu langer Zeit als Freeware freigegeben. Es sieht sogar mittlerweile ganz gut aus, dass die Weiterentwicklung in absehbarer Zeit wieder aufgenommen werden könnte.

Oberfläche. PixArt öffnet beim ersten Start eine ganze Reihe von Toolboxen. Schon deshalb ist eine hohe Auflösung (ab 800 * 600) von Vorteil. Da die Bedeutung mancher Piktogramme auf den ersten Blick nicht ganz klar ist, unterstützt PixArt die Online-Hilfe Bubble-GEM.

Die rechte Maustaste bleibt innerhalb des Zeichenfensters nicht ungenutzt: eine Box mit den wichtigsten Werkzeugen erscheint. Welche Werkzeuge erscheinen soll, kann eingestellt werden, ebenso wie die gesamte Tastaturbedienung.

Auch PixArt nutzt zum Drucken GDOS, setzt aber für den Druckdialog kein WDIALOG voraus. Der Druckdialog erlaubt das Zoomen, Platzieren, Drehen und Rastern des Bildes.

Gespeichert werden darf in zehn Formaten, wobei PixArt nur die möglichen Formate zulässt. Es ist nicht möglich, bei einem True Colour-Bild das GIF-Format anzuwählen. >>

>> Alle Dialoge von PixArt liegen in Fenstern, die sogar – bei sehr kleinen Auflösungen – scrollbar sein können. Die Benutzeroberfläche wirkt etwas altmodisch, aber übersichtlich.

Einstellungen. Unter „Dateiformat“ befinden sich einige wichtige Einstellungen. So kann eingestellt werden, ob TIFFs im Intel- oder Motorola-Format gespeichert werden soll. Die Qualität von JPEGs ist nur in vier Stufen regulierbar.

Umfassend ist die Einstellung der Tastaturbelegung. Beim ersten Start von PixArt ist noch nicht einmal „Neu...“ mit [Control]+[N] belegt. Ebenfalls frei änderbar sind die 40 Einträge im Popup-Menü.

Wird ein neues Bild erzeugt oder geladen, erscheint der Bildformat-Dialog. Hier kann auch der Undo-Puffer eingeschaltet werden. Netterweise zeigt PixArt an, wieviel Speicher das Bild benötigen wird. Die Bildgröße ist frei wählbar, als Vereinfachung sind einige Formate wie 320 * 200, 640 * 480, DIN A4 und DIN A6 in einem Popup zusammengefasst.

Zeichenfunktionen. PixArt hat sehr viele Zeichenfunktionen zu bieten, besonders in Verbindung mit den Werkzeugparametern:

- Stift
- RGB-Stift
- Pinsel
- Tupfer
- Wasser
- Linie
- Linienzug
- Sprühdose
- Füllwerkzeug
- Rechteck
- Kreis
- Radiergummi
- Bézier-Kurve
- Verlauf
- n-Eck
- Dreieck

Werkzeuge wie Tupfer oder Wasser gehen in Richtung EBV, und tatsächlich ist PixArt hier im Vergleich zu Papillon und Vision am weitesten, auch wenn es nach wie vor jedes Bild in die aktuelle Farbtiefe konvertiert.

«Bei all den – gut gelungenen – Ambitionen Richtung EBV stört eigentlich nur eines: PixArt passt jedes Bild immer an die aktuelle Farbtiefe an. Dies war aber auch genau einer der Punkte, der sich bei der Version 5 ändern sollte.»

PixArt unterscheidet zwischen „Pfaden“ und „Werkzeugen“. Pfade sind für PixArt Freihand, Punkte, Linie, Rechteck usw. . Pfade werden mit den Werkzeugen kombiniert. Dadurch ergeben sich neue Möglichkeiten.

Stift und Sprühdose können wahlweise im True Colour-Modus arbeiten und sehen dann realistischer aus. Die Ambitionen Richtung EBV unterstreichen auch noch einige Retouchier-Werkzeuge.

Text. In Texteinstellungen fällt zunächst einmal auf, dass PixArt die Schriften nicht zu Familien zusammenfasst. Wer neben True Type-Fonts noch einige Sigma!2-Schriftarten hat, kann auch diese mit PixArt verwenden.

Der Texteditor wird in einem eigenen Fenster dargestellt und fasst bis zu 50 Zeilen. Der Text kann gespeichert und geladen werden.

Block. PixArt hatte schon immer sehr umfangreiche Blockoperationen. So lässt sich ein Gitter über den Block legen, um einzelne Bereiche zu verzerrn. Der Block lässt sich auf vorgegebene Formen projizieren und räumlich verzerrn, drehen und spiegeln.

Effekte. PixArt hat keine Modulschnittstelle, hat aber Funktionen zum Schärfen und Verwischen. Durch Kombination der Werkzeuge lassen sich zudem einige Effekte erzielen.

Sonstiges. PixArt unterstützt das Wacom-Zeichentablett in fast allen Funktion. Damit ist ein natürlicheres Zeichen möglich.

EBV-/Malprogramm-Zwitter. Bei all den – gut gelungenen – Ambitionen Richtung EBV stört eigentlich nur eines: PixArt passt jedes Bild immer an die aktuelle Farbtiefe an. Dies war aber auch genau

einer der Punkte, der sich bei der Version 5 ändern sollte.

☐ Und sonst?

Einige Malprogramme wurde hier nicht besprochen, sind aber doch erwähnenswert.

Da wäre als erstes Digital Lab, dass sich ganz auf das französische M&E-System verlässt und damit über sehr viele Import- und Export-Formate verfügt. Größter Nachteil ist sicher, dass das M&E-System in die Jahre gekommen ist und Filter für JPEG und GIF nicht immer zuverlässig funktionieren. Ansonsten ist Digital Lab durchaus einen Blick wert und gefällt durch seine schöne Oberfläche.

Das gleiche kann über True Paint nicht gesagt werden. Eines der ersten Malprogramme, die für den Falcon entwickelt wurden, läuft sehr instabil und hat schlecht aussehende Benutzeroberfläche. Größter Vorteil: es kennt viele Bildformate.

Exklusiv auf dem Falcon läuft Escape Paint, das die Echtfarben-Möglichkeiten des Raubvogels nutzt und seine Flexibilität besonders durch die Vielzahl an EBV-Modulen ergänzt. Viele der Module setzen auf den DSP des Falcon. Einen Test von Escape Paint finden Sie in Ausgabe 04-2002 der st-computer. ☐

[1] vision.atari.org
 [2] application-systems.de
 [3] st-computer.net
 [4] eric.dacunha.free.fr/DIGI.HTM

□ JavaScript-Kurs

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

Wichtige Internet-Adressen:

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

□ Einsteiger-Kurs Teil 14: Sidebars

Text: Matthias Jaap

Wer sich den warmen Sonnenstrahlen doch noch für einen Moment entziehen kann, findet diesmal eine bunte Mischung aus JavaScript-Tipps.

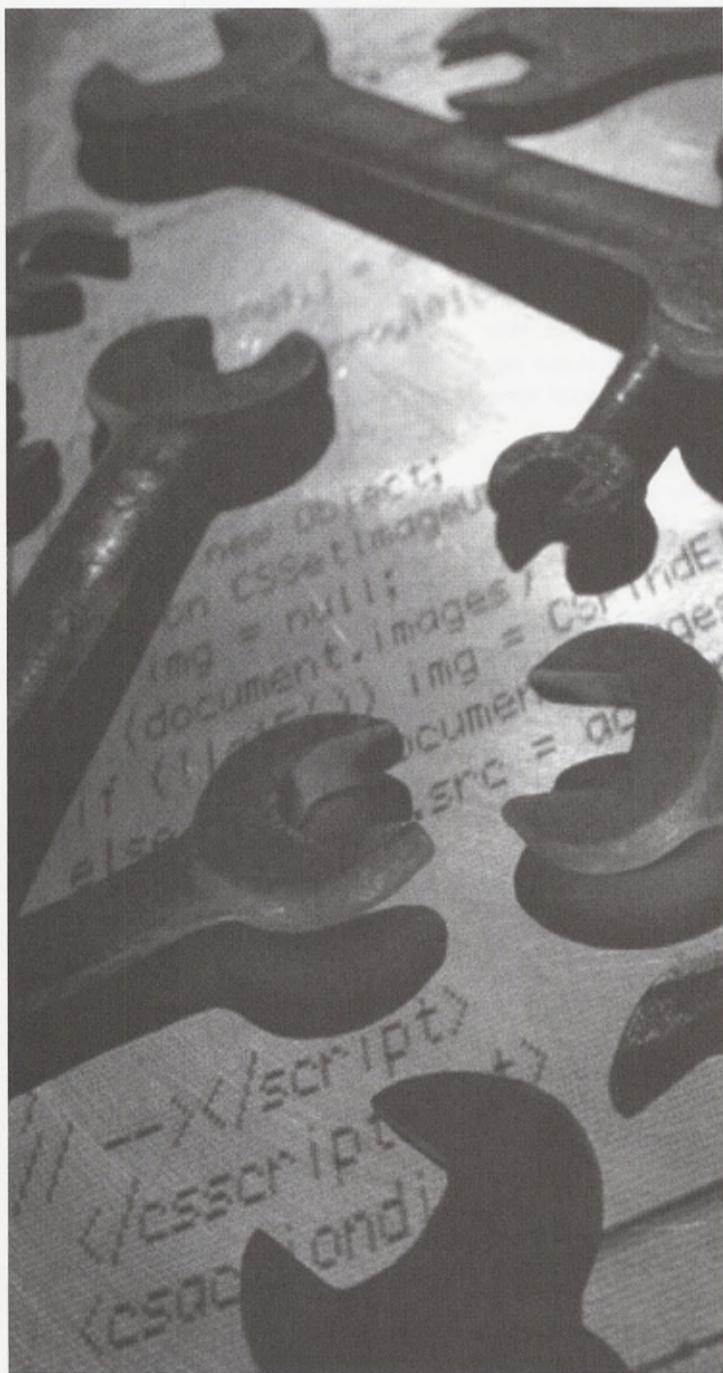
Letztes Mal wurden die Buttons dynamisch gemacht und damit auch eines der populärsten Einsatzgebiete von JavaScript erläutert. Es gibt ein Leben nach den dynamischen Buttons, und JavaScript hat noch mehr in petto: Dabei lohnt sich auch durchaus einmal ein Blick jenseits von JavaScript 1.1, denn zum einen wird intensiv am derzeit einzigen JavaScript-Browser, Light of Adamas, gearbeitet und zum anderen gilt es als sicher, wenn HighWire irgendwann einmal JS-fähig werden sollte, wahrscheinlich die freie JS-Engine von Mozilla (SpiderMonkey) verwendet wird.

Sidebar. Als Atari-Anwender wird man nur selten mit einer Sidebar in Berührung kommen, da sie vom Betriebssystem nicht unterstützt werden. Auf Windows-Systemen sind sie in praktisch jeder Anwendung anzutreffen, nicht zuletzt dank Microsoft, da sich viele Anwendungen ein Beispiel an den Programmen aus Redmond nehmen. Bekannter im Atari-Bereich sind die Toolbars, Werkzeugeisten, die unter dem Fenstertitel „sitzen“ und Funktionen wie Öffnen und Drucken enthält. Eine Sidebar befindet sich am linken Fensterrand und stellt häufig Ordner dar, also Funktionen, um das Navigieren zu erleichtern.

In einem Web-Browser sieht eine Sidebar so ähnlich aus wie ein Frame. Natürlich wird dadurch der Platz für die Webseite erheblich eingeschränkt. Dafür sind dann die Lesezeichen, die Suchmaschine oder der Verlauf immer griffbereit. Solch eine Sidebar ist auch im Internet Explorer eingebaut, allerdings kann vom normalen JS-Programmierer keine Sidebar hinzugefügt werden.

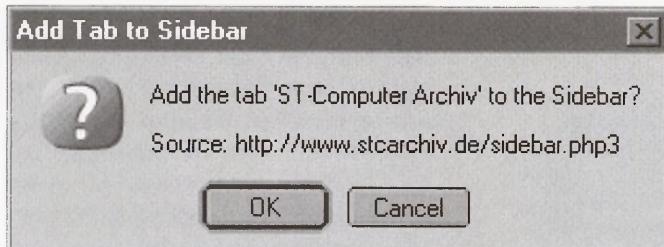
Seit Netscape 6 bzw. Mozilla hat sich dies geändert. Mit JavaScript können beliebige Sidebars hinzugefügt werden. Der Inhalt jeder Bar ist dabei ganz normaler HTML-Code, die Benutzung von JavaScript, CSS oder anderer, von Mozilla unterstützter Web-Sprachen, ist erlaubt.

Nun sind Sidebars nicht gedacht für komplett Web-Seiten, sondern eher für Börsenticker, News und Suchdienste. Von Mozilla wird zwar keine Größe vorgegeben, aber der Inhalt sollte 160 Pixel nicht überschreiten. Vermieden >>



>> werden sollten Videos, Audio-Dateien und aufwendige Grafiken. Anders als bei einem Browser-Fenster lässt sich die Größe der Sidebar nicht erzwingen und die 160 Pixel sind nur eine grobe Richtlinie. Verpönt ist auf jeden Fall Werbung in Bannerform.

Links in einer Sidebar öffnen automatisch die entspre-

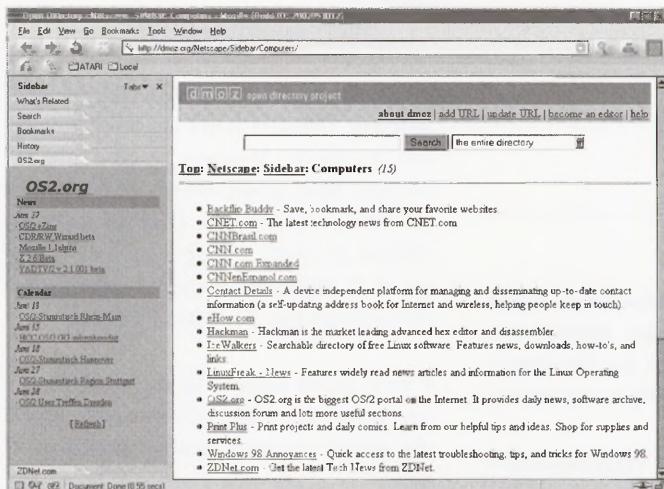


□ Nach dem Klick auf „Sidebar hinzufügen“, fragt Mozilla zunächst höflich nach. Danach ist die neue Sidebar am linken Fensterrand zu finden.

chende Seite im großen Browserfenster.

Eine der wenigen Atari-Seiten, die eine Sidebar unterstützen, ist das stc-Archiv, auch wenn sich dort nicht täglich etwas tut. Nach dem Klick auf „Sidebar hinzufügen“, fragt Mozilla zunächst höflich nach. Danach ist die neue Sidebar am linken Fensterrand zu finden.

Der Code, um eine Sidebar hinzuzufügen, ist relativ einfach:



□ In einem Web-Browser sieht eine Sidebar so ähnlich aus wie ein Frame. Natürlich wird dadurch der Platz für die Webseite erheblich eingeschränkt. Dafür sind dann die Lesezeichen, die Suchmaschine oder der Verlauf immer griffbereit.

```
if ((typeof window.sidebar == "object") &&
    (typeof window.sidebar.addPanel == "function"))
{
    window.sidebar.addPanel ("ST-Computer
Archiv", "http://www.stcarchiv.de/sidebar.php3", "
");
}
```

Während die erste Zeile eigentlich nur aus Sicherheitsgründen notiert werden muss, wird es bei „window.sidebar“ interessant. Der erste zu übergebene Parameter ist der Name der neuen

Sidebar. Als zweites wird die Adresse notiert. Würde hier statt „stcarchiv.de/sidebar.php3“ einfach nur „stcarchiv.de“ stehen, würde die gesamte Einstiegsseite in dem kleinen Sidebar-Bereich stehen.

Die sidebar.php3 macht nichts anderes, als eine andere Datei auszuwerten und die letzten Änderungen dann auszugeben.

Natürlich sollte die Seite, die diesen Service anbietet, auch möglichst häufig aktualisiert werden, denn sonst wird der Anwender die Sidebar schnell wieder aussortieren. Insofern ist das stc-Archiv nicht das beste Beispiel, denn es tut sich zwar häufiger etwas auf den Seiten, aber die News-Rubrik wird nur selten aktualisiert.

Wenn die Sidebar schließlich funktioniert, kann sie noch beim Open Directory Project (dmoz.org) angemeldet werden. Die derzeit verfügbaren Sidebars halten sich noch in Grenzen, so dass die eigene Sidebar auch ohne grosse Werbung auffallen dürfte.

Die Realisierung in Atari-Browsern ...dürfte nicht allzu schwierig sein. Da die relevanten Browser auf dem Atari mit Frames umgehen können, müssen sie für eine Sidebar nur ein Frame hinzufügen, das resistent gegen „target=_top“ ist.

JavaScript 2.0. Sidebars sind erst ab JavaScript 1.5 möglich, aber da macht die Entwicklung der Sprache keinen Halt. Für JavaScript 2.0 werden schon Vorschläge gesammelt, die Sprache wird sich mehr C/C++ annähern und Strukturen bieten. Der Typ von Rückgabewerten muss definiert werden, und allgemein wird JavaScript etwas strenger, was die Schreibweise angeht.

Dass allerdings schon morgen Light of Adamas mit JavaScript 1.1-Unterstützung zum Alteisen zählt, ist nicht zu befürchten: JavaScript 2.0 ist schon seit fast drei Jahren in der Entwicklung. □

□ Eine der wenigen Atari-Seiten, die eine Sidebar unterstützen, ist das stc-Archiv, auch wenn sich dort nicht täglich etwas tut.

☐ MicroTek 35 T Plus

Der Diascanner MicroTek 35 T Plus wird als Auslaufmodell derzeit im Internet zu sehr günstigen Preisen angeboten. Wir prüften daher, wie sich das SCSI-Gerät am Atari verhält.



☐ Dias am Atari scannen

Text: Martin Holzwarth

Flachbrettscanner am Atari sind schon seit langer Zeit nichts besonderes mehr. Treiberprogramme wie z.B. ScanX und NovaScan ermöglichen den Betrieb von verschiedenen SCSI-Flachbrettscannern am Atari. Wenig bekannt ist allerdings, dass es auch einen Diascanner für Atari-Computer gibt: den 35 T Plus von Microtek.

Bis vor wenigen Monaten gab es diesen Scanner bei einigen Versandhändler noch als Neugerät zu kaufen. Um ein gebrauchtes Gerät zu ergattern, lohnt es sich immer wieder einmal, beim Online-Auktionshaus eBay vorbeizuschauen.

Mit seiner möglichen Auflösung von 1950 ppi (immerhin ca. 3.8 Millionen Pixel) scannt er Dias und Negative (Negative habe ich aber nicht getestet). Als Treibesoftware für Atari-Systeme kommt das bekannte SCANX zum Einsatz. Ich empfehle unbedingt die neueste Version 1.13 [1] zu verwenden.

Installation. Der Scanner wird nach Wahl der SCSI-ID einfach mit dem mitgelieferten Kabel an die SCSI-Schnittstelle des Atari TT oder des Falcon angeschlossen. Nachdem SCANX auf die Festplatte kopiert wurde, trägt man nach dem ersten Programmstart die SCSI-ID ein und wählt den Scannertyp aus. Persönliche Anwenderdaten sowie die Seriennummer sind Pflicht.

Mit dem Scanner wird ein Testdia geliefert. Nach der Wahl der Auflösung kann der erste Scavorgang beginnen.

Betrieb. Ich habe den Diascanner am Atari, Macintosh und PC getestet; bei Mac und PC jeweils mit der mitgelieferten Software, beim Atari mit ScanX. Bei der Kombination

ScanX und Atari fallen die gescannten Dias zuerst recht dunkel aus. Dies ist bei der mitgelieferten Software für andere Systeme nicht so. Vor allem dunklere Vorlagen bereiten Probleme.

Zwar kann der Anwender vor dem Scannen Werte wie Helligkeit und Kontrast einstellen, aber die wichtige Gammakorrektur bleibt der SCANXPRO-Version vorbehalten. Wer also viel scannt, sollte auf die Pro-Version umsteigen. Leider stand mir diese Version für einen ausführlichen Test nicht zur Verfügung. Allen Benutzern der Standardversion empfehle ich für die Nachbearbeitung die neue Version 3.10 des EBV- und Kamera-Werkzeugs PhotoTip [2] zu verwenden. Die von Durs Locher in PhotoTip eingebauten Module funktionieren speziell bei der Bildnachbearbeitung sehr gut. Das gescannte Dia wird so mit der erstklassigen Gammakorrektur und den anderen Bearbeitungsmodulen von PhotoTip in kurzer Zeit in ein sehenswertes Bild verwandelt.

Hier noch ein paar Tips:

- Bildbearbeitung braucht viel Rechenleistung. Getestet habe ich den Diascanner an einer Medusa T 40 mit 96 MBytes RAM sowie einem Atari TT mit 32 MHz, 32 MBytes TT-RAM und 10 MBytes ST-RAM. Ein gescanntes Bild mit ca. 1.7 Millionen Pixeln benötigt im TIFF-Format gut 5 MBytes Speicher.
- Eine große Festplatte sowie CD-Brenner und/oder Zip-Laufwerk erleichtern die Arbeit mit den großen Datenmengen.
- Das SCSI-Kabel sollte nicht zu lang sein, sonst kann es zu Problemen und Datenverlusten kommen.

Fazit. Der Microtek 35 T Plus ist in Verbindung mit der Scan-Software SCANX sicher kein Profisystem, aber mit etwas Geduld und Erfahrung in der Nachbearbeitung kommt der Anwender dank PhotoTip 3.10 zu guten Ergebnissen. Der 35 T Plus ist sehr gut geeignet für alle Atari-Besitzer, die gelegentlich Dias digitalisieren möchten. ☐

[1] geocities.com/nmontaser/

[2] home.sunrise.ch/dursoft/

NEU! Foto-Glossy

Sofort trockene

Spitzenqualität. Wischfeste
Spezialbeschichtung für
dauerhafte und brillante
Foto-Drucke. Geeignet für alle
Inkjet-Drucker (Canon, Epson,
HP, Lexmark, Xerox...).

50 Blatt /180g/Din A4 € 16,90
100 Blatt / 180g/Din A4 € 29,90
500 Bl. / 180g/Din A4 € 129,90

Viele weitere Spezialpapiere
bei uns im Web-Shop!

Tinten-Patronen

Gut - günstig und problemlos - so lassen sich unsere kompatiblen Tintenpatronen charakterisieren: phantastische Farbtreue und eine garantierte Funktionsfähigkeit ohne wenn und aber!

für Apple Color Stylewriter 2400/2500, Canon BJC 2000, 2100, BJC 4000er- und 5000er-Serie, S100

schwarz	€ 3,53	farbe	€ 5,06
Sparpaket 1:	2 * schwarz + 2 * farbe		€ 15,34
Sparpaket 2:	10 * schwarz		€ 25,56
für Canon BJC 7000, 7100			
Farbe	€ 20,40	Foto-Farbe	€ 22,96
Schwarz	€ 20,40		
Sparpaket:	2 * schwarz + 2 * farbe		€ 71,07

für Apple Color Stylewriter pro, Canon BJC 600, 610, 620
schw. HC 15ml € 3,53 cyan HC 11ml € 3,53
magenta HC 11ml € 3,53 yellow HC 11ml € 3,53
Sparpaket: 1 * schw, je 1 * c, y, m (4 Patronen) € 12,78-

für Canon BJC 3000er, 6000er-Serie, S400, S450, S600
schwarz € 6,08 cyan € 6,08
magenta € 6,08 yellow € 6,08
Photo Black, Magenta, Cyan je € 6,08
Sparpaket: je 1 * schwarz, cyan, mag., yell. € 19,94

Weitere Patronen und Refill-Sets
finden Sie in unserem
Internet-Shop!



Inkjet-Refills

Mit unseren Refill-Sets mit hochwertiger Tinte sparen Sie bis zu 80% der Kosten gegenüber dem Kauf von Original-Patronen! So können Sie viel Geld sparen und erhalten dank unserer Premium-Tinten die gewohnte Druckqualität.

Jedes Set wird mit einer ausführlichen, bebilderten Anleitung ausgeliefert. Das nötige Zubehör (Spritzen, ggf. Stopfen und weiteres Zubehör je nach Typ) gehört selbstverständlich auch zum Lieferumfang

Refill-Set Schwarz:

100ml Tinte (reicht je nach Patronen-Typ für 3 bis 6 Füllungen)

nur € 17,84

Refill-Set Farbe:

150ml Tinte (jeweils 50ml cyan, magenta, yellow), reicht je nach Patronentyp für 4 bis 12 Füllungen

nur € 35,74

lieferbar für folgende Drucker:

Canon: BJ 200, 210, BJC 240, 250

Lexmark: 1000, 2030, 2050,

2070, 3200, 5000, 7000

Z11, Z12, Z13, Z22, Z23, Z31, Z32, Z33, Z42, Z43, Z51, Z52, Z53

HP: Deskjet 400er, 500er, 600er, 700er, 800er und 900er-Serie, HP Deskwriter-xxx-Serie, OfficeJet xxx

Wichtig: Bitte nennen Sie bei der Bestellung Ihren genauen Druckertyp!

Für jeden Druckertyp verwenden wir eine speziell entwickelte und genau passende Tinte, damit Sie von Ihrem Drucker die gewohnte Qualität erhalten. Die Tinten sind mit Resten der Original-Tinte mischbar!

Unser Lieferprogramm:

Druckzubehör:

Patronen, Refills, Toner, Spezial-Papiere etc.

Kabel & Datacom:

USB, Netzwerk, Fire-Wire, HUB's, Controller...

Multimedia:

Lautsprecher, Headsets

Versand & Zahlung:

Alle Preise verstehen sich in DM.

Portokosten: € 4,-, ab € 75,- Auftragswert
Lieferung frei Haus

Zahlung per Kreditkarte (Euro/Master/Visa),
Lastschrift, Scheck oder Post-Nachnahme
(Nachnahme kostet € 5,- Postgebühren)

Alle erwähnten Markennamen / Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller / Inhaber, werden von uns anerkannt und nur zu Informationszwecken genannt.

Web-Shop:

www.seidel-online.de

Heikendorfer Weg 43

24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

Seidel

SOFTWARESERVICE

Exklusiv für ST-Abonnenten!

ATS 120,- • CHF 14,90

DEM 14,90 (€ 7,62)

Unterhaltung und Freizeitspaß für Apple-Macintosh: Alle zwei Monate neu!

MACROM

39 Spiele für endlosen Spaß!

Exklusive Klassiker

Brettspiele & Kartenspiele

Die besten Shareware-Spiele 2001 zum Thema Brett- und Kartenspiele sowie Puzzles

MACROM November/Dezember 2001

39 Spiele für endlosen Spaß!

Marathon Rubicon • TuXRacer 3D (Pinguin-Rennen) • GLTron (Cyber-Motorrad-Rennen in 3D) • Asteroid Storm • Maelstrom • BablBox • Carbons Solitaire • GOban • MacBlox • Marble X • Othello/Reversi • Yathzee/Kniffel • Poker • uvm.

Pirates Gold • Prince of Persia • Shanghai

TOP-Demos

- X-Plane
- Majesty
- McGee's Alice
- Monkey Island IV
- Alien Nations (Völker)
- Tony Hawk's Pro Skater

Exklusive Klassiker

Sim Tower • Sim Life • Sim Farm

TOP-Demos

- Delmos Rising
- OttoMatic

MACROM

Spiele für endlosen Spaß!

Unterhaltung und Freizeitspaß für Apple-Macintosh: Alle zwei Monate neu!

MACROM

Spiele für endlosen Spaß!

Exklusive Klassiker

Sim Tower • Sim Life • Sim Farm

TOP-Demos

- Delmos Rising
- OttoMatic

Verpassen Sie nicht Deutschlands erste Mac-CD-ROM-Serie, die Sie 4 x im Jahr im Zeitschriften-Handel erhalten.

Für nur 7,60 EUR bietet Ihnen MACROM stets das Neueste aus der Spiele-Welt, exklusiv lizenzierte Vollversionen und die Auswahl der besten Freeware-Games für garantiert lange andauernden Spielspaß am Mac.

MACROM Nur noch kurze Zeit im Handel!

GRATIS

Falkemedia MAC

GREATEST GAMES

10 handverlesene Spiele für den Macintosh

JEDER Abo-Bestellung legen wir die CD „Greatest Games“ mit zahlreichen handverlesenen Spielen für den Mac bei!

falkemedia

An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel • Germany
Tel. +49 (0431) 200 766-0
www.maclife.de

JA, ich will endlich von den vielen Vorteilen profitieren, die mir als ST-Computer-Abonnent das exklusive Mac-Life-Abo jeden Monat bietet. Und das beim Preis von nur 50% des Standard-Abo-Preises. Bitte senden Sie mir ab der nächst möglichen Ausgabe die Mac Life im Abonnement zu. Im Preis enthalten sind die portofreie Zustellung des Heftes, der Heft-CD und mein Vorzugspreis von nur 2,50 EUR pro Heft gegenüber 6,- EUR im Einzelkauf. Nach einem Jahr kann das Abonnement jederzeit gekündigt werden, zu viel bezahlte Beträge bekomme ich zurück.

JA, ich will zusätzlich 1 x im Jahr die Jahres-Archiv-CD im komfortablen PDF-Format mit sämtlichen Beiträgen aus einem Jahr Mac Life. Im Abo-Kombi kostet die Jahres-Archiv-CD nur 10,- EUR statt 20,- EUR!

▷ Oder: www.maclife.de/abonnement

Firma _____

Name, Vorname _____

Straße/Nr. bzw. Postfach _____

PLZ/Ort _____

Tel. _____

E-Mail _____

Datum, Unterschrift _____

Bitte ausreichend frankieren oder per Fax an 0431/20 99-0

Antwort

falkemedia

Abobetreuung Mac Life
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Das Mac-Life Abo

Das Mac Life Jahres-Abo

**12 x Mac Life Magazin
12 x Mac Life Heft-CD-ROM**

**Exklusiv für Abonnenten
Jahres-CD zum Vorzugspreis!
(Sie sparen rund 50% bzw. ca. 10 EUR)**

**Lieferung frei Haus
(noch bevor das Heft im Handel ist)**

**Nur 2,50 EUR pro Ausgabe
(Sie sparen satte 40 EUR im Jahr)**

**Nach 1 Jahr jederzeit kündigen
(zu viel gezahlte Beträge gibts umgehend zurück)**



h mitbestellen! • MACROM - Am besten gleich mitbestellen! • MACROM

□ Online-Auktionshäuser im Vergleich

Online-Auktionen gehören sicherlich zu den erfolgreichsten Ideen, die in den letzten Jahren im Internet realisiert wurden. Während selbst Branchenriesen wie Amazon im Online-Markt mit schöner Regelmäßigkeit rote Zahlen schreiben und einstmalige Shooting-Stars wie Napster scheinbar sang- und klanglos aus dem Netz verschwinden, wächst und gedeiht der Markt der Online-Auktionen.

□ Der Weg zu neuer Software?

Text: Thomas Raukamp

Vor dem Erfolg des Internets hatten Auktionen ein sehr elitäres Image. „Offline-Auktionshäuser“ wie Southeby's handelten zumeist mit wertvollen Kunstgegenständen und ließen sich als Ausbruch aus dem biederem Image höchsten einmal auf die Versteigerung von Elton Johns fragwürdig geschmackvoller Brillensammlung ein – auch nicht gerade ein Schnäppchen von Fielmann. Mit der Einführung der ersten Online-Auktionen änderte sich dieses snobistische Bild: Auf einmal wetteifern „Leute wie Du und ich“ um die verschiedensten Artikel aus den unterschiedlichsten Bereichen. Von Hard- und Software über Konzertkarten bis hin zum neuen Auto kann alles ersteigert werden, was das Herz begeht. Insofern wundert es auch nicht, dass die heute prallvoll gefüllten Online-Auktionsseiten eher einem riesigen Flohmarkt denn einem typischen Auktionshaus ähneln.

Und nicht nur private Anwender tummeln sich auf diesem Trödelmarkt.

Mittlerweile ist mit dem Online-Auktionshändler ein ganz neues Berufsbild entstanden. Diese Versender kaufen zumeist Restposten oder gebrauchte Waren zu einem günstigen Preis auf, um sie dann zum Teil weltweit anzubieten. Viele Anbieter haben dieses Geschäft oftmals als Nebeneinnahmequelle begonnen und können heute gut davon leben.

Ein Anbieter hat sich in diesem Markt ganz besonders nachhaltig etablieren können: das amerikanische Online-Auktionshaus eBay. Wohl jeder Online-Surfer war wohl schon einmal auf den Seiten des Marktführers, um hier Waren anzubieten oder zu ersteigern. Die Verbreitung geht sogar soweit, dass eBay ähnlich „Tempo“ oder „Coca“ zu einem Synonym für ein Produkt geworden ist. Haben Sie sich selbst schon Sätze sagen hören wie «Schau doch mal auf eBay» oder «Verkauf das doch auf eBay»? Kaum jemand sagt dagegen etwas wie «Versteiger das doch im Online-Auktionshaus».

Blick über den Tellerrand. Doch kein Imperium existiert ganz ohne Allianzen – es gibt auch andere Taschentücher als Tempo, in die sich flauschig schnüffeln lässt. Und Pepsi schmeckt in Wahrheit auch viel besser als Coca (und hat auch die besseren Mädels in der Werbung). Und – was Atari-Anwendern nicht ganz neu sein dürfte – es gibt auch Computersysteme neben Windows, die gar nicht übel sind. Und gut informierten Kreisen zufolge sollen auch neben eBay noch Online-Auktionshäuser bestehen, die Artikel anbieten.

Wir möchten Ihnen in diesem Beitrag einen Überblick geben.

Auswahlkriterien. Beim Stöbern trifft der Surfer tatsächlich auf eine Vielzahl von Auktionsanbietern. Viele Häuser bieten dabei ähnlich wie eBay >>

Tipps zu Internet-Auktionen

- **Kontakt.** Per Klick auf den Phantasienamen können Sie dem Anbieter eine E-Mail schreiben. Befragen Sie ihn über sein Angebot. Lassen Sie sich die Telefonnummer für Rückfragen geben.
- **Seriosität.** Nutzen Sie Erfahrungen anderer Käufer. Handeln Sie nur mit Anbietern, die schon mehrere positive Beurteilungen bekommen haben.
- **Nachweise.** Speichern Sie alle Nachrichten des Auktionshauses und des Anbieters auf Ihrem Rechner. Es sind Ihre einzigen Beweismittel.
- **Bezahlen.** Bezahlen Sie nur per Rechnung oder Nachnahme. Keine Vorkasse! Optimal: Sie können den Kaufpreis bis zur Lieferung auf einem Treuhandkonto des Auktionators hinterlegen.
- **Erinnerungsassistent.** eBay bietet einen kostenlosen Erinnerungsassistenten an. Der Bieter kann sich als Erinnerung eine SMS auf sein Handy senden lassen. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch.
- **Gebühren.** Wenn Sie bei eBay so fair sind, die Gebühren nicht auf den Käufer umzulegen, dann zeigen Sie es doch in Ihrer Auktionsbeschreibung. Zur Verfügung steht ein HTML-Code, den Sie kopieren können. Angezeigt wird dann ein Logo, dass darauf hinweist, dass auf den Käufer keine zusätzlichen Gebühren zukommen.

Versteigerungsformen

- **Private to Private (P2P):** Versteigerung von Waren zwischen Privatleuten. Das Auktionshaus stellt nur die Plattform. Zahlungs- und Lieferbedingungen müssen Anbieter und Steigerer aushandeln.
- **Single-Auction:** Versteigerung von Kontakten. Alleinstehende können Dates mit anderen Singles ersteigern. Der Preis wird für einen guten Zweck gestiftet.
- **Business to Business (B2B):** Versteigerung zwischen Geschäftsleuten. Verkauft werden größere Restposten oder Investitionsgüter.
- **Business to Private (B2P):** Das Auktionshaus ist selbst Anbieter und versteigert neue Waren auf eigene Rechnung. Es bestimmt auch Geschäfts- und Lieferbedingungen.
- **Live Auction:** Beginnt zu festgelegter Uhrzeit und läuft nur wenige Minuten. Bieter müssen sich einloggen und die ganze Zeit am PC sitzen.
- **Dutch Auction:** Beginnt mit einem Höchstgebot, das innerhalb von Minuten schrittweise sinkt. Den Zuschlag erhält der erste Bieter.
- **Reverse Auction:** Der Käufer legt fest, wie viel er maximal für ein Produkt zahlen will. Der Händler teilt mit, ob der Deal zustande kommt.

Quelle: Stiftung Warentest

>> grundsätzlich alle Produktkategorien an, andere haben sich auf bestimmte Themenbereiche spezialisiert. Einige Online-Auktionen werden privat geführt, andere sind kommerzieller Natur und finanzieren sich durch Werbe- und Transaktionseinnahmen. Wir haben uns in unserem Vergleich auf Anbieter beschränkt, die in ihrem Auftreten und ihrer Professionalität durchaus in Konkurrenz gehen zu eBay, denn immerhin wäre es nicht ganz fair, eine privat geführte Seite zum Versteigern von Heimtier-Artikeln gegen ein Multi-Millionen-Dollar-Unternehmen antreten zu lassen.

Bei unseren Recherchen ist uns immer wieder aufgefallen, dass einige spezifische Loks nur Weiterleitungen zu einem umfassenderen Online-Auktionshaus sind. Wer z.B. unter der URL „hardware.de“ ein auf Computer-Hardware beschränktes Angebot erwartet, wird enttäuscht. Die leicht zu merkende Domain wird als Weiterleitung zum Auktionshaus atrada.de „missbraucht“. Wir beschränken uns in unserer Übersicht daher auf die „wirklichen“ Domains. Ob es sich um deutschsprachige oder englischsprachige Dienste handelt, fließt zwar in die Bewertung ein, macht aber keinen Unterschied bei der Aus-

wahl.

Ein weiteres wichtiges Bewertungskriterium ist mit Sicherheit die Relevanz für einen jeweiligen Markt. Um einen groben Überblick über das für den Macintosh-Anwender interessante Angebot zu erhalten, haben wir als jeweiliges Suchwort stets den in Atari-Kreisen durchaus nicht unüblichen Begriff „Mega ST“ verwendet. Da dies der wohl einer der verbreitetsten originalen Atari-Rechner sein dürfte, sollte eine solche Rückfrage durchaus einen guten Überblick über das Atari-spezifische Angebot geben.

Richbid

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

Ein relativ neuer Anbieter ist Richbid, ein Auktionshaus, das offensichtlich auf Mallorca seinen Sitz hat. Derzeit scheint der Dienst nur in deutscher Sprache erhältlich zu sein, was natürlich deutsche Anwender nicht stören wird. Allerdings wird dadurch auch das Angebot naturgemäß minimiert.

Noch bis zum Juni 2002 ist das Anbieten auf Richbid kostenlos. Grundsätz-

lich bleibt das Einstellen von Artikeln dann auch kostenlos, allerdings wird für Sonderoptionen (Top-Angebote, Galerie etc.) Geld verlangt. Hinzu kommen laut Anbieter (Zitat) «geringe Verkaufsprovisionen». In der Praxis soll dies wohl bedeuten, dass Richbid an jedem verkauften Artikel verdienen wird – wie hoch dieser Satz sein wird, bleibt abzuwarten.

Auf den ersten Blick wirkt Richbid nicht ganz so professionell wie eBay oder Yahoo! Zwar ist die Navigation übersichtlich, wirkt aber etwas altbacken. Auf der Startseite werden die Kategorien „Top-Angebote“, „Hot-Angebote“ und „Last Minute-Angebote“. Wie gewohnt befindet sich links davon die Kategorien-Auflistung. Grundsätzlich ist Richbid nicht spezialisiert und bietet ein allgemeines Handelsforum für Käufer und Verkäufer.

Die Anmeldung ist unproblematisch und wird mit einem Aktivierungs-Link bestätigt. Danach stehen die üblichen Service- bzw. Benachrichtigungsarten bereit. Nach und nach sollen diese jedoch um einige Ideen (animierter Auktionator etc.) ergänzt werden. Außerdem soll das Publikum durch die angestrebte Mehrsprachigkeit erweitert werden. >>

Tipps zu Internet-Auktionen

Auktionen gehören zu den meistbesuchten Angeboten im Internet. Auf den virtuellen Marktplätzen wird alles gehandelt, was handelbar ist: Altes Spielzeug, ausrangierte Computer, die Sammeltassen der Großmutter. Lange Zeit liefen virtuelle Versteigerungen auf Vertrauensbasis. Doch die Pannen häufen sich. Das gilt erst recht, seit im Netz auch Waren ersteigert werden können, für die ein Käufer einen fünfstelligen Betrag hinblättern muss. Ein klarer gesetzlicher Rahmen für die Rechte und Pflichten der Beteiligten fehlt nach wie vor. Immer mehr Anbieter versuchen jedoch inzwischen, ihre Kunden abzusichern.

Die Regeln für Versteigerungen im Web sind einfach: Wer etwas verkaufen möchte, meldet sich auf der Homepage des Auktionshauses mit Name, Adresse und Telefonnummer an. Dann legt er sich einen Phantasienamen zu, mit dem er im Netz auftritt. Eine kurze Beschreibung des Objekts, möglichst ein Foto, der Mindestpreis und der Termin für das letzte Gebot vervollständigen das Angebot.

Nun sind die Bieter dran: Sie können sich die Angebote im Web ansehen. Wer steigern will, muss sich per E-Mail anmelden. Dann genügt ein Klick, um die bisherigen Interessenten zu überbieten. Den „Zuschlag“ erhält, wer bei Auktionsende das höchste Gebot abgegeben hat. Er erhält vom Auktionshaus die Adresse des Anbieters und muss sich

mit ihm über Versand- und Zahlungsmodalitäten einigen.

Das Motto dabei: Vertrauen gegen Vertrauen. Doch dieses Vertrauen wird zunehmend ausgenutzt. Beispiel: Im September vergangenen Jahres tauchte bei eBay ein Anbieter unter dem Pseudonym „Killer Skywalker“ auf. Er bot mehrere aktuelle DVD-Spielfilme an, die für 30 Mark ersteigert wurden. Wie bei kleinen Geschäften üblich, bestand der Bieter auf Lieferung gegen Vorkasse. Trotzdem bekamen die Käufer keine Ware.

Internet-Auktionshäuser versuchen den Mangel an gesetzlichen Vorschriften mit eigenen Sicherheitsvorkehrungen auszugleichen:

- **Feedbackforen:** Hier können Auktions-Teilnehmer ihre Handelspartner loben oder über verspätete Zahlungen berichten.
- **Garantien:** eBay erstattet Usern bis zu 1.000 Mark, wenn sie nachweisen, dass sie den Kaufpreis an den Bieter geschickt, die Ware aber noch nicht erhalten haben.
- **Treuhandkonten:** Kunden von Ricardo können gegen eine Gebühr ein solches nutzen. Den dorthin überwiesenen Kaufpreis gibt der Käufer erst nach Erhalt der Ware frei.
- **Regionale Internet-Auktionen:** Bietet zum Beispiel Offerto. Handelspartner können so leichter direkt miteinander Kontakt aufnehmen. □

>> Geplant sind zunächst die weiteren Sprachen Englisch und Spanisch (also alle Landessprachen auf Mallorca). Zum Gemeinschaftsgefühl soll außerdem das „Café Royal“ beitragen, eine Chatrunde für Anwender.

Bisher erscheint das Angebot aufgrund der Neueinführung des Auktionshauses noch etwas klein. Wenig überraschend wirft Richbid jedoch bisher zum Suchwort „Mega ST“ keinen Treffer aus. Ähnlich lau sieht es beim Begriff „Atari“ aus, der nur 2 Angebote auswirft - einen 800 XL und einen Atari-Monitor.

Fazit. Der bisher rein deutsche Dienst verfügt über ein relativ kleines Angebot, das sicher noch wachsen soll. Die Einführung von Gebühren wird diesem Ziel jedoch nicht zuträglich sein. Beobachten sollte jedoch auch der Atari-Anwender diesen Markt - wenn auch nur aus dem Augenwinkel.

„echtwahr.de“ verbirgt sich ein Online-Auktionshaus, das sich (wie alle anderen Anbieter auch) an eBay anpasst. So ist das echtwahr-Logo ein etwas plumper Abklatsch des originalen eBay-Logos.

echtwahr ist ein deutschsprachiger Service, der scheinbar gar nicht einmal wenig Zuspruch verzeichnen kann. Angegeben werden ca. 100.000 eingetragene Mitglieder sowie ca. 300.000 Artikel - wahrlich kein schlechter Wert für ein Auktionshaus, das sich auf die Märkte in Deutschland, Österreich und der Schweiz beschränkt.

Unter diesen 300.000 Artikeln ist offenbar aber kein Mekka für Atari-Anwender zu finden. Das Suchwort „Mega ST“ brachte keinen Treffer. Das Suchwort „Atari“ förderte 3 Ergebnisse zutage, zwei darunter fielen in die Kategorie des VCS 2600.

Das Einstellen eines Artikels ist auf echtwahr kostenlos. Bei erfolgreichem Verkauf wird allerdings eine Gebühr fällig, die sich nach dem erzielten Preis richtet. Hervorhebungen kosten ebenfalls extra.

Einen besonderen Service bietet echtwahr bei den Bewertungen, die aus drei verschiedenen Auktionshäusern zu-

sammengestellt werden können. Wenn Sie also über eine gute Reputation verfügen, können Sie diese hier geltend machen. Wer mehr als 100 Artikel anbietet will, kann außerdem ähnlich wie bei Yahoo! eine Excel-Datei hochladen, die online gestellt wird. Außerdem kann ein Treuhand-Konto eingerichtet werden, das jeder Käufer ab einem Betrag von EUR 100.- in Anspruch nehmen kann.

Fazit. echtwahr.de bietet einige interessante Leistungen, ist aber bisher für Atari-Anwender eher uninteressant.

□ Ricardo

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

Ricardo hat sich in den Anfangsjahren der Online-Auktionen durchaus einen interessanten Kampf mit dem Branchenprimus eBay geleistet. Werbung in Zeitschriften und im Fernsehen machten auf das Auktionshaus aufmerksam, sodass sich der Markenname jedenfalls einigen Anwendern einprägen konnte. Mittlerweile scheint es etwas ruhiger geworden um das Online-Auktionshaus, >>

□ echtwahr

<http://echtwahr.de/>

Auch hinter dem etwas saloppen Namen

>> trotzdem ist es nach wie vor quiklebendig und unterhält immerhin 13 lokalisierte Webseiten. Im Ausland wird zu meist der Name „qxl“ benutzt.

Bei Ricardo können grundsätzlich alle Artikel angeboten werden, was einen bunten Flohmarkt garantiert. Wer noch das recht dunkel Design der Anfangszeit kennt, den erwartet nun ein aufgeräumteres Bild. Benutzt werden nun helle Farben. Das Design erinnert an eBay.

Ricardo ist kein kostenloser Service. Für das Anbieten von Artikeln wird ein Entgeld erhoben. Ebenso muss der Anbieter dem Auktionshaus eine Provision im Erfolgsfalle zahlen. Dafür bietet Ricardo jedoch auch einen äußerst interessanten Service. Zusammen mit der Sparkasse wird der Treuhandservice S-ITT angeboten. Als Käufer haben Sie mit S-ITT erstmals die Möglichkeit, ersteigerte Produkte in Ruhe auf Mängel zu prüfen. Nur wenn Sie mit dem Produkt wirklich zufrieden sind, lassen Sie den von Ihnen überwiesenen Zuschlagspreis von S-ITT an den Verkäufer weiterleiten. Als Verkäufer bei S-ITT angemeldet, signalisieren Sie Ihre besondere Vertrauenswürdigkeit. So werden Ihre Auktionen im Handumdrehen noch attraktiver für alle Mitglieder von Ricardo. Der Zuschlagspreis wird dabei an S-ITT überwiesen. Dem Verkäufer wird der Eingang dieser Zahlung von S-ITT mitgeteilt, einfach per E-Mail. Erst dann veranlasst er den Versand der Ware. Ist die Lieferung beim Käufer eingetroffen, prüft dieser, ob alles in Ordnung ist. Ist er zufrieden, gibt der Käufer den überwiesenen Betrag bei S-ITT frei und das Geld wird an den Verkäufer weitergeleitet.

Für den Versand arbeitet Ricardo mit dem renommierten Hermes-Versand zusammen. Der Verkäufer kann seine Ware dadurch direkt an der Haustür abholen lassen. Der Sendungsstatus kann dabei jederzeit online nachverfolgt werden. Der Preis für die Sendung staffelt sich nach dem Gewicht. Wer als Käufer sichergehen will, kann eine Versicherung abschließen, mit der Schäden von bis zu 150 GBP abgedeckt werden.

Windows-Anwender können einen Offline-Assistenten nutzen, der beim Einrichten von Auktionen hilft. Besonders professionelle Anwender profitieren davon. Eine Mac-Variante steht allerdings

nicht bereit, scheinbar kann auch nicht die systemübergreifende Möglichkeit der Erzeugung einer Excel-Datei genutzt werden.

Noch weiter geht der Ricardo-Organizer. Diese Online-Datenverwaltung bietet einzigartige Dienstleistungen für Käufer und Verkäufer, die mit jedem Webbrowser nutzbar sind. Zu den Leistungsdaten zählen:

- E-Mail-Adresse, Fax- und Voice-Mail-Dienst
- Kalender, Adress- und Linkverwaltung
- Dateienablage (15 MBytes Speicher)
- Termine & Links zu Ihren Interessen
- Erinnerungsfunktion per E-Mail und SMS
- Gemeinsame Verwaltung, mit Gast-Funktion
- Synchronisation: Palm, Outlook, Lotus Notes
- Log-in und Datenbearbeitung mit WAP

Die Anmeldung für den Organizer ist kostenlos.

Noch schöner wäre es, wenn Ricardo auch für Atari-Hard- und Software interessanter wäre. Unser Suchbegriff „Mega ST“ warf keinen einzigen Treffer aus. Der Suchbegriff „Atari“ führte zu 3 spärlichen Treffern - darunter originellerweise 2 Mega ST-Rechner (?).

Interessanter ist da schon der allgemeine Computermarkt. Die Katego-

rien sind reichlich gefüllt und laden zum Stöbern ein.

Fazit. Ricardo konnte zwar nie mit eBay gleichziehen, spielt aber eine nicht unerheblich wichtige Geige im Markt der Online-Auktionen. Besonders durch den hohen Service weiß der Dienst zu überzeugen. Atari-Artikel finden sich jedoch nur sporadisch.

□ Atrada

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

Ein weiterer deutscher Anbieter ist das Auktionshaus Atrada. Auch hier können generell alle Produkte an Artikel angeboten werden, die dem Verkäufer vorschweben. Und tatsächlich weiß der erste Blick auf die Webseite des Online-Unternehmens bereits zu überzeugen. Endlich einmal blickt den Surfer nicht das typische eBay-Design an, Atrada hat ein eigenes, frisches Layout gewählt, das bei weitem nicht unübersichtlicher als das oft kopierte eBay-Vorbild ist. Auch ein Blick auf die Kategorien lässt einiges erwarten: Nicht weniger als ca. 1.7 Millionen Artikel befinden sich allein in der Kategorie „Computer“.

Mit einiger Spannung gaben wir aufgrund der gebotenen Fülle dann auch unser Suchwort „Atari“ ein. Leider >>

□ Atrada ist eine interessante Alternative zu eBay. Das Angebot ist groß, die Aufmachung professionell.

The screenshot shows the atrada.de homepage. At the top, there's a banner featuring a smiling man and the text "VENICE BEACH, SPEEDO, BRUNO BANANI, HIS". Below the banner, the site navigation includes "Home", "Für Käufer", "Für Verkäufer", "My Atrada", "Hilfe", and "Talk". There's also a link to "Weiter zum Business-Marktplatz atradapro.de". On the left, there's a search bar with "Power-Suche" and a link to "www.atrada.de". The main content area has a large banner for "Otto...findest du gut.". Below it, a woman is shown giving a thumbs-up. To the right, there's a sidebar with "NEU HIER?" sections for "Anmelden!", "Lesen Sie wie es geht!", "Atrada Newsletter", and "HIGHMOON PaintShop Pro 6 und Media Center € 24,90 19:00 bis 20:00". The central part of the page displays a grid of auction categories like "Computer", "Haus & Wohnen", "KFZ & Zubehör", etc., with small thumbnail images next to them. At the bottom, there are links for "Atrada Regional", "Hier können Sie kostenlos Ihr Angebot eintragen!", and "CHAMPIONS-LEAGUE Auf die Schnäppchen ... fertig... LOS!".

>> wurden wir auch hier enttäuscht. Gerade einmal drei Ergebnisse konnte uns das Online-Auktionshaus bieten – das ist wirklich kein Hammer.

Zu gefallen weiß, dass Atrada ähnlich wie eBay nach regionalen Angeboten suchen kann. Wenn Sie also eine Ware am liebsten begutachten würden, sind Sie hier richtig.

Für den bei Abschluss eines Kaufvertrages auf den Marktplätzen von Atrada erfolgten Austausch von Anbieter- und Käuferdaten wird für den Verkäufer eine Gebühr fällig. Weitere Kosten entstehen durch Hervorhebungen usw. Die Anmeldung ist selbstverständlich kostenfrei.

Der Service-Bereich von Atrada bewegt sich ebenfalls in der gehobenen Klasse. Mit Hilfe des Angebots-Agenten können Sie nach einem Produkt Ihrer Wahl automatisiert suchen. Sie werden also regelmäßig per E-Mail über neue Angebote informiert, die Ihren Suchkriterien entsprechen. Ein Treuhand-Konto sorgt für Sicherheit beim Einkaufen. Zusammen mit dem Logistikpartner illoxx wird ein Versandservice angeboten. Ein eigener Trading-Manager macht die Bearbeitung von Auktionen auf dem eigenen Rechner möglich - leider wird auch hier nur Windows unterstützt. Die Möglichkeit, eine Excel-Tabelle hochzuladen, besteht hingegen nicht.

Fazit. Atrada hinterlässt neben eBay den besten Eindruck aller Kandidaten. Das Angebot ist jedoch für Atari-Anwender nicht sehr hoch, das Service-Angebot hingegen sehr gut und die Gestaltung erfrischend. Atrada ist zumindest im deutschen Markt derzeit die zweite Kraft im Markt der Online-Auktionshäuser.

☐ Feininger

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

Die Stiftung Warentest weist in ihrer Oktober-Ausgabe vom vergangenen Jahr auf einen weiteren Auktions-Anbieter hin. Das deutsche Unternehmen Feininger sieht auf den ersten Blick gar nicht wie ein Online-Auktions-Haus aus, unterscheidet es sich doch im Design völlig von Anbietern wie eBay und Ricardo. Auf

den ersten Blick erinnert die Webseite eher an eine private Homepage.

Der große Vorteil von Feiniger ist sicherlich, dass acuh im Falle eines Verkaufs von Artikeln vom Anbieter keine Provision verlangt wird. Die Auslastung gibt Feiniger selbst mit 7 Millionen Teilnehmern und täglich 50.000 Auktionen an.

Die kombinierte Atari- und Amiga-Kategorie weiß immerhin 150 Einträge zu vermelden. Unser Suchwort „Atari“ ergab allerdings lediglich 4 Treffer. Nicht uninteressant sind jedoch die Einträge unter den entsprechenden Rubriken.

Fazit. Feiniger sticht durch seine kostenlose Angebote hervor. Zwar wirkt die

Vorsicht, Falle!

eBay Deutschland-Kunden, die ihre Einkäufe mit Kreditkarte bezahlen, werden von deutschen Banken zusätzliche Gebühren für den so genannten Auslands-Einsatz der Karte berechnet. Das meldet der Online-Branchedienst heise. Der Grund: eBay Deutschland wickelt sämtliche Kreditkartenzahlungen zentral über die USA ab.

Deutschen Kunden bietet eBay Deutschland an, ihre fälligen Gebühren entweder per Lastschrift oder per Kreditkarte zu begleichen. Allerdings findet sich auf der eBay-Website kein Hinweis darauf, dass bei Zahlungen etwa mit Visa oder Eurocard über die USA erfolgen. In der Regel wird von der Hausbank dann noch zusätzlich eine Auslandseinsatz-Gebühr von einem Prozent berechnet.

Wie eBay-Unternehmenssprecherin Maike Fuest heise mitteilte, wurden Kreditkarten-Umsätze mit deutschen Kunden von Anfang an über die Hausbank von eBay.com abgewickelt. «Wir haben erkannt, dass es da einen Informationsbedarf gibt.» Eine sofortige Umstellung des Verfahrens sei aufwändig.

Es gehe aber nicht darum, Kunden zur Bezahlung per Lastschrift zu drängen, betonte sie. Beim Einzug vom Bank-Konto fallen keine zusätzlichen Auslandsgebühren an. ☐

Aufmachung etwas altbacken, das Angebot ist jedoch nicht uninteressant. Hin und wieder lohnt sich durchaus ein Besuch.

☐ eBay

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

Den Branchenriesen eBay vorzustellen, kommt dem Tragen von Eulen nach Athen gleich. Wohl jeder Online-Surfer kennt das Auktionshaus, das mittlerweile 20 internationale Webseiten unterhält. Die Möglichkeiten zum Stöbern sind somit nahezu endlos. Es gibt eigentlich nichts, was sich auf eBay nicht findet. Selbst die skurilste Sammlerleidenschaft wird befriedigt und besonders die Nutzung der internationalen Dienste überrascht auch alte Online-„Hasen“ immer wieder. In unserer Betrachtung konzentrieren wir uns aber auf den deutschen Zweig des Unternehmens.

Nehmen wir es am besten gleich vorweg: Jeder Anbieter, der in Konkurrenz zu eBay treten will, hat zumindest in Bezug auf das Angebot eigentlich bereits verloren. Auch, wenn andere Auktionshäuser wie Ricardo und Atrada durchaus mit Angeboten nicht geizen, kann doch kein anderes Unternehmen mit eBay mithalten. Hier liegt sicher auch der Hauptgrund dafür, dass eBay unangefochten Marktführer im Bereich der Online-Auktionen ist. Der Käufer und der Verkäufer geht nun einmal immer dahin, wo das größte Angebot ist. Schließlich ist auch immer der Flohmarkt am interessantesten, auf dem die meisten Aussteller zu finden sind.

Schwelgen wir also gleich einmal in diesem Angebot und geben den Suchbegriff „Mega ST“ ein. Allein der deutsche Dienst kann mit 17 Einträgen antworten, darunter absolut interessante Rechner zu den verschiedensten Preisen. Noch überzeugender ist die Eingabe des Begriffs „Atari“ Nicht weniger als 777 Einträge weiß der deutsche Dienst von eBay zu führen – wahrlich ein Schlaraffenland für Fans.

Auch im Service-Bereich weiß eBay seine Erfahrungen zu nutzen. Zusammen mit Hermes und illoxx wird ein Versandservice angeboten, jedes Mitglied >>

>> kann eine eigene Webseite einrichten. Neu ist das Verkaufsagenten-Programm: Hier bieten sich erfahrene Auktionatoren an, Ihre Artikel zu verkaufen. Damit Sie selbst Verkaufsagent werden können, müssen Sie allerdings eine recht hohe Punktzahl im Bewertungssystem erzielt haben. Zusammen mit dem Versender iloxx wird außerdem ein Treuhand-Service gewährt. Bis zu einem Betrag von EUR 200,- sind die meisten Artikel gratis versichert.

Für das Anbieten von Artikeln erhebt eBay von dem Anbieter eine Angebotsgebühr - hier kann sich der Marktführer einen gewissen Luxus wohl leisten. Für zusätzliche Leistungen von eBay, insbesondere für die Hervorhebung einzelner Angebote, hat der Anbieter Zusatzgebühren zu bezahlen. Kommt es durch die Nutzung von eBay zum Abschluss eines Vertrages mit einem anderen Nutzer, fällt zugunsten von eBay eine

Provision an, die von dem Anbieter zu begleichen ist.

Fazit. eBay ist und bleibt klarer Testsieger in unserem Vergleich. Einzig und allein das riesige Angebot macht hier schon den Unterschied aus. Hinzu kommt eine Palette an Servicearten, die fast nichts vermissen lässt. Auch Atari-Anwender finden hier einen unschlagbaren Marktplatz.

Im Design präsentiert sich eBay gewohnt einfach, übersichtlich und mit allen wichtigen Infos im Blick. Zwar wirkt besonders Atrada hier etwas frischer, trotzdem garantiert der Minimalismus von eBay schnellste Navigation.

Alles in allem bleibt eBay das beste Online-Auktionshaus.

Gesamtfazit. Wie zu erarten war, ist und bleibt eBay ungeschlagen. Da im Bereich der Online-Auktionen fast allein das Angebot zählt, kann kaum ein anderes

Haus mithalten. Wer sich auf den deutschen Markt konzentrieren möchte, findet jedoch in Atrada eine interessante Alternative. Hinzu kommt, dass die niedrige Frequenz bei den Alternativen auch sein Gutes für Käufer hat: Es tummeln sich nicht soviele Mitbieter, sodass die Chancen höher sind, ein echtes Schnäppchen zu schlagen.

Den besten Kundenschutz bietet ricardo: ein Treuhandkonto mit Reklamationsfrist. Der Käufer zahlt auf dieses Konto und erhält die Ware. Nun bleiben 14 Tage Zeit zum Prüfen. Gibt der Käufer grünes Licht, leitet Ricardo das Geld an den Verkäufer weiter. Natürlich kostet dieser Service extra. Andere Anbieter bieten zwar auch ein Treuhandkonto, aber ohne Reklamatinsfrist und nur in Verbindung mit einem Versender. Treuhandbezahlung eignet sich für alles was teuer ist. □

	Richbid	echtwahr.de	Ricardo	Atrada	Feininger	eBay Deutschland
Provision	1.5% - 3%	1.5% - 3%	1.5%-4%	1% - 3%	keine	1.5% - 4%
Treuhandkonto	Versand	ja	ja	ja	ja	ja
Versandservice	nein	nein	Hermes	iloxx	nein	Versand
Offline-Tool	nein	Excel-Tabelle	Windows-Programm	Windows-Programm	nein	Windows-Programm
Design	befriedigend	befriedigend	gut	sehr gut	ausreichend	gut
Service	befriedigend	gut	gut	gut	ausreichend	gut
Gesamt-Urteil	befriedigend	befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend	sehr gut
				Beste Alternative		Testsieger

Impressum der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)
Redaktionelle Mitarbeiter: Matthias Alles, Bengy Collins, Joachim Fornallaz, Ali Goukassian, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim

Redaktion:

thomas raukamp communications, Ohldörp 2,
D-24783 Osterrönfeld

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

eMail: info@st-computer.net

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

Verlag:

falkimedia - A. Goukassian, An der Holsatiumühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31 - 20 07 66 0, Fax 04 31 - 20 99 03 5

<http://www.falkimedia.de>

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 20 07 66 0, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 20 07 66 0, anzeigen@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 falkimedia - 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, Aufbauskizzen 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 **falkimedia**

□ eBay-Talk

eBay ist der unangefochtene weltweite Marktführer im Bereich der Online-Auktionshäuser. Thomas Raukamp unterhielt sich mit Joachim M. Guentert, Unternehmenssprecher eBay GmbH in Deutschland.



□ Der Marktführer im Gespräch

□ Wie lange gibt es eBay nun schon?

eBay startete in den USA im Jahr 1995. In Deutschland ging eBay 1999 online.

□ eBay ist mittlerweile zu einem echten Synonym für einen ganzen Markt aufgestiegen. Welche Gründe haben Ihrer Ansicht nach zu der marktbeherrschenden Stellung von eBay beigetragen?

Zunächst einmal ist die augenblickliche Stellung von eBay sicherlich nicht marktbeherrschend. Betrachtet man unsere Marktanteile am gesamten Handel, der in den verschiedenen Produktkategorien, in denen eBay aktiv ist, online und offline erfolgt, so sind diese Anteile noch vergleichsweise klein.

Richtig ist allerdings, dass eBay sich seit der Gründung des Unternehmens im Jahr 1995 zum weltweit größten und leistungsstärksten Online-Marktplatz für den Handel von Produkten und Dienstleistungen aller Art durch Privatpersonen und Unternehmen entwickelt hat. Über 46 Millionen Menschen weltweit nutzen eBay, um Artikel zu kaufen und zu verkaufen. Es gibt keinen Ort in der Off- und Onlinewelt, an dem man seinen Artikel einer größeren Anzahl an Menschen

zugänglich machen kann oder umgekehrt ein größeres und umfassenderes Angebot unterschiedlichster Produkte und Dienstleistungen zur Auswahl findet. eBay hat Menschen in aller Welt eine einzigartige Möglichkeit des weltweiten Handelns eröffnet, die durch das Internet überhaupt erst möglich wurde. Unsere Dienstleistung überzeugt dadurch, dass sie den potentiellen Nutzern – vom Gelegenheitskäufer bis hin zum professionellen Händler – zuverlässig und dauerhaft einen echten Mehrwert bietet.

□ Wie hat eBay angefangen und wie viel Mitarbeiter werden heute in Deutschland und weltweit beschäftigt?

Die Erfolgsgeschichte von eBay begann 1995 in den USA: Pierre Omidyar, durch die Sammelleidenschaft seiner Freundin inspiriert, entwickelte die Vision eines Marktplatzes im Internet – ein Ort, an dem alle Menschen miteinander effizient Handel treiben könnten. Die eBay-Idee war geboren. Am Labour Day, dem ersten Montag im September 1995, fand die erste Online-Auktion statt; im Mai 1996 wurde das Unternehmen offiziell unter dem Namen „eBay“ gegründet.

Im Juni 1999 fusionierte die alando.de AG – die zu diesem Zeitpunkt führende deutsche C2C-Internet-Auktionsplattform – mit eBay und wurde damit der eBay-Marktplatz für den deutschsprachigen Raum und Ausgangspunkt für alle deutschsprachigen eBay-Länderseiten.

Weltweit beschäftigt eBay etwa 2.600 Mitarbeiter; am deutschen Standort im brandenburgischen Dreilinden arbeiten ca. 350 Mitarbeiter.

□ Wieviele Auktionen werden täglich angeboten?

Bei eBay weltweit finden sich ständig mehr als 10 Millionen Artikel im Angebot. Allein bei eBay Deutschland sind ständig mehr als 1 Million Artikel eingestellt.

□ Welche Servicearten unterscheiden eBay von anderen Anbietern?

eBay bietet eine Vielzahl von Services, um den Handel auf dem weltweiten Online-Marktplatz noch erfolgreicher und bequemer zu machen. Dabei ist es Grundsatz von eBay, sich nicht mit Wettbewerbern zu vergleichen.

□ Was darf der Kunde in Zukunft von eBay erwarten?

Orientiert an den Wünschen unserer Nutzer werden wir auch in Zukunft daran arbeiten, durch den Ausbau unserer Technologie und die Entwicklung neuer Verkaufsmöglichkeiten und -mittel den Handel bei eBay für unsere User noch einfacher, bequemer und sicherer zu machen. Ziel all unserer Aktivitäten ist es, einen Online-Marktplatz anzubieten, auf dem alle Menschen – unabhängig von Zeit und Ort – mit nahezu allem Erdenklichen untereinander handeln können und auf dem ein einzelner privater Anbieter unter den gleichen Voraussetzungen Handel treiben kann wie ein großes Unternehmen.

□ Viele Online-Unternehmen schreiben rote Zahlen. Wie sehen Sie die Zukunft für E-Commerce-Unternehmen?

Nur ein Geschäftsmodell, das den Nutzern zuverlässig und dauerhaft einen echten Mehrwert bietet, welcher sich für das Unternehmen in Umsätzen und letztlich auch in Gewinnen umsetzen lässt, wird sich langfristig

The screenshot shows the eBay homepage with a search bar at the top. Below it, a banner says 'Nutzen Sie die Zusatzfunktion "Top-Angebote"! Hier klicken'. The main content area shows a search result for 'Atari' with 353 items found. The results are listed in a grid format with columns for 'Bild verdecken', 'Alle Artikel - Aktuell', 'Preis', 'Gebote', and 'Verbleibende Zeit'. Each item has a small thumbnail, a title, and a price. For example, an 'Atari 1040 ST inkl. Monitor und Zubehör' is listed for EUR 15,50. A sidebar on the right offers to show 'Alle Artikel anzeigen, die für Deutschland erhältlich sind'.

□ eBay überzeugt unter anderem durch ein riesiges Angebot an Hard- und Software für den Atari.

durchsetzen können, eBay beweist dies seit etlichen Jahren. In den Zeiten des „Gründungsfiebers“ wurde diese Tatsache allerdings allzu oft übersehen.

Insgesamt wird das Internet auch künftig weiter wachsen und dabei noch mehr ein selbstverständlicher Bestandteil unseres Lebens werden. Dabei werden künftig besonders solche Unternehmen erfolgreich sein, die nicht nur neue Chancen erkennen, neue Ideen umsetzen und neue Technologien ausprobieren, sondern die sich gleichzeitig an klassischen ökonomischen Werten orientieren.

□ eBay hat zur Euro-Einführung seine Gebühren zum Teil drastisch erhöht. Wo liegt der Grund dafür?

Das in den vergangenen Monaten erfolgte rasante Wachstum des deutschen eBay-Marktplatzes erfordert kontinuierliche Investitionen insbesondere im Hinblick auf unsere Technologie, unseren Kundenservice sowie neue Verkaufsmöglichkeiten und -hilfsmittel, die das Handeln bei eBay noch ein-

facher, bequemer und sicherer machen. Diese Investitionen sind notwendig, um auch weiterhin das Wachstum des Marktplatzes zu sichern und es so allen Nutzern zu ermöglichen, ihre Artikel auch zukünftig mit steigendem Erfolg zu kaufen und zu verkaufen. Um die Notwendigkeit dieser Investitionen wissen auch die eBay-Verkäufer. Ihre Reaktionen zeigen uns, dass sie die Gebühren für unseren Service nach wie vor als günstig ansehen – gemessen an dem kontinuierlich gestiegenen Wert, den die Nutzung von eBay für sie hat.

□ Wenn neue Tools entwickelt werden, wie sehen diese aus?

Sobald sie zur Verfügung stehen, informiert eBay über sein Mitteilungsboard über neue Services und Tools. Es ist Grundsatz von eBay, sich erst dann zu Neuerungen zu äußern, wenn diese auch tatsächlich umgesetzt sind. □

ebay.de



☐ Die Rache der 8-Bitter

Klassische Konsolen und Computer kommen derzeit wieder in Mode – ein Blick auf die teilweise bei eBay erzielten Preise für entsprechende Hardware beweist es. Wir schauten uns um, was neben dem ColdFire-Projekt auf uns zu kommt.

☐ Die Clone-Kriege laufen

Text: Matthias Jaap

«Warum ein neuer Atari, wenn es doch alles für den PC gibt?» ist eine der Fragen, die ACP-Kritiker immer wieder stellen. Schon die Idee eines Coldfire-Clone gilt für einige als verrückt. Tatsächlich setzen aber die Heimcomputer der 80er und 90er zu einem Comeback an. Alle scheinen wieder da zu sein: Amiga, C64, ZX Spectrum, Sinclair QL oder Schneider CPC. Dass die neuen Heimcomputer sich aber mit moderner Technik präsentieren, versteht sich von selbst. Zielgruppe sind zunächst die Heimcomputer-Fans, wobei kein Projekt ausschließt, dass es über die angepeilte Zielgruppe hinaus Popularität erlangt. Einige der Projekte sind noch in Planung, während andere sogar schon käuflich zu erwerben sind.

Schneider CPC. Der vom – mittlerweile in finanzielle Schwierigkeiten geratenen – Rundfunkhersteller Schneider vertriebene CPC war in den 80er Jahren einer der erfolgreichsten Konkurrenten des C64. Eine zeitlang wurde sogar fast jedes Spiel auch für den CPC veröffentlicht. Der britische Humor zeigte sich jedoch bei der Hardware: der zweite Joystick-Anschluss war nur am (Amstrad-)Joystick, die 3" kleinen Disketten wurden vorher nur von Exoten verwendet (Einstein Tatung) und der Monitor musste natürlich auch von Amstrad sein.

Der CPCng setzt hingegen ganz auf Standards. Wie auch bei diversen anderen Clones werden billige PC-Standardteile verwendet: PC-Netzteil, -Keyboard, -Maus, SDRAM, IDE-Festplatte und ein VGA-Anschluss. Im Inneren sorgt

eine FPGA für die Speicherverwaltung, CPC-Kompatibilität und einiges mehr. Grafik und Sound sollen dem heutigen Standard entsprechen und damit das ganze auch ausgenutzt wird, entwickeln CPC-Fans bereits ein neues Betriebssystem und BASIC.

Neu ist auch die CPU: eine eZ80. Der Hersteller Zilog machte mit dem Z80 auch lange nach dem Ende der 8-Bit-Heimcomputer noch gute Geschäfte. Die eZ80 ist nun ein verbesserter Nachfolger mit integrierter TCP-/IP-Unterstützung und einer Taktfrequenz von 50 MHz.

Wer es bis zum Erscheinen der Hardware nicht abwarten kann, lädt sich eine erste Version eines CPCng-Emulators herunter.

ZX Spectrum. Der Clone des Spectrum ist bereits fertig und heißt Sprinter. Der Sprinter wurde – wie auch einige andere

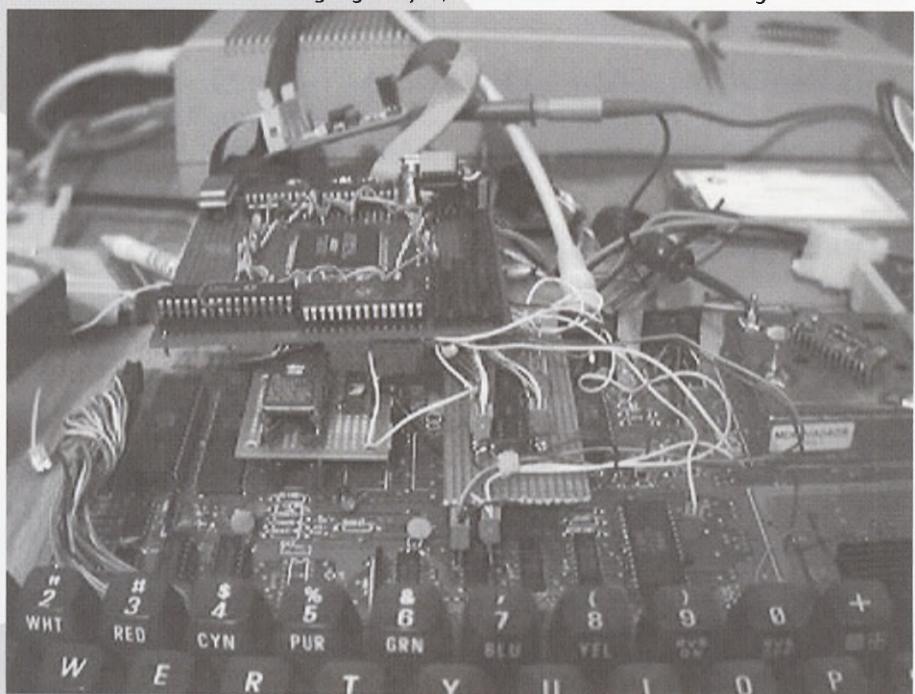
• Der CommodoreOne ist das ehrgeizige Projekt, endlich einen echten C64-Nachfolger zu erschaffen.

Spectrum-Clones – in Russland entwickelt. Der Grund dafür liegt noch in den Zeiten des kalten Krieges. Eigenständige Computer gab es in den Ostblock-Staaten zwar auch, aber vielfach wurden Rechner aus dem Westen nachgebaut – teilweise konnten sie sogar mehr als die Originale. Besonders beliebt waren die Rechner der Firma Sinclair, denn sie hatten keine aufwändigen Spezialchips, sondern arbeiteten mit Standard-Bauteilen.

Ein besonders fleißiger Clone-Produzent ist Peters Plus Ltd. Angefangen mit dem MC64 (Clone mit 64 KB RAM) im Jahr 1993 folgte der „Sprinter“. Der Sprinter 96 verfügt über eine Z84C15-CPU, die mit 21 MHz getaktet wird. Um abwärtskompatibel zu bleiben, lässt sich diese auf 3.5 MHz runtertakten. 4 MBytes RAM gehören zur Grundausstattung. Als Diskettenformat werden 3.5" oder 5.25" verwendet, und der Einbau einer Festplatte ist möglich. Dem Yamaha-Soundchip (der auch im ST zu finden ist) steht ein COVOX-Soundchip zur Seite. Die Farbpalette beträgt 16.7 Mio. Farben, 16 davon können bei einer Auflösung von 640 * 256 Bildpunkten dargestellt werden.

Der Sprinter verfügt über verschiedene Modi, die auch einige andere Clones mit einschließen.

Der Preis ist relativ moderat: US >>



>> \$ 165 möchte Peters Plus für den Sprinter im Minitower haben. Das Handbuch ist in englischer Sprache.

Commodore 64. Lange Zeit ungecloned blieb der erfolgreichste Heimcomputer aller Zeiten. Der erste Anlauf eines Clones ist aber zugleich auch einer der beeindruckendsten. Der Name des Clones ist zudem eine nette Anspielung auf den seit langer Zeit überfälligen neuen Amiga: CommodoreOne.

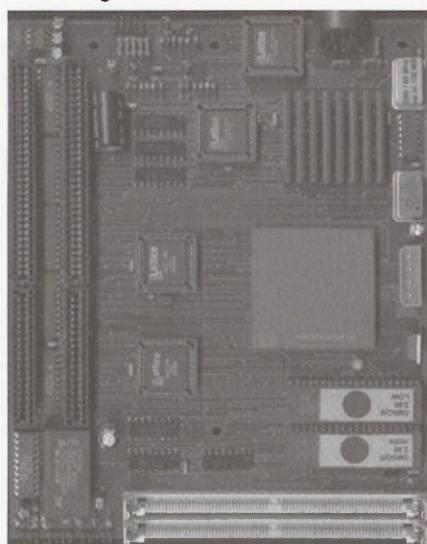
Der CommodoreOne wurde von Jeri Ellsworth bereits funktionsfähig vorgeführt, und obwohl sie keine Original-Teile des C64 verwendet hat, soll die Maschine kompatibel zum C64 bleiben.

Als CPU findet ein 65c816 mit 20 MHz Verwendung. Dieser Prozessor wurde bereits im Apple II GS und in Beschleunigerkarten für den C64 und Atari XL/XE verwendet. Da C64-Software bei 20 MHz viel zu schnell wäre, kann die Geschwindigkeit reduziert werden.

Modern ist die Grafik. Dem „SuperVIC“ steht ein Videospeicher von 16 MBytes zur Verfügung. Die maximale Auflösung beträgt 1280 * 1024 Pixel, 256 Farben sind darstellbar. Die Hardware unterstützt das Bewegen von Grafiken, Overscan, Split-Screen und diverse Video-Effekte, die z.B. mit dem Amiga möglich sind. Die 8 Sprites können jetzt bis zu 256 * 256 Pixel groß sein.

Musiker können sich über ein Update des SID-Chips freuen. Da das Ori-

• Der Q60 ist ein schneller QL-Clone und dabei dem Milan nicht ganz unähnlich. Es wird also auch noch in anderen Märkten an 68k-Hardware geschraubt.



• Der Clone des Sinclair Spectrum ist bereits fertig und heißt „Sprinter“.

nal nur noch schwer zu bekommen ist, befindet sich im CommodoreOne eine Weiterentwicklung, die den klassischen SID nachahmt. Der „Monster SID“ verfügt über 16 Kanäle in Stereo. Samples werden in 8-Bit-Qualität wiedergegeben, was gegenüber den 4-Bit in vielen C64-Spielen schon eine Verbesserung darstellt.

Standardmäßig soll der C=1 u.a. mit 32 MBytes RAM, IDE-Interface, PS/2-Maus und -Keyboard sowie zwei Joystick-Ports ausgestattet werden. Der angestrebte Preis ist \$ 200.- für das Motherboard. Der C=1 wird in Europa von individual Computers, einem Amiga-Zubehörhersteller, vertrieben werden.

Sinclair QL. Auch der QL wird mit Clones bedacht. Schon lange existieren Nachbauten und Beschleunigerkarten, es gab sogar Pläne, den Milan II als preiswerten QL-Clone zu benutzen.

Der Q40/60 ist einem Milan nicht ganz unähnlich. Die Grafikkarte unterstützt 65.000 Farben bei 1024 * 512 Bildpunkten, aber auch die originalen QL-Auflösungen (512 * 256, 256 * 256). Erweitert werden kann der Q40/60 aber nur mit ISA-Karten. Alte QL-Peripherie wie die berühmt-berüchtigten Microdrives werden nicht unterstützt.

Drei verschiedene Betriebssysteme können benutzt werden: SMSQ/E, QDOS

Classic und 68k Linux.

Obwohl sich gerade der Q60 auch als Atari-Clone anbieten würde, sind es doch die Details wie fehlende PCI-Steckplätze, die den Rechner im Vergleich zum Milan etwas unmodern erscheinen lassen. Es ist gar nicht so unrealistisch, dass beim Erscheinen des ColdFire-Atari die QL-Anhänger „ihre“ Betriebssysteme portieren, um einen Coldfire-QL zu bekommen.

Fazit. Der Computermarkt wird durch die neuen Clones ein Stück interessanter. Auch wenn der Massenmarkt wohl verwehrt bleibt, könnte sich doch eine Fangemeinde entwickeln, die „etwas andere“ Computer zu schätzen wissen. Zukünftige musizierende Besitzer eines Coldfire-Ataris mit einem Hang zur SID-Musik werden sich zudem freuen, 16-stimmige SID-Musik vom C=1 in ihre Stücke einzubinden. □

□ PC <-> Atari <-> PC

Auf vielfachen Leser-Wunsch werden wir in loser Folge auf das Thema Datenaustausch zwischen dem ST und PC bzw. Mac eingehen.



□ Datenaustausch, die Dritte

Text: Matthias Jaap

In der dritten Folge schauen wir uns das Programm PARCP an. Mit PARCP kann ein Mini-Netzwerk über die parallele Schnittstelle aufbauen.

PARCP dient zum Kopieren von Dateien zwischen zwei Computern über das Parallelkabel. Damit wird ein kleines Netzwerk aufgebaut, wobei abgesehen vom Kabel alles über die Software konfiguriert wird. Das Programm gibt es derzeit für den ST und dazu kompatible Rechner und den PC. Auf dem PC wird MS-DOS oder Linux/i86 benötigt, PARCP

läuft auch in der DOS-Box von Windows 9x/ME und OS/2. Mit Einschränkungen läuft PARCP auch unter WindowsNT/2000/XP, benötigt dann aber das kommerzielle Programm ParPort.

Auf dem PC existieren zwei verschiedene Parallelports: unidirektional und bidirektional. Ersterer hat einige Einschränkungen beim Lesen von Daten, sodass nur 4 Bit auf einmal gelesen werden können. Zusammen mit einem Uni-Bi-Interface kann PARCP die vollen 8-Bit benutzen, um mit der vollen Geschwindigkeit zu laufen. Ist ein sogenannter erweiterter Parallelport eingebaut (ECP oder EPP), ist keine zusätzliche Hardware erforderlich. Manchmal muss diese Erweiterung aber erst im BIOS-Setup des

PCs eingeschaltet werden.

Der Aufbau des Kabels wird ausführlich in der Anleitung beschrieben, wer sich vor dem Bastelaufwand scheut, kann das Kabel auch einfach kaufen. Anders ist es bei dem Uni-Bi-Interface für den PC. Da dieser Adapter von Petr Stehlík stammt, ist er nicht so einfach im Laden zu kaufen.

Anforderungen. PARCP benötigt mindestens eine x386-CPU. Da nicht jeder Computerbesitzer weiß, was für eine Art Parallelport an seinem Rechner vorliegt, gibt es – außer für Linux – das Konfigurationsprogramm PARCPCFG. Dieses bestimmt auch automatisch die Portadresse. Die Anleitung empfiehlt, den Parallelport-Typ im Setup auf EPP zu stellen.

Für den Atari gibt es zwei verschiedene Versionen, die sich nur dadurch unterscheiden, dass die eine für die 68000- und die andere für die 68030-CPU kompiliert wurde. Der Parallelport muss ST-kompatibel sein, was aber bei auch bei den Atari-Clones der Fall sein müsste.

Die Übertragung. PARCP unterscheidet zwischen dem Client und dem Server. Der Server erhält oder sendet Dateien auf Kommando durch den Client. Eine komplizierte Konfiguration ist nicht erforderlich, sondern es ist lediglich eine Frage, welcher Rechner zur Bedienung von PARCP dienen soll. Die Anleitung empfiehlt den PC als Client, da die Textausgabe schneller ist. Um einen Computer als Server festzulegen, muss PARCP mit dem Parameter „-s“ gestartet werden. Alternativ reicht auch der Aufruf von PARSERVE. Der Server geht nun in Wartestellung, bis der Client ihm Kommandos schickt. Unter SingleTOS wird natürlich der Computer blockiert, bis der Server beendet wird. Bei Multitasking-Betriebssystemen wie zum Beispiel MagiC kann die Übertragung im Hintergrund erfolgen.

Ein Client wird durch das Starten von PARCP ohne Parameter erzeugt. Es ist wichtig, dass nicht aus Versehen beide Computer zu Clients gemacht werden, da es dann zu Komplikationen kommen kann. Nach dem Starten versucht der Client, den Server zu kontaktieren. Ist nach zehn Sekunden noch >>

>> keine Verbindung aufgebaut, beendet sich PARCP. Bevor die Shell gestartet wird, kann noch eine eventuell vorhandene Script-Datei ausgeführt werden.

Ein netter Vorteil von PARCP ist die Beibehaltung von langen Dateinamen. Dabei muss das Dateisystem nicht identisch sein, auch ein Austausch zwischen VFAT (Win95) und minix-fs (MiNT) ist problemlos möglich, aber das war auch schon bei der Lösung, die in Teil zwei vorgestellt wurde, der Fall.

Die Übertragung erfolgt entweder über Kommandos oder über die ParShell, die starke Ähnlichkeiten mit dem Norton Commander hat. Die Bedienung ist auf allen Plattformen gleich.

Kommandozeilen. Die Kommandos von PARCP lehnen sich an FTP an, da aber die meisten FTP über eine grafische Oberfläche (Fiffi, DrFTP, ...) betreiben, dürfte die Umgebung etwas ungewohnt aussehen. Um z.B. das Directory des Servers anzuzeigen, dient der DIR-Befehl:

DIR *.*

Viele der Kommandos sind aus anderen CLIs oder MS-DOS bekannt. Einige Kommandos gibt es doppelt, wobei sich das erste auf den Server und das zweite auf den Client bezieht. Sogar ein Uhrenvergleich ist möglich, PARCP stellt dann die Uhrzeit automatisch ein. Wenn ein Kommando mit einem „L“ beginnt, bezieht es sich nur auf den Client.

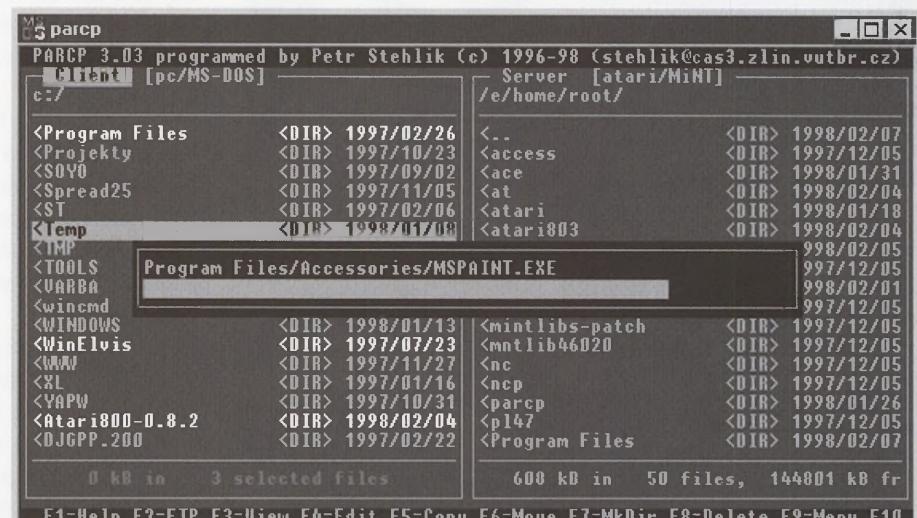
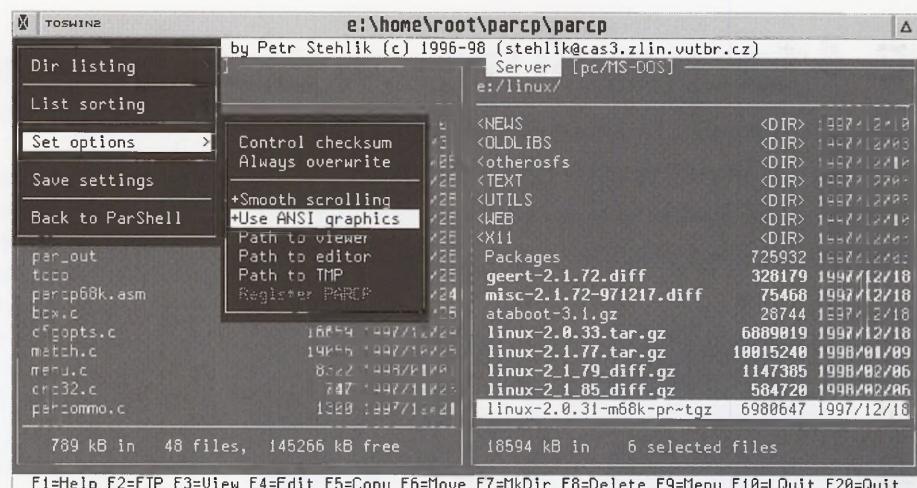
PARCP versteht Wildcards, die kompatibel zum grep-Kommando von Unix sind:

DIR *. [p-z] * [g-p]

listet z.B. PINGUIN.ZIP, ST.PRG oder LIESMICH.PAP.

Das aktuelle Arbeitsverzeichnis wird wie in praktisch jedem CLI mit dem „CD“-Kommando (Change Directory) geändert.

Komfortabler ist die ParShell, auch wenn Kommandozeilen-gestählte Anwender vermutlich mit dem CLI schneller ans Ziel kommen werden. Die eingebaute Hilfsfunktion kann mit F1 aufgerufen werden, die Belegung der Funktions-tasten ist in einer Leiste am unteren Bildschirmrand aufgelistet. Der Rest des Bild-



▫ Das Bild oben zeigt den PARC-Client auf der Atari-Seite.

▫ Das Bild unten zeigt dementsprechend den PARC-Client auf der DOSen-Seite.

schirms ist zweigeteilt und stellt links den Client und rechts den Server dar. Mit den Cursor-Tasten und der Insert-Taste werden die gewünschten Dateien ausgewählt. Zwischen Client und Server wird einfach mit TAB gewechselt.

Alle anderen Tasten werden als gewünschte Maske interpretiert (Autolo-cator). Dies bedeutet, dass die Eingabe von „*.ZIP“ alle ZIP-Dateien auswählt.

Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit von PARCP ist durchaus beeindruckend. So erreicht ein Falcon 030 mit Centurbo 2 als Client zusammen mit einem Pen-tium II/350 MHz eine Übertragungsge-schwindigkeit von 102 KBytes pro Se-kunde.

Im Vergleich. Gegenüber der in der vorletzten Ausgabe vorgestellten Lösung per Null-Modem-Kabel bzw. Terminal-

programm hat PARCP einen Vorteil: die Verzeichnisse von Client und Server sind -- zumindest bei ParShell -- ständig sichtbar. Ein umständliches Wechseln zwischen den zwei Computern entfällt damit.

Ein Nachteil ist, dass keine Dateien per Drag & Drop übertragen werden können. Für den mausverwöhnten Atari-Anwender erscheint selbst die ParShell ziemlich altästümlich.

Fazit. Wer häufig Dateien zwischen zwei Rechnern austauscht und den Aufwand scheut, mit MiNT ein richtiges Netzwerk aufzubauen, sollte sich PARCP einmal näher anschauen. □

Status: Shareware

Preis: EUR 20.-

joy.sophics.cz/parcp/

☐ 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.



☐ Die Erstellung von TORG-Dokumenten

Text: Matthias Jaap

Die Sommerpause naht und auch der ColdFire-Atari rückt immer näher. Daneben gibt es interessante Software-Projekte, die vor kurzem angeschoben oder aus der digitalen Gruft gehoben wurden.

Oliver Landemarre widmet sich dem sträflich vernachlässigten Gebiet der Webbrowser und präsentiert mit Gulliver [1] einen Browser, der auf dem Datenblatt HighWire ähnelt. Gleichzeitig präsentiert Patrice Mandin sein Dillo-Konvertierung [2] für MiNT-Systeme. Jetzt kann nur gehofft werden, dass nicht -- ähnlich wie bei den TCP-/IP-Stacks – jeder Programmierer auf die Idee kommt, einen eigenen Webbrowser zu programmieren. Da ist schon die Frage berechtigt, ob der Atari-Markt nicht ganz andere Software-Lücken hat – wie wäre es z.B. mit einem Flash-Player [3]?

Das zweite Projekt hat auch etwas mit Hypertexten zu tun. Philipp Donzé hat einen ST-Guide-Clone [4] programmiert, der nicht nur moderner aussieht, sondern auch mit hohen Farbtiefen keine Probleme hat. Ob das HYP-Format trotzdem eine große Zukunft hat, steht aber noch nicht fest. Auf jeden Fall findet sich in der aktuellen Ausgabe der st-computer bereits ein erstes Preview.

Ebenfalls schon einmal in einer anderen Form dagewesen, aber in einer modernen Fassung nicht unerwünscht, ist die ST^E-FAQ von Paranoia [5]. Die FAQ wurden zusammengestellt nach «deprimierenden Stunden voller Experimente und Tests, die dann doch nicht das gewünschte Ergebnis brachten». Die Stolperfallen die der ST^E bietet, möchte das ca. 62 KBytes große Dokument aufdecken, damit andere Programmierer vorgewarnt sind. Allerdings werden in dem Dokument auch der Falcon und TT angesprochen. Die Themen im FAQ sind unter anderem Hardware-Scrolling, Split-Screen, Blitter, DMA-Sound, Micro-wire-Interface, die erweiterten Joystickports, Mega ST^E und Falcon/TT-Kompatibilität. Für jeden, der Englisch kann und sich etwas mit dem ST^E beschäftigen möchte bzw. muss, eine sicherlich empfehlenswerte Lektüre.

TOS-Group. Einige Standards wurden bereits von der TOS-Group beschlossen, immer kommentiert mit einem dramatischen „Project is deleted“ vom News-Robot. Ein TORG definiert einen Standard, an den sich möglichst alle halten sollten. Von diesen beschlossenen Standards gibt es, ohne die TORGs, die das Aussehen von TORGs definieren, fünf Exemplare. Das ist nicht besonders viel, und da das Schreiben eines TORGs für viele noch ein Buch mit sieben Siegeln zu sein scheint, soll diesmal erklärt werden, wie ein TORG geschrieben wird.

Zuerst wird natürlich eine Idee benötigt. Standardisiert werden kann vieles, es könnte z.B. auch jemand ein TORG über die Standardbreite von Dialogboxen schreiben. Der Einfachheit halber – und weil das Thema im alten TOSGroup-Forum breit diskutiert wurde – wird „Standards für Anleitungen“ ausgewählt. Im alten Forum hat Robert Schaffner das Thema aufgebracht. >>

>> **Text.** Ein TORG ist ein ganz normales Textdokument im ASCII-Format und kann somit mit jedem Text-Editor geschrieben werden. Um Darstellungsprobleme auf verschiedenen Computern zu vermeiden, wird die Umlaute ä, ö und ü durch ae, oe bzw. ue ersetzt.

Ferner sollte das TORG mehr enthalten als eine bloße Willenserklärung wie zum Beispiel „MagiC soll Standard sein“. Wichtig ist eben auch, warum MagiC Standard sein soll. Das TORG, das eingeschickt wird, bildet die Diskussionsgrundlage, aus der Diskussion entsteht wiederum das endgültige Dokument, über das abgestimmt wird.

Um beim Thema Anleitungen zu bleiben: Vorgeschlagen wird HTML als Standard für Anleitungen. Ein paar Gründe, warum es den ST-Guide ersetzen sollte, müssten schon ausgeführt werden:

- HTML ist plattformübergreifend Standard
- die Syntax ist jedem vertraut
- ...

Ein TORG sollte seine Absichten also immer begründen. Die genaue technische Verfahrensweise kann auch im TORG vorkommen. Das TORG 105 „Mausradprotokoll“ ist ein gutes Beispiel dafür. Was sich im gewählten Thema dafür anbietet, soll später erläutert werden, erst einmal folgen ein paar Formalia.

Formalitäten. TORGs sehen sich alle sehr ähnlich und werden nach einem bestimmten Muster erstellt. Dies vereinfacht es für die Leser, sich in neuen TORGs gleich zurecht zu finden.

In der ersten Zeile steht der Name der Gruppe (linksbündig) und der Name des TORG-Autors, also in meinem Falle:

TOS Standards Group

Matthias Jaap

In der nächsten Zeile steht die TORG-Nummer. Die TORGs sind fortlaufend nummeriert, um eine frei Nummer zu finden, genügt ein Blick auf die TOSgroup-Hauptseite. Zur Drucklegung war die Nummer 106 noch frei, die wie folgt notiert wird:

TORG 106

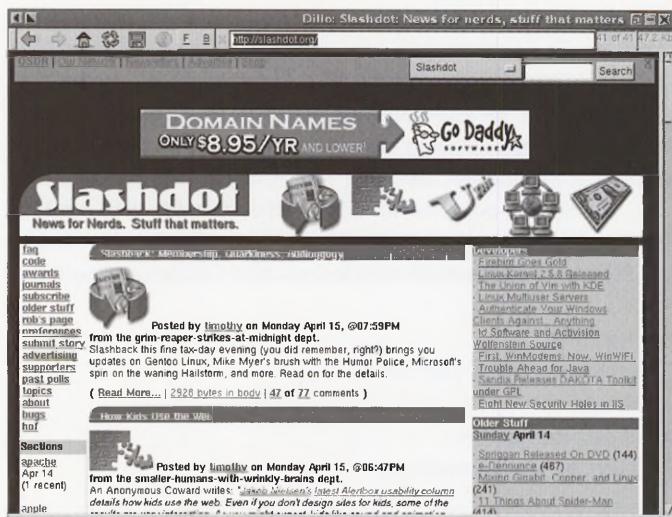
In der nächsten Zeile folgt rechtsbündig das Datum des TORGs. Die Angabe des Monats und des Jahrs genügen:

Juni 2002

Jetzt werden am besten zwei oder drei Leerzeilen eingefügt, um den Kopf des Dokumentes etwas vom Rest abzusetzen. Der Titel des Dokuments folgt nun zentriert:

Standards bei Anleitungen

Nach dem Titel folgt der Status des Textes. Der Status ist zum einen eine etwas ausführlichere Erläuterung der Überschrift und zum anderen bestimmt er, ob die Verbreitung des Textes irgendwelchen Einschränkungen unterliegt. Dies ist bei den derzeitigen TORGs nicht der Fall, sodass der Status lautet:



>> Dillo ist ein recht interessanter Webbrower, der nun auch für MiNT Systeme portiert wurde.



>> Und noch ein Webbrower für den Atari: Die GIF-Darstellung und einfache Formatierungen funktionieren in Gulliver schon.

Dieses Dokument schlaegt ein Standard-Hilfsformat für Hilfsdateien auf dem Atari vor. Es ist offen zur Diskussion und fuer Verbesserungen. Die Verteilung dieses Protokolls ist unbegrenzt.

Wenn Sie sich einmal die anderen TORGs zur Gemüte führen, werden sie sehen, dass im Status und bei der Copyrightanweisung am Ende des Dokuments eigentlich immer die gleichen Texte vorkommen. TORGs orientieren sich an offiziellen Dokumenten wie den RFCs.

Nach dem Status folgt eine kurze Copyright-Notiz, bei der eigentlich nur ggf. das Jahr zu ändern ist:

Copyright (C) 2002 TOS Standards Group. Alle Rechte vorbehalten.

Ab jetzt folgt der Inhalt, also die Beschreibung des anvisierten Standards. Je nach gewähltem Thema kann dies mehr >>

>> oder weniger technisch ausfallen. Ein eher technisches TORG ist die Beschreibung zur Unterstützung von Mausrädern. Martin Elsässer beschreibt, welche Systemaufrufe erweiterten werden sollten. Es muss aber nicht derart in Details gegangen werden, die Beschreibung eines Standard-Internetzugangs listet auch nicht Aufrufe auf, die jeder TCP/IP-Stack können muss.

Damit sich der Leser im TORG zurechtfindet, wird ein kleines Inhaltsverzeichnis angelegt, unabhängig von der Größe des TORGs. Dieses enthält mindestens fünf Gliederungspunkte:

1. Einleitung
2. Beschreibung des Standards
3. Kontakt
4. Adresse des Autors
5. Volle Copyrightanweisung

Die Einleitung beschreibt den „Ist-Zustand“, seine Problematik und erwähnt kurz den Vorschlag, das heißt das eigentlich Anliegen des TORGs. Dieser Vorschlag ist die Überleitung zu Gliederungspunkt 2, „Beschreibung des Standards“. So sieht die Einleitung für das Anleitungsthema aus:

Seit einiger Zeit sind auf dem Atari die HYP-Dateien des ST-Guide Standard. Doch dieser Standard ist in die Jahre gekommen: er ist zeilenorientiert, erlaubt nur wenig Gestaltungsmöglichkeit und ist nur auf dem Atari zu finden. Andere Systeme haben schon längst auf HTML umgestellt. Der Vorschlag dieses TORGs ist das HTML-Format, um den Hilfe-Dateien die Flexibilität zu geben, die auf anderen Plattformen selbstverständlich ist. Es soll ferner beschrieben werden, wie die Übergangsphase vom alten zum neuen Hypertext-Format vor sich gehen soll.

Die Beschreibung des Standards ist gleichzeitig der umfang-

reichste Teil des TORGs. Sie ist keine bloße Aufzählung der Vorteile, sondern bildet den Hauptansatz zur Diskussion:

HTML soll als Basis für einen zukünftigen Standard bei Anleitungen dienen.

Um HTML auch auf kleineren Ataris in vernünftiger Geschwindigkeit darzustellen, wird HighWire so modifiziert, dass nur ein Teil der HTML-Befehle interpretiert wird. HighWire dient als Grundlage, da es der derzeit einzige Atari-Browser mit offenem Sourcecode ist.

Da viele kleine HTML-Dateien auf der Festplatte zuviel Platz belegen würden, wird an einem komprimierten Hilfsdateiformat gearbeitet, dass eine gängige Kompressionsart (gzip - .gz) nutzt. Vorbild sind die komprimierten Hilfsdateien von Windows (.CHM). Die Nutzung einer Standard-Kompression ermöglicht es möglichen Uebersetzern einer Anleitung, einen Packer zu benutzen, um an die Einzeldateien zu kommen. Ein spezieller Atari-Hypertextcompiler wie der HCP ist nicht mehr erforderlich.

Da durch die Verwendung der ZLIB in HighWire gzip ohnehin unterstützt wird, wird dieses Format als Standard-Kompression vorgeschlagen.

Als Grafikformat dient GIF, das (X)IMG-Format könnte - sofern Nachfrage besteht und den Browser nicht aufbläht - später unterstützt werden.

Der Browser wird im Gegensatz zum ST-Guide echte Tabellen und Frames unterstützen. Damit kann z.B. die Gliederung einer Anleitung immer eingeblendet bleiben. >>

Keep the Ocean alive!

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

01724

>> Die Ansteuerung des Browsers kann ueber die ST-Guide-Kommandos erfolgen und ueber GEMScript.

Der Hypertextbrowser kann auch HYP-Dateien verarbeiten. Die Konvertierung ist nicht im Programm selber enthalten, da sie pro Hypertext nur einmal benoetigt wird. Stattdessen wird ein Konverter automatisch gestartet.

Die Schnittstelle zum Hilfssystem sollte in einem weiteren TORG definiert werden, um z.B. auch Light of Adamas zu benutzen.

Die Weiterentwicklung des neuen Hilfssystems profitiert von der Arbeit der HighWire-Programmierer. So koennen Fehlerbereinigungen und neue Features eingebaut werden.

Mit den noetigen Erweiterungen ist das neue Hilfssystem etwa 120 KB gross. Fuer die kleineren Systeme (8 MHz STs) wird ST-Guide weiterhin seine Daseinsberechtigung haben. Da moderne Anwendungen auch hoehere Anforderungen stellen, gilt Falcon-Geschwindigkeit als Massstab. Diese scheint auch bei einem Grossteil der Benutzer laut der letzten Umfrage vorhanden zu sein.

Eine Beschreibung kann natuerlich immer erweitert werden. So fehlen in dieser Beschreibung die HTML-Befehle, die nicht unterstutzt werden müssen. Es ist durchaus moglich, das nach der Diskussion das TORG nochmal ueberarbeitet wird. Speziell über dieses Thema wurde im alten TOSgroup-Forum schon viel diskutiert, so das einige Argumente aufgegriffen werden: Große des Hypertextsystems, komprimierte HTML-Dateien...

Jetzt geht es an das Ende des Dokumentes und sofern der eigene Wohnort, E-Mailadresse und Homepage bekannt sind, darf dies kein Problem sein.

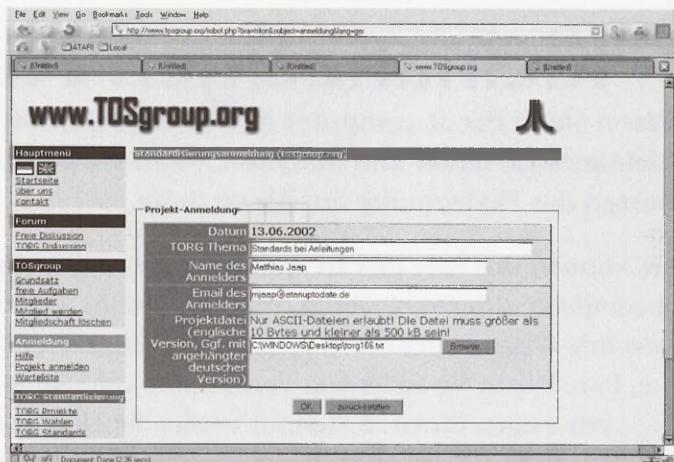
Der Gliederungspunkt „Kontakt“ enthält nicht ihre eigene E-Mail-Adresse, sondern eine der TOSgroup:

Um mit dem TORG-Herausgeber in Verbindung zu treten schicken Sie eine Emailmeldung zu:
"torgeditor@tosgroup.org".

Die eigene Kontaktadresse kommt erst unter „Adresse des Autors“. Dies ist quasi das Gegenstück zum Impressum und daher sollte zumindest Name, Anschrift und Email dort aufgeführt werden. Gliederungspunkt Nummer 5 (Volle Copyrightanweisung) wird am besten aus einem anderen TORG kopiert.

Das wäre es schon, nun ist das TORG fertig zum Einschicken.

Sprache. Generell ist es schon nett, das fertige TORG in die englische Sprache zu übersetzen. Dies setzt natuerlich voraus, dass gewisse Sprachkenntnisse vorhanden sind. Automatische Übersetzungen wie von dem berühmt-berüchtigten AltaVista



>> Wichtige Standards sind bereits im TOS-Standardisierungsgremium beschlossen worden. Es ist aber immer Platz für neue Anträge.

Babelfisch sind absolut ungeeignet und am ehesten für Forumsbeiträge geeignet.

Bisher liegt kein TORG in französischer Sprache vor, aber es haben bisher auch nicht viele französische Programmierer in der TOSgroup teilgenommen.

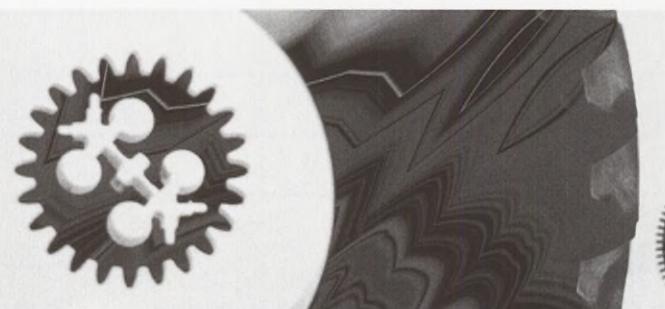
Einschicken. Um ein TORG einzuschicken, wird auf der TOS-group-Seite „Projekt anmelden“ ausgewählt. Die Warnung, dass die Textdatei mindestens 10 KBytes groß sein soll, braucht nicht ernst genommen zu werden. Das TORG-Dokument zu dem Standard-Hilfsformat ist knapp 5 KBytes groß.

Was nun folgt, ist ein Automatismus: der RGF-Robot schickt eine E-Mail mit einem geheimen Projektschlüssel. Dieser kann benutzt werden, um das Projekt zu verändern.

Das Dokument wartet nun darauf, von einem Administrator begutachtet zu werden. Geht alles gut, betritt das Dokument die Diskussionsphase. Den Abschluss bildet schliefllich die Abstimmung.

Ein paar Worte noch. Die Idee zu dem TORG stammt von Robert Schaffner. Einige Anregungen wurden von den Forumsteilnehmern übernommen. Das alte Forum kann unter [6] aufgerufen werden. ☐

- [1] olivier.landemarre.free.fr/gem/gulliver/
- [2] membres.lycos.fr/pmandin/index_e.html
- [3] openswf.org/
- [4] home.tiscalinet.ch/donze/preview/
- [5] uni-mainz.de/~heuno000/projects/projects.html
- [6] tosgroup.org/forum/index.php3



¤ Kleinanzeigen-Fax

Wenn Sie in der st-computer mit einer kostenlosen privaten Kleinanzeige dabei sein möchten, dann verwenden Sie am besten das Faxformular auf dieser Seite.

Sie können uns Ihre private Kleinanzeige aber auch per Post zukommen lassen. Die Adresse lautet:
st-computer, thomas raukamp communications, Ohldörp 2, D-24783 Osterrönfeld. Bitte achten Sie darauf,
dass Ihre Kleinanzeige das vorgegebene Limit nicht überschreitet. In Grenzfällen behalten wir uns Kürzungen
vor. Bitte haben Sie außerdem Verständnis, dass wir Sie nicht informieren können, wenn der Text zu lang ist.

Wir wollen Ihnen in Zukunft wieder die Möglichkeit geben, private Kleinanzeigen in der st-computer zu veröffentlichen. Dazu müssen wir aber den Verwaltungsaufwand so gering wie möglich halten. In diesem Zusammenhang bitten wir Sie auch, deutlich zu schreiben und zu viele Abkürzungen und Superlative (à la „Super-Angebot!!!“) zu verzichten. Halten Sie sich bitte an folgenden Beispieltext: „Atari Falcon 030, 68030, FPU 68882, 14 MB RAM, CD-ROM, Monitor, EUR 200.–, Tel. 000-00 00 00, Musterhausen“.

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Wenn Ihre private Kleinanzeige in der st-computer erscheinen soll, dann schicken Sie uns dieses Formular vollständig ausgefüllt per **Fax (0 43 31-84 99 69)** oder mit der Post zu.

I. Absender

Vorname, Name evtl. Firma

Telefonnummer _____ **Faxnummer** _____

Datum **Unterschrift**

Ich bestätige durch meine Unterschrift, dass ich alle Rechte an der angebotenen Sache habe.

II. Text der privaten Kleinanzeige

III. Rubrik

© Bieter Hardware

▫ Suche Hardware

g Riete Software

g Suche Software

g Verschiedenes

Porthos 2

Porthos liegt in seiner offiziellen Version 2 für alle Ataris vor. Welche Neuerungen sind in das Update eingeflossen?

Mehr PDF für den Atari

invers Software konnte Ende letzten Jahres mit dem PDF-Darstellungsprogramm Porthos eine echte Lücke in der Atari-Welt schließen. Endlich konnten PDF-Dokumente auch auf dem Atari schnell und unkompliziert dargestellt werden. Zwar existierte schon vorher eine GhostScript-Portierung für TOS-Systeme, diese arbeitet jedoch so langsam, dass sie auf Classic Ataris praktisch nutzbar ist.

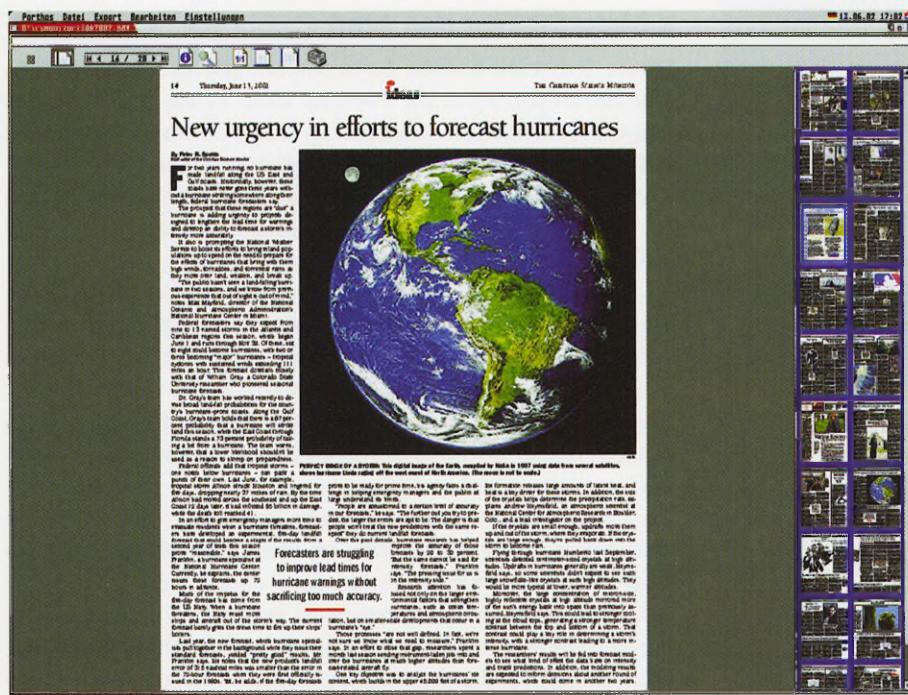
Die Vorteile von Porthos lagen dabei auf der Hand: Durch die exklusive Entwicklung für den Atari konnten schnelle Darstellungs Routinen entwickelt werden. Ergänzt wurde dieser Ansatz durch ein attraktives GEM-Interface, das eine unkomplizierte Navigation in den Dokumenten zulässt. Und so dauerte es nicht lange, bis sich Porthos als neuer Standard unter Atari-Environments durchsetzen konnte.

Dass bisher nicht noch mehr Anwender das Programm installierten, lag in erster Linie an dem von vielen als zu hoch empfundenen Verkaufspreis für einen reinen Viewer. So wurde zum Beispiel in Diskussionsrunden im Internet immer wieder der Vergleich zu anderen Plattformen wie Windows oder Mac OS gezogen, für die der Acrobat Reader kostenlos erhältlich ist. Dass dieser Vergleich hinkt, sollte klar sein: Adobe ereilte nicht etwa ein Anflug von Nächstenliebe, als das amerikanische Unternehmen sein Darstellungsprogramm kostenlos bereitstellte. Vielmehr wollte man damit das hauseigene PDF-Format weit verbreiten – denn wem hilft schon ein Dokumentformat, das niemand darstellen kann? Außerdem beschleunigte man so den Verkauf von Erstellungsprogrammen wie dem Adobe Distiller.

Bereits bei der Präsentation von Porthos 1.x wurde eine Version 2.x angekündigt, die nicht nur zur reinen Darstellung dienen sollte. Zwar ließ sie durch andere Verpflichtungen des Entwicklers (unter anderem Module für Calamus) etwas auf sich warten, doch dafür wurde auf eine Update-Gebühr entgegen erster Pläne verzichtet. Man hat sich also den Unmut vieler Anwender über den hohen Preis der ersten Version zu Herzen genommen. Im Klartext: Wenn Sie schon für die Version 1.x haben registriert lassen, können Sie die Aktualisierung auf die Version 2.x frei aus dem Internet laden. Nun soll erst wieder für die Version 3 kassiert werden.

Voraussetzungen. An den Mindestvoraussetzungen hat sich wenig geändert. Verlangt wird ein System, das sich heute wohl guten Gewissens als Standard bezeichnen lässt. Generell wird ein Multitasking-System wie MagiC oder MiNT vorausgesetzt, obwohl Porthos für MagiC optimiert wurde. Ferner muss ein NVDI ab der Version 5.0 installiert sein. Außerdem sollten Sie genügend Speicher in Ihrem Atari haben, damit auch umfangreiche PDF-Dokumente dargestellt und zwischengespeichert werden können. 8 MBytes könnten hier als unterste Grenze gelten.

Das Handbuch von Porthos liegt – wie sollte es anders sein – im PDF-Format vor und wurde von Ulf Dunkel geschrieben. Es umfasst mittlerweile nicht weniger als 36 Seiten und führt umfassend in Porthos ein. Wer lieber etwas in der Hand hält, kann das Handbuch auch in hoher Qualität 1:1 ausdrucken – PDF macht's möglich. >>



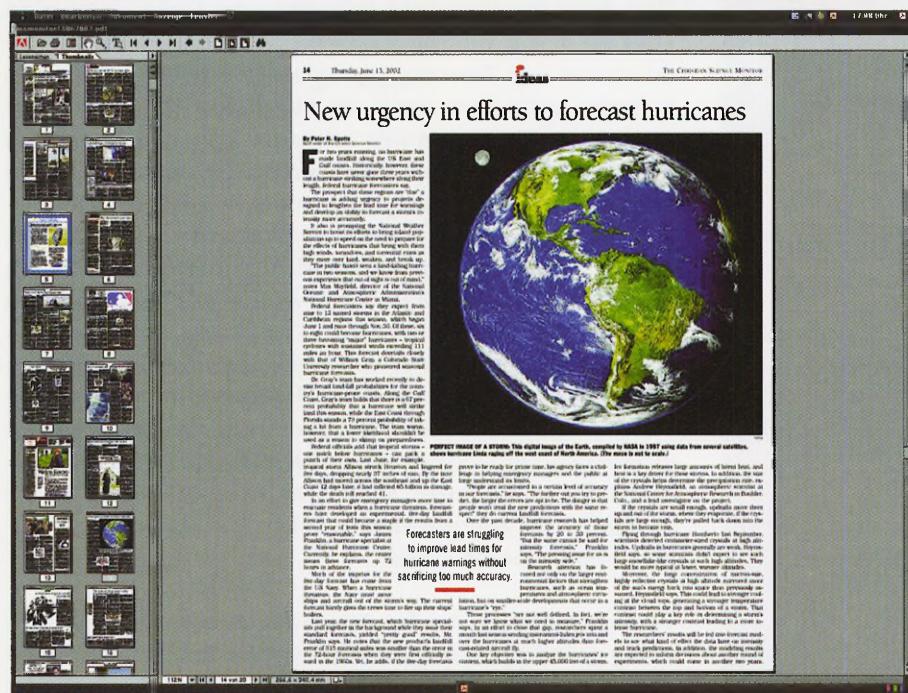
für jede Grafik eine eigene Datei angelegt wird oder ob alle Grafiken in eine gemeinsame TIFF-Datei gespeichert werden. Weitere Einstellungen lassen sich aber nicht vornehmen, sodass von Pack-Möglichkeiten etc., die das Format TIFF grundsätzlich anbietet, kein Gebrauch gemacht wird. Aber sei's drum: Für den einfachen Export wurde hier eine gute Lösung gefunden.

Behandlung von Vektorgrafiken. Die wohl auffälligste Erweiterung von Porthos ist die Möglichkeit, Vektorobjekte zu exportieren. Dabei stehen zwei verschiedene Formate bereit: AI 3.0 (Adobe Illustrator) und CVG 1.1 (Calamus). Besonders durch das letztere prädestiniert sich Porthos als optimales Zulieferungs-Werkzeug für den Publishing-Profi Calamus. Erfreulicherweise wurde mit dem Illustrator-Format jedoch auch die Software-Welt außerhalb von invers Software bedacht. Da sich die Vektorobjekte einer PDF-Seite nicht trennen lassen, werden immer komplett alle Vektorobjekte einer Seite exportiert.

ArtWorx, das wohl derzeit auf dem Atari beliebteste Vektorgrafik-Programm, wird leider nicht direkt unterstützt, allerdings ist das Programm aus dem Hause ASH in der Lage, das Illustrator-Format direkt einzulesen, um es zur Weiterverarbeitung anzubieten. Hier überflügelt Porthos sogar den Acrobat Reader, der derart umfangreiche Exportmöglichkeiten zum Zwecke der Weiterverarbeitung gar nicht vorsieht.

Auch der Export von Texten ist vorgesehen, wird aber in der aktuellen Version noch nicht unterstützt. Schön wäre es, wenn es hier wie im Acrobat Reader möglich wäre, Text direkt mit der Maus zu selektieren, um ihn dann z.B. an das GEM-Clipboard zu übergeben, wie dies von Textverarbeitungen und -editoren bekannt ist.

Dokument-Informationen. Ein weiterer Neuzugang in der Version 2 von Porthos ist die Möglichkeit, Dokument-Informationen gezielt zu editieren. So können Sie z.B. den Dokumentnamen oder Stichwörter für eine Suchfunktion festlegen. Hinzu kommen Informationen zum Autor sowie zum Erstellungs- bzw. >>



□ Der obligatorische Qualitätsvergleich: Das Bild oben zeigt Porthos, das Bild unten den Acrobat Reader unter Mac OS 9.2.

Navigation. Eine erste Neuerung ist das Navigations-Fenster, das auf der rechten Bildschirmseite eingeblendet werden kann. Zwar sollte dies schon unter der Version 1.x funktionieren, allerdings blieb das entsprechende Icon in der Piktogramm-Leiste zumindest auf unserem MagiCMac-System wirkungslos.

Behandlung von Rastergrafiken. Ein weiteres Manko der Version 1.x von Por-

thos war ohne Zweifel, dass der Anwender für den Export von Rastergrafiken zwingend auch Papillon von Application Systems Heidelberg installiert haben musste. Dadurch wurde der Preis für das gesamte Programm eventuell also nochmals erhöht. Mittlerweile haben die Entwickler Abhilfe geschaffen, denn Rastergrafiken lassen sich nun direkt aus Porthos heraus als TIFF-Grafik exportieren. Hierbei kann der Anwender wählen, ob

>> Erzeugungsprogramm.

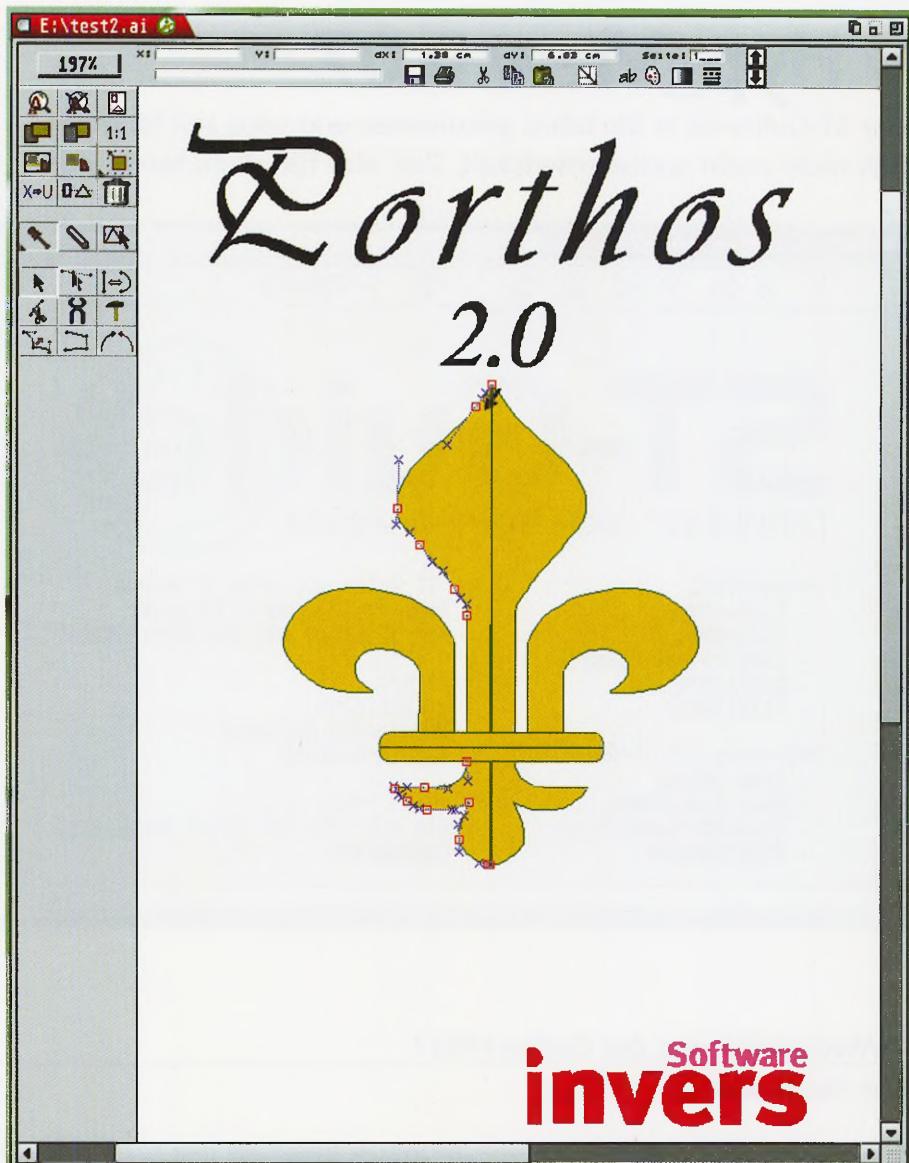
Die Editierung wird in einem übersichtlichen GEM-Fenster erledigt – ein externer Editor ist also nicht notwendig.

Skizzen. Ich muss sagen, dass ich mir zunächst unter dem Begriff „Skizzen“ in Verbindung mit einem PDF-Dokument herzlich wenig vorstellen konnte, als ich diesen zum ersten Mal im „Bearbeiten“-Menü entdeckte. Dahinter verbirgt sich jedoch nichts anderes als die Thumbnail- oder Vorschau-Darstellung der einzelnen Seiten am Rand des GEM-Fensters neben der eigentlichen Dokument-Darstellung.

Viele PDF-Dokumente liefern ein Thumbnail-Übersicht bereits mit und erleichtern so die Navigation im Dokument ganz erheblich. Bei anderen Dokumenten muss diese Übersicht nachträglich generiert werden. Dabei kann der Anwender wählen, ob nur die Übersicht der gerade angezeigten Seite (um damit zum Beispiel ein Lesezeichen zu setzen) oder des gesamten geladenen Dokuments erzeugt werden soll. Je nach der Geschwindigkeit der Hardware, auf der Porthos läuft, braucht dieser Prozess natürlich unterschiedlich lange. Der Fortschritt der Erzeugung wird jedoch mittels eines Balkens angezeigt.

Ansonsten. Nicht ganz unerwähnt bleiben darf die Qualität der dargestellten PDF-Dokumente. Diese lässt sich nach wie vor als befriedigend bis gut bezeichnen. Die Texte sind durchweg gut lesbar, die Qualität der Grafiken weiß zu überzeugen. Trotzdem muss die Bemerkung erlaubt sein, dass PDF-Dokumente im Acrobat Reader durchweg besser aussehen. In erster Linie dürfte dies am Anti-Alias-Verfahren des Originals liegen.

Als weiteres Manko empfinde ich persönlich immer noch den fehlende Resize-Button (also das kleine Piktogramm zur Veränderung der Fenstergröße) am rechten unteren Fensterrand. Porthos nutzt zur Anzeige von Dokumenten immer den gesamten Bildschirm. Besonders bei Großbildschirmen eher ärgerlich. Warum ein sonst so hervorragend in GEM eingebundenes Programm dieses Standard-Feature nicht nutzt, ist mir nicht ganz klar... Innerhalb von Porthos muss der Anwender beim Verändern der Fenstergröße die [STRG]-



□ Durch den Adobe Illustrator-Export können Vektorgrafiken zum Beispiel mit ArtWorx 2.x weiterbearbeitet werden.

Taste halten.

Weiterhin fehlt derzeit eine Möglichkeit zum Blättern zwischen Dokumenten, falls mehrere PDFs gleichzeitig angezeigt werden. Hier könnte man sich die Verwaltung mittels Karteikartenreiter innerhalb von Luna oder papyrus WORD kurzerhand abschauen.

Es darf aber die Aussage gelten, dass der Atari-Anwender keine wirklich wichtigen Einschränkungen bei der Darstellung von PDF-Dokumenten hat.

Fazit. Die Entwickler von Porthos haben ihr Programm intelligent erweitert. Besonders Calamus-Anwender erhalten nun ein praktisches Werkzeug, das sich gut mit dem Publishing-Profi versteht. Acro-

**Software
invers**

bat-Anwender werden immer noch einige Features vermissen, aber der Verkaufspreis darf nun durch die zusätzlichen Bearbeitungsmöglichkeiten guten Gewissens als gerechtfertigt bezeichnet werden.

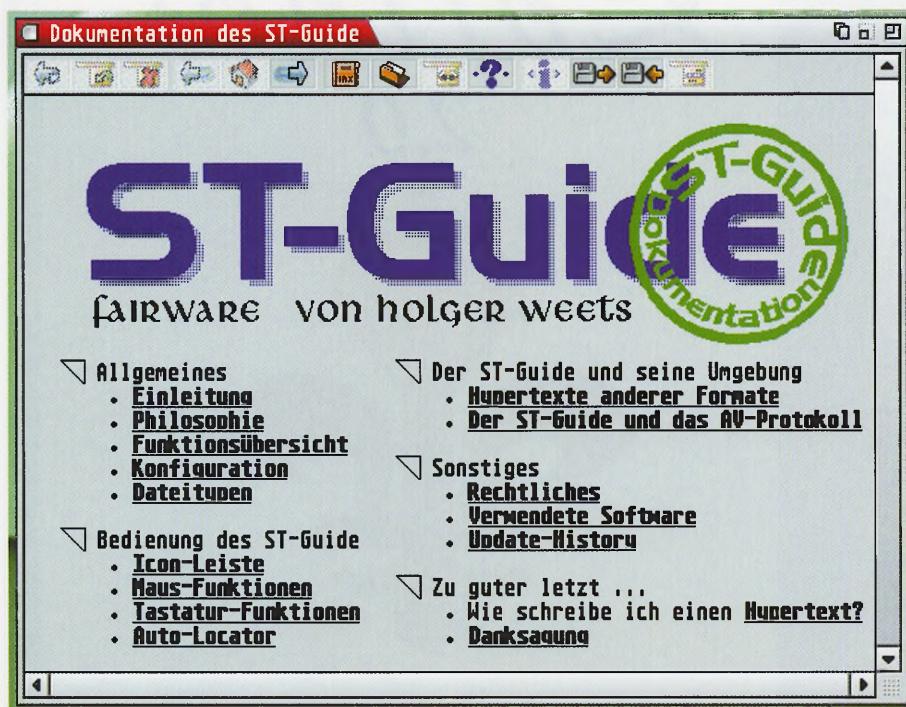
Wir dürfen gespannt sein, was der Freeware-PDF-Viewer MyPDF (2) in seiner endgültigen Version bieten wird. Bis dahin bleibt Porthos erste Wahl auf dem Atari. □

Preis: EUR 35.-

invers Software Vertrieb, Alter Postweg 6, D-49624 Lönningen
Fon 0 54 32-9 20 73, Fax 9 20 74
sales@calamus.net
calamus.net
dsd.net

Hyp_View 0.07

Der ST-Guide ist in die Jahre gekommen und wird seit längerer Zeit nicht mehr weiterentwickelt. Zeit also für einen Nachfolger.



Wiederbelebung der Online-Hilfe?

Text: Thomas Raukamp

Lange, bevor HTML-Viewer den Anwender mittels Hyperlinks und Grafiken in die von ihm installierten Programme einführten, hatte sich auf dem Atari der ST-Guide als Online-Hilfesystem durchgesetzt. Und noch heute steht das Anzeigeprogramm bei Anwendern hoch im Kurs, die in erster Linie die schnellen Ladezeiten auch auf „kleinen“ Original-Ataris und die systemtransparente Einbindung geschätzen gelernt haben. Trotzdem nagt der Zahn der Zeit immer weiter am ST-Guide: Unter Auflösungen mit mehr als 256 Farben werden auch farbige Grafiken nur noch in Graustufen angezeigt, Dateinamen dürfen auch in Zeiten von MiNT und MiNT nicht mehr als die berüchtigten 8+3 Zeichen umfassen und allgemein wirkte die optische Aufmachung etwas veraltet.

Das größte Problem des ST-Guide dürfte aber wohl die Einstellung seiner Weiterentwicklung sein, zumal das Programm bisher nicht als Open Source veröffentlicht wurde. So verwundert es nicht, dass insbesondere in dem TOS-Standardisierungsgremium TOSgroup über Alternativen zum ST-Guide diskutiert wird. Hier bietet sich insbesondere der HTML-Standard an, da es mittlerweile auch auf dem Atari genügend Darstellungsprogramme für dieses Format gibt. Hinzu kommt, dass HTML mehr Möglichkeiten zur Gestaltung von Hilfstexten gibt und die Dateien auch über Plattformengrenzen hinweg weitergegeben und dargestellt werden können. Gleichzeitig brauchen HTML-Dateien in der Regel aber mehr Zeit, um formatiert und grafisch dargestellt zu werden.

Eine Neuentwicklung von Philipp Donzé könnte die Diskussionen nochmals anheizen. Der schweizer Entwickler hat mit Hyp_View ein Programm entwickelt, das in

seiner endgültigen Version alle Funktionen des ST-Guide nachbilden soll und diese zum Teil in seiner frühen Version schon jetzt übertrifft. Hyp_View ist dabei ausdrücklich keine Übernahme der Quelltexte des ST-Guide, sondern eine komplette Neuentwicklung. Insofern können Einschränkungen und Fehler des Originals gesprengt werden.

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lag die Alpha-Version 0.07 vor, die wir uns im Preview angeschaut haben. Somit sei darauf verwiesen, dass es sich hier keinesfalls um einen bewertenden Testbericht handeln soll, der folgen wird, wenn die erste Komplettversion vorliegt. Nichtsdestotrotz steht Hyp_View schon jetzt zum öffentlichen Testen im Internet zum freien Herunterladen bereit. Zusätzlich findet sich Hyp_View auf der aktuellen Leser-Diskette. Sie können sich also bereits jetzt ein eigenes Bild machen.

Systemvoraussetzungen. Als Ersatz des ST-Guide sollte natürlich auch Hyp_View auf nahezu jedem Atari ab dem ST laufen. Trotzdem können natürlich an heutige Anwender aktuelle Voraussetzungen gestellt werden. So dürfte wohl jeder halbwegs ambitionierte Anwender eine Darstellung mit mindestens 16 Farben nutzen, damit die verwendeten Piktogramme ästhetisch dargestellt werden. Die Größe des RAM-Speichers hängt durch die neuen Möglichkeiten natürlich auch vom Umfang der Online-Hilfe ab. Aber dazu später mehr...

Wir testeten Hyp_View 0.07 auf einem Power Macintosh G4 mit MagicC in der Version 6.20. Das Programm lässt sich sowohl als Programm starten als auch als Accessory installieren.

Leistung. Hyp_View kommt schon in seiner zugegebenermaßen frühen Entwicklungsstufe mit nahezu allen ST-Guide-Dokumenten zurecht. Die Dateien können manuell nachgeladen oder per Drag & Drop an den Viewer übergeben werden. Die eleganteste Lösung ist natürlich, Hyp_View als Standard-Anzeigeprogramm für die Dateiendung „*.hyp“ anzumelden, wie dies unter einem modernen Desktop wie jinnee, Thing oder später Direct möglich ist. Alternativ können Sie Hyp_View auch >>

>> an die Stelle kopieren, an der sich bisher Ihr ST-Guide befindet und das Programm entsprechend umbenennen. Falls Sie den originalen ST-Guide als automatischen Anzeiger für entsprechende Dokumente eingerichtet hatten, wird nun Hyp_View benutzt.

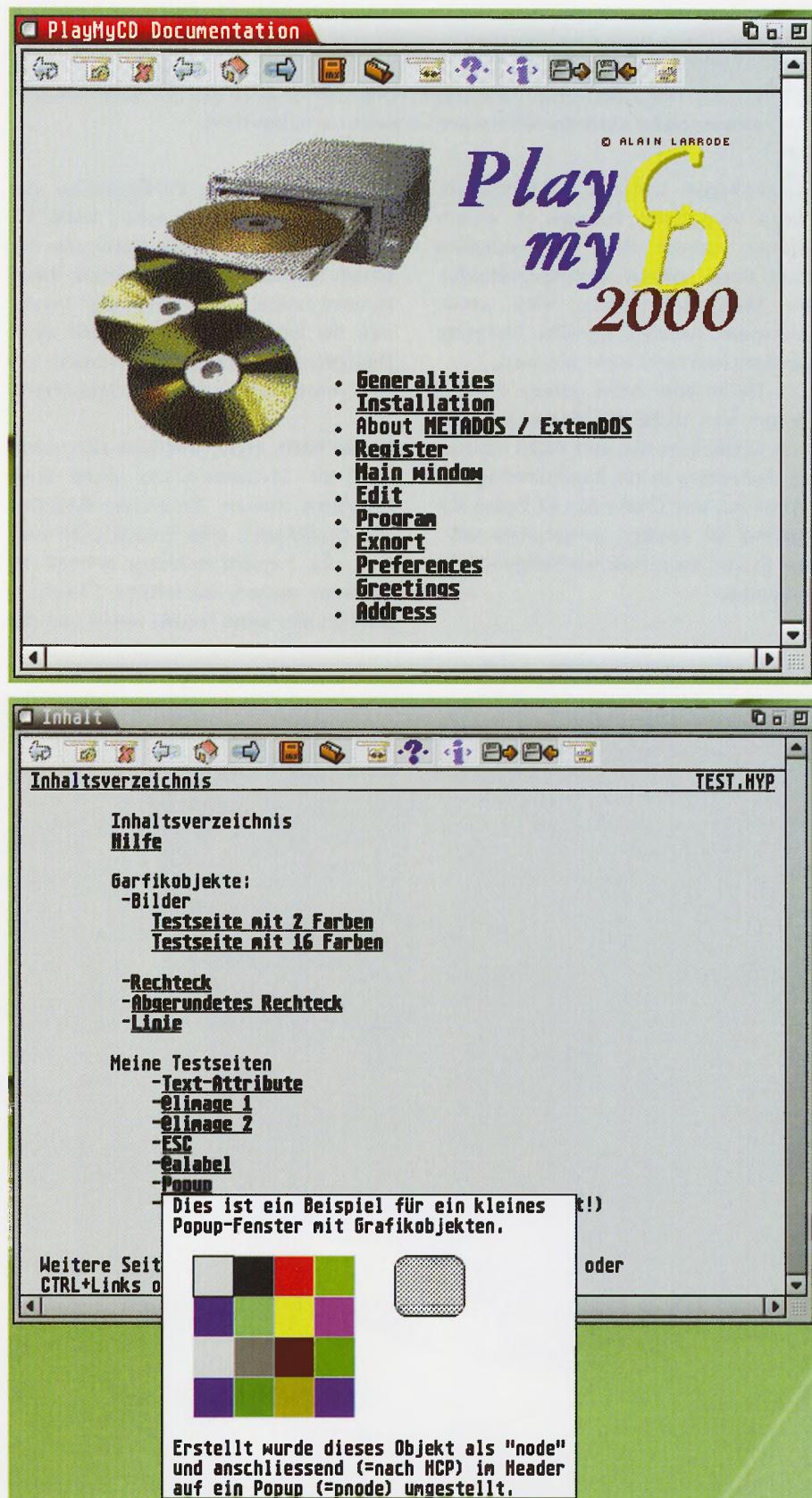
Alles so schön bunt. Wie erwähnt war ein Hauptproblem des originalen ST-Guide die fehlende Kompatibilität zu Auflösungen mit mehr als 256 Farben. Die entsprechenden Grafiken wurden schlichtweg schwarzweiß angezeigt. Hyp_View lässt nun endlich diese Einschränkung hinter sich und zeigt Grafiken auch problemlos unter True-Colour-Auflösungen an. Somit können Sie zum Beispiel auch die atos in Farbe unter allen Farbauflösungen genießen.

Ab der aktuellen Version hat sich auch etwas an der Oberfläche getan. Die etwas altmodisch aussehenden schwarzweißen Piktogramme sind durch farbige Äquivalente ersetzt worden. Dadurch wirkt der Viewer allgemein etwas frischer. Schön wäre es, wenn zukünftige Versionen das Nachladen von Piktogramm-Sammlungen zuließen. So könnte der Anwender zwischen unterschiedlichen Sets wählen und Hyp_View nach dem eigenen Geschmack gestalten.

Praktisch ist auch die dynamische Verwaltung der Fenstergröße. Das Anzeigefenster ist also jeweils nur so groß, wie dies vom gerade angezeigten Dokument benötigt wird. Dadurch wird viel Platz gespart, wovon wiederum Systeme mit kleinerem Bildschirm (gibt es noch SM 124-Benutzer da draußen?) profitieren. Alternativ kann das Ausgabefenster jedoch wie der originale ST-Guide eine feste Größe zugewiesen bekommen.

Die Beschränkung der Dokumentenbezeichnung auf 8 Zeichen wurde aufgehoben.

Popups. Ein in ST-Guide-Dokumenten nicht sehr häufig genutztes Feature ist die Möglichkeit, auf Mausklicks Popups zu öffnen, in denen sich z.B. Begriffsdefinitionen etc. befinden können. Ein Hauptgrund für die häufige Ignorierung dieser Funktion war nicht zuletzt der Umstand, dass sie multitaskingfeindlich agierte und bei einem Aufruf den Rechner während eines Popups >>



▫ Bild oben: Auch in True Colour-Auflösungen werden nun endlich farbige Grafiken dargestellt.

▫ Bild unten: Popups dürfen nun auch Grafikobjekte und Bilder enthalten. Die Größe eines Popups ist nicht mehr begrenzt.



Die Piktogrammleiste wurde überarbeitet und beinhaltet nun farbige Icons.

>> Lahmlegte. Um dies zu umgehen, bringt Hyp_View Popups in einem eigenen Fenster ohne Randelemente unter. Diese agieren applikationsmodal. Die Menüzeile bleibt also aktiv, außerdem werden parallel laufende Applikationen nicht mehr blockiert.

Damit aber nicht genug: Popups können nun nicht nur Texte, sondern auch Grafikelemente und Bilder enthalten. Außerdem ist die Beschränkung der Popups auf eine Größe von 12 Zeilen mit maximal 60 Zeichen aufgehoben worden. Es sind keine Beschränkungen mehr vorhanden.

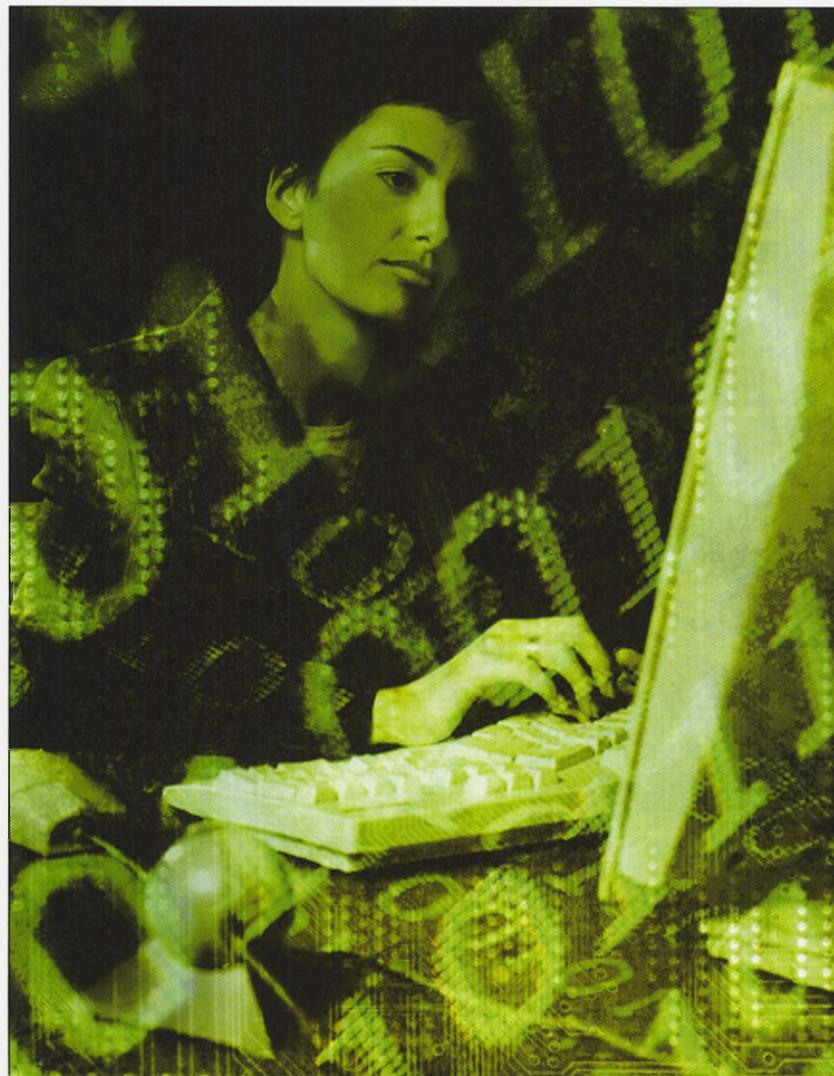
Konfiguration. Die Konfiguration von Hyp_View erfolgt wie schon beim ST-Guide über eine eigene Datei, die mit einem Texteditor geändert werden kann. Es wäre schön, wenn endgültige Versionen die Einstellungen innerhalb eines Dialogfensters ermöglichen würden, um dem Anwender die Arbeit zu erleichtern.

Erstes Fazit. Hyp_View lässt sich schon jetzt als ST-Guide-Ersatz ohne viele Probleme nutzen. Besonders Benutzer von Grafikkarten oder Emulationen werden die Neuentwicklung schnell zu schätzen wissen, da farbige ST-Guide-Dateien hier keine Freude waren und der

Anwender mit monochromen Versionen fast besser bedient war. Da sich Hyp_View noch in einer frühen Version befindet, aber schon jetzt in den Standardfunktionen überzeugt, darf auf den Einsatz weiterer Optimierungen und echter Fortentwicklungen gehofft werden.

Ob ein neuer ST-Guide im Zeitalter von HTML noch Sinn macht, sei dahingestellt. Allgemein lässt sich jedoch sagen, dass ST-Guide-Dateien schneller geladen sind und – durch die eingeschränkten Gestaltungsmöglichkeiten – weniger verspielt wirken. Ob sich Hyp_View jedoch als Standard bei einer möglichen neuen TOS-Version durchsetzen kann, muss letztendlich der Anwender entscheiden. ☐

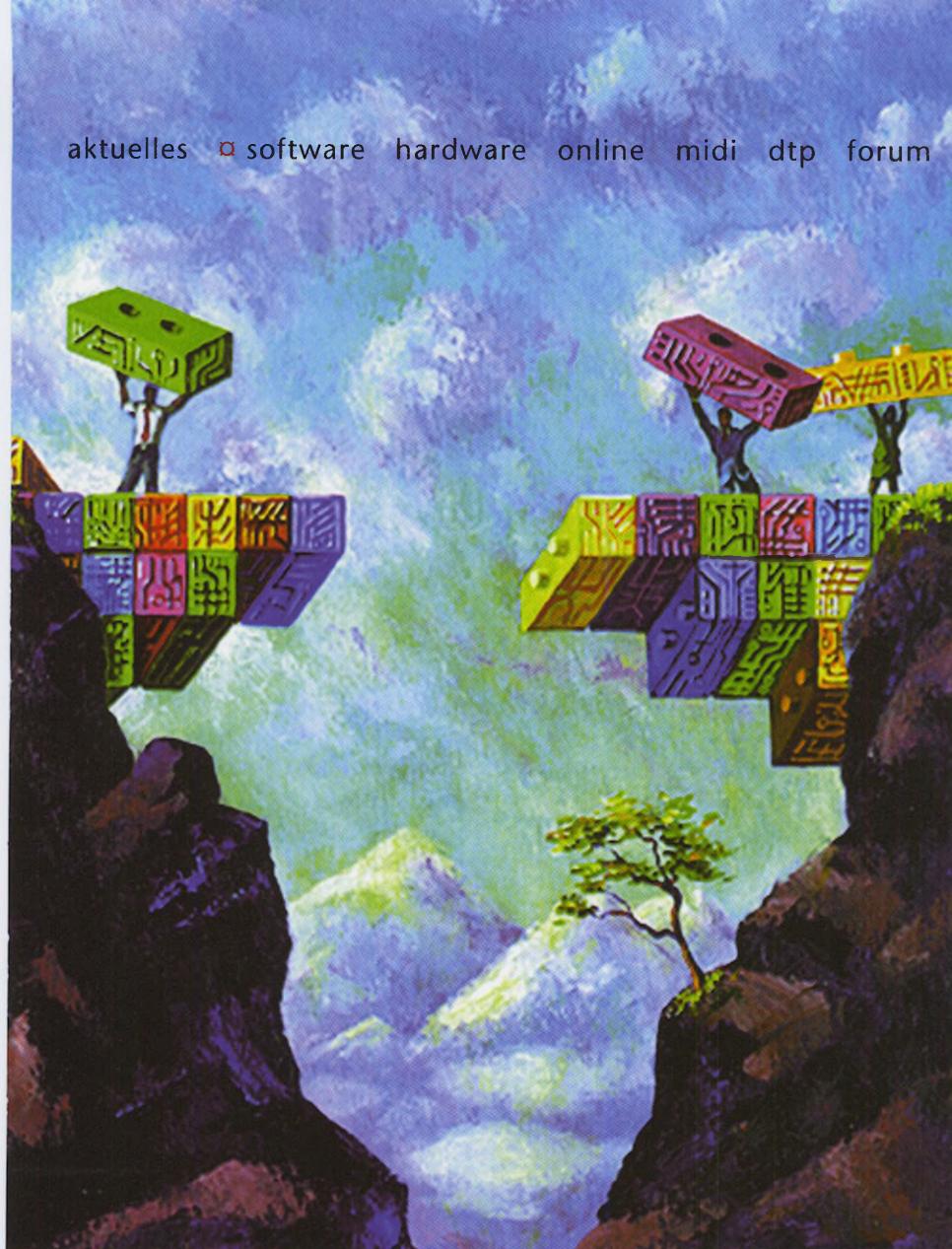
PhilippDonze@gmx.ch
home.tiscalinet.ch/donze/preview/



AUTOR WERDEN!

Interessieren Sie sich für den Atari? Möchten Sie Ihr Wissen mit anderen teilen? Können Sie Sachverhalte **einfach erklären**? Haben Sie eine gute **Schreibe**? Dann sollten Sie für die **st-computer** arbeiten. Wir suchen jederzeit fachkundige Autoren, um unser junges und enthusiastisches Team von Atari-Fans zu erweitern.

Melden Sie sich mit Ihren **Artikelideen** und einer **Probe Ihres Könnens** direkt bei unserem Chefredakteur Thomas Raukamp, Fon 0 43 31-84 93 37, E-Mail thomas@st-computer.net. Wir freuen uns auf Sie!



Emulatoren-Vergleich

Emulationen setzen sich aufgrund immer schneller werdender Hardware immer weiter durch. Auf vielfachen Leserwunsch behandeln wir daher alle derzeitigen Atari-Emulationen für die verschiedensten Systeme.

Vom Bauen von Brücken

Emulatoren, die den Atari auf verschiedenen Systemen nachahmen, gibt es in rauen Mengen. Angefangen von dem Urvater PaCifiST bis zu dem aktuellen „ist-aber-kein-Emulator-sondern-eine-virtuelle-Maschine“ Aranym reicht das Angebot. Jeder Emulator widmet sich dabei einer anderen Zielgruppe, was Atari-User durchaus als Kompliment auffassen dürfen, denn normalerweise widmen sich Emulatoren primär den Spielen.

Am Anfang stand der Gemulator, eine Hardware-/Software-Lösung, die jedoch aufgrund verschiedener Mängel in den Atari-Publikationen eher verhalten aufgenommen wurde. Der Durchbruch kam erst mit MagiCMac: Zum einen hatte der Emulator eine hohe Qualität und zum anderen hat Apple in der Kontaktpflege ganze Arbeit geleistet. Auf dem PC ging es nach dem Gemulator mit der Janus-Karte weiter, wobei der Janus ursprünglich für einen industriellen Auftraggeber entwickelt, aber dann doch

öffentlich verkauft wurde. Janus hatte auf der Karte einen 68000- oder 68020-Prozessor und nutzte die PC-Grafikkarte zur Grafikbeschleunigung.

Spielnaturen kamen erst mit dem PaCifiST auf ihre Kosten, dem ersten Emulator, der speziell für Spiele und Demos programmiert war. Lange wurde der Emulator nicht weiterentwickelt, erfreut sich aber zumindest bei allen, die hauptsächlich MS-DOS benutzen, größerer Beliebtheit.

Nur langsam kamen die Emulatoren, die auf Windows basierten, in Fahrt. Pionier war auch hier der Gemulator 95, der pünktlich zum Start von Windows 95 erschienen ist. Für Spiele-Fans folgte WinSTon, aber erst STeam und SainT konnten PaCifiST endgültig überflügeln.

Während Janus bald in Vergessenheit geriet, lieferten sich TOS2WIN, STeamulator und MagiC PC ein Duell um die Anwender. Damals schon sehr populär: Benchmarktests. Da kamen dann schon einmal Werte wie 20-fache TT-Geschwindigkeit auf einem Pentium-133 heraus – dass das Arbeitsgefühl aber eher einem Atari ST mit 4 MHz glich, wurde wohl kaum verschwiegen.

Weniger los war auf dem Macintosh: während MagiCMac bis heute seine Kreise zieht und die Version für Mac OS X nun endgültig in den Startlöchern steht (Demoversion bereits im Internet erhältlich), stammen die beiden spieleorientierten Emulatoren von ein und demselben Autor.

Noch später bedacht wurde die Unix-Gemeinde. Obwohl STonX einer der ersten ST-Emulatoren war, blieb die Weiterentwicklung lange liegen.

Soweit ein kurzer geschichtlicher Ausflug in die Emulatoren-Welt. Was die Emulatoren leisten, soll nun erläutert werden.

PaCifiST. PaCifiST ist ein Software-Emulator, der am besten in einer puren DOS-Umgebung läuft. Emuliert wird ein normaler Atari ST, als Betriebssystem dient idealerweise TOS 1.0, da PaCifiST keine Blitter-Emulation hat. Vor dem Start muss eine Konfigurationsdatei noch editiert werden, obwohl es auch komfortable Programmstarter gab. Emuliert wird der MC68000, und zwar möglichst mit der exakten Geschwindigkeit eines >>

>> normalen ST. Im Grafik-Bereich unterscheidet PaCifIST zwischen bildschirmorientiert (schneller) und zeilenorientiert (exakter, erlaubt auch grafische Effekte). Nicht fehlen darf natürlich der Yamaha-Soundchip. Wie üblich bei DOS-Programmen gibt es auch hier Probleme im Zusammenspiel von Windows und diversen Soundkarten. Da nützt es gar nichts, das auf SoundBlaster-kompatiblen Kartensound herauskommen soll, denn Kompatibel sind sie angeblich alle.

PaCifIST kann Disk-Images im .ST-Format verwenden und auch Verzeichnisse als Laufwerk behandeln. Mit [Scroll Lock] kann noch ein Screenshot gespeichert werden - das war es dann auch schon.

Fazit zu PaCifIST: Auch ausgeprägte Windows-Hasser müssen zugeben, dass PaCifIST nicht mehr auf dem Stand der Technik ist. Die Kompatibilität zu Spielen ist relativ hoch, bei Demos mutiert das ganze zur Glückssache. Der Emulator lohnt sich nur für ältere PCs.

Gemulator. Darek Mihocka ist ein alter Hase im Emulatoren-Markt. Sein XFormer war der erste XL-Emulator und sollte sogar einmal um eine C64- und Apple II-Emulation erweitert werden - woraus leider nichts wurde. Seinen Multi-Emulator verwirklichte er erst auf dem PC.

Der Gemulator in seiner jetzigen Form benötigt keine Karte mit den TOS-ROMs mehr. Wer immer noch auf DOS setzt, kann sich die Classic-Version frei herunterladen, an der Versionsnummer lässt sich aber schon erkennen, dass sie nicht mehr weiter gepflegt wird.

Auch der Gemulator 2000 v8.03 kann frei heruntergeladen werden und läuft unter Windows 95/98/2000. Neben der Atari ST-/ST^E-Emulation wird auch der Atari XL bzw. XE und sogar der Mac Classic emuliert.

An Betriebssystemen wird alles unterstützt - von TOS 1.0 bis MagiC 5. Dem virtuellen ST kann bis zu 8 MBytes Speicher zugewiesen werden, die drei ST-Auflösungen sowie die mittlere TT-Auflösung stehen zur Verfügung. Im Gemulator 2000 können auch höhere Auflösungen bis zu 1600 * 1200 festgelegt werden. Der Speicherausbau steigt auf 14 MBytes. Der STE wird ebenfalls emuliert, allerdings reicht diese Emulation

nicht unbedingt für STE-Spiele. Gemulator ist in erster Linie für Anwendungen gedacht. Auf einem 33 MHz 486 soll tatsächlich ST-Geschwindigkeit erreicht werden, als Beweis wird QuickIndex verwendet, ein wegen seiner Ungenauigkeiten inzwischen berüchtigtes Benchmark-Programm. Um das Arbeitsgefühl eines ST zu erreichen wird schon ein schneller Pentium benötigt.

Bleibt noch die Frage, warum der einstmals kommerzielle Emulator freifügig weggegeben wird. Ganz einfach: Gemulator 8.0 soll auf SoftMac 2000/Gemulator pro aufmerksam machen, der mit 68040-Emulation immerhin ältere Macs nachahmt.

Nicht unerwähnt bleiben sollte allerdings, dass sich Gemulator mitunter wie eine störrische Diva verhält: auf dem Test-System (K6-3/Win98) war trotz Einhaltung der Installationsanweisung keine Emulation möglich.

Ein Wort noch zur Atari XL-Emulation: diese ist zwar gut, aber kann keinesfalls mit Atari800+ mithalten. Insbesondere die Bedienungsfreundlichkeit ist nicht sehr hoch.

Fazit: Gemulator verspricht mehr, als er hält. In der Praxis summieren sich die kleinen Fehler, das ganze Programm wirkt nicht besonders durchdacht.

Echo. Auf Echo trifft der Emulator-Interessierte Atarianer auf einigen Webseiten. Echo ist ein ST-Emulator für MS-DOS und wurde entwickelt, weil der Programmierer unzufrieden mit den existierenden (DOS-)Emulatoren war, die sein Lieblings-Spiel Oids nicht perfekt wiedergeben konnten. Echo ist nur mit wenigen Spielen kompatibel, Oids soll aber perfekt laufen.

Fazit: Der Emulator wurde einige Zeit vor Steem und SainT entwickelt - es ist also nicht mehr nötig, wegen Oids Echo zu installieren.

Fast. Fast ist ein ST- und Amiga-Emulator für DOS, wobei die Amiga-Emulation noch nicht eingebaut ist. In der derzeitigen Version wird die CPU und Teile des Diskcontrollers. Sound und Grafik werden bislang nur kümmерlich bis gar nicht emuliert und können nicht mit dem direkten Konkurrenten PaCifIST mithalten.

Fazit: In seiner jetzigen Form eher

eine Spielerei.

STonX. Den Atari-Emulator für Unix-Systeme gibt es auch für MS-DOS und Windows. Diese Versionen sind aber zu vernachlässigen.

STonX emuliert den klassischen ST - allerdings mit vier oder 14 MBytes RAM. Da die Auflösung mit ein paar Einschränkungen wählbar ist (z.B. 800 * 608), ist die Zielgruppe nicht nur auf passionierte Spieler beschränkt. Dazu passt, dass STonX auch das FreeMiNT-Dateisystem unterstützt und der Zugriff auf das Dateisystem des darunterliegenden Betriebssystems mit langen Dateinamen möglich ist. Diskimages werden aber zusätzlich unterstützt. Joysticks sind derzeit nur unter Linux möglich.

Auch wenn einige Spiele in STonX funktionieren, ist die Emulation dafür noch nicht komplett genug. Das Betriebssystem der Wahl ist daher TOS 2.06.

Fazit: STonX macht nur sehr langsam Fortschritte und hat in Aranym einen fast übermächtigen Konkurrenten. Nur bedingt empfehlenswert.

STonC. Da staunte der stc-Redakteur nicht schlecht, als Google bei der Suche nach „STonX“ auch noch „STonC“ auswarf. Ein Schreibfehler? Nein, denn STonC ist mit STonX verwandt.

Der Autor von STonC hatte vor einiger Zeit angefangen, STonX so zu erweitern, dass genug von der Hardware emuliert wird, um das Multitasking-Betriebssystem Minix zu starten. Als er gemerkt hat, dass er das AES gar nicht benutzt, hat er die für ihn nutzlosen Teile von STonX entfernt. Dies hatte den netten Nebeneffekt, dass außer Curses keine externen Libraries mehr für die Kompilierung erforderlich sind.

Es gibt aber auch Einschränkungen: keine Grafiken, Farben sind derzeit nicht eingebaut, keine Maus/Joystick, kein Sound und kein direkter Zugriff auf Diskette oder Festplatte. Lauffähig ist dadurch nicht viel: TOS-Programme ohne grafische Ausgaben, Minix, MiNT, nethack und EmuTOS.

Fazit: Dieser Emulator ist ein absolutes Freak-Produkt - spaßig und irgendwie nutzlos. Für einige Exoten-Computer kann STonC aber auch ein schneller >>

>> Weg zu einer etwas größeren Software-Sammlung sein.

TOS-Emulator für QDOS. 1984 erschien der Sinclair QL. Sein Betriebssystem war modern und multitaskingfähig, aber Sinclair wieder einmal unfähig, in Stückzahlen zu liefern. Als Folge konnte der QL seinen Zeitvorteil gegenüber Amiga und ST nicht ausnutzen.

Trotzdem gibt es QL-Turbokarten und -Clones. Während die QL-Programmiersprachen größtenteils auf den Atari ST portiert wurden, wird dank des TOS-Emulators der umgekehrte Weg beschritten. Der Emulator läuft dabei als normaler QDOS-Task und lenkt TOS-Aufrufe auf passende QDOS-Aufrufe um. Da es nicht für jeden Aufruf ein Äquivalent gibt, können solche Programme nicht laufen. Die TOS-Systemvariablen sind nicht vorhanden. Versucht ein Programm, das GEM anzusprechen, bricht der Emulator ab.

Die Kompatibilität reicht aber, um Lattice C 3.04 und einige andere TOS-Programme zu benutzen. Eine nette Kuriosität ist sicherlich, dass der Emulator erfolgreich auf dem QDOS-Emulator für den ST getestet wurde.

Hatari. Atari-Emulation für benachteiligte Randgruppen: So könnte man Hatari beschreiben. Hatari basiert auf dem WinSTOn-Sourcecode, benutzt aber die CPU-Emulation des Amiga-Emulators UAE, da die WinSTOn-CPU-Emulation in Assembler geschrieben war. Herausgekommen ist ein guter Emulator für ST-Spiele, der auf Linux/i86, Linux/PPC, FreeBSD und BeOS/i86 erfolgreich getestet wurde.

Emuliert wird der klassische ST: bis zu vier MBytes RAM, Maus, Keyboard und die drei ST-Auflösungen. Benutzt wird TOS 1.0, 1.02, 1.04 oder 2.06. Neben den üblichen Diskimages kann auch ein Verzeichnis des darunterliegenden Betriebssystems als Laufwerk benutzt werden. Der Blitter, ST^E-Soundhardware und MIDI werden derzeit nicht emuliert.

Hatari liegt nur als Sourcecode vor, jedoch ist eine kompilierte Version für BeOS/Intel auf einigen Seiten zu finden. Voraussetzung für die Kompilierung ist der GnuC-Compiler und die SDL-Library



► Hatari ist eine Emulation, die besonders für das Betreiben von Spielen optimiert wurde.

– damit wäre Hatari auch ein Kandidat für eine Portierung auf den Coldfire-Atari.

Fazit: Ein guter Emulator, aber abzuwarten bleibt, wie es nach dem Ende von WinSTOn weitergeht.

Steem. „ST^E emulating engine“ ist einer der am aktivsten gepflegten Emulatoren. Die Programmierer arbeiten an kleinsten Details, um auch aufwendige Demos zum Laufen zu bekommen. Zusammen mit SainT liefert sich Steem ein Duell um die Krone der Demo-/Spiele-Emulatoren.

Wird Steem gestartet, erscheint zunächst einmal ein winziges Fenster mit Iconleiste. Steem ist ein ST^E-Emulator und verarbeitet von TOS 1.0 bis TOS 2.06 jedes TOS. Ungewöhnlich ist die Play-Taste zum Starten der Emulation. Beim Aktivieren wird der Mauszeiger „eingefangen“ – erst ein Druck auf die Pause-Taste befreit den Mauszeiger. Der Play-Button ist aber weiterhin aktiv, die Emulation frisst also Rechenzeit. Nach einem weiteren Klick auf den Play-Button befindet sich Steem im Pause-Modus.

Als echter ST^E-Emulator unterstützt Steem auch die ST^E-Joystickports. Die Richtungen und Feuerknöpfe können mit Tasten oder den Knöpfen eines angeschlossenen Gamepads/Joysticks belegt werden. Steem bietet auch zuschaltbares Dauerfeuer. An den emulierten ST^E-Joy-

stickports kann selbstverständlich auch ein Jag-Pad emuliert werden, allerdings verringert sich dann die Anzahl der möglichen Joysticks auf sechs. Zuguterletzt wird sogar ein Parallel-Port-Interface unterstützt.

Hinter dem „Chip“-Icon steckt die Maschinenkonfiguration. Dies ist zunächst etwas irreführend, da zuerst die Auswahl des ROMs bzw. eines Moduls assoziiert wird. Beides ist auch im Konfigurationsdialog vorhanden, aber auch die RAM-Größe (512 KBytes bis 4 MBytes) und der Monitortyp (Farbe oder s/w). Letzteres sollte eher in den Optionen abgelegt werden, denn dort gibt es eine Rubrik für die Anzeige.

Die Optionen sind reichhaltig und sehr übersichtlich angeordnet. Als erstes kann die Geschwindigkeit des ST von 8 bis 128 MHz geregelt werden. Ebenso können hier die etwas nervigen Pop-Up-Hilfen von Steem deaktiviert werden.

Für Musiker bietet Steem einiges. Neben diversen Einstellungsmöglichkeiten zum Sound, die schon fast etwas zu viel ins Detail gehen, bietet Steem als einer der wenigen Emulatoren MIDI-Support. Dieser funktioniert ganz gut, und so ist Steem der Lieblings-Emulator der Atari-MIDI-Gruppe geworden.

Damit auf großen Bildschirmen das ST-Fenster nicht im Briefmarkenformat verkümmert, kann das Fenster >>



□ SainT emuliert die Hardware des ST besonders genau, sodass auch Spiele und Demos laufen.

>> je nach Auflösung vergrößert oder sogar als Vollbild dargestellt werden.

Als Laufwerke verträgt Steem neben Verzeichnissen auch gezippte .ST-Dateien. Dies spart sehr viel Speicher, das ungezippte .ST-Dateien immer eine Größe von 720 KBytes haben.

Die Kompatibilität ist sehr hoch. Für die wenigen Fälle in denen ein Spiel nicht vollständig läuft, besitzt Steem einige Patch-Dateien. Spiele, die den ST fordern wie z.B. Lethal XCess lassen sich problemlos spielen.

Fazit: Derzeit der beste Emulator für Spiele.

Von Steem existiert auch eine Linux-Version.

SainT. Der heilige Emulator wirbt mit einem neuen Schlagwort: „cycle accurate“. Dies bedeutet im Prinzip nichts anderes, als dass SainT die Hardware des Ataris besonders genau nachahmt, um auch Demos mit „unmöglichen“ Effekten originalgetreu darzustellen. Seit der Version 1.0 werden aber auch Spiele verstärkt unterstützt. Der Emulator benötigt zwingend DirectX8.

SainT präsentiert sich „szeniger“ als Steem mit einem großen Einstiegsdialog. SainT unterstützt auch gezippte MSA-Dateien und sogar das ADF-Format vom Amiga – allerdings gibt noch keine ST-Disketten, abgesehen von Starglider II, im ADF-Format.

Die ST^E-Emulation ist noch nicht

vollständig und auch die Optionen sind weniger zahlreich, dafür aber unübersichtlicher. Interessant ist das Filtering, mit dem die Bildqualität verbessert werden soll.

Wohin die Detailverliebtheit führten kann, zeigt die Disk-Emulation: SainT emuliert die exakte Geschwindigkeit der Atari-Floppy und sogar den Sound des Diskettenlaufwerks.

Fazit: Für Demos erste Wahl, im Spiele-Bereich keine Alternative zu Steem.

Janus. Janus ist eine Steckkarte für den ISA-Bus und enthält einige ST-Hardwarekomponenten. Der Prozessor ist entweder ein 68000 (20 MHz) oder ein 68020 (40 MHz). Die Grafikkarte des PCs wird genutzt, die Auflösung wird beim Start des Emulators ausgewählt. Unterschieden wird auch zwischen zwei Grafikmodi: Dual und Local. Der Local-Modus bietet eine höhere Kompatibilität, z.B. läuft GFA-Basic nur im Local-Modus. Der Dual-Modus ist dafür erheblich schneller.

Die Karte ist größtenteils netzwerkfähig und sollte alle eingebundenen Peripheriegeräte erkennen.

Es ist anzunehmen, dass die Webseite von Janus nicht mehr ganz aktuell ist. Ein Preis von DEM 498.- (EUR 254.-) für die 68000-Version ohne TOS-ROMs und Speicher wäre schon happy.

Fazit: Janus lohnt sich nur auf ganz alten 286/386/486-PCs. Auch dann

sollte der Preis für die Karte möglichst niedrig sein, denn für 254 Euro bekommt man schon fast einen PC, der auch schnell genug für die Software-Emulatoren ist.

WinSTon. Dieser Emulator war der erste Windows-Emulator, der sich komplett den Spielen widmete. Natürlich beeindruckte der Emulator im Vergleich zu PaCifiST, denn die Bedienung ist wesentlich einfacher.

Neben Sound und Joystick werden die drei ST-Auflösungen emuliert. Als Diskimages können MSA (MagiC Shadow Archiver), ST und gezippte MSA/ST benutzt werden. Der Clou ist die umfangreiche Verwaltung von Favoriten. Hier sieht man die Sammlung an Spielen, und mit einem Klick wird ausgewählt zwischen den verfügbaren und herunterladbaren Spielen. Letzteres funktioniert allerdings aufgrund des Neustarts von Little Green Desktop nicht mehr.

Lauffähig sind eine ganze Reihe von Spielen: Falcon, Bard's Tale, Oids... die Spiele-Kompatibilität ist nicht so hoch wie die von Steem, Probleme gibt es besonders mit grafischen Spielereien.

Der Source von WinSTon wurde freigegeben, weil Programmierer Paul Bates sich durch die GBA-Emulatoren gestört und ihm die gesamte Emulatoren-Szene nicht gefallen hat. Zu allem Überfluss hat sich auch noch ein „Hacker“ auf seinem Computer bedient. Mittlerweile gibt es ein SourceForge-Projekt, dem fünf Programmierer angehören, aber auch dort tut sich seit Ende 2000 nichts mehr.

Fazit: WinSTon bietet nichts, was andere Emulatoren nicht besser könnten: nicht mehr empfehlenswert.

STew. STew basiert auf WinSTon und wurde mit einem moderneren Compiler erstellt. Dadurch ist der Emulator ca. 20 Prozent schneller. Ein paar Fehler wurden korrigiert, sonst ist das Programm identisch mit WinSTon.

Der Autor Darren Birks hat zwar einmal STew 2.0 angekündigt, aber ob es dieser noch herauskommt, ist unsicher.

Fazit: siehe WinSTon. >>

STem. Auch die hierzulande nie richtig beliebten Acorn Risc-Rechner haben einen ST-Emulator. STem kann über Disk-images auf ST-Daten zugreifen und läuft auf RiscPCs ab RISC OS 3.5 und StrongARM. Der Emulator richtet sich an die Spiele-Fans.

Einer der Nachteile von STem ist die mangelnde Geschwindigkeit. Ein StrongARM mit 233 MHz kommt noch nicht einmal auf die Hälfte der ST-Geschwindigkeit. In diesem Zusammenhang ist es schon erstaunlich, dass Acorn-Händler Ende der 90er in der Werbung der st-computer STem und einen RiscPC als schnelle Alternative zu einem ST angeboten haben.

Fazit: Wer zu den Besitzern einer PC-Karte zählt, wird eher bei den PC-Atari-Emulatoren bedienen.

TOS2WIN. TOS2WIN ist ein ST-Emulator, der keine ROMs benötigt. Dadurch ist auch kein Desktop erhalten, auch wenn dieser nachgestartet werden kann. Der Emulator wird von aixit blumig als «Erweiterung für Windows-Systeme» angepriesen und widmet sich ausschließlich den Anwendungen. Die Maus lässt sich problemlos aus dem Fenster raus- und wieder reinbewegen.

Eine Mogelpackung ist hingegen das Multitasking: dies besteht hauptsächlich daraus, den Emulator mehrfach zu starten.

Für jede Anwendung können individuell Parameter gespeichert werden. Der RAM-Ausbau erfolgt getrennt für ST- und TT-RAM. Ersteres kann bis zu 14 MBytes betragen, letzteres 2 GBytes.

Die MIDI-Schnittstelle wird unterstützt, allerdings stehen keine praktischen Erfahrungen mit MIDI-Programmen zur Verfügung.

Fazit: Dem Programm merkt man an, dass seit mehreren Jahren nichts mehr gemacht wurde. Das direkte Starten vom Windows-Desktop ist schon lange mit den Konkurrenten möglich.

NoSTalgia/PowerST. Die Alternativen zu MagiCMac stehen eher in der Tradition von Steem. Power ST ist dabei nicht ganz so weit entwickelt wie NoSTalgia, verfügt aber über eine CPU-Emulation in Assembler, die schneller ist als die von NoSTalgia. Dafür ist Power ST Share-

ware.

Beide Emulatoren kennen Erweiterungen, die nicht nur dem Spieler gefallen. So sind maximal 14 MBytes RAM möglich, und Tests mit MagiC 6, N.AES und Geneva verliefen positiv. Volle Unterstützung für MIDI gibt es aber nur in PowerST.

NoSTalgia wurde ziemlich schnell an das neue Apple-Betriebssystem Mac OS X angepasst und läuft dort in der Carbon-Umgebung.

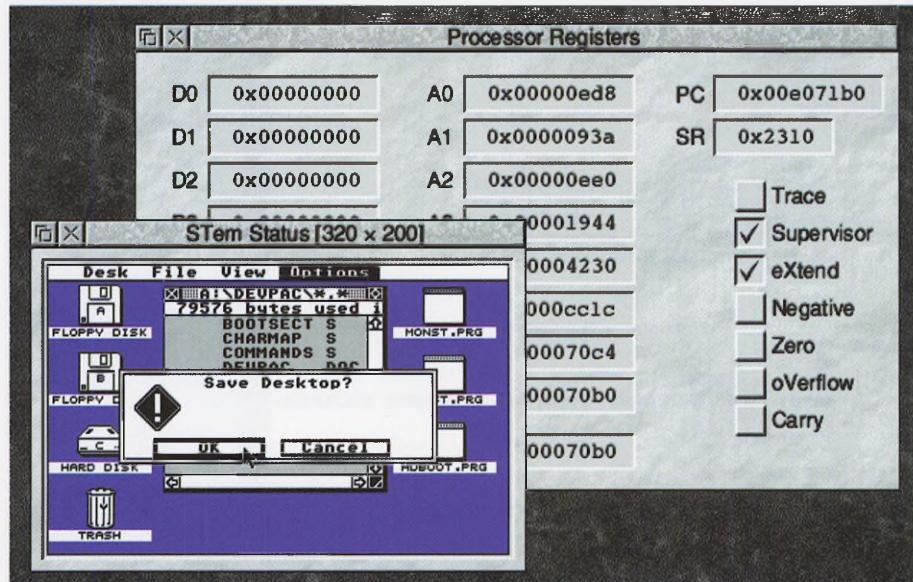
Fazit: Etwas verwirrend sind sie schon, die zwei Emulatoren von einem Programmierer. Da wäre es sinnvoller, den einen verstärkt weiterzuentwickeln und den anderen einzustellen. Ansonsten ist NoSTalgia für Spielernaturen eine gute Ergänzung zu MagiCMac.

Tosbox. Ein Software-Emulator, der im Jahre 2000 eingestellt wurde, richtet sich an die Anwender. Dies zeigt sich schon am Einbau von nicht-Atari-Auflösungen wie 800 * 600. Die Konfiguration erfolgt über eine einfache Textdatei, da Tosbox ein DOS-Programm ist, gibt es keine Standard-Shell.

Alles, was mit Spielen zu tun hat, wird nicht emuliert, so u.a. auch die Joysticks. Dafür laufen Programme wie das Betriebssystem Geneva oder GFA-Basic. Als eigentliches Betriebssystem dürfte in den meisten Fällen TOS 2.06 dienen.

In der Emulation zeigt Tosbox klare Schwächen. Viele Anwendungen verabschieden sich mit einem Absturz, was

□ Auch für RiscOS existiert ein ST-Emulator – wenn auch kein besonders schneller.



sicherlich nicht in jedem Fall der Anwendung angelastet werden kann.

Fazit: Nicht mehr zeitgemäß.

Aranym. Wer Aranym einen Emulator nennt und Sekunden später in ein vor Wut rot angelaufene Gesicht sieht, der weiß: da steht wohl einer der Aranym-Programmierer vor einem. „Virtuelle Maschine“ soll Aranym genannt werden, aber da letztlich auch TOS2WIN ein Emulator war/ist, gehört Aranym auch in diese Kategorie. Wenn sich jeder Emulator, der nicht alles emuliert, virtuelle Maschine nennen würde, gäbe es vermutlich schon hunderte.

Emulator oder nicht, Aranym hat seine Qualitäten. Zum ersten emuliert es eine 68040 – wieder einmal dank des Amiga-Emulators UAE. Die FPU 68882 und einige Atari-Chips werden nachgeahmt, darunter der VIDEL und Blitter. Der VIDEL wird nur zum Booten benötigt, denn die nativen fVDI-Treiber sind ohnehin schneller und erlauben höhere Auflösungen.

Bei den Schnittstellen besteht noch Nachholbedarf: Seriell und MIDI fehlt noch, Parallel ist er zu 70 % fertiggestellt.

Die Soundausgabe funktioniert inzwischen, wenn auch ohne DSP-Unterstützung.

Obwohl Aranym eigentlich für den Einsatz von freeMiNT entwickelt wurde, läuft auch MagiC. Das Ziel ist es, eine eigenständige, von TOS >>

>> unabhängige Distribution mit Free-MiNT, EmuTOS und XaAES auf die Beine zu stellen.

Die Hauptplattform für Aranym ist eindeutig Linux. Eine Windows-Version existiert zwar auch, aber diese ist langsam und hat Probleme mit einigen Programmen.

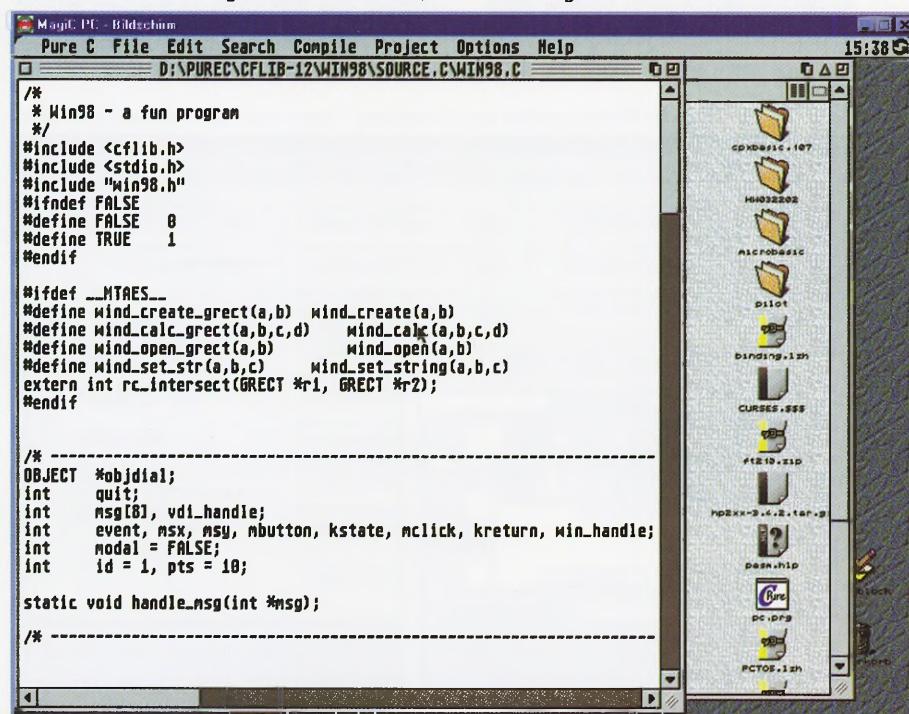
Wer sich Aranym herunterlädt, sollte auch eines der HD-Images herunterladen. Ist dann auch das TOS 4.04 auf der Festplatte, kann Aranym schnell gestartet werden. Leider gibt es derzeit kein HD-Image, dass ein komplettes MiNT-Setup mit gcc zur Programmierung enthält. Dies kann sich zwar auch jeder selbst zusammenstellen, aber es wäre zumindest ein gutes Zeichen von den Aranym-Entwicklern.

Fazit: Für Unix-Benutzer, die nicht an Spielen interessiert sind, ist Aranym die erste Wahl.

MagiC PC. MagiC PC und STEmulator heißen die größten Konkurrenten um den besten Emulator auf dem PC für Anwendungen. Beide Emulatoren sind in etwa zeitgleich erschienen und werden kommerziell vertrieben.

MagiC PC ist die Portierung von MagiC auf die Windows-Plattform. Da PCs eine völlig andere Prozessorfamilie benutzen, muss die komplette CPU, eine

□ Wer seinen PC mit MagiC betreiben möchte, kommt um MagiC PC von ASH nicht herum.



68000, emuliert werden. Daher war MagiC PC auch immer etwas langsamer als sein Mac-Pendant. Der Emulator läuft auf allen Windows-Systemen ab Version 95.

Bei der Laufwerksauswahl kann entweder ein „Laufwerks-Container“, also ein HD-Image oder ein beliebiger Windows-Pfad, benutzt werden. Leider unterstützt MagiCPC keine .ST-Dateien, und auch Sets für verschiedene Konfigurationen wären nett gewesen.

Die Systemparameter enthalten Angaben zum Speicherausbau, Emulation des Yamaha-Soundchips und die Auflösung. Sehr praktisch ist die Einbindung der Windows-Ablage: ein Daten austausch ist dabei einfach über das Clipboard möglich. Schließlich lässt sich die Maus noch einfangen, sodass sie sich exklusiv im MPC-Fenster bewegt. Gerade bei Malprogrammen sollte das „Einfangen“ immer aktiviert sein.

Ohne NVDI sind maximal 16 Farben möglich, was für heutige Zwecke sicher nicht mehr ausreicht. Das bedeutet, dass NVDI noch dazugekauft werden muss. Dies macht das Gesamtpaket zwar teurer, aber NVDI als de-facto-Standard darf sowieso auf keinem Rechner und Emulator fehlen. Sobald NVDI installiert ist, verlieren die Auflösungeinstellungen im Systemparameter-Menü ihre Gültigkeit.

keit. Die Auflösung wird dann innerhalb von MagiC eingestellt – eine etwas ungeschickte Lösung.

Neben diversen anderen kleinen Einstellungen bietet MagiC PC noch einen Compiler. Als Emulator setzt MagiC PC den Atari-Code automatisch in Intel-Code um. Der Compiler merkt sich nun bereits umgesetzten Code, so dass eine Geschwindigkeitssteigerung erreicht wird. Allerdings kann es zu Inkompatibilitäten mit einigen Anwendungen kommen.

Als Desktop erscheint das bekannte Ease. Das Arbeitsgefühl ist wie von MagiC auf dem Atari gewohnt gut. Nur manche Programme spielen nicht mit und behaupten frech, der emulierte Atari sei zu langsam, bloß weil keine 68030-CPU emuliert wird (Aniplayer). MagiC-Mac hat dieses Problem übrigens nicht, das Mac OS emuliert hier einen 68020er.

Wer will, kann das mitgelieferte MagiC OS durch ein SingleTOS ersetzen. Diese Möglichkeit wird zwar erwähnt, ist aber eher kümmerlich im Programm eingebunden: die Datei muss kopiert und umbenannt werden. Eigentlich wäre dies eine gute Ergänzung zu den Systemeinstellungen.

Das vor kurzem erschienen Update auf MagiC 6.20 ist leider genauso schwer zu installieren wie die andere Variante.

Fazit: Wer MagiC auf dem PC braucht, kommt um MagiC PC nicht herum. Der Preis ist aufgrund des Leistungsumfangs durchaus gerechtfertigt.

MagiCMac. MagiCMac hat von allen ST-Emulatoren wohl am meisten Aufregung ausgelöst. Machte der Emulator in den ersten Jahren vor allem durch seine Geschwindigkeit Schlagzeilen, ist es heute das Warten auf eine zu Mac OS X kompatible Version.

MagiCMac kann sich zunutze machen, dass die Prozessoren der 68k-Macs praktisch identisch sind mit denen im Atari. Als dann später eine PowerPC-fähige Version erschien, benutze MagiCMac nicht etwa eine eigene CPU-Emulation, sondern griff auf die des Mac OS zu. Diese fehlt im neuen OS X, weshalb sich ASH seit einiger Zeit abmüht, eine Prozessor-Emulation einzubauen. Eine erste Beta-Version wurde bereits >>

>> veröffentlicht. Allerdings hatte MagiC Mac schon vorher diverse Probleme, denn wer brav jedes Update-Schritt von Apple mitgemacht hat, musste hinterher oft feststellen, dass MagiCMac nicht mehr oder weniger stabil lief.

MagiCMac teilt die Optionen - bis auf die Kompilierung - mit MagiC PC. Im Gegensatz zu MagiC PC läuft MagiCMac jedoch immer im Vollbild-Modus. Die Geschwindigkeit ist sehr hoch, spannend wird ein Vergleich aber erst, wenn die Version für OS X fertig ist.

Fazit: Mac OS X-Anwender, die nicht warten wollen, sollten einen Blick auf Nostalgia werfen. Ansonsten bleibt MagiCMac konkurrenzlos – allerdings wird bereits an einer OS X-Version von Aranym gearbeitet.

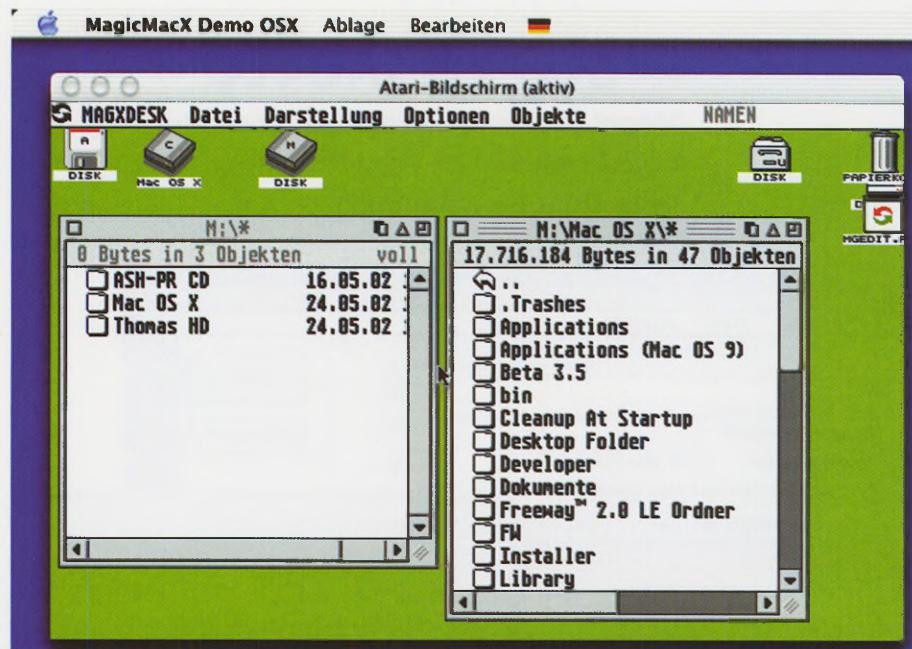
STemulator. Der STemulator hat sich inzwischen eine treue Fangemeinde erarbeitet, und gelegentlich flammt sogar so etwas wie Rivalität zwischen MagiC PC- und STemulator-Benutzern auf.

Der STemulator kann auf Atari-Anwendungen angemeldet, aber auch „allein“ gestartet werden. Für jedes Programm lassen sich individuell Parameter wie Speicherausbau, Auflösung festlegen.

Beim Bildschirm wird zwischen Atari-Standardauflösung und GDI (Windows-Gegenstück zum VDI) unterschieden. Bis auf TT-High und TT-Low stehen alle Standardauflösungen zur Verfügung. Bei den Atari-Auflösungen wird der Bildschirminhalt zyklisch aus dem Atari-Bildschirmspeicher auf den Windows-Bildschirm eingeblendet. Dadurch wird die Darstellung langsamer. Die Farbanzahl lässt sich erst im GDI-Modus regeln. Neben Monochrom stehen 256 und 65.000 Farben zur Auswahl.

Die RAM-Auswahl unterscheidet zwischen ST- und TT-RAM. ST-RAM kann bis zu 14 MBytes groß sein, das TT-RAM bis zu 2 GBytes.

Die Laufwerksauswahl sieht etwas schicker aus als bei MagiC PC, bietet aber etwas weniger Funktionen. So sind keine HD-Images möglich, die bei den kleinen Atari-Dateien sonst Speicherplatzvorteile auf der Festplatte bringen. Hier sollte nachgebessert werden. Am besten man übernimmt das HD-Image-Format von MagiC PC. Ebenfalls vermisst



□ Als Demo schon zu bewundern: MagiCMac für das neue Apple-System Mac OS X.

wurden Disk-Images. Dafür bietet der STemulator Einstellungs-Sets an.

In den Extras bietet der STemulator MiNT-Directory-Funktionen an. Dabei können Atari-Programme wie Boxkite lange Dateinamen auch ohne MiNT darstellen. Damit der Desktop diese auch anzeigt, wird statt des Original-Desktops bei der Gold-Version Thing gestartet. Eine gute Idee ist auch die SpeedoGDOS-Emulation, die Windows-Fonts und -Druckertreiber zur Verfügung stellt. Es handelt sich aber nicht um eine Neuprogrammierung von Speedo, sondern nur um eine geschickte Ausnutzung der Ressourcen, die Windows bietet.

In der Gold-Version kann MultiTOS bequem über einen Schalter gestartet werden. MultiTOS war auf Original-Ataris eine echte Krücke, läuft aber in der Emulation recht angenehm. Es wäre schön, wenn in der Zukunft auch Axel Scherers Stemumint, eine aktuelle MiNT-Distribution mit XaAES, zum Lieferumfang gehören würde. Da auch N.AES 1.2 in einer STemulator-Version erhältlich ist, präsentiert sich der STemulator als Emulator für MiNT-Fans.

Die Kompatibilität zu Anwendungsprogrammen ist dank jahrelanger Entwicklung groß. Die aktuelle Version emuliert aber noch den 68000, was die Einsatzgebiete etwas einschränkt. Mit Spielen sieht es eher schlecht aus. Vergleicht man die Joystick-Einstellungen

von STemulator und Steem, wird schon deutlich, dass der STemulator nur für Anwender gedacht ist.

Schade ist, dass sich das TOS im STemulator nicht austauschen lässt. Es bleibt immer ein TOS 2.06. Ebenso kann nur ein Bruchteil an Systemparametern während der Laufzeit geändert werden und ein Shutdown bzw. Neustart ist über das System-Menü nicht möglich.

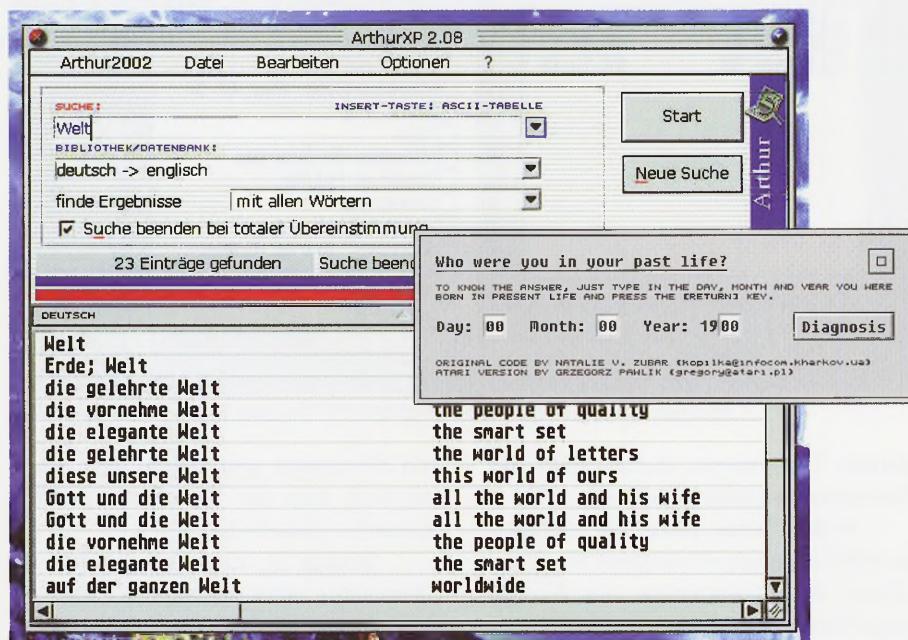
Übrigens arbeitet der Entwickler Thomas Götsch seit geraumer Zeit an einer Version 2.0, die einen 6840-Support und eine modulare Erweiterbarkeit bieten soll.

Fazit: Es ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, ob STemulator oder MagiC PC der bessere Emulator ist. Wer MiNT benötigt, wird um den STemulator nicht herumkommen. An der Präsentation von Einstellungen kann sich aber MagiCP C ruhig ein Beispiel nehmen. □

lvogel.free.fr/stonc.htm
vhf.de/hardware/janus/janus.html
itimpi.freereserve.co.uk/tosforgl.htm
sourceforge.net/projects/winston/
geocities.com/tosbox/
aranym.atari.org/
fast.emuunlim.com/
pweb.uunet.de/ajs.ob/atari/
steem.atari.org/
saint.atari.org/
stemulator.net/

☐ stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

☐ Arthur XP

Das Übersetzungsprogramm Arthur XP aus dem Hause RGF Software [1] liegt nun in seiner aktuellen Version in unserem falkemedia-Online-Shop [2] und per Bestellung zum Verkauf bereit. Wenn Sie das Programm gern erst einmal testen möchten, bevor Sie es kaufen, dann steht Ihnen mit dieser aktuellen Version auf der stc-Diskette die Gelegenheit dazu bereit.

Sie werden sehen, dass sich seit der letzten Version und unserem Preview einiges getan hat. So ist die Oberfläche optimiert worden, das Arbeitsfenster lässt sich nun frei in der Größe verändern, die Übersetzung ist noch schneller usw.

Der Preis beträgt EUR 29.– (ohne gedrucktes Handbuch) für die Download-Version, die bei RGF Software stets in der aktuellen Version heruntergeladen werden kann. Nach Ihrer Bestellung erhalten Sie von falkemedia per E-Mail den Schlüssel zur Freischaltung des Programms. Eine Version auf CD-ROM mit gedrucktem Handbuch, allen Bibliotheken und Zusatzprogrammen wie dem beliebten Texteditor Luna, mit dem Arthur optimal zusammenarbeitet, ist ab sofort für EUR 39.– alternativ erhältlich.

Arthur XP ist ein leistungsfähiges Übersetzungsprogramm für den Atari. Es überetzt Stichwörter und Redewendungen zwischen derzeit 21 Sprachen und arbeitet dabei optimal mit dem Texteditor Luna (liegt der CD bei) zusammen. Arthur XP setzt MagiC oder N.AES, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab ST-High voraus. ☐

☐ UPX

UPX ist ein Packer, der ausführbare Dateien packt.

Die Dateien bleiben auch nach der Komprimierung ausführbar. Mit der Atari-Version können auch Windows- und Linux-Binaries gepackt werden und umgekehrt. ☐

☐ Hyp_View

Der ST-Guide ist immer noch die beliebteste Online-Hilfe auf dem Atari. Umso ärgerlicher war es bisher, dass das Anzeigeprogramm nicht mehr weiterentwickelt wurde.

Hyp_View ist ein komplett neues Programm, das es sich zum Ziel gemacht hat, in seiner finalen Version den originalen ST-Guide gänzlich zu ersetzen. Zwar ist Hyp_View erst bei der Version 0.07 angelangt, trotzdem lässt es sich schon jetzt hervorragend einsetzen. In vielen Punkten übertrifft es sogar schon das Original: Farben werden auch in True Colour korrekt angezeigt, die Piktogrammleiste ist ansprechender und Popup-Menüs können nun auch Grafikelemente enthalten.

Hyp_View lässt sich ohne Einschränkungen testen. ☐

☐ Past Life

Haben Sie sich schon einmal gefragt, wer Sie in Ihrem vergangenen Leben waren?

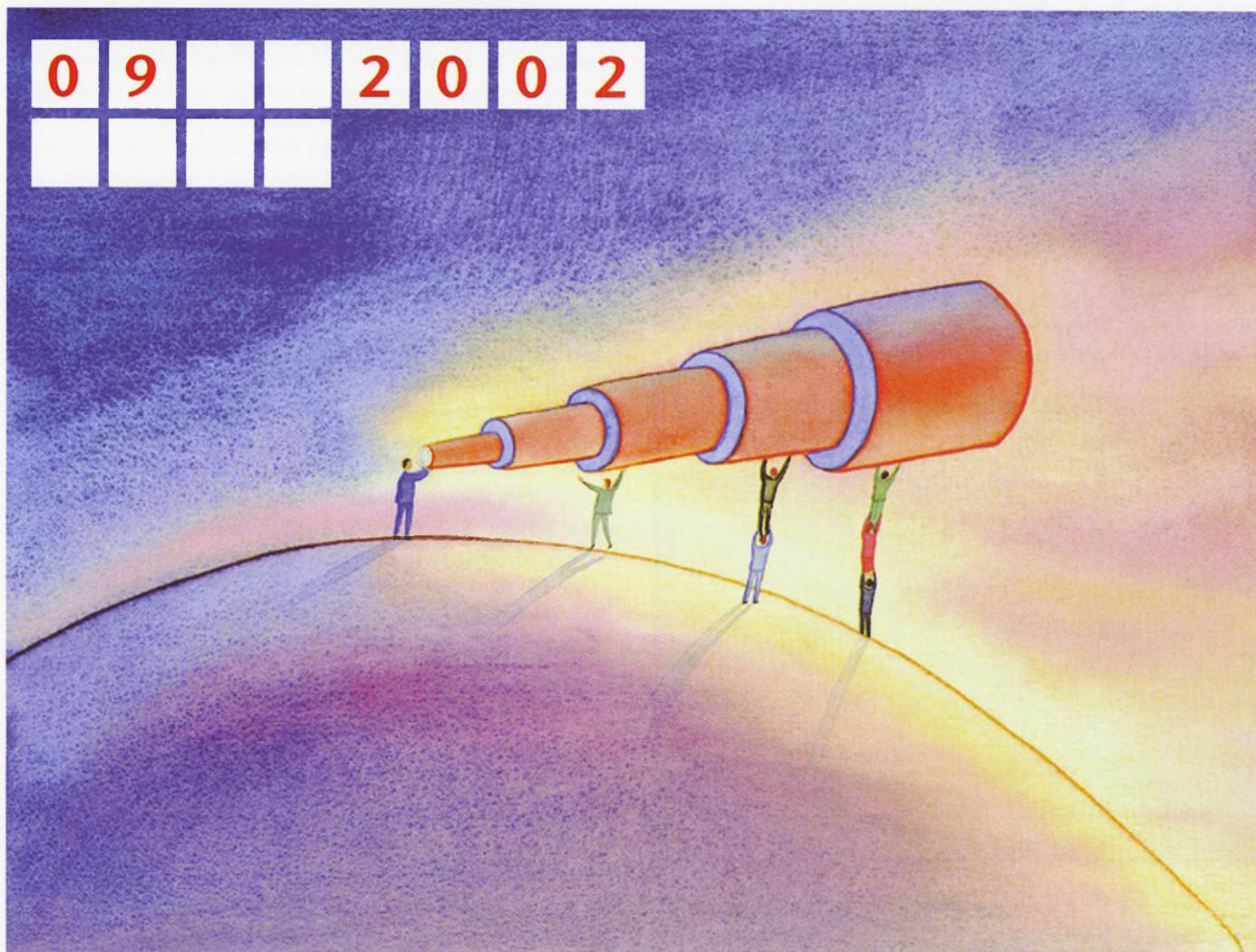
Nun, dann ist es Zeit, Antworten zu erhalten. Past Life ist ein kleines esotisches Gag-Programm, das Sie über diesen Punkt aufklären möchte. Es läuft auf jedem Atari, als Mindestvoraussetzung gilt ST-High. ☐

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von EUR 5.– inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur EUR 25.– pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an:
falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 07 66 1, falkemedia.de. ☐

☒ Ausblick

Die st-computer im September 2002



☒ Das letzte Heft vor der Sommerpause

Der Sommer naht! Die Vögel singen, normalsterbliche Rotblüter bekommen auch ganz ohne ntv-Alarmstrahler einen Sonnenbrand und unsere Redakteure sind schon jetzt mit ihrer Urlaubsplanung beschäftigt: Matthias Jaap wird wahrscheinlich die ST-Welt mit einigen weiteren sinnlosen Portierungen haarsträubender Programmiersprachen verwirren, Thomas Raukamp wird vor MTV seiner heimlichen Liebe Nora nachschwärmern. Gönnen wir es ihnen. Also dran denken: Die nächste Ausgabe kommt erst im September. ☐

☒ Videoschnitt auf dem Atari

FunPaint ist bei weitem nicht „nur“ ein weiteres Mal- und EBV-Programm für den Atari, sondern hat seine Stärken auch im Videobereich. Auf kombinierten Atari- und Amiga-Messen weiß es auch gestandene Videoprofis am Amiga immer wieder zu beeindrucken. Jan Daldrup widmet sich in einem aktuellen Test den Videonachbearbeitungs-Möglichkeiten von FunPaint und gibt seine Eindrücke an Sie weiter. Da sind wir gespannt... ☐

☒ papyrus 9.x

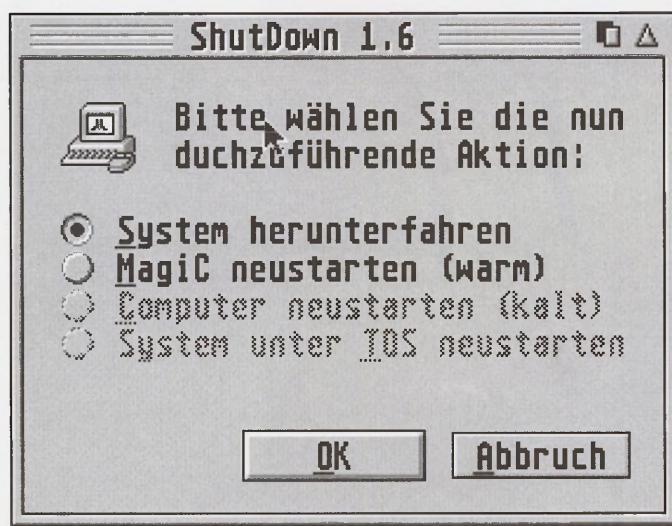
Von wegen von Nora schwärmen: Unser Chefredakteur lenkt seinen Weg endgültig Richtung Berlin, um Ulli Ramps nun endlich das lang versprochene Update auf papyrus 9 aus dem Kreuz zu leiern. Neben Daumenschrauben ist auch ein Atari im Gepäck. «Pah, zur Not stricke ich dieses Progrämmchen halt selbst!» hörte man ihn noch rufen, bevor er im Sonnenuntergang verschwand... ☐

□ Apropos... A

Computer-Magazine sind voller Fachbegriffe und auch die Artikel der st-computer können nicht auf diese verzichten. Auf vielfachen Wunsch werden wir von nun an regelmäßig einige Begriffe aus der Atari-Welt näher erläutern.

□ Shutdown

Unter einem „Shutdown“ versteht man das „Herunterfahren“ eines Computers.



Wird ein Shutdown ausgelöst, informiert das Betriebssystem bzw. das Shutdown-Programm alle laufenden Programme, dass der Benutzer vorhat, den Computer auszuschalten oder neu zu starten. Liegt in einem Programm z.B. noch eine Datei, die geändert, aber nicht gespeichert wurde, kann das Programm den Benutzer auf diesen Umstand hinweisen.

Eine andere wichtige Funktion erfüllt der Shutdown bei modernen Dateisystemen und virtuellem Speicher. Es kann unter Umständen fatale Folgen haben, wenn vorher nicht alle Dateien korrekt geschlossen wurden. Nach Möglichkeit sollte daher unter MagiC und MiNT immer ein Shutdown ausgelöst werden, bevor der Computer ausgeschaltet wird. Neben den z.B. bei MagiC und N.AES mitgelieferten Shutdown-Programmen gibt es auch komfortablere Ersatz-Programme ([1][2][3]) wie „MagiC PC Shutdown“ für die PC-Version von MagiC.

Bedingt durch den einfacheren Aufbau der Atari-Betriebssysteme sind größere Fehler bei einem simplen Ausschalten ohne Shutdown seltener, als bei Windows-Systemen.

□ Virtueller Speicher

Virtueller (künstlicher) Speicher ist Speicher, der nicht in Form von RAM-Bausteinen im Rechner verbaut ist.

Der auch manchmal als VMEM (Virtual Memory) bezeichnete Speicher liegt eigentlich auf der Festplatte. Ein festgelegter Bereich, z.B. 20 MBytes, wird abgezweigt und wie normaler Speicher verwaltet. Allerdings ist virtueller Speicher naturgemäß langsamer als echter, kostet dafür aber erheblich weniger. FreeMiNT bietet in den letzten Versionen von Haus aus Unterstützung für VMEM, daneben gibt es auch einige virtuelle Speichermanager wie z.B. Outside [4].

□ PCI

Der „Peripheral Component Interconnect“ ist ein Standard-Bus für Steckkarten.

In PCI-Steckplätze werden hauptsächlich Grafik- und Soundkarten, Netzwerkkarten und Schnittstellenkarten eingesetzt. Der PCI-Standard wurde von Intel entwickelt und ist grundsätzlich nicht an einen bestimmten Prozessor gebunden. Deshalb gibt es schon seit einiger Zeit Atari-Clones (Hades, Milan), Macintosh-Rechner und Amigas mit PCI.

PCI hat heute weitgehend die alten ISA-Steckplätze abgelöst. Damit der Rechner etwas mit der Karte anfangen kann, muss ein passender Treiber vorliegen.

□ USB

Der „Universelle Serielle Bus“ ist eine noch relativ neue Schnittstelle, die an modernen PCs und Macs für gewöhnlich zweimal zu finden ist.

USB-Stecker sind relativ klein im Vergleich mit der größeren seriellen und parallelen Schnittstelle. An eine einzige USB-Schnittstelle können bis zu 127 Geräte angeschlossen werden: Maus, Drucker, MP3-Player, Scanner, Digitalkameras, Tastaturen usw. Als moderne Schnittstelle unterstützt USB Plug & Play (wobei Treiber weiterhin benötigt werden) und das Ein- und Ausstecken von Geräten während der Computer läuft.

Der Siegeszug von USB begann vor allem mit dem iMac im Jahr 1998. Apple setzt sehr konsequent auf den neuen Standard, der die alte serielle und parallele Schnittstelle aber noch nicht vollständig abgelöst hat.

Gleichzeitig setzt Apple auf FireWire, eine noch schnellere Schnittstelle, die vor allem im digitalen Videoschnitt, aber auch bei MP3-Playern und Spielkonsolen (iLink bei der Playstation 2) Einsatz findet. Die direkte Reaktion auf FireWire heißt USB 2.0 und erreicht vergleichbare Geschwindigkeiten.

USB 2.0 ist kompatibel zu allen USB 1.0-Geräten und ist unter anderem für den Coldfire-Atari geplant. □

[1] barton.de/atari/download.html

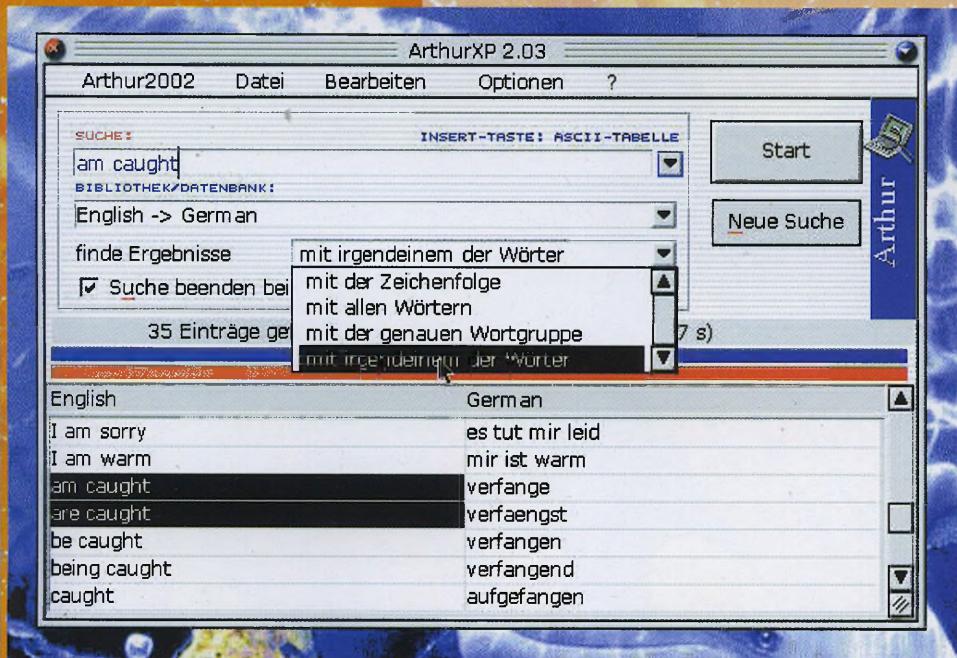
[2] heinisoft.atari-users.net

[3] draco.atari.org/falcon.html

[4] seimet.de

FRISCHE SOFTWARE FÜR IHREN ATARI

ARTHUR XP 2002



Arthur XP ist ein leistungsfähiges Übersetzungsprogramm für den Atari. Es übersetzt Stichwörter und Redewendungen zwischen derzeit 21 (!) Sprachen und arbeitet dabei optimal mit dem Texteditor Luna (liegt der CD bei) zusammen. Arthur XP setzt MagiC oder N.AES, 4 MBytes RAM und eine Auflösung ab ST-High voraus.

Versandkosten:

EUR 5.– per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (VISA oder Mastercard)

EUR 9.– per Nachnahme

EUR 10.– Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte)

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung Arthur“

An der Holsatiamühle 1

D-24149 Kiel

Fon 04 31-200 766 0

Fax 04 31-27 368

Per Download:
nur EUR 29.–

Auf CD-ROM mit Booklet:
nur EUR 39.–

shop.falkemedia.de

m-AER 2.0

Disketten-Version 69,-
(auf 3 HD-Disketten)

CD-Version 79,-
(mit MiNT-Distribution 335 MB)

PC-Version 89,-
(incl. STEMulator)

Rational
Sounds 2
(GEN-konformes System-Soundtool
für alle ATARI's,
N.AES/N.AESPC,
Magic/Mac/PC,
Milan MultiOS,
... das Leben nach den Crazy Sounds...)

jetzt Freeware
www.woller.com

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

ab 50,-

GEN-TV
Milan
(Hauppcarte PCI TV-Karte
für Milan Computer)
199,-

*** lieferbar ***
Speed-Maus
für alle ATARI's
fragen Sie nach

woller systeme

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

alles für den ATARI im Sommer...