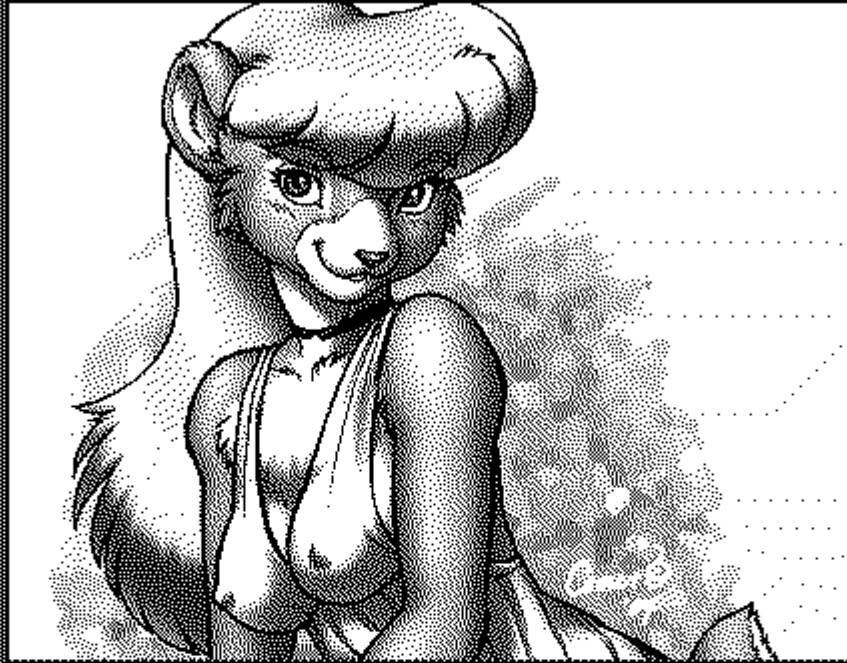


B-View 6

Das Fanzine rund um BonnyDOS und GOS



Im Test: Pac4GOS

Publisher legt nach

Das neue GOS/286

Made with
GOS-Publisher!

Ausgabe April/Mai 2012

Editorial

Herzlich willkommen zur nun 6. Ausgabe der B-View!

Nach einer mehr oder weniger langen Durststrecke halten Sie nun die jetzt schon sechste Ausgabe in Ihrer Hand. Was waren das fuer Zeiten – "damals". Ausgabe eins und zwei liefen noch unter WritePad. Eine spezielle Version von GOS/286 musste damals entwickelt werden, damit der Start von Diskette klappte. Gottseidank sind diese Zeiten vorbei.

Durch konsequente Weiterentwicklung startet BonnyDOS/286 und GOS/286 jetzt auch ueber das Netzwerk. Somit kann das Betriebssystem auf jedem PC ohne lokale Installation eingesetzt werden. Ritti, Tester der ersten Stunde hat dies durch seine zahllosen Versuche und Fehlermeldungen ermoeeglicht! An dieser Stelle nochmals vielen Dank!

WoBo hat auch wieder zugeschlagen und nun die vorlaeufig letzte Version von Pac4GOS bereit gestellt. Den Test lesen Sie in dieser Ausgabe. Wenn alles so klappt, wie geplant, dann lesen Sie auch die kleine Reportage zur Entwicklung des Pac Man-Clones. Doch jetzt heisst es erstmal wieder: Viel Spass beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

T. Bueggemann



Pacman lebt!

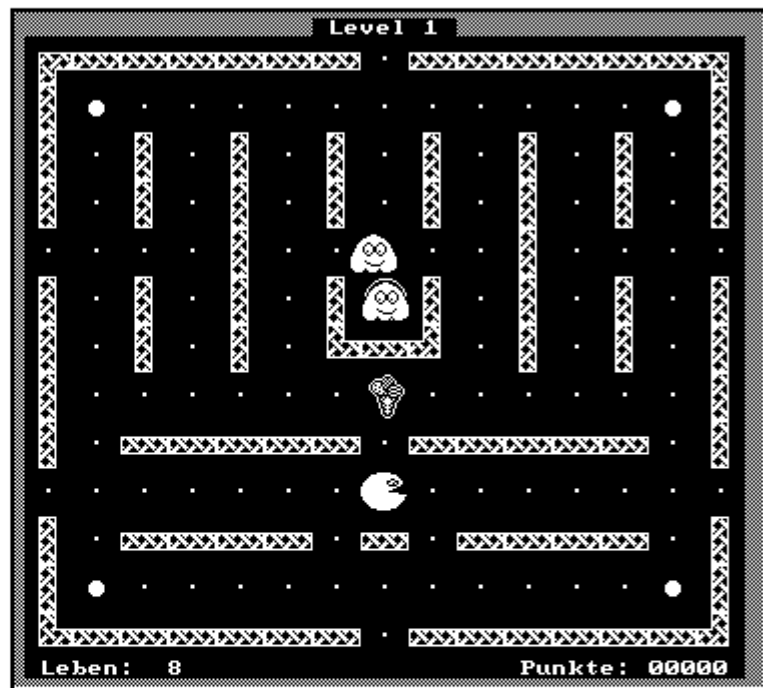
Lange Zeit war es still um Wobo – zu lange! Das hat er wohl selbst gemerkt und meldet sich sogleich mit einem Paukenschlag zurück: Pac4GOS heisst sein neuestes Meisterwerk – ein waschechter Pac Man-Clone fuer GOS/286.

Eigentlich ist es kein Clone – denn das waere eine Beleidigung. Vielmehr ist es eine Erweiterung zu Pac Man. Denn Pac4GOS bietet mehr Features! Dazu aber gleich mehr. Zuerst sollte geklaert werden, um was es eigentlich geht. Obwohl es schwer vorstellbar ist, dass jemand Pac Man nicht kennt. Ziel des Spieles ist es, alle "Pillen" in einem Level zu essen und dabei Geistern auszuweichen, die versuchen, Pac Man zu fangen.

Ab und zu tauchen Extras in Form von Kirschen, Bananen oder Eis auf. Dies bringt Punkte – genauso wie das Fressen von Geistern. Das kann man auch – aber nur nach dem Verzehr einer grossen Pille, und dann auch nur innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Die Restzeit wird durch einen weissen Balken angezeigt. Auch etwas, was der "alte" Pac Man nicht kannte.

Satte 15 Levels, sowie eine speicherbare Hi-Score-Liste erfreuen den Spieler. Die GOS-Version hat drei Schwierigkeitsstufen, die MS-DOS-Version nur eine. Ansonsten sind beide Versionen identisch. Zahlreiche grafische Effekte sorgen fuer Abwechslung. Waende explodieren, Einbahnstrassen lassen den Spieler nur in eine Richtung, und vieles mehr.

Fazit: Das Spiel – obwohl aktuell nur V0.96 – verdient sich den Zusatz "V1.0". Es ist ausgereift, stabil und sauber animiert. Spielerisch kann es ebenfalls ueberzeugen, auch wenn Einsteiger selbst auf der leichtesten Stufe in arge Schwierigkeiten kommen. Einzig ein fehlendes "Mampf-Geraeusch" truebt den Spielgenuss. Ist Pac4GOS empfehlenswert? Auf jeden Fall und durch die MS-DOS-Version, die es in letzter Sekunde noch in diese Ausgabe geschafft hat, kommen auch Nicht-GOSler in den Genuss dieses Spiels. Wobo: Weiter so!



Ein Pacman hat es schwer...

Pac-Facts

- 15 Runden
- Speicherbare Highscores
- 3 Schwierigkeitsstufen
- MS-DOS-Version verfuegbar

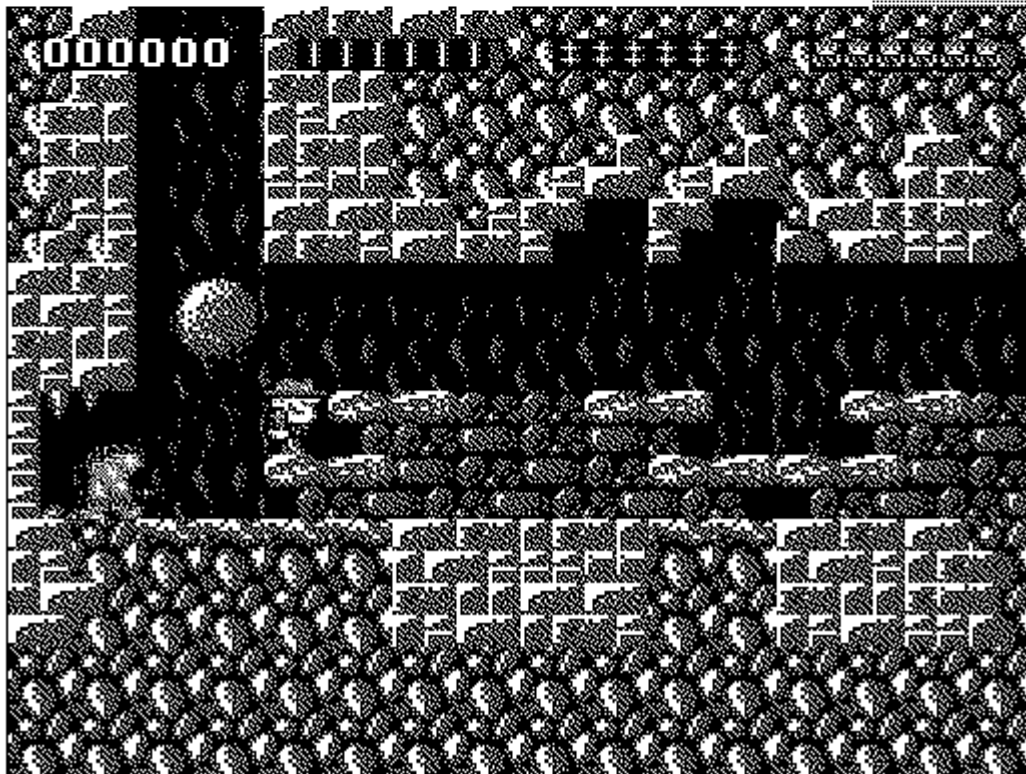
Rick Dangerous kehrt zurueck!

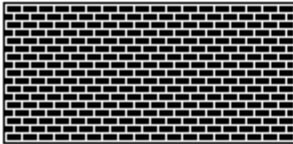
Ende der Achtziger wurde von Core und Firebird ein neuer Held erschaffen. Eine Mischung aus Superman und Indiana Jones. Rick Dangerous hies der junge, dynamische und gutaussehende Held. Ok, gutaussehend ist relativ und dynamisch trifft es auch nicht ganz. Jedoch sorgte das Spiel auf eigentlich allen Plattformen fuer viel Freude und Frust – jetzt auch unter BonnyDOS!

Unser Hobby-Indy beginnt seine aufregende Reise im Amazonas-Gebiet, wo er versucht, aus einem Tempel von Wilden zu fliehen. Dabei helfen ihm 6 Stangen Dynamit und 6 Schuesse fuer den Revolver. Ansonsten kann man sagen, dass Rick Dangerous ein typisches Geschicklichkeitsspiel ist. Einzig die Tatsache, dass es vor versteckten Fallen nur so wimmelt, hebt das Spiel von all den anderen ab.

Die PC-Version (die eigentlich fuer MS-DOS erschien) entspricht vom Umfang her der Atari ST/Amiga-Version. Lediglich von den Farben her muss man einige Abstriche in Kauf nehmen. Die Steuerung erfolgt per Tastatur, wobei die Tasten-Kombinationen m. E. sehr unguenstig gewaehlt wurden – denn bei allzu grosser Hektik landet der Finger schonmal auf der falschen Taste oder es wird kein Dynamit gelegt, weil man eben zuerst nach unten drueckt, und dann erst Feuer (=Leertaste).

Wer einen 286 oder 386 besitzt, der kann sich ueber das korrekte Timing freuen. Ab einem 486er ist Rick Dangerous schon sehr flott unterwegs, bleibt dabei aber noch spielbar. In jedem Fall ist und bleibt Rick Dangerous ein abwechslungsreiches Spiel, dass aber auch unter BonnyDOS/286 einen Einsteiger zur Weissglut bringen kann.





Rick Dangerous

Rick Dangerous finden Sie als Begleitmaterial zu dieser Ausgabe der B-View. Der folgende Text soll Ihnen als Hilfe dienen, um im Spiel auf einem gruenen Zweig zu kommen.

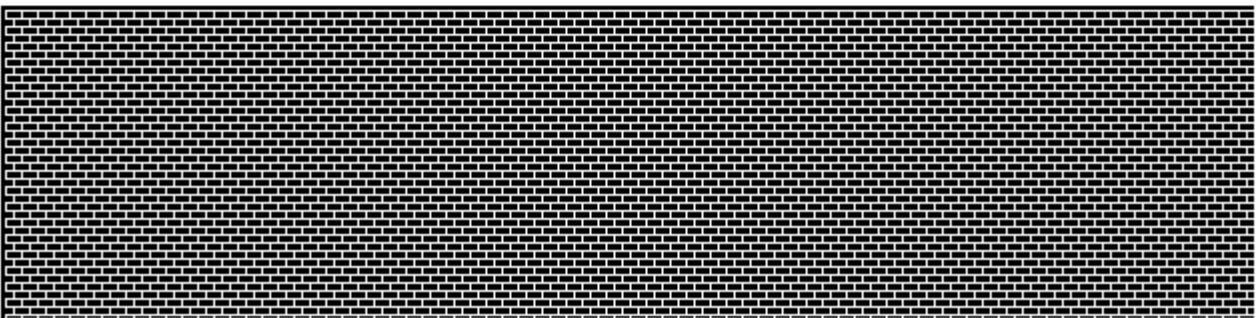
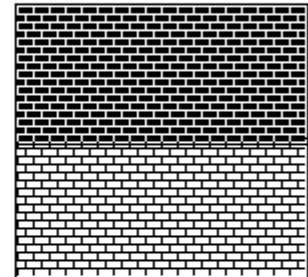
- Seien Sie vorsichtig! Ueberall lauern Gefahren. Stacheln, Steine oder herabfallende Gegner. Zu allen Ueberfluss sind auch in den Waenden Fallen oder deren Ausloeser verbaut.

- Spaetestens in Runde zwei heisst es aufgepasst. Hier muessen Fallen zum Teil mit Hilfe von wertvoller Munition ausgeloeset werden, um im Spiel weiterzukommen. Ein Fehltritt kostet ein Leben! Doch manchmal kann dies auch von Vorteil sein - Neue Leben fuellen den Dynamit- und Munitionsvorrat auf!

- Manche Gegner folgen Ihnen auf Schritt und Tritt. Machen Sie sich dies zu Nutze!

Gesteuert wird das Spiel mit den Tasten Y/X (links/rechts) und K/O (runter/hoch). Die Feuertaste befindet sich auf der Leertaste. Feuer+Hoch loest einen Schuss aus, Feuer+Runter legt eine Dynamitstange - passen Sie bloss auf, dass Sie nicht im Wirkungsbereich der Explosion stehen!

Ueberlegen Sie sich genau, welchen Weg Sie nehmen, denn nicht alle fuehren ins Ziel. Beachten Sie, dass es auch Sackgassen gibt. Durch Druecken der E-Taste wird das Spiel abgebrochen. Mit ESC gelangen Sie wieder in die Eingabeaufforderung. Falls Ihr PC zu schwach fuer EGA-Grafik sein sollte, dann wird auf Wunsch die CGA-Version konvertiert. Selbst auf langsamen 80286 sollte diese Version flott genug sein.



GOS/286 im Test

Es ist soweit – seit einigen Tagen ist das neue GOS/286 zum Download erhaeltlich. Kenner werden sich fragen: Lohnt sich das Update? Doch auch Einsteiger, die von der Materie keine Ahnung haben, soll dieser Artikel einen Ueberblick ueber das Graphical Operating System ermoeglichen.

Beginnen wir mit einer kurzen Beschreibung. Was ist eigentlich GOS/286? Eigentlich kann man es nicht zu 100% als eigenstaendiges Betriebssystem bezeichnen, denn es verwendet durchaus die API von BonnyDOS/286, um zum Beispiel auf Dateien zu zugreifen. Allerdings stellt GOS auch eine Menge neuer Funktionen zur Verfuegung. Dazu gehoeren Dinge wie die Maussteuerung, das Darstellen und Verwalten von Objekten usw.

Der Einsteiger wird sich sicher fragen, warum er zusaetzlich zu BonnyDOS/286 auch noch GOS/286 installieren bzw. verwenden soll. Eine berechnete Frage! Waehrend bei BonnyDOS die Steuerung ueber die Tastatur, durch Eingabe von Kommandos, erfolgt, werden GOS-Programme fast ausschliesslich per Maus bedient. Dazu wird nicht etwa, wie unter BonnyDOS, der Textmodus der Grafikkarte verwendet, sondern echte Grafik.

Daraus ergeben sich wesentlich mehr Gestaltungsmoeglichkeiten. So ist es beispielsweise moeglich, verschiedene Schriftarten zu verwenden. Ein Nachteil darf daher auch nicht verschwiegen werden. Die Anforderungen an den Rechner steigen dadurch – denn Grafik erfordert nunmal mehr Rechenleistung als einfacher Text. Hier sind wir dann auch schon beim naechsten Punkt – den Systemvoraussetzungen.



Das GOS-Logo

Als absolutes Minimum wird ein 80286-Prozessor mit 16 MHz vorausgesetzt. Zwar wird das System auch auf einem 10 MHz 286er starten, empfohlen wird dies jedoch nicht. Es muessen ausserdem gut 512K im konventionellen Speicher frei sein. Als Grafikkarte wird eine VGA- bzw. MCGA-Karte mit mindestens 64K Videoram erwartet. Dabei arbeitet GOS/286 bisher nur in der Aufloesung MCGA-Hires 640x480 Punkte bei 2 Farben.

Wer eine Festplatten-Installation nicht moechte, der kann GOS/286 auch von Diskette starten. Allerdings wird man dann mehr Zeit damit verbringen, auf das Laufwerk zu warten, als mit der eigentlichen Arbeit am Rechner. Zumindest sollte man GOS auf die RAM-Diskette DEVB: kopieren, die ab BonnyDOS/286 V1.30c den Weg ins Kernel gefunden hat. Bedenken Sie jedoch, dass der Speicherplatz auf der RAM-Disk – je nach Computerkonfiguration – rar ist. Mit nur einem Megabyte RAM (darunter funktioniert die RAM-Disk erst garnicht) haben Sie nur etwa 320K freien Speicher.

Die Festplatten-Installation laeuft ueber das bereits gewohnte SETUP-Programm ab. Den ersten Unterschied bekommt man aber sofort zu sehen, wenn man das GOS-Archiv herunter geladen hat. Es werden nun ganze drei(!) 1.44 MB Disketten erforderlich. Aber: Wichtig ist dabei nur die erste

Diskette! Von ihr kann das System auch gebootet werden. Die beiden anderen Disketten beinhalten "Bonusmaterial" in Form von Schriftarten und Bildern.

SETUP fragt an den entsprechenden Stellen, ob die Installation des zusaetzlichen Materials gewünscht wird. Entsprechend verlaengert sich dann der Kopier-Vorgang. Ausserdem muessen dann die Disketten gewechselt werden. Nach Abschluss der Installation muss der Rechner neu gestartet werden, da an der Systemdatei AUTOBOOT.HD einige Ergaenzungen vorgenommen wurden.

Hat Ihr Rechner keine PS/2-Maus, sondern lediglich eine serielle Maus, dann sollten Sie die den Maustreiber in AUTOBOOT.HD (im Abschnitt "GOS-ENVIRONMENT") entsprechend in COM1- bzw. COM2MOUS.APL aendern - je nachdem, ob Ihre Maus am COM1- oder COM2-Port haengt.

Das Betriebssystem wird durch Eingabe von GOS geladen. Zuerst erscheint ein Titelbild (das man uebrigens auch weglassen kann, um Platz auf der Diskette/RAM-Disk zu sparen). Kurz darauf erscheint der Schreibtisch "DESKTOP". Dies ist der Dreh- und Angelpunkt von GOS. Programme werden hier gestartet oder zur not abgebrochen - denn der Schreibtisch beinhaltet ebenfalls einen Taskmanager, der dann aktiv ist, wenn Ihr Rechner ueber mindestens 4 MB freien Speicher verfuegt, und EXTMEM, der BonnyDOS-eigene Speichermanager geladen wurde.

Auf dem Schreibtisch lassen sich ueber 100 Verknuepfungen und bis zu 10 Schnellstart-Knoepfe anlegen. Verknuepfungen koennen entweder auf GOS- oder BonnyDOS-Programme verweisen, oder auf Daten-Dateien, wie z. B. Bilder, die dann entsprechend geladen werden. Moechten Sie zum Beispiel die Verknuepfung auf ein Bild anlegen, so gebe Sie im Eigenschaften-Fenster das Programm BMPVIEW.APL und als Parameter den Bildnamen ein. Als Pfad sollte das Verzeichnis des Bildes eingetragen werden.

Das GOS-Archiv beinhaltet einige Programme, die an dieser Stelle kurz beschrieben werden sollen. Das erste Programm heisst "Writepad" und ist ein Texteditor. Nunja, Texteditor ist vielleicht nicht ganz der richtige Ausdruck, denn WritePad kann mehr. Zuerst koennen Sie zwischen dem IBM- und dem Amstrad CPC-Zeichensatz wechseln. Dann koennen Sie Textzeilen in doppelter Hoehe darstellen lassen. Wem das noch nicht genuegt, der kann BMP-Bilder in den Text einfuegen. Es stehen immerhin 287K Speicher fuer den Text und die Bilder zur Verfuegung! Und bedenken Sie: Hat Ihr Computer mindestens 4 MB RAM, koennen Sie bis zu 5 Writepad-Dokumente gleichzeitig bearbeiten! Den Rest kann man als Hausmannskost bezeichnen. Suchen, Textim- und export gehoeren ebenfalls dazu wie ein Halbieren der Anzeige auf langsamen PCs.

Boxes ist ein Sokoban-Clone. Es bietet die originalen 50 Runden und erlaubt das Abspeichern von Rekorden. Jeder Schritt wird gezaehlt - schafft man eine

Runde in weniger als die vorgegebenen Schritte, dann hat man einen neuen Rundenrekord aufgestellt. Das Spiel ist erst dann geschafft, wenn alle 50 Runden erfolgreich absolviert wurden. Dabei spielt die Reihenfolge, in der man sich die Runden "vorknoepft" keine Rolle. Nun, Boxes gehoert sicher nicht zu den grafischen Meisterwerken, kann aber als Spielbar bezeichnet werden. Man muss dabei bedenken: Es war das erste fuer GOS erstellte Programm. Uebrigens unterstuetzt es den erweiterten Modus von GOS, erlaubt also das Umschalten des Tasks.

Die naechste Anwendung nennt sich SYSINFO. Dabei werden lediglich wichtige Eckdaten der Systemkonfiguration angezeigt. Zukuenftig soll SYSINFO noch mehr also nur Speicher und GOS-Version anzeigen. Bis dahin wird es aber noch etwas dauern. POINTER erlaubt das Editieren von Mauszeigern. Diese Mauszeiger koennen am Schreibtisch oder spaeter beim Programmieren von eigenen Anwendungen Verwendung finden. Der Icon Changer dient zum Verwalten der Desktop-Icons. Es koennen BMP-Dateien (32x32 Pixel) eingefuegt werden.

Neu ist der AUTOBOOT-Ordner (nur Festplatte). Alle GOS-Programme, die hier hinein kopiert werden, werden noch vor dem Start von DESKTOP geladen und ausgefuehrt. Gedacht ist dies fuer z. B. Patches oder Tools. Ein Patch befindet sich bereits im Lieferumfang von GOS: AUTOFONT.APL. Es kann den 8x16 Systemzeichensatz aendern. Ansonsten herrscht aktuell noch

gaehende Leere im AUTOBOOT-Verzeichnis. Trotzdem kann sich diese Erweiterung noch als nuetzlich erweisen.

Ebenfalls jetzt direkt bei GOS dabei ist der Publisher. Ueber ihn wurde ja schon in der letzten Ausgabe berichtet. Mittlerweile liegt er als Version 1.2 vor und kann Schriften nun nicht mehr nur in Schwarz oder weiss darstellen, sondern mit Mustern versehen. Moeglich wurde dies durch den neuen Grafiktreiber von GOS/286. Bevor wir diesen kleinen Rundgang abschliessen, soll noch kurz erlaeutert werden, wie individuell sich GOS konfigurieren laesst.

Ueber den Schreibtisch lassen sich diverse Parameter einstellen. Dazu gehoeren zum Beispiel die Farben, in denen sich GOS praesentiert, sowie auch Hintergrundmuster und -bild. Neu seit dieser Version ist die Tatsache, dass sich mit POINTER erstellte Mauszeiger nutzen lassen. Wem das noch nicht genuegt, der kann zusaetzlich noch die Farben der Piktogramm-Beschriftung tauschen und die Fettschrift fuer selbige de-/aktivieren. Achten Sie spaeter nur darauf, dass Ihr Hintergrundbild im Format 640x480x2 (unkomprimiertes BMP-Bild) vorliegt, sonst kann es nicht vom Schreibtisch angezeigt werden.

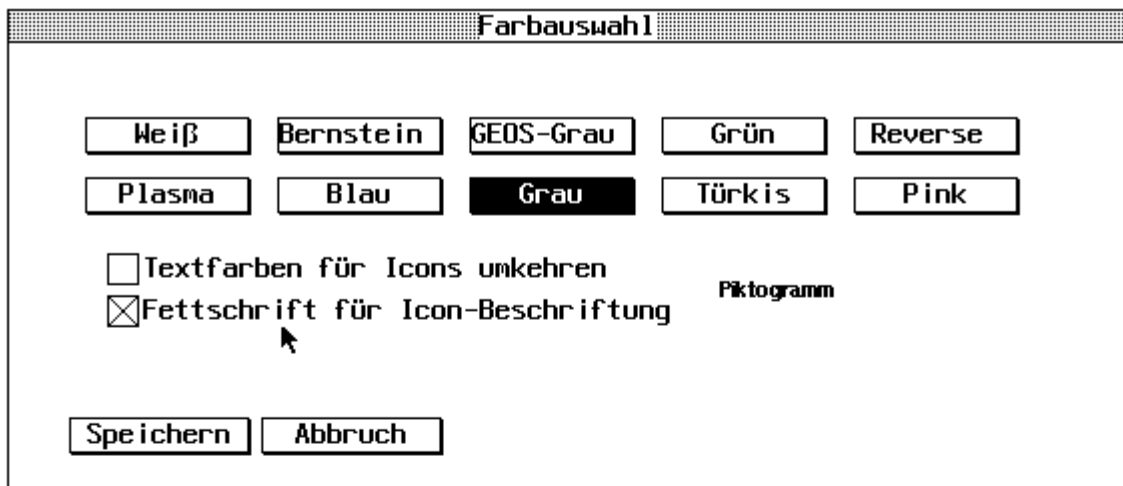
Als Fazit kann man sagen, dass durch den neuen Grafiktreiber auf jeden Fall Besitzer von langsamen PCs profitieren. Menues oeffnen sich jetzt wesentlich schneller. Hat man GOS auf Festplatte installiert und benutzt brav den zu BonnyDOS/286 gehoerenden

Disk-Cache FASTDRV.APL, dann laesst es sich richtig komfortabel arbeiten. Als Alternative bleibt da nur noch die RAM-Disk. Hier ist man jedoch im Platz eingeschraenkt - die Geschwindigkeit ist jedoch unschlagbar. Was garnicht geht ist der Betrieb von einer Diskette aus. Gut - als Notloesung zum Erstellen von Dokumenten mit Writepad mag dies noch ausreichend sein. Spaetestens beim Publisher ist aber Feierabend. Halten wir also fest: Der Blick in Richtung GOS/286 lohnt sich auf jeden Fall. Das Angebot an Programmen waechst stetig. Einige Anwendungen und Spiele sind bereits in Vorbereitung. Man kann also gespannt sein.

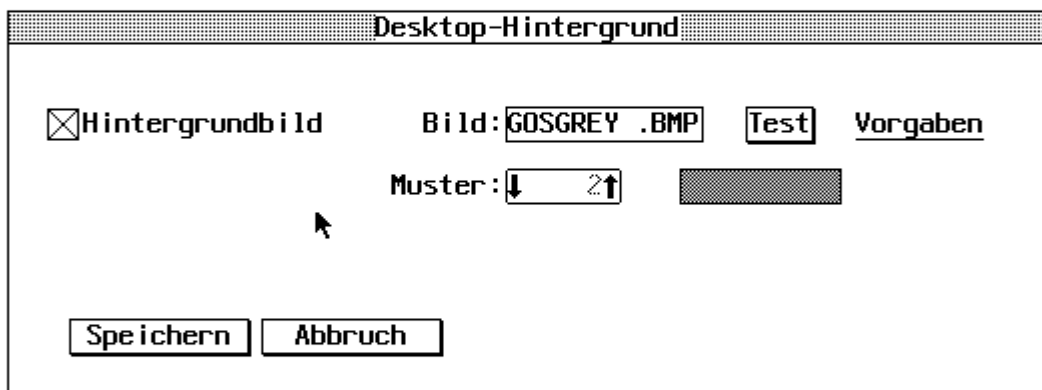
Datei Extras Tasks



Teil des Desktops



Farbwahl mit Grenzen



Hintergrundmuster und -bild

Klippen umschiffen

Gerade Einsteiger werden mit GOS/286 vielleicht noch etwas Schwierigkeiten haben, und das eine oder andere Mal fast verzweifeln. Dem soll Abhilfe geschaffen werden. Die haeufigsten Probleme mit GOS und deren Loesung lesen Sie hier.

Arbeitet man mit der RAM-Disk oder dem Diskettenlaufwerk und hat GOS/286 nicht auf Platte installiert, kommt es ab und zu vor, dass eine Dialogbox darauf hinweist, dass DESKTOP.APL nicht geladen werden konnte. Anschliessend beendet sich GOS/286 frecherweise. Woran liegt's? Nun, GOS/286 sucht beim Bootvorgang oder auch beim Beenden von Programmen auf dem aktuellen Laufwerk nach dem DESKTOP. Wird er nicht gefunden, wird der Suchpfad PATH abgearbeitet. Aber nur dann, wenn eine Festplatte vorhanden ist auf der sich BonnyDOS/286 befindet. Ausserdem muss dann natuerlich noch GOS installiert sein, damit DESKTOP anstandslos gefunden wird.

Existiert keine Festplatte und befinden Sie sich zum Zeitpunkt, an dem der Schreibtisch geladen werden muss, nicht auf dem Startlaufwerk von GOS, dann kommt es zu oben genannter Dialogbox. Abhilfe kann ganz einfach erfolgen: Kopieren Sie sich auf jede GOS/286-Arbeitsdiskette die Datei DESKTOP.APL und DESKTOP.ICO. So koennen Sie sicher sein, dass GOS nicht beendet wird.

Doch selbst im Falle einer Festplatten-Installation macht GOS/286 nicht immer das, was man erwartet. Moechten Sie zum Beispiel eine Verknuepfung anlegen, die ein Programm samt Daten-Datei oeffnen soll, so kann dies unter Umstaenden schief gehen. Anhand eines konkreten Beispiels wird nun erlaeutert, wie Sie soetwas bewerkstelligen koennen. Nehmen wir an, Sie moechten eine

Verknuepfung auf dem Schreibtisch legen, die Ihnen automatisch BMPVIEW und das Bild DEMO.BMP oeffnet. Im Eigenschaften-Fenster der Verknuepfung geben Sie als Anwendung BMPVIEW.APL, als Pfad das Verzeichnis des Bildes, und als Parameter den Bildnamen an.

Liegt Ihr Bild zum Beispiel in t:BILDER/GARTEN und heisst ROSE.BMP, dann tragen Sie als Pfad t:BILDER/GARTEN und als Dateiname ROSE.BMP ein. Achten Sie immer darauf, dass die zugehoerige Anwendung entweder im selben Verzeichnis oder im Suchpfad (z. B. 0:GOS) liegen muss, denn sonst kann GOS das Programm nicht laden. Erweitern Sie ggf. den Suchpfad PATH oder kopieren Sie sich die entsprechenden Programme nach 0:GOS oder 0:SYSTEM.

Schriftarten sind eine Staerke von GOS. Installieren kann man diese recht simpel. Entweder Sie kopieren die Schriftarten auf die jeweilige Programmdiskette, oder - Festplatte vorausgesetzt - nach 0:GOS/FONTS. Haben Sie ein Programm fuer GOS geschrieben, sollten Sie die notwendigen Schriftarten immer beilegen. Die Installation der Schriften kann entweder ueber ein Script oder durch eine eigene SETUP.DAT-Datei erfolgen. Schriftarten muessen uebrigens vom Typ Amiga Bitmap-Font, proportional, sein.

Moechten Sie die Version oder ein Kommentar zu einer Schriftart lesen, dann geben Sie an der Eingabeaufforderung einfach INFO /F name ein, wobei name der Dateiname der Schriftart ist (z. B. INFO /F HELVETIC.11). Eine gute Quelle fuer Font-Dateien ist uebrigens das Aminet (<http://de.aminet.net> oder <http://aminet.de>).

NEWSSTICKER

Neue Programme machen sich momentan rar. Das Wetter ist toll, die Temperaturen steigen. Da steht der Computer eher hinten an. Trotzdem gibt es in dieser, fuer den elektronischen Freund, schlechten Zeit etwas Neues fuer BonnyDOS.

Wobo hat seine erste Version von VocPlay fuer MS-DOS und BonnyDOS herausgebracht. Damit koennen unter BonnyDOS nun VOC-Files abgespielt werden - vorausgesetzt, Ihr Computer verfuegt ueber eine Soundkarte. Besitzer von PnP-Soundblasterkarte haben noch das Nachsehen: Hier muss vor dem Abspielen zumindest MS-DOS mit PnP-Treiber einmalig gebootet worden sein - sonst bleibt der Rechner stumm.

Von MS-DOS her kennt man schon die Umgebungs-Variable BLASTER - diese wird jetzt auch unter BDOS eingefuehrt - fuer zukuenftige Programme zum Thema Soundblaster sollten Sie also mit SETENV BLASTER A220... Ihre Konfiguration hinterlegen. Man darf also gespannt sein, was die Zukunft bringt. Immerhin wird Seitens Wobo schon an einen WAV-Player gedacht. Zwar noch inoffiziell - doch von Wobo ist man Ueberraschungen schon gewohnt.

Eine neue GOS/286-Version wurde zwischenzeitlich in die Group geladen. Der Startvorgang wurde vereinfacht. Es erscheint nun ein Menue, in dem man seine Maus-Konfig einstellen, und den weiteren Startverlauf festlegen kann. Zur Auswahl stehen der Start von RAM-Disk, die Eingabeaufforderung und die Festplatteninstallation, wobei SETUP hier automatisch die im Menue hinterlegte Mauskonfig uebernimmt.

GOS unter MS-DOS - so hiess das ehrgeizige Projekt, dass bis vor Kurzem noch in der Planung war. Allerdings werden MS-DOS-Benutzer erst einmal nicht in den Genuss von GOS/286 kommen. Der Grund ist die zu BonnyDOS unterschiedliche Speicherverwaltung. Dafuer soll aber eine "Emulation" kommen, die es erlaubt, einige GOS-Programme 1:1 unter MS-DOS auszufuehren. Wenn Sie also demnaechst den GOS-Publisher unter DOS sehen, dann ist das kein Traum.

Probleme am PS/2! Ritti hat es in der VM Ware festgestellt, Wobo hat es am IBM PS/2 Modell 70 bestaetigt: BonnyDOS ist zu diesen Rechnern nicht kompatibel! Es wird immer das gleiche ASCII-Zeichen ausgegeben. Als erste Massnahme wurde daher BonnyDOS 1.30E in die Y!-Group geladen. Hier wurde die Textausgabe ueberarbeitet. Vermutlich ist im IBM-BIOS ein "Bug", der den Akkumulator ueberschreibt und daher das ASCII-Zeichen nicht ueber SetCursor hinaus zur Zeichenausgabe rettet. Ob die Version 1.30E nun auch auf PS/2-Modellen und in der VM Ware laeuft - das wird in Kuerze getestet. Es bleibt also spannend.



PUBLISHER-NACHBRENNER

Der neuen GOS-Version liegt die aktuelle Version des Publishers bei. Diese Version macht von den erweiterten Funktionen des Grafiktreibers GRAPHIC.DRV regen Gebrauch. Wie der Anwender davon profitiert? Die B-View verrät es Ihnen!

Die eigentliche Aenderung steckt im Eigenschaften-Dialog der Quick-/Textboxen. Hier hat sich eine neue Checkbox mit der Bezeichnung "Farbe" eingeschlichen. Die Wirkung dieser simplen Box laesst sich sehen! Sie koennen von jetzt ab die Farbe bzw. das Fuellmuster von Schriftarten frei waehlen. Ausserdem "merkt" sich der Publisher, wie viele Fuellmuster der Grafiktreiber enthaelt und passt die Checkboxes dem entsprechend an.

Fuer Sie heisst das: Quick-/Textboxen koennen nun ein beliebiges Hintergrundmuster, sowie eine beliebige Schriftfarbe besitzen. Einen kleinen Eindruck sehen Sie auf dem Cover dieser Ausgabe. Die Titelschrift besteht aus drei Quicktextboxen. Jede besitzt eine andere Schriftfarbe. Sie sehen: Selbst kleine Dinge wie dieses Update koennen manchmal grosse Dinge bewirken. Wo bekommen Sie den neuen Publisher? Natuerlich in der Yahoo-Group "bonnydos286" - Laden Sie sich einfach das neue GOS/286!



In letzter Sekunde

Die Addon-Disk #1 wird demnaechst erhaeltlich sein. Auf ihr findet der GOS-Anwender neue Schriftarten, Cliparts und einige Programme fuer GOS. Erhaeltlich wird die Diskette in der Yahoo-Gruppe sein und wie immer kostenlos bereit stehen.

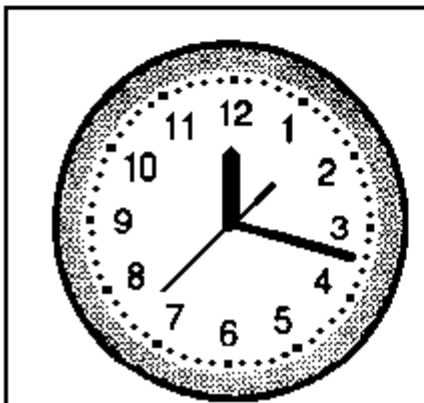
Der GOS/286-Start von Diskette ist einfacher geworden. Per Knopfdruck waehlt man den Maustreiber (wird auch von SETUP uebernommen!) und den weiteren Verlauf des Bootvorganges. So kann man beispielsweise eine RAM-Disk einrichten und GOS von dieser laden, in die Eingabeaufforderung wechseln, oder GOS/286 auf Festplatte installieren. Der Anwender muss sich um nichts mehr kuemmern.

Der Publisher liegt in Kuerze in der Version 1.03 vor (zusammen erhaeltlich mit dem dann erscheinenden GOS-Update). Neu ist, dass man sich jetzt unter Zuhilfenahme eines Texteditors sogenannte "Assistenten-Dateien", vergleichbar mit Makros, schreiben kann. Diese "Scripts" automatisieren bestimmte Ablaufe oder erstellen "aus dem Nichts" Dokumente.

BonnyDOS/286 1.30E hat das licht der Welt erblickt! Der weiter vorne beschriebene PS/2-Bug gehoert der Vergangenheit an. Auch unter VM Ware sollte der "ASCII-Bug" des IBM-BIOS Geschichte sein. Neben dem Bugfix wurden noch einige Kleinigkeiten nachgebessert - so kann man FAST DRIVE jetzt auch per Kommandozeilen-Parameter anweisen, das Laufwerk DEVA: vom Caching auszuschliessen. Gerade unter GOS/286 ist dies eine wahre Erleichterung (da hier der Cache beim Oeffnen der Filedialogbox geleert wird).

News & Facts

GOS/286



BonnyDOS/286

The Sound of Music

Erfahrungsbericht: Sound mit Soundblaster unter BonnyDos – Ein
Gastbeitrag von Wobo.

Brueggi hatte mich vor laengerem einmal gefragt, ob ich nicht Lust haette, einen Erfahrungsbericht ueber die Entwicklung meines aktuellen Game-Versuchs (Pac4Gos) fuer sein Mag zu schreiben. Da ich schon immer einen Artikel fuer das Mag schreiben wollte, hatte ich natuerlich sofort zugesagt. Allerdings ist mittlerweile einige Zeit vergangen und mein Kopf nunmehr ganz woanders, naemlich beim Kampf mit (gegen?) Creative's Soundblaster und den hierzu kompatiblen Karten.

Aus diesem Anlass schiebe ich jetzt einfach meine Erfahrungen mit der Soundblaster unter BonnyDos und ihrer Programmierung ein. Und diese Erfahrungen begannen gleich mit einem Tiefschlag: Meine Soundkarte funktionierte unter BonnyDos ueberhaupt nicht, waehrend sie unter Dos tadellos funktionierte! Schuld daran ist das ISA plug- and-play (pnp). Dieses erfordert eine herstellerspezifische Initialisierung der Karte. Ansonsten ist die Karte fuer das System inexistent. Und diese herstellerspezifische Initialisierungs- software gibt es – natuerlich – nur fuer MS-Dos, nicht aber fuer BonnyDos.

Um die Karte unter BonnyDos zu benutzen, hilft nur Brueggi's Trick: die Karte muss mit der Herstellersoftware unter MS-Dos initialisiert werden. Anschliessend wird ein Warm-Start (Ctrl-Alt-Del) ausge- fuehrt und BonnyDos gebootet. Die Karte ist dann auch unter BonnyDos verfuegbar, da bei einem Warm-Start (im Gegensatz zum Kalt-Start/Reset) die Hardwareinitialisierung nicht geloescht wird, sondern fuer das System erhalten bleibt.

Bei nicht pnp-faehigen Soundblaster-Karten tritt dieses Problem natuerlich nicht auf. Diese Karten verstecken sich ohne Initia- lisierung im System nicht, sind also jederzeit fuer den ISA-Bus vorhanden.

Nachdem also dieses erste Problem umschifft war, hatte ich ver- sucht, einen aeusserst einfachen VOC-Player fuer BonnyDos zu schreiben. Das VOC-Format ist ein altes, m.W. nicht mehr gebraeuchliches Format fuer digitale Samples von Creative. Meines Erachtens hat Creative dieses Format mit dem Hintergedanken fuer Karaoke entwickelt. Denn das Format erlaubt das Mischen von Text und Soundbloecken, die auch wiederholt werden duerfen (Refrain!).

Allerdings ist das Format meines Erachtens unnoetig kompliziert und nicht sinnvoll designt. Waehrend die erste Version des Formats noch auf die einfache Soundblaster 1.0/1.5 zugeschnitten war und hierbei den Eindruck machte, dass Erweiterungen, die erst auf spaeteren Soundblastern abspielbar waeren (z.B. Stereosound), auch fuer Abspielprogramme der ersten Generation handhabbar waeren, wurde dieses Konzept in den Nachfolgeversion aufgeweicht. Es erweist sich hinsichtlich der Nachfolgeversionen dieses Formats als problematisch, dass aus dem Format-Kopf nicht ersichtlich ist, welche Soundhardware im weiteren Verlauf fuer das Abspielen tatsaechlich benoetigt wird. Es kann also der Fall eintreten, dass erst nach mehreren, SB 1.0-kompatiblen Bloecken auf einmal ein hochfrequenter Soundblock auftritt, den die Hardware der SB 1.0



ueberfordert. Ein Player, der spezifisch fuer die Hardware der SB 1.0 geschrieben worden ist, hat dann massive Probleme, die er nur durch Hellsehen loesen koennte.

Wie dem auch sei: ich habe meinen Player auf das Voc-Format 1.00 beschraenkt, welches nur Soundbloেকে im Rahmen der SB 1.0/1.5 erlaubt. Spaetere Formate werden solange abgespielt, solange nur Bloেকে des urspruenglichen Formats auftreten. Andernfalls erfolgt Programmabbruch. Doch auch diese Probleme waren noch nicht genug: Die Soundblaster-Hardware kennt in der hier behandelten Version keine Moeglichkeit, die Kartenkonfiguration abzufragen. Grundsaeztlich bleibt dem Programm dann nichts anderes uebrig, als bei Programmstart jedes Mal die Konfiguration vom User abzufragen. Dies ist aber insbesondere dann nervtoetend, wenn es sich um ein Kommandozeilen-orientiertes Programm handelt. Der User ist dann gezwungen, z.B. beim Abspielen jedes noch so kleinen Soundschnipsels staendig die Kartenkonfigurationsabfragen ueber sich ergehen zu lassen.

Creative hatte dieses Problem mit der Einfuehrung der Blaster-Variable geloest. Hierbei handelt es sich um eine vom Betriebssystem zur Verfuegung gestellte, sogenannte Environment-Variable, die von jedem Programm jederzeit abgefragt werden kann und hierbei Auskunft ueber die Kartenkonfiguration erteilt. Allerdings ist dieses System fehler-anfaellig, da eine ueberpruefung der Richtigkeit der ueber diese Variable gesetzten Konfigurationswerte nicht erfolgt. Es obliegt allein dem User, dafuer zu sorgen, dass die Blaster-Variable die richtigen Werte enthaelt.

Um auf die Schnelle auch eine systemuebergreifende Moeglichkeit zur Ermittlung der SB-Konfiguration unter BonnyDos zu ermoeglichen, haben Brueggi und ich vereinbart, vorerst ebenfalls eine BLASTER-Variable unter BonnyDos einzufuehren, die identisch mit den Creative-Vorgaben ist.

Um die Erstellung der Blaster-Variable etwas zu vereinfachen, habe ich ein einfaches Konfigurationsprogramm hierzu entworfen. Dieses (BLASTCFG.APL) nebst des einfachen Voc-Players (VP.APL) habe ich heute in die Group hochgeladen. Beide Programme sind natuerlich noch Beta, d.h. Fehlerberichte werden gerne entgegen genommen.

Mittels des Voc-Players kann man uebrigens auch testen, ob die eigene SB-Kompatible Soundkarte auch wirklich voll SB-kompatibel ist. Dem Voc-Player liegt ein Freeware VOC-File bei, welches nach dem Creative-eigenen SB-4bit-ADPCM Algorithmus gepackt ist. Angeblich soll nicht jede SB-kompatible Karte das hardwareseitige Entpacken durchfuehren koennen. Treten also Abspielfehler beim Abspielen dieses VOCs, nicht aber bei unkomprimierten VOC-Files auf, so koennte Ihre Soundkarte nicht ganz SB-kompatibel sein. Mir allerdings sind solche inkompatible Karten noch nicht untergekommen.

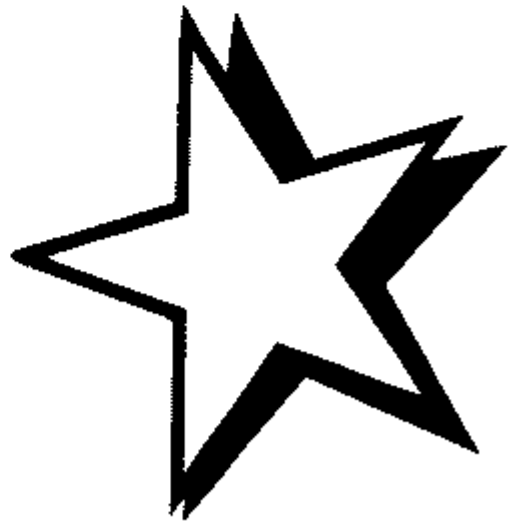


Die Zukunft von BonnyDOS

Mittlerweile liegt V130E von BonnyDOS vor. Zwar kann man das System noch nicht als perfekt bezeichnen – trotzdem scheint ein Punkt erreicht zu sein, an dem es schwieriger wird, Verbesserungen zu integrieren. Sie als Nutzer sind gefragt! Was waere fuer Sie ein absolutes Muss?

Eine moegliche Zukunft ist die Verschmelzung von GOS und BonnyDOS zu einer Einheit. Der bisherige Textmodus samt Eingabeaufforderung wuerde entfallen. Stattdessen landet man sofort in der GOS-Oberflaeche. Nachteilig ist dies fuer alle, die bisher kein GOS/286 verwendet haben, beispielsweise, weil kein Bedarf besteht. Der Vorteil einer Textmodus-Eingabeaufforderung ist der geringe Ressourcenbedarf. So kommen auf User von langsamen PCs in den Genuss, BonnyDOS zu nutzen.

Wie stellen Sie sich die Zukunft vor? GOS und BonnyDOS zusammen? Oder eher so wie bisher als optionale Installation? Was brauchen Sie unter BonnyDOS an Software/Befehlen? Wo soll es mit GOS/286 hingehen? Schreiben Sie! Die besten Vorschlaege finden Sie in einer der naechsten B-View-Ausgaben!



GOS-Programmierung mit Turbo Pascal

DIE BONNYDOS-API
TEIL 1

...und mehr

