

Die Welt der Dosen (Win-dosen)



Wann genau die ersten DOS-Rechner bei mir zu Hause einzogen kann ich nicht mehr genau sagen. Es war ein Pentium I mit damals unglaublichen 166 MHz (ich schätze mal so gegen 1997). Das System hieß Windows 95 und war mir natürlich schon von der Arbeit her bekannt. Ja warum dieser Wechsel stattfand? Erstens, Commodore war pleite und es gab wenig neues um den AMIGA (es gab noch vereinzelte Usergroups bzw harte AMIGA Fans, aber auch die wurden immer weniger, mit Ihnen natürlich auch die Programmvierfalt!). Zweitens, ich kam günstig an die MS-DOS-Dosen ran. Bald auch wurde die CPU gegen eine 200 MHz Version ausgetauscht und die erste MATROX Mystic Grafikkarte wurde eingebaut. Diese Grafikkarte besaß erstmalig 4 Mbyte Video-RAM, was damals für Spiele zwingend erforderlich war, wollte man z.B. Lara Croft (Tombrider) ruckelfrei spielen. Ja und was dann geschah weiß wohl heute jeder Computer Freak. Der nächste Prozessor wurde eingebaut und natürlich auch eine neue Grafikkarte. Hier mal in ungefährer Kurzform:

Pentium I	166 MHz, 4 MB, 2 GB-HD	2 MB Grafikkarte
Pentium I	200 MHz, 16 MB, 4 GB-HD	Matrox Mystic 4MB
Pentium II	400 MHz, 32 MB, 2x4 GB-HD	Matrox Millenium 8MB (Voodoo I Zusatz)
Pentium II	550 MHz, 64 MB, 8 GB-HD	Diamond Viper 550, 16 MB
Pentium III	700 MHz, 128 MB, 20 GB-HD	Diamond Viper 770, 32 MB
Athlon xp	2 GHz, 512 MB, 80 GB-HD	Geforce 4 TI 4200, 128 MB

Ja der Athlon xp ist zur Zeit der aktuelle PC worauf dieser Text erstellt wurde. Die Grafikkarte zählt zur schnellsten auf dem Markt, kostet aber auch schlappe 440,-DM äh, natürlich 220,- € !! der Rechner ist unheimlich laut, was unheimlich nervt. Doch das ist der Preis der immer schnelleren CPU's so wie Grafikkarten. Die wollen halt gekühlt werden. Früher reichte noch ein einfacher passiver Alu-Kühlkörper (oder auch gar keiner z.B. 64er, AMIGA ☺), muß es doch heute ein überdimensionaler Aluklotz sein, welcher zusätzlich mit einem lauten Ventilator bestückt sein muss!. Das gleiche gilt natürlich auch für den Grafikprozessor auf der Grafikkarte!! Verabschiedet sich irgendwann der Ventilator, verabschiedet sich Sekunden später auch die CPU. Ich glaube ein Athlon xp der heute so 2,8 Giga Hertz macht, würde ohne Kühlung keine einzige Sekunde überleben. Der Pentium 4 bringt es heute auf 3 Giga Hertz und soll wesentlich leiser sein. Aber er ist auch wesentlich teurer wie ein Athlon, weshalb viele private PC-Usern zum Athlon greifen. Es gibt mittlerweile auch für dieses Problem (laute Kühlung) eine Lösung: Wasserkühlung!! Ja ihr lest richtig, alle kritischen Bauelemente werden durch einen Wasserumlauf gekühlt. Diese Systeme sind teuer, aber fast geräuschlos! Viel möchte ich nicht mehr über diese Systeme schreiben, weil sie eigentlich nichts mehr mit Homecomputer zu tun haben. Klar, in fast jedem Haushalt steht heute ein oder mehr Windows Rechner. In der Beziehung hat Microsoft gewonnen und einen weltweiten Standard geschaffen. Nicht das ihr meint es sei uninteressant heute mit PC zu arbeiten, aber es ist nicht mehr so spannend wie in den Anfangszeiten. Auch klar das die heutigen Spiele spektakulären sind als Pacman oder Defender, die Grafik sieht fast so aus wie in einem Film (na ja noch nicht ganz, aber bestimmt in 2 bis 3 Jahren) und das alles in Echtzeit. Schaut euch Unreal 2003, Colin M. 3 oder GTA 3 mal an, dann wisst ihr was ich meine! Solche Spiele werden heute oft im Netz gespielt, wobei wir beim nächsten Kapitel gelangt sind.



Im Netz der PC-Spinnen!

Auch hier weiß ich nicht mehr genau wann es angefangen hat, PC's zu vernetzen. Früher wurden PC's immer alleine betrieben. Die Datensicherung der einzelnen PC's wurden auf Streamern (Bandlaufmaschinen) realisiert. Die ersten Vernetzungsversuche hießen damals dann Lablink oder einfach unter MS-DOS eine serielle Verbindung zwischen max. 2 PC's lich akomplettes System von einem Rechner auf den anderen kopieren, was natürlich mit der parallelen Laplink verbinden einigermaßen flott ging (die Größe der damaligen Systeme war nicht größer 200 Megabyte!!). Doch irgendwann tauchten auch bei Siemens die ersten LAN-Karten sowie Verbindungen auf (natürlich hoch gesichert von unserer OI). Die Datenübertragung avon einem zum anderen PC ging 10 Megabit über die Bühne, das war schon wesentlich schneller als Laplink. Auch konnten die PC'c an einem beliebigen Ort in der Firma stehen (wo natürlich auch eine LAN Dose sein musste). So konnte theoretisch jeder PC der am Netz hing von jedem Ort (PC) erreicht werden. Tools wie „pc any were“ vereinfachten die Handhabung sehr. Man kann mit Hilfe dieses Tools auf seinem Bildschirm den anderen Rechner sehen, so als wenn man davor sitzt (auch die Windows Oberfläche). Das ganze natürlich mittlerweile mit 100 Megabit/Sekunde! Selbst entfernteste PC's wie zum Beispiel die in China oder Brasilien lassen sich damit steuern oder bearbeiten. Hier allerdings erheblich langsamer. Aber es klappt. Natürlich zog diese Technik der Vernetzung von PC's auch zu Hause ein. Und es dauerte nicht lange, das man sich mit mehreren Freaks zu Hause (zu sogenannten Death-Match) traf. Dazu wurden alle PC'c (in der Regel 5-8 Stück) über ein LAN-Kabel verbunden. Die ersten Versionen waren BNC-Kabel die alle PC's in Reihe verbanden und die Enden wuren mit 50 Ohm abgeschlossen. Das ganze System war sehr empfindlich, so das es schon 1-2 Stunden dauerte bis alle PC's im Netz arbeiteten oder auch nicht, weil irgend ein PC sich verabschiedete oder es doppelte IP-Adressen gab. Später wurden die Rechner mit einem sogenannten Patchkabel (RJ45) über einen Hub oder Switch verbunden (mittlerweile auch mit 100Megabit/Sekunde), was die ganze Sache schon wesentlich sicherer machte. Solche Death-Match gehen in der Regel durch die ganze Nacht oder nicht selten auch mal 2 Nächte durch. Wachgehalten wird sich mit Bier, Cola oder RedBull! Das wohl bekannteste Spiel war wohl – Duke Nukem -. Hier spielt jeder gegen jedem, was nichts anders heißt wie, schieße deinen Gegner so oft wie möglich ab. Gewertet werden die Treffer, sowie die eigenen Verluste. Also, Waffen suchen, sammeln, sich verstecken, schnell im Zick Zack laufen, springen und ballern was das Zeug hält. Nachfolger dieser Spielgattung sind Doom, Sin, Unreal oder Half-life. Natürlich kann man im Netz auch wunderbar Autorennen



Unreal Tournament 2003



Unreal Tournament 2003

fahren. Dazu kauft man sich am besten ein Lenkrad mit Pedale und ForceFeedBack. Spiele wie ToCa, Collin oder Formel I machen dann einen höllen Spaß! Bei solchen Treffen werden die Spiele selbstverständlich übers Netzwerk kopiert oder aber auch direkt auf CD gebrannt (hat ja wohl jeder Rechner heute eingebaut – den CD-Brenner).

Projekt VDR

Was ist das?? Zum einen, erst mal ein kurzes Zwischenkapitel.



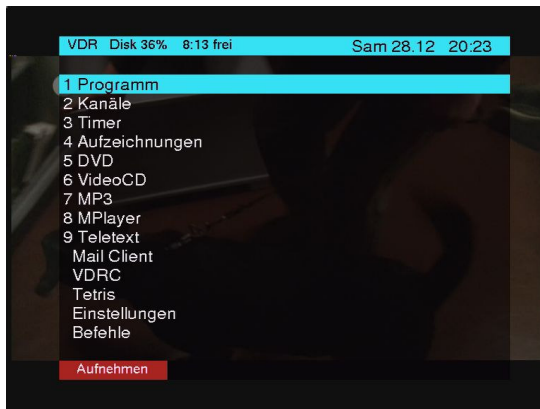
VDR = Video Disk Recorder

Soll heißen, man nehme einen 400er Pentium II Rechner bestücke ihn mit einer Siemens Digitalen TV-Karte, welche durch eine digitale Sat-Schüssel mit Daten gespeist wird. So schaut man heute Fernsehen!! Volles digitales Bild. Filme können auf Festplatte gespeichert werden (ca. 45 Stunden bei einer 80 Gigabyte Platte!), oder man zieht sie sich übers Netzwerk auf sein Windows Rechner und brennt die Filme auf CD sprich VCD. Der VDR wird allein durch eine Infrarot Fernbedienung gesteuert. Er braucht keine Tastatur oder Maus! Verschönert wurde der Rechner mit einer schwarz eloxierten Aluminium Front, darint eingebaut ein 4 zeiliges Display und natürlich ein DVD-Laufwerk.



VDR

Damit lassen sich DVD's, VCD's, MP3's, CD's und Bilder CD's abspielen. Alles wird über ein onscreen Menü gesteuert. Warum ich diesen Rechner hier erwähne? Er arbeitet ohne Windows !!! Man kaufe sich eine original Version von LINUX Suse 7.3 pro und schon kann es los gehen. Endlich wieder auf Unix Ebene rumtippen (so wie damals beim Amiga – die Amiga Shell !), halt alles sehr vertraut. Es gibt auch eine grafische Oberfläche unter Linux (KDE oder andere), diese sind aber nicht zwingend erforderlich.



VDR – Screens

Und das beste ist, die ganze VDR-Software ist kostenlos!! Eine große Fangemeinschaft beschäftigt sich mit diesem Projekt, so das immer neue Features im Internet erscheinen. Einfach genial.

Stichwort Internet, unser nächstes Kapitel.

WWW.....

Und hier noch ein Kapitel für sich – das world wide web – sprich das Internet! Irgendwann nach der Vernetzung bei Siemens, bekam ich einen Internetzugriff eingerichtet. Am Anfang noch skeptisch was ich damit machen sollte, entwickelte sich doch bald, wenn nicht sogar sehr schnell eine neue Computer Sucht, das surfen im WWW – Netz. Schnell lernte man die Begriffe download, link, favoriten, verlauf, host adressen – http\\www.web.de, das @, das .de oder .com kennen War es am Anfang mal eben bei Aldi reinschauen oder Daten neuer elektronischer Geräte abfragen, ist es doch heute wohl der größte Wissens Speicher der Welt!! Wenn heute eine Frage bei Siemens (oder auch zu Hause) auftaucht, wird die Antwort auch gleich im Netz gesucht, so als wenn es das selbstverständlichste auf der Welt sei. Fündig wird man fast immer. Bankgeschäfte sowie Bestellungen aller Art werden übers Internet gemacht. Preisvergleiche sowieso. Wer was zu kaufen sucht, geht bei EBAY rein. Bei diesem Online-Auktions-Haus findet man fast alles. Hunderttausende User bieten hier ihre Artikel an, gebraucht- aber auch Neuware. Briefe werden nur noch per Mail geschickt. Auch privat hat wohl so jeder einen Mail Server eingerichtet. Meine Mailadresse sollte natürlich wumpus heißen, doch die gab es tatsächlich schon bei web.de. Also musste ich wumpus2000@web.de nehmen. Ja im Jahr 2000 hatte ich wohl mit dem surfen angefangen. Auch private wurde sich ein Modem gekauft, was natürlich wesentlich langsamer war, als die Internetverbindung bei Siemens. Zum Vergleich: zu Hause kommt man bestens auf einen Download von 3-6 kByte/Sekunde, bei Siemens so mal eben bis 320 kByte/Sekunde. Und zu Hause kostet es Geld, so ca. 1,5 Cent pro Minute!

In den Anfangszeit des surfens, stieß ich auch eine Seite, die sich mit dem M.A.M.E. Emulator beschäftigte. Ja was war das denn nun wieder??