

st-computer

ATARI COMPUTING TODAY



**30 JAHRE
ATARI ST**

st-computer Sonderheft 5: Atari - Die guten Jahre
Alle Geräte der Ausstellung
Historische Print-Anzeigen
Interview mit den Veranstaltern

Vorbestellung über Konstantin (dbsys@web.de)

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:
Ende März

ATARI

Atari-Fan des Monats



James Rolfe

James Rolfe gehört als „Angry Video Game Nerd“ zu den bekanntesten YouTube-Künstlern. Der Nerd fluchte und schimpfte sich bisher durch über 130 Episoden – meist waren es schlechte NES-Spiele, die er besprach, Spiele wie „Dr. Jekyll and Mr. Hyde“, oder die Spielesammlung „Action 52“. Neben Nintendo-Konsolen schätzt Rolfe aber

auch das VCS 2600, widmete eine Folge den Atari-Sportspielen und mit seiner zweiten Show, „James & Mike Mondays“ gleich vier Folgen verschiedenen VCS-Spielen. Für einen NES-Fan wäre es ein Leichtes, schon wegen der primitiven Grafik jedes VCS-Spiel abzuwerten, aber so einfach macht er es sich nicht. In den Nerd-Episoden fiel auch immer der Name „E.T.“ - Fans erwarteten das Review des angeblich schlechtesten Spiels aller Zeiten, einen ultimativen Wutausbruch. Im „Angry Video Game Nerd Movie“ ist dieses Review die Schlusszene und um es vorweg zu nehmen: Der Nerd widerstand der Versuchung, seinen Fans einfach das zu geben, was sie erwarteten. E.T. ist zwar ein schlechtes, aber eben nicht das schlechteste Spiel aller Zeiten.

<http://www.youtube.com/user/JamesNintendoNerd>

Inhalt 02/2015

Aktuelles

03 **Atari-Fan des Monats:** James Rolfe

06 **News**

11 **Immer Up-ToDate**

32 **Siteseeing - Atari-Museen im Web**

Features

12 **Happy Computer 02/85**

13 **Classic Atari** - Fanzine

Titelthema: 30 Jahre Atari ST

14 **Traumcomputer Atari ST**

24 **Atari findet Anschluss** - Zubehör für den Atari ST

27 **Seitenweise** - Das Premierenbuch zum Atari ST

36 **Have you played Atari today?** - Top-Farbspiele

38 **Serious Gaming.** - Die besten Mono-Spiele

42 **Atari: Die guten Jahre** - Bericht

Software

28 **zView** - Der Universalviewer

31 **Emulation-Corner** - Hataroid im Test

34 **Relax - aktuelle Spiele**

Unheart, Breakout.acc, Treasure Island Dizzy,
Great Return of the Penguins, Gauntlet II

Hardware

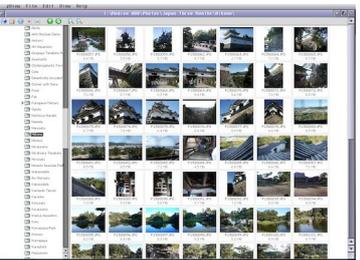
44 **Love the Machine:** Atari SM124

Rubriken

05 **Editorial**

46 **Vorschau/Impressum**

47 **Ausstieg**





In den 30ern

Die 30er haben begonnen – nein, nicht das Jahr 2030, sondern der 30. Geburtstag der ST-Reihe. Im Vorfeld habe ich mir einige Gedanken über dieses Heft gemacht und Vorschläge im atari-home-Forum gesammelt. Klar ist: Ein erfolgreiches Computersystem samt Anwendungen und Spielen in einem Heft angemessen zu würdigen, ist schlicht nicht möglich. Da passt es ganz gut, dass der ST mehr Geburtstage hat, als Paddington Bär: Zählt die erste mündliche Ankündigung des ST, die Demonstration des 130 ST, die des 520 ST oder die Verfügbarkeit des Computers?

In den nächsten Ausgaben werde ich daher immer wieder auf bedeutende Anwendungen und Spiele zurückkommen, höchst subjektiv ausgewählt, aber hoffentlich schlüssig begründet. Dabei wird es weniger um Testberichte gehen, als um Geschichten: Was wurde aus den Entwicklern, wie haben sich die Programme weiterentwickelt und welche aktuellen Programmen greifen die Innovationen von damals auf. Wer sich mit seiner ganz persönlichen Atari-Geschichte beteiligen will, darf dies gerne tun.

Eine kleine Überraschung für alle Atari-Fans gibt es nächsten Monat: Das fünfte Sonderheft der st-computer. Der Anlass für dieses Sonderheft ist die Ausstellung „Atari - die guten Jahre“, die einfach zu umfangreich war, um sie auf vier Seiten in einer regulären Ausgabe unterzubringen. In dieser Ausgabe gibt es daher nur eine kurze Zusammenfassung, im Sonderheft erwarten Sie ein Interview mit den Organisatoren, eine Vorstellung jedes Ausstellungsstücks und Anzeigen aus einer Zeit, als der Name Atari noch nicht für halbgeare Mobile Games stand.

Ihr Matthias Jaap

Hier erreichen Sie die st-computer:

E-Mail: mj@jaapan.de

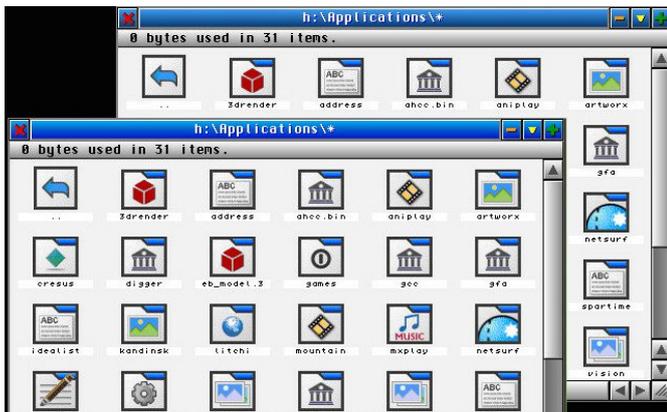
Facebook: www.facebook.com/stcomputer.magazin

WWW: st-computer.atariuptodate.de

Forum: forum.atari-home.de/index.php?board=40.0

NEWS

ASKin-Farbverläufe für XaAES



Philippe Noble hatte Zeit und Geduld, sich mit einer der weniger bekannten Eigenschaften von XaAES zu beschäftigen: Farbverläufe für Fenster. Das Ergebnis ist ASKin, ein Set von Farbverläufen für die Titelzeile und die Widgets von XaAES-Fenstern. Um anderen die Erstellung von Fenster-

Skins zu erleichtern, hat Noble seine Schritte dokumentiert. Gedacht ist ASKin für Farbtiefen ab 16 Bit. Die Farbverläufe passen optisch zu den „Linear“-Iconsets, lassen sich aber auch ohne diese Icons einsetzen.

sites.google.com/site/emaappsarch/home

Offworld - Falcon-Shoot'em Up

Jeder Entwickler dürfte unveröffentlichte Programme auf der Festplatte haben und die in den 90ern aktive Democrew New Core ist keine Ausnahme. Offworld ist ein horizontal scrollendes

Shoot'em Up für den Falcon mit bis zu 40 Sprites gleichzeitig, 32 Farben und Tracker-Sound. Im Januar wurde nun die Preview des Spiels auf der Website demozoo.org veröffentlicht. Spielbar ist

der erste Level, der zweite ist nur zu fünf Prozent fertiggestellt. Ursprünglich geplant waren vier Level.

Leider wird Offworld wie einige andere Falcon-

Spiele wohl nicht mehr fertiggestellt: Die Preview stammt aus dem Jahr 1995 und die schwedische Demogruppe ist bereits seit längerem nicht mehr aktiv.

Xenon 2 mit STE-Sound

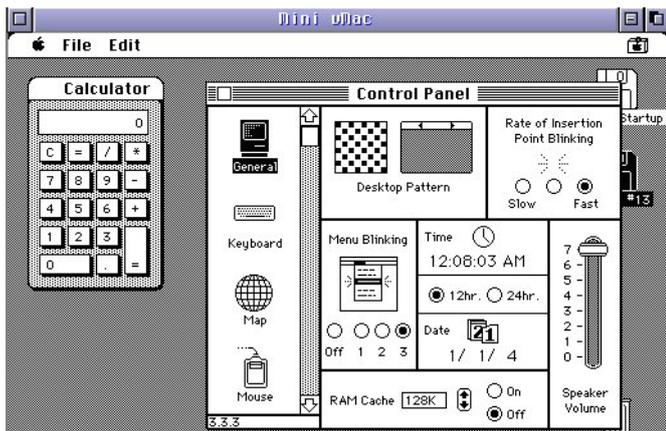
Xenon 2 nicht „Mega“ genug? Im Web gibt es eine für STE, TT und Falcon erweiterte Version mit verbesserter Audio-Wiedergabe. Die spezielle Version spielt digitalisierte Musik mit einer Sample-Rate von 25kHz. Ein Sample wird im Intro, der andere während des Spiels wiedergegeben. Die Größe der Samples

darf zwischen 100 KB und 510 MB betragen.

Xenon 2 ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel, welches damals durch sehr gute Grafik, viele Objekte auf dem Bildschirm und sanftes Scrolling beeindruckte. Auch der Soundtrack von Bomb the Bass wurde gelobt.



Mini vMac bringt den Mac in den Atari



Der Atari war einst der bessere Mac: Schneller, mehr Speicher, höhere Auflösung und dank Aladin auch mit Mac-Software kompatibel. Aladin läuft aber nicht auf dem Falcon und auch nicht auf der Firebee.

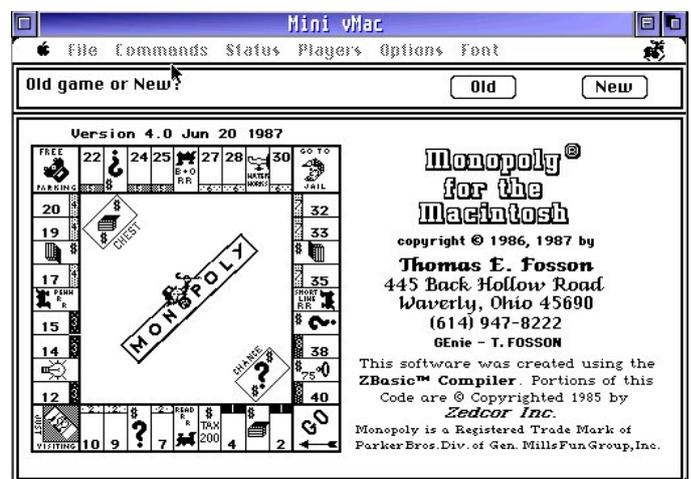
Olivier Landemarre bringt mit seiner Portie-

rung von Mini vMac den Classic-Mac zurück in den Atari. Mini vMac ahmt einen Mac mit 128K-ROMs nach und ist mit MacOS bis Version 7 kompatibel. Die Bedienung ist einfach: Die gewünschten Diskimages – eines davon sollte das Betriebssystem enthalten – wird auf die Programmdatei gezogen

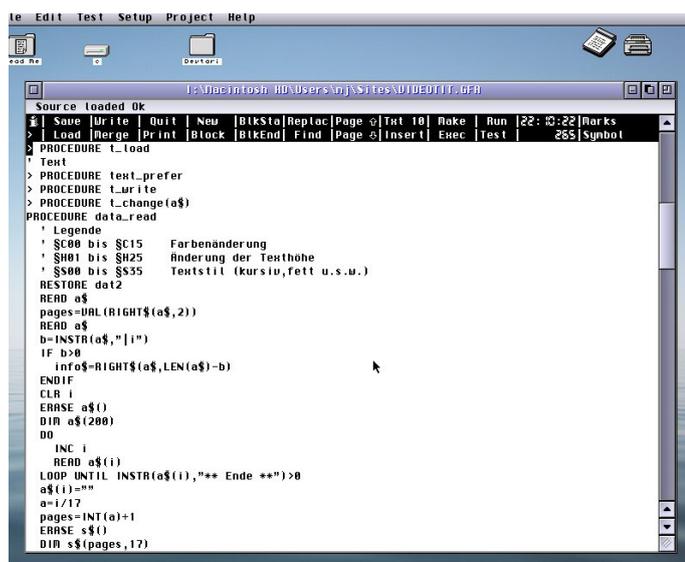
und schon startet der emulierte Mac mit den virtuellen Disketten. Im Web finden sich etliche klassische Mac-Spiele fertig in passende Diskimages verpackt.

Als plattformunabhängiger Emulator emuliert Mini vMac in jedem Fall die 68000er CPU des Macs.

Dies, und die direkte Portierung ohne Atari-spezifische Anpassungen, sorgt für hohe Systemanforderungen: Erst ein Falcon mit CT60 oder eine Firebee kommen der Geschwindigkeit des Ur-Macs nahe. Dafür läuft Mini vMac auch im Multitasking sauber im GEM-68000er CPU des Macs. Fenster.



Neue Version des GFA-Basic Editor



GBE ist eine komplette Entwicklungsumgebung für GFA-Basic, inklusive GEM-Editor, gepatchtem Compiler, Linker und Library. Lonny Pursell hat sein Paket überarbeitet und die Installation vereinfacht. Die komplette Entwicklungsumgebung ist nun nach dem Entpacken sofort einsatzbereit.

Mit GBE können sowohl 68k-, als auch Firebee-kompatible Programme erzeugt werden. Dabei orientiert sich der Editor

stark am klassischen GFA-Basic: Alle Tastenkürzel und Komfortfunktionen des ursprünglichen Editors stehen zur Verfügung. GFA-Basic war eine der beliebtesten Programmiersprachen für den ST, mehr als 500 Programme wurden in diesem BASIC-Dialekt geschrieben. Pursells Entwicklungsumgebung ist die umfangreichste Überarbeitung des Klassikers und wird aktiv weiterentwickelt.

ST-Spiele auf den Jaguar portiert

Nicht wenige Jaguar-Besitzer dürften sich damals an den Portierungen von Mega-Drive- und Amiga-Spielen gestört haben, aber trotz technischer Schwächen waren Syndicate & Co. spielerisch besser als so manches Jaguar-Original. Nun leistet der ST Schützenhilfe für den Jaguar: Etliche Spieleklassiker finden ihren Weg auf Ataris Raubkatze.

Darunter ist beispielsweise Rick Dangerous, eine Art Tomb Raider in 2D, Gauntlet II mit Unterstützung für Ataris Team Tap und Ataris Antwort auf Tetris, Klax.

Cyrano Jones, auch beteiligt am Raptor-Basic für den Jaguar, hat einen

echten Portierungsmarathon gestartet, um Softwarelücken im Jaguar-Angebot mit ST-Spielen zu stopfen. Er kennt sich mit Patches und vielen ST-Spielen aus: Als Mitglied von d-bug hatte er etliche ST-Spiele für Falcon, TT und Festplatte angepasst.

Sollte er bei den Jaguar-Anpassungen sein Tempo beibehalten, dürfte die Zahl der ST-Spiele für den Jaguar schon bald die Anzahl „echter“ Jaguar-Spiele überschreiten. Eine kommerzielle Veröffentlichung ist aus nahe liegenden Gründen nicht geplant, Jaguar-Besitzer müssen also die ROM-Datei aus dem AtariAge-Forum also per Skunkboard spielen.



Seagull 78: Mega-Drive-Controller für das 7800



Der Controller von Segas Adapter, der zwischen Mega Drive ist gut, günstig und dank der Verwendung des Standard-9-Pin-Anschlusses auch mit älteren Konsolen kompatibel. Doch damit mehr als eine Feuertaste von der Konsole erkannt wird, ist ein Adapter notwendig. Diese gibt es für diverse Konsolen, so auch für das VCS 7800.

Adapter, der zwischen Konsole und Joypad gesteckt wird. Die Buttons B und C werden nun von 7800er Spielen als unterschiedliche Feuertasten erkannt. Der Adapter ist für 24,99 US-Dollar direkt auf der Website des Herstellers erhältlich.

www.edladdin.com/Seagull-78-ec-2-001.htm

Seagull 78 von Edladdin Controllers ist ein kleiner

Toki Beta für VCS 7800 entdeckt



Auch im Jahr 2015 werden immer noch Spiele entdeckt, an denen Atari vor Jahrzehnten arbeitete. Beta Phase Games hat nun Toki für das VCS 7800 angekündigt. Die Beta ist bis auf einen fehlenden Level und einigen kleinen Fehlern komplett. Das Spiel lässt sich trotz des fehlenden Levels durchspielen und wird von Beta Phase als technisch beeindruckend und gut spielbar beschrieben. Derzeit wird eine Anpassung

an den NTSC-Fernsehstandard geprüft – spätere VCS 2600/7800-Titel waren nur für die PAL-Norm und den europäischen Markt vorgesehen.

Toki erschien seinerzeit lediglich für den ST und Lynx. Als Affe hüpfet und ballert sich der Spieler durch verschiedene Level. Optisch macht der Arcade-Titel auf dem 7800 einen guten Eindruck. Laut Copyright-Meldung

auf dem Titelschirm stammt die Beta aus dem Jahr 1993.

Neben Toki bereiten Beta Phase Games die Veröffentlichung von Speed-

ster II und Skycopter II (Jaguar) und je einem „Geheimprojekt“ für Lynx und Jaguar vor.

<http://betaphasegames.com>



Atari-Buch verschoben, 7800 XM vorgezogen

Das lang erwartete Buch „Atari Corp. – Business is War“ über Atari während der Tramiel-Jahre wird erst gegen Jahresende erscheinen, hat Mitautor Marty Goldberg in der Facebook-Gruppe Atari Museum bekannt gegeben. Dafür ist für den Sommer die überarbeitete zweite Auflage des ersten Buchs („Business is Fun“) geplant.

Verantwortlich für die Verschiebung ist aber ein anderes Projekt, an dem

schon seit Jahren gearbeitet wird und das insbesondere auf AtariAge kontrovers diskutiert wird: Die Hardwareerweiterung 7800 XM. Das 7800 XM erweitert die Atari-Konsole um einen Pokey-Chip, 128 KB RAM, High-core-Speicherfunktion und den in vielen Arcade-Maschinen verwendeten Soundchip Yamaha YM-2151. Kompatibilitätsprobleme mit einigen Titeln, die Einbindung des Yamaha-Chips und Gesundheitsprobleme von Curt

Vendel haben das Projekt immer wieder verzögert.

Ziel der 7800-XM-Entwicklung ist eine Erweiterung, die in dieser Form bereits in den 80ern möglich gewesen wäre.

Diverse Titel, die von den XM-Fähigkeiten Gebrauch machen, befinden sich in Entwicklung.

www.szygycompany.com



RSC-Editor ORCS ist zurück

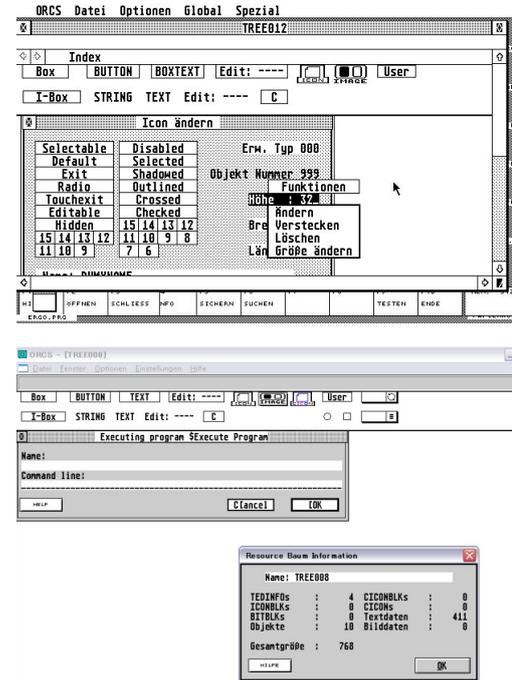
In RSC-Dateien stecken die Dialogboxen und Menüs von GEM-Programmen, mit einem RSC-Editor lassen sich diese bearbeiten. Nach dem ersten Editor von Digital Research erschienen verschiedene Alternativen wie Interface oder der Resource Master, die beispielsweise mit Farbicons und erweiterten Objekten umgehen konnten. ORCS (Ottos Resource Construction Set) war das erste Shareware-RCS, überraschend erschien im Januar ein Update für das Programm.

ORCS bietet Zugriff auf alle Flags und Objekte und besitzt einen eigenen Icon-Editor. Wer den Editor damals schon nutzte, wird sich bei der neuen Version nicht umgewöhnen müssen, denn am Aussehen hat sich nichts verändert. ORCS unterstützt Overlays, um erweiterte Objekte von GEM-Libraries darzustellen. Wie RSM wurde ORCS als Freeware freigegeben.

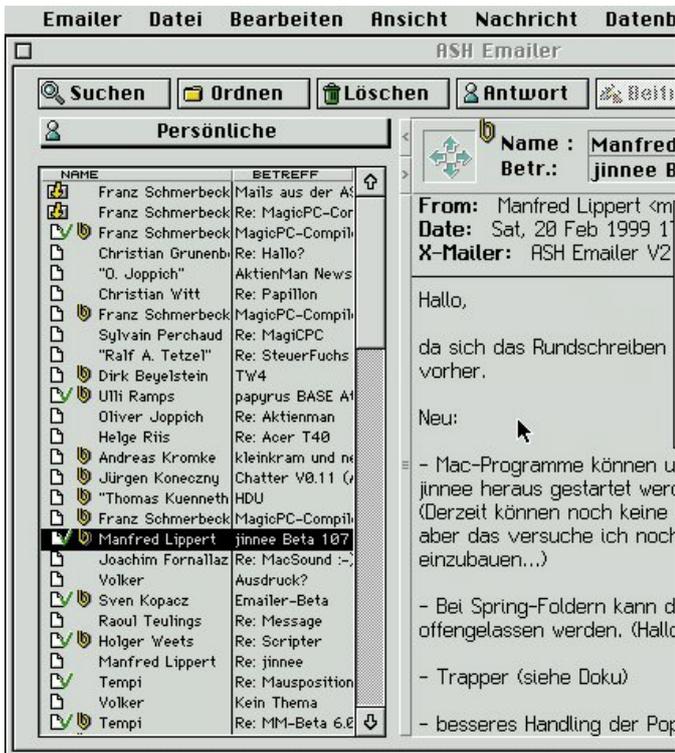
Programmierer Thorsten Otto hat neben der neuen Atari-Version auch ORCS für Windows veröffentlicht. Es handelt sich um

ein natives Windows-Programm, welches aber weitgehend so aussieht wie die Atari-Variante. Für Entwickler, die ihre Atari-Programme per Cross-compiler unter Windows erstellen, ist ORCS für Windows sehr interessant, müssen sie doch nicht mehr die Atari-Emulation starten, um die RSC-Datei zu editieren.

<http://sourceforge.net/projects/thotto.u/files/ORCS/>



ASH-Emailer: Quelltext freigegeben



Emailer von Sven Kopacz wurde Ende der 90er von Application Systems veröffentlicht und war ein auf den TCP/IP-Stack zugeschnittener E-Mail-Client. Das Programm zeichnete sich durch eine moderne Benutzeroberfläche und die Unterstützung von Smileys als Malprogramm Grape veröffentlicht, welches damals nicht fertiggestellt wurde, nun ist auch der Emailer-Quelltext verfügbar. Sven Kopacz hat außer diesen beiden Programmen auch WinCom, Alice, 2nd Chance und PPP-Connect entwickelt.

2011 gab Kopacz alle seine Atari-Programme frei und stellte die Quelltexte unter die GPL. Seinen Power Macintosh 7600 übergab er m0n0, der

sich daraufhin auf die Suche nach den Quelltexten begab. Als erstes wurde das modulare Malprogramm Grape veröffentlicht, welches damals nicht fertiggestellt wurde, nun ist auch der Emailer-Quelltext verfügbar. Sven Kopacz hat außer diesen beiden Programmen auch WinCom, Alice, 2nd Chance und PPP-Connect entwickelt.

<http://monokrom.orion.uber-space.de/sven.kopacz/>

Immer UpToDate

7up	2.33pl8	S	T	F	B	Meg	1.5B	S	T	F	B
ACE MIDI	2.00	-	-	F	?	mxPlay	2.0	-	?	F	B
ACE Tracker	2.00	-	-	F	?	MyAeS	0.96	?	T	F	B
AHCC	5.1	S	T	F	B	MyMail	1.96	S	T	F	B
Aniplayer	2.23.1	?	T	F	B	Nemesis Indicator	1.1	-	-	F	-
ArtWorx	2.09	S	T	F	B	Netkit	0.17	?	?	?	B
Atari Works	1.207	S	T	F	B	nfs-server	2.2beta47	S	T	F	B
AtariRC	2.06	S	T	F	B	ORCS	2.13	S	T	F	?
BaS_gcc	0.8.6	-	-	-	B	Papillon	3.04	S	T	F	B
Bridge 7 PRO	7.00	?	T	?	?	papyrus	10.20	S	T	F	B
Calamus SL	SL2015	S	T	F	-	PaulaNG	0.2b	?	?	F	?
Calipso lite	3.35	?	?	?	?	PH Weather	1.21	-	T	F	B
Coffee	1.0F	S	T	F	B	Phoenix	5.5	S	T	F	?
CoMa	5.3.2	S	T	F	?	PhotoLine	2.3 plus	?	T	F	B
CoNnect	97b	S	T	F	?	Pixart	4.52	S	T	F	-
Cresus	1.2B	S	T	F	B	qed	5.0.5	S	T	F	B
Cypress	1.73	S	T	F	-	Reevengi	0.19	-	?	F	?
Diskus	3.98	S	T	F	?	SE-Fakt2013!	2.40	S	T	F	?
EasyMiNT	1.90B	S	T	F	B	Sharity-Light	1.3	S	T	F	B
EmuTOS	0.9.4	S	?	F	B	Signum!	4.4	S	T	F	-
FreeMiNT	1.19	S	T	F	B	Smurf	1.06	?	T	F	B
fVDI Snap	1.1C	S	T	F	B	SNDH Editor	1.12	S	T	F	?
gcc	4.6.4	S	T	F	B	STarCall Pro	3.2D	S	T	F	?
GEM-Setup	2.01	S	T	F	B	STj	1.50	?	?	F	?
GFA-Basic Compiler	3.60	S	T	F	B	Tempus Word NG	5.4	S	T	F	-
GFA-Basic Editor	1.66	S	T	F	B	TeraDesk	4.06	S	T	F	B
HD-Driver	9.04	S	T	F	-	Texel	2.2	S	T	F	B
HypView	0.40.0	S	T	F	B	That's Write	4.12	S	T	F	?
JAnE	2.20	S	T	F	-	TOS.hyp	5.0	S	T	F	B
Jinnee	2.5	S	T	F	-	Troll	1.7E	S	T	F	B
Joe	1.5C	S	T	F	B	Voc!	0.60	S	T	F	?
KK Commander	1.5H	S	T	F	B	X11-Basic	1.23	?	?	?	?
Litchi	1.3C	S	T	F	B	XAct/SciGraph	3.1	S	T	F	-
Manitor	1.04	?	?	?	?	zBench	0.99	?	T	F	B
maxYMiser Live	1.33a	?	?	F	?	Zview	1.0.1	?	T	F	B

Lauffähig auf: ST (S), TT (T), Falcon (F), Firebee (B). * nicht mit allen Versionen kompatibel

UpToDate im Netz

www.atariuptodate.de

Vor 30 Jahren

Happy Computer 02/1985

Wir schreiben das Jahr 1985 und im Heimcomputermarkt herrschen klare Verhältnisse: Der Commodore 64 hat sich als Marktführer etabliert. Der Atari XL war zu diesem Zeitpunkt zumindest noch in der Happy Computer gut vertreten, auch das Listing des Monats („Dash“) war für den XL. Kurios: In der selben Ausgabe testet die Happy auch noch Boulder Dash.

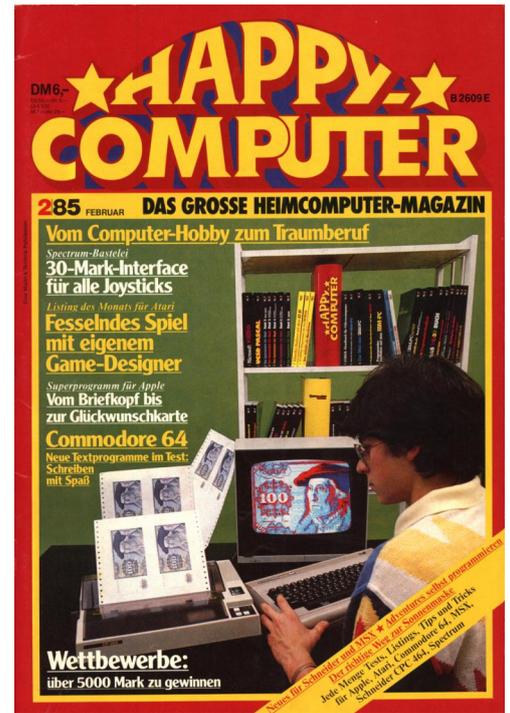
Spiele waren im Magazin immer ein Thema, aber der Schwerpunkt lag auf Testberichten und Grundlagenartikeln: In einer großen Tabelle wurden fünf Logo-Dialekte verglichen, mit einem Hilfsprogramm Atari-Programmierer bei der Erstellung von Player-Missile-Grafiken unterstützt und ein erstes Listing für den letzten erfolgreichen 8-Bit-Computer, den Schneider CPC, abgedruckt.

Andere Heimcomputer stießen in Deutschland auf wenig Gegenliebe: Der „Computer mit kleinen Fehlern“ Bit-90, der Triton 64 aus Hongkong, Yashicas MSX-Computer YC-64 oder der Commodore Plus/4, der erst im Ausverkauf eine kleine Re-

naissance erlebte.

Anfang Dezember lud Commodore-Gründer Jack Tramiel zur ersten deutschen Pressekonferenz nach der Übernahme von Atari. Seine Sofortmaßnahme zur Rettung des angeschlagenen Unternehmens: Preise senken. Der 800 XL wurde nun für 499 statt 648 Mark angeboten, die Junior-Variante des VCS 2600 angekündigt und die Produktion des 600 XL eingestellt. Weitere Pläne für den 8-Bit-Markt: Eine Maschine mit 128 KB und eine „starke Musik-Maschine“ – gemeint war der 65XEM mit AMY-Synthesizer-Chip.

Ataris Zukunft sollte aber eine andere Maschine bestimmen: Auf der Pressekonferenz kündigte Tramiel einen neuen Computer mit 68000-CPU und der grafischen Benutzeroberfläche GEM an. In der Grundausstattung mit 128 KB RAM sollte der Computer 300 bis 400 Dollar kosten, also etwa dreimal soviel wie der 800 XL in den USA. Pünktlich zur Hannover-Messe sollte dann eine reinrassige 32-Bit-Maschine für professionelle Anwendungen folgen.



Tramiel sah im Videospiegelmarkt durchaus Potenzial und wollte Atari auf allen Märkten vertreten wissen – auch, damit Besitzer der VCS-Konsole der Firma Atari beim Computerkauf treu bleiben. Zudem wurde bestätigt, dass die Entwicklung des ST noch vor dem Atari-Kauf begann, als Tramiel und ehemalige Commodore-Leute noch unter „Tramiel Technology Ltd.“ firmierten.

Artikel aus der Happy Computer finden Sie auf starchiv.de.



Chancenlos: Bit-90



Listing des Monats: Dash für Atari XL.

Akustik-Koppler

Das fernmelderechtliche Genehmigungsverfahren war bei Drucklegung dieser Ausgabe (14.01.85) noch nicht abgeschlossen.

Der ASCOM Akustik-Koppler: Komplett anschlussfertig und mit leistungsfähigem, komfortablen Betriebsprogramm „CONTACT 64“ auf Diskette. Steckmodul, Handset und „CONTACT 64“ für Commodore 64:

279,-*

*unverbindliche Preisempfehlung im Fachhandel fragen oder Information anfordern!

DYNAMICS®

COMPUTER-SOFTWARE UND COMPUTER-ZUBEHÖR
Dynamics Marketing GmbH
Große Backstraße 11, 2000 Hamburg 1

Immodore ari 400/800 und nd alle Computer lung **279,-**

Online im Jahr 1985.

CLASSIC ATARI

Fanzine für 8-BIT • ST/E • Falcon • TT & Clones

Das letzte neue deutschsprachige Atari-Magazin war ein Fanzine, das sich mit der ganzen Palette an Atari-Computern beschäftigte. Mit viel Enthusiasmus begleitete ein Team von Bastian Moritz den Atari-Markt zu einer Zeit, in der die Hoffnungen auf den Milan II ruhten.

Der große Ausverkauf an Atari-Hard- und -Software war bereits vorbei, als die erste Ausgabe der Classic Atari erschien. Das Fanzine pflegte eine andere Sprache als die st-computer und wurde per Abo, Post oder auf Messen verkauft. Fanzine-typisch gab es im Heft bis auf die Umschlagsseiten keine Farbe, die Qualität von Fotos und Screenshots schwankte stark.

Wichtig war dies nicht – nach Jahren hatten ST-Besitzer wieder eine Alternative zur st-computer, Fans kauften ohnehin beide Magazine. Eine echte Rivalität zwischen beiden Heften gab es nicht, Classic Atari und st-

Classic Atari

Matthias Jaap stöbert in seinem Archiv auf der Suche nach Atari-Publikationen, die nicht jedem bekannt sind. In dieser Ausgabe ist es das Atari-Fanzine Classic Atari.

computer berichteten über die Aktivitäten des anderen Magazins.

Themen

Die Themenwahl war ein Spiegelbild des damaligen Atari-Markts: Milan II, Oxo Concepts Internet-Programme, der Phénix 060 und die zweite Welle der Atari-CDs, die zunehmend auf Vollversionen statt Megabyte an Shareware, Fonts und Cliparts setzten. Diese und andere Themen wurden bunt im Heft gemischt und gingen fast nahtlos ineinander über. Die Classic Atari gab auch eine eigene CD-ROM mit immerhin zehn Vollversionen heraus. Weitere Einnahmen wurden über Werbekunden generiert: In der Classic Atari inserierten der

Atari Gebrauchtfachmarkt Peter Denk, M.u.C.S. und Softwareservice Seidel.

Noch während der Classic-Atari-Zeit warf Chefredakteur Bastian Moritz einen Blick über den Tellerand. Moritz war nicht

nur begeisterter Atari-Anwender, sondern auch ein Fan des Acorn RiscPC. In der Ausgabe 02/2000 kündigte er schließlich ein neues Magazin an: triple-a-mag sollte über Atari, Acorn und Amiga berichten. Drei Ausgaben erschienen zwischen 2000 und 2001, die vierte

Milan II - Was geht ???

Nach langem Warten und Ringen, scheint das Projekt nun endlich der Vollendung entgegen zu gehen. In News werden die ersten Geräte in ihrer endgültigen Fassung gezeigt und wenig später (August oder September) auf den Markt geworfen. Nach allen Ankündigungen, Demos und Konzeptänderungen, bleibt die Frage - was ist dabei rausgekommen? Wirklich wissen werden wir das nach der Messe. Trotzdem haben wir versucht, die von AstroMilan spärlich gestreuten Infos zusammenzufassen und zu deuten.

Sehr positiv war mit Sicherheit die Vorstellung des neuen Gehäuses. Der Milan II wird so zu einem echten eyecatcher. Das "sextus" funktioniert, hat der iMac bewiesen, der ohne sein poppiges Design niemals eine solche Aufmerksamkeitsmerkmal erlangt hätte.

Kommen wir zum wichtigsten, der Technik. Um es vorweg zu nehmen - der Milan II ist nicht auf dem letzten Stand. Dies war aber nicht zu erwarten und dem Atari-User wird es mehr auf das subjektive Arbeitsgefühl ankommen, als auf MHz-Zahlen. Einem TT-User sagt es nunmal nicht, wenn man ihm erklärt, das der Milan II bei einer bestimmten Anwendung Faktor 20 erreicht, als die Aussage: mein PC hat 600 MHz. Für die meisten Atari-User ist der Milan II ein echter Rennwagen und auch im Vergleich mit anderen Systemen, fällt er dank schlanker Software nicht so weit zurück. Trotzdem wurden einige Ziele der Entwickler zurückgestellt. Man liest eigentlich immer selbener von den anvisierten 80 MHz CPU-Takt. Es scheint bei den 66 MHz zu bleiben.

Dies sind die derzeit erhältlichen technischen Daten:

CPU: MC68000 mit 66MHz
64 MB SDRAM (full-bus-speed)
ATI-Grafikchipset onboard 4/8/16 MB VRAM
SoundBlaster kompatible Soundchip 16 Bit
HD (IDE min. 10GB), 40xCD-ROM & Diskdrive

An Schnittstellen und Slots mangelt es bei Atari Erben auch nicht:

2x IDE, 3x seriell, 1x parallel, 2x USB, Midi in/out, 3x ISA-Slot, 2x PCI-Slot

Tatartur und Maus verstehen sich von selbst. Ein Modem gibt wohl auch dazu und damit klingt das ganze doch schon ganz gut. Skeptisch macht mich die Meldung, daß es bei Auslieferung bereits ein Update-Kit für das SCSI/Soundblaster-Problem (beide vertragen sich bei gemeinsamen Betrieb wohl nicht) beiliegen soll. Das Motherboard soll 33MHz-tauglich gemacht werden???

Erfreulich ist dagegen die Meldung, daß Rudolphe Czuba, nach seinem Bruch mit Cenek und trotz seines Engagements beim RioRed-Projekt, die DSP und Soundengine des Phénix 060 ins Form einer PCI-Karte im Milan unterbringen will. Das Projekt ist bereits weit fortgeschritten und dürfte den Milan II dem Falcon ein gutes Stück näher bringen. Vor allem was die Kompatibilität zu missionen Soundanwendungen betrifft.

Kommen wir zu Software. Das beiliegende Paket ist schon ein echter Knaller. Selbst ein Neo- oder Querensteiger, ohne bereits vorhandene Atari-Software, kann auf Anhieb alles mit seinem Rechner machen. Mit Magic 6.1, Jinner und NVDI verfügt er über ein einfaches und leistungsstarkes Betriebssystem mit modernem Desktop. Mit dem beiliegenden Internetpaket und dem vermutlich integrierten Modem, kann er nach dem Einschalten sofort ins Netz. Pkarr, Smurf und PhotoLine lassen im Grafikbereich wenig Wünsche offen. Eine Textverarbeitung gibt's auch, welche das Rennen macht (Tempus oder Papyrus) ist meines Wissens noch nicht entschieden. Für Kalkulationen gibt es Excel dazu und auch Spielefreaks werden mit RunningMilan und Impulse für den Atari-Markt neue Spielversionen erläutern.

Apropos Spiele: Als ich damals die vollständigen Ankündigungen hörte, der Milan II-Start würde von einer ganzen Menge Spiele begleitet, schmunzelte ich etwas. Zumindest hier, scheinen die Erwartungen aber übertrieben. Die beiden dem Rechner beiliegenden Games waren auf dem Falcon echte Knaller und dürften als Milan-

Ausgabe wurde auf eine unbestimmte Zeit verschoben. Die Website (www.triple-a-mag.de) ist heute nur noch über die Wayback Machine des Internet Archive erreichbar. Letztlich war die Freizeit zu knapp bemessen, um das Magazin fortzusetzen.

Leider ist aus der angedachten Veröffentlichung bisheriger Ausgaben als PDF nichts geworden. Auf eBay tauchen Exemplare des Fanzines nur selten auf.





30 Jahre Atari ST

Der ST wird 30 Jahre alt: Er war der MIDI-Computer, der bessere Macintosh, der Einstieg in das Desktop-Publishing, Sprachgenie oder einfach nur ein guter Spielecomputer. Doch die Anfänge des ST lagen nicht bei Atari, sondern Commodore.

Commodore war in den frühen 80er Jahren zum erfolgreichsten Heimcomputerhersteller aufgestiegen. Die Basis für diesen Erfolg war der VC20, übertroffen wurde er vom Commodore 64. Der C64 wurde von Tramiel aggressiv vermarktet: Die Auslieferung des VC20 wurde gedrosselt, in der Werbung der niedrige Preis des C64 betont und der Computer nicht nur über Fachhändler vertrieben. Auch die technische Ausstattung war den beiden Konkurrenten – Apple II und Atari 400/800 – überlegen: 64 KB RAM, Farbgrafik und ein hervorragender Soundchip zu einem Bruchteil des Preises eines Ataris oder Apples. Den von Tramiel entfachten „Preiskrieg“ konnte Atari nicht mitgehen – zu teuer waren Atari 400 und 800 in der Produktion, erst mit der XL-Reihe wurden die Kosten gesenkt. Angesichts des Erfolgs des C64 orientierten sich Softwarefirmen und Entwickler um: In den USA wurde hauptsächlich für Apple II und C64, in Europa für C64 und Spectrum programmiert.

Mit verantwortlich für die günstige Produktion war die vertikale Integration: 1976 kaufte Commodore die Firma MOS Technology, Entwicklerin der 6502 CPU. Chuck Peddle überzeugte Jack Tramiel, dass in Computern und nicht in Taschenrechnern die Zukunft liegen würde. Ein Jahr später stellte Commodore dann den PET (Personal Electronics Transactor) vor.

Der C64 war in erster Linie ein verbesserter VC20: Der Markt forderte mehr Speicher, also stattete Commodore den Computer mit serienmäßig 64 KB aus. Das Design des SID-Chips kam von Robert „Bob“ Yannes, der später den Synthesizer-

Hersteller Ensoniq gründete, während das Chip-Design des Video-Chips VIC-II von Charles Winterble und Al Charpentier kam. Diese drei Männer waren gewissermaßen die „Väter“ des C64. Auch Commodore-Chef Jack Tramiel und MOS6502-Designer Chuck Peddle hätten gute Chancen, bei einem Vaterschaftstest überführt zu werden.

Hier werden einige Namen vermissen: Shiraz Shivji. Shivji war Teil des C64-Entwicklungsteams, aber in keiner leitenden Position. Er selbst hat nie den Titel des C64-„Vaters“ für sich beansprucht.

Markt im Aufruhr



Das 2600 Jr. wurde noch unter Warner fertiggestellt.

Wie hoch der Anteil des C64 am Niedergang der Firma Atari war, ist umstritten. Zwar bewarb Commodore schon den VC20 als bessere Alternative zur Videospielekonsole, aber ein Computer kostete noch immer ein vielfaches einer Konsole. Auch Pac-Man und E.T. wurden und werden als Faktoren überschätzt. Verschwendung im Management, Fehlentscheidungen bei Atari-Besitzer Warner und ein zu langes Beharren auf dem alternden 2600 trugen ihren Teil zum Niedergang Ataris bei.



Der C64 erschien 1982 und setzte sich schnell gegen Ataris 8-Bit-Computer durch.

Noch unter Warner wurden Konsolidierungsmaßnahmen eingeleitet, Teile der Fertigung nach Asien verlagert, Abteilungen geschlossen und einige Projekte eingestellt. Ende 1983 wurde Atari auf eine kleine Firma aufmerksam, in der mehrere Ex-Atari-Leute arbeiteten. Hi-Toro, später Amiga, arbeitete an einem neuen Chipset für einen Computer oder eine Konsole der nächsten Generation. Zur Tarnung und Finanzierung des Projekts entwickelte die Firma Zubehör und Spiele für das VCS. Doch Amiga ging das Geld aus. Atari und Amiga schlossen einen Lizenzvertrag, der Atari exklusiven Zugriff auf die Amiga-Chips zur Verwendung in einem Videospielsystem garantierte. Um zu verhindern, dass die Chips in den Computern eines direkten Konkurrenten landen, sollte Amiga die Chips an eine Reihe von Firmen nicht verkaufen. Auf dieser Liste stand auch Commodore.

Bei Commodore kam es unterdessen zum Streit zwischen Firmengründer Jack Tramiel und Irving Gould. Tramiel führte Commodore wie ein Familienunternehmen und plante, seine Söhne in gehobenen Managementpositionen zu installieren. Der Streit um die Führung zwischen Tramiel und Finanzier Gould endete im Streit. Tramiel verließ seine Firma, aber

den Computermarkt wollte er nicht aufgeben.

Rock Bottom Price

Der Tramiel-Familie folgten wichtige Commodore-Angestellte aus den Bereichen Entwicklung und Management. Der Aderlass für Commodore war immens, noch deutlicher war aber die Botschaft, die Jack Tramiel sendete: Mit ihm war wieder zu rechnen.

Das Startup wurde am 17. Mai 1984 als Tramel Technology Ltd. (ohne „i“) eingetragen, bereits vorher sprach Tramiel mit Unternehmen

wenig später zur neuen Firma folgten, gehörte auch Shiraz Shivji, der mit dem Design eines neuen Computers beauftragt wurde. Dessen Projektname war Vorgabe zugleich: RBP, Rock Bottom Price.

Die Entwicklung des RBP begann noch bevor Jack Tramiel Teile Ataris kaufte und von Ataris Vereinbarung mit Amiga erfuhr. Das Team um Shivji machte sich auf die Suche nach Komponenten für einen Computer der nächsten Generation. Zeit war ein wichtiger Faktor, denn es drohte eine „Invasion“ aus Fernost.

Der verhinderte Standard

In den frühen 80er Jahren wurde Japan im Westen gefürchtet wie verehrt. Japanische Firmen verdrängten ihre westlichen Konkurrenten, welche die Preise nicht mitgehen konnten. Die Taschenrechner-Produktion wurde von ihnen beherrscht, auch die Unterhaltungselektronik wurde zunehmend von japanischen Firmen erobert. Es gab gute Gründe, den Angriff

auf den Heimcomputermarkt ernstzunehmen.

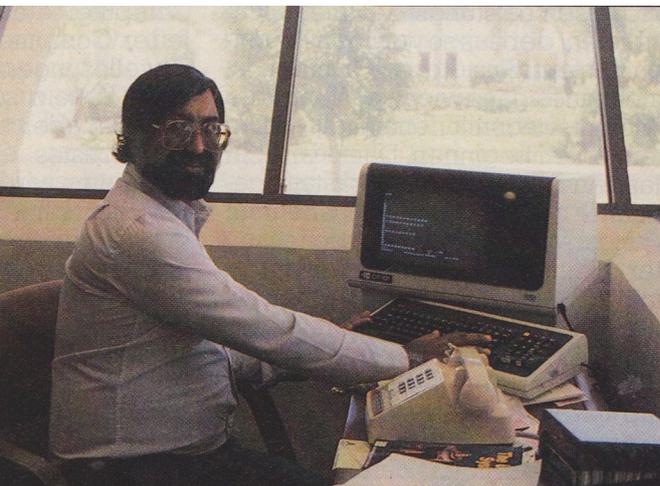
Japanische Firmen hatten zuvor den Computer-Markt ignoriert. Der Vizepräsident von Microsoft Japan, Kazuhiko Nishi, wollte dies ändern: Auf der Basis des Spectravideo SV-328 entstand ein Standard, der die Heimcomputer-Welt einen und den bisher zögernden Firmen einen Einstieg in den Markt ermöglichen sollte. Alle Computer sollten untereinander kompatibel sein und damit den Wildwuchs untereinander

inkompatibler Systeme auf dem Markt beenden. Die Hersteller dürften ihre MSX-Computer um Features ergänzen, was aber nur wenige taten, darunter Yamaha mit dem CX5M. Die Verwendung günstiger Standardbauteile sollte für konkurrenzlos günstige MSX-Computer sorgen.

Über vierzig Computer der ersten MSX-Generation erschienen bis 1985, darunter auch einige von nicht-japanischen Herstellern. Der Heimcomputer-Markt stellte diese Firmen aber vor neue Herausforderungen, die Produktion der MSX-Computer war teuer als erwartet. Auf den US-amerikanischen Markt wagen sich die MSX-Hersteller gar nicht erst, in den meisten europäischen Ländern ließen der C64 und ZX Spectrum dem selbsternannten „Standard“ keine Chance. Technisch schon bei der Veröffentlichung veraltet, konnte sich MSX außerhalb Japans nur in wenigen Ländern etablieren (Niederlande, Brasilien). Im Rest der Welt wurde MSX zum verhinderten Standard.

Atari-Übernahme

Mit seinen Söhnen und einigen ehemaligen Commodore-Angestellten hatte Jack Tramiel ein Team, aber keine Fabriken oder Bürogebäude. Aber die Computer-geschichte ist reich an glücklichen Zufällen und einer davon war das Angebot von Warner-Manager Steve Ross an Tramiel, Atari ganz oder teilweise zu verkaufen. Ross wollte die Last Atari endlich loswerden und für Tramiel bot sich die Gelegenheit, eine bekannte Marke zu übernehmen, inklusive ihrer Büro-, Entwicklungs- und Produktionsgebäude. Ein gutes Geschäft für beide



Shiraz Shivji wurde Chef-Designer des ST. Auch an der Entwicklung des C64 war er beteiligt.

aus der Halbleiterindustrie und sogar Amiga. Das Gebot für die Amiga-Technologie war Amiga-Chef Dave Morse allerdings zu niedrig. Atari und Commodore waren nicht die einzigen Firmen, denen der Amiga – zu der Zeit noch ein unansehnlicher Prototyp aus mehreren Platinen – gezeigt wurde. Morse klopfte auch bei HP, Apple und anderen Firmen an. Die Geschichten, wer in den frühen 80ern wen hätte kaufen können, könnten ganze Bücher füllen.

Zu den Entwicklern, die Tramiel

Seiten also.

Am 1. Juli 1984 wurden sich Tramel Technology und Warner schließlich einig: Die Consumer-Abteilung (Konsolen und Computer) gab Warner ab, beide Seiten dürften das Logo weiter nutzen. Die Arcade- und einige weitere Abteilungen blieben bei Warner und die Rechte an den bisherigen Arcade-Spielen wurden geteilt. Die Coin-Up-Abteilung wurde in Atari Games umbenannt, um Verwechslungen mit der neuen Firma Atari auszuschließen.

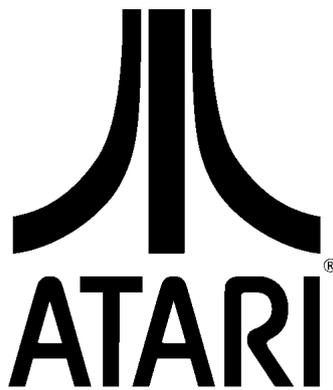
Aus Tramel Technology wurde die Atari Corporation. Für die Angestellten der Consumer-Sparte von Atari Inc. begann eine ungewisse Zeit: Sie wurden nicht automatisch übernommen. Stattdessen gab es schnelle Bewerbungsgespräche, mit denen die neuen Besitzer der Marke Atari prüften, ob ein Angestellter für sie nützlich sein könnte. Übernommen wurde, wer nützlich erschien – und wer das Glück hatte, dass die entsprechende Position noch nicht von einem ex-Commodore-Angestellten besetzt war.

Sie erfuhren aus der Presse von dem Kauf der Consumer-Sparte. Landon Dyer berichtet auf seinem Blog Dadhacker, dass es nach dem ersten Bericht in der San Jose Mercury News einige Tage dauerte, bis Leonard Tramiel und John Feagans in seiner Abteilung vorbeischauten. Ihr Ruf eilte ihnen voraus und pünktlich als die Manager zu ihrem Marsch durch den Hauptkorridor antraten, soll Dyer über das Intercom-System des Gebäudes durchgegeben haben: „Imperial storm troopers have entered the base!“

Die Interviews waren kurz. Ge-

suchten wurden Programmierer mit Erfahrung in der Entwicklung von Betriebssystemen, die an einem neuen Computer arbeiten wollen. Dyer gehörte zu den wenigen, die übernommen wurden und musste mit seinem Arbeitsplatz sofort umziehen – seine Abteilung war zuvor im selben Gebäude wie die Arcade-Sparte untergebracht.

Business is War



Bei der Entwicklung des RBP stand fest, dass es kein weiterer 8-Bit-Computer werden sollte. Außerdem sollte der Computer so günstig wie möglich sein – „for the masses, not for the classes“ war schon bei Commodore Jack Tramiels Motto. Der Computer wurde zunächst als internes Projekt bei Tramel Technology entwickelt, Dyer erinnert sich, dass die ex-Commodore-Angestellten den Atari-Leuten nicht wirklich trauten. Außerdem beschäftigte die Trennung Tramiels von Commodore die Gerichte.

Der Plan nach der Übernahme war klar: Was sich schnell zu Geld machen ließ, wurde verkauft, Produkte, die noch unter Warner-Regie zur Serienreife (2600 Jr.) gebracht wurden, eingeführt, oder im Preis gesenkt. Kompliziert war die Lage beim VCS 7800, welches nicht von Atari, sondern von General Compu-

ter entwickelt wurde. Die Frage, wer GCC Geld schuldet, beschäftigte Warner, Atari Corp. und GCC so lange, dass es erst Anfang 1986 zur (Wieder-)Einführung des Systems kam. Die Zukunft gehörte aber dem Atari ST.

Während seiner kurzen Entwicklungsphase gab es mehrere Optionen für die Hard- und Software des neuen Computers. Zur Entwicklung eines komplett eigenem Betriebssystems fehlte Atari die Zeit, schon zur CES im Januar 1985 sollte ein funktionsfähiger Computer präsentiert werden. Für die grafische Benutzeroberfläche gab es mehrere Kandidaten: GEM, GEOS (bekannt vom C64) und Windows. Die Tramiels entschlossen sich schließlich dazu, eine Lizenz für CP/M 68k und GEM zu erwerben. Die Software-Abteilung Ataris sollte mit Digital Research (DRI) zusammenarbeiten, um Betriebssystem und Oberfläche auf die neue Hardware zu portieren, an der parallel noch gearbeitet wurde. Die Software-Abteilung wurde in einem Gebäude in Monterey untergebracht, gleich neben dem DRI-Hauptquartier. An den Hardware-Prototypen wurde hingegen in Sunnyvale gearbeitet. Erst im Dezember war die Hardware-Entwicklung weit genug fortgeschritten, um die Betriebssystem-Entwickler mit echter Hardware zu versorgen. Vorher wurden neben mehr oder weniger zuverlässigen Prototypen Workstations und die Apple Lisa zur Software-Entwicklung genutzt.

Als Prozessor wurde der Motorola 68000 gewählt, der bis dahin nur von Workstations, der Apple Lisa und dem Macintosh verwendet wurde. Atari entschied sich gegen

einen Prozessor aus der 320xx-Serie von National Semiconductor. Das ursprüngliche Design sah 128 KB RAM und einen ebenso großen ROM-Speicher vor, der neben dem Betriebssystem auch einen Basic-Interpreter enthalten sollte. Schnell stellte sich heraus, dass dies nicht reichen würde: In 192 KB sollten TOS und GEM passen, aber das ROM-TOS wurde nicht rechtzeitig zur CES fertig. TOS wurde also von Diskette gebootet und der Speicher verdoppelt, damit noch etwas Platz für Anwendungen übrig bleiben konnte.

So erklärt sich die Ankündigung des 130ST (mit 128 KB) und 260ST (mit 256 KB RAM). Beide Systeme wären mit einem ROM-TOS zumindest einsatzbereit gewesen. Die ersten STs liefen noch unter CP/M 68k mit GEM als Oberfläche, Anfang 1985 entschied sich Atari für GEM-DOS, einen CP/M-Ersatz mit hierarchischem, MS-DOS-kompatiblen Dateisystem, der zu dem Zeitpunkt noch nicht fertig war.

Die erste TOS-Version war größer als 192KB und musste im Laufe des Jahres gekürzt und optimiert werden, um in das ROM zu passen. Für das Software-Team bedeutete dies wenig Schlaf und viele Überstunden, während das Atari-Management zusehends ungeduldig wurde.

Der 130ST kam nie auf den Markt, wie verbreitet „echte“ 260STs mit 256 KB RAM sind, ist nicht bekannt – die meisten Geräte wurden mit 512 KB RAM ausgeliefert.

Inspirationen

Der Atari ST war technisch nicht mit dem C64 zu vergleichen, auch

wenn Parallelen durch Shivjis Beteiligung an beiden Computern immer wieder gezogen wurden. Vielmehr wirkten die technischen Daten wie eine logische Evolution dessen, was im 8-Bit-Bereich üblich war: Statt 160x200 betrug die Farbauflösung 320x200, statt 64 gab es 128 KB RAM serienmäßig. Die hohe Auflösung von 640x400 übertraf die des Macintosh (512x342).

Weniger Wert wurde auf das Spielalent des STs gelegt. Der C64 bot Hardware-Scrolling, Sprites und einen überlegenen Soundchip. Was beim C64 und Amiga vom Grafik- und Sound-Chip geleistet wurde, musste beim ST die CPU übernehmen – fähigen Programmierern gelang dennoch weiches Scrolling und Sample-Wiedergabe.

Offensichtlicher waren die Ähnlichkeiten zum Apple Macintosh, schon alleine durch die grafische Benutzeroberfläche. Von der Klage Apples gegen Digital Research blieb Atari verschont, Apple erhob nie Klage wegen der Ähnlichkeiten des Atari-GEM zur Mac-Oberfläche. Wenig begeistert war man in Cupertino allerdings, als die ersten Mac-Emulatoren auftauchten: Obwohl Apple die Verwendung der Mac-ROMs streng untersagte, war es für Besitzer der Mac-Emulatoren Aladin und Magic Sac kein Problem, diese zu besorgen – und schon wurde aus dem 520ST ein Mac. Die Kombination aus ST, Monochrom-Monitor und Emulator war deutlich günstiger als ein Mac.

Da am ST bereits gearbeitet wurde, bevor Commodore endgültig das Amiga-Chipset kaufte, hatte die Hardware des Amiga keinen Einfluss auf den ST. Der ST sollte aber

unbedingt als erster auf den Markt kommen und den Amiga im Preis unterbieten. Commodore vermarktete den Amiga zunächst als „Medien-Computer“, während Jack Tramiel sich auch bei Atari treu blieb und den ST als Preisbrecher platzierte: Der ST war der erste 16/32-Bit-Computer mit grafischer Benutzeroberfläche für den Massenmarkt.

68000er

Vier Computer bildeten die 68000er-Generation: Atari ST, Amiga, Macintosh und der Sinclair QL. Letzterer scheiterte an Lieferproblemen und Fehlern im Betriebssystem – Sir Clive Sinclair sah sich gezwungen, seine Firma an Konkurrenten Amstrad zu verkaufen.



Auch bei Apple lief nicht alles rund: Die Firma lebte auch nach der Markteinführung noch jahrelang von der Apple-2-Abteilung und dem IBM-PC, den Apple im berühmten „1984“-Spot zum Gegner erklärt hatte, konnte der Mac nie gefährlich werden.

Atari-Konkurrent Commodore kaufte ebenfalls ein Betriebssystem ein, welches erst an die Hardware angepasst werden musste. Das Betriebssystem war leistungsfähiger als das des STs, aber auch komplexer und mit nur 256 KB RAM konnte der Amiga seine Multitaskingfähigkeit nicht ausspielen. Ein Traumcomputer, der für viele damals nicht erschwinglich war – erst 1987 mit dem Amiga 500 begann der Amiga, den Massenmarkt zu erobern. Zu diesem Zeitpunkt hatten die Amiga-Entwickler Commodore bereits verlassen, Robert J. Mical, Dave Needle und Dave Morse wechselten zu Epyx und arbeiteten an der ersten Handheld-Konsole mit Farbbildschirm, dem Handy (später: Atari Lynx).

Während Commodore und Apple in den ersten Jahren von guten Verkaufszahlen ihrer 8-Bit-Computer zehren konnten, hing Ataris Schicksal am ST: Im Frühling 1985 wurden die ersten Geräte an Entwickler ausgeliefert. Bis zur Markteinführung der neuen XE-Linie im Mai und dem ST im Juni hatte Atari keine neuen Produkte, Jack Tramiel musste aus seinem Vermögen Geld in die Firma investieren, um Atari am Leben zu erhalten. Die Entscheidung, von CP/M 68k auf GEM-DOS zu wechseln, fiel nur wenige Monate vor der Markteinführung.

Erste Software

Pünktlich wurde der 520ST ausgeliefert und entwickelte sich rasch zum Erfolg. Atari betrieb in der Zeit danach Produktpflege, ergänzte den ST um einen HF-Modulator (STM) und führte den 1040STF ein, mit 1 MB RAM und eingebautem doppelteigtem Laufwerk. Atari kon-



Der 520ST rettete die Firma Atari und setzte neue Maßstäbe.

zentrierte sich auf den europäischen Markt, der im Gegensatz zum US-Markt noch nicht von IBM-PC-kompatiblen Systemen kontrolliert wurde.

Die ersten ST-Programme nutzten die Leistung des Systems nicht aus: Es waren Portierungen, die auf Maus und GEM verzichteten. Große Softwarehäuser warteten die weitere Entwicklung des STs ab, einige Händler verkauften CP/M-Programme wie WordStar auf 3,5“-Diskette mit CP/M-Emulator.



Neochrome

Doch viele Firmen begriffen den ST auch als echte Chance: 1985 wurde mit VIP Professional die erste Ta-

bellenkalkulation angekündigt, Sierra Online kündigte King's Quest und Ultima II an, SubLogic den Flugsimulator II und bei Atari wurde intern an „FAT“ gearbeitet.

FAT war der interne Projektname für ein neues Grafikprogramm, welches von Dave Staugas entwickelt wurde. Staugas arbeitete zuvor an den Grafikroutinen des STs und sein neues Programm sollte eindrucksvoll die grafischen Fähigkeiten des Computers demonstrieren. Bekannt wurde das Programm unter dem Namen Neochrome. Neochrome arbeitete ausschließlich in der niedrigen Auflösung und erlaubte eine komfortable Zusammenstellung der Palette aus allen 512 Farbtönen des Ataris. Eine Funktion zum Rotieren der Palette sorgte für einfache Animationseffekte (Color Cycling). Highlight des Programms war aber die Lupe: Auf dem zweigeteilten Bildschirm hatten Pixelkünstler sowohl das Bild als auch die Vergrößerung immer

im Blick.

Let's Play

Wie der Markt für Anwendungen, wurde auch das ST-Spieleangebot zunächst von Portierungen dominiert. Im wichtigen britischen Markt wurde der ST erst nicht als Heimcomputer wahrgenommen. Popular Computing Weekly bezeichnete den 520ST als zu teuer für Großbritannien und kritisierte Ataris Entscheidung, den 130ST nicht zu



veröffentlichen.

Während sich viele Portierungen kaum von der 8-Bit-Version unterschieden, begannen einige Entwickler bereits 1985, ihre Spiele für den ST zu erweitern. Im Dezember 1985 veröffentlichte FTL Games **SunDog: Frozen Legacy** in einer stark erweiterten Fassung für den ST. SunDog war eine Mischung aus Handelssimulation und Weltraumkampf. Von der Presse hochgelobt, plante FTL weitere Spiele in der SunDog-Serie, doch dann kam ein Titel dazwischen, der sowohl den ST als auch das Rollenspielgenre prägen sollte: Dungeon Master.

Dungeon Master wurde speziell für den ST entwickelt und setzte ganz auf Mausbedienung. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen wurde in Echtzeit gespielt. Die Monster verharren nicht an ei-

ner festen Position, sondern bewegten sich durch das Dungeon. Zusammen mit einfachen Lichteffekten erzeugte das Spiel eine Atmosphäre, die von keinem anderen RPG damals erreicht wurde. Dungeon Master wurde zum größten Hit für FTL Games und zum erfolgreichsten ST-Spiel: Wer 1987 einen ST mit Farbmonitor besaß, hatte auch meist eine Diskette mit Dungeon Master.

„Wow!“, war nicht das Wort, welches ST-Besitzern beim Anblick von „Lands of Havoc“ (1985) einfiel. Lands of Havoc war ein krudes Action-Adventure für die mittlere und hohe Auflösung des ST, portiert von einem britischen Entwickler, der zu den ersten europäischen ST-Besitzern gehörte: Steve Bak. Ein Jahr später ist sein Frühwerk bereits vergessen: **Goldrunner** zeigte als erstes ST-Spiel schnelles, flüssiges Scrolling. Bak machte sich einen Namen als technisch versierter Programmierer und seine Zusammenarbeit mit Grafiker Pete Lyon brachte Titel wie Karate Kid II, Return to Genesis und den Vier-Spieler-Commando-Klon Leathernecks hervor.

Etliche Titel blieben wegen ihrer schnellen 3D-Grafik oder schön gepixelten Bildern in Erinnerung – „Grafikblender“ würde man sie heute nennen. In diese Kategorie fallen Spiele wie „Star Trek - The Rebel Universe“ (1987) mit schön digitalisierten Bildern der Enterprise-Besatzung oder die 3D-Ballerei „Starglider“ (1987).

Grafikblender waren eine willkommene Argumentationshilfe, die dann hervorgeholt wurden, wenn Besitzer anderer Computer zu Be-

such kamen. Wen interessierte es da schon, dass „Defender of the Crown“ für den Amiga unfertig war, oder der ST-Starglider spielerisch von der Spectrum-Portierung in den Schatten gestellt wurde?

Dungeon Master war ein Spiel, welches sowohl optisch als auch spielerisch überzeugte und die Zeit überdauerte. 1987 erschien ein weiteres Spiel, welches auch heute noch verehrt wird: **Midi-Maze**. „Was macht man, wenn man rein zufällig 16 Atari STs besitzt? Man spielt Midi-Maze!“ – so begann Boris Schneider seinen Test von Midi-Maze in der Happy Computer 12/1987. Midi-Maze war der erste Mehrspieler-Ego-Shooter überhaupt und nutzte die MIDI-Schnittstelle des Atari ST für lokale Netzwerkspiele. Das Konzept des „Deathmatch“ – später in Spielen wie Quake III Arena populär – geht auf dieses kleine Spiel zurück, in dem sich Smileys gegenseitig abschießen. Die Original-Entwickler setzten das Spiel später auf den GameBoy um, sogar eine Version für den Atari XL existiert, die allerdings nicht mehr veröffentlicht wurde. Auch heute noch treffen sich Midi-Maze-Spieler zum Deathmatch.

Höchstleistungen

Deutschland war für Tramiel schon während seiner Zeit als Commodore-Chef ein wichtiger Markt. Auch der ST war hierzulande sehr erfolgreich, deutsche Kunden griffen dabei besonders häufig zum Set aus ST und Monochrom-Monitor. Kamen die ersten Anwendungsprogramme noch aus den USA, waren es deutsche Entwickler, die mit hervorragenden Anwendungen ST-

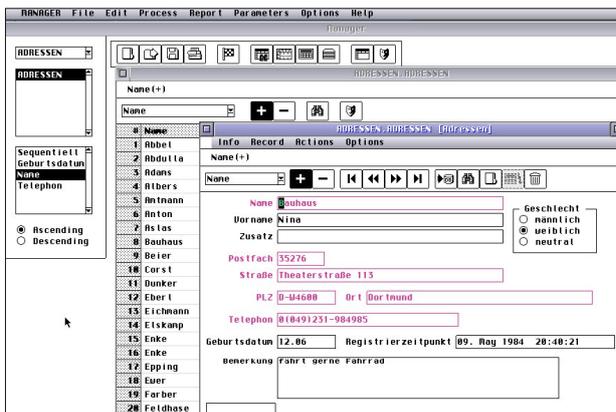
Besitzer versorgten. Die Liste der wichtigen Anwendungen ist lang genug, um ganze Seiten mit ihnen zu füllen.

Datenbanken sind nicht sexy, aber notwendig und die besten Datenbanken kamen von den Gebrüdern

Der Formelsatz machte auch aus überzeugten Atheisten tiefgläubige Menschen, die Stoßgebete an den Drucker richteten, damit die Steuerzeichen irgendwie als mathematische Formeln oder Sonderzeichen ankamen. Textverarbeitungen für den ST waren zwar meist grafikfähig, aber konnten Zeichen und Grafiken nicht beliebig frei platzieren. Doch dann kam **Signum!** von Franz Schmerbeck. Signum war das Programm, welches den ST für Studenten interessant machte: Ob komplizierte Formeln aus der Mathematik oder anderen Naturwissenschaften, griechische oder arabische Texte – Signum war jeder Aufgabe gewachsen. Keine Textverarbeitung auf ST oder PC bot diese Flexibilität in Verbindung mit hervorragender Druckqualität. Wie bei Adimens bildete sich auch um Signum ein Ökosystem aus kommerziellen und kostenlosen Programmen, die Signum unterstützten, sowie ein großes Angebot an Schriftarten im Signum-Format.

wurde, kamen aus Heidelberg Programme wie ArtWorx, der MagX!-Nachfolger MagiC oder Papillon. All die Programme wurden von Application Systems auf kreative Weise beworben.

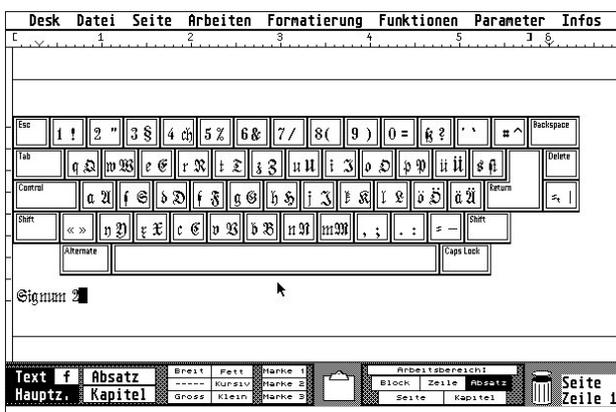
Eine Killerapplikation ist für Menschen ungefährlich, für Konkurrenten aber tödlich. Signum war zwar äußerst erfolgreich, aber dominierte den Markt für ST-Textverarbeitungen nicht. Ähnliches galt für Cubase: Sehr beliebt, aber nicht ohne starke Konkurrenz (Notator). Den Titel „Killeranwendung“ kann nur ein ST-Programm beanspruchen, welches zum Synonym für Desktop-Publishing auf dem Atari wurde: **Calamus**. Calamus wurde erstmals 1987 vorgestellt und war ein rahmenorientiertes, modulares Publishing-Programm mit Unterstützung für Vektor-Fonts und -Grafiken. Obwohl es schon vorher



Der Adimens-Nachfolger Phoenix.

Geiß: **Adimens** war eine mächtige relationale Datenbank, die so erfolgreich war, dass ein ganzes Ökosystem um sie entstand. Nicht unbedingt selbstverständlich war die vorbildliche GEM-Einbindung des Programms, nebenbei schreiben die beiden auch noch Bücher über GEM-Programmierung. Als die Entwicklung von Adimens endete, begannen sie mit der Programmierung einer neuen Datenbank. Phoe-

enix bot noch mehr Möglichkeiten als Adimens und nutzte die verbesserte Farbgrafik des Atari TT.



Signum! Zwei

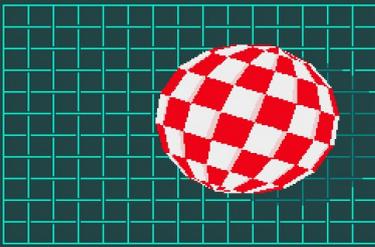
enix bot noch mehr Möglichkeiten als Adimens und nutzte die verbesserte Farbgrafik des Atari TT.

Signum wurde von Application Systems Heidelberg veröffentlicht, einer Firma, die sich schnell einen guten Namen in der deutschen Atari-Szene machte. ASH vertrieb Programme wie die Entwicklungssysteme Megamax C und Modula-2, das Grafikprogramm STAD und gelegentlich sogar Spiele (Esprit). Die ASH-Produktpalette war stets zeitgemäß und als saubere, auflösungsunabhängige GEM-Einbindung wichtiger



Calamus wurde zum Synonym für Atari-DTP.

DTP-Programme wie den Timeworks Publisher gab, machte erst Calamus Atari-DTP salonfähig. Atari erkannte das Potenzial dieses Programms und schnürte ein DTP-Paket bestehend aus Mega ST 2 oder 4, dem Laserdrucker SLM804 und Calamus. Ein komplettes DTP-System, welches günstiger war, als der Apple



Zwischen diesen drei Demos liegen weniger als vier Jahre: Boink (Atari, 1985), Readme (T.E.X., 1987), The Union Demo (The Union, 1989)

Laserwriter. DTP wurde neben MIDI zu einem Thema, an dem keines der drei großen ST-Magazine vorbei kam. Atari steckte Millionen in die Vermarktung des ST als Publishing-System und dieses Investment zahlte sich aus: Calamus war über Systemgrenzen bekannt. Erst in den 90er Jahren erschien ernstzunehmende Konkurrenz, aber nur Calamus überdauerte bis heute und befindet sich nach wie vor bei vielen Anwendern im Einsatz.

Demoszene

Demo-Programmierer sehen in einem Bildschirmrahmen eine Provokation, im fehlenden Softscrolling eine Herausforderung und machen mit ihren Produktionen selbst Hardware-Designer sprachlos.

Der Atari ST bot sich aufgrund seiner Einschränkungen den Demo-Programmierern geradezu an: Ein schwacher Soundchip, nur 16 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm und dann noch ein dicker, ungenutzter Rahmen.

Die ersten ST-Demos zeigten einfache Animationen, Slideshows oder Palettenanimationen. Noch 1985 veröffentlichte Atari „Boink“: Der bekannte

rot-weiße Amiga-Ball hüpfte auch auf dem ST.

Die ersten modernen Demos kamen von The Exceptions, kurz TEX: Ihr Debüt „Readme.prg“ zeigte mehr als sechzehn Farben und noch im selben Jahr wurde der untere Rahmen „erlegt“ und für Grafik genutzt. Ihr B.I.G. Demo setzt auch heute noch Maßstäbe in Sachen Laufzeit: 127 verschiedene Musikstücke vom C64 wurden abgespielt, die Synthesizer-Routine von Jochen Hippel (Mad Max) sorgte für guten Sound.

Ein Jahr später wurden dann mit der Fullscreen Demo von Level 16 alle Rahmen geöffnet. Die Techniken wurden immer weiter verfeinert und die Demos größer: Wer eine Megademo mit dutzenden Screens

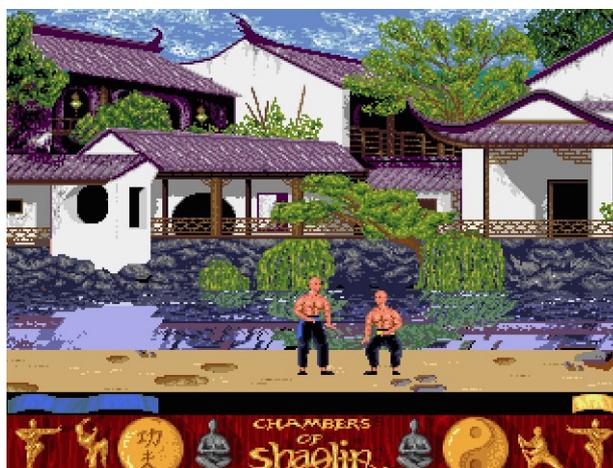
mit den frühen ST-Händlerdemos vergleicht, mag kaum glauben, dass es sich um den selben Computer handelt.

Einige Demo-Coder gingen später in die Spieleprogrammierung. Spielen wie „Chambers of Shaolin“ ist deutlich anzusehen, dass Programmierer am Werk waren, die den ST gut kennen. Thalion machte sich einen Namen mit technisch herausragenden Spielen, denen allerdings der große Erfolg auf dem Softwaremarkt versagt blieb.

Abstieg

Angesichts der vielen Hindernisse und des unfertigen Betriebssystems war es ein kleines Wunder, dass Atari der ST so gut gelang. 1987 war der ST der Marktführer bei den 68000er-Computern, aber trotz dieses Erfolgs waren bereits erste Zeichen für den Niedergang sichtbar.

Der ST konnte sich nie in den USA etablieren. Zwar war der Atari bei US-amerikanischen Musikern ähnlich beliebt wie bei europäischen, aber bei Firmen stieß der Atari auf Vorbehalte. Zu sehr wurde die Marke mit dem alten VCS 2600 assoziiert.



Chambers of Shaolin nutzt den unteren Bildschirmrand.

iert. Wer sich dennoch für den ST interessierte, musste erst einen bekommen. Aufgrund der hohen Nachfrage in Europa wurde dieser Markt bevorzugt bedient. Andere US-Händler wollten schlicht nichts mit Jack Tramiel zu tun haben, der durch seine harte Verhandlungstaktik viele verärgerte. Um ein Comeback im US-Markt zu schaffen, kaufte Atari schließlich die Elektronikfirma Federated, ein Fehler, der die Firma viele Millionen Dollar kosten würde.

Bereits 1986 sollte der 32-Bit-Computer EST erscheinen, ein ST mit 68020-Prozessor und Blitter. Atari schien das hohe Tempo beibehalten zu wollen, doch dann tat sich vier Jahre nichts. Der Mega ST war eine sinnvolle Ergänzung der ST-Produktpalette, ebenso wie der Stacy-Laptop, aber die wesentlichen technischen Daten, die Taktung der CPU, die Grafik und der Soundchip blieben unverändert. Erst 1989 stellte Atari mit dem STE und TT technisch verbesserte ST-Nachfolger vor, zu dem Zeitpunkt war der ST aber zu verbreitet, als das Spieleprogrammierer es sich leisten konnten, voll auf die neuen Maschinen zu setzen.

Vor allem aber stieg in den 80er Jahren ein System auf, welches weder Atari noch Commodore als Gefahr ernst nahmen: der PC. Als IBM die Kontrolle über den PC verlor, kam es zu einer Flut an IBM-PC-kompatiblen Systemen. Sie dominierten die Büros und eroberten zunächst in den USA zunehmend den Heimmarkt. Die harte Konkurrenz führte zu niedrigen Preisen und immer kürzeren Entwicklungszyklen. Mit dem EGA-Standard zog der PC mit dem ST gleich, mit der

Einführung von VGA wurde der Amiga überholt. Ein TT oder Amiga 3000 konnten zwar mit der Rechenleistung eines 80386-AT mithalten, aber nicht mit dessen Preis.

Renaissance

Diese Entwicklung setzte sich später auch in Europa und Japan fort: Der PC eroberte den Massenmarkt. STs, Amigas und andere Systeme wurden dadurch nicht zu Elektroschrott und viele STs verrichten nach wie vor bei Fans ihren Dienst.

Dank dem Internet erlebten die Systeme eine Renaissance: Nie war es einfacher, sich mit gleichgesinnten weltweit zu vernetzen, neue Programme zu finden und sich offline auf einem der zahlreichen Retro-Treffen zu begegnen.

In den nächsten Ausgaben der st-computer werden einige Treffen vorgestellt und auch einige Anwendungen näher beleuchtet, die den ST zu einem ganz besonderen Computer gemacht haben.



Apple Mac 512™ IBM PCAT™ Commodore Amiga™

THERE'S ONLY ONE WORD FOR THESE PRICES: RIP-OFF.

Introducing the Atari 520ST personal computer system. \$799.95 complete.*

Go ahead. Compare those other machines with the new Atari 520ST™. They cost hundreds of dollars more, but you don't get much in return. That's what we call a rip-off.

For \$799.95* the 520ST comes complete with high-resolution monochrome

	ATARI™ 520ST	IBM™ PCAT™	APPLE™ Macintosh™	COMMODORE™ AMIGA™
Price	\$799	\$4675	\$2795	\$1795
CPU	68000	80286	68000	68000
Speed MHz	8.0	6.0	7.83	7.16
Standard RAM	512K	256K	512K	256K
Number of Keys	95	95	59	89
Mouse	Yes	No	Yes	Yes
Screen Resolution (Non-Interlaced Mode)	640 x 200	640 x 200	None	640 x 200***
Color Monochrome	640 x 400	720 x 350**	512 x 342	640 x 200***
Color Output	Yes	Optional	None	Yes
Number of Colors	512	16	None	4096
Disk Drive	3.5"	5.25"	3.5"	3.5"
Built-in Hard Disk (DMA) Port	Yes	Yes	No	No
MIDI Interface	Yes	No	No	No
No of Sound Voices	3	1	4	4

**With optional monochrome board (non bit-mapped)
***Interface Mode - 640 x 400

monitor, 2-button mouse, 3.5" disk drive, TOS™ Operating System, including GEM™ Desktop, plus Logo™ and Atari BASIC programming languages. \$200 more gives you an RGB color monitor with 512 glowing colors.

Choose innovative business, entertainment, education, systems management, and integrated package software. Expand your 520ST with industry standard parallel printers, modems, MIDI controlled synthesizers and key-

boards, 1 megabyte floppies, 10 MB and larger hard disks, and more. All available now. At remarkably low prices.

So, go ahead. Compare the ST system to those other guys. Only Atari gives you so much. For so little.

For the dealer nearest you, write Atari Corp., Customer Services, 1196 Borregas Ave., Sunnyvale, CA 94086.

*Plus applicable local taxes. \$999.95 with color monitor.
All prices are manufacturer's suggested retail list.



ATARI®
Power without the price.

IBM & PCAT are registered trademarks of International Business Machines Corp. Commodore & Amiga are trademarks of Commodore Electronics LTD. Apple & Macintosh are trademarks of Apple Computer, Inc. GEM is a trademark of Digital Research, Inc. Atari, TOS & Logo are trademarks of Atari Corp.



Atari findet Anschluss Zubehör für den Atari ST

Grau, grau, grau sind alle meine Farben – echte Atari-Fans und -Sammler schmücken ihren ST mit Original-Peripherie in Atari-Grau. Was es an Atari-Peripherie und -Zubehör gab und welche modernen Geräte heute empfehlenswert sind, verrät Stefan Matthäus.

Die 8-Bit-Computer von Atari waren auch ohne Floppy einsatzbereit – schließlich gab es viele Spiele auf Modul –, aber mit dem ST lässt sich ohne Laufwerk kaum etwas anfangen. Passend zum ST veröffentlichte Atari diverse Peripheriegeräte und Monitore, Drittanbieter ergänzten das Angebot.

Massenspeicher

SF354 und SF314. Die externen Diskettenlaufwerke für die ST-Serie, einseitig 360 bzw. doppelseitig 720 kB, konnten bis einschließlich zum TT und Mega STE als Zweitlaufwerk verwendet werden, erst der Falcon hatte keinen Anschluß mehr dafür.

Das Diskettenformat war MS-DOS-kompatibel, so dass der Datenaustausch mit PCs nur eine geringe Hürde darstellte. Die SF 354 ist nur Sammlern und Bastlern zu empfehlen, da Softwarehersteller später dazu übergingen, Programme auf doppelseitigen 3,5"-Disketten zu vertreiben.

SH204. Ataris Festplatte bot eine Speicherkapazität von 20 MB im MFM-Format. Der Anschluss erfolgte über die ACSI DMA-Schnittstelle. Optisch versprüht das Laufwerk den eigenartigen Charme eines Schuhkartons aus Blech.

SH205. Im Grunde genommen die gleiche Platte wie die SH-204, nur in einem Gehäuse, welches dem Mega ST gleich, so dass man diese Platte gut mit dem Mega ST stapeln konnte. Das Laufwerk wurde später in Megafile 20

umbenannt, um die Nähe zum Mega-ST zu betonen.

Megafile 30 / 60. Weiterentwicklung der Megafile 20, statt in MFM wurde nun in RLL aufgezeichnet, was Speicherkapazitäten von 30 und 60 MB ermöglichte.

Megafile 44. Eine in das bekannte Megafile-Gehäuse integrierte 5,25 Zoll Wechselplatte bot durch Austausch der Cartridges praktisch unbegrenzten Speicherplatz. Das Wechsellaufwerk mit einer Kapazi-



tät von 44 MB war so prädestiniert für den Austausch größerer Datenmengen und wurde so neben einer anderen Megafile gerne als Zweitlaufwerk eingesetzt. Die Megafile 44 wurde z.B. gerne von den Calamus-Satzbelichtern verwendet. Das Laufwerk basierte auf dem SCSI-Laufwerk SQ555 von Syquest, welches auch in PCs und Macintosh-Computern gerne recht verbreitet war.

CDAR 504. Früh kündigte Atari dieses CD-ROM-Laufwerk, einige Geräte wurden an Entwickler und die Presse ausgeliefert. Das Bedienfeld war abnehmbar und konnte als Fernbedienung verwendet werden. 1988 gab es für die CD-ROM nur wenige Anwendungen, lediglich zwei ST-spezifische gab es: ein Wörterbuch Englisch-Französisch und eine Sammlung mit Programmen aus der PD-Serie der ST-Computer. Als kostengünstigen Nachfolger zeigte Atari den Nachfolger CDAR-505 auf Messen, in Produktion ging dieses Gerät aber nicht.

Drucker

SMM 804. Ein 9-Nadeldrucker, welcher am Markt nicht besonders erfolgreich war und daher recht



selten ist. Basierte auf einem Seikosha-Druckwerk welches Commodore schon für den MPS-1526 / MPS 801 verwendete.

SLM804 und SLM605.

Der SLM 804 erschien 1988 gefolgt vom SLM 605 drei Jahre später. Bei beiden SLMs handelt es sich um Laserdrucker basierend auf den Druckwerken TEC LB 1301 bzw. 1305 mit einer damals zeitgemäßen Auflösung von 300x300 DPI. Dadurch, dass diese Drucker im Gegensatz zu anderen Herstellern weder

über einen eigenen Speicher noch einen eigenen Prozessor zur Druckaufbereitung verfügten, konnten sie vergleichsweise preisgünstig angeboten werden. Der Bildaufbau für den Druck erfolgte im ST- oder TT-Computer in dessen RAM und CPU, erst das fertig gerenderte Druckbild wurde als Bitmap-Grafik an den Drucker übertragen. Wahlweise gab es von ATARI eine Diabolo 630 Emulation (grafikfähiger Typenraddrucker) oder mit Laserbrain eine Epson-FX-Nadeldrucker-Emulation – aber mit erheblich besserer Druckqualität.

Monitore

SM124 und SM125. Der SM-124 war der maßgeblich für den Erfolg des ST bei Anwendern verantwortliche 12 Zoll Monochrom-Monitor. Wesentlicher Unterschied zum SM-125: Der SM-124 besaß keinen drehbaren Standfuß.

SM144, 146, 147. Dieser 14-Zoll-S/W-Monitor passt zum Gehäuse des Mega STE, erreicht aber nicht die Schärfe des älteren SM124. Die drei Varianten dieses Monitors unterscheiden sich nur durch den



Auftragsfertiger.

SC1224 und SC1435. PAL/NTSC-taugliche Farbmonitore für die niedrige und mittlere Auflösung des ST und STE, wurde hauptsächlich für Spiele und Demos verwendet. Mit passenden Kabeln konnten am ST auch andere PAL/NTSC-Monitore mit Scart-Eingang genutzt werden, beispielsweise der Commodore 1084 oder Fernseher mit SCART-Anschluss.

SM194. ECL-Monitor mit passender Grafikkarte für den Mega-Bus des Mega ST. Die Viking-Grafikkarte ermöglichte eine Auflösung von 1280x960 monochrom, welche vom Satz- und Layoutprogramm Calamus genutzt wurde.

Modernes Zubehör

Wer an einem originalen ST nicht mehr mit empfindlichen Disketten arbeiten möchte, benutzt einen sogenannten Floppy-Emulator: Der **HxC** ist hier eine gute Wahl. Dieser wird statt der Floppy angeschlossen und verhält sich gegenüber dem Computer wie ein Floppylaufwerk. Gearbeitet wird aber nicht mehr mit

**HxC Floppy Emulator**

Disketten, sondern mit auf SD-Karten gespeicherten Disketten-Images. Diese Images gibt es im Internet, lassen sich aber auch am PC oder Mac erstellen. Eine Alternative zum HxC ist der Gotek-Floppy-Emulator, der mit USB-Sticks arbeitet und zumindest am Amiga bereits gut funktioniert.

Auch für die empfindlichen Fest-



platten gibt es heutzutage gleich mehrfach Ersatz, genannt seien hier die ACSI-Laufwerke **Ultrasatan** und **Gigafile**. Gespeichert werden die

Festplattenimages auch hier auf SD-Karten. Das geht sogar soweit, dass man die SD-Karten auch in einen PC stecken kann, um auf die ATARI-Daten zuzugreifen. Die Gigafile kann auch als SCSI-Laufwerk am TT und Falcon eingesetzt werden. Der **CosmosEx** geht noch weiter: Es wird gleichzeitig am ACSI-, Floppy und Tastaturanschluss eines ST, STE oder TT angeschlossen, womit es gleichzeitig als Floppy- und Festplatten-Ersatz arbeitet. Zusätzliche Anschlüsse für USB-Maus und -Tastatur, sowie ein integrierter Netzwerkanschluss machen dieses Gerät auf Raspberry-PI-Basis zur flexibelsten Erweiterung für klassische Ataris.

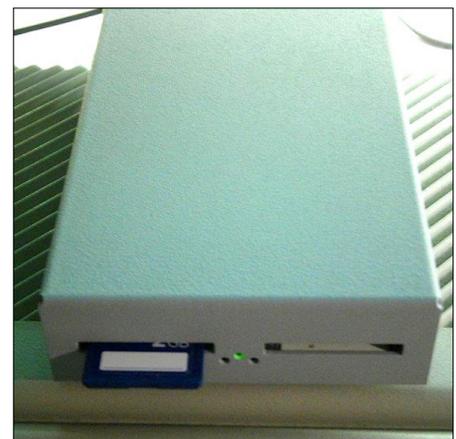
Mit ein bisschen Glück bekommt man heute auch noch diverse Hardwareerweiterungen für ST, STE, TT und Falcon, genannt seien Speichererweiterungen, Grafikkarten, Netzwerkkarten und CPU-Beschleuniger, um dem alten ATARI in vielen Bereichen noch etwas auf die Sprünge zu helfen. Andere dagegen belassen ihre ATARIs lieber im Originalzustand.

Stefan Matthäus

**CosmosEx**

Links:

- [1] Atari-Anleitungen: <http://dev-docs.atariforge.org/>
- [2] HxC: <http://hxc2001.com/>
- [3] Gigafile: <http://experiment-s.de>
- [2] CosmosEx: <http://joo.kie.sk/>
- [5] UltraSatan: <http://lotharek.pl>

**Ultrasatan**

Seitenweise

Das Premierenbuch zum Atari ST

Der Verlag Data Becker war schon immer von der schnellen Sorte und natürlich gab es auch für den Atari ST unzählige Bücher im typischen Data-Becker-Rot/Weiß. Eines davon erschien noch vor (!) dem eigentlichen Computer: Die Rede ist vom „Premierenbuch“.

Entstanden ist das Premierenbuch auf der Basis von ST-Prototypen, zu denen die beiden Autoren Zugang hatten. Der ST war schon vor seiner offiziellen Präsentation auf der CES kein Geheimnis mehr, Atari-Boß Jack Tramiel persönlich kündete einen 68000er-Computer vorher an. Das Buch beginnt daher mit einer allgemeinen Vorstellung des Prozessors, seines Befehlssatz und dessen Leistungsstärke. Erst ab Seite 31 wird es ST-spezifisch.

Beschrieben werden die Schnittstellen des Atari ST, der Soundchip und die MIDI-Schnittstelle. Auffällig ist hier wie in anderen Bereichen des Buchs, dass die Autoren die Textlänge durch allgemeine Informationen strecken. So erfährt der Leser wenig über Betriebssystemaufrufe, aber viel über die Funktionsweise der seriellen Datenübertragung. Für ein Buch, das so früh entstand, ist dies nicht ungewöhnlich und natürlich kündigte Data Becker bereits 1985 vier weitere ST-Bücher an.

Der nächste Teil widmet sich dem Betriebssystem TOS, welches als ei-

ne erweiterte Version von CP/M vorgestellt wird. Daher werden auch die CP/M-Befehle beschrieben, die für die späteren ST-Besitzer allerdings wertlos waren. Die für den ST typische GEM-Oberfläche zeigt sich erst in der zweiten Hälfte. Die Vorabversion der ST-Benutzeroberfläche hatte noch einen Beenden-Befehl im Datei-Menü, auch die Symbole waren andere. Ein Breakout-Spiel im GEM-Fenster und ein Taschenrechner-Accessory existierten aber bereits für die erste TOS-Version.

Fest stand damals auch, dass Logo zum Lieferumfang des Atari ST gehören würde. Der Enthusiasmus der Autoren („Nicht umsonst gehört Dr. Logo zu den Standardprogrammen der Atari ST-Computer“) ist aus heutiger Hinsicht kaum nachvollziehbar, ebenso wie die Behauptung, Dr. Logo würde sämtliche Möglichkeiten der ST-Hardware ausnutzen.

Fotos gibt es vor allem von der GEM-Oberfläche, bei der Hardware müssen Zeichnungen reichen. Auf der letzten Seite gibt es noch zwei Fotos vom 260 ST – damals noch mit 256 KB RAM und eingebautem Laufwerk auf der linken Seite.

Fazit

Das Premierenbuch ist ein interessantes Stück Computergeschichte, welches sich allerdings als nostalgische Schmöckerliteratur

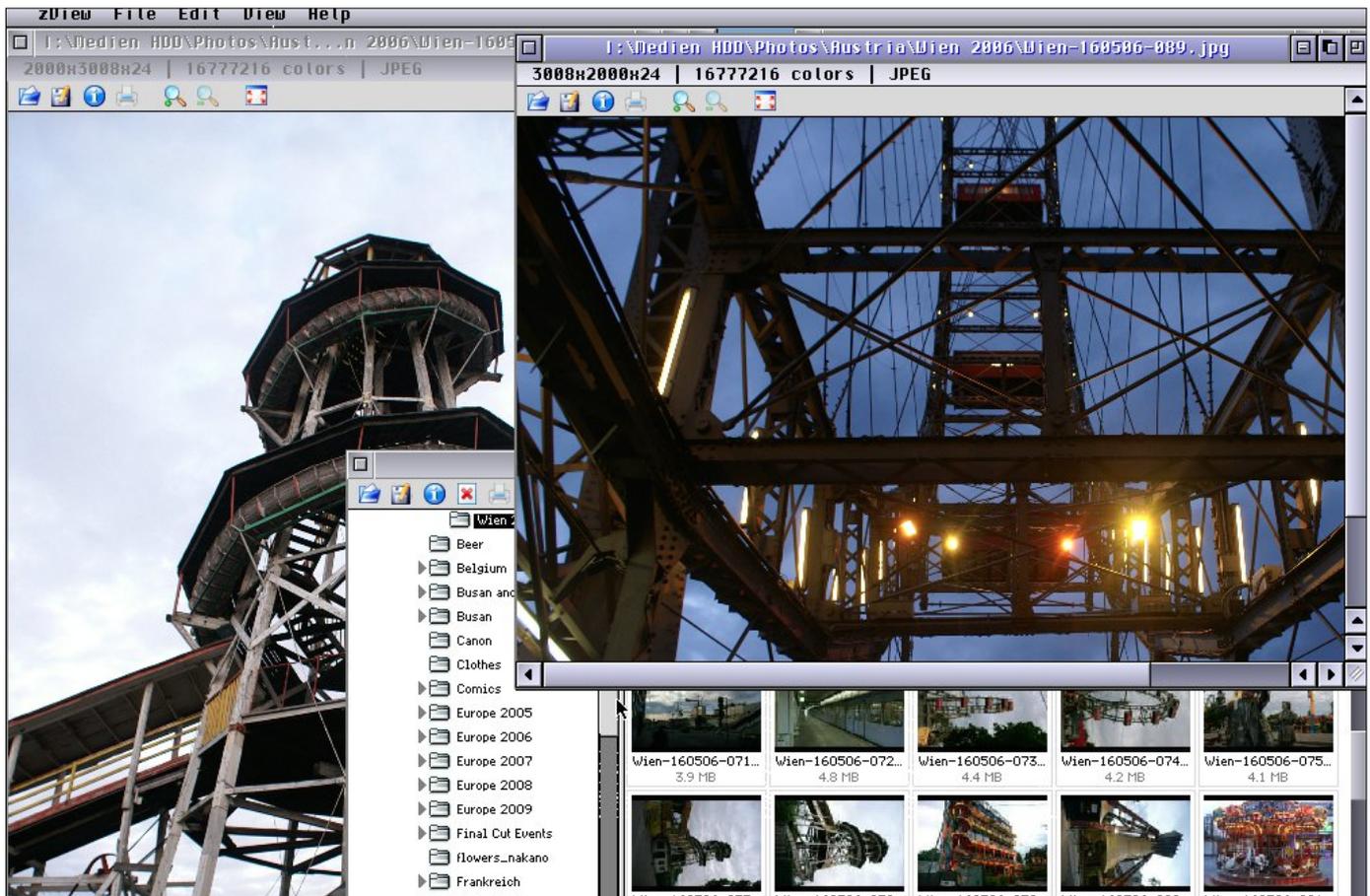


kaum eignet. Das liegt zum einen an der spärlichen Bebilderung, aber auch an den Themengebieten: Die Autoren gehen bei Themen wie CP/M und Logo in die Tiefe, bleiben bei ST-spezifischen Themen hingegen oberflächlich. Bei ersteren Themen konnten sich die Autoren schließlich besser vorbereiten: CP/M und Dr. Logo waren 1985 bekannt. Das Ergebnis liest sich dann aber unausgegoren und vermag nicht die Faszination des neuen 16/32-Bit-Computers Atari ST zu vermitteln.

Das Premierenbuch war bei Drucklegung der st-computer von verschiedenen Privatverkäufern zu Preisen zwischen 3 und 12 Euro erhältlich. Das Buch ist in englischer Sprache als „Presenting the Atari ST“ im Juni 1985 von Abacus Software erschienen und kann im Internet Archive heruntergeladen werden.

ISBN 3-89011-084-3

zView Der Universalviewer



Der Systemviewer konnte nur Textdateien darstellen, doch bald gab es Programme, die mehr konnten. Zorro wollte es besser machen, ritzte per Degen eine Codezeile nach der anderen und heraus kam zView, der modernste Viewer für das Atari-Environment.

Jedes System braucht ein schnelles Anzeigeprogramm für die gängigen Dateiformate, denn niemand möchte zum Anzeigen von JPEGs immer Photoshop, oder für Textdateien immer Microsoft Word öffnen. Zorros zView ist ein reiner Viewer, enthält also anders als Smurf keine Bearbeitungsfunktionen. Das Programm ist auf moderne Atari-kompatible Systeme wie Aranyam oder

die Firebee ausgelegt und ist Teil des vorinstallierten Firebee-Softwarepakets.

Systemanforderungen

Ein High-End-System (aus Atari-Sicht) ist für zView Voraussetzung, auch wenn es sich um ein sauberes GEM-Programm handelt. 4 MB RAM und eine 68020 CPU mit FPU sind mindestens erforderlich, hinzu kommt ein modernes VDI (NVDI, Nova-VDI). Empfohlen wird vom Entwickler aber ein Atari TT, ein Falcon mit CT60, eine Firebee oder ein schnelles Aranyam-System. Diese Voraussetzungen ergeben sich aus der Verwendung freier, leistungsfähiger Bibliotheken zur Dekodierung von JPEGs und PDFs. Für „kleine“

Ataris gibt es aber genug Alternativen.

Modular

Der erste modulare Viewer für den ST war GEM-View von Dieter Fiebelkorn: Statt Im- und Exportmodule fest in den Programmcode zu integrieren, lagerte sie Fiebelkorn aus – und ermöglichte so anderen Entwicklern, sein Programm zu erweitern. Auch Zeig's Mir und Smurf funktionierten nach diesem Prinzip.

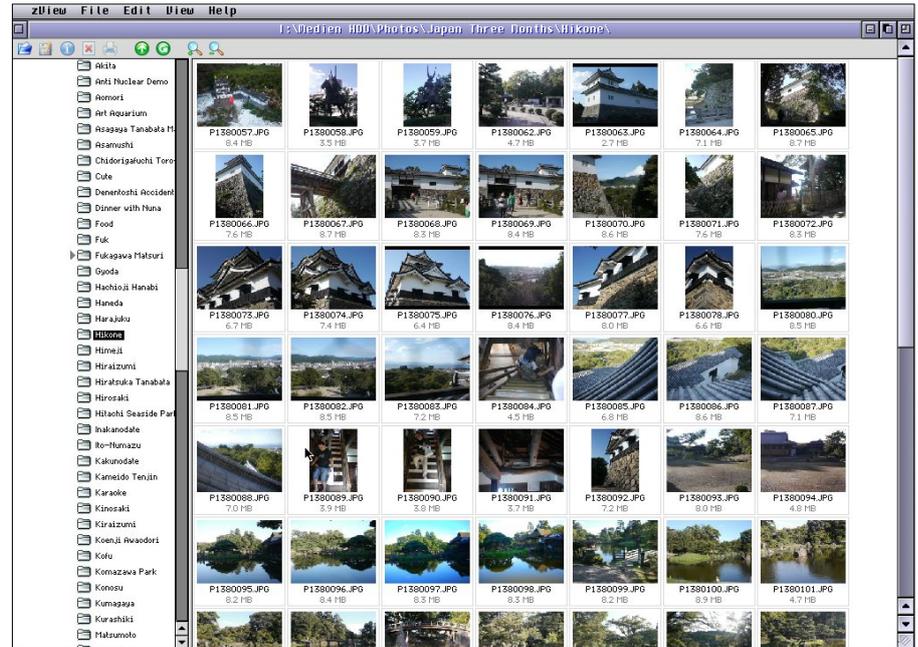
ZView verwendet LDG (Libraries Dynamiques GEM), ein von drei französischen Programmierern entwickelter Standard für nachladbare Module. Leider hält sich das Angebot an LDG-Modulen für Gra-

fikformate in Grenzen: Alle stammen von Zorro selbst (BMP, Degas, Eureka, GIF, Godpaint, (X)IMG, JPEG, Neochrome, PNG, Targa, TIFF), mit anderen Modulsystemen ist zView nicht kompatibel.

Browser

Auf die entsprechenden Dateitypen angemeldet, öffnet zView jedes unterstützte Format per Doppelklick. Bilder lassen sich aber auch über den eingebauten Browser öffnen: Ganz wie von ähnlichen Programmen für Mac und PC gewohnt, stellt zView auf der linken Seite die Verzeichnisliste dar und auf der rechten den Ordnerinhalt mit Vorschaubildern. Diese Bilder werden schnell angezeigt und ermöglichen den schnellen Überblick über alle Fotos.

Besonders schnell baut sich die Browseransicht auf, wenn ein Vorschaubild (Thumbnail) bereits in der Datei enthalten ist – dies ist in der Regel bei selbstgeschossenen Fotos der Fall. Ansonsten bauen sich je nach Größe der Bilder und



Rechenleistung die Vorschaubilder mehr oder weniger gemächlich auf.

Browser und Viewer können die Metadaten eines Bildes (Größe, Farbtiefe) und die EXIF-Daten anzeigen. Ebenfalls in beiden Ansichten verfügbar ist die Lupe. Zusätzlich besteht im Browser noch die Möglichkeit, Dateien zu löschen oder umzubenennen.

Viewer

Per Doppelklick wird ein Bild geöffnet, zView stellt es dann in voller Größe dar. Die Darstellung weicht bei Fotos im Portraitformat unter Umständen von der Vorschau im Browser ab: zView interpretiert die „Orientation“-Angabe in den Exif-Metadaten.

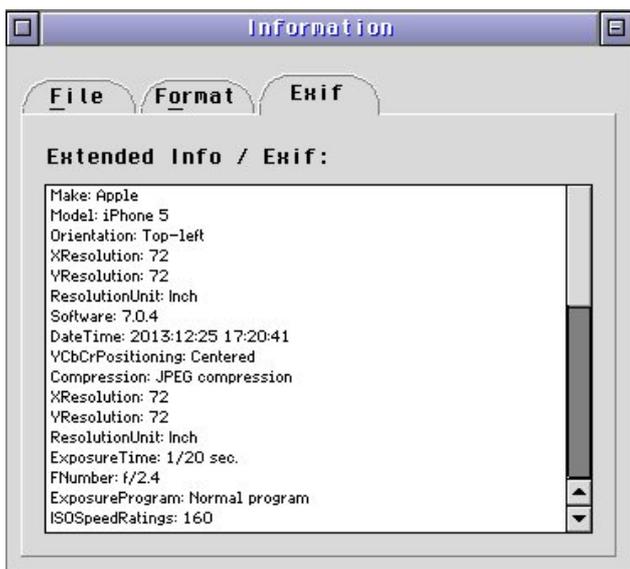
Die Geschwindigkeit ist hoch, obwohl

zView Fotos mit 8 bis 13 Megapixel laden musste. Für solche Bilder sollte das System mit genügend Speicher ausgestattet sein, was bei Aranyrn oder der Firebee der Fall ist. Animierte GIFs werden vom Viewer abgespielt. Mit klassischen GIF-Animationen wie tanzenden Cartoon-Hamstern und -Bananen hat zView keine Probleme, wohl aber mit megabytegroßen GIF-Monstern, die Websites wie Kotaku statt Videos hochladen und die mehr Rechenzeit kosten, als so manches Flash-Video.

Beim Export wird von GIF-Animationen das erste Bild gespeichert. Unterstützte Exportformate sind JPEG, TIFF und Godpaint, für TIFF und JPEG gibt es Optionen (Stärke und Art der Komprimierung).

PDF-Reader

Außer als Anzeigeprogramm für Bilder arbeitet zView auch als PDF-Reader. Was für Fotos gilt, gilt im besonderen für PDFs: viel RAM und ein flinker Prozessor. Alle PDF-Ver-



Anzeige der Exif-Daten.



PDF-Darstellung mit zView: Gute Darstellung, aber sehr langsam.

sionen werden unterstützt, wie die meisten anderen PDF-Reader kann zView nichts mit Videos, Formulare und JavaScript anfangen. Da Publisher wissen, dass viele Anwender Alternativen zu Acrobat Reader verwenden, sind interaktive Multimedia-PDFs selten.

Zwar ist zView ansonsten sehr

kompatibel, aber auch langsam. Auf beiden Systemen, Arany und Firebee, bauten sich die Seiten der st-computer 02/2015 erst mit mehreren Sekunden Wartezeit auf. Selbst bei einseitigen PDFs mit geringer Komplexität lässt sich das Programm Zeit. Der Grund dafür dürfte in der mangelnden Optimierung der verwendeten Xpdf-Bibliothek für den Atari liegen.

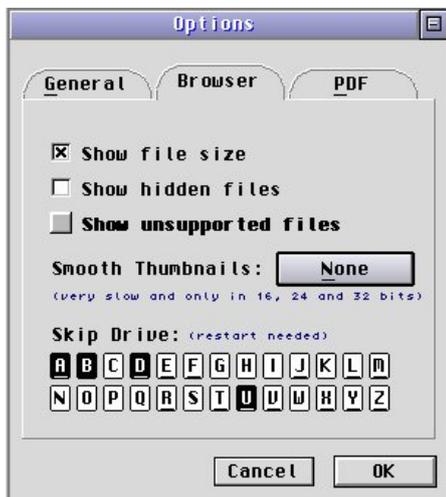
Verbesserungswürdig ist aber auch die Darstellung von PDFs im Viewer: Besitzt das PDF kein Inhaltsverzeichnis, müssen alle Seiten umständlich durchgeblättert werden. Um zu dieser Seite im PDF zu gelangen, müssten Sie also mehr als zwanzig Mal klicken – und jedes Mal etwa zehn Sekunden warten, bis die Seite erscheint. Im Vollbild-

modus gibt es erst gar keine Möglichkeit, zu blättern. Jeder Tastendruck beendet den Vollbildmodus.

Fazit

Auch wenn die Geschwindigkeit der PDF-Verarbeitung enttäuscht, kann zView überzeugen: Der Browser ist gut gelungen, die wichtigsten Bildformate und das Programm wird zumindest sporadisch weiter gepflegt. Als Bildkonvertierer für exotische Formate oder Bearbeitungsprogramm ist es weniger geeignet, hier sind GEM-View, beziehungsweise Smurf zView überlegen.

<http://sourceforge.net/projects/z-tools/>



Hataroid

Nur zwei Exemplare des ST-Tablets existieren, doch dank Hataroid wird aus jedem Android-Smartphone und -Tablet ein ST im Miniformat. ST Computing to go, quasi.

Auf allen Plattformen ist Hatari kostenlos, Android macht natürlich keine Ausnahme. Emuliert werden ST und STE mit bis zu 32 MHz und einer 68040-CPU (!). Beim ersten Start wird zunächst das TOS.-Image festgelegt, Hataroid merkt sich getrennte TOS-Versionen für ST und STE.

Bedienung

Wie die Desktop-Versionen, ist auch die Bedienung der Android-Version verbesserungswürdig. Die Optionen und Funktionen des Emulators werden in den Einstellungen, On-Screen-Tasten und einer Werkzeingleiste ausgebreitet. Die Auswahl des Disk-Images erfolgt beispielsweise nicht in den Einstellungen, sondern im Emulationsbildschirm über das Drei-Punkt-Menü. Einige Einstellungen merkt sich der Emulator nicht beim Beenden.

Einige Optionen wurden vermisst – so gibt es keine Möglichkeit, vertikale Tasten für den Touchscreen-Joystick einzublenden und wie bei



allen Hatari-Varianten werden die STE-Joystickports zwar unterstützt, Jagdpads jedoch nicht.

Emulation

Besser sieht es bei der Emulation aus: Zwischen Tastatur, Joystick und Maus kann schnell umgeschaltet werden, auch im Joystick-Modus bleiben wichtige Tasten am Rand eingeblendet. Alle ST-Auflösungen und Sound werden unterstützt, die Kompatibilität ist hoch.

Gegen nostalgische Verklärung von ST-Klassikern verschreibt die Android-Hausapotheke die Touchscreensteuerung. Je nach Spiel fällt sie unterschiedlich negativ ins Gewicht, schnelle Action-Spiele sind unspielbar, aber auch bei Rollenspielen oder Adventures stört die Trägheit und mangelnde Präzision der On-Screen-Steuerung. Dies gilt auch für die Maussteuerung: Weder im Touch- noch On-Screen-Modus war „Star Wars“ spielbar. Anwendungen machen einen besseren Eindruck, aber mit Software-Tastatur und -Maus dauert alles etwas länger. Zum Glück unterstützt Android von Haus aus externe Eingabegeräte und mit einer Hülle mit

integrierter Tastatur und einem Gamepad (über USB oder Bluetooth) entsteht ein schöner mobiler Atari. Das dauernde Wechseln der virtuellen Disketten lässt sich über HD-Images umgehen – im Netz gibt es viele ST-Spiele fertig gepatcht für den Festplattenbetrieb.

Die Hardwareanforderungen sind moderat: Ein 1 GHz Gerät wird empfohlen, um volle Geschwindigkeit zu erreichen. Das dürfte mit Ausnahme einiger Billig-Geräte auf alle Android-Smartphones und -Tablets der letzten Jahre zutreffen. Getestet wurde Hataroid auf einem Nexus 7 (2012) mit Android 5.0 Lollipop.

Fazit

Atari-Computing unter Android macht Spaß – aber nur mit dem passendem Zubehör. Das ist grundsätzlich nicht Hataroid anzulasten, denn auch andere Emulatoren leiden unter dem Touchscreen.

Hataroid ist ein kostenloser Download im Google Play Store. TOS- und Disk-Images liegen der App nicht bei.

Siteseeing



selbst und hat sie von allen Seiten abgelichtet. Dazu gibt es Scans von Prospekten und Atari-Anzeigen.

Die Atari-ST-Familie kommt auf der Seite nicht zu kurz und so werden von den ersten ST-Prototypen bis hin zum Falcon alle ST-Modelle ausführlich beschrieben. Tabellen mit den technischen Daten erlauben einen Vergleich der zahlreichen ST-Variationen.

Wie die Atari Historical Society beschränkt sich das Atari-Museum nicht auf Computer und Konsolen: Jukeboxen, Taschenrechner und Telefone made by Atari bekommen ihre eigenen Seiten, es gibt einen Artikel über die Geschichte der Firma Atari und eine Übersicht der Modellnummern.

www.atarimuseum.de/atariindex.htm

Success Denied

Vincent Höhnel ist Programmierer und offenbar ein großer Fan von Monochrom-Spielen. Diese Leidenschaft lebt er auf seinem Blog „Success Denied“ aus und widmet

Atari Historical Society

Es gibt Atari-Sammler und es gibt Curt Vendel – kaum einer dürfte so eine umfangreiche Sammlung an Atari-Hardware und historischen Dokumenten besitzen. Immerhin befindet sich auch eine der seltenen Cosmos-Konsolen in seinem Besitz.

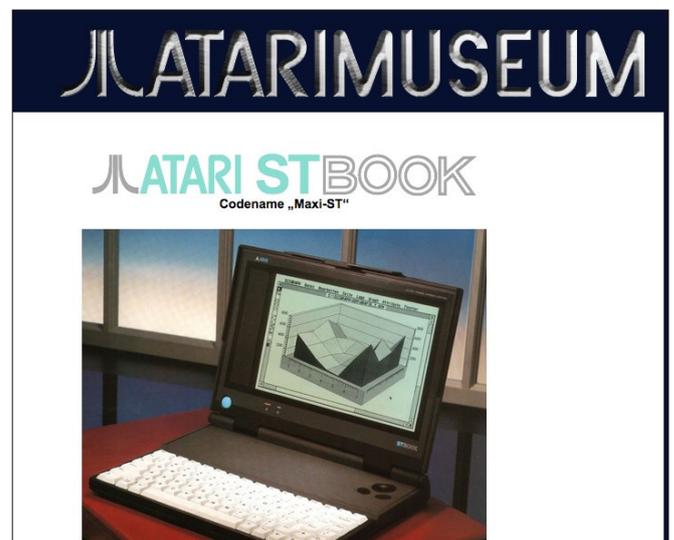
Daher ist sein Atari Museum mehr als eine Ansammlung von technischen Daten: Bilder der Platinen, Schaltpläne, Beschreibung der Entwicklungsgeschichte einzelner Atari-Projekte und Prototypen. Zumindest bei den 8-Bit-Konsolen und -Computer ist das Online-Museum eines der vollständigsten im Web. Schlechter sieht es bei den Computern der Tramiel-Ära aus: Peripherie-Seiten sind unvollständig oder leer, der Falcon030 wird in wenigen Zeilen abgehandelt, ebenso wie die Atari PCs. So gehört die Sei-

te zwar zu den ersten Adressen für jeden Atari-Fan, der an Informationen zur Atari-Vergangenheit interessiert ist, eine Art Atari-Enzyklopädie sollte aber nicht erwartet werden.

www.atarimuseum.com

Atari Museum

Als deutschsprachige Ergänzung empfiehlt sich das Atari Museum: Zum Teil mit Bildmaterial der Atari Historical Society, aber auch mit vielen eigenen Bildern werden die Atari-Systeme vorgestellt. Hervorzuheben ist die hohe Qualität der Bilder: Der Betreiber der Seite besitzt viele Atari-Systeme





ne Arbeit an dem neuen Computer, dem Atari ST.

Sein Blog enthält viele interessante Anekdoten, etwa, dass neben Windows und GEM auch GEOS als grafische Benutzeroberfläche für den ST im Gespräch war und wie aggressiv der Zeitplan des Hardware- und Software-Teams war. Nach der Entscheidung für CP/M 68k und GEM wurde das Software-Team in der Nähe von Digital Research einquartiert. Zunächst standen keine Prototypen zur Verfügung – die Entwickler behelfen sich mit Apples Lisa-Computer und Motorolas VME-10-Workstation, um mit der Arbeit zu beginnen. Atari hatte sogar Unix für den ST ins Auge gefasst, Jahre vor der Ankündigung des TT/X. Doch mit einer Hardware, die nur bedingt Unix-fähig war und einer Softwareabteilung, der die Ressourcen fehlten, um die umfangreichen Anpassungen durchzuführen, war die Umsetzung von Unix nicht zu schaffen.

Die Atari-ST-Beiträge machen nur einen Teil des Dadhackers-Blog aus, aber die lebendigen Texte vermitteln einen guten Eindruck, wie damals die Arbeit für Atari gewesen sein muss.

die Rubrik „Spielemuseum“ zwei legendären Softwareschmieden, die vor allem für gute S/W-Spiele bekannt waren.

Die erste ist natürlich Dogleware, beziehungsweise der Entwickler Meinolf Amekudzi (geb. Schneider). Aus seiner Feder stammt die Arkanoïd-Variante Bolo, die Intro-Animation vom Macintosh-Emulators Aladin, Esprit, die TOS-Gimmicks und die Oxyd-Reihe. Sowohl Oxyd als auch Bolo wurden später für Mac und PC fortgesetzt.

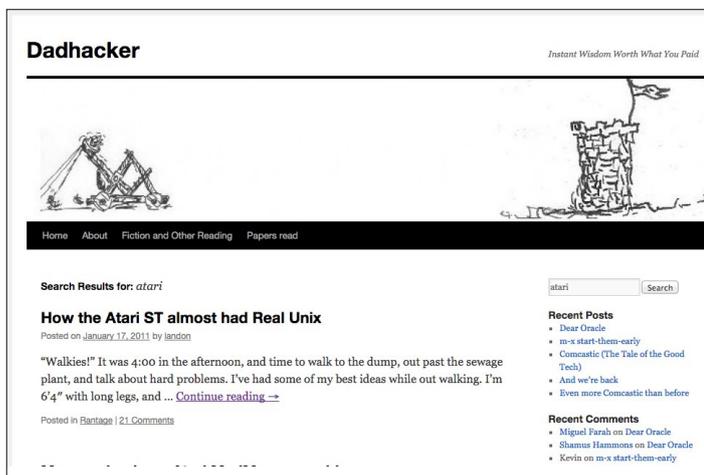
Die Namen Martin Hintzen und Jürgen Verwohlt dürften nur wenigen ST-Besitzern ein Begriff sein. Als Hintzen & Verwohlt strapazierten sie mit Titeln wie Thriller und Shocker die grauen Zellen der ST-Besitzer. Parallelen zu Dogleware sind offensichtlich: Auch Hintzen & Verwohlt setzten auf Code-Bücher statt Kopierschutz und mit ihren späteren Spielen wie N.o.B.I-Brainstorm unterstützten sie auch hohe Farbaufösungen.

Als eine Hommage an Dogleware entwickelt Höhnel seit einigen Jahren „Spacola Eclipse“ für Windows, ein Remake von Spacola. Die Fertigstellung der Monochrom-Version ist für 2016 geplant.

www.successdenied.com

Dadhacker

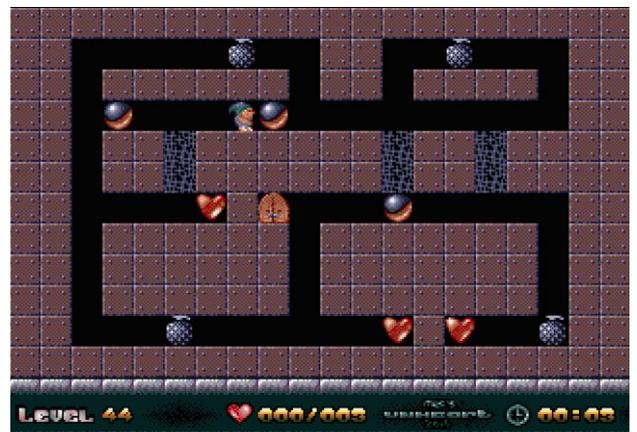
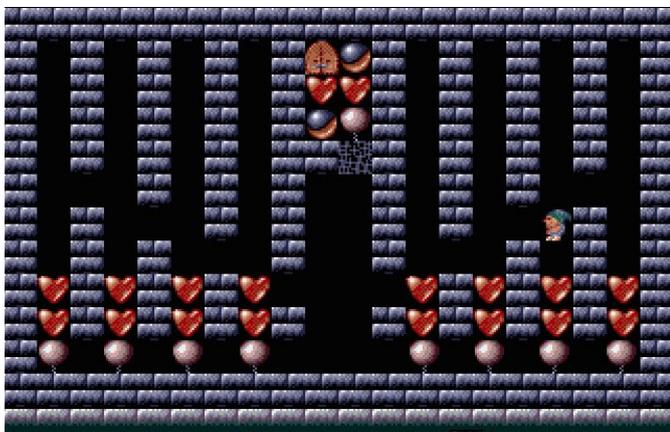
Landon Dyer hatte für Atari gearbeitet, als die Firma noch zum Warner-Konzern gehörte. Als Warner die Computer- und Konsolen-Sparte an Jack Tramiel verkaufte, gehörte er zu den Angestellten, die von der neuen Firma Atari übernommen wurden. Auf seinem Blog beschreibt er die Zeit der Übernahme und sei-



www.dadhacker.com



Relax



Unheart

Vor gut 30 Jahren erschien der erste Teil von Boulder Dash – ein echter Evergreen, wie unzählige Fortsetzungen und Klone wie das auf der Silly Venture 2014 vorgestellte Unheart beweisen.

Unheart ersetzt die Diamanten durch Herzen, bleibt dem Spielprinzip aber ansonsten weitgehend treu: Der kleine Schatzsucher muss in bildschirmgroßen Leveln alle Herzen einsammeln, um die Tür zum Ausgang zu öffnen. Dabei sollte ihm kein Felsen (autsch) und keine Handgranaten (bumm!) auf den Kopf fallen. Die Handgranaten können Felsen beseitigen, wer nicht aufpasst, vernichtet die Herzen

aber gleich mit. Handgranaten müssen ebenso wie die später auftauchenden Luftballons mit Bedacht eingesetzt werden.

Neue Spielelemente werden nach und nach eingeführt, der Schwierigkeitsgrad steigt nicht abrupt an. Der Programmierer der polnischen Demogruppe „Masters of Electric City“ waren sogar so über ein eventuell für Spieler zu frustrierendes Spiel besorgt, dass sich per Tastendruck jeder Level überspringen lässt. Leider sinkt dadurch auch die Motivation, sich selbst durch alle Level zu spielen.

Fazit

Unheart erreichte auf der Silly Venture 2014 den fünften Platz in der Kategorie „Spiele“. Dies dürfte mit Sicherheit sowohl an der unspektakulären Technik als auch am Spielprinzip liegen – ein Boulder-Dash-Klon ist nun einmal nicht die originellste Spielidee ...

Unheart

Entwickler: Masters of Electric City, Checkpoint

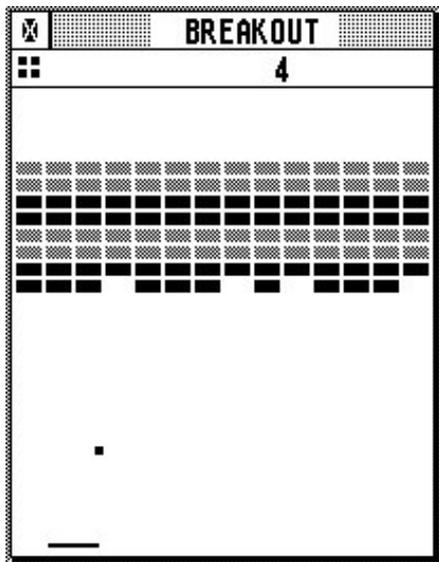
Monitor: color

Steuerung: Tastatur

Bezugsquelle: www.demoozoo.org



Breakout



Dieses Spiel hat keinen Namen, keinen Info-Dialog und auch kein Readme.txt. Doch Breakout.acc ist das erste ST-Spiel überhaupt – und läuft in einem GEM-Fenster.

Als echtes GEM-Spiel läuft Breakout in allen drei Auflösungen des ST und hat auch mit den höheren Auflösungen späterer Atari-Computer kein Problem. Das Spiel ist im Premieren-Buch von Data Becker abgebildet, dürfte also parallel zur Portierung von GEM auf den ST entstanden sein. Im Gegensatz zum Arcade-Spiel, wird das GEM-Breakout natürlich mit der Maus gesteuert, der Mauszeiger wird während des Spiels eingefangen. Acht Steinreihen müssen abgeräumt werden, berührt der Ball einen Stein aus den oberen vier Reihen, gewinnt er deutlich an Geschwindigkeit. Da es aber keine Objekte gibt, die dem Ball eine andere Richtung geben, lässt sich Breakout einfach bezwingen, denn sobald der Ball fast

senkrecht fliegt, reichen leichte Mausbewegungen, um ihn im Spiel zu halten.

Atari & Breakout

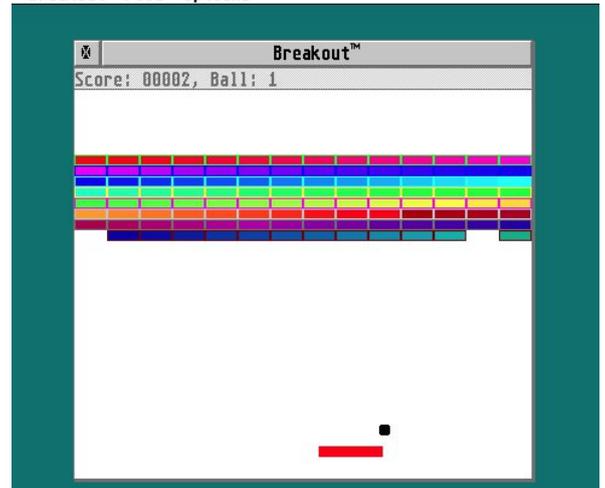
Breakout ist ein klassisches Atari-Arcadespiel und die Rechte an dem Spiel gingen nach 1984 an die neugegründete Firma Atari Inc. über. 1987 veröffentlichte Atari „Super Breakout“ für den ST, das nur in der niedrigen Auflösung lief, später gab es mit Breakout 2000 eine Version für den Jaguar mit 3D-Perspektive. Selbst die aktuellen Besitzer der Marke können nicht von dem Brick-Game lassen und veröffentlichten „Breakout: Boost“ für iOS. Anders als das klassische Breakout bieten Boost und Breakout 2000 aber Extras, entsprechen also eher Taitos Arkanoid.

1992 nahm Atari die bevorstehende Veröffentlichung des Atari Falcon zum Anlass für ein Breakout-Update. Die neue Breakout-Umsetzung wurde von Mike Fulton entwickelt, spielt Samples ab, nutzt höhere Farbtiefen für einen Farbverlauf und bietet einen zusätzlichen Spielmodus. Auch das 92er Breakout lässt sich als Accessory installieren.

Fazit

Breakout.acc läuft auch auf der Firebee, friert jedoch nach dem Beseitigen aller Steine ein. Spielerisch hält sich das GEM-Spiel eng an die Vorlage und wird auch ebenso schnell langweilig: Jede Mauer sieht gleich aus, Extras oder Gegner gibt es keine.

Breakout File Options



Breakout von Atari: Oben ein weiteres GEM-Breakout, unten Super Breakout.



Breakout.acc

Entwickler: unbekannt

Monitor: color/mono

Steuerung: Maus

Bezugsquelle: gemcandy.atari-users.net



Have you played Atari today?

Diese Spiele haben den ST geprägt und Spieler weltweit bestens unterhalten. Diese Doppelseite zeigt technische und spielerische Meisterleistungen auf dem Farbmonitor. Auf dem deutschen Markt hatten es Farbspiele aufgrund der Verbreitung des S/W-Monitors schwerer. Nur wenige Farbspiele waren auch mit der hohen ST-Auflösung kompatibel (Midi-Maze, Zak McKracken)





Dungeon Master (1987)



Elite (1988)



F-16 Falcon (1988)



IN THE BOAT

0/1

begin your work. Return here when you have completed your business. And remember, I and my associates will be keeping an eye on you.

Guild of Thieves (1987)



International Karate+ (1988)



Wings of Death (1990)



Midi-Maze II



Nebulus (1988)



Silent Service (1986)

Bearing: 22°
Target Range:
Target Speed:
Target Course:
Angle on Bow:
Lead Angle:
Use PERISCOPE
SPD 5
DEP 42 HDG 22°



Sim City (1989)



Speedball (1988)



Typhoon Thompson (1988)

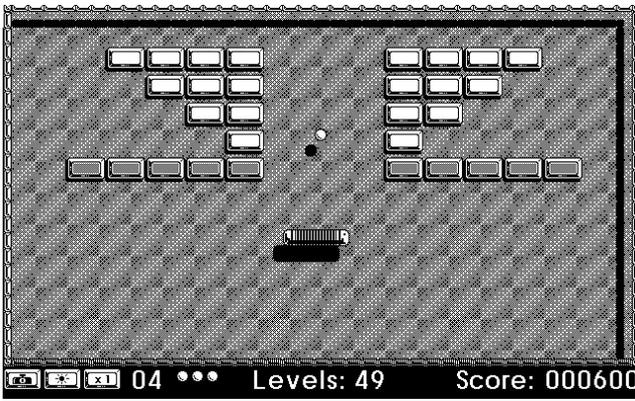


Zak McKracken (1989)

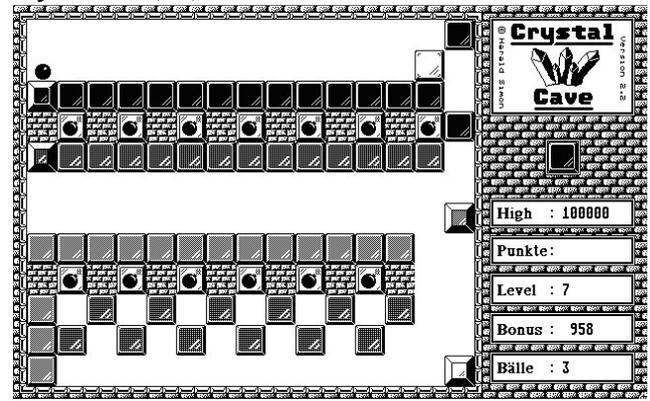


Oids (1987)

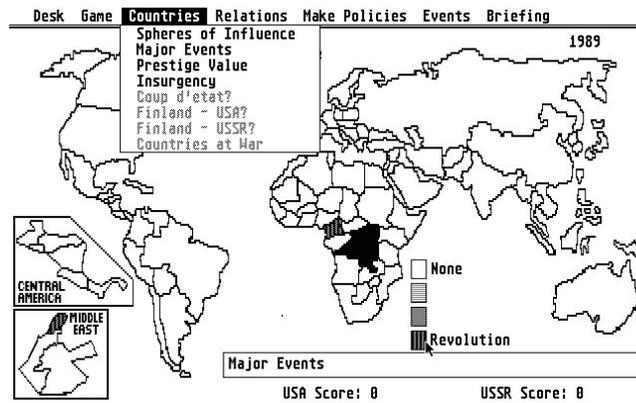
Bolo



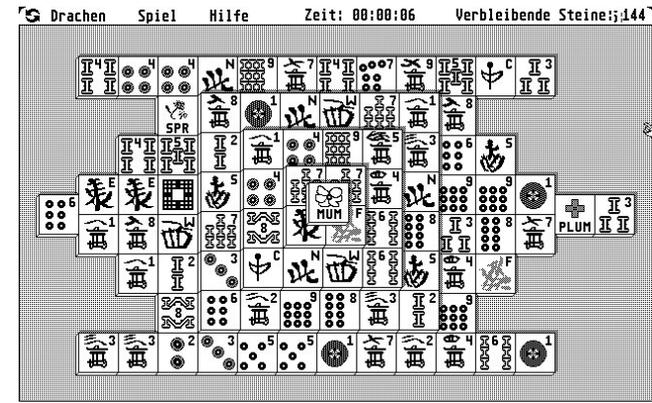
Crystal Cave (PD)



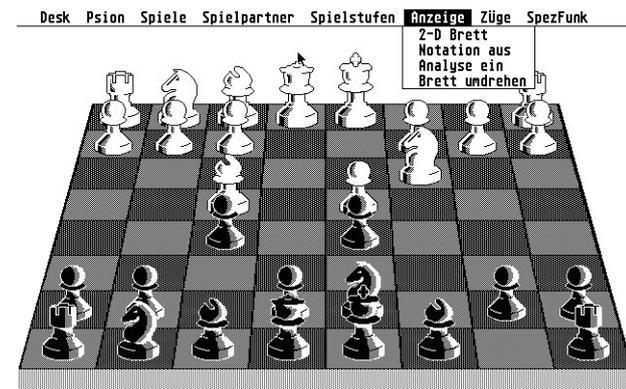
Balance of Power - The 1990 Edition



Drachen (PD)



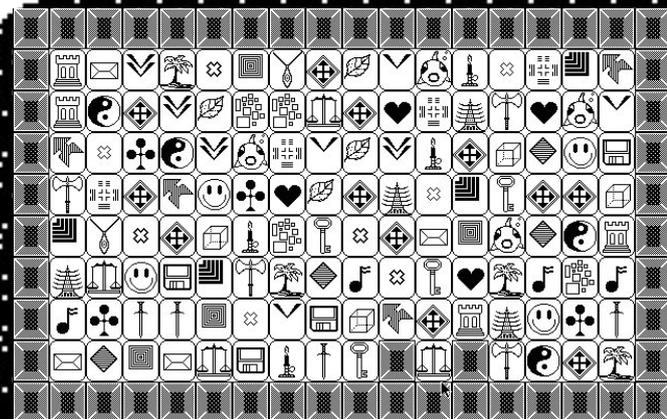
Psion Chess



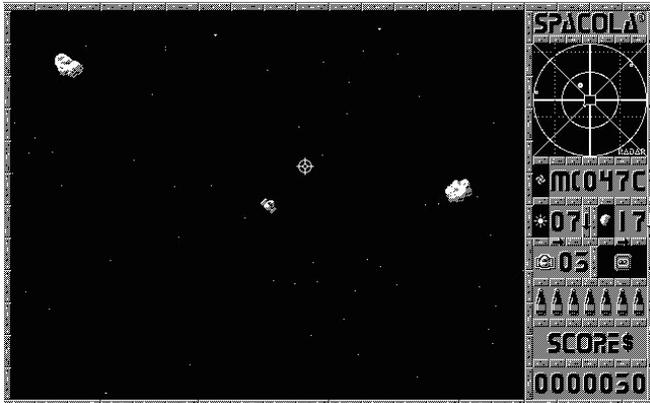
Serious Gaming.

Im kommerziellen Bereich wurden SM124-Besitzer vor allem im Adventure-Genre fündig: Lucasfilm Games, Magnetic Scrolls und Sierra unterstützten mit ihren Spielen diesen Monitor. Neben solchen Farbspielen, die auch auf dem Mono-Monitor liefen, gab es auch viele Spiele, die speziell für die hohe Auflösung entwickelt wurden. ST-Besitzer der ersten Stunde werden sich beispielsweise gerne an Ballerburg erinnern, ein Spiel, welches auch Jahrzehnte später Programmierer und sogar Musiker inspiriert.

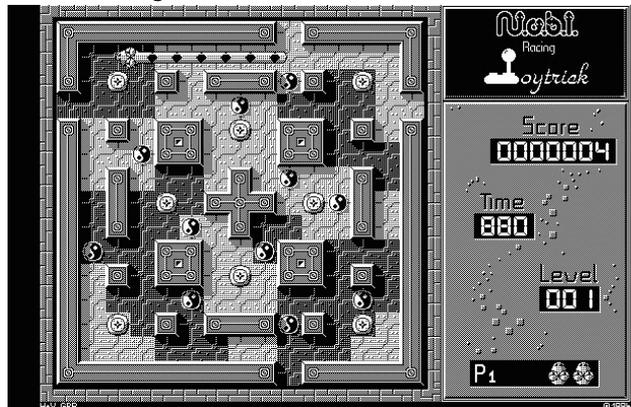
Toledo Salamanca (PD)



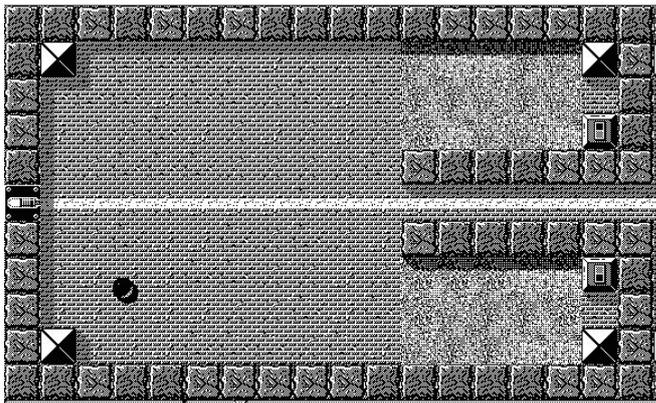
Spacola



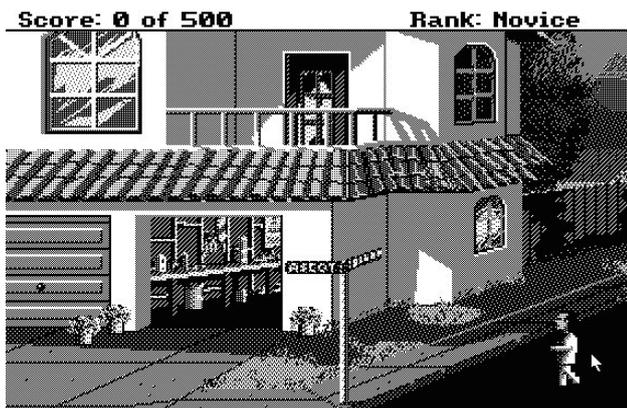
N.o.B.I. Racing



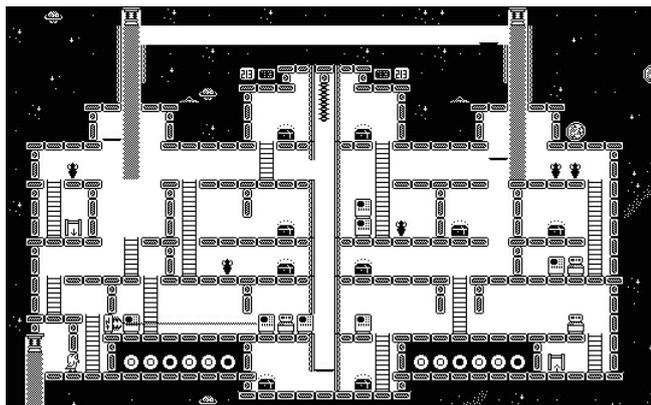
Oxyd



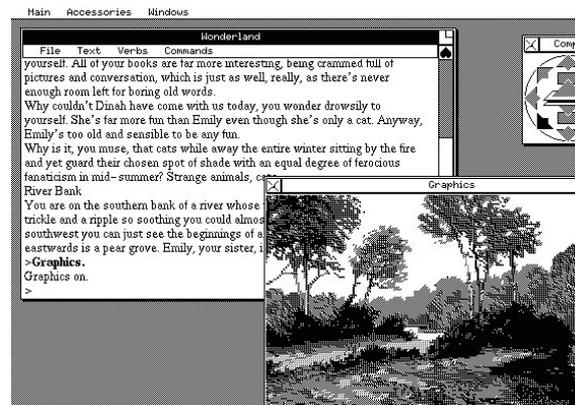
Leisure Suit Larry 2



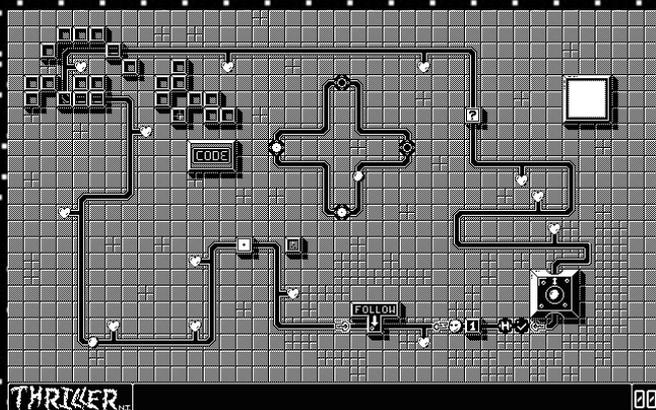
Wizard Royal



Wonderland



Thriller N.T.



Ballerburg (PD)

Eier & Pinguine

XL-Spiele von der Silly Venture 2014

Das berühmteste Ei der Computergeschichte hüpf nun auch auf Ataris 8-Bitern und Pinguine suchen ein Zuhause. Zwei Spiele von der Demoparty Silly Venture 2014 im Test.

Treasure Island Dizzy

Als das erste Dizzy 1987 erschien, war der Atari XL als Spieleplattform deutlich abgeschlagen. So erschien weder der erste Teil, noch einer der Nachfolger für den kleinen Atari.



Treasure Island Dizzy ist der zweite Teil der Dizzy-Reihe und wurde unter anderem für den Atari ST veröffentlicht. Es gilt als eines der schwierigsten Spiele der Reihe, da jede Berührung eines Gegners Dizzy das einzige Bildschirmleben kostet. Hinzu kommt ein primitives Inventory-System und eine Welt, die nur so gespickt ist mit Fallen – nach objektiven Gesichtspunkten ist Treasure Island Dizzy kein gutes Spiel, zum Klassiker wurde es dennoch.

Die XL-Umsetzung ist technisch und spielerisch gut gelungen. An die Schärfe der Spectrum-Optik kommt der Atari mit seiner geringe-

ren Auflösung zwar nicht heran, aber Dizzy hätte in dieser Form auch damals von Codemasters veröffentlicht werden können. Wer also etwas für das hüpfende Ei übrig und das Spiel nicht schon auf anderen Systemen gespielt hat, sollte sich die XL-Version herunterladen.

The Great Return of the Penguins

Das zweite 8-Bit-Spiel im Silly-Venture-Spielewettbewerb erreichte knapp hinter Unhe-art den sechsten Platz. The Great Return of the Penguins ist ein Denkspiel, das am ehesten mit Lemmings verglichen werden kann. In den bildschirmgroßen Leveln müssen Pinguine sicher von einem Iglu zum anderen gebracht werden. Der Spiel hat keine Kontrolle über die Pinguine, kann die Löcher im Eis aber per Joystick für wenige Sekunden verschließen. Die Richtung ist dabei neben jedem Loch angegeben. Fällt ein Pinguin in ein Loch, bleibt dies ohne Folgen – es müssen aber innerhalb des Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Pinguinen gerettet werden.

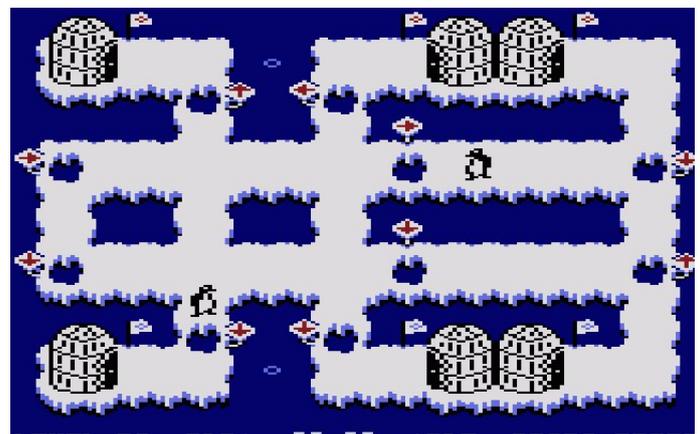
Wer ruhig abwartet, bis ein Pinguin auftaucht, wird diese Mindestquote aber nicht errei-

chen. Daher ist der Spieler gezwungen, per Feuerknopf weitere Pinguine auf die Reise zu schicken, aber die bereits auf dem Bildschirm befindlichen tierischen Frackträger nicht aus den Augen zu lassen.

Die Pinguine sind leider nur dürftig animiert und watscheln in zwei Animationsphasen über das Eis. Zudem erscheinen gerade im Genre der Denkspiele ständig neue Titel und The Great Return of the Penguin hat sicher nicht die Klasse eines Tetris oder Klax.

Fazit

Die beiden Spiele könnten unterschiedlicher nicht sein. Bei der Abstimmung trennten beide Titel nur wenige Punkte: Dizzy kam auf 479, Penguins auf 457 Punkte. Angesichts der vielen Denkspielen aus der Homebrew-Ecke ist Dizzy als Jump'n'Run der interessantere Titel, trotz der spielerischen Schwächen des Originals. Beide Spiele können über die Website demozoo.org heruntergeladen werden.



JAGUAR

Gauntlet II

Gauntlet II gilt als eine der besten Arcade-Konvertierungen für den Atari ST: Bis zu vier Spieler kämpfen sich gleichzeitig durch unterirdische Verließe voller Monster.

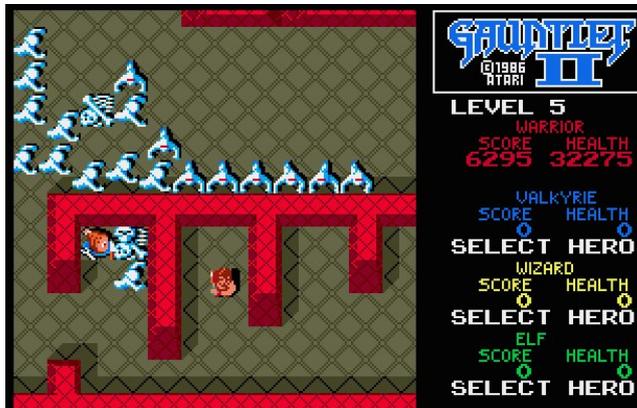
Vier Figuren stehen zur Auswahl, die sich in ihren Stärken und Schwächen unterscheiden: Der Krieger kann besonders gut austeielen, aber mit Magie wenig anfangen, der Magier richtet mit Zaubersäften am meisten Schaden an. Walküre und Elf liegen dazwischen. Diese Kämpfer wagen sich in die labyrinthartig aufgebauten Verließe, die voller Schätze, aber eben auch von Monstern bevölkert sind.

Jeder Level scrollt in alle Richtungen und besitzt einen, manchmal aber auch mehrere Ausgänge. Generatoren produzieren ständig neue Monster und sollten daher bevorzugt beseitigt werden. Jeder Kämpfer verfügt über eine Waffe, kann aber auch Monster im Nahkampf bezwingen. Letztere Option sollten gerade Zauberer nur im Notfall wählen.

Selbst wenn der Spieler nicht von Monstern getroffen wird, verliert er ständig Lebensenergie. Nahrungsmittel verbessern die Gesundheit, nützlich sind auch Zaubersäfte und Amulette. Letztere verleihen dem Spieler für einen Level zusätzliche Kräfte, etwa den Abprallschuss. Truhen lassen sich mit einem Schlüssel öffnen und enthalten einen Schatz – oder den Tod persönlich.

Immer in Bewegung bleiben und

nicht jeden Schatz aufsammeln ist das Erfolgsrezept bei Gauntlet II. Eine wichtige Rolle kommt auch dem Diagonalschuss zu: So mancher Generator lässt sich auf diese Weise aus sicherer Entfernung unschädlich machen.



Auch für den Jaguar

Gauntlet II ist eines der ST-Spiele, die von Cyrano Jones auf den Jaguar portiert wurden. Als 1:1-Portierung nutzt das Spiel die Jaguar-Hardware natürlich nicht aus: Die Samples klingen etwas verrauscht, Grafik und Scrolling kommen nicht ganz an das Arcade-Original heran. Auch das wohl beste Konsolen-Gauntlet, Gauntlet IV auf dem Mega Drive, ist dem ST- und Jaguar-Gauntlet überlegen.

Ob dies Jaguar-Besitzer mit der entsprechenden Hardware – ein Skunkboard ist Voraussetzung – stören wird, ist fraglich: Vor allem mit mehreren Spielern macht Gauntlet II Laune. Die Spieler können sich gegenseitig unterstützen, aber auch jeder für sich um die

besten Schätze kämpfen. Ohne Frage fehlt es dem Jaguar an Multiplayer-Titeln, bei denen auch kooperativ gespielt werden kann. Der Team Tap für bis zu vier Spieler wird unterstützt.

Vorgänger

Vor Gauntlet II wurde auch der erste Automat auf den ST umgesetzt. Diese Umsetzung leidet aber unter einer missglückten Farbpalette, ruckligem Scrolling und Slowdowns, wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm befinden. Laut Klaz, der viele ST-Spiele an Falcon, CT60 und TT angepasst hat, läuft Gauntlet I erst auf einem TT mit 32 MHz oder einer CT60 immer flüssig.

Fazit

Jede Variante von Gauntlet läuft erst im Mehrspielermodus zu Höchstform auf. Alleine wird das Hack and Slash schnell langweilig: Nach den ersten zehn Leveln kennt der Spieler bis auf den Drachen alle Monster und Fallen. Trotz dieser Schwäche gehört Gauntlet II zu den besten Arcade-Umsetzungen für den Atari ST.

Gauntlet II

Entwickler: U.S. Gold (ST)
Systeme: ST, STE, Jaguar
Steuerung: Jagpad (Jaguar), Joystick
Bezugsquelle: AtariAge (Jaguar)



Raymond Edward Kassar

Nolan Jay Bushnell
1972-1979

Samuel Frederick "Ted" Dabney Jr.
1972-1973

Jack Tramiel (Jacek Trzmiel)
1984-1996

Atari: Die guten Jahre

Nach einer Apple-Ausstellung im letzten Jahr hat sich der Offenbacher Digital Retro Park (www.digitalretropark.de) anlässlich des 30. Geburtstag des STs die Firma Atari vorgenommen – aber nur die „guten Jahre“.

Diese schließen Atari unter Bushnell und Warner, die Tramiel-Ära, sowie die Arcade-Firma Atari Games ein. Was Atari, beziehungsweise die Besitzer der Atari-Marke, in den Jahren danach veröffentlicht haben, war schließlich weder besonders bemerkenswert, noch museumsreif.

Für die Ausstellung hatte der DRP jede wichtige Hardware der Firma Atari ausgestellt. Ganz wie in modernen Computer-Museen wurde die Hardware nicht in Vitrinen versteckt, sondern stand für alle Besucher zum Ausprobieren zur Verfügung. Aufgeteilt war die Ausstellung in Arcade, Konsolen, 8-Bit und die ST-Familie, hinzu kam eine Art Lounge, in der auch die Kulturveranstaltungen abgehalten wurden.

Retro-Rundgang

Obwohl Atari-Prototypen wie der Cosmo oder hierzulande nie erschienene Computer wie der 1200XL, nicht zu sehen waren, konnten auch Atari-Veteranen so manche Hardware erspähen, die nicht alltäglich ist. So beispielsweise ein Pong-Automat im Mini-Format, in dem ein Arduino-Computer die Spiellogik übernimmt. Die Liebe zum Detail ist erstaunlich. Natürlich war auch eine der Original-Pong-Konsolen Ataris auf der Ausstellung. Für die Atari-Veranstaltung hat man sich für Super



Pong entschieden: zwei Spieler, vier Spielvarianten.

Nettes Detail am Konsolentisch: die Atari-Konsolen waren chronologisch angeordnet. Besucher konnten sich also von Pong über das VCS 7800 zum Lynx durchspielen und sich zum Schluss von Cybermorph-Skylar maßregeln lassen („Where did you learn to fly?“). Imposanteste Konsole war natürlich das VCS 5200 mit dem ebenso riesigen Trackball.

Arcade

Gleich fünf Automaten waren aufgebaut und natürlich auf Freispiel eingestellt. Diese Spiele stecken in den Original-Gehäusen, mit entsprechenden spielspezifischen Controllern. Bei Paperboy ist dies ein Fahrradlenker, bei Crystal Castles und Centipede ein Trackball. Gauntlet beeindruckte mit vier Sticks und einer amüsanten deutschen Übersetzung („Spieler Health Gie Zerstoert: erschlagen werden“).

Persönlicher Favorit war aber der Asteroids-Automat. Die alten Vek-

torgrafik-Automaten mit ihrer abstrakten Grafik sind ohnehin gut gealtert, aber Asteroids sorgt mit seiner atmosphärischen Soundkulisse und schnellem Gameplay auch heute noch für verschwitzte Hände.



Bitte acht Bit

Der nächste Raum gehörte den 8-Bit-Maschinen der ersten (Atari 400 und 800), zweiten (800 XL) und dritten (130 XE) Generation, inklusive der jeweils passenden Peripherie. Am XL konnten sich Kreative mit Hilfe der Maltafel ausprobieren, Ataris Grafiktablett. Mit einem modernen Grafiktablett ist es kaum vergleichbar, damals waren diese Geräte jedoch eine echte Erleichterung, denn nur mit Grafiktablett lässt sich mit dem Freihandwerkzeug vernünftig zeichnen. Atari veranstaltete sogar Wettbewerbe – die Kritzelei des Verfassers wäre wohl nicht in die engere Auswahl gekommen.

In den frühen „guten Jahren“ beschäftigte sich Atari nicht nur mit Konsolen, Computern und Arcade-Maschinen, sondern arbeitete auch an einigen ungewöhnlichen Produkten. Zur Marktreife entwickelt wurde Atari Video Music, die wohl erste Visual-Light-Machine zum Anschluss an den Fernseher: Audioquelle und Fernseher anschließen und schon interpretiert die Atari-

Maschine Musik in psychedelischen Animationen.

ST, Falcon & Co.

Zu guter Letzt gab es natürlich auch noch einen Raum mit den 16/32-Bit-Maschinen von Atari. Vertreten waren ein 520 ST+ mit SH204-Festplatte, ein Mega ST, der 1040 STE, Falcon, Stacy, ST Book und der TT. Für den kleinsten Atari war auch noch Platz: Der Portfolio vertrat die Atari-PCs.

Der 520 ST+ zeigte sich mit einer Slideshow aus Spectrum-512-Bildern farbenfroh, hatte aber auch einige Spiele zu bieten. Der Mega ST lud zu Artillerieduellen mit dem legendären Ballerburg ein und auf dem STE lief eine Megademo, die von so manchem Besucher wohl mit einem Spiel verwechselt wurde, da die verschiedenen Teile der Demo hinter Türen steckten. Der TT mit Großbildschirm wurde vor allem als MIDI- und DTP-Maschine verwendet.

Leider war das ST Book nicht funktionsfähig, so konnte Ataris Notebook zwar betrachtet, aber nicht benutzt werden.

Stars

Obwohl IT-Newsseiten wie Heise oder Golem die Veranstaltung ignorierten, besuchten doch einige bekannte Personen die Ausstellung. Der ehemalige Commodore- und Amiga-Manager Petro Tyschtschenko konnte einige Anekdoten über Jack Tramiel erzählen und der frühere Atari-Angestellte Erich Grikscheidt wusste einiges über Atari Deutschland zu berichten – etwa, dass Atari Millionen in den Bereich DTP steckte. Ende Januar schauten dann auch noch zwei ehemalige Calamus-Entwickler von DMC vorbei. Auch die Hessenschau berichtete über die Ausstellung, beschränkte sich aber auf die Spielkonsolen und Arcade-Maschinen. Anlass des Berichts war der „Stummfilmabend“, während dem ein Musiker alte VCS-Spiele auf dem Keyboard begleitet hatte.

Ausblick

Der Digital Retro Park plant noch für dieses Jahr die Eröffnung eines Computer-Museum, dem ersten im Rhein-Main-Gebiet. Sicher wird auch die ein oder andere Atari-Hardware dort einsatzbereit stehen. Einen ausführlichen Bericht über die Ausstellung „Atari - die guten Jahre“ inklusive einem Interview mit den Machern finden Sie im großen Sonderheft der st-computer.



Love the Machine

Atari SM124

Inspiration

Die flimmerfreie Darstellung des Monitors prädestinierte den ST früh für ernsthafte Anwendungen, die vor allem aus Deutschland kamen: Signum!, Adimens, Twenty-Four, Notator und STAD waren frühe Spitzenprogramme. Zwar kann

hatte die Industrie zum SM124, schließlich wurde der Name Atari eher mit Spielzeug in Verbindung gebracht. Diese Akzeptanzprobleme waren nicht Atari-spezifisch: Auch der Amiga und der Mac hatten Probleme, in Firmen als ernsthafte Alternative zu DOS- und CP/M-Computern akzeptiert zu werden.

Spaltung

Die hohe, nur zu speziellen Bildschirmen kompatible Auflösung des ST hatte aber auch Nachteile: Sie führte zu einer Spaltung des Softwaremarkts. Da der SM124 nicht die niedrige und mittlere Auflösung darstellen konnte, waren ST-Besitzer mit Monochrombildschirm auf kompatible Software angewiesen. Spiele waren mit Ausnahme von Adventures meist nur mit der niedrigen Auflösung kompatibel. Die Spaltung konnte auch im PD-Markt beobachtet werden: Nur sehr wenige Programme waren mit allen drei Auflösungen kompatibel, wer nur einen Bildschirm besaß, konnte mitunter nur die Hälfte der Programme einer Diskette nutzen.

Erst später gab es ein Umbaukit von Eickmann, um auch die beiden anderen Auflösungen auf dem SM124 zu nutzen. Außerdem erschienen diverse Software-Emulatoren, um die niedrige und mittlere Auflösung darzustellen. Diese Software-Emulatoren wie Emula waren allerdings für schnelle Spiele ungeeignet.

Gestochen scharfe Darstellung, flimmerfrei: Der SM124 verwöhnte bereits die ersten ST-Besitzer mit seiner Bildqualität und war lange ohne Konkurrenz.

Kaum ein Monitor war für einen Computer so wichtig, wie der SM124 für den Atari ST. Der Monitor war Anfangs der einzige Bildschirm, der die hohe Auflösung des 520 ST unterstützte und bot eine Bildwiederholfrequenz von 71Hz. Mögen PCs mit Hercules-Grafikkarte oder der Amiga eine höhere Auflösung besessen haben, die flimmerfreie Darstellung des Duos ST und SM124 erreichten sie nicht. Atari verkaufte den ST zunächst nur zusammen mit einem Monitor und gerade in Deutschland entschieden sich viele für den SM124.

Wer die hohe Auflösung nutzen wollte, hatte allerdings auch keine andere Wahl: Nur teure Multisync-Monitore waren mit der Auflösung kompatibel. Erst der Falcon war in der Lage, 640x400 Bildpunkte auch über RGB oder auf einem Fernseher auszugeben.

Auflösung 80 Zeichen pro Zeile darstellen, aber für Anwendungen ist sie aufgrund der niedrigeren vertikalen Auflösung weniger geeignet.

Die zusätzlichen Pixel wussten auch Fans des Macintosh zu schätzen, die über den Emulator Aladin Mac-Software auf dem ST ausführten. Das Duo ST und SM124 war dem Mac nicht nur im Preis überlegen, sondern bot auch eine höhere Auflösung bei besserer Bildqualität.

Der Markt für monochrome Atari-Software war gerade in Deutschland so groß, dass auch Nischenanwendungen erschienen. Eine davon war die Textverarbeitung 2nd Word, die eine ganze A4-Seite auf dem Monitor darstellte. Dazu verwendeten die Entwickler einen kleineren Schriftsatz und drehten die Darstellung: 2nd-Word-Anwender mussten ihren Monitor hochkant aufstellen, um die Seite zu betrachten. Heute bieten diverse Displays einen solchen Hochkantmodus, damals war dies ein Novum.

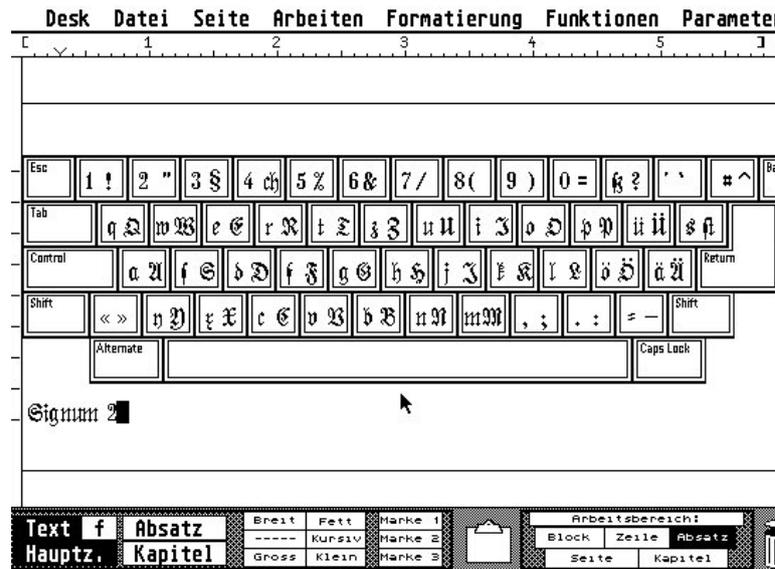
Ein eher gespaltenes Verhältnis



Anwendungen



2nd Word



Signum! 2

SM124 in der Werbung

ATARI setzt Maßstäbe – Ihren Augen zuliebe 71 Hz. 640 x 400 Bildpunkte.

Stiftung Warentest Dezember 1987

Zeitschrift der Stiftung Warentest DM 5,00 23. Jahrgang Dezember 1987

test₁₂

Diese Monitore haben sowohl im Grafik- als auch im Schriftmodus bessere Auflösung als die höherauflösenden Monitore für IBM-kompatible PCs. Vor allem der Atari besticht durch besonders hohe Bildqualität.

Der Monitor ATARI SM 124 hat eine Bildwiederhol-Frequenz von 71 Hz. Das heißt: 71 Mal pro Sekunde wird das Bild wiederholt – das, was Sie auf dem Monitor sehen, sehen Sie also völlig ruhig. Ihre Augen werden nicht gereizt. Folgeerscheinungen wie Ermüdung und Überanstrengung, die zu Fehlleistungen führen, werden vermieden. Der Monitor ATARI SM 124 erfüllt allein diese Voraussetzungen, die von Verbänden und Berufsgenossenschaften als Grundbedingungen gefordert werden. Er setzt Maßstäbe, wie alle ATARI-Geräte der ST-Serie.

Der ATARI SM 124 ist Technologie von heute. Und, Technologie von heute ist preiswerter. Soviel Leistung zu solch' niedrigen Preisen kann Ihnen nur bieten, wer modernste Technologie einsetzt.

ATARI, die in Computertechnologie für Menschen die mit mehr Leistung mehr leisten wollen.

ATARI Monitor SM 124 für alle ATARI ST-Computer.

ATARI
... wir machen Spitzentechnologie preiswert.

ATARI setzt Maßstäbe – Ihren Augen zuliebe 71 Hz. 640 x 400 Bildpunkte.

Der Monitor ATARI SM 124 hat eine Bildwiederhol-Frequenz von 71 Hz. Das heißt: 71 Mal pro Sekunde wird das Bild wiederholt – das, was Sie auf dem Monitor sehen, sehen Sie also völlig ruhig. Ihre Augen werden nicht gereizt. Folgeerscheinungen wie Ermüdung und Überanstrengung, die zu Fehlleistungen führen, werden vermieden. Der Monitor ATARI SM 124 erfüllt allein damit Voraussetzungen, die von Verbänden und Berufsgenossenschaften als Grundbedingungen gefordert werden. Er setzt Maßstäbe, wie alle ATARI-Geräte der ST-Serie.

Der ATARI SM 124 ist Technologie von heute. Und, Technologie von heute ist preiswerter. Soviel Leistung zu solch' niedrigen Preisen kann Ihnen nur bieten, wer modernste Technologie einsetzt.

ATARI, das in Computertechnologie für Menschen, die mit mehr Leistung mehr leisten wollen.

ATARI Monitor SM 124 für alle ATARI ST-Computer.

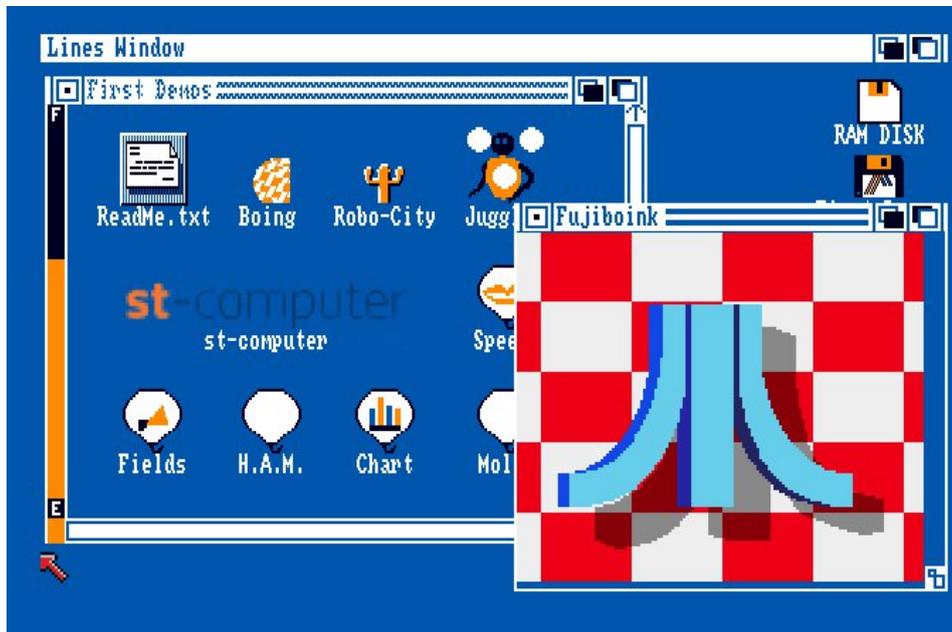
ATARI
... wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Besonders in Deutschland setzte die Atari-Werbung auf den SM124.

Werbung: atari-home Gallery

Vorschau 04/2015

Die April-Ausgabe der st-computer



Interview mit Shiraz Shivji

Der Chef-Designer des Atari ST im Interview: Wie in wenigen Monaten eine neue Computer-Generation entstand. Das große Interview exklusiv in der Ausgabe 04/15 der st-computer!

Microsoft Write

Dieses Programm steht schon seit Jahren in der kleinen Atari-Sammlung des Chefredakteurs, nun ist es Zeit für eine ausführliche Vorstellung von Microsofts erstem (und einzigem) Atari-ST-Programm.

HomeCon

Fünfmal im Jahr trifft sich die Retro-Gemeinde im Rhein/Main-Gebiet zur HomeCon. st-computer war dabei und entdeckte ungewöhnliche Atari-8-Bit-Hardware, ein VCS unterm Skalpell und einen Atari ST, der eine alte CP/M-Schreibmaschine reanimierte.

Außerdem

Testbericht Voc!, Degz für den Jaguar, die besten Atari-Aprilscherze und mehr!

Die st-computer 04/2015 können Sie bei Konstantin Themelidis (dbsys@web.de) für 5,90 Euro inkl. Versand bestellen.

Impressum

ST-Computer 02/2015

Chefredakteur: Matthias Jaap

Redaktionelle Mitarbeiter in dieser

Ausgabe: Stefan Matthäus

Redaktion:

Matthias Jaap
Danzierstraße 125
51063 Köln
www.jaapan.de
mj@jaapan.de

Layout: Matthias Jaap

Coverbild: Michael Vogt

Druck: Konstantin Themelidis

Erscheinungsweise: 6 x im Jahr

Artikeleinsendung:

Artikel jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und der digitalen Veröffentlichung.

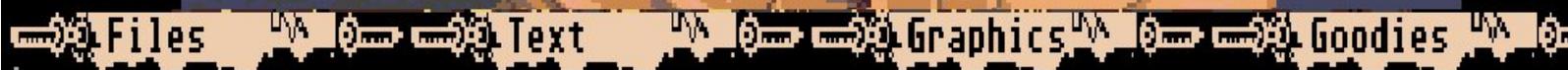
Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluss:

Für Fehler in Text und Bildern wird keine Haftung übernommen.

(C) Copyright 2015 by Matthias Jaap



„Damit Geoff mit seinen Bildern gut vorankommt, braucht er ein gutes Zeichenprogramm, das dachte ich zumindest. Also kaufte ich einige ein: »Degas«, »Deluxe Paint« und wie sie alle heißen. Über 1000 Mark gab ich für die Dinger aus. Dann ging ich zu Geoff und der meinte: Was soll ich damit? Ich brauche den ganzen Krempel nicht. Alle Bilder entstehen nämlich mit... »Neochrome!«“

Magnetic-Scrolls-Gründerin Anita Sinclair über Grafiker Geoff Quilley (Happy Computer 01/87)



Autor werden!

Sie haben ein Thema, über das Sie gerne schreiben möchten? Retro-, Software-, Hardware- oder Szene? Dann teilen Sie Ihre Atari-Begeisterung mit anderen stc-Lesern! Artikeleinsendungen sind jederzeit willkommen und eine Bereicherung für das einzige Magazin für Atari ST/TT/Falcon und Konsole. Melden Sie sich bei Matthias Jaap (mj@jaapan.de).