

AtariUpToDate.de

DAS SOFTWARE-VERZEICHNIS FÜR ATARI-COMPUTER!

7500 Programme

Firebee-Kompatibilitätsliste

Versionstracker

GEM-Spiele-Verzeichnis

Alle Updates!

Atari-Fan des Monats

cTrix

Eigentlich macht cTrix hauptsächlich mit dem Amiga und C64 Musik, aber der Künstler nutzt gelegentlich auch andere Hardware, etwa das Atari 2600. Bei seinem Atari 2600 Chipmusic Project beließ er es jedoch nicht dabei, ein Synthesizer-Modul in die Konsole zu stecken und loszurocken, sondern baute eine Art VCS-Gitarre. Komponiert am PC und anschließend auf ein EPROM gebrannt, wechselt er mit den Schaltern an der Konsole und einem Competition-Pro-Joystick zwischen den Tracks. Außer der Konsole und dem Joystick hat er auf dem einer Gitarre nachempfundenen Brett EQ, Flanger und ein Gerät zum Halten von Noten untergebracht. Das Publikum auf dem Blip Fest 2011 in Tokyo zeigte sich begeistert von dem 2-Kanal-Sound des VCS. Mit knapp einer halben Million Views ist das YouTube-Video zu der Hardware und dem Auftritt das beliebteste auf seinem Kanal. Weitere Live-Auftritte folgten: Seinen Auftritt auf dem Blip Music Festival 2011 in New York hat er als Album im Free Music Archive veröffentlicht, auf Track 3 und 4 kommt das 2600 zum Einsatz.



<http://freemusicarchive.org/music/cTrix/>
<http://ctrix.net/>

Inhalt 12/2014



Aktuelles

- 03 **Atari-Fan des Monats:** cTrix
- 06 **News**
- 11 **Immer Up-ToDate**
- 26 **Siteseeing - Atari-Websites**
- 27 **Mini-Ataris**

Features

- 12 **ST-Magazin 12/89**
- 13 **Betz-Kundenmagazin - Hamburg vs. Eschborn**

Titelthema: Atari in Japan

- 14 **Atari in Japan**
- 21 **Jaxt und Kandoc - Japanisch auf dem ST**

Software

- 22 **Ataquarium - GFA auf der Firebee (1)**
- 24 **Emulation-Corner - RECOIL**
- 25 **Schnappschuss - fVDI Snap, JPEG Snapshot**
- 28 **Relax - aktuelle Spiele**

CloggedUp, Don't Worry Be Happy, Santa Run, Impulse X

- 32 **Atari Jaguar Europe Festival 2014 - Bericht**
- 39 **ST-Feuerwerk - Vier digitale Feuerwerke**

Hardware

- 36 **Love the Machine: Atari PC-1**

Rubriken

- 05 **Editorial**
- 38 **Vorschau/Impressum**



Design-Hoffnung 3D-Drucker

Jeder Generation wird ein Stempel aufgedrückt, gerne, um Bücher zu verkaufen, die auf zweihundert oder mehr Seiten ausführlich erläutern, was die Generation X, Y oder Golf von der vorherigen unterscheidet. Die aktuellen Computer würde ich als „Generation B“ bezeichnen, „B“ wie „Box“. Aktuelle Hardware ist in einem zweckgemäßen Gehäuse untergebracht, als gutes Design gilt, was flach ist, klein und nicht auffällt.

Eine Firebee fällt auf dem Schreibtisch kaum auf, ebenso wenig wie die MIST. Selbst Firmen mit großzügig dimensionierten Design-Abteilungen scheinen ihre Produkte am liebsten verschwinden lassen zu möchten. Die Streaming-Kisten von Sony, Apple und Amazon sehen aus wie kleine Keksdosen, Apples neuer iMac wie ein Monitor. Die Xbox One ist ein echtes Konsolen-Ungetüm, aber selbst sie wurde entworfen, möglichst nicht aufzufallen. Kein Vergleich mit der Xbox 360, die mit ihren Kurven noch deutlich als Konsole erkennbar war. Sowohl neben dem Fernseher als auch auf dem Schreibtisch ist es langweiliger geworden.

Fast schon revolutionär wirkt da die alte Atari-Hardware. Deren Design war zwar mitunter alles andere als praktisch – man denke an die Entscheidung, den Falcon im ST/STE-Tastaturgehäuse unterzubringen –, aber setzte eigene Akzente. Atari-Chefdesigner Ira Velinsky leistete damals ganze Arbeit und tat dies auch später als Gründer von Sozo Design.

Was mich für die Zukunft optimistisch macht, ist der 3D-Druck. Besitzer eines Raspberry PI können sich bereits ihr eigenes Gehäuse drucken, von zweckmäßig bis extravagant ist alles dabei. Die Technik steht noch am Anfang, aber ich bin mir sicher, dass wir in ein paar Jahren in einem Print-Shop jedes beliebige Gehäuse drucken lassen können, mit Öffnungen an den passenden Stellen.

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

SNDH Editor 1.12



Nach sieben Jahren gibt es ein Update für den SNDH Editor. Der Editor lädt SNDH-Dateien, die für Atari-Musik den SID-Dateien des C64 entsprechen. Der Editor ist kein Tool zum Komponieren von Chiptunes, sondern zum Bearbeiten der diversen Metadaten, die Teil jeder SNDH-Datei

sind. Die neue Version enthält Anpassungen an den aktuellen Sid Sound Designer Replayer. Im Archiv enthalten sind der Assembler-Quelltext, sowie eine Beispieldatei. Auf dem Atari lassen sich die Dateien mit dem SND Player und Jam wiedergeben. Download über dhs.nu oder demozoo.org.

MiNT-Diskimage für den ST

MiNT und Unix nur für TT und Falcon? Marcello wünscht sich mehr Unix auf dem Atari ST und bietet auf seiner Homepage eine MiNT-Distribution für STs mit mindestens 4 MB RAM und einem Ultra-

satan SD-Kartenleser an. Zu dem Paket gehören eine ältere MiNT-Version, AES 4.1, Minix-Dateisystem, der CBHD-Festplattentreiber und Qed in der Version 5.0. Für leistungstärkere Ataris ist

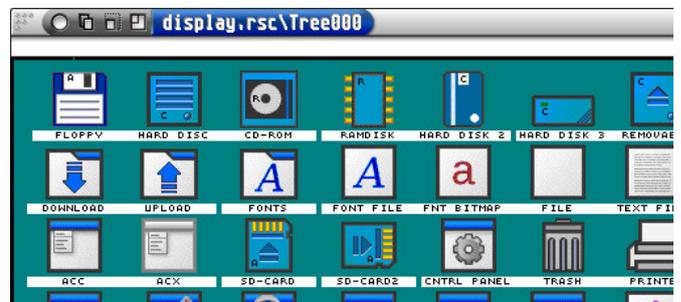
die Distribution nicht gedacht, hier verweist Marcello auf Easymin.

Auf seiner Homepage beschreibt er auch die Installation von MINIX, einem Mini-Unix von Andrew Tanenbaum. MINIX wurde zunächst für Intel-PCs entwickelt und

dann auf verschiedene Systeme umgesetzt. Die Unterstützung für Motorola-CPU's wurde allerdings schon mit der Version 2 wieder eingestellt. Heute spielt MINIX in der Unix-Welt keine Rolle mehr.

<http://www.subsole.org/stuff>

Neue Icons für TeraDesk



TeraDesk ist ein alternativer Desktop, der aktiv weiterentwickelt wird. Lodovico Zanier hat in den letzten Monaten auf der ACP-Website mehrere alternative Icon-Sets für TeraDesk veröffentlicht. Die Sets enthalten Icons für Laufwerke, Dateiformate und Programme und eignen sich aufgrund ihrer Größe auch für hohe Auflösungen. Linear Grey

ist größtenteils in Graustufen gehalten, mit wenigen Farbtupfern bei einigen Icons. Im November folgte dann Linear Blue, welches die volle NVDI-Palette mit 256 Farbtönen nutzt. Wer von Linear Grey auf Blue umsteigen will, muss lediglich die Resource-Datei austauschen, alle Assoziationen bleiben erhalten.

Calamus SL2015 ist da!



Seit dem letzten großen Update des DTP-Programms sind neun Jahre und mehrere kleine Updates vergangen, nun hat invers Software Calamus

SL2015 veröffentlicht. SL2015 integriert mehrere Module, die bisher noch separat erworben werden mussten und wird zu einem attraktiven Preis an-

MyAES 0.96 verfügbar

Es muss nicht immer XaAES sein: Olivier Landemarre arbeitet weiter an MyAES und diversen weiteren Programmen. In der Version 0.96 wurde der Scheduler neu geschrieben, um selbst Action-Spiele unter GEM spielen zu können. Zum Lieferumfang gehört nun die Taskleiste Yopla, die wie der in Entwicklung befindliche Desktop Mdesk von einer neuen Betriebssystemfunktion Gebrauch macht, die True-Color-Icons im PNG-Format unterstützt. In Spielen, die mit einer älteren SDL-Version kompiliert wurden, lässt sich nun auch die Tastatur verwenden. Hinzu kommen viele Fehlerbereinigungen:

Redraw-Probleme wurden behoben, der Speicherbedarf der Coldfire-Version verringert und der GFA-Basic Editor von Lonny Pursell kann unter MyAES 0.96 GFA-Programme kompilieren.

Landemarre hat mit MyAES viel vor: Eine zukünftige Version soll Radeon-Grafikkarten und Mausemuler besser unterstützen und einen Vollbildmodus ohne Fensterahmen für Spiele wie PmDoom bieten. Mit Ausnahme einiger externer Komponenten wie Yopa, Mdesk und der Dateiauswahl, sind fast alle MyAES-Teile Coldfire-nativ.

<http://myaes.lutece.net/>

geboten.

Kunden hätten sich laut dem Hersteller eine bessere Unterstützung für Formate wie PDF, EPS, RTF und WMF gewünscht, daher werden die entsprechenden Module Bridge, Calipso 3 Lite, RTF-ImEx und WMF/EMF Im-/Export nun beigelegt. Bridge lässt sich direkt aus dem Drucken-Dialog öffnen, um ein PDF- oder Postscript-Dokument auszugeben. Nicht mehr dabei sind die Module Calvin und Uhr. Zum Vorgänger

SL2006 bleibt die neue Version voll kompatibel. Erfreulich auch, dass Calamus weiter auf TOS-Plattformen läuft, sofern eine Auflösung von mindestens 800x600 in True Color verwendet wird.

Neu kostet SL2015 199 Euro (vorher 699 Euro bei geringerem Lieferumfang), Upgrades gibt es für 99 Euro, selbst Anwender von Calamus 1.09 dürfen dieses Angebot nutzen.

<http://www.calamus.net/>

PARCP-USB-Adapter



In der PC-Welt mahlen die Mühlen langsamer, zumindest was die Schnittstellenausstattung angeht: VGA und Parallel-Port konnten sich lange halten. Doch mittlerweile wird kaum noch ein PC mit Parallel-Port ausgeliefert. Für Atari-Besitzer, die den Datenaustausch zwischen PC und ST über PARCP abwickeln, ein Problem. Doch es gibt Abhilfe: PARCP-USB ist eine neue Hardware, die in den Parallel-Port des STs gesteckt wird. Auf der an-

deren Seite ist ein Mini-USB-Anschluss. Der Datenaustausch erfolgt dann wie gewohnt über die PARCP-Software. Binaries existieren für ST, Linux, Windows und den Raspberry PI. 19,90 Euro kostet der Adapter, komplett mit einer Lizenz für die Software kostet PARCP 29,90 Euro.

Die Software läuft wie gewohnt in der Kommandozeile und verwendet somit eine textbasierte Oberfläche. Alternativen zum Datenaustausch sind SD-Kartenleser wie die GigaFile. Diese sind allerdings wesentlich teurer als der PARCP-USB-Adapter.

<http://joy.sophics.cz/>

Arcade-Stick für VCS 7800

Für das VCS7800 gibt es viele Arcade-Portierungen, der neue „7800 Prosystem Joystick“ ist eine standesgemäße Steuerung für Xevious, Galaga & Co.: Untergebracht in einem massiven Aluminium-Gehäuse sind ein modifizierter Acht-Wege-Joystick von Sanwa und zwei Feuertasten, deren Verdrahtung dem Proline-Joystick von Atari entspricht. Einem Einsatz des Arcade-Sticks an einem 2600, XL oder ST steht natürlich nichts im Wege. Auf Extras wie Dauerfeuer

wurde verzichtet.

Optisch fällt vor allem die Größe im Vergleich zur Konsole auf. Einen guten Eindruck macht das Plastik-Overlay mit dem Atari-Schriftzug. Der helle Farbton der Konsole konnte im Druck nicht erreicht werden.

UberArcade baut die Sticks auf Anfrage, Besteller müssen 3-4 Wochen warten. Günstig ist der Joystick nicht: 200 Dollar



kostet alleine die Hardware, hinzu kommen Versand- und Zollkosten. Der Hersteller verschickt auch ins Ausland.

Jag CD: Alice's Mom's Rescue



Cedric Bourse alias Orion_ programmiert sowohl für Mainstream- als auch Retro-Plattformen. Sein neuestes Spiel ist Alice's Mom's Rescue, ein Plattformspiel für Windows und Android. Titelheldin Alice hüpfte durch 25 Level, löst Schalterrätsel und verändert mit Pilzen ihre Größe. Das Spiel soll in Kürze auch für Dreamcast und Jaguar CD erscheinen. Es handelt sich um Bourses erstes Jump'n'Run nach zwei Adventures (Elansar, Philia) und einem Denkspiel (Yopaz: IceStar).

<http://onorisoft.free.fr/>

BASIC für den Jaguar

Die Entwickler von Reboot (SuperFly DX, Kobayashi Maru) stellen nicht nur schöne Jaguar-Retro-Titel her, sondern möchten anderen Jaguar-Programmierern die Arbeit erleichtern. Raptor ist eine API, um die RISC-Chips des Jaguars anzusprechen. Die zusätzliche Abstraktionsebene, welche durch Raptor zur Verfügung gestellt wird, erleichtert die Programmierung und Animation von Sprites, die Wiedergabe von Musik, Partikeleffekte und das Sichern von Daten auf dem MemoryTrack-Modul. Etliche Beispiele liegen Raptor bei.

Seit Anfang Dezember ist zudem ein weiteres Projekt in Entwicklung, welches RAPTOR mit einer Portierung von Enhanced BASIC (EhBASIC) kombiniert. Dieses Projekt könnte sich zu einer Art Atari Basic für den Jaguar entwickeln. Es ist allerdings nicht die erste Portierung der Programmiersprache für den Jaguar: 2004 entwickelte Matthias Domin bereits Jaguar BASIC, eine EhBASIC-Portierung samt zugehörigem Adapter für eine PS/2-Tastatur, um direkt auf dem Jaguar programmieren zu können.

<http://reboot.atari.org>

Spectrum Vega: Comeback des Speccy



Neuaufgaben alter Computer im neuen Gewand gibt es immer wieder, aber nie war bisher der Verantwortliche des Originals involviert. Anders beim Sinclair ZX Spectrum Vega: Sir Clive Sinclair, Gründer und ehemaliger Chef des britischen Computerherstellers Sinclair, ist Teil des Projekts, welches aus dem alten Spectrum eine TV-Konsole

macht. Schon dadurch war dem Projekt die Aufmerksamkeit sicher, ob Heise, Spiegel Online oder die Computerbild: Kaum eine Website, die nicht über Vega berichtete.

Optisch an den ersten Spectrum mit Gummie-Tastatur angelehnt, ist der moderne Spectrum schon auf dem ersten

Blick ein echtes Sinclair-Produkt: Er ist auf das notwendigste reduziert. Der Prototyp hat außer vier Richtungstasten lediglich vier weitere Tasten: R, F, S, 1 und 2. Andere Zeichen müssen über die Bildschirmtastatur eingegeben werden.

Welche Hardware im Vega steckt, ist nicht bekannt, der Computer läuft aber nicht unter Android. Spiele werden über ein Menüsystem geladen, 1000 sollen vorinstalliert sein. Retro Computers bemüht sich um die Rechte für tausende Spectrum-Spiele, Vega-Besitzer können weitere Spiele per SD-Karte laden. Alle Modelle sollen nachgeahmt

werden, Vega bietet auch eine erweiterte Farbpalette und folgt damit dem Trend einiger Spectrum-Emulatoren, die eine Art „Super-Spectrum“ bieten.

Für 100 Pfund konnten sich Indiegogo-Nutzer einen Spectrum Vega Limited Edition sichern, schon 55 Tage vor Schluss waren alle vergriffen und das Projekt überfinanziert. Vega liegt damit in etwa auf dem selben Preisniveau wie gebrauchte Spectrums bei britischen Retro-Händlern, aber deutlich unter den Preisen, die so mancher eBay-Verkäufer verlangt.

Lynx II Mod: VGA-Out und neues Display

Ataris Adapter, um Lynx-Spiele auf einem Monitor zu zeigen, war noch recht groß, die moderne Version passt hingegen komplett in das Gehäuse des Lynx II. Ein Bastler, der im NexGam-Forum und auf YouTube als McWill unterwegs ist, zeigt ein umgebautes Lynx mit VGA-Ausgang. Teil des Umbaus ist auch ein neues 3,5-Zoll-Display für das Handheld, die Bildqualität des Displays liegt natürlich deutlich über der des Originals: Kräftigere Farben,

scharfe Darstellung und kein Verwischen mehr. Die Darstellung wird hochskaliert auf 640x408 Pixel. Wird die Konsole mit einem VGA-Monitor verbunden, wechselt der Backlight-Button auf die Darstellung am externen Monitor.

Die Erweiterung soll inklusive neuem Display 95 Euro kosten, auf Anfrage baut McWill die Hardware gleich ein. Voraussetzung ist ein funktionsfähiger Lynx II.



https://www.youtube.com/watch?v=sGij3S_uaes

CT60e angekündigt

Nach mehreren Auflagen des CT60-Beschleunigers hat Rodolphe Czuba eine überarbeitete Version in einem französischen Atari-Forum angekündigt. Die CT60e wird in Lizenz von einem polnischen Hardware-Entwickler hergestellt und ist eine leicht verbesserte Variante der CT60, die voll kompatibel zu den CT60-Erweiterungen CTPCI, EtherNAT und SuperVidel bleibt. Ände-

rungen gibt es beim Platinendesign, Platz findet die Platine unter der Tastatur des Falcons. Die wichtigste Nachricht dürfte aber die sofortige Verfügbarkeit der CT60e sein, die erste Auflage soll 100 Stück umfassen, eine zweite ist bei entsprechender Nachfrage geplant. Preislich soll die CT60e bei 150 Euro liegen, ohne 68060 CPU.

Die CT60e ist nicht das einzige Hardware-Projekt für den Falcon, Czuba hatte Ende 2012 die CTX60 angekündigt, eine Karte, die den 060-Beschleuniger, CTPCI, USB, Ethernet und PCIe-Slot auf einer Karte integriert. Auf der CTX60 soll wiederum der PX60 aufbauen, der die fehlenden Komponenten zu einem ganzen Falcon 060 bietet. Derzeit fehlt Czuba aber nach eigenen

Angaben die Zeit, um diese fertigzustellen. Wer also einen schnellen Falcon will, solle zur CT60e greifen – wenn die CTX60 erscheint, werde es sicher auch Abnehmer für eine gebrauchte CT60e geben, so Czuba.

<http://bx.yaronet.com/posts.php?s=168911>

EasyMiNT jetzt auch für Firebee



Für alle, die bisher davor zurückschrecken, ein MiNT-System zu konfigurieren, gibt es EasyMiNT. EasyMiNT ist ein Installationsprogramm für ein komplettes freeMiNT auf Basis der Sparemint-Pakete und wird komfortabel per Maus bedient. Der Installer wurde nun an die Firebee angepasst und auf den aktuellen MiNT-Stand gebracht: Installiert werden MiNT 1.19 und XaAES 1.6.4b. Auch auf dem ST wird nun das

ext2- statt minix-Dateisystem verwendet, als Desktop ersetzt Thing TeraDesk.

Neben EasyMiNT wurde auch das Netzwerkkonfigurationsutility E-Nick an die Firebee angepasst. E-Nick funktioniert nur mit einer EasyMiNT/ Sparemint-Installation, andere MiNT-Distributionen werden nicht unterstützt. EasyMiNT 1.90beta war bei Drucklegung der st-computer noch nicht über die Webseite, sondern nur per Direktdownload unter http://atari.st-katharina-apotheke.de/download/em_190b.zip verfügbar.

Silly Venture 2014



Die größte Atari-Party 2014 sorgte zum Jahresausklang für eine kleine Softwareflut. Für den Falcon gab es mit Tere Ra'i ein vor allem atmosphärisch schönes Demo (Bild) und mit dem Rennspiel Racer 2 sowie den zwei Ego-Shootern BadMood Beta 0.1 und TyrQuake sogar drei neue Spiele. 8-Bit-Spieler freuen sich über eine Umsetzung von Treasure Island Dizzy – Codemasters hatte damals keines der Dizzy-

Spiele für den XL umgesetzt. Die Demo-Competition bereicherte das Softwareangebot um ein Demo für die hohe Auflösung des STs (Unbeatable). In einer eigenen Kategorie dürften VBXE-Grafiken antreten. VBXE ist eine Grafikkarte für die 8-Bit-Computer mit eigenem Blitter, die bis zu 1024 Farben gleichzeitig darstellen kann.

Alle Downloads: demozoo.org.

Immer UpToDate

www.atariuptodate.de

7up	2.33pl8	S	T	F	B	Manitor	1.04	?	?	?	?
ACE MIDI	2.00	-	-	F	?	maxYMiser Live	1.33a	?	?	F	?
ACE Tracker	2.00	-	-	F	?	Meg	1.4D	S	T	F	B
AHCC	5.1	S	T	F	B	mxPlay	2.0	-	?	F	B
Aniplayer	2.23	?	T	F	B	MyAeS	0.96	?	T	F	B
ArtWorx	2.09	S	T	F	B	MyMail	1.96	S	T	F	B
Atari Works	1.207	S	T	F	B	Nemesis Indicator	1.1	-	-	F	-
AtarIRC	2.06	S	T	F	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	-	PH Easy Rem. Print	2.0	S	T	F	B
Calipso lite	3.35	?	?	?	?	PH Weather	1.21	-	T	F	B
CAT	5.43	S	T	F	?	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	Signum!	4.4	S	T	F	-
EmuTOS	0.9.3	S	?	F	B	Smurf	1.06	?	T	F	B
FreeMiNT	1.19	S	T	F	B	SNDH Editor	1.12	S	T	F	?
fVDI Snap	1.1C	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	1.64	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	B	TOS.hyp	5.0	S	T	F	B
Jinnee	2.5	S	T	F	-	Troll	1.7D	S	T	F	B
Joe	1.5C	S	T	F	B	X11-Basic	1.23	?	?	?	?
KK Commander	1.5H	S	T	F	B	XAct/SciGraph	3.1	S	T	F	-
Litchi	1.3B	S	T	F	B	zBench	0.99	?	T	F	B
MagiC Keyboard	1.1	S	T	F	?	Zview	1.0.1	?	T	F	B

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

Vor 25 Jahren

ST-Magazin 12/89

Während sich die ST-Computer in ihrer Dezember-Ausgabe Festplatten widmete, beschäftigte sich das ST-Magazin mit dem ersten tragbaren ST: Stacy wurde einem ersten Test unterzogen. Kritik übte das Magazin am blauen, kontrastarmen LC-Display, der etwas zu hohen Tastatur und der geringen Laufzeit von 25 Minuten bei netzunabhängigem Betrieb. Lob gibt es für die leichte RAM-Aufrüstung, den herausgeführten Mega-Bus und die gewohnten ST-Schnittstellen. Trotz diverser Schwächen fand Stacy besonders bei Musikern Anklang.

„Bit-Aerobic im Pixelstudio“, so wurde der Artikel über die Cyber-Serie betitelt. Cyber Studio, Sculpt und Paint waren für ihre Zeit bemerkenswerte Produkte für 2D- und 3D-Animationen. CAD-3D konnte beispielsweise 3D-Körper automatisch ergänzen. Die Produkte wurden nie für den TT angepasst: Da Atari einen ST mit schnellerem Prozessor und mehr Farben nicht mehr rechtzeitig vorstellte, verließ Entwickler Tom Hudson den Atari-Markt. Cyber Sculpt wurde zur Grundlage für das PC-Programm

Autodesk 3D Studio. Jim Kent (Cyber Paint) entwickelte wiederum den Autodesk Animator.

Martin Backschat betrachtete den STE aus dem Blickwinkel eines Programmierers und stellte die Scrollingregister, das Microwire-Interface und die Register für Paddles und Lichtpistolen vor. Diese Register blieben bis heute ungenutzt.

Der ROM-Port des STs wurde vor allem für Dongles genutzt, Hybrid Arts fand noch eine andere Verwendung für ihn: Der FM Melody Maker war ein kleiner Synthesizer zum Anstecken mit zwei Chinch-Buchsen. Die dazugehörige Software unterstützte auch die MIDI-Buchse und konnte Stücke über diese Schnittstelle an einen großen Synthesizer übertragen.

Unter den getesteten Spielen war in der Dezember-Ausgabe kein Evergreen dabei. Oil Imperium war ein grafisch nettes Wirtschaftsspiel und Bloodwych ein Dungeon-Master-Klon mit Zweispielermodus. Den Abschluss bildeten Public-Domain-Spiele – gerade für ST-Besitzer mit

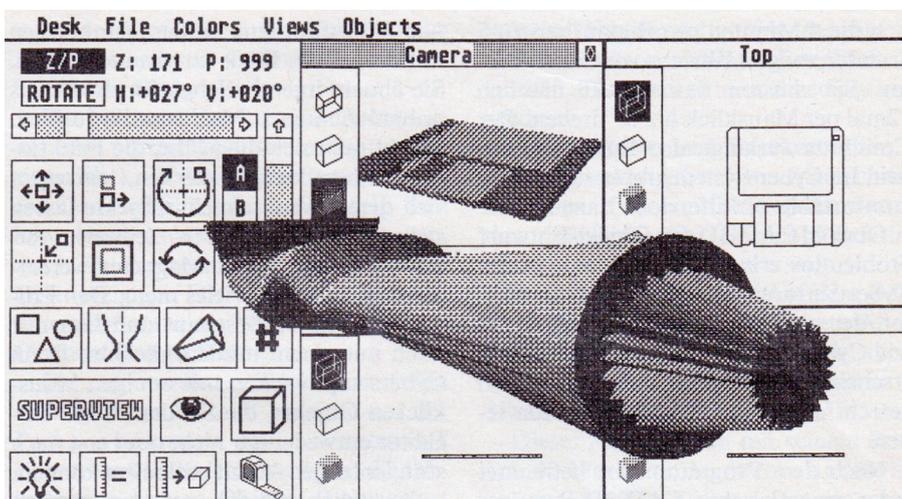


Monochrom-Monitor eine ergiebige Spielequelle.

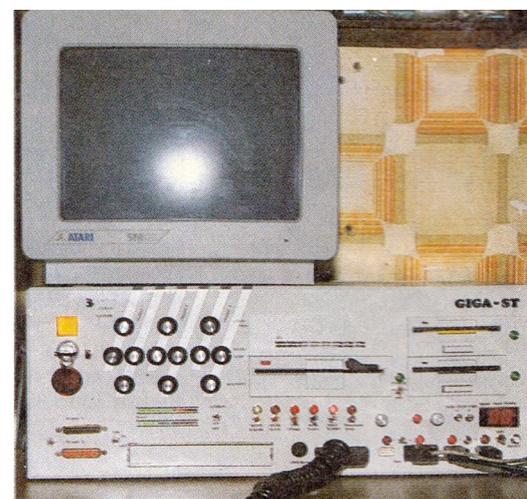
Artikel aus dem ST-Magazin finden Sie auf stcarchiv.de.

Preise im Dezember 1989:

Atari 1040 STFM: 798,-
 Atari Mega ST 1: 1198,-
 Atari Megafloppy 60 Festplatte: 1498,-
 Atari Portfolio: 798,-
 Atari PC3: 1998,-
 (von Wittich Computer, alle Preise in DM)



Die Cyber-Serie war ihrer Zeit vorraus.



This one goes to 11: Giga-ST

Kundenmagazine enthalten alle Sonderangebote und neuen Artikel eines Händlers und dienen zur Kundenbindung. Einige dieser Magazine enthalten aber auch Testberichte oder Kommentare. Das Kundenmagazin des Hamburger Atari-Händlers Betz Computer war eine Mischung aus beiden – viele Angebote und Informationen über Serviceleistungen, aber auch Artikel, die aus der Feder von Sven Betz persönlich kamen.

Betz Computer war über lange Jahre eine zuverlässige Adresse für Atari-Hardware und -Reparaturen, geriet aber später wie viele kleine Computerläden in Schwierigkeiten – Computer wurden beim Discounter gekauft, repariert wurde weniger und das Atari-Geschäft war natürlich nach dem Ende des Falcons rückläufig.

MagiC-Schock

Die spannendste Phase seines Kundenmagazins war im Jahr 1995, als Leser der ST-Computer den rasanten Wandel ihres Magazins beobachten konnten: Vom Test des Emulators MagiC Mac in der



Betz Computer

Matthias Jaap stöbert in seinem Archiv auf der Suche nach Atari-Publikationen, die nicht jedem bekannt sind. In dieser Ausgabe ist es ein Kundenmagazin des Hamburger Atari-Händlers Betz Computer.

1/95, den Start einer Mac-PD-Serie (2/95), der Änderung des Titels und Einführung von Mac-Tests (3/95), dem Innenteil MacOPEN (4/95) bis zur angekündigten Umbenennung des Magazins in „OPEN systems“ (9/95), die dann allerdings auf Grund einer „wahren Flut von Briefen und E-Mails“ in der Folgeausgabe wieder rückgängig gemacht wurde.

Für einen reinen Atari-Händler dürfte der Kurs der ST-Computer damals ein Albtraum gewesen sein, schließlich gab hier ein Atari-Magazin Umzugstipps, stellte Mac-Software vor und schränkte ihre Atari-Berichterstattung ein. Bestehende Softwareproduzenten und Hardwareentwickler wurden als Einzelkämpfer dargestellt, der Mac als „neuer Atari“

Kritik

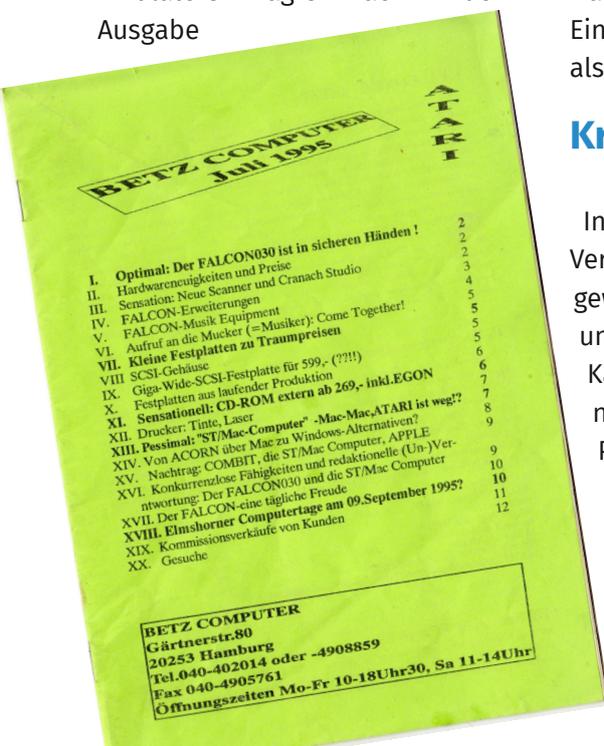
In dem Kundenmagazin ist die Verärgerung deutlich spürbar. Vorgeworfen wird der ST-Computer und Application Systems eine Mac-Kampagne, die vor allem Apple nützte. Betz bezweifelte, ob der Plan eines Mac/Atari-Magazins dem Blatt auch nur einen Leser mehr beschern würde. Obendrein kritisierte er auch die Be-

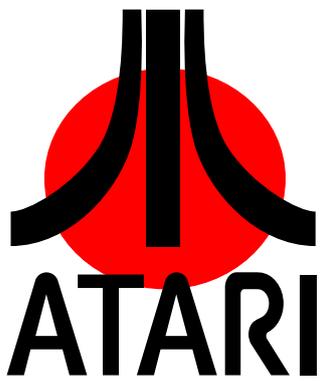
richterstattung über den Atari-Markt: So veröffentlichte die ST-Computer zwar einen Combit-Messebericht, erwähnte aber den größten Aussteller Klangraum und den Stand der Firma Betz Computer nicht. Dafür wurde auch hier MagiC Mac Platz eingeräumt.

Der damalige Chefredakteur Harald Egel wurde von der Kritik nicht ausgenommen: Ihm wurde eine zu große Nähe zu Apple – die ab 1995 auf großen Farbseiten im Magazin warben – vorgeworfen. In dem Magazin kritisierte Betz die seiner Meinung nach herablassende Art, in der über Atari-Hardware und Entwicklungen wie den C-Lab Falcon geschrieben wurde. Dabei sei die Lage im Prinzip keine andere als zuvor und der Support für Hard- und Softwareentwickler schon zu Atari-Zeiten dürftig gewesen. Eine ablehnende Haltung gegenüber PC, Mac und Emulatoren hatte der Händler übrigens nicht, aber er wollte diese Systeme eben nicht als „Atari“ bezeichnen.

Ende

Die ST-Computer wechselte schließlich den Verlag, die aus dem Mac-Teil entstandene MacOPEN konnte sich nicht etablieren. Betz Computer konnte sich noch bis ins neue Jahrtausend mit Dienstleistungen rund um Atari, PC und Mac halten.





ATARI IN JAPAN

Fast jeder Atari-Fan dürfte wissen, dass der Name Atari aus der japanischen Sprache kommt. Doch die Verbindungen der US-amerikanischen Firma zu dem asiatischen Land hören da noch nicht auf.

Bereits im Jahr 1973, also noch vor der Veröffentlichung der ersten Pong-Konsole, blickte Atari nach Japan und gründete mit Atari Japan eine Tochter, die sich um den Vertrieb der Arcade-Spiele kümmern sollte. Atari beauftragte Kenichi Takumi mit dem Aufbau der Zweigstelle, Takumi sollte Mitarbeiter anwerben und ein Vertriebsnetz aufbauen. Einzelteile wurden weiterhin in den USA gefertigt, die Maschinen selbst dann in Tokyo zusammengebaut. Für Atari Japan gab es große Pläne, denn nach Japan sollten später auch andere asiatische Länder beliefert werden.

Japan hatte zu diesem Zeitpunkt bereits Arcade-Spiele, wobei es sich vor den 70ern um mechanische und elektro-mechanische Spiele handelte. Der Wechsel von Firmen wie Taito, Sega und Nintendo zu Videospielen war daher ein logischer Schritt. Dennoch hatte es Atari Japan auch auf Grund kultureller Vorbehalte schwer, Atari galt trotz des Namens als US-amerikanische Firma und Neueinsteiger. Atari brauchte einen Partner und fand ihn in Nakamura Manufacturing, einer Firma, die mit mechanischen Spielen bereits gute Geschäfte machte: Zunächst mit mechanischen Pferden und dann mit dem Arcade-Spiel „Racer“. 1971 kürzte die Firma ihren Namen auf Namco: Nakamura Manufacturing Co.

Mit Namcos Verbindungen gelang es Atari Japan, Arcade-Maschinen in dem Land zu platzieren. Dennoch schrieb die Firma weiter Verluste – angeblich, weil die eigenen Mitarbeiter Gelder veruntreuten. Für Takumi war dies zuviel, er kam

einfach nicht mehr in die Firma und überließ sie damit faktisch seinem Partner Hide Nakajima. Nakajima glaubte noch immer an Atari und reiste 1974 in die USA um die Lage mit Nolan Bushnell zu besprechen.

Doch Atari war zu diesem Zeitpunkt selbst in finanziellen Schwierigkeiten und konnte sich eine verlustreiche Tochter wie Atari Japan nicht leisten. Die Firma versuchte daher, Atari Japan zu verkaufen, stieß dabei aber auf geringes Interesse. Hide Nakajima gelang es schließlich, Namco vom Kauf zu überzeugen. Atari Japan wurde für eine halbe Million Dollar verkauft, Nakajima versprach, mindestens sechs Monate zu bleiben. Außerdem erhielt Nakamura eine Exklusivlizenz für Atari-Arcade-Spiele der nächsten zehn Jahre.

Nach dem Kauf von Atari Japan dauerte es noch ein paar Jahre, bis die Firma mit Gee Bee ihr erstes eigenes Videospiel veröffentlichte, danach folgte mit Titeln wie Galaxian, Pac-Man und Pole Position Hit auf Hit.

NAMCO

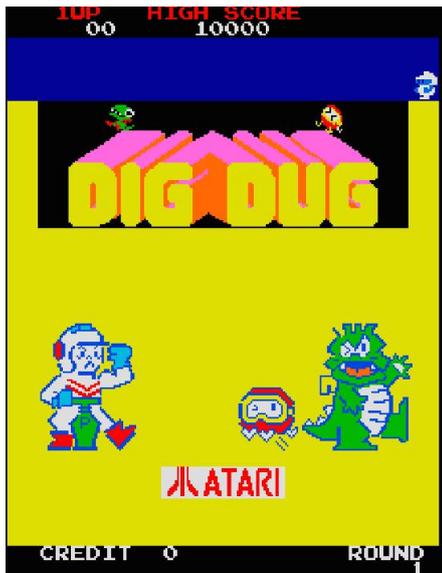
In Japan ist Namco nicht nur Spielentwickler, sondern auch Betreiber eigener Arcades. Hier werden



Vor den digitalen Videospielen amüsierten sich Japaner und Amerikaner mit mechanischen Spielen wie einem Pachinko-Vorläufer (Japan) und Baseball (USA).

die neuesten Automaten getestet, aber es stehen auch immer einige Automaten parat, in denen ältere Spiele stecken. Atari-Automaten wurden ausschließlich in den Namco-Spielhallen aufgestellt, was deren Verbreitung in Japan auf Jahre Grenzen setzte.

Namco eröffnete schließlich auch eine Zweigstelle in den USA, die aber nicht selbst Spiele vermarktete, sondern Vertriebspartner finden sollte. Manche Namco-Spiele wie Dig Dug und Pac-Man wurden



daher außerhalb Japans eher mit Atari oder Midway assoziiert. Midway ging sogar soweit, eigene Nachfolger zu Namco-Spielen zu entwickeln. Das bekannteste inoffizielle Sequel ist Ms. Pac-Man.

Mitte der 80er sicherte sich Namco America die Mehrheit an Atari Games, der abgespaltenen Arcade-Abteilung Ataris. Streit über die Führung von Atari Games führte schließlich zur Trennung von Naka-

jima und Nakamura, Nakajima führte die nun unabhängige Firma Atari Games weiter.

Atari 2800

Während Japan bei den Arcade-Spielen schon früh mit dabei war, entwickelte sich der Markt für Konsolen langsamer. 1977 veröffentlichte Nintendo mit dem Pong-Clone Color TV-Game 6 eine eigene Konsole mit sechs Pong-Varianten. Vier Jahre später kam dann das Cassette Vision von Epoch, eine Modulkonsole mit integrierten Controllern. Ein Dutzend Spiele wurden für das System entwickelt, das immerhin erfolgreich genug war, um eine günstigere Junior-Variante und einen Nachfolger zu finanzieren.

Das Atari 2600 war dem Cassette Vision technisch überlegen und es gab auch mehr Spiele für die Atari-Konsole. Ausgerechnet Epoch selbst importierte das VCS und einige Spiele, um sie in Japan zu verkaufen. Spiele und Konsolen wurden

nur geringfügig angepasst, bei der Japan-Variante von Magnavox Odyssey 2 hatte es nur zu einem Sticker auf der Verpackung gereicht. Der hohe Preis der Import-Konsolen war mitverantwortlich dafür, dass sich keine von ihnen etablieren konnte: Die Japan-Varianten vom Intellivision und der Odyssey 2 wurden für 49800 Yen verkauft, die Vectrex kostete gar 54800 Yen. Damit waren sie weit teurer als Epochs Cassette Vision (13500 Yen). Wenig hilfreich dürfte auch gewesen sein, dass Bandai gleich drei Konsolen inklusive Spielen anbot (Intellivision, Emerson Arcadia, Vectrex).

Atari entschloss sich schließlich, selbst in Japan aktiv zu werden. Das VCS bekam ein frisches Design und einen neuartigen Controller, der einen Acht-Wege-Joystick mit Paddles kombinierte. Im Gegensatz zum 2600 bot die Konsole gleich vier Anschlüsse für Controller. Die Verpackung der Konsole und der Spiele war natürlich komplett in





Die Dominanz des Famicom in Japan ist bis heute in den vielen Retro-Spiele-Shops spürbar – und wer noch keine Konsole hat, kauft einfach das Original oder einen der zahlreichen Famicom-Klone.

Japanisch. Die Spiele selbst waren identisch zu den US-Varianten, etwa 30 erschienen in Japan. Schließlich gab Atari der Konsole noch einen neuen Namen: Atari 2800.

Erst 1983 erschien das 2800 zu einem Preis von 24800 Yen in Japan und war somit deutlich günstiger als die westliche Import-Konkurrenz. Doch ausgerechnet in diesem Jahr wurden die ersten modulbasierten Konsolen von Sega (SG-1000) und Nintendo (Famicom, hier: NES) veröffentlicht. Beide Konsolen waren dem 2800 nicht nur technisch weit überlegen, sondern mit je 14800 Yen auch noch deutlich günstiger. Heute würde dieser Preisunterschied etwa 100 Euro betragen. Zwar war das Spieleangebot für das Famicom alles andere als üppig, aber für diejenigen, die nur einen der drei Famicom-Launchtitel (Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Popeye) gesehen hatten, dürften die VCS-Spiele wie Computer-Steinzeit gewirkt haben. Heute ist das Atari 2800 nur selten in Retro-Spieläden zu finden und wenn, dann meist als kuriozes und teures Einzelstück.

Die größten Fans des Atari 2800 saßen nicht in Japan, sondern in den USA: Die Einzelhandelskette Sears, die schon die Atari Pong-Konsole unter eigenen Namen verkaufte, war von Konzept und Design des 2800 so angetan, dass die Konsole unter dem Namen Sears Video Arcade II in den USA verkauft wurde. Controller und Konsole blieben unverändert. Später diente das Design als Basis für das Atari 7800.

Atari NES?

So wie für amerikanische Firmen der japanische Markt schwierig war, taten sich japanische Firmen im Ausland schwer. Computer von NEC oder Sharp blieben hier Nischenprodukte, Commodore scheiterte in Japan. So entwickelte sich in Japan eine eigene, weitgehend abgeschottete Computer-Szene, lediglich die MSX-Computer waren über die Landesgrenzen hinaus in vielen anderen Ländern erfolgreich.

Um in dem jeweils anderen Markt Fuß zu fassen, war ein Vertriebspartner durchaus nützlich. Nintendo plante die Veröffentlichung des Famicom in den USA und sprach mit

Warner/Atari über eine Kooperation. Schon bevor Teile Ataris an Tramiel verkauft wurden, wurden die Verhandlungen jedoch abgebrochen. Wie ernst es beiden Firmen gewesen ist, ist offen. Atari hätte die Exklusiv-Rechte dazu benutzen können, einen möglichen Konkurrenten gar nicht erst auf den US-Markt zu lassen.

Rückblickend hätte Atari das Angebot auf jeden Fall annehmen sollen, aber aus damaliger Sicht war die Entscheidung gegen das Famicom nachvollziehbar. Atari litt damals unter massiven Verlusten und der Erfolg des Famicom war zu diesem Zeitpunkt keinesfalls sicher: Super Mario Bros. erschien erst 1985 und das erste Zelda 1986. Mit dem 7800 hatte Atari zudem ein Produkt in Vorbereitung, welches dem Famicom durchaus ebenbürtig war.

Als Warner schließlich Teile Ataris an die Tramiels verkaufte, war eine mögliche Partnerschaft mit Nintendo längst Geschichte. Jack Tramiel konzentrierte sich auf den Heimcomputermarkt, der in dieser Zeit stark wuchs. Die neue Firma

Atari war aber durchaus am Konsole-Markt interessiert, verkaufte das 2600 weiter und nahm Verhandlungen mit GCC auf, dem Entwickler des 7800. Diese Verhandlungen zogen sich jedoch über zwei Jahre hin. Einen hohen Preis zu zahlen, um das 7800 schnell (wieder) auf den Markt bringen zu können, wäre damals kein guter Schachzug gewesen, denn gerade in den USA waren die Händler, die immer noch versuchten, die vielen Spiele für die Konsolen von Mattel, Coleco, Atari und anderen Herstellern loszuwerden, neuen Systemen alles andere als aufgeschlossen. Anders sah es bei den Heimcomputern aus, die zwar häufig als Spielsystem genutzt wur-

R.O.B.-Unterstützung erschienen – als Zubehör war der Roboter ein Flop, als Marketing-Werkzeug aber wertvoll. Überhaupt spielte die Vermarktung seitens Nintendo eine wesentliche Rolle bei der Wiederbelebung des Videospiegelmarkts: Um ein Überangebot an Spielen zu verhindern, wurde die Konsole mit einem Lockout-Chip versehen, alle Module wurden von Nintendo produziert und die Japaner machten Drittherstellern Vorgaben, wie viele Spiele sie maximal pro Jahr veröffentlichten dürfen.

Diese Vermarktungsexpertise war nicht Teil einer möglichen Vereinbarung zwischen Warner/Atari und Nintendo und Nintendo selbst brauchte fast zwei Jahre, um sich auf den US-Markt vorzubereiten. Warner hätte also viel Geld und Geduld in die Vermarktung des Famicom stecken müssen – und das zu einem Zeitpunkt, als Atari zwei Millionen Dollar Verlust pro Tag machte.

Japan, RAM-Chips und das FBI

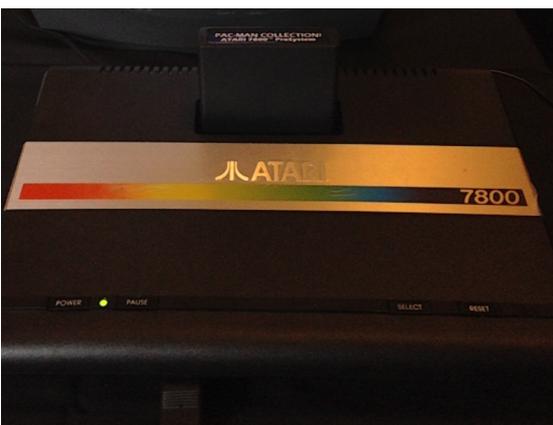
Der Atari ST war für damalige Verhältnisse ein Speicherriese und Preisbrecher. Spätestens 1987 galt die Firma als saniert, Entwickler von Spiele- und Anwendungssoftware hatten den ST akzeptiert und bei den 68000er-Computern war Atari die Nummer 1. Atari hatte jedoch im Heimatmarkt mit einem schwachen Händlernetz zu kämpfen, außerdem war man bei der Chipfertigung abhängig von Drittherstellern. Beide Probleme wollte man lösen und fing mit ersterem an. Der Kauf der US-Elektronikkette Federated sollte Atari ein Standbein

im Retail-Geschäft verschaffen.

Am 26. April 1987 leitete Atari schließlich einen Plan zur Übernahme der defizitären Federated Group ein. Diese Übernahme sollte sich als großer Fehler herausstellen: Schon im September stellte Atari-Finanzchef Gregory Pratt fest, dass die Mitteilungen von Federated an die Börsenaufsicht falsche Angaben enthielten und Atari täuschen sollten. Angeblich drohte Federated Atari mit einer Klage. Atari schloss den Kauf dennoch ab und hoffte auf eine Besserung, die sich aber nicht einstellte: Alleine 1988 machte Federated 124 Millionen Dollar Verlust. Im August 1988 reichte Atari Klage gegen die Verantwortlichen von Federated ein, 1992 urteilte das Gericht gegen Atari: Da sich Atari über die Lügen von Federated bewusst gewesen sei, hätte Atari den Zahlen nicht trauen dürfen. Also läge kein Betrug vor.

In ein Kaufhaus statt in einen Chipfertiger zu investieren, stellte sich gleich in zweifacher Hinsicht als Fehler heraus. 1986 schlossen die USA und Japan eine Handelsvereinbarung, die US-Chipherstellern einen Marktanteil von 20 Prozent in Japan garantieren sollte. Außerdem verpflichtete sich Japan, gegen Dumping-Preise vorzugehen. Dem Abkommen war ein bemerkenswerter Absturz der US-DRAM-Industrie vorausgegangen: Zwischen 1978 und 1986 fiel der Marktanteil von 70 auf 20 Prozent, gleichzeitig konnten japanische DRAM-Produzenten ihren Marktanteil von 30 auf 75 Prozent steigern.

Von den Abkommen profitierte die



Das Gehäuse des 7800 entspricht weitgehend dem japanischen VCS 2800. Erst 1986 erreichte die Konsole den Massenmarkt – die Tramiels und Warner waren sich nicht einig, wer der Firma GCC Geld schuldet. Nintendos NES-Lizenzpolitik machte dem 7800 zusätzlich das Konsolenleben schwer.

den, aber eben anders vermarktet werden konnten.

Nintendo selbst wagte sich erst 1985 auf den US-amerikanischen Markt und ließ das NES über Spielzeug- statt Elektronikändler verkaufen. Produkte wie der Roboter R.O.B. sollten den Handel vom NES überzeugen. Nur zwei Spiele mit



Einzelstücke

Westliche Konsolen aus den 70er bis 90er Jahren gibt es nur in wenigen japanischen Läden und dabei handelt es sich meist um Einzelstücke. Hier ist das VCS 2800 komplett mit Verpackung (39800 Yen, ca. 300 Euro), ein US-Jaguar und das japanische Intellivision zu sehen. Ganz außen: Bandais TV Jack 1500, eine Pong-Konsole aus dem Jahr 1977.

US-Chipindustrie, nicht jedoch Computerhersteller ohne eigene Chipfertigung. Japanischen DRAM-Herstellern wurden Auflagen in Bezug auf Preis und Menge der Chips auferlegt, die sie in die USA schicken durften. Davon profitierten Micron und Texas Instruments, die Preise für DRAM-Chips stiegen deutlich.

Atari war stark von DRAM-Lieferungen abhängig, weigerte sich aber, die Preise für Endkunden zu erhöhen. Taiwan war von dem Abkommen nicht betroffen, also wurden DRAM-Chips zunächst an eine Atari-Tochter in Taiwan geliefert, dort Spuren beseitigt und die Chips mit frischen Frachtdokumenten in die USA geschickt. In das Geschäft war auch Workstation-Hersteller Sun Microsystems verwickelt. Bestimmte DRAM-Lieferungen sollten von Sun an Atari geschickt werden. In den Akten des FBI ist dokumentiert, wie Atari falsche Angaben auf Frachtpapieren machte und diverse Firmen nutzte, um in die USA zu liefern. Atari-Mitarbeiter sollten sogar

DRAMs aus Atari-Kisten in Adidas-Schuhkartons (!) umgeladen haben. Der Verkauf von „sauberen“ DRAM-Chips sollte mithelfen, die Federated-Verluste auszugleichen.

Atari ging damit ein hohes Risiko ein, denn diese Geschäftspraxis hätte dazu führen können, dass japanische DRAM-Hersteller gar nicht mehr an Atari verkaufen. Diese Geschäftspraxis war auch einigen Atari-Angestellten nicht geheuer, die dem FBI berichten.

1991 entschloss sich das US-Justizministerium, den Fall nicht mehr weiterzuverfolgen. Es gibt keine Unterlagen über weitere Ermittlungen.

Federated und die DRAM-Krise trafen Atari zu einer Zeit, als die Firma wieder profitabel war und positiv in die Zukunft blickte. Dieses Geld fehlte schließlich, um in Produktion und Vermarktung neuer Produkte zu investieren. Beim Lynx, STE, TT und Falcon hatte Atari mit Lieferproblemen zu kämpfen, verpasste das wichtige Weihnachtsges-

chäft und den Anschluss an die Konkurrenz.

Made in Japan

Atari stellte verschiedene PC-kompatible Systeme her, hatte aber keinen Laptop im Angebot. Um die Produktpalette zu erweitern und Entwicklungskapazität zu sparen, wandte man sich an die japanische Firma Sotec. Der N386SX ist ein Sotec-Laptop mit Atari-Logo und mit VGA-Grafik, 40 MB Festplatte und der 386SX-CPU gut ausgestattet. Sotec wurde 2008 von Onkyo übernommen, die den Namen für einige Note- und Netbooks verwendeten, darunter den C1, ein „Hello Kitty“-Netbook.

Ungeklärt sind bisher Ataris Pläne für eine Konsole namens Mirai, von der nur ein Gehäuse existiert. Optisch mit großen pastellfarbenen Tasten an das XE Game System angelehnt, könnte es sich um die 16-Bit-Konsole handeln, an der Atari gearbeitet haben soll. Ende der 80er hatten Atari-Manager, darun-



Kein Statement, aber symptomatisch: Marios Hut auf einem Lynx I.

ter der Geschäftsführer von Atari Deutschland Alwin Stumpf, bestätigt, dass man an einer Konsole auf ST-Basis arbeite. Der ungewöhnlich breite Modulschacht des Mirai-Gehäuses sorgt bis heute für Spekulationen, dass Atari die Technik aus dem SNK NeoGeo im Mirai einbauen wollte. Fest steht nur so viel: Ein unveränderter ST/STE wäre kein ernsthafter Konkurrent für NEC, Sega und Nintendo geworden.

Raubkatzen in Japan

1989 stellte Atari der japanischen Presse den Lynx vor, mit den Spielen California Games, Net Runner (Electrocop), Monster Demolition (Rampage), Gates of Zendocon, Blue Lightning und Gemquest (Gauntlet 3). Speziell die gezeigte Entwickler-Version von Monster Demolition ist interessant, da das Spiel sich zu diesem Zeitpunkt noch deutlich von Rampage unterschied: Als bildschirmgroßer Affe oder Echse (Godzilla?) wurden Autos eingestampft und Flugzeuge vom Himmel geholt.

Die Lynx-Hüllen für Japan unterschieden sich von denen in anderen Ländern, die Hardware selbst blieb unverändert. Die ersten Lynx-I-Konsolen wurden direkt in Japan gefertigt, spätere Produktionsreihen dann in Taiwan.

Größere Anpassungen nahm Atari auch beim Jaguar nicht vor. Auch diese Konsole erschien offiziell in Japan und Japan-Reisende können mit etwas Glück beide Konsolen in einem der vielen Läden für Retro-Spiele finden.

Beide Systeme waren den damals verbreiteten Konsolen technisch überlegen, aber letztlich chancenlos: Ohne die Unterstützung japanischer Spieleentwickler, die den etablierten Konsolenherstellern Sega und Nintendo den Vorzug gaben, fehlte es Lynx und Jaguar an populären Marken. Selbst

Microsoft gelang es später nicht, mit der Xbox Sony und Nintendo gefährlich zu werden, obwohl man sich um Japan-exklusive Titel bemühte.

Wo war der ST?

Noch obskurer war der ST, der nur bei MIDI-Musikern und Fans westlicher Computer Abnehmer fand. Belege dafür sind japanische ST-Websites, von denen einige inzwischen nur noch über das Internet Archive erreichbar sind. Dort wird verraten, wie sich eine Maus des japanischen PC-98 an den ST anschließen lässt und welche Programme die japanischen Musiker auf ihrem ST verwendeten.

Die wichtigste Website ist immer noch online: Atari Export Japan. Japanische Atari-Nutzer finden hier die Textverarbeitung Jaxt und den Textviewer Kandoc, die einzigen ST-Programme, die mit japanischen Schriftzeichen umgehen können.

Quellen:

- [1] Atari Inc.: Business is Fun
- [2] www.atariarchives.org/atari leaks/
- [3] www.atarimuseum.de/mirai.htm
- [4] chrismcovell.com/secret/OTH_1989Q3.html



Klein, aber fein: Die japanische ST-Gemeinde organisiert sich später im Netz (<http://atari.web-arph.org/>)

Jaxt und Kandoc

Japanisch auf dem ST

Der Atari ST spricht viele Sprachen, doch Japanisch gehört nicht dazu. Für Hiroshi Dobashi war das Motivation genug, seinem Atari mit zwei selbstgeschriebenen Programmen Nachhilfeunterricht zu geben.

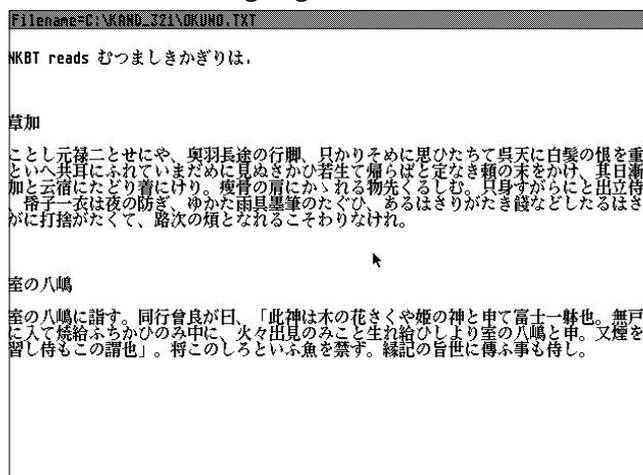
Die japanische Schrift war für Computer lange eine Herausforderung: Zu den tausenden einst aus der chinesischen Sprache übernommenen Schriftzeichen (Kanji) kommen noch die aus den Kanji abgeleiteten Silbenschriften Hiragana und Katakana hinzu. Ein typischer Systemzeichensatz, bei dem jedes Zeichen mit einem Byte kodiert wird, ist da schlicht überfordert. Frühe Heimcomputer unterstützten daher nur die Katakana-Schrift: 48 Zeichen, die weniger filigran aussehen wie Hiragana und Kanji und sich damit auch auf einem System mit niedriger Grafikaufklärung gut darstellen lassen.

Kandoc

Um wirklich alle Zeichen darzustellen, ist eine Multibyte-Kodierung erforderlich. Auf dieser Basis sind mehrere Zeichenkodierungsstandards entwickelt. Diese wurden erst in den letzten Jahren zunehmend von Unicode abgelöst.

Kandoc ist ein Viewer für Multibyte-Texte und bringt eigene Schriftarten im FontX2-Format mit, die Kanji, Hiragana und Katakana enthalten. Die Fontdateien müssen in den Ordner SYSFNT auf der Boot-

partition kopiert werden. Prinzipiell lassen sich auch andere Fontdateien verwenden, es handelt sich nicht um ein proprietäres Format des Programms. Eine Anleitung auf Japanisch und Englisch liegt bei, erstere eignet sich auch als Testdokument. Es können natürlich auch andere Texte geladen werden, sofern sie Shift-JIS kodiert sind – mit einem geeigneten Texteditor



Klassische japanische Literatur auf dem Atari: Kandoc.

am PC oder Mac kein Problem. In der Abbildung ist ein Text aus der klassischen japanischen Literatur zu sehen, Matsuo Bashos „Oku no Hosomichi“.

Jaxt

Einen Schritt weiter geht Jaxt, eine japanische Textverarbeitung. Das Programm ist mit Ausnahme einer englischsprachigen Kurzanleitung komplett in japanischer Sprache. Vor dem Start müssen erneut einige Dateien in den SYSFNT-Ordner kopiert werden, dann ist Jaxt einsatzbereit.

Die Eingabe läuft gar nicht so anders ab, als auf dem PC und Mac:

Eingegeben werden die Wörter so, wie sie ausgesprochen werden. Mit der Tab-Taste wird konvertiert: Aus にほん wird 日本 (Japan) und aus と うきょう 東京 (Tokyo). Wie jede moderne Eingabemethode für die japanische Sprache besitzt auch Jaxt ein Wörterbuch, um Hiragana durch Kanji zu ersetzen. Zuviel sollte aber nicht erwartet werden, im Test war Jaxt bei einigen Wörtern

nicht bereit, Ersetzungen vorzunehmen, beziehungsweise es war bei den Vorschlägen nicht das richtige Zeichen dabei. Einige Komposita, also Wörter, die aus mehreren Kanji bestehen, sind dem Wörterbuch von Jaxt nicht bekannt und müssen daher in mehreren Schritten eingegeben werden. Japanisch ist eine Sprache mit vielen Homophonen

und erst der Kontext und die Kanji geben den Wörtern eine Bedeutung. Ansonsten wären Esstäbchen und Brücken identisch – beide werden mit „Hashi“ übersetzt.

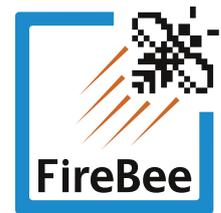
Fazit

Trotz der Schwächen von Jaxt gebührt dem Entwickler größte Anerkennung, schließlich hat er nicht nur einen Viewer programmiert, sondern auch eine Textverarbeitung und eine Eingabemethode für japanische Texte auf einem Computer, der für diese Sprache nie vorgesehen war.

<http://atari.web-arph.org/>

Ataquarium

GFA auf der Firebee (1)



Dank einer Leihgabe hält beginnend mit dieser Ausgabe die Firebee Einzug in die st-computer. Den Anfang macht das Thema GFA-Basic und die Firebee – oder: Wie portiere ich meine GFA-Programme auf die Biene.

Es ist eine Nachricht, die sich kein Programmierer wünscht: Alle Programme stürzen beim Start ab. Sehr unschön, denn welcher Firebee-Besitzer vermisst nicht Programme wie den Caveman Translator oder den Enhanced Character Interpreter? Andererseits ist bekannt, dass GFA-Basic und dessen Kompilate bei jeder neuen Hardware Probleme bereiten, so auch auf der Firebee. Seit dem Falcon wird schließlich am Basic herumgepatcht und der Autor hat schon mehrere Libraries mitgemacht, jede angeblich sauberer, schneller und besser als die vorherigen.

Ursachenforschung

Auf der echten Hardware zu testen, ist durch nichts zu ersetzen und es gibt ohnehin keinen Firebee-Emulator. Johannes „atari-home.de“ Hädrich stellte schließlich eine Firebee leihweise zur Verfügung – die Ursachenforschung kann beginnen!

Die ersten Tests bestätigten: Alle Programme, ganz gleich ob kleine Spaß-Programme wie der E.C.I. oder größere Anwendungen wie der CSS-

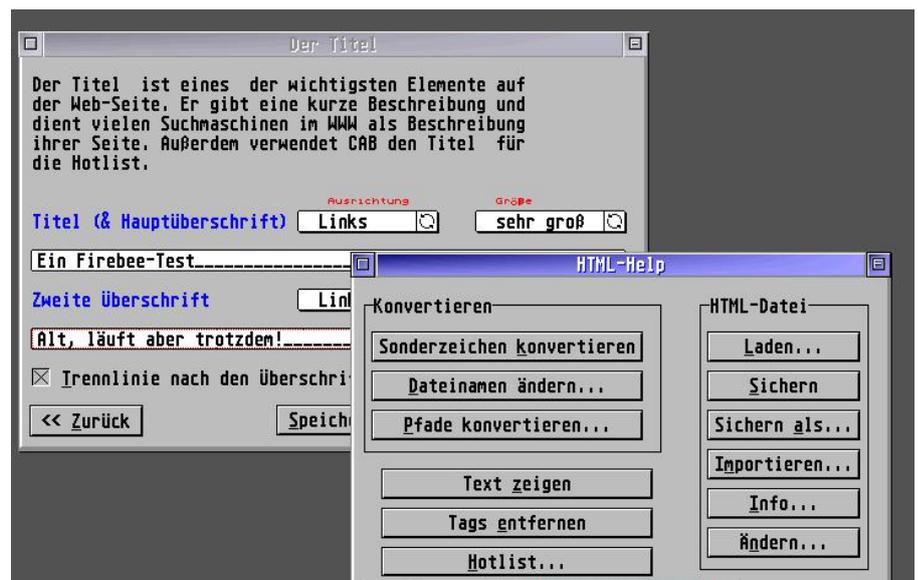
Editor En Vogue, stürzen beim Start ab. Trifft das also generell auf alle GFA-Programme zu? Erstaunlicherweise nein: So konnte auf der Firebee beispielsweise das Spiel Swap97 gestartet und gespielt werden, lediglich beim Beenden hing das Spiel in einer Endlosschleife aus Alert-Boxen fest und musste über den Taskmanager von XaAES beendet werden. Ein weiterer Test mit älteren Programmversionen zeigte, dass die Firebee diese ebenfalls problemlos ausführte.

Die Annahme GFA=Absturz ist also widerlegt. Zwar dürfte ein Großteil der GFA-Programme tatsächlich abstürzen, aber einige Programme tun dies nicht, obwohl sie lange vor der Veröffentlichung von Lonny Pursells GFA-Editor und der dazugehörigen Firebee-kompatiblen Compiler-Bi-

bliothek entstanden.

Eine mögliche Ursache für den Absturz „moderner“ Programme wie Elly, Vorlex und HomePage Penguin könnte in der Wahl der Patches und der Bibliothek liegen. Dies würde erklären, weshalb der HomePage Penguin 1.65 und 2.0 auf der Firebee läuft, die Version 3.0 hingegen beim Start einfriert. FaceValue scheidet als Fehlerquelle aus, denn Swap97 von Christian Ratsch ist wie der HPP3.0 ein faceValue-Programm.

Gemeinsam ist den neueren Programmen die Verwendung der LicomLib von Richard-Gordon Faika. LicomLib räumt mit vielen unsauber implementierten Befehlen in GFA auf, enthält aber auch Optimierungen, mit denen kompilierte GFA-



Einige ältere GFA-Programme laufen auch ohne Modifikationen auf der Firebee: Hier ist der HomePage Penguin 1.65 und HTML-Help 0.9 zu sehen.

Programme schneller laufen.

Sei's drum

Die LicomLib war damals die modernste GFA-Patch/Library-Kombination, daher war ihr Einsatz durchaus sinnvoll – und die Firebee erschien schließlich erst zehn Jahre später. Seit einiger Zeit ist aber Lonny Pursells GFA-Basic-Editor (GBE) die modernste Lösung und die wohl vollständigste seit der Veröffentlichung des GFA-Entwicklungspakets 3.6. Sein Paket besteht neben dem Editor auf GEM-Basis aus gepatchten Versionen des Linkers und Compilers, einer neuen GFA-Bibliothek und einem Run-Only-Interpreter. Compiler und Linker können mit der neuen Bibliothek Coldfire-kompatible Programme erzeugen. Diese laufen dann unter FireTOS und freeMiNT auf der Firebee, nicht jedoch unter EmuTOS, welches nur mit nativen Coldfire-Anwendungen kompatibel ist – und diese werden derzeit nur von den C-Compilern AHCC und gcc erzeugt.

GBE

Der GBE-Editor ist dem Original-Editor von GFA nachempfunden, fast könnte man meinen, der Interpreter sei tatsächlich in ein GEM-Fenster verfrachtet worden. Die Menüleiste ist als Ergänzung zu sehen, Programme werden wie im Original über die Schaltflächen im Fenster geladen und gesichert. Der Editor bietet die bekannten Komfortfunktionen wie das Falten von Funktionen und Prozeduren, sowie die automatische Einrückung von Befehlen.

Ergo!pro als Shell zum Starten des Compilers ist mit dem GBE überflüssig. In den Einstellungen lassen sich verschiedene Sets aus Compiler, Linker und Bibliothek definieren. Hier bietet sich natürlich ein 68k- und Firebee-Set an, aber Vorsicht: Auf der Firebee lassen sich nur Firebee-Programme erzeugen. Die Wahl des Sets hat keine Auswirkungen auf den MAKE-Befehl, stattdessen erfolgt über eine neue Compiler-Direktive die Wahl des Sets:

```
REM #MAK <Name des Sets>
```

Es lassen sich auch mehrere durch Komma getrennte Sets angeben, dann fragt GBE nach, welches verwendet werden soll.

Probelauf

Für einen ersten Test wurden mehrere Programme fit für die Firebee gemacht: Das Spaßprogramm Coffee und das Point-and-Click-Textadventure House Quest I. Coffee ist ein denkbar einfaches GEM-Programm: Es zeigt lediglich eine Reihe von Dialogboxen, stürzte aber wie die größeren GFA-Programme beim Start ab. Neu kompiliert gab es hingegen keine Probleme: Die Firebee-Version mit der neuen Library von Pursell läuft problemlos unter FreeMiNT/FireTOS.

House Quest von Christian Becker stürzte zwar beim Start nicht ab, hatte aber andere Probleme: Es fand seine Resource-Datei nicht. Auch hier war die Anpassung eine Sache weniger Minuten. Zwar hat das Spiel unter hohen Farbtiefen immer noch leichte Redraw-Probleme, aber es ist spielbar. Eine App mehr für die Firebee!

Auch drei Spiele von Karsten Knorr (ZDoko, ZSudoku, ZDrachen) lassen sich nun auf der Firebee ausführen.

Vorläufiges Fazit

Für die ersten Versuche wurden bewusst Programme gewählt, bei denen keine größeren Schwierigkeiten zu erwarten waren. Andere GFA-Programme, insbesondere die, die nicht auf GEM setzen, dürften aufwändigere Anpassungen erfordern. Lonny Pursell selbst hat dies für eine alte Monopoly-Umsetzung gemacht.

Natürlich können auch nur Programme neu kompiliert werden, deren Quelltext verfügbar ist. Das ist insbesondere bei den Programmen auf faceVALUE-Basis nicht der Fall, da faceVALUE nach wie vor kommerziell ist. Zwar könnte der Programmteil ohne die Library veröffentlicht werden, wie ich das bei einigen meiner Programme gemacht habe, aber der HomePage Penguin nutzt zum Beispiel eine modifizierte, unveröffentlichte Beta-Version der faceVALUE-Library.

Fortschritte bei den Firebee-Anpassungen können Sie in der UpToDate-Liste (atariuptodate.de) und auf der Facebook-Seite der st-computer verfolgen. GFA-Entwickler sollten außerdem die GFA-Basic-Gruppe auf Facebook verfolgen (facebook.com/groups/gfabasic/), dort gibt es viele Tipps zum GBE und der Optimierung und Anpassung von BASIC-Programmen. (mj)

Emulation-Corner

Retro Computer Image Library

Eine Library, sie zu binden: Die RECOIL ist eine Library zur Darstellung vieler alter Bildformate. Entstanden ist sie aus dem Wunsch, Bilder vom Atari ST und XL auf aktuellen PCs und Macs anzuzeigen.

Bei RECOIL (recoil.sourceforge.net/) handelt es sich nicht um ein Programm, sondern um eine Vielzahl von Bilddekodern, die unter der GPL freigegeben wurden. Entwickler können diese Library verwenden, um zum Beispiel ein Plug-in für ihre Bildbearbeitungen zu schreiben. Plug-ins existieren bereits für XnView, ImageMagick, IrfanView, Imagine und Paint.NET, außerdem gibt es Erweiterungen für den Windows Explorer und den Linux GNOME-Desktop, um eine Vorschau im Dateifenster anzuzeigen. Mac-Nutzer können ein QuickLook-Plug-in installieren, um Bilder im Finder oder Quick-Look-Fenster zu betrachten. Für Windows (RECOILWin) und Android (RECOIL auf Google Play) existieren zudem fertige Anwendungen, die die Library verwenden. Das Kommandozeilentool recoil2png konvertiert alle Formate in PNGs.

Formate

RECOIL unterstützt Bildformate vom Atari ST, den 8-Bit-Ataris, Portfolio, Falcon, C64, Amiga, ZX Spectrum, MSX, Macintosh 128K und Sam Coupé. Wer damals auf dem Atari ST nicht gerade in Programmen wie Nvision gepixelt hat, dürfte in der

Formatliste fündig werden, denn die gängigen Formate der Programme Art Director, CrackArt, Degas (Elite), Doodle, Neochrome, Photochrome und Spectrum 512, sowie die Formate (X)IMG und Tiny liest die Library ein. Beim Falcon sind es die Bildformate von Szenegrafikprogrammen wie DuneGraph, DelmPaint, Godpaint, Fuckpaint, EggPaint und IndyPaint.

Die gute Unterstützung für Atari-Formate erklärt sich aus der Vergangenheit des Projekts: RECOIL ist die Weiterentwicklung von FAIL (First Atari Image Library) und bekam erst mit der Version 3.0.0 den neuen Namen.

Gelegentlich muss der Formaterkennung durch Ändern oder Hinzufügen der Dateiendung nachgeholfen werden. Die Endung .PIC ist ein solcher Problemfall, da sie auch von PICT-Format des Macs verwendet wird. Falls es sich um ein 32K-S/W-Bild handelt, bietet sich dann die Endung .DOO an. Bei einigen 8-Bit-Formaten muss die Endung erst ergänzt werden, die Formattabelle auf der RECOIL-Website kann hier als Hilfe dienen.



Mac und Android

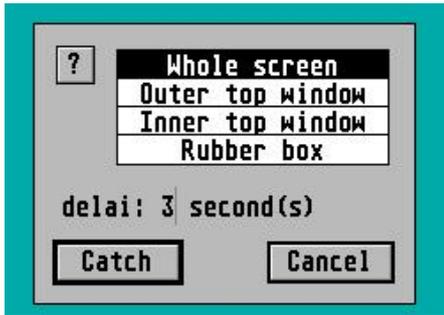
Im Archiv für den Mac ist ein QuickLook-Plug-in enthalten, welches in /Library/QuickLook kopiert wird. Danach wird der QuickLook-Dienst über das Terminal neugestartet, oder der Anwender meldet sich einmal ab und dann wieder an, um einen Neustart des Diensts durchzuführen. Anschließend lässt sich mit der Leertaste nicht nur jedes von RECOIL unterstützte Format betrachten, sondern auch im Finder sehen. Leider erweitern QuickLook-Plugins als QuickTime-Plug-ins nicht die Fähigkeiten der übrigen Programme: Degas-Bilder mit Vorschau bearbeiten oder mit iPhoto verwalten, funktioniert also nicht.

Für Android-Systeme gibt es RECOIL als App. Viel Komfort dürfen Anwender nicht erwarten: Nach dem Start muss manuell im Dateisystem nach den gewünschten Bildern gesucht werden. Eine Miniaturansicht bietet die App noch nicht, ebenso wenig wie Beispielbilder. Ohnehin ist die App mehr ein Machbarkeitsnachweis: Online gibt es die Pixelgrafiken meist als GIF, PNG oder JPEG und wer das Android-Tablet oder -Smartphone am PC oder Mac synchronisiert, kann die Pixelgrafiken auch gleich als PNG auf das Gerät kopieren.

Fazit

Von RECOIL profitieren momentan vor allem Windows-Anwender, da es für Viewer wie IrfanView passende Plug-ins gibt. Sicher wird die Zahl der Programme, welche die Library nutzen, aber in Zukunft noch wachsen.

fVDI-Snap



Man nennt es Screenshot, Snapshot, Hardcopy oder Bildschirmfoto und es gibt mindestens ein Dutzend ST-Programme, die den Bildschirminhalt als Grafik sichern können. Hat fVDI Snap das Zeug zur Top-Schnappschussknipse?

Die ersten Snapshot-Programme mussten sich noch nicht mit Grafikkarten, Falcon und TT herumschlagen und als Formate reichten Degas und Neochrome völlig aus. Heute sieht es natürlich anders aus, ein Snapshot-Utility sollte auflösungsunabhängig und kompatibel mit Farbtiefen bis 24 Bit sein. Pierre

JPEG Snapshot

Warum entwickelt jemand ein Snapshot-Programm, wenn es schon zwei Dutzend gibt? Weil andere Programme nicht funktionieren, so Didier Méquignon in seinem seit 2005 geführten CTPCI-Logbuch.

Das Accessory JPEG Snapshot entstand 2006 auf dem M5484Lite, dem Coldfire-Entwicklerboard von Freescale. Damit dürfte das Programm mit zu den ältesten Coldfire-nativen Anwendungen gehören. Die aktuelle Version ist indes da-

Tonthats fVDI Snap erfüllt beide Voraussetzungen. Der Name kommt vom VDI-Ersatz fVDI, der beispielsweise unter Aranyum oder beim Falcon-PCI-Adapter Eclipse zum Einsatz kommt. fVDI Snap läuft aber auch ohne fVDI, in dem Archiv liegen Versionen für 68k-Systeme und die Firebee.

Wird fVDI Snap aufgerufen, erscheint eine schmucklose Dialogbox mit den wenigen Optionen. Die App kann entweder den ganzen Bildschirm, einen zu markierenden Bereich oder das oberste Fenster sichern – letzteres wahlweise mit oder ohne Fensterrahmen. Dazu gibt es noch eine Verzögerung von bis zu neun Sekunden, die für das Hervorholen des gewünschten Fensters genutzt werden kann. Eine Funktion fehlt: Die Wahl des Bildformats. Dieses wird vom Programm automatisch anhand der Farbtiefe gewählt: IMG für Monochrom-Auflösungen, GIF für vier bis 256 Farben und Targa (TGA) für High/True Co-

tiert auf September 2009. JPEG Snapshot bietet nach dem Aufruf an, einen Bildschirmbereich oder Fenster zu sichern. Letzteres klappete im Test jedoch nicht, ersteres schon. Eine Auslöseverzögerung gibt es nicht.

Snapshots werden ausschließlich im JPEG-Format gesichert, die Farbtiefe muss mindestens 15 Bit betragen – ansonsten gibt es bei der Auswahl des gewünschten Snapshot-Modus eine Fehlermeldung. Angesichts des Grafikformats ist diese Beschränkung sinnvoll, aber im Vergleich zu fVDI Snap lohnt sich

lor. Intern werden dafür die Parx M&E-Module verwendet und da Tonthat stets auch den Quelltext seiner Programme veröffentlicht, können GFA-Entwickler anhand von fVDI Snap sehen, wie die M&E-Module für den Bildexport genutzt werden können.

Für die Weiterverarbeitung wäre PNG zwar vorzuziehen, aber mit TGA lässt sich gut leben: Das Format ist anders als JPEG nicht verlustbehaftet, nach der Konvertierung steht ein kompaktes PNG zur Verfügung. Wie JML-Snapshot ist auch fVDI Snap darauf angewiesen, dass Accessories aufgerufen werden können, es ist daher ungeeignet, Snapshots von Spielen, Demos oder Anwendungen zu machen, die den Zugriff auf Accessories sperren.

fVDI Snap 1.1C

Entwickler: Pierre Tonthat

Systeme: ST-Firebee

Bezugsquelle: <http://ptonthat.fr/>

JPEG Snapshot 1.01

Entwickler: Didier Méquignon

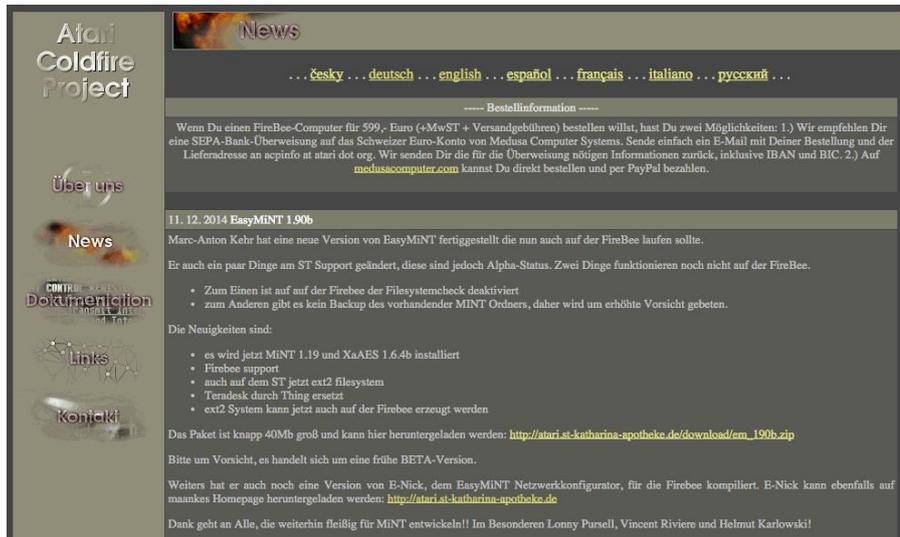
Systeme: Firebee

Bezugsquelle: <http://didierm.pageperso-orange.fr/>

Siteseeing

Atari Coldfire Project

Der Monolith unter den Atari-Websites, zumindest blieb das Design der ACP-Seite seit 2002 fast unver-



ändert. Die News sind aber taufisch, multilingual und auch für diejenigen interessant, die keine Firebee ihr Eigen nennen: Neue Entwicklertools, Internet-Software wie NetSurf oder Icon-Sets für TeraDesk ergänzen Meldungen über Firebee-spezifische News zu Hardware und Software.

Der Website ist ihr Alter an anderer Stelle anzumerken: Eine Suchfunktion und Stichwörter gibt es nicht, alle News seit 2008 (!) erscheinen auf der Startseite und das wichtigste Produkt des Projekts, die Firebee, gibt es erst zu sehen, wenn weit nach unten gescrollt oder auf den „Über uns“-Link geklickt wird. Sinnvoll wäre auch eine Unterseite, auf der die Firebee-Systemsoftware (EmuTOS, FireTOS, freeMiNT + Utilities) und Developer-Tools gebündelt angeboten werden. Diese Aufgabe erledigt die zum Teil veraltete Links-Rubrik nur zum Teil – der

Link zum französischen ST Magazine führt zu einer japanischen Beauty-Seite (!), während auf die st-computer und die UpToDate-Liste gar nicht verwiesen wird. Hier

fehlt es dem Projekt offenbar an entsprechender Unterstützung.

acp.atari.org

Atari Archives

Kevin Savetz, Atari-Fan und -Archivator, betreibt die Website atariarchives.org. Dort werden vor allem Fans der 8-Bit-Computer fündig, denn Savetz stellt hier mehrere

englischsprachige Bücher im Volltext oder als Scan zur Verfügung, mit Erlaubnis der Autoren. „De Re Atari“ gehörte beispielsweise zu den Standardwerken der 8-Bit-Literatur, „Basic Computer Games“ und „More Basic Computer Games“ bieten viele Klassiker der Computergeschichte in Sourcecodeform. Die Programme dieser beiden Bücher lassen sich mit geringem Aufwand auch für moderne Systeme adaptieren und sind daher auch für heutige Entwickler zu empfehlen. In der 8-Bit Software-Library stehen verschiedene Programme und Spiele für Atari 400/800/XL/XE zum Download bereit, darunter Klassiker wie Fort Apocalypse oder Dimension X. Abgerundet wird das Angebot durch ein Archiv des Cleveland Free-Net Atari SIG. Seit Juli hostet die Seite die Inhalte von AtariLeaks, einer Website, die freigegebene Informationen des FBI zum Thema Atari archiviert.

www.atariarchives.org



Mini-Atari

Atari aus dem 3D-Drucker

3D-Drucker sind dabei, die industrielle Fertigung zu revolutionieren und davon profitiert auch die Retro-Gemeinde: Auf der Website Thingiverse gibt es diverse 3D-Modelle zum Herunterladen und Ausdrucken.

Je nach Drucker lassen sich verschiedene Materialien verwenden, Geräte für den Hausgebrauch eignen sich nur für kleine Figuren. Ein TT-Gehäuse in Originalgröße kann man mit ihnen also nicht drucken. Aber es gibt diverse Dienstleister, die den Druck übernehmen, außerdem haben einige Bücherhallen damit begonnen, 3D-Drucker zur Verfügung zu stellen – die Zentralbibliothek in Köln besitzt beispielsweise einen solchen Drucker.

Thingiverse

Thingiverse ist eine Website, die Kreationen aus dem 3D-Drucker vorstellt. Nutzer der Seite können ihr eigenes „Thing“ vorstellen und zum Download anbieten, remixen oder kommentieren. Thingiverse-Nutzer joegrad hat ein Gehäuse für Atari-2600-PCBs erstellt, Homebrew-Entwickler müssten also nicht

mehr existierende Module aus-schlachten, um ihre Spiele auf Modul anzubieten. Dieses Modell wurde von fma modifiziert und mit einem Atari-Logo versehen.

Mini-Ataris

Dekoration für den Atari-Fan liefert RabbitEngineering: Mini-Versionen vom Atari 400, Atari 800 XL mit dem 1050-Laufwerk und ein Atari 2600 „Heavy Sixer“ inklusive Joystick. Ausgedruckt sind sie kaum größer als eine Münze und dürften in der Größe auch für einen kleinen FPGA-System-on-a-Chip noch zu klein sein. Wer selbst druckt, muss die ausgedruckten Modelle noch bemalen, RabbitEngineering verkauft fertig gedruckte und bemalte Modelle auf seiner Website: Für je 7 US-Dollar gibt es Atari 400 und 2600, aufwändigere Modelle wie der Amiga 1000 oder PET 2001 kosten 10 Dollar.

Ersatzteile

Außer für kleine Modelle eignen sich 3D-Drucker auch zur Herstellung von Ersatzteilen, beispielsweise ein Ersatz-Rad für Atari-Paddles

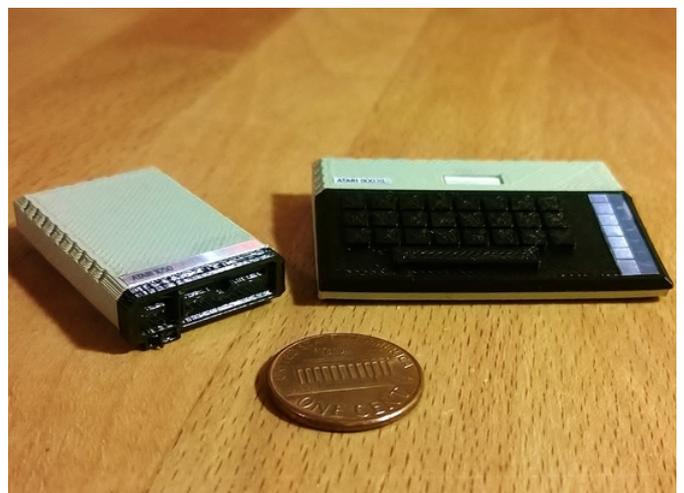
oder Feuerknöpfe für die Asteroids-Arcade-Maschine. Für den SD-Kartenleser SIO2SD gibt es ein komplettes Gehäuse als 3D-Modell.

Aus dem Vollen schöpfen können indes Besitzer eines Raspberry Pi. Da viele Mitglieder der „Maker“-Gemeinschaft auch den Pi besitzen, gibt es eine Fülle an Gehäusen für den Mini-Computer. Eines ist sogar dem Atari 2600 nachempfunden.

Ausblick

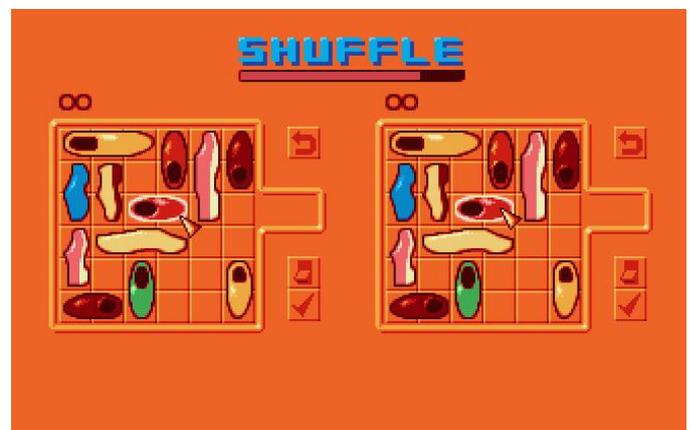
Man muss kein Prophet sein, um dem 3D-Druck eine glänzende Zukunft vorauszusagen. 3D-Drucker werden in Zukunft deutlich schneller sein und mit noch mehr Materialien umgehen können. Schwieriger wird es, physikalische Grenzen zu überwinden: Soll das fertige Produkt aus einem Guss gedruckt werden, muss der Drucker mindestens so groß wie das Modell sein. Aber wer weiß – vielleicht kann in 10, 15 Jahren ein kompletter Atari ST inklusive Platine gedruckt werden...

<http://www.thingiverse.com>





Relax



Clogged Up

Clogged Up ist ein zur **Outline 2004** veröffentlichtes **Puzzle-Spiel** der **Reservoir Gods** für den **ST**. In dem Spiel hat ein einsamer roter Holzschuh nur einen Gedanken: Nichts wie raus aus dem überfüllten Schuhschrank. Doch kurze und lange Schuhe versperren ihm den Weg. Also müssen diese vom Spieler beiseite geschoben werden. Insgesamt warten **300 Level** auf den Spieler.

Das Spielprinzip ist aus Titeln wie **Puzzle Boy** (PC-Engine) oder **Zebu-land** bekannt. Ein Zeitlimit gibt es für die Level nicht und der Schwierigkeitsgrad steigt nur sehr gemächlich an. Die ersten zwanzig,

dreißig Level sind daher sehr schnell durchgespielt. Zumindest in dieser Anfangsphase wäre es besser, wenn die eigentlich gute **SID-Musik** nicht am Ende unterbrochen und dann beim nächsten Level neugestartet würde. Bei der Steuerung haben Spieler die freie Wahl: Tastatur, Maus, Joystick und Jagpad lassen sich verwenden. Die Menüs können allerdings nicht mit der Maus bedient werden. Der Spielstand wird automatisch gesichert, beim nächsten Mal kann also vom zuletzt gespielten Level fortgesetzt werden.

Clogged Up bietet auch einen Multiplayer-Modus an, der allerdings nicht das Zeug zum Klassiker hat:

Es wird lediglich um die Wette gegrübelt, die Spieler können sich nicht in die Quere und können den Gegner anders als beispielsweise in Tetris nicht stören.

Fazit

Ein nettes Denkspiel, welches es aufgrund einiger kleinerer Mängel nicht in Puzzle-Oberliga schafft.

Clogged Up

Entwickler: Reservoir Gods

Monitor: color

Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur

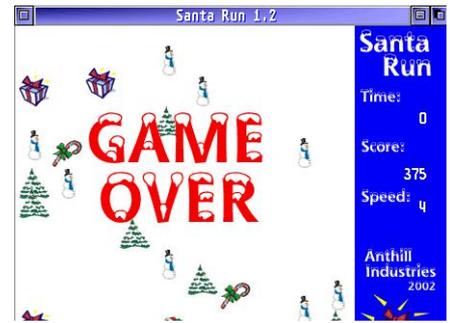
Bezugsquelle: www.reservoir-gods.com



Santa Run

2002 veranstaltete die Website GemCandy einen Spielewettbewerb unter dem Thema „Winter“. Santa Run erreichte unter zwei (!) eingereichten Programmen den ersten Platz. Als Weihnachtsmann muss der Spieler möglichst viele Geschenke und Süßigkeiten einsammeln. Diese sind allerdings auf einer Skipiste verteilt, die voller Bäume und Schneemänner ist. Ein Zeitlimit setzt den Spieler zusätzlich unter Druck, eine Partie Santa Run ist meist sehr schnell vorbei.

Santa Run versucht sich als eines der wenigen GEM-Spiele an Scrolling. Dafür wird der Weihnachtsmann selbst mit den Cursortasten blockweise bewegt. Das Spiel kann nur indirekt an schnellere Ataris angepasst werden, indem die Anzahl der Sprites von 10 auf 20 erhöht wird. Mit 20 Sprites ist Santa Run auch auf der Firebee spielbar, aber natürlich schwerer, da sich auf der Piste mehr Objekte tummeln.



Santa Run

Entwickler: Dan Ackerman

Monitor: color

Steuerung: Tastatur

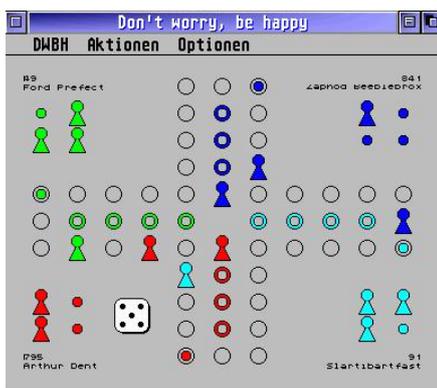
Bezugsquelle: gemcandy.atari-users.net



Play it again, GEM!

In jeder Ausgabe der st-computer: GEM-Spiele für alle Atari-Computer. Mehr GEM-Spiele unter atariupdate.de/de/gemgames/

Don't worry be happy



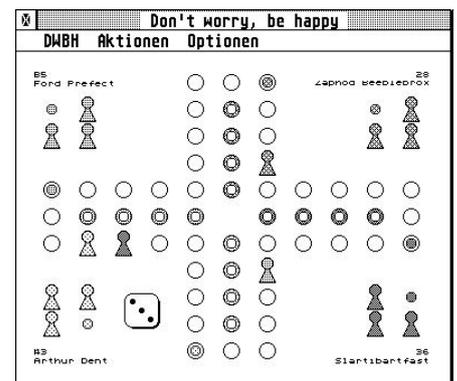
Die „Play it again, GEM“-Reihe hat viele Umsetzungen bekannter Brettspiele hervorgebracht. Don't worry be happy ist eine Umsetzung von „Mensch ärgere dich nicht“. Bis zu vier Spieler dürfen gegeneinander spielen und sich (nicht) ärgern.

Das Spiel ist inklusive Menüleiste

in einem Fenster untergebracht, welches sich nicht skalieren lässt, aber auch in höheren Auflösungen nicht zu klein wirkt. Gespielt wird nach den Regeln des Brettspiels, bei fehlenden Spielern springt der Computer ein. In den Optionen können die Namen, sowie beim Computer der „Charakter“ eingestellt werden. Letzterer zeigt sich dann, wenn der Computer mehrere Zugmöglichkeiten hat. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes alle vier Hütchen in Sicherheit bringt.

Die GEM-Einbindung ist vorbildlich und auch hohe Farbtiefen, freeMiNT und die Firebee bringen DWBH nicht aus dem Konzept. Das Spiel war ursprünglich Shareware und fordert bei Programmstart zur Re-

gistrierung auf. Dirk Hagedorn hat auf seiner Website Registrierdaten veröffentlicht.



Don't worry be happy

Entwickler: Dirk Hagedorn

Monitor: color/mono

Steuerung: Maus

Bezugsquelle: www.dirk-hagedorn.de/

Stario's Christmas

Top Byte Software waren mit dem Super-Mario-Klon Super Stario Land 1995 durchaus erfolgreich. Ein Jahr später schoben die Entwickler Stario's Christmas nach, ein Jump'n'Run mit Weihnachtsthema.

„Wieso ist Nintendo nicht gegen Top Byte vorgegangen?“ fragen sich diverse Spieltester im Netz noch Jahrzehnte nach der Veröffentlichung des Stario-Erstlings. Die Entwickler hatten sich aus den damaligen Mario-Titeln wie in einem Gemischtwarenladen bedient, Sprites und Leveldesign fast direkt übernommen.

Die Antwort dürfte in der damaligen Situation des Atari-Marktes liegen: 1994 erschienen die letzten ST-Spiele großer Publisher (u.a. Cannon Fodder), ein Jahr später kamen Neuerscheinungen aus dem Shareware-Bereich, von kleineren Entwicklern, oder es handelte sich um Nachzügler wie Llamazap, die erst Jahre nach ihrer Fertigstellung veröffentlicht wurden. Starioland bekam somit außerhalb der Atari-Presse kaum Aufmerksamkeit und wurde auch nicht so intensiv beworben, wie seinerzeit Giana Sisters. Außerdem war das Web noch nicht allgegenwärtig, Nintendos Anwälte hätten also wohl Atari-Magazine lesen müssen, um von dem Spiel zu erfahren.

Ho ho ho

Top Byte konnte also unbehelligt Stario verkaufen und sogar einen Nachfolger nachschieben. Auch in

Stario's Christmas wird in mehreren Welten fleißig gehüpft, nun aber mit einem Winter-Anstrich. Einige Gegner tragen Zipfelmützen, andere Sprites wurden anderweitig überarbeitet. Die Würmer sehen beispielsweise deutlich besser aus als im ersten Teil. Nicht verändert hat sich hingegen Stario selbst und vom Weihnachtsmann ist im Spiel nichts zu sehen. Extras stecken nun in Geschenkverpackungen, die gerne auch vor Heiligabend ausgepackt werden dürfen.

Die Level erinnern erneut stark an das erste Marioland auf dem Game Boy, bis hin zu den zwei Ausgängen am Levelende. Der obere Ausgang ist etwas schwerer zu erreichen, belohnt den Spieler aber mit einigen Extramünzen. Die Röhren sind nur Dekoration, versteckte Bonusräume gibt es wie in Teil 1 nicht.

Stario verhält sich auch genauso wie im ersten Teil: Wer einen der Mario-Titel auf den Nintendo-Konsolen gewohnt ist, wird häufiger Leben verlieren, da die Spielfigur etwas weiter rutscht. In der verschneiten Oberwelt ergibt das durchaus Sinn, in den Untergrund-Leveln verhält sich Stario allerdings nicht anders.

Kling kling kling

In der Oberwelt gibt es nun leichten Schneefall, dafür präsentiert sich der Himmel in tristem Grau.



Die Soundeffekte wurden nicht verändert und erneut gibt es die Wahl zwischen Hintergrundmusik und Soundeffekten. Letztere klingen allerdings so dürrig, dass die meisten Spieler mit F9 auf die Chiptune-Musik umschalten werden. Die Möglichkeiten des STE oder Falcon bleiben von Stario's Christmas ungenutzt. Immerhin scrollt das Spiel absolut flüssig.

Spielerische Schwächen wurden nicht behoben. Neben der leicht misslungenen Steuerung sind das die künstlich in die Länge gezogenen Level sowie der Verzicht auf Endgegner und eine Hintergrundgeschichte.

Fazit

Stario's Christmas verbreitet keine Weihnachtsstimmung, ist aber technisch kompetent gemacht. Falcon-Besitzer dürften aber eher zum Original greifen, welches dank des Game-Boy-Emulators der Reservoir Gods auch auf dem Atari-Raubvogel spielbar ist.

Stario's Christmas

Entwickler: Top Byte

Monitor: color

Steuerung: Joystick

Bezugsquelle: -

JAGUAR

Impulse X + Double Feature #1

Vom Falcon auf den Jaguar: Impulse X ist eine Arkanoid-Variante auf CD und Modul für Ataris Konsole. Ein Fest nur für Retro-Spieler oder ein Pflichtkauf für alle?



Mit Impulse debütierte das Entwicklerduo Duranik 1996 auf dem Falcon und legte einen sauberen Einstand hin, der sowohl technisch als auch spielerisch überzeugte. Später kitzelten Roland und Johannes Graf aus dem Jaguar (Native, nicht fertiggestellt) und Lynx (Alpine Games) einiges heraus. Es folgte der 2D-Shooter Sturmwind für die Dreamcast.

Jaguar-Umsetzung

Matthias Domin setzte Impulse für den Jaguar in Zusammenarbeit mit Duranik um. Die CD- und Modul-Version sind spielerisch identisch, allerdings lassen sich bei der CD-Version dank dem Memory-Track-Modul mehr eigene Level sichern. Dafür erhalten Käufer der Modul-Version das Double Feature #1 (Reversi und 4 Gewinnt) als Beigabe. Getestet wurde die Modul-Version, die in der typischen Jaguar-Verpackung ausgeliefert wurde. Im Regal ist sie nicht von den Spielen zu unterscheiden, die zwischen 94 und 96 für den Jaguar erschienen. Farbige Anleitungen für Impulse X und das

Double Feature liegen bei.

Impulse X ist eine Arkanoid-Variante in 2D. Mit dem Schläger am unteren Bildschirmrand muss ein Ball im Spiel gehalten werden, der

bunte Steine abräumt. Einige Steine hinterlassen Extras, die den Schläger verlängern, mit einem Laser ausstatten oder ein Extraleben spendieren. Die Gegner, die sich über das Spielfeld bewegen, sind für den Schläger harmlos, können aber den Ball ablenken. Insgesamt müssen 40 Level bezwungen werden, alle fünf Level gibt es ein Passwort. Highscores und selbst erstellte Level werden im Modul gesichert.

Double Feature

Als Bonus gibt es die Spiele Reversi und 4 Gewinnt. Wer keinen menschlichen Gegner parat hat, kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegen den Jaguar antreten. Etwas umständlich ist der Wechsel von Impulse X auf das Double Feature. Die Taste 2 auf dem Jagpad muss gedrückt gehalten werden, bis sich der drehende Jaguar-Kubus verändert. Ein Wechsel von Impulse X auf das Double Feature ist also immer mit einem Ausschalten der Konsole verbunden. Die CD-Version des Double Feature

enthält als „verstecktes“ Spiel die Sokoban-Umsetzung PushThem.

Liebe fürs Detail

Alle drei Spiele sind von anderen Systemen bekannt, auf 3D-Spielereien wurde verzichtet. Technisch wird der Jaguar also nicht ausgereizt, die Entwickler haben aber sichtbar auch auf Details geachtet: Bei Impulse X gefällt der MOD-Sound und die Unterstützung für verschiedene Controller (Rotary-Controller, ST- und Amiga-Mäuse) und bei Reversi und 4 Gewinnt animierte Steine und ebenfalls MOD-Sound als Hintergrundmusik.

Fazit

Auch auf dem Jaguar hinterlässt Impulse einen professionellen Eindruck. Alle drei Titel wirken komplett und bis ins Detail durchdacht, was für Homebrew-Titel nicht selbstverständlich ist. Technisch und spielerisch ist Impulse X eine Klasse besser als Breakout 2000 und ein guter Grund, sich um einen Rotary-Controller zu bemühen – mit dem Jagpad ist Impulse X aber auch gut spielbar.

Impulse X (Modul)

Entwickler: Matthias Domin

Preis: 25 Euro (CD), 60 Euro (Modul)

Steuerung: Jagpad, Maus, Rotary

Bezugsquelle: www.mdgames.de



E-JAGFEST

2 0 1 4

The Annual Atari Jaguar And Retro Gaming Festival



Scheu sind die Atari-Raubkatzen und jagen bevorzugt in der Provinz – im Fall vom europäischen Jaguar-Festival in Mündelheim nahe Duisburg. Dort konnten Fans der Atari-Konsolen mit Entwicklern sprechen und viele Spiele testen und kaufen.

Im Pfarrheim der St. Dionysius Kirche wurde das Festival veranstaltet und ist eine Nummer kleiner als die Retro-Börsen in Bochum, Mannheim oder Wien. Dafür dominierte bei dieser Veranstaltung klar der Atari und wer früh genug kam und „zufällig“ einen Computer im Kofferraum hatte, konnte ihn gleich aufbauen – Tische gab es jedenfalls genug. Anders als bei den Retro-Börsen, die von Händlern dominiert werden, sind auf dem eJagfest eher Fans und Entwickler anzutreffen. Eine gute Veranstaltung also, um ins Gespräch zu kommen und überlaufen war das eJagfest nicht.

Homebrew

Die Homebrew-Szene sorgte in den letzten Jahren für viel Spielenschub. Gleich neben dem Stand von 16/32 Bit Systems war ein Jagu-

ar aufgebaut, auf dem **Gorf** lief, eine Portierung des gleichnamigen Arcade-Titels. Gorf nutzt zwar den Jaguar nicht aus, bietet aber viel Abwechslung für Fans von pixeligen 2D-Shoot'em Ups. Gorf wurde einst in zwei Varianten verkauft, darunter eine auf 50 Kopien limitierte „Special Edition“. Wer Gorf unbedingt in der eigenen Sammlung haben möchte, muss damit rechnen, mehr als 500 US-Dollar auf eBay dafür zu bezahlen. Eine Nachproduktion wird es jedenfalls nicht geben.

Interessante Titel gab es aber auch für die „kleinen“ Atari-Konsolen und auf Atari 2600, 5200 und



7800 konnten drei der besten Homebrew-Spiele in der „Zockerecke“ gespielt werden. Im 2600 steckte beispielsweise die Modul-Version von **Princess Rescue**, einem technisch beeindruckenden Mario-Clone, der mit batariBasic entwi-

ckelt wurde. Auf Druck von Nintendo wurde der Verkauf der Modulversion eingestellt, die ROM-Datei ist allerdings frei verfügbar.

In keiner 7800-Sammlung fehlen sollte die **Pac Man Collection**, eine Sammlung offizieller und inoffizieller Pac-Man-Spiele. Hier stehen unter anderem Pac-Man und Ms. Pac-Man zur Auswahl, inklusive Plus- und Fast-Varianten. Insgesamt bietet das Modul 24 Varianten des beliebten Spiels. Die Highscore-Cartridge wird unterstützt. Im AtariAge-Store kostet das Modul inklusive farbiger Anleitung 30 Dollar.

Für keine Atari-Konsole nach ihrer Einstellung ist das Softwareangebot so angestiegen, wie für das Atari 5200 – dank fast identischer Hardware zu den 8-Bit-Computern wurden viele Titel portiert und als Modul veröffentlicht. Im eJagfest-5200 steckte Castle Crisis, eine Portierung des Atari-Arcade-Spiels Warlords. **Castle Crisis** gehört zu den besten Arcade-Portierungen, unterstützt Paddles und bis zu vier Spieler. Auch dieses Spiel ist weiter über AtariAge erhältlich (40 Dollar).

Das Quartett komplett machte ein Jaguar mit Rayman. Kein Homebrew-Titel und auch nicht besonders selten, ist Rayman mit Sicherheit eines der besten Jaguar-Spiele.

Leichter als der Kobayashi-Maru-



Test der Sternenflotte ist das gleichnamige Spiel von Reboot. **Kobayashi Maru** ist eine Variante des Konami-Spiels Time Pilot, ein in alle Richtungen scrollendes Ballerspiel, in dem der Spieler in vier Welten diverse gegnerische Raumschiffe abschießen und Astronauten auf-sammeln muss. Das Spiel unter-stützt Paddles und ist über diverse Händler auf CD erhältlich.

Gespielt werden konnte auch **Downfall**, ein auch für den Falcon erhältliches Spiel, in dem ein klei-nes Männchen sich auf Plattformen fallen lassen muss. Sicher kein technisch herausragender Jaguar-Titel, aber spielerisch gelungener als einige kommerzielle Titel, die in den 90ern für den Jaguar veröffent-licht wurden. Downfall gibt es als Downfall+ auch als Modul – wer sich die Modul-Version sichern will, sollte den Downfall-Thread auf Ata-riAge gut im Auge behalten.

Eine weitere Modul-Auflage der

Arkanoid-Variante Impulse X ist un-wahrscheinlich, aber das Spiel von Matthias Domin und Duranik ist weiter auf CD erhältlich. Auf dem ejagfest verkaufte Domin persön-lich die CD-Version.

TOS auf dem Jaguar

„VDI Test“, gelbe Kreise und ein paar Rechtecke – dies sind nicht et-wa die ersten Gehversuche in Basic, sondern das, was auf einem Jaguar mit der Skunkboard-Cartridge zu sehen war. Dies ist der derzeitige Stand der EmuTOS-Portierung für den Jaguar. Michael Bernstein ar-beitete an dem Projekt in seiner Freizeit und als eines der wenigen nicht-Spiele-Projekte sollte die EmuTOS-Portierung sicher weiter beobachtet werden.

Wer aber nun bereits auf eine Art nachträglichen Falcon-Nachfolger hofft, muss enttäuscht werden, denn auch die fertige EmuTOS-Portierung wird aus dem Jaguar keinen perfekten ST machen. Dafür hat der Jaguar einfach zu wenig RAM (2 MB) und eine Hardware, die sich deutlich von der ST-Hardware unterscheidet. Es gibt zwar Gerüchte, Atari habe selbst an einem ST-Nachfolger mit Jagu-ar-Hardware gearbei-

tet, aber daran dürfte nichts dran sein – ein Falcon 040 hätte wohl schon aus Kompatibilitätsgründen auf die Falcon-Technik aufgebaut.

Eingetütet

Jaguar-Spiele können richtig teuer werden. Während Spiele wie Gorf und Battlemorph in absurden Preisregionen schweben, können auch Prototypen richtig ins Geld gehen – und dann fehlt auch noch eine anständige Verpackung. Auf dem ejagfest stellte sich jedoch ein Druckdienst vor, der passende Ver-packungen nachdruckt. Zu sehen waren u.a. Hüllen für das Skunk-board, Demolition Man und Pro-tector Resurgence. Das Format stimmt, aber die Dicke des ver-wendeten Papiers entspricht nicht den Original-Hüllen, so dass sich die nachgedruckten Hüllen weniger wertig anfühlen.

Zu den offiziell für den Jaguar er-hältlichen Spielen hatte Nick Har-low von 16/32 Bit Systems Original-Hüllen und Einleger. Hier lohnt sich das Rechnen, denn lose sind Jaguar-Spiele deutlich günsti-ger.

FPGA-Systeme

Die Zahl der FPGA-Systeme, die klassische Heimcomputer und





Konsolen nachahmen, wächst. In einem kleinen schwarzen Kästchen mit zwei 9-Pin-Joystickports steckt der **Multiple Classic Computer**. Der MCC unterstützt u.a. C64, Amiga und VCS 2600 und wird mit lizenzierten C64-Spielen ausgeliefert. Leider lässt die Webpräsenz des MCC noch zu wünschen übrig und auch die Anzahl der Cores (=Systeme) reicht nicht an die des MIST heran.

Letzteres war auch auf dem eJagfest vertreten und wurde mit jeder Menge Spielen gezeigt. Beeindruckend ist, wie schnell zwischen den einzelnen Systemen und Konfigurationen umgeschaltet werden kann. Mit am weitesten fortgeschritten ist der ST-Core für den FPGA-Computer. MIST-Besitzer können problemlos in hohen Monochrom-Auflösungen arbeiten oder die nachgebildete CPU hochtakten. Weitere Verbesserungen sind möglich, ein Falcon wird jedoch nicht Platz im FPGA-Chip finden – hier bleibt nur das Suska-Projekt. Als Spielekiste machte MIST jedenfalls einen prima Eindruck und hat eine



MCC, ein weiteres FPGA-System. Einen Atari-ST-Core gibt es nicht.

aktive Entwicklergemeinde, die an der Nachbildung weiterer Systeme arbeitet.

Händler

Besuch aus UK und den Niederlanden: Die Atari-Händler 16/32 Bit



Vectrex mit Homebrew-3D-Imager.

Systems und Atari Shop verkauften auf dem eJagfest Spiele für Atari-Computer und -Konsolen. Der Atari Shop hatte auch einige Atari-Systeme im Angebot, Spiele verkauft der Händler ausschließlich auf Retro-Veranstaltungen wie dem eJagfest. Für die VCS-Konsolen 2600 (alle Varianten) und 7800 führt der Händler auch AV-Mods durch.

Seit Jahrzehnten ein ständiger Gast auf Atari-Veranstaltungen aller Art ist 16/32 Bit Systems. Hier konnten neuere Homebrew-Titel wie Yopaz IceStar und Philia (siehe st-

computer 08/14) und Songbird-Spiele wie Protector und Total Carnage gekauft werden. Nick Harlow verkauft über seinen Online-Shop weitere Spiele für alle Atari-Systeme.

Atari outside

Auch so mancher Exot fand einen Platz auf dem eJagfest. Der FM Towns Marty, eine CD-Konsole von Fujitsu mit 386SX-Chip, wurde nur in Japan verkauft und war selbst dort ein Nischensystem. Die FM-Towns-Systeme hatten exzellente Spieleigenschaften und wurden mit diversen Arcade-Portierungen sowie aufgepeppten Umsetzungen von LucasArts-Adventures versorgt.

Zu den Lieblingssystemen des Verfassers gehört die **Vectrex**, eine Videospielekonsole mit eingebautem Vektorgrafikbildschirm. Die Multi-Cartridge, auf der die meisten Vectrex-Spiele enthalten sind, ist Pflicht für jeden Vectrex-Besitzer. Unbezahlbar ist hingegen die 3D-Brille, aber inzwischen gibt es einen



MIST wurde mit diversen Systemen auf der Veranstaltung vorgeführt.



Nachbau, der beim Anprobieren jedoch einen etwas klapprigen Eindruck hinterließ.

Sammlerpreise erzielen inzwischen auch die **NUON-DVD-Player**, speziell die Samsung-Geräte mit



Samsungs Nuon-DVD-Player mit Tempest 3000.

Anschluss für Joypads. Ein Exemplar konnte auf dem eJagfest mit den

Spielen Tempest 3000 und Iron Soldier 3 getestet werden. Minters jüngste Tempest-Konvertierung für die Vita spielt sich allerdings besser als das etwas wirre NUON-Tempest.

Videospielarchiv

Gleich neben der MIST zeigte das Videospielarchiv einige Bücher zum Thema Videospiele. Hinter der Website stecken einige echte Spielveteranen, darunter Thomas Grauel, der für die RETURN und den Gameplan-Verlag schreibt und Jens Klöpfel, Lesern der TOS, Amiga Plus und dem ST-Magazin bekannt durch seinen Dr. Nibble Comic. Das Archiv stellt sich auf verschiedenen Retro-

Veranstaltungen mit Ausstellungen vor und war auch auf der Gamescom in Köln zu Gast.

Fazit

Viel gab es auf kleinem Raum zu sehen, leider fehlte die Zeit, um sich mit allen zu unterhalten und alles zu sehen. Für mich persönlich hat sich der Ausflug gelohnt, alleine schon um einige schöne Homebrew-Spiele zu testen. Auch der Lynx-Kuchen war lecker.

Fundstücke



Eines der merkwürdigsten Lizenzprodukte der Spielegeschichte: der Terminator-Stick.



Jaguar GTI Edition und ein weißes Jaguar-Gehäuse.

Love the Machine

Atari PC-1



1987 stellte Atari nicht nur den Mega ST und Laserdrucker vor, sondern auch den ersten eigenen IBM-kompatiblen: Der PC-1 war der Startschuss für die PC-Reihe und sollte zum zweiten Standbein für Atari werden.

Damit eiferte Atari Konkurrent Commodore nach, die schon seit Jahren sowohl im Heimcomputer-, als auch PC-Markt präsent waren. Atari wählte für den PC-1 einen eigenen, nicht unumstrittenen Ansatz, der beim Gehäuse begann.

Dieses entsprach dem Mega ST, wurde allerdings mit dem damals noch üblichen 5,25-Zoll-Laufwerk (360KB) bestückt. Auch sonst suchte der PC die Nähe zum ST: Die Maus im bekannten Atari-Design gehörte zum Lieferumfang und der PC war kompatibel zu ST-Laufwerken und -Festplatten. Neben MS-DOS lag dem System auch GEM bei.

Akzente

Atari verbaute nicht einfach Kom-

ponenten von Drittherstellern, sondern steckte eigene Entwicklungsarbeit in den PC. Der Grafikchip beherrschte alle zu dem Zeitpunkt übliche Grafikstandards (Hercules, CGA, EGA) und konnte auf 256 KB eigenes Display-RAM zugreifen. Dadurch konnte der gesamte Hauptspeicher von 512 KB (erweiterbar auf 640 KB) für Programme genutzt werden. Vorbildlich war auch die Ausstattung mit Schnittstellen, die parallele und serielle Schnittstelle gehörte zum Standard. Die Intel 8088 CPU konnte mit 8 MHz betrieben werden.

Die gute Ausstattung mit Schnittstellen war allerdings auch notwendig, denn der PC-1 verzichtete auf die üblichen Steckplätze für Erweiterungskarten. Steckkarten ließen sich nur mit einer Erweiterungsbox betreiben, Bauanleitungen für einen externen ISA-Slot finden sich im Netz.

Trotz dieser Einschränkungen war der PC-1 für damalige Verhältnisse überaus konkurrenzfähig. Commo-

dore reagierte auf den Atari PC mit einem eigenen Kompakt-PC für Einsteiger, dem Commodore PC-1. Dieser war jedoch deutlich schlechter ausgestattet und entsprach in etwa dem älteren PC-10, nur eben ohne Steckplätze.

Nachfolger

Ultrakompakte PCs von Atari, Commodore, Schneider und Amstrad blieben eine Modeerscheinung. Die Nachfolgemodelle von Atari setzten auf geräumige PC-Gehäuse mit den gewohnten Steckplätzen. Noch im selben Jahr erschien der PC2 mit Steckplätzen und Platz für zwei 5,25-Zoll-Laufwerke. Die PC-Reihe, zu denen auch ATs, der Portfolio und ein Laptop gehörte, wurde nicht zum erhofften zweiten starken Standbein für die Firma. Bei den späteren Modellen verwendete Atari größtenteils Standardbauteile. Die letzten Modelle boten eine 80386 CPU und wurden mit Windows 3.0 ausgeliefert.

Kauf

Atari-PCs wurden vor allem von Firmen gekauft und dementsprechend nach einigen Jahren entsorgt. Neuwertige Geräte inklusive Tastatur und Maus tauchen gelegentlich auf eBay auf, für diese Geräte werden allerdings Sammlerpreise verlangt, insbesondere wenn es sich um den PC-1 handelt. Leichter zu finden sind die Nachfolgemodelle PC4 und PC5, die hauptsächlich in Europa verkauft wurden.

Atari PC-1 - die Hardware



Das Motherboard des PC-1 war für PC-Verhältnisse erstaunlich komplett. Atari entwickelte für den PC eigene Chips, unter anderem einen Grafikchip, der alle gängigen Standards (Hercules, CGA, EGA) beherrschte. Technisch war der PC-1 der Konkurrenz damit überlegen.

Heim-PCs

alles eazy

Eingebaute Uhr-Kalenderfunktion (10-Jahres-Batterie für Betrieb der Uhr nach Abschalten optional).

Double Scan Automatik (640 x 400 Punkte) sorgt für klare, scharfe Schriftdarstellung (25 Zeilen je 80 Zeichen) bei gleichzeitig voller Kompatibilität zu dem PC-Grundeinstand (640 x 200 Punkte). Farben werden als Graustufen dargestellt.

Sofort-Zugriffsspeicher mit über 12 Mbit Speicherplätzen (512 kB RAM, erweiterbar auf 640 kB RAM).

Alle Systembestandteile (außer Tastatur) in einem Kompaktkästchen (mit Bildschirm 36 x 33 cm). Kein Kabelgewirr an der Rückseite.

Mit jedem eazy PC erhalten Sie die Betriebssysteme MS-DOS 3.2*, GW-Basic* und das hilfreiche Programm MS-DOS Manager*. Damit Sie sofort mit Ihrem eazy arbeiten können, beifügt Sie die Dokumentation.



Größe ergonomischer Bildschirm: 15 Zoll (Diagonale) mit klarer schwarz-weiß-Schrift, montiert auf einem Dreh-Schwenkfuß. Sorgt für erhellungsfreies Arbeiten.

Anschluss für Drucker und Maus.

V40 Prozessor (typischerweise bis 8 MHz) gibt mit 7,16 MHz die zweifach schnelle PC-Geschwindigkeit. Damit geht Ihnen kein noch Flaster von der Hand.

Ein oder zwei moderne 2 1/2 Zoll Diskettenlaufwerke mit je 720 kB Speicherkapazität (=720.000 Bytes/Zeilen oder Differenz) oder wählen sie eine Festplatte mit 2,4 MB (=24 Mbit) Schreibstellen sorgen für zuverlässige Aufbewahrung Ihrer Informationen.

Lausprober für akustische Signale.

Professionelle Tastatur (ca. 120) mit separatem Überblock und 10 Funktionsklaviern. Im robusten Metallrahmen. Geeignet für den Alltag in Büro, Werkstatt, Lager.

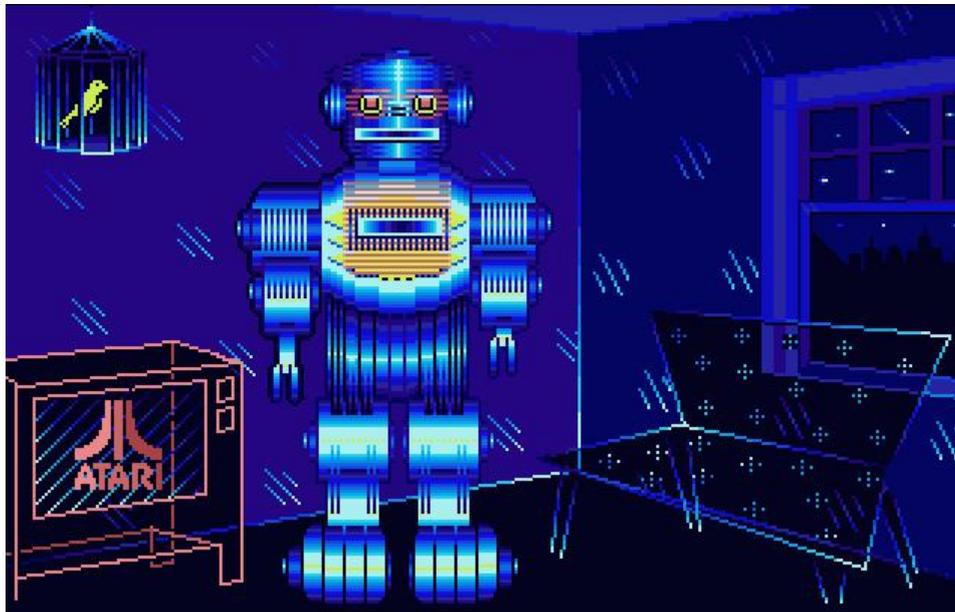


Preiswerte Heim-PCs wie der Zenith Eazy-PC und der Schneider Euro-PC machten PCs erschwinglich, blieben aber eine Randerscheinung.

Bilder vom Atari PC-1 von atarimuseum.de.

Vorschau

Die Februar-Ausgabe der st-computer



30 Jahre Atari ST

1985 stellte Atari den ST vor und machte Computer mit grafischer Benutzeroberfläche bezahlbar. Die st-computer wirft einen Blick auf die Geschichte des ST und stellt die Programme vor, die den ST zu einem Erfolg gemacht haben.

FPGA-Computer

Firebee, Suska, Mist – in all diesen Systemen steckt ein FPGA-Chip. Was leisten diese Bausteine und wie werden sie in diesen drei Computern eingesetzt? Ein Überblick in der nächsten Ausgabe,

Silly Venture 2014

Die wichtigste Atari-Veranstaltung des Jahrs 2014 sorgte für reichlich Software-Nachschub. Was gab es neues für ST, STE, Falcon und Jaguar?

Impressum

ST-Computer 12/2014

Chefredakteur: Matthias Jaap

Redaktion:

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

Layout: Matthias Jaap

Cover: Krzysztof Jedowski

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

ATARI: DIE GUTEN JAHRE

11.01.2015 -10.02.2015
Zollamt Studios Offenbach

Frankfurter Strasse 91
Eintritt frei

Ausstellung:

Samstags 11:00-18:00 Uhr
Sonntags 12:00-17:00 Uhr

Kulturprogramm:

Donnerstags ab 20:00 Uhr

info@DigitalRetroPark.de

<https://www.facebook.com/events/751997341544666/>



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).