

— atari-computing heute —

st-computer

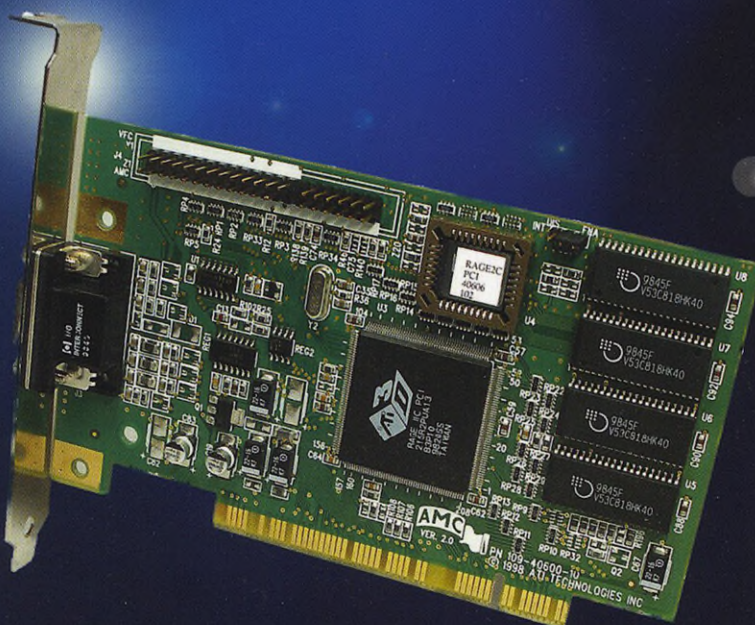
Ausgabe 12-2002
st-computer.net

Die Legende lebt: 8-Bit-Special



GESCHICHTE DER 8-BIT-SERIE, INTERVIEW, EMULATIONEN UNTER PC UND MAC UND MEHR
NEUE GRAFIKKARTE FÜR MEGA ST^E UND TT: GALAXY VME • FORMATVIELFALT: NCONVERT

Milan



ATI-Rage-Grafikkarten

Endlich auch für den Milan verfügbar

Features: 4-8 MByte, True-Color-Farben in hoher Auflösung, beschleunigte Bildschirmdarstellung und weitere Vorteile modernerer ATI-Technologien.

Ab Januar 20003 verfügbar.
<http://shop.falkemedia.de>
Tel. (0431) 2099035



□ Atari-Fan des Monats

B.B. King

Man könnte erwarten, dass Blues-Purist B.B. King die gute, alte Art und Weise des Musizierens bevorzugt. Umso überraschender ist es, dass King einen Atari 1040 ST, komplett mit MIDI-Equipment im Wert von nicht weniger als 14.000 Dollar, besitzt. «Ich bin jemand, der Dinge tut, die man nicht von mir erwartet», lacht B.B. King.

Der Mann, der B.B. für die MIDI-Technologie und den ST begeistern konnte, war Jimmy Hotz. Er half der Legende bei der Produktion von Songs für ein Album. Im Studio spielte Hotz mit einem Atari ST und Software von Hybrid Arts. B.B. hörte davon, schaute sich die Arbeit an und war so begeistert, dass er Hotz bat, dasselbe System bei ihm zuhause zu installieren. «Als er zum ersten Mal den Atari benutzte, eröffnete sich eine neue Dimension für ihn», erzählt Jimmy Hotz. «Er war wirklich sehr bewegt von den neuen Möglichkeiten, die sich ihm erschlossen.»



Hotz installierte also einen 1040 ST mit MIDI-Software und schloss ein paar Sampler an. Er glaubt daran, dass der Atari B.B. King neue Welten erschließen wird. «Wenn Sie an B.B. King denken, dann denken Sie an einen Blues-Guitarristen. B.B. hat aber eine Menge wunderbare Ideen, die weit über die Möglichkeiten einer Blues-Gitarre hinaus gehen. Und der Atari hat ihm Wege eröffnet, die vorher nur in seinem Geist existierten. Wenn er erst einmal anfängt, damit herum zu spielen, werden wir Zeuge einiger wirklich unbeschreiblicher Dinge werden.»

B.B. King sagt, dass die Songs auf seinen Alben MIDI-Technologie benutzen. Auch in Zukunft wird er viel Gebrauch von neuer Technik machen. Er liebt förmlich die Möglichkeiten, die die MIDI-Technologie ihm beim Komponieren bietet: «Du kannst nicht nur hören, was Du gerade eingespielt hast, Du kannst es eben auch loopen und mit Dir selbst im Duett spielen, um neue Ideen zu sammeln. Es ist, als wenn Du jederzeit ein komplettes Orchester zur Hand hast. Wenn ich alles ausnutze, habe ich selbst zuhause mehr als 60 Sounds zur Verfügung. Und ich brauche niemanden, der mit mir zusammen spielt. Ich setze alles Spur für Spur zusammen, auch das Schlagzeug. Ich finde einfach kein Ende, wenn ich erst einmal angefangen habe. Sie merken schon, ich bin noch ein Lehrling, ich habe ja gerade erst damit angefangen. Aber es ist fantastisch.»

Je mehr sich B.B. King mit dem Atari anfreundet, umso mehr spielt er mit dem Gedanken, ihn mit auf Tour zu nehmen. Und wenn er sich wirklich mit dem Atari befreundet hat, könnte er ihm ja einen Spitznamen geben – seine Gitarre „Lucille“ wird wohl nicht eifersüchtig werden. □

⌘ Inhalt 12-2002 st-computer



12



16



28



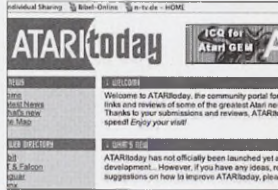
36



42

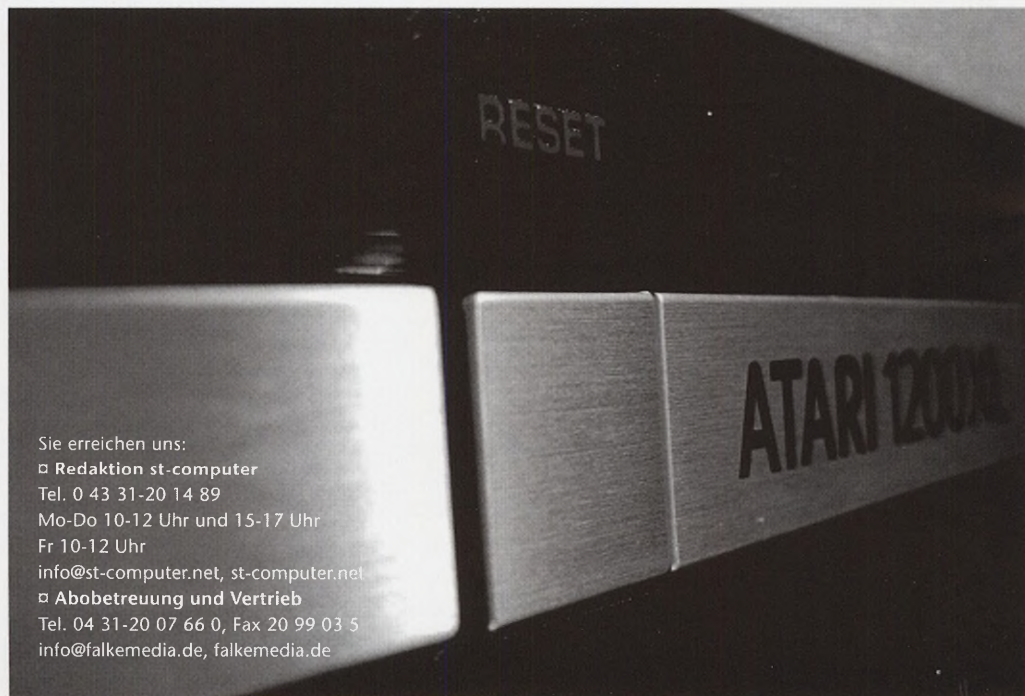


50



53

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fans des Monats: Jos Vlietstra
- 05 **Editorial** READY
- 06 **Leserpost** Briefe, Meinungen und Fragen an die Redaktion der st-computer
- 08 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 12-1992
- 11 **Immer uptodate** Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge
- 12 **ABBUC-Talk** Was ist das Besondere am 8-Bit-Atari?
- 16 **8-Bit-History** Von Coleen zum XE
- 24 **Atari800 Win+** Der XE auf dem PC
- 28 **Atari800 in der Praxis** Konfiguration Schritt für Schritt
- 34 **Ataquarium** Tipps & Tricks für Atari-Programmierer
- 36 **Atari-Scene** Neue Atari-Spiele des Jahres 2002
- 42 **Ein Programm von Format** NConvert auf dem Atari
- 47 **Preview Crésus** Eine neue Kontenverwaltung für den Atari
- 48 **Testbericht Teradesk** Der freie Desktop für alle Atari-Systeme
- 50 **Galaxy VME** Eine neue Grafikkarte für Mega ST^E und TT
- 53 **Online** Neue Atari-Webseiten kurz angesurft
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Dezember 2002
- 57 **Vorfriede ist die schönste Freude** Die st-computer 01-2003
- 58 **Auf den Punkt gebracht** Atari-Begriffe näher erläutert



Sie erreichen uns:

⌘ Redaktion st-computer

Tel. 0 43 31-20 14 89

Mo-Do 10-12 Uhr und 15-17 Uhr

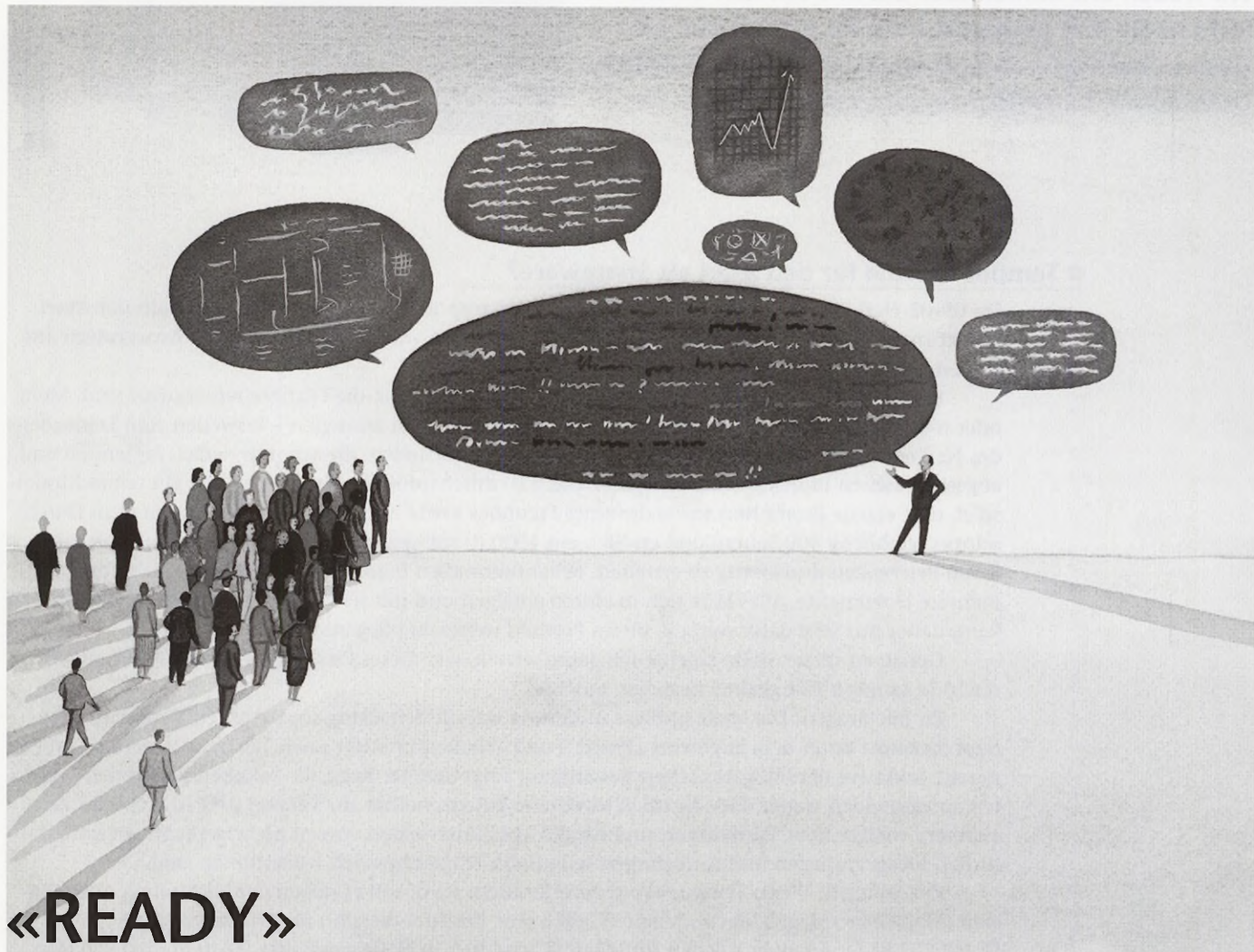
Fr 10-12 Uhr

info@st-computer.net, st-computer.net

⌘ Abobetreuung und Vertrieb

Tel. 04 31-20 07 66 0, Fax 20 99 03 5

info@falkemedia.de, falkemedia.de



«READY»

□ Die Lücke hat sich geschlossen

Es ist schon recht witzig, auf welchen Minimalismus sich die Benutzung eines Computers zusammen schrumpfen lässt. Ich habe mich zum Beispiel in der Vorbereitung auf unser lang angekündigtes 8-Bit-Special „gezwungen“, wieder mit meinem allerersten Computer, einem Atari 130 XE zu arbeiten. Ich schaufelte ihn also in seinem sicheren Kellerfach frei, baute ihn komplett mit Diskettenlaufwerk und Monitor auf, und startete ihn, woraufhin mich schon ein recht sentimentales Gefühl beim Anblick des guten, alten „READY“ beschlich. Tatsächlich arbeitete der alte Rechner also noch, und ich konnte es mir nicht verkneifen, den schon so oft bemühten „Commodore is doof!“-Gag in den BASIC-Interpreter zu hämmern, damit dieser das Statement immer und immer wieder wiederholte.

Mit der Programmversorgung sah es allerdings nicht mehr ganz so gut aus: Viele Disketten waren nicht mehr lesbar, die meisten anderen enthielten Spiele – und ich hatte mir doch vorgenommen, am XE zu arbeiten. Also schickte ich eine Suchanzeige ins ABBUC-Forum. Wenige Tage später hatte ich die Textverarbeitung „Atari Writer“ bei mir im Briefkasten. Die „Szene in der Szene“ funktioniert also perfekt und strahlt gerade die Nähe und Unterstützung aus, die so viele Computeranwender in der PC-Welt so vermissen.

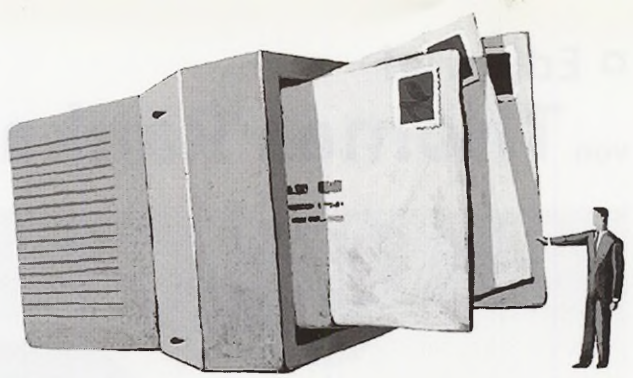
Mittlerweile hat mein 130 XE wieder ein festen Platz auf meinem Schreibtisch. Und es klingt verrückt, ist aber wahr: Ich denke danach, die gut 20 Jahre alte Maschine noch aufzurüsten. Einen praktischen Nutzen hat das nicht wirklich, der 130 XE ist eben „nur“ ein „Liebhab-Computer“ für mich, und es bereitet mir eine diebische Freude, den hoch wichtigen Brief an die Bank mit einem XE zu tippen und mit einem modernen Laserdrucker auszugeben.

Einen praktischen Wert erwarten Besitzer eines Atari ST, ST^E, TT oder Falcon schon noch von ihrem Rechner. Und nicht zuletzt deshalb bewegen sich die meisten Anwender in diesem unbefriedigendem Gefühl zwischen Hoffnung und Enttäuschung, Motivation und Resignation für unsere Plattform. Zu gern würden die meisten Fans den Atari wieder als ihren Hauptrechner einsetzen, immer weniger fühlen sie sich dazu imstande. Und dieses Gefühl lähmt.

Für das Jahr 2003 eine neue Hardware in Aussicht zu stellen, grenzt wohl an Augenwischerei. Die Möglichkeit, ein komplett freies Atari-Environment ohne den Umweg über Windows oder Linux auf dem PC zu nutzen, ist dagegen in greifbarer Nähe. Mit der Freigabe und Weiterentwicklung des alternativen Desktops Teradesk wurde die letzte Lücke im Puzzle geschlossen.

☐ Briefe an die stc

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



☐ Tempus Word 4 für den Atari als Shareware?

Im 09-02-Heft der *st-computer* hat Thomas Raukamp im Editorial gefragt, weshalb der Atari-Markt im Schwinden sei. Seine provozierende Antwort war, es werde von den Anwendern auf diesem Gebiet nichts mehr erwartet.

Ich kann seine Einschätzung insoweit teilen, als natürlich die Glanzzeiten vorüber sind. Mehr oder weniger hat man sich vielfach mit anderen Programmen arrangiert – bisweilen zum Leidwesen des Nervenkostüms. Ich selbst kann mir jedoch nicht vorstellen, die von mir derzeit laufenden und abgeschlossenen Projekte ohne Tempus-Word 4 (!) durchzuführen. Es war beinahe ein reines Kinderspiel, eine eigene Promotion sowie die eines Freundes sowie zwei weitere Habilitationen (im Durchschnitt reichliche 400 Seiten) und endlich ein 1000 (!) seitiges wissenschaftliches Handbuch mit 5.500 Referenzen druckfertig zu erstellen. Bekanntermaßen braucht man hier keine Aufteilung in mehrere Dokumente, alles lässt sich in einem einzigen und mit sehr guter Performance handeln. Ich kann daher nur sehr dafür werben, dieses Produkt weiter zu pflegen!

Genau an dieser Stelle möchte ich gerne wissen, wer dieses Produkt mit seinen (hoffentlich noch) bekannten Fähigkeiten beziehen möchte?

Zu Rückfragen: Die letzte größere Änderung war die Schaffung sogenannten Kommentarrahmen (bekannt unter dem Stichwort „PostIt“) und Tabellenfunktion sowie kleinerer Arbeiten „im Inneren“ inklusive der obligatorischen Beseitigung aufgetretener Bugs, die bei oben genannten Projekten zu vermeiden waren. Eine deutlich erweiterte Funktionalität zur Version 2.92 ist somit zu verzeichnen, weitere neue Funktionen sind für die Abschlussversion vorerst nicht geplant, wiewohl natürlich Ideen vorliegen und Anregungen seitens der Nutzer herzlich willkommen sind.

Zur Zukunft: Wenn Tempus-Word veröffentlicht wird, soll es neben der klassischen Atari-Version (MagiCMac/MagiC Mac X, Magic PC etc.) eine Runtime-Version für Windows geben (T_WORD.EXE). An einer solchen für Magic X wird hier in Halle gearbeitet. Kostenpunkt soll eine Shareware-Gebühr sein, die in etwa bei EUR 30.– liegen wird.

Zum Anfang: Wer schickt mir eine Mail (lang@theologie.uni-halle.de), worin Interesse an diesem Produkt bekundet wird? Das wäre ein weiterer Beweis, wie lebendig besagter Markt ist!

Dr. Manfred Lang, Halle

☐ Tales Of Tamar

Die Zukunft des Atari ist ein kontroverses Thema. Es sieht für mich als Entwickler so aus, als wollten die Leute zwar alles mit Atari-Computern machen, aber keinerlei Einsatz dafür zeigen.

Viele Leute sagen zu Beispiel, das es keine neuen Spiele mehr für den Atari geben würde. Ich arbeite allerdings schon seit 1.5 Jahren an Tales Of Tamar für den Atari, wie die *st-computer* ja bereits berichtete. Dies alles ist sehr zeitaufwändig und ich habe in dieses Spiel nicht nur meine Zeit investiert. ToT wird kommerziell, man kann es also nur kaufen. Nur die, die das Spiel gekauft haben, können auch am Spiel teilnehmen. Es ist ein Online-Spiel, es gibt also keine Raubkopien. Alles muss offiziell erledigt werden, sonst gibt es keine Zugänge zum Server usw.

Die Amiga-Version ist bereits zu bestellen. Die Versionen für PC und Mac sind ebenso weit wie die Atari-Version. Wenn es um den PC- und Mac-Markt geht, machen sich die Entwickler keine Sorgen. Aber wenn es um Atari und Amiga geht... Die Amiga-Version hat immerhin viele Tester. Das kann ich leider nicht einmal sagen. Um ehrlich zu sein, habe ich 3 bis 4 Tester. Die Amiga-Version hat 20 Tester, PC und Mac auch. Ich frage mich daher nun, ob ich weiterarbeiten oder meine Zeit besser anders nutzen sollte. Vielleicht sollte ich mehr an MyPDF arbeiten? Oder sind beide Projekte den Atari-Anwendern am Ende gar nicht mehr wichtig?

Genauso sah es vor knapp einem Jahr auch bei meiner Internet-Seite „Polish Atari News“ aus. Erst auf meine Drohung hin, die Seite einzustellen, bekam ich einige Leserbriefe...

Rafal Kawecki, Mannheim

□ Atari ein Rest-Biotop?

Seit es den Atari 260 ST in Deutschland zu kaufen gab, wird er in meinem Büro benutzt, es wird immer mal wieder am TT gebastelt und MagiC läuft auf meinem G4-Macintosh.

Der Grund dafür liegt nur im Atarianer-Herz, denn einen praktischen Grund dafür, die Hard- oder Software zu benutzen, finde ich nicht mehr. Mit dem TT und einem spartanischen Browser noch einmal zu surfen oder in Code des Jahres 1992 zu wühlen, das ist ähnlich wie ein altes BSA-Motorrad noch einmal auf die Straße zu bewegen oder an Feiertagen eine Ente zu fahren.

Könnte das „Konzept Atari“ der Verwandlung in einen Oldie-Markt technologisch und ökonomisch entgehen? Dazu fehlt aus Anwendersicht wohl ein portierbares, frei herunterladbares System, das ähnlich wie Linux von verlockenden und frisch aussehenden Applikationen begleitet, für eine bestimmte Nutzungsnische prinzipbedingte Vorteile überzeugend ausspielt. Ein neuer Atari-Clone mehr oder weniger ändert an diesem Mangel nichts. Wer kennt sich auf dem Atari-Markt aus und ist sicher, dass so etwas mit der verbliebenen atarianischen Manpower möglich ist? Wenn nicht, dann das Bestehende intelligent abzurunden und im Rahmen des Möglichen auszubauen.

Wenn Atariland eine Art Rest-Biotop der Computergeschichte ist, dann soll dort weiterhin schönere Software geschrieben und auf dem neuesten Stand gehalten werden. Aber mit dem Gedanken, historisch zu sein, lässt sich das Elend der falschen Hoffnungen, Enttäuschungen und nutzlosen Diskussionen beenden. Der Anspruch, für mittelständische Unternehmen eine alternative Plattform brauchbar zu halten, kann abschmelzen.

Sich als Rest-Biotop zu begreifen, schafft auch Raum für neue Ideen: Exotische wahnsinnige Clones in kleiner Auflage, Anwendungen an die noch niemand gedacht hat, weil immer der Vergleich mit anderen Systemen im Vordergrund stand. Die Idee mit dem TOS-System im Monitor (<http://lacs.onlinehome.de/atarirebirth/hard011.htm>) ist ein Beispiel für derartige Kreativität. Von unrealisierbaren Hoffnungen haben wir nicht viel, aber es wäre köstlich, wenn hier und da ein kleines, gewitztes Atari-Projekt gelingen würde, das uns über die Monströsität der heutigen Codes lachen lässt.

Volker Hamann, per E-Mail

□ Zukunftsdiskussion Atari

Seit 10 Jahren habe ich einen Falcon als Heim-Computer und bin damit sehr zufrieden. Die Grafikleistung könnte etwas besser sein und der Prozessor schneller. Dann wäre es noch schön, wenn ich für meinen HP Deskjet 710C einen NVDI-Druckertreiber bekäme, und ich USB-Geräte anschließen könnte. Ein Palm-Desktop wäre ganz toll! Aber für MIDI ist der Falcon immer noch erste Wahl. Leider gibt es keinen JV-1010 Editor, obwohl es einen JV-1080 Editor gibt. Es ist aber ziemlich ärgerlich, JV-1010 Sounds mit diesem editieren, aber nicht abspeichern zu können.

Ich kaufe aber seit ca. 2 Jahren kaum neue Software für den Atari. Der Falcon geht irgendwann kaputt, und dann will ich keine 10 Jahre alten Ersatzteile einbauen müssen. Es muss dann eine aktuelle Hardware geben. Solange keine Hardware in Sicht ist, solange investiere ich nicht Zeit und Geld in Software, die ich nach einem Ableben meines Falcon nicht mehr sinnvoll nutzen kann.

Eine Nutzung unter einem Emulator für Windows oder Linux empfinde ich dabei nicht als sinnvoll, denn man müsste die Vorteile des Atari dabei aufgeben. Ich kaufe mir garantiert keinen Rechner, der 3 bis 5 Minuten nach dem Einschalten benötigt, bis er sich ansprechbereit fühlt. Der dauernd aus mysteriösen Gründen auf der Festplatte herumkratzt, um das System auszubremsen. Der mit der Zeit immer mehr Müll auf der Platte ansammelt, den man zum Teil nur durch Neuinstallation des Betriebssystems wieder weg bekommt. Der bei schlechter Laune 10 Sekunden oder 10 Milliarden Anweisungen verbrät, um ein einziges Fenster zu öffnen. Der ein Bügeleisen als Prozessor braucht, das nebenher auch noch ein bisschen rechnen kann. Der auf meine Telefonrechnung persönliche Daten nach Redmond sendet. Bei dem man seine Festplatte nicht einfach dadurch sichern kann, dass man alle Dateien davon kopiert. Oder dessen Betriebssystem man ständig selbst neu kompilieren muss. Und bei all diesen Nachteilen soll man dann auch noch auf das Booten eines Emulators warten?

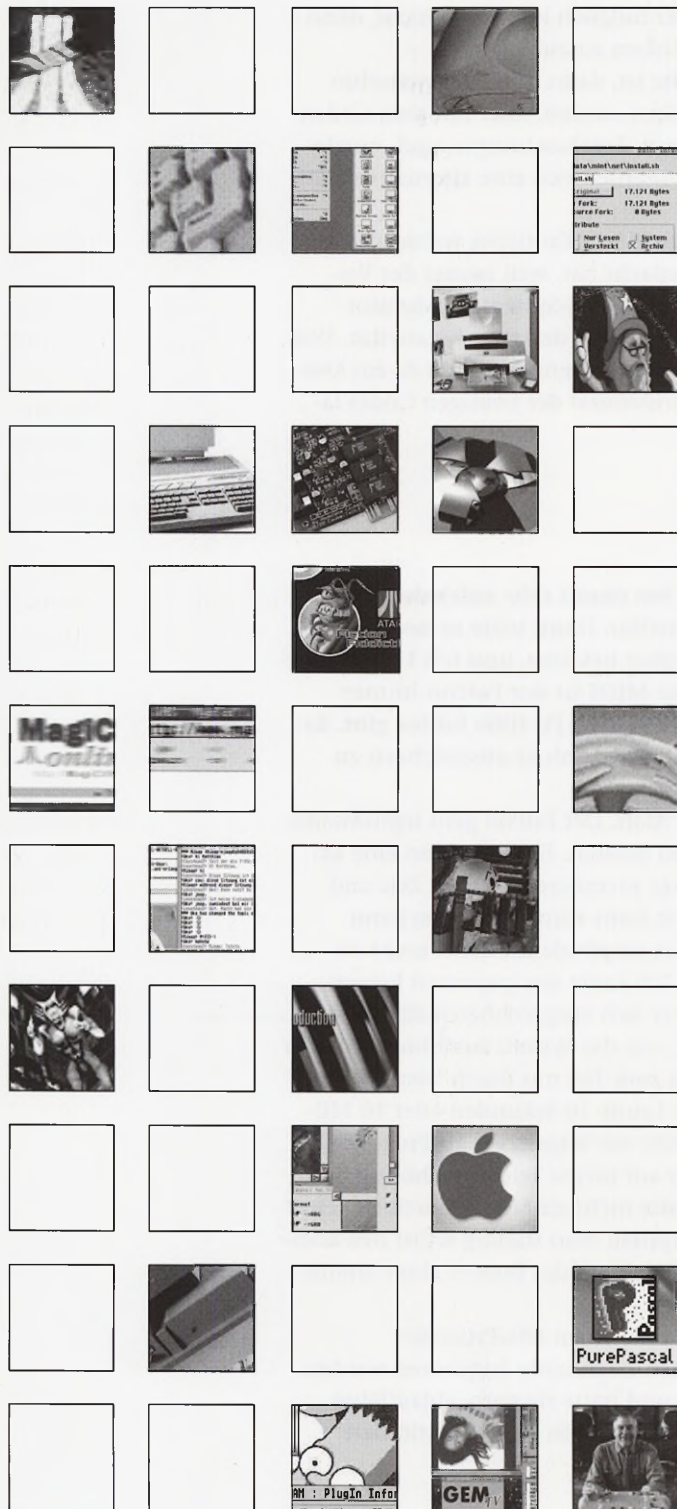
Jetzt noch ein Wunsch eines Entwicklers: der neue Rechner wird einen 68k-Prozessor emulieren müssen. Die TOS-APIs könnten jedoch parallel dazu auch noch nativ angeboten werden. Dann könnte man vorhandene Sources einfach neu kompilieren, und hätte sie nativ ablauffähig.

Dieser Brief wurde übrigens auf einem Palm Organizer geschrieben. Ein Palm funktioniert genauso genial einfach und zuverlässig wie ein Atari.

Harald Rieder, per E-Mail

□ Wissens-Wert

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



□ Details zu Chagall

Weiterentwicklung in Frankreich

Der französische Programmierer Eric Reboux (Find It) wird die Weiterentwicklung und Pflege des EBV- und Zeichenprogramms Chagall in die Hand nehmen.

In einem ersten Schritt sind Anpassungen an gängige Hardware und an NVDI geplant. Mittel- und langfristig sollen die Funktionen sowie die Modulschnittstelle ausgebaut werden. Die ATSF-Mitgliedsrabatte sollen bei Chagall voll zum Tragen kommen. Das Programm bleibt kommerziell. □

xTOS Systems, Postfach 50 21 25, D-50981 Köln
webmaster@xtos.de
<http://www.xtos.de/>

□ Leistungsstarker Terminplaner für lau

XAIRON ist Freeware

Der Terminplaner Xairon wurde in seiner aktuellen Version 1.5 zur Freeware erklärt. Damit ist er für alle Atari-Anwender komplett frei nutzbar.

XAIRON ist ein multifunktionaler, einfach zu bedienender, moderner Terminmanager. Mit XAIRON können bis zu vier verschiedene Tagebuch-Dateien gleichzeitig geöffnet und bearbeitet werden. Als kleine Zugabe enthält XAIRON eine Analog-Uhr (mit Stoppfunktion).

Weiterhin ist XAIRON mehrbenutzerfähig, sodass der Anwender von mehreren Computern zum Beispiel in einem Netzwerk auf die gleiche Tagebuch-Datei zugreifen können. XAIRON kann vielfältig konfiguriert werden, so können sämtliche Farben und Zeichensätze nach den eigenen Wünschen eingestellt werden.

Weitere Leistungsdaten lesen sich wie folgt: >>



- Kalendermodus
- Tagebuchmodus
- Monatsübersicht
- beliebig viele Termine und Einträge pro Tag
- alle Einträge sind beliebig verschiebbar
- ToDo-Einträge mit Prioritäten von 1-5
- Alarm für jeden Termin und ToDo-Eintrag
- Erinnerungsfunktion für jeden Eintrag
- Tag-Sperren-Funktion
- Volltext-Suche mit vielen Optionen und Suchlistenstellung
- Volltext-Suchen/-Ersetzen
- Einträge sind automatisch wiederholbar mit vielen Wiederholungsmöglichkeiten
- Textvorgaben (ganze Textpassagen über Funktionstasten einfügen)
- Programmstart mit Dateiübergabe (auch automatisch)
- Drag&Drop
- eingebaute Feiertags-Erzeugung aller wichtigen Feiertage
- automatische Archivierung von abgelaufenen Einträgen
- abwärtskompatibel zum Atari Portfolio
- Hinzuladen und Datenabgleich (praktisch für Portfolio-Benutzer)
- Blockfunktion (markieren, kopieren und einfügen wie gewohnt)
- Export des Tagebuchs und der Monatsübersicht
- Drucken der Monatsübersicht und des Tagebuchs
- Passwortschutz
- Ausführliche Anleitung im ST-Guide-Format

Die aktuelle Freeware-Version 1.5 findet sich auf der aktuellen stc-Diskette, die Sie auch jederzeit bei falkemedia nachbestellen können. ☐

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

☐ Teradesk wird weiterentwickelt

Freier Desktop für den Atari

Der alternative Desktop Teradesk wurde unter die GP-Lizenz gestellt und ist somit als Open Source frei zur Nutzung und Weiterentwicklung. >>

☐ Vor 10 Jahren - die st-computer 11-1992

Retro-Stimmung

Im November 2002 war es endlich soweit: Der erste Atari Falcon 030 fand seinen Weg in die Redaktionsräume der st-computer. Erste praktische Erfahrungen konnten also endlich gesammelt werden. Dafür, dass der Raubvogel eine echte Revolution für den Markt bedeutete, fiel der Test auffällig kurz aus: Gerade einmal zwei Seiten Text inklusive Diagrammen sprangen heraus. Dafür gab es aber ein DIN A 4-Bild des Innenlebens des Falcon 030.

Und noch eine Neuerscheinung sollte auf sich aufmerksam machen: Das Textverarbeitungsprogramm papyrus lag in einer ersten Version vor. Als quasi erste Textverarbeitung gelang ihr weit der Schritt in Richtung Desktop Publishing. Die Anforderungen waren (wie heute) vorbildhaft gering: Schon ein ST mit 1 MByte und Diskettenlaufwerk genügte zur Arbeit mit dem Programm aus Berlin (damals noch vertrieben von Digital DeskTop). Besonderes Aufsehen bei den Testern der st-computer erregten die intelligenten Blockfunktionen.

Auch bei der Hardware gab es eine Neuerung, die für den Markt in den Folgejahren noch sehr wichtig werden würde: Der Hostadapter The Link machte auch Ataris mit ACSI-Anschluss bereit zum Anschluss an SCSI-Geräte. Der Adapter wurde einfach auf den ACSI-Port gesteckt. Möglich wurde dies, weil der ACSI-Port von Atari eigentlich nichts weiter ist als eine abgespeckte SCSI-Schnittstelle, die nur noch erweitert werden musste. Nach diversen Bastellösungen war nun eine offizielle Hardware an der Reihe. Der Preis für die erste Version betrug DEM 218.- – gemessen am jahrelangen Nutzen wahrlich nicht zuviel. Noch heute dürfte The Link eine der beliebtesten Erweiterungen für ST und ST^e sein. ☐

Noch mehr stc-Retro unter stcarchiv.de

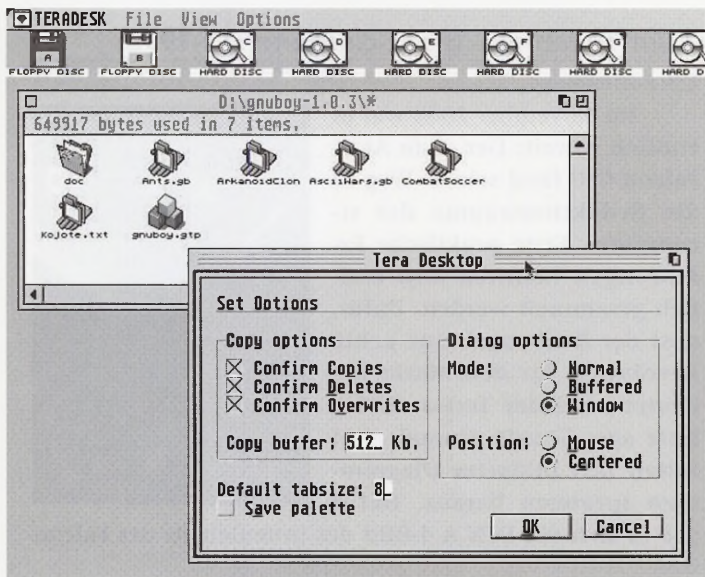
ATARI VCS 2600 KLASSIKER

Fire Fighter 9,99
Dragonfire 9,99
Riddle of the Sphinx 11,99
Cosmic Ark 11,99
Star Voyager 11,99
Atlantis 12,99

www.retrohq.de/shop
WEITERE KLASSIKER IM ONLINE SHOP

IMAGIC GAMES

e-mail: shop@retrohq.de
Tel: 0711 - 63 65 636
Fax: 0711 - 63 66 106



>> Teradesk steht bisher in seinem Niveau ungefähr dem Desktop des TOS 2.06 gleich. Interessant ist dies besonders deshalb, da nun die letzte Lücke geschlossen wurde, die zu einem komplett neuen Atari-System fehlte. Die Weiterentwicklung erfolgt durch Henk „XaAES“ Robbers. ▢

<http://members.ams.chello.nl/h.robbers/TERADESK.html>

▢ Festplatten-Werkzeug aus Kanada

Diamond Edge wird weiterentwickelt

Diamond Edge ist ein Werkzeug zur Analyse, Reparatur und Optimierung der Festplatte.

Das kanadische Unternehmen Anodyne Software hat bekannt gegeben, dass es die Rechte an der Software aufgekauft hat und nun die Weiterentwicklung einleiten will. Wer Verbesserungswünsche hat, sollte sich also bei den Kanadiern melden. ▢

Anodyne Software, 6 Cobbler Court, Ottawa, Ontario K1V 0B8, Canada
edge@anodynesoftware.com
<http://www.anodynesoftware.com/deutsch/>



▢ Aktion Pro Tempus

Tempus-Word 4 für den Atari

Die scheinbar unendliche Geschichte um Tempus-Word 4 soll nun endlich ein Ende finden. Das fast fertige Programm für den Atari könnte veröffentlicht werden, und zwar als Shareware zu ca. EUR 30.–. Damit dies geschieht, muss jedoch genug Interesse vorhanden sein. Folgende Zuschrift erreichte uns von Dr. Manfred Lang, Betatester von Tempus-Word Atari:

«Ich selbst kann mir jedoch nicht vorstellen, die von mir derzeit laufenden und abgeschlossenen Projekte ohne Tempus-Word 4 (!) durchzuführen. Es war beinahe ein reines Kinderspiel, eine eigene Promotion sowie die eines Freundes sowie zwei weitere Habilitationen (im Durchschnitt reichliche 400 Seiten) und endlich ein 1000(!)-seitiges wissenschaftliches Handbuch mit 5.500 Referenzen druckfertig zu erstellen. Bekanntermaßen braucht man hier keine Aufteilung in mehrere Dokumente, alles lässt sich in einem einzigen und mit sehr guter Performance handeln. Ich kann daher nur sehr dafür werben, dieses Produkt weiter zu pflegen! Genau an dieser Stelle möchte ich gerne wissen, wer dieses Produkt mit seinen bekannten Fähigkeiten beziehen möchte.

Zu Rückfragen: Die letzte größere Änderung war die Schaffung sogenannte Kommentarrahmen (bekannt unter dem Stichwort „PostIt“) und Tabellenfunktion sowie kleinerer Arbeiten „im Inneren“ inklusive der obligatorischen Beseitigung aufgetretener Bugs, die bei oben genannten Projekten zu vermehren waren. Eine deutlich erweiterte Funktionalität zur Version 2.92 ist somit zu verzeichnen, weitere neue Funktionen sind für die Abschlussversion vorerst nicht geplant, wiewohl natürlich Ideen vorliegen und Anregungen seitens der Nutzer herzlich willkommen sind.»

Die st-computer unterstützt den Aufruf. Wenn Sie also Interesse an einer Veröffentlichung von Tempus-Word 4 als Shareware haben, dann melden Sie sich bitte unter der unten genannten E-Mail-Adresse. Die st-computer wäre auch theoretisch bereit, Tempus Word als Shareware im Magazin zu bewerben. ▢

Dr. Manfred Lang, Martinstraße 25, D-06108 Halle
lang@theologie.uni-halle.de

Demoversion unter:
<http://www.tempus-word.de/>

▢ Kontenverwaltung mit dem Atari

ACCount-MANager 2.5

Das Kontenverwaltungsprogramm ACCount-MANager liegt ab sofort in der Version 2.5 vor.

Unterkonten-Summen werden nun von den wirklich gebuchten, abgehakten oder allen verzeichneten Buchungsvorgängen gebildet. Das Icon zum ACCount-MANager wurde nochmals verändert. Das Icon darf gern in alle möglichen Icon-Sammlungen aufgenommen werden. ▢

gdietze@uni-hohenheim.de
<http://www.uni-hohenheim.de/~gdietze/dsi.html>

α Immer uptodate

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACE	1.05	nein	Falcon	Software-Synthesizer	http://nb.atari.org/
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.21	ja	alle	Multimedia-Player	http://perso.wanadoo.fr/didiern/
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
ArcView	0.82	nein	alle	Packer-Shell	http://home.tiscalinet.ch/donze/
Arthur XP	2.06	nein	MagiC 3.x/N.AES 2.0	Übersetzungstool	http://www.rgsoft.com/
AtariCQ	0.154	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.23	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.31d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://topp.atari-users.net/
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmshoner	http://www.run-software.de/
Calamus	SL 2002 R4	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	5.11	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.dimitri-junker.de/software/cat/
CD-Writer Suite	3.2	nein	alle	CD-Brenner	http://www.cyberus.ca/~anodyne/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
Chrysalis	1.3	ja	alle	Geschichtsdatenbank	http://www.ppp-software.de/
CoMa	5.3.1	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://home.t-online.de/home/SiggiH/SB.html
D***/SDL	0.29	nein	MiNT	D***-Portierung	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Diskus	3.9	nein	alle	Festplatten-Tool	http://www.seimet.de/diskus_german.html
EasyMiNT	1.351β	nein	MiNT	MiNT-Distribution	http://www.ndh.net/home/kehr/atari/Atari.htm
Emailer	2.3h	nein	MagiC/N.AES	E-Mail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.05	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.09	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Find It	2.05	nein	alle	Such-Werkzeug	http://ers.free.fr/find_ite.html
FirstMillion Euro	4.7.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FreeMiNT	1.15.12b	nein	alle	Videosystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	23.11.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://membres.tripod.de/funmedia/
GEMGraph	2.20	nein	alle	Tabellenpräsentation	http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
gnuboy	1.0.3	nein	MiNT	Gameboy-Emulator	http://membres.lycos.fr/pmandin/index_e.html
Gulliver	0.08	nein	alle	HTML-Viewer	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/gulliver/
HD-Driver	8.1	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html
HighWire	0.09a	ja	Multitasking	HTML-Viewer	http://highwire.atari-users.net/
HomePage Penguin	3.05	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.55	nein	alle	Text-/HTML-Konverter	http://www.mypenguin.de/prg/
Hyp_View	0.20	ja	alle	ST-Guide-Ersatz	http://home.tiscalinet.ch/donze/preview/index.html
Icon Extract	1.3	nein	alle	Icon-Konverter	http://perso.club-internet.fr/lafabrie/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.11	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org/
Kronus	1.0	nein	alle	Benchmark-Programm	http://olivier.landemarre.free.fr/gem/kronos/kronos.htm
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	2.10Beta 4521	ja	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.2	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiCNet	1.3.7b	nein	MagiC	Netzwerk-Treiber	http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm
Marathon	2.00p11	nein	alle	E-Mail-Client	http://draconis.atari.org
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.lfrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08β	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	7.3	nein	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.58	nein	alle	E-Mail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.6	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	9.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Peri	5.6.0R2	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.10	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
PlayMyCD!	3.09d	nein	alle	CD-Player	http://www.chex.com/lrd/
Porthos	3.1	ja	Multitasking-OS	PDF-Viewer	http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php
Povray	3.50	nein	alle	Raytracer	http://membres.lycos.fr/pmandin/index_e.html
qed	5.02	nein	alle	Texteditor	http://heinisoft.atari-users.net/
Q****	0.6	nein	MiNT	Q****-Port	http://membres.lycos.fr/pmandin/
Rational Sounds	2.02	nein	alle	Systemerweiterung	http://heinisoft.atari-users.net/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
SDL	1.2.5	nein	MiNT	Multimedia-Library	http://www.multimania.com/pmandin/
SE-Fakt	2.0	nein	alle	Fakturierung	http://home.t-online.de/home/soenke.diener/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-serious.de/
spareTIME	1.1	nein	alle	Terminplaner	http://www.mypenguin.de/prg/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.7f11	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
StemBoy	3.30	nein	alle	Gameboy-Emulator	http://www.mypenguin.de/stemboy/
StiNG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
Stune	0.90	nein	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08β	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryt/software/
Universon	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
UPX	1.23	nein	alle	Programmpacker	http://upx.sourceforge.net/
Vision	4.0e	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
XaAES	0.951	nein	MiNT	AES-System für MiNT	http://membres.ams.chello.nl/h.robberts/Home.html
X11-Server/GEM	0.14.2	nein	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3/
zBench	0.96	nein	alle	Benchmark-Programm	http://zorro.arcadia-crew.com/

Kursiv gedruckte Einträge signalisieren ein Update oder einen Neueintrag.

Semibold hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

ATARI 1200

□ 8-Bit-Talk

Wenn man von Ataris 8-Bit-Reihe spricht, wird meist der „Atari Bit Byter User Club“ in einem Atemzug gleich mit genannt. Dies ist kein Wunder, denn schließlich ist nahezu jeder aktive XL-/XE-Fan in dem Verein eingetragen. Kaum eine andere Stelle hat einen so genauen Überblick über die Aktivitäten in der immer noch quicklebendigen Szene. Thomas Raukamp unterhielt sich daher mit Wolfgang Burger, Vorsitzender des ABBUC e.V.

□ Das Herz der 8-Bit-Bewegung

□ Obwohl Atari die Unterstützung der 8-Bit-Reihe schon vor einem Jahrzehnt aufgegeben hat, gibt es immer noch Fans der Maschine. Woher kommt die hohe Popularität der XL-XE-Reihe von Atari?

Ganz einfach, weil es wirklich gute Maschinen sind. Außerdem hat sich – nach meiner Meinung – ein gewisser Menschentyp für diese Maschinen interessiert – nicht einfach nur Consumer, sondern Leute, die sich für das Innenleben der Maschine interessierten. Die haben dann versucht, das Letzte herauszukitzeln. Solche Leute gibt es heute immer noch. Als Beispiele seien hier nur aufgezählt: Anschluss einer IDE-Festplatte, USB für den Atari und Nutzung von handelsüblichen Flash-ROMs als Speichermedium.

□ Was kann ein Anwender noch mit

8-Bit-Computern anfangen, wenn nun schon bald 64-Bit-Maschinen bereit stehen?

Eigentlich alles. Es gibt Textverarbeitungen, Grafikprogramme, Tabellenkalkulationen, Spiele und vieles mehr. Eigentlich ist auf diesen Computern alles umgesetzt worden, was es auch in der PC-Welt zu finden gibt. Natürlich nicht so schnell und so toll, aber wenn man zum Beispiel BOSS XE, eine grafische Oberfläche, betrachtet, fehlt es weder an Icons, Hintergrundbildern noch an Bildschirmschonern. An einen HTML-Interpreter mit ausführbaren Links wird gerade gebastelt. Es muss eben nicht immer „schöner, schneller, weiter“ sein.

□ Wann wurde der ABBUC gegründet?

Der „Atari Bit Byter User Club“ wurde im Jahre 1984 von ca. 10 Leuten gegründet. Er bekam dann 1985 seine Rechtsform als eingetragener Verein. Dies geschah nach langen Diskussionen, da man erst über eine kommerzielle Form als Verlag oder Ähnliches nachdachte. Bis heute bin ich persönlich davon überzeugt, dass gerade die nichtkommerzielle Form das Überleben gesichert hat.

□ Wer ist im ABBUC willkommen?

Im ABBUC ist jeder willkommen, der ein Herz für die 8-Bit-Rechner von Atari hat – egal, ob er Programmierer oder nur Nutzer der veröffentlichten Programme ist. Auch passive Mitglieder halten den Verein am Leben.

□ Was für Vorteile hat ein ABBUC-Mitglied?

Ein vierteljährliches Magazin auf Diskette mit Programmen und Infos von Mitgliedern aus allen Bereichen, sowie Wettbewerben, seit 1990 zusätzlich mit gedruckter Textbeilage, schriftliche und fernmündliche Beantwortung von individuellen Fragen zu Software sowie Hardware, Literatur, Händlern etc., eine PD-Bibliothek mit über 600 Disketten à EUR 0.50 plus Versand, Kontaktförderung zwischen Mitgliedern, eigenverantwortliche Arbeitsgruppen und Regionaltreffen, >>

Wolfgang Burger ist Vorsitzender des Atari Bit Byter User Clubs und steht somit 400 XL-/XE-Fans vor.



>> Informationsaustausch mit anderen Vereinen insbesondere in den USA, Deutschland, Kanada und Benelux (wobei dieses so langsam schwieriger wird, da sich die Vereine auflösen), kostengünstiger Reparaturservice für Floppies, Computer und Monitore durch Mitglieder zum Selbstkostenpreis, Vermittlung preisvergünstigter Soft- und Hardware, eine eigene Webseite und Community. Eine E-Mail-Adresse ist nach dem Muster „name@abbuc.de“ möglich. Hinzu kommt ein Hardwareservice, der zum Beispiel fertig aufgebaute Interfaceschaltungen zu günstigen Preisen, vielfältige Eigenentwicklungen, einen Bauplanservice und Literatur im Eigenverlag (zum Beispiel TurboBasic-Handbuch). Diverse Treffen und Events zur Aufrechterhaltung der Kontakte zu und zwischen den Mitgliedern werden abgehalten. Es gibt eine Rückvergütung von erwirtschafteten Überschüssen an die Mitglieder, zum Beispiel in Form von zwei Sondermagazinen jährlich sowie einer Jahresgabe.

▫ Wie hoch ist der Jahresbeitrag?

EUR 31.– – Übrigens unverändert seit der Gründung!

▫ Was sind die Ziele des ABBUC?

Atari-8-Bit Fans zu helfen und den 8-Bit Rechner vor dem endgültigen Gang in das Computermuseum zu bewahren.

▫ Beschränkt Ihr Euch auf die 8-Bit-Reihe oder sind auch ST-Anwender bei Euch willkommen?

Ja, wir sind auf die 8-Bit-Rechner beschränkt. Dieser Wille wurde mehrfach in den letzten Jahreshauptversammlungen bekräftigt worden. Leider sind fast alle ehemaligen 8-Bit Clubs, die den ST mit aufgenommen haben, an den verschiedenen Interessenskonflikten (8-Bit <-> 16 Bit) zu Grunde gegangen.

▫ Wie viele Mitglieder hat der ABBUC derzeit?

Am heutigen Tage genau 400. In den



80er Jahren waren wir 980.

▫ In den letzten zwei Jahren wird viel über die Welle des „Retro-Computings“ gesprochen. Merkt Ihr im ABBUC wieder ein aufkeimendes Interesse an den „alten“ Maschinen?

Ja das merken wir. Ob es ehemalige Mitglieder sind, die sich am damaligen „Weihnachts-PC“ ausgetobt haben und reumütig zurück kehren, oder Leute, die auf dem Speicher gegangen sind und dort einen Atari gefunden haben. Hinzu kommen die Anwender, die bei eBay ein Schnäppchen gemacht haben.

▫ Wie setzt sich derzeit die Anwenderschaft zusammen? Habt Ihr hauptsächlich Leute, die seit Jahrzehnten mit dem 8-Bittern arbeiten oder kommen auch völlig neue Anwender hinzu?

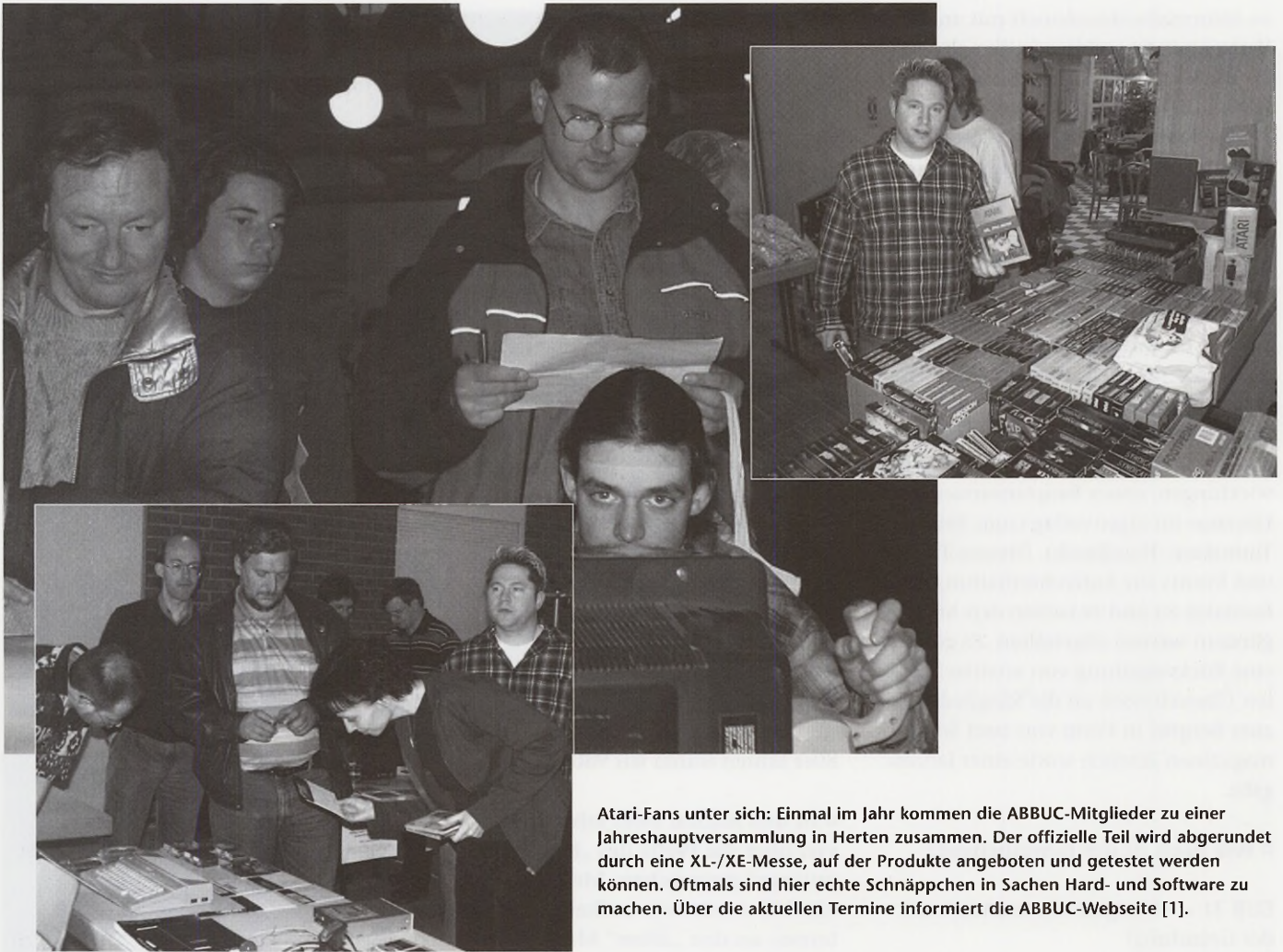
Natürlich gibt es den „harten Kern“, der die überwiegende Anzahl der Mitglieder stellt. Diese Leute sind aus den „Gründungszeiten“ übergeblieben. Ich schätze die völligen Neulinge auf ca. 10 Prozent ein.



Wenn sich 8-Bit-Fans treffen, gibt es viel zu sehen, zu tauschen und zu erzählen.

▫ Für was für Aufgaben werden die 8-Bitter heute konkret eingesetzt?

Eigentlich für alle Computeranwendungen, wobei natürlich Spiele und Demos einen Großteil abdecken. Es gibt aber auch Leute, die ihre Modell-eisenbahn damit steuern, ihre Heizungsanlage überwachen und andere, die die Maschine als Wetterstation mit ausführlicher Statistik einsetzen. >>



Atari-Fans unter sich: Einmal im Jahr kommen die ABBUC-Mitglieder zu einer Jahreshauptversammlung in Herten zusammen. Der offizielle Teil wird abgerundet durch eine XL-/XE-Messe, auf der Produkte angeboten und getestet werden können. Oftmals sind hier echte Schnäppchen in Sachen Hard- und Software zu machen. Über die aktuellen Termine informiert die ABBUC-Webseite [1].

Unsere älteren Mitglieder benutzen den Atari als Schreibmaschine und zur Buchhaltung, da sie keine Lust haben, sich mit Betriebssystemen wie Windows auseinanderzusetzen.

□ Gibt es tatsächlich noch Anwender, die nur mit dem XL/XE arbeiten?

Ich habe zur Zeit keine aktuelle Umfrage vorliegen. Aber ich kenne wirklich noch viele Leute, besonders die lebensälteren, die keinen Trend zum Zweit- oder Drittrechner haben.

□ Wie gebräuchlich sind Emulationen mittlerweile unter XL-/XE-Freaks?

Emulatoren sind sehr verbreitet. Viele Leute nutzen den PC um ihre Datenbestände dort zu sichern und mit den Emulatoren dort kontrollieren. Aber

wenn es um echtes Atari-Feeling geht, dann kann das keiner der Emulatoren so wiedergeben, wie es die originale Hardware macht.

□ Wie sieht es derzeit mit der Software-Entwicklung aus? Gibt es größere Projekte aus dem Club, die derzeit in der Mache sind?

Ja, wir bereiten gerade einen Programmierwettbewerb mit EUR 1000.- Preisgeld vor. Näheres demnächst in dem neuen ABBUC-Portal. Leider sind in den ehemaligen Ostblockstaaten die Programmierer in den PC-Sektor abgewandert. Schade um diese wirklich guten Potenziale...

□ Man hört auch von der Hardware-Front so einiges. So soll eine USB-Erweiterung für die kleinen Ataris in der Mache sein?

Ich habe die USB-Entwicklung ja bereits am Anfang dieses Interview erwähnt. Der Entwickler liegt nach seinen Angaben „voll im grünen Bereich“. Vielleicht wird es etwas problematisch, mit der Digitalkamera gemachten Fotos in annehmbarer Qualität auf dem Atari zu betrachten. Aber machbar wird es sein.

□ Wie sieht derzeit überhaupt das Setup eines echten 8-Bit-Fans aus? Wieviel RAM wird durchschnittlich benutzt, sind Festplatten weit verbreitet?

Der echte Fan hat natürlich mindestens einen unveränderten Rechner jeden Typs, also einen Atari 400, 800, 600 XL oder 800 XL zu Hause. Die meist gebräuchliche Speichererweiterung ist 320 KBytes groß. Aber auch die 1-MNbytes-Erweiterungen sind verbreitet. Festplatten sind nicht so >>

>> stark verbreitet. Aber vielleicht ändert sich das durch das MYIDE-Interface von Sijmen Shouten aus den Niederlanden, das preislich wirklich für jeden erschwinglich ist.

▣ Welche Hardware-Ausstattung könnt Ihr einem Neustarter oder Wiederkehrer empfehlen? Wonach soll er bei eBay Ausschau halten?

Zunächst sollte der Wiederkehrer in den Inseraten auf der Homepage des ABBUC nachsehen. Dort gibt es immer wieder Komplettsystem zu fairen Preisen zu ergattern. Ansonsten empfehle ich einen 800 XL und eine 1050. Sollte die Speedy fehlen – kein Problem, beim ABBUC gibt es sie nagelneu!

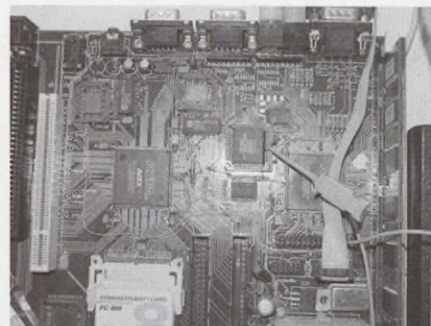
▣ Welches DOS ist heutzutage beim Atari Standard? Wird hauptsächlich

immer noch mit DOS 2.5 gearbeitet?

Ja, eigentlich ist DOS 2.5 der Standard, weil es mit jedem Diskettenlaufwerk läuft. Damit ist auch unsere Magazin-diskette bestückt. Aber auch das BEWE DOS (ein Sparta DOS-Clone, nur besser) und das Bibo DOS (Rechte liegen beim ABBUC) sind gut verbreitet.

▣ Wie sieht es mit der Verbreitung von grafischen Benutzeroberflächen aus? Werden Sie angenommen oder bevorzugen die Anwender eher kommandozeilenorientierte Systeme?

Grafische Oberflächen, wie das schon erwähnte BOSS XL, sind nicht so stark in der Benutzung. Eigentlich ist das auch klar, denn der Rechner ohne Speichererweiterung muss bei seinen 64 KBytes natürlich immer nachladen,



Der CommodoreOne, der erste echte C64-Nachfolger, soll schon in wenigen Wochen verkauft werden. Er könnte die Hardware-Voraussetzungen für einen Super-XE liefern.

das fördert ja nicht gerade die Arbeitsgeschwindigkeit und den Komfort. Also benutzt man das DOS oder den „LOAD „D:*.““-Befehl

▣ Der Commodore 64 bekommt ja mit dem CommodoreOne mittlerweile einen Quasi-Nachfolger. Könnt Ihr euch so etwas auch für den XL/XE vorstellen – oder gibt es bereits konkrete Überlegungen?

Nein, solche Überlegungen sind mir nicht bekannt. Aber die Atari-Welt ist groß. Ich denke, dass sich so ein System nicht durchsetzen wird. Dazu gibt es zu viele gute Emulationen, die sich auf fast allen Betriebssystemen einsetzen lassen.

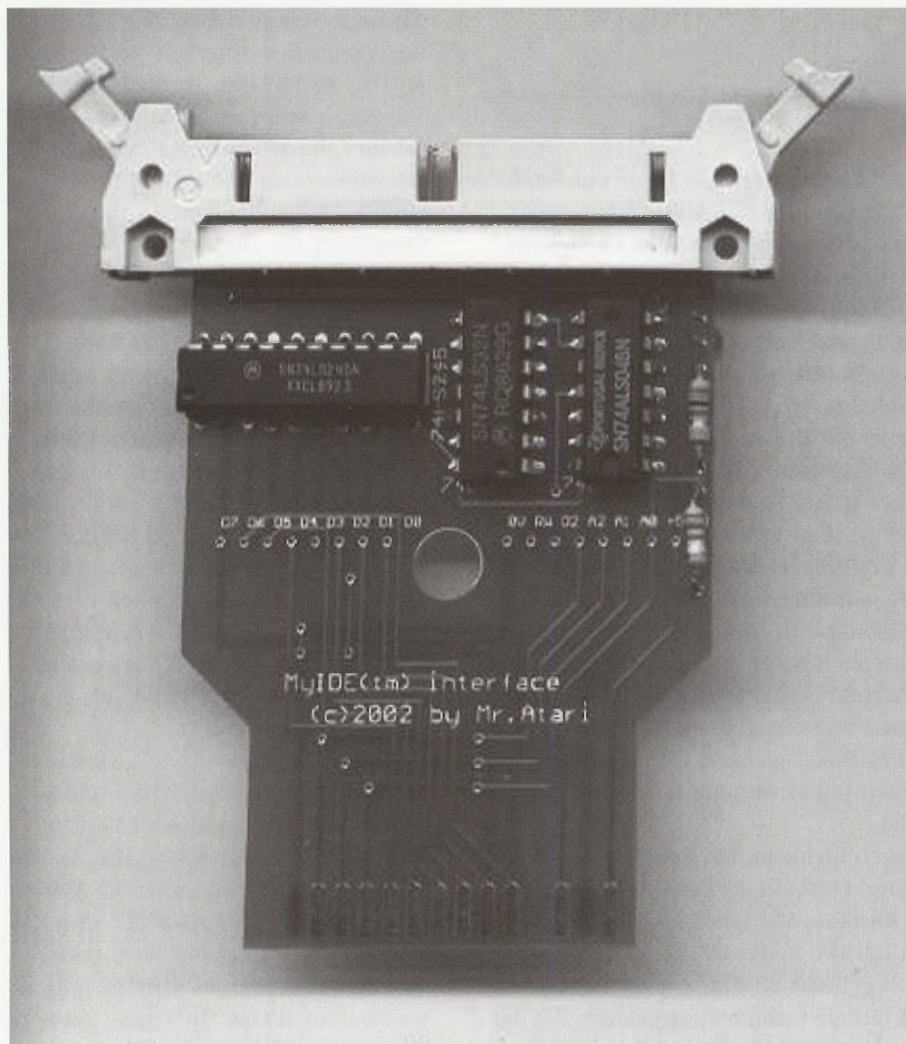
▣ Die 8-Bit-Reihe gibt es ja nun schon seit quasi 20 Jahren. Könnt Ihr Euch vorstellen, dass es auch in 20 Jahren noch XL-/XE-Freaks gibt?

Ups, da bin ich ja 73...

Wenn es dann den Atari Bit Byter User Club noch gibt, kann ich mir das schon vorstellen. Ein gemütliches Altersheim für alle Atari-Freaks...

▣ Vielen Dank für das Gespräch und alles Gute für den ABBUC. ▣

MyIDE ist eine Erweiterung für die XL-/XE-Reihe, die ein komplettes IDE-Interface als praktisches Steckmodul bietet.



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

ATARI 1200

□ 8-Bit-History

**Die 8-Bit-Computerreihe von Atari überlebte drei Dekaden.
Wie alles begann, zeigt ein historischer Bericht.**

□ Die Erfolgsgeschichte ausführlich erzählt

Text: Mathhias Jaap

Die Computerwelt wurde Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre von Mail-Order-Computern dominiert. Dies waren Systeme wie der Altair oder IMSAI, kleine Versionen jener Computer-Ungetüme, die so gerne in Science-Fiction-Filmen verwendet wurden. Große Ladenketten, die Computer verkauften, gab es noch nicht, und so wurden die Computer teilweise direkt beim Hersteller bestellt und kamen in Kit-Form. Der stolze Besitzer musste sie also erst noch zusammenbauen. Dafür gab es dann Computer, die munter mit vielen LEDs blinkten und erst dank diverser Erweiterungskarten Anschluss an Bildschirm oder 8-Zoll-Diskettenlaufwerk fanden. Schon auf diesen Computern trieb eine kleine Softwarefirma namens Microsoft ihr Unwesen, die BASIC-Varianten programmierten und damit auch noch Jahre später Gewinn machten.

Die Elektronik der 60er und frühen 70er wurden zusätzlich geprägt durch Taschenrechner. Während heute ein einfacher Taschenrechner mit Speicherfunktion für vier Euro in jedem Kaufhaus erhältlich ist, war das Geschäft mit ihnen vor dreißig Jahren äußerst lukrativ. Firmen wie Commodore und Texas Instruments fochten die ersten Machtkämpfe aus. Als dann auch noch japanische Firmen mit neuen Fertigungsmethoden und niedrigen Produktionskosten in den Markt drängten, freute sich der Verbraucher und die Firmen ärgerten sich: Statt einem Profit von 50 Dollar und mehr pro Taschenrechner blieben nur noch ein paar Dollar übrig. Dies begünstigte den Trend zu den neuen Mikrocomputern. Commodore arbeitete am PET und Steve Wozniak am Apple I.

Steve Wozniak und Steve Jobs bauten auch Breakout, ein neues Arcade-Spiel. Jobs hatte jedoch von Hardware wenig Ahnung, verstand aber etwas von Design und Vermarktung. Dank Wozniak benötigte Breakout weniger Chips als ursprünglich geplant und wurde so in der Produktion billiger. In der Freizeit arbeiteten die beiden wie auch einige andere Mitarbeiter mit geliehenen Atari-Teilen an eigenen Maschinen. Dies wusste Nolan Bushnell und billigte es auch ausdrücklich. Als der Apple I fertig war, traten sie an Bushnell heran, um ihm das Produkt anzubieten.

Doch Atari, zu diesem Zeitpunkt noch eine sehr junge Firma, hatte nicht genug freies Kapital, um ein Computersystem auf den Markt zu bringen. Zudem war die Firma zu sehr mit der Pong-Konsole beschäftigt. Bushnell stellte den beiden schließlich potenziellen Geldgebern vor, die das Produkt finanzieren sollten.

Als das VCS auch durch eine Geldspritze vom neuen Besitzer Warner fertiggestellt wurde, machten sich die Entwickler sofort daran, ein neues Chipset für ein Super-Videospiel zu entwickeln. Unter den Entwicklern befand sich mit Jay Miner auch ein späteres Mitglied des Amiga-Entwicklungsteams. Die Idee hinter dem neuen System war es, Spezial-Chips zu benutzen, die der CPU die Arbeit erleichtern sollten. Diese Spezialisten wären zugleich erheblich leistungsfähiger. War im Atari VCS die TIA für Grafik und TV-Ausgabe zuständig, enthielt das neue System neben dem GTIA (General Television Interface Adaptor) die ANTIC. ANTIC (für „Alpha-Numeric Television Interface Circuit“) ist die zweite CPU neben dem eigentlichen Hauptprozessor 6502. Der Chip hat eine Reihe eigener Befehle und ein Programm, die Display Liste. Daten und die Liste werden in das RAM durch die 6502 kopiert. ANTIC selbst hat direkten Zugriff auf das RAM (DMA). Damit dies überhaupt funktionierte, hat Atari eine Spezialvariante des 6502 benutzt, den 6502C. Dieser unterstützt DMA und ein HALT-Kommando. Damit verhindert ANTIC, dass der 6502 zur gleichen Zeit auf den Speicher zugreift. ANTIC hat auch die Kontrolle über einen Großteil der GTIA. 1981 wurde ein US-Patent auf ANTIC unter dem Titel „Data processing system with programmable graphics generator“ erteilt.

Der GTIA (George's Television Interface Adapter) konvertiert die Befehle vom ANTIC und der 6502C in TV-Signale. Es ist aber kein simpler TV-Chip, denn GTIA verwaltet die Farbwerte, Player-Missile-Grafiken und Kollisionsregister. In ersten Tests erwies sich der GTIA aber als instabil, und so wurde schnell eine einfachere Variante entwickelt: CTIA. CTIA hatte drei >>

>> Graphikmodi weniger als GTIA und konnte „nur“ 128 Farben darstellen. Die ersten Maschinen wurden daher mit CTIA verkauft und später durch den GTIA ersetzt.

Weit seiner Zeit voraus war der Soundchip: Pokey äußerte sich über vier Stimmen und wurde auch in den Automaten eingesetzt. Er ist auch dem Soundchip des STs überlegen, der etwa zur gleichen Zeit sein Unwesen trieb. Neben der Verwendung in den Atari-8-Bit-Computern ist er auch auf einigen VCS7800-Modulen, da die Konsole sonst den VCS2600-„Soundchip“ verwendet.

Die beiden 8-Bit-Computer, die den Start von Ataris Computerreihe markieren sollten, wurden zuerst unter dem Projektnamen „Oz“ entwickelt. Kurze Zeit später bekamen sie neue Namen: Der Atari 400 hieß intern „Candy“ und Atari 800 „Colleen“. Die endgültigen Namen leiten sich aus dem RAM-Speicher ab: Der Atari 400 war mit 4 KBytes RAM und der Atari 800 mit 8 KBytes RAM geplant. Es wurden auch einige Geräte mit dieser RAM-Ausstattung verkauft, aber die später erweiterte Atari den RAM-Speicher auf 16 KBytes (Atari 400) bzw. 48 KBytes (800) RAM.

Auf der CES im Januar 1979 wurden die beiden Computer der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt. Ataris

Konkurrenten dieser Zeit konnten schon vorher erste Erfolge feiern: Der Apple II verkaufte sich sehr gut, und Tandy, die Elektronikfirma mit eigener Ladenkette, verkaufte im ersten Jahr von ihrem TRS80 Model I damals sagenhafte 55.000 Stück.

Die unterschiedlichen Einsatzgebiete der neuen Atari-Computer zeigten sich schon am Design: Der Atari 400 hat nur eine Folientastatur, die gegen Schmutz und Flüssigkeit relativ unempfindlich ist. Es wurden jedoch auch Ersatz Tastaturen angeboten, um eine gewohnte Schreibmaschinentastatur zu bekommen. Ferner fehlt im Vergleich zum Atari 800 der zweite – kaum genutzte – Cartridgeport und der Anschluss für den Monitor. Beide Geräte besitzen vier Joystickports, die Tastatur des Atari 800 wird von vielen als das beste bezeichnet, was Atari je an Tastaturen gebaut hat.

Innere Werte. Wer zu den glücklichen Besitzern eines Atari 400 zählt (-:-)), wird beim Design ins Schwärmen geraten: der Computer wirkt wie aus einem Sci-Fi-Film entsprungen. Noch ungewöhnlicher ist das Innere: Der Atari 400 ist aus einer Hauptplatine sowie zwei Steckkarten aufgebaut. Damit passte das Gerät in das ungewöhnliche Gehäuse, und Defekte ließen sich leichter beheben.

Das Steckkarten-System findet sich auch beim Atari 800: Fünf Steckplätze stehen zur Verfügung. Um auf 48 KBytes RAM zu kommen, waren drei Plätze von RAM-Karten belegt. Im Laufe der Zeit kamen Dritthersteller auf die Idee, neue Karten zu entwickeln. So erschienen RAM-Disk-Karten, RAM-Karten (bis 1 MByte), eine 80-Zeichen-Grafikkarte und ein Modem. Sogar das Betriebssystem, dass sich auf einer Karte befand, konnte ausgetauscht werden. So war Fastchip identisch zum Atari-ROM, sollte aber dreimal schneller bei Fließkommaoperationen sein. Allerdings war bei zusätzlichen Karten wie der 80-Zeichen-Karte (Full-View 80) auch ein Austausch der RAM-Karten fällig, wenn der Atari 800 nicht mit nur 32 KBytes RAM laufen sollte. Die Bauweise und die Spezialchips machten Atari 400 und 800 jedoch zwangsläufig teurer als vergleichbare Konkurrenten.

Bei der Peripherie benutzte Atari den selbst entwickelten SIO-Bus, mit dem Computer und Peripherie kommunizierten. Das Bussystem erinnert stark an eine einfache Version des USB. Einer der Entwickler des SIO, Joe Decuir, heuerte später bei Microsoft an und hält heute einige Patente an USB.

Es sollte jedoch noch bis zum August dauern, dann standen Atari 400 und 800 in den Geschäften. >>

So fing alles an: Der Atari 400 und der Atari 800 legten den Grundstein zu einem langen und erfolgreichen Engagement von Atari als Computerhersteller. Die Angebotspalette ist riesig.





□ Progressive Eingabegeräte: Noch vor der Einführung des Macintosh oder gar des ST gab es eine Maus für den Atari 800 – allerdings erkannte Atari die Innovation damals nicht. Erfolgreicher war da der Light Pen (Bild links), der das Zeichnen direkt am Bildschirm ermöglicht.

>> Die Computer wurden zum großen Erfolg, und so wurde der noch junge Heimcomputermarkt von drei Firmen dominiert: Atari, Apple und Tandy.

Atari konnte seinen Videospiel-Hintergrund nicht verleugnen, und so erschienen für die 8-Bit-Computer mehr Steckmodule als für jedes andere Computersystem. Neben Umsetzungen, die dem Arcade-Original fast entsprachen (Frogger, Missile Command), gab es auch Programmiersprachen wie Logo auf Modul. Spiele wurden vorerst hauptsächlich auf Modul veröffentlicht, Fremdanbieter bevorzugten wegen der höheren Produktionskosten von Modulen eher die Kassette. Letztere konnten dank des 300\$ teuren Atari-Kassettenlaufwerks 410 abgespielt werden. Per Befehl konnte der Computer sogar den Laufwerksmotor abstellen. Das Atari 410 konnte zwei unterschiedliche Tracks vom Band abspielen. Während ein Programmteil geladen wurde, erklang über den Lautsprecher normale Music oder Sprache. Gedacht war dieses Feature für Lernprogramme, ausgiebig genutzt wurde es nie. Für Spiele erwies sich die „halbierte“ Kassette als unpraktisch: „Tape Speeder“, auf dem C64 gang und gäbe,

galten auf den Ataris lange Zeit als unmöglich. Das nichts unmöglich ist, zeigten später Atari-Fans aus der DDR, die mit einer kleinen Hardware-Schaltung das Kassettenlaufwerk um Faktor 10 beschleunigten.

Atari war selbst einer der größten Software-Produzenten für das noch junge System. Neben unzähligen Spielen veröffentlichte Atari mit „Word Processor“ ein Textverarbeitungssystem mit Einführungslehrgang auf Kassette. Auch die damals dominierende Tabellenkalkulation Visicalc (Vorgänger von Lotus 1-2-3) erschien für den Atari.

Zusammen mit den Computern stellte Atari auch ein Diskettenlaufwerk (Floppy) vor. Das Atari 810 konnte 88 KBytes auf Disketten speichern, und dank des durchgeführten SIO-Bus konnten bis zu vier Floppys angeschlossen werden. Im massiven Gehäuse ist auch der Floppycontroller enthalten. Ein echtes Double Density-Laufwerk war dagegen das Atari 815. Es steckten zwei Atari 810-Laufwerke in dem Ungetüm, das Netzteil war eingebaut. Auf eine Diskettenseite passten immerhin 178 KBytes, und wieder konnten vier Floppys in einer Kette am

Atari 400/800 hängen – bei den Ausmaßen des 815 ein sicherlich imposanter Anblick. Dazu kam es aber nicht, denn das 1500 US-Dollar teure Laufwerk wurde nur in geringen Stückzahlen verkauft.

Nie erschienen ist hingegen die Atari-Maus. Rich Pasco wechselte von Xerox PARC, den Erfindern der grafischen Benutzeroberfläche und der Maus, zu Atari. Da ihm die Maus von seiner Zeit bei Xerox noch vertraut war, wollte er so etwas auch auf dem Atari 800 haben. Er kaufte von Hawley Systems eine Computermouse mit drei Tasten, die er an den ersten Joystickport anschloss. Er schrieb einen Bildschirmtreiber und schon konnte er einen Mauszeiger auf dem Bildschirm bewegen, der sogar in den meisten Programmiersprachen funktionierte. Sein kompakter Treiber hätte problemlos im Atari-ROM Platz gehabt, aber das Atari-Marketing verwarf die Idee, als er ihnen die Maus vorstellte. Vier Jahre vor Apples Lisa konnte kaum jemand etwas mit dem merkwürdigen eckigen Ding anfangen...

Ein anderes Eingabegerät hatte es leichter: der Lightpen (Lichtgriffel). Dieser Stift für den Bildschirm war als Zeichenwerkzeug wesentlich geeigneter als der Joystick, mit dem das Malen eine echte Geduldsprobe war. Technisch funktioniert der Lightpen ähnlich wie eine Lightgun, und damit das Gerät richtig arbeitete, musste die Helikkeit etwas aufgedreht werden. Das Arbeiten direkt auf dem Bildschirm war nicht besonders gesundheitsförderlich. Trotzdem gab es auch für den XL noch einen Lightpen, während die ST-Reihe auf diesen verzichtete. 1989 änderte sich dies: Die erweiterten Joystick-Ports des ST^E dienten ausdrücklich auch zum Anschluss von Lightpens, Lightguns und Paddles – alles Eingabegeräte, die Atari in den 70ern und 80ern etablierte. GFA-Basic hat sogar eigene Befehle für den Lightpen, und die offizielle Umsetzung von SDL unterstützt diesen auch.

Der Atari 800 hielt auch Einzug in amerikanische Universitäten und wurde durchaus professionell genutzt. In den Labors der NASA wurde der 800 in den Forschungslabors >>

>> eingesetzt, besonders der SIO-Bus und das Steckkartensystem ermöglichten Anpassungen an verschiedene Experimente. Atari förderte dies und verschenkte auch Geräte an besondere Projekte, begabte Studenten oder Universitäten, da in diesen Bereichen der Apple II schon relativ starken Einfluss hatte.

Konkurrenzlos waren Atari 400/800 dagegen bei den Spielen. Sowohl Apple II als auch TRS80 hatten zwar eine kleine Auswahl an Spielen, aber mit den Farbfähigkeiten der neuen Atari-Computer konnten sie nicht mithalten. Beide Computer hatten keine Joystickports – Atari hatte deren gleich vier. 1979, im Jahr von Space Invader, erschien der erste Knaller für die 8-Bit-Computer: Star Raiders. Star Raiders war ein 3D-Space-Shooter aus der Ego-Perspektive und zeigte, welches Potential in dem Computer steckte. All dies passte in ein kleines 8-KB-Modul. Zurecht sagten deshalb einige Programmierer wie Jeff Minter, dass Star Raiders eines der besten Spiele sei. Natürlich versorgte Atari seine Heimcomputer aus dem schier endlosen Pool an Arcade-Spielen.

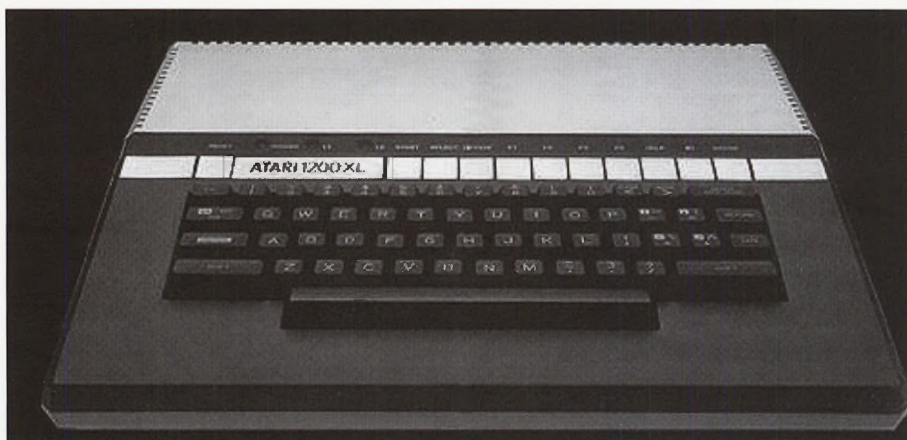
1980 betrat ein weiterer Heimcomputer das Spielfeld: der Sinclair ZX80. Der einfach aufgebaute Heimcomputer ohne eigenen Grafikchip war Vorbote des Preisverfalls bei den Heimcomputern. Wirklich gefährlich konnte er den etablierten Systemen nicht werden. Ein Jahr später versuchte Commodore mit dem VC20/VIC20 sein Glück. Die Jahre zuvor wurde mehr oder weniger erfolglos versucht, mit den PET-Nachfolgern den Firmennachfolger zu erobern. Technisch war das Gerät ein klarer Rückschritt: 5 KBytes RAM (davon 3.5 KBytes frei verfügbar) und eine Zeichendarstellung mit 22 Zeichen pro Zeile wirkten schon damals antiquiert. Allerdings war der VC20 billig, verkaufte sich sehr gut und verschaffte Commodore einen Ruf als Preisbrecher. Weniger Luft für Preissenkungen gab es beim Atari 400/800. Beide waren zu aufwändig gebaut, und auch Extras wie das Slot-System trieben den Preis nach oben. 1982 veröffentlichte Atari das VCS5200, die mehr oder weniger einem Atari 400 ent-

spricht. Kurioserweise waren die Spiele aber nicht immer identisch, und einige Arcade-Umsetzungen sahen auf dem 5200 besser aus.

Für den Atari 800 wurde eine neue, kostengünstigere Platine entwickelt, aber Atari ließ diese fallen, um das Sweet-16-Projekt voranzutreiben. Sweet-16 war der Projektname für zwei neue Computersysteme: eins mit 16 KBytes und ein anderes mit 64 KBytes. Das Gehäuse sollte flach sein, mit vier Funktionstasten, einem internationalen Zeichensatz und einer Help-Taste. Zwei SIO-Anschlüsse und der neue PBI (Parallel Bus Interface) sollten Sweet-16 noch vielseitiger machen. Die Computernamen standen schon fest, und die ganze Peripherie wurde nach ihnen benannt: Atari 1000 und 1000-X. Aus dem Atari 1000-X wurde schließlich das Atari 1200. Atari entschloss sich, den Computer mehr auf den Heimcomputermarkt abzustimmen und sparte an den Erweiterungsmöglichkeiten. Als Prototyp gab es auch einen Atari 600 mit weniger Speicher und einem schlankeren Gehäuse. Aus dem 1200 wurde der Atari 1200 XL und somit der Start der XL-Computerreihe.

und daran änderte sich auch bei den späteren XE-Computern nichts.

Neben einer verbesserten Tastatur und mehr Funktionstasten wurde der Kabelsalat reduziert. Beim 1200 XL fehlten aber zwei Joystickports, die für interne Funktionen benutzt wurden. Bei der Darstellungsqualität schieden sich dann die Geister: Viele 1200 XL-Geräte hatten eine schlechtere Darstellung als der Atari 800. Von den 64 KBytes waren nur 31 frei verfügbar. Am schlimmsten war aber die Inkompatibilität mit einem großen Teil der existierenden Software, selbst Programme von Atari liefen nicht auf dem 1200 XL. Die Folge: Der Verkauf des Atari 800 stieg nach der Einführung des 1200 XL an. Das Management von Atari reagierte schnell, stampfte den 1200 XL ein und brachte den 60 OXL und den 800 XL heraus und damit den erfolgreichsten 8-Bit-Computer von Atari. Der 1200 XL ist jedoch kein seltenes Gerät und lässt sich in den USA relativ problemlos kaufen. In Deutschland sah das anders aus, aber hier wurden Atari 400 und 800 auch erst 1981 eingeführt.



□ Nur in den USA veröffentlicht: der Atari 1200 XL. Lange vor dem „Rainbow-TOS“ zeigte der Computer beim Einschalten das Atari-Logo in den Farben des Regenbogens.

Die XL-Reihe. Die fehlenden Erweiterungsmöglichkeiten des 1200 XL sollten durch die 1090 XL-Expansionbox ausgeglichen werden. Diese Box enthielt fünf Slots für spezielle Steckkarten und war bereits fertig. Atari entwickelte eine CP/M-Karte und eine 80-Zeichen-Karte. Das Betriebssystem der XL-Computer unterstützte diese Box,

Club Atari. Es gab einige Initiativen von Atari zur Bindung der Käufer an das System. Ein einzigartiges Projekt war Atari Program Exchange (APX). Atari ermutigte seine Kunden dazu, eigene Programme zu schreiben. Entsprachen diese einem gewissen Qualitätsstandard, wurden sie von Atari über einen Katalog günstig >>

>> verkauft. Die Programmsparte war dabei nicht wichtig: Lernprogramme für Zeichensprache standen neben Arcadespielen. Am Verkaufspreis war der Programmierer prozentual beteiligt, einige herausragende Titel wurden sogar später als offizielle Atari-Titel verkauft. Dazu gab es ab und zu Wahlen zum besten Programm, die dem Programmierer bis zu 25.000 US-Dollar einbringen konnten.

Ein Programmierer, der durch APX den Sprung in das Software-Geschäft schaffte, ist Chris Crawford. „Eastern Front: 1941“ war aus deutscher Sicht vielleicht etwas problematisch, denn es galt, den Feldzug gegen Russland erfolgreich durchzuführen. Grafisch war das Spiel sehr abstrakt, spielerisch ein echter Strategiehammer und bot eine fortschrittliche künstliche Intelligenz mit einem „intelligenten“ Gegner. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen, in denen der Computer seine Bewegungen berechnet, nachdem der menschliche Spieler einen Zug gemacht hat, berechnete Eastern Front laufend neue Zugvarianten. Wer Eastern Front spielt, kann sich zwar mit den Zügen Zeit lassen, aber je Zeit für den Zug benötigt wird, desto besser wird die Antwort des Computers aus-

das „Atari Club Magazin“, in den USA kam der „Atari Explorer“ hinzu. Die Magazine waren zwar formell unabhängig aber in Wirklichkeit ein Anhängsel von Atari. Auf zwanzig Farbsseiten wurde über das VCS und die 8-Bit-Computer geschrieben, Atari-Hardware und -Software wurde kritiklos aufgenommen («Atari 1029: Grafikdrucker perfekt»). Gewinnspiele, Tipps, Portraits, Software-News und spezielle Clubangebote komplettierten das Angebot. Jahre später kopierte Nintendo diese Idee mit dem „Club Nintendo“.

1983: Atari 600 XL und 800 XL. Mit den neuen XL-Geräten fand Atari einen Kompromiss zwischen Erweiterbarkeit und einem günstigen Preis. Das Geschäft mit den Heimcomputern war inzwischen rauer geworden und neue Computer erschienen im Wochentakt. Beide Computer besaßen wieder den PBI-Anschluss. Beim 600 XL fehlte der ursprünglich geplante Monitor-Anschluss, und das Gerät hatte auch nur 16 KBytes RAM, die mit einem einfachen Modul auf 64 KBytes erweitert werden konnten. Erfolg hatte allerdings hauptsächlich der 800 XL. Dieser gehörte zu den wenigen Heimcomputern, die die Millionengrenze geknackt

C64 wurde 1982 in den USA eingeführt und war eine konsequente Verbesserung des VC20. Natürlich profitierte Commodore auch vom Scheitern des 1200 XL. In Großbritannien machte der ZX Spectrum Furore, der Farbgrafik zum kleinen Preis bot. Trotzdem erschienen die Spiele-Klassiker in erster Linie noch für den Atari. Dani Bunten zeigte 1983 M.U.L.E. . Ihr Programm, eine Mischung aus Siedlungs- und Handelssimulation, wurde zum Klassiker. Allerdings lief es am besten auf dem Atari 800 mit vier Joystickports. Bis heute gibt es immer wieder Treffen von M.U.L.E.-Anhängern. Andere Klassiker litten unter der aufkeimenden Software-Piraterie: so flopten Klassiker wie Ballblazer.

Sorgen bereiteten Atari Verluste aus den Videospielbereichen: Preisverfall und der Flop E.T. brachten Atari in finanzielle Schieflage. Auch der 1200 XL sowie viele Prototypen kosteten Geld. Ab 1983 veröffentlichte Atari daher auch Spiele für Konkurrenzsysteme. Atari saß auf einigen lukrativen eigenen Arcade-Spielen oder guten Lizenzen wie Robotron:2084. Es wurden Intellivision, Colecovision, VC20, C64, Apple II und der TI99/4a beliefert. Besonders Besitzer des etwas glücklosen 16-Bit-Computers waren dankbar für Ataris Softwareabteilung. AtariSoft veröffentlichte Donkey Kong, Pac-Man, Centipede und andere Spiele.

Prototypen & urige Peripherie. Atari arbeitete auch an einem 3,5-Zoll-Laufwerk im XL-Design. Das Gerät war fertig und betriebsbereit, wurde jedoch wie so viele andere Projekte eingestampft. Das war vermutlich auch besser so, denn das 5,25 Zoll Laufwerk hatte sich etabliert, und bei Heimcomputern mit mehreren Diskettenformaten (Spectrum, MSX) setzte sich statt dessen oft die Kassette durch.

Ataris Entwicklungslabore tüftelten bereits an den Nachfolgern des 800 XL. Diesmal waren sie etwas schlauer und nahmen den 800 XL als Basis. Eine Neuentwicklung war Freddy, ein Memory-Manager. Dank diesem Chip konnte Antic ein Speicherbereich außerhalb der normalen 64 KBytes >>



▢ Der Atari 1450 XLD bot eine abgesetzte Tastatur und zwei Diskettenlaufwerke. Hinzu kamen ein Sprachsynthesizer sowie ein integriertes Modem. Leider wurde das Gerät nie veröffentlicht.

fallen. Neben dem Spiel wurde sogar der Sourcecode für \$ 150.- verkauft.

Zumindest in Deutschland gab es

haben.

Die Atari-Geräte hatten aber mittlerweile überall Konkurrenz: der

>> zugewiesen werden, was letztendlich mehr Farben und komplexere Grafiken ermöglicht hätte. Das erste Gerät, das Atari mit diesem Chip entwarf, war der 1400 XL. Dieser war im Gehäuse des 1200 XL untergebracht und besaß auch dessen Tastatur. Das Highlight war jedoch ein Sprachsynthesizer basierend auf dem SC-01 Chip. Es war die Zeit, in der Sprachausgabe als Zeichen für moderne Computer galt, und auch Konkurrent Commodore bastelte am C364, einem Plus/4 mit Sprachchip. Die Sprachausgabe war vom BASIC ganz einfach über den „V:“-Handler ansprechbar.

Der 1400 XL konnte nicht nur sprechen, sondern war auch „online“: Ein 300-Baud-Modem wurde von Atari gleich mit eingebaut. DFÜ war damals in den USA wesentlich beliebter als hier – kein Wunder, denn die Monopolstellung der Post blockierte alle Modems, die nicht den Richtlinien der Post entsprachen. Die einzigen Geräte, die dies taten, wurden auch gleich von der Post zu horrenden Preisen angeboten.

Basierend auf dem 1400XL baute Atari den 1450 XLD. Dies ist vielleicht der beeindruckendste Atari-Rechner überhaupt, denn über der Tastatur befanden sich ein bis zwei 5 1/4-Zoll Diskettenlaufwerke.

Andere geplante Rechner gelangten kaum über das Zeichenbrett hinaus. Der Atari 1650 XLD war ein Zwitter aus einem Atari XL und einem MS-DOS-System mit 80186-System. Das war eine Idee, die Commodore später (unbewusst) kopierte – nur hatte der C128 statt MS-DOS und 80186 CP/M und Z80. Schließlich gab es noch den Atari Amiga, der die Bezeichnung 1850 XL tragen sollte. Soweit sollte es aber nie kommen.

Geheimnisumwittert ist das „Sierra“-Projekt. Sierra benutzte nicht die Amiga-Chips, sondern eigene. Die 68000-CPU war schon eingeplant. Weiter fortgeschritten war Giza, ein System mit zwei 68000-CPUs, die unter CP/M-68K liefen. Prototypen waren bereits fertig, und dieses System war dem ST und Amiga vermutlich weit überlegen – dumm nur, dass mit dem Verkauf von Atari an die Tramiels

alle am Giza-Projekt beteiligten Mitarbeiter gefeuert wurden. Allerdings hatte Warner bereits vorher das ehrgeizige

sourcen in den Atari ST gesteckt wurden, war der erste Atari-Computer von Tramiel ausgerechnet ein 8-Bit-Gerät:



□ Der „Hit“ des Atari 65 XEM war ein integrierter 8-Bit-Soundchip – ST^e lässt grüßen! Allerdings wäre die vernünftige Nutzung wohl durch die geplanten 64 KBytes Hauptspeicher ausgebremst worden.

Projekt gestoppt.

Alle Prototypen-Rechner haben zum Teil ein unwürdiges Ende gefunden: Sie landeten schlichtweg im Müll. Aber schon damals muss es Computer-Fans gegeben haben, die vor den Müllcontainern kampierten, denn sie wurden herausgefischt.

Der Machtwechsel. Obwohl Atari durch den Niedergang der Videospiele und der harten Konkurrenz (C64) große Verluste schrieb, war einem Großteil der Belegschaft die Lage nicht bekannt. Im März 1984 gab es noch ein Essen einiger hundert Atari-Mitarbeiter und man glaubte, das Schlimmste überlebt zu haben. Drei Monate später hatte fast jeder seinen Job verloren.

Als Jack Tramiel Atari von Warner kaufte, feuerte er so ziemlich jeden, der keine Erfahrung mit 16-Bit-Prozessoren und Betriebssystemprogrammierung hatte. Die 8-Bit-Reihe interessierte ihn nicht, die ambitionierten Pläne verschwanden in der Schublade. Von seiner Zeit bei Commodore wusste er, dass der C64 den Atari hauptsächlich durch den Preis bezwungen hatte. Um aus den 8-Bit-Computern nochmal Kapital zu schlagen und die Lager zu leeren, wurde der Preis drastisch gesenkt.

Obwohl ein Großteil der Res-

der 130 XE war geboren, der den alten Freddy-Chip zur Ansteuerung zusätzlichen Speichers wieder belebte. Für eine kurze Zeit sahen Computermagazine wie die Happy Computer 1985 als das Jahr der 128-KBytes-Computer. Commodore versuchte sein Glück mit dem 3-in-1-Computer C128, Sinclair mit dem Spectrum 128K. Von diesen drei 128K-Rechnern entschied der Spectrum (und seine Nachfolger) das Spiele-Rennen für sich – nur wenige Spiele erschienen für den C128 oder den 130 XE. Anders sah es bei Anwendungen aus: Die zusätzlichen 64 KBytes des 130 XE konnten als schnelle RAM-Disk gebraucht werden und Textverarbeitungsprogramme wie Text 130 boten 80 Zeichen pro Zeile, Pull-Down-Menüs und einen großen Textspeicher. Kosten sparte Atari beim Gehäuse und der Tastatur: Diese waren dem späteren ST sehr ähnlich.

Obwohl die Verkaufszahlen der 8-Bit-Reihe nach oben gingen, hatten sie keine Chance mehr gegen den C64. Spielefirmen setzten immer weniger Spiele auf die Ataris um, nur Firmen wie Mastertronic, Firebird oder Infocom unterstützten das System mit vielen Umsetzungen. Bitter für Anhänger von XL/XE war auch der Erfolg des Amstrad CPC (in Deutschland: Schneider CPC), der binnen kurzer Zeit >>

zur Nummer zwei in Europa wurde. Selbst aus den USA kamen immer weniger Spiele, allerdings gab es in Deutschland Vertriebsfirmen, die Spiele aus den USA importierten – zu horrenden Preisen: DEM 149.– waren durchaus üblich. Trotzdem gab es einige Highlights. Alternate Reality war ein Rollenspiel-Projekt, das aus sechs bis sieben Teilen bestehen sollte. Der erste Teil nutzte bereits die Leistungsfähigkeit der Atari-Grafik und stellte die Konkurrenz auf anderen Systemen in den Schatten. Endgültig vorbei war die Saga erst mit Teil sieben, die Charakterdaten sollten übertragbar sein. Letztlich erschienen jedoch nur zwei Teile (City und Dungeon), und Rollenspieler dürfen bis heute rätseln, wie wohl Alternate Reality zu Ende gegangen wäre.

Neben dem 130 XE gab es auch einen 65 XE, der mit nur 64 KBytes ausgestattet war. Etwas eigenartig war

dann die Entscheidung Ataris, in Europa den 65 XE unter dem Namen 800 XE rauszubringen.

Obwohl Atari sich immer stärker der ST-Reihe widmete, wiederholten doch die Hardware-Designer einige der Fehlentscheidungen des alten Atari-Managements. So bauten sie ein neues 3.5-Zoll-Laufwerk, obwohl das alte von den Tramiels eingestellt wurde. Auf den zweiten Blick war diese Entscheidung aber nicht ganz so unklug: Die XF351 entsprach äußerlich und innerlich einer SF 314, nur der SIO-Bus an der Rückseite und die Beschriftung auf der Oberseite war unterschiedlich. Letztlich waren die Gründe für die Einstellung wieder die gleichen: Die verbliebenen Software-Firmen waren nicht bereit, Software für zwei Formate herzustellen. Erschienen ist dafür die XF 551, ein neues 5 1/4-Zoll-Laufwerk. Einige Zeit hatte Atari keine Laufwerke für die 8-Bit-Computer produziert, weil

die Lagerbestände an 1050 XL-Laufwerken noch ausreichten. Die XF 551 präsentierte sich im neuen XE-Look und mit echten 360 KBytes auf einer Diskette. Als System wurde DOS 2.5 ausgeliefert und löste das etwas glücklose (und vor allem teilweise inkompatible) DOS 3 ab. Später veröffentlichte Atari mit DOS XE ein Update, das die XF551 ausnutzte und mehr Geschwindigkeit, Unterordner und einiges mehr brachte.

Atari plante auch einen Drucker für die XE-Geräte, doch der XTM201 schaffte es wie sein ST-Gegenstück STC504 nie in die Computerläden. Er war ein Thermo-Transfer-Drucker, mit Schnittstellen-Modulen ausgestattet. Ebenso wenig Glück hatten die zwei ersten Monitore von Atari für die eigenen 8-Bit-Computer. Der XC1411 wurde zumindest auf Messen gezeigt, aber nie verkauft. So griffen viele zu den Geräten des Rivalen Commodore.

Verkauft wurde hingegen das XEP 80, eine 80-Zeichenkarte mit Centronics-Druckeradapter in einem Gehäuse, das Atari auch für Modems und Anschlüsse der SLM-Laserdrucker an den ST nutzte. Um beides nutzen zu können, musste ein Treiber geladen werden. Anschluss fand das Modul merkwürdigerweise am Joystick-Port, was zu starken Geschwindigkeitseinbrüchen in der Praxis führte. Atari-Fans erhofften vielmehr eine steckbare Lösung für den Erweiterungsport, was eine optimale Geschwindigkeit ermöglicht und Treibersoftware sowie ein externes Netzteil verhindert hätte. Atari bestand jedoch darauf, dass die Zeichenkarte auch an den alten 400er- und 800er-Modellen ihren Dienst tun sollte.

In den USA kam auch das XM301-Modem in die Läden, ein unscheinbares, kleines Kästchen mit einer Geschwindigkeit von 300 Baud. Dank des SIO-Ports brauchte es keine externe Stromversorgung, sondern bezog seine Leistung direkt vom Computer.

Die Zeitschriften. Über die Versorgung mit Computer-Zeitschriften beklagten sich die 8-Bit-Benutzer zu Recht. Das damalige >>

□ Mit dem 65 XE bzw. dem 800 XE, den kleinen Brüdern des 130 XE, machte Atari im Ostblock nach der Öffnung des „eisernen Vorhangs“ noch so manchen Dollar.

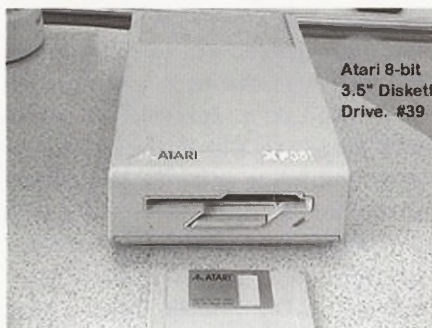


>> Heimcomputer-Magazin Nr.1, die Happy Computer, hatte nur ab und zu Programme für den Atari XL zum Abtippen, die Aufmerksamkeit wurde hauptsächlich dem weiter verbreiteten C64 geschenkt. Diese Listings waren aber die Hoffnung für viele Nachwuchsprogrammierer, die mit ihnen den Sprung in das professionelle Softwaregeschäft schaffen wollten. Unter ihnen war auch ein etwas verschüchterter wirkender Programmierer, der im ersten (von zwei) XL-Sonderheft mit dem „Turbo Basic Interpreter+Compiler“ eines der populärsten XL-Programme geschaffen hat. Der Quasi-Nachfolger wurde auch von Frank Ostrowski programmiert: GFA-Basic.

Chamäleon. 1987/88 gab es einen sehr kurzen aber kuriosen Trend: der Computer als Videospiel. Atari, Commodore und Amstrad schauten sich den damaligen Verkaufsschlager NES an und kamen zu dem Schluss, dass ihre Computer dem NES gleichwertig seien. Commodore entfernte die Tastatur, die Stecker für die Schnittstellen und steckte das ganze in eine äußerst hässliche Plastikverkleidung: der C64GS war geboren und wurde nur in wenigen Ländern für ein paar Monate verkauft.

Sowohl Commodore als auch Amstrad litten darunter, dass die Computerspiele vorwiegend auf Kassette und Diskette ausgeliefert wurden. Dieses Problem hatte Atari nicht. Schon bevor das XE Game System erschien, gab es über hundert Spiele auf Modul. Im Gegensatz zum C64GS und GX4000 war das XEGS zu einem Computer aufrüstbar, das Gerät war komp-

□ Das 3.5-Zoll-Diskettenlaufwerk XF351 wurde bereits auf Messen gezeigt. Leider ist es nie erschienen. 8-Bit-Fans vermissen es bis heute schmerzlich.



□ Die Spielkonsole XEGS lässt sich mit einer externen Tastatur zu einem vollwertigen 65 XE erweitern – für viele Anwender ist das Gerät daher der einzige XE mit abgesetzter Tastatur.

tibel zur XE-Peripherie. In der XEGS-Box fand sich eine reichhaltige Grundausstattung: Konsole, Tastatur, Joystick, Lichtpistole und die Spiele „Bug Hunt“ und „Flugsimulator II“. Fest eingebaut in der Konsole war „Missile Command“. Für den ganz großen Erfolg reichte es jedoch nicht, das XEGS kam zu spät.

Totgesagte leben länger. Während der C64 Anfang der 90er als Auslaufmodell bezeichnet wurde, hat man den Atari XE kaum erwähnt. Spiele-Neuerscheinungen gibt es praktisch keine, und Atari – zu dieser Zeit in allen möglichen Märkten aktiv – unterstützte den XE nur wenig. Für eine Wiedergeburt sorgte die Öffnung des Ostblocks. Während in den westlichen Ländern viele endgültig auf 16-Bit-Maschinen wechselten, wurden die 8-Bit-Computer in der ehemaligen DDR, Polen und anderen Ostblockstaaten immer beliebter. Schon vorher wurden Geräte in diese Länder geschmuggelt, oder die Computer-Fans bauten die Rechner

einfach nach. Das ging bei den Atari 8-Bit-Geräten nicht so einfach, und so existieren bis heute keine Clones des XL. Für Atari war die unerwartet hohe Nachfrage aus dem Osten ein willkommener Anlass, die Lagerbestände abzubauen. Dies ändert aber nichts daran, dass Atari 1992 den Support für die 8-Bit-Geräte vollständig aufgab.

Unterstützung und Weiterentwicklungen fanden jetzt vermehrt in den Clubs und der Szene statt. Aktuelle Hardware wie zum Beispiel Festplatten wurden am XL nutzbar gemacht. Dank der Demo-Szene konnte der 130XE zeigen, dass die 64 KBytes zusätzliches RAM nicht nur Anwendungen nutzen. Bastler haben es sogar geschafft, einen ISA-Bus an den Atari anzubinden, um dann eine Hercules-Karte zu nutzen. □

<http://www-user.tu-chemnitz.de/~sgl/atari/turb6000/turb6000.htm>



▢ Atari80 Win+

Die alte Hardware ist in den ewigen Jagdgründen oder hat einfach keinen Platz mehr auf dem Schreibtisch. Eine Emulation muss ran. Bringt Atari800 Win+ wirklich die volle XE-Power in die Windows?

▢ Der „kleine“ Atari auf moderner PC-Hardware

Text: Matthias Jaap

Es ist kaum zu glauben, was alles bei einer Computerreihe emuliert werden muss, die 23 Jahre auf dem Buckel hat. So ist Atari800 bzw. dessen weiterentwickelter Ableger für Windows einer der am häufigsten aktualisierte Emulatoren. Wie so viele Emulatoren ist Atari800 ein Open Source-Projekt, das sich auf verschiedenen Systemen heimisch fühlt. Der Emulator kam genau zu der Zeit, als bekannte Projekte wie XL-it! oder Pokey aufgegeben wurden.

Atari800 Win+ (im folgenden kurz Atari800) ist ein Multiemulator, der die komplette 8-Bit-Atari-Reihe mit Ausnahme der Prototypen emuliert. In der Konzeption erinnert das Programm stark an den Commodore 64-/VC20-/128-/PET-Emulator VICE, auch die Bedienung ähnelt sich stark. Bei beiden Emulatoren erscheint zum Start ein schnuckeliges kleines Emulatorenfenster, das mit 320x200 bzw. 192 Pixeln dem emulierten Computer entspricht.

Atari800 kommt ohne die notwendigen ROMs daher. Auch wenn Atari (oder der übrig gebliebene Rest) kaum noch etwas dagegen haben dürfte, kam noch niemand auf die Idee, nach der Freigabe der System-ROMs zu fragen. Diese sind allerdings sehr einfach im Internet zu finden, einigen anderen Emulatoren (XFormer) liegen diese sogar bei. Um alle Maschinen abzudecken, sind vier ROMs erforderlich: OS-A, OS-B, XL-OS, XL-Basic und das 5200 Boot-ROM. OS-A und -B gehören zum Atari 400/800 und dürften nur in wenigen Einzelfällen notwendig sein. Mit dem XL-ROMs laufen 99 Prozent aller Programme. Das nur zwei KBytes „große“ Boot-ROM der Spielkonsole VCS 5200 wird von allen VCS 5200-Spielen benötigt. Da über den Online-Dienst AtariAge in letzter Zeit immer mehr interessante 5200-Spiele (Combat II Advance, Adventure II) angekündigt werden, sollte dies zur Standardausrüstung gehören.

Neben dem ROM sollten natürlich auch ein paar XL-Programme vorhanden sein. Diese tragen die Endungen BIN, XEX, COM oder EXE, wobei letztere natürlich nicht automatisch mit Atari800 verknüpft werden können. Häufiger kommen die Diskimages

vor, die den Inhalt einer gesamten XL-Diskette in einer Datei zusammenfassen. Gängiges Format ist ATR, auch XFD und DCM gibt es. Atari-Kassetten haben die Endung CAS, Cartridges ROM oder CRT.

In der Statuszeile zeigt Atari800 auf Wunsch die Geschwindigkeit der Emulation. Sinkt diese unter 100 Prozent, kann der Sound leiden, das Spiel ruckelt oder es zeigen sich andere unerfreuliche Effekte. Grundsätzlich sollte der PC schon mit mindestens 400 MHz laufen, auf viele Hintergrundprogramme muss verzichtet werden. Zwar erscheint es manchmal paradox, dass ein 400-MHz-Rechner benötigt wird, um einen 1.79-MHz-Rechner zu emulieren, aber Atari800 bildet wie jeder bessere Emulator sein Vorbild bis ins Detail nach. Viele Spiele verlassen sich darauf, dass das Timing exakt das gleiche ist wie beim Original.

Der Maschinentyp wird unter dem Menüpunkt „Atari > Machine Type“ eingestellt. OS/A bzw B entsprechen dem Atari 400/800 in der Revision A/B. Gleich darunter sind die Einstellungen für die Speichergröße. Ist als Maschinentyp XL/XE ausgewählt, kann die Speichergröße bis zu 1088 KB (also über 1 MByte) betragen. Atari800 kennt die Speichergrößen 16 KB, 48 KB, 52 KB, 64 KB, 128 KB, 320 KB (Compy), 320 KB (Rambo), 576 KB und 1088 KB. Selbst für professionelle Anwendungen sind die beiden letzten Speichergrößen fast überflüssig, denn eine RAM-Disk wird durch das Benutzen der Festplatte in Atari800 fast überflüssig. 320 KBytes werden hingegen von einigen Demos ausgenutzt, unter anderem von dem sehr sehenswerten Numen.

Atari800 kennt verschiedene Wege, um ein Atari-Programm zu starten. Zunächst verknüpft es sich auf Wunsch mit XL-Disk-Images, sodass diese einfach per Doppelklick gestartet werden können. Zum anderen gibt es im Datei-Menü unterschiedliche Arten, eine Atari-Datei anzusprechen. Zuerst ist da „Autoboot image“. Ein Disk-Image wird ausgewählt und sofort gestartet. „Autoboot“ ist im Grunde eine Zusammenfassung von „Attach disk“ und einem Reset. Unter „Attach disk“ stehen acht Laufwerks-slots bereit. Die virtuelle Diskette kann nicht nur eingelegt, sondern auch >>

>> entfernt (detach) und gedreht werden. Ab und zu taucht auch eine EXE- oder COM-Datei auf. In dem Fall wird „Load executable“ ausgewählt. Ähnlich wie die Disketten funktionieren Kassetten und Module: sie werden mit „Attach“ verbunden und mit „Detach“ entfernt. Neue Disk-Images werden im Atari-Menü unter „Disk Images“ erstellt.

Nachdem das gewünschte Programm ausgewählt wurde, müsste dieses starten. Auf Dauer stört jedoch der kleine Bildschirmausschnitt. Dieser kann im Menüpunkt „View > Graphics Options“ geändert werden. Für den Betrieb im Fenster gibt es nur zwei Größen: 336x240 und 672x480. Ganz ohne Dialog kommt die Vollbild-Funktion aus: mit [Alt]+[Return] wird das Emulatorfenster auf Bildschirmgröße geändert – ohne Menüleisten oder Windows-Taskbar. Die gleiche Tastenkombination wechselt zurück in den Fenstermodus.

Größter Nachteil der PC-Tastatur im Vergleich zum echten Atari sind die Sondertasten. Viele XL-Spiele werden nicht durch den Feuerknopf, sondern mit der „Start“-Taste gestartet. „F1“ ruft die Windows-Hilfe zu Atari800 auf, die XL-Sondertasten beginnen ab F2:

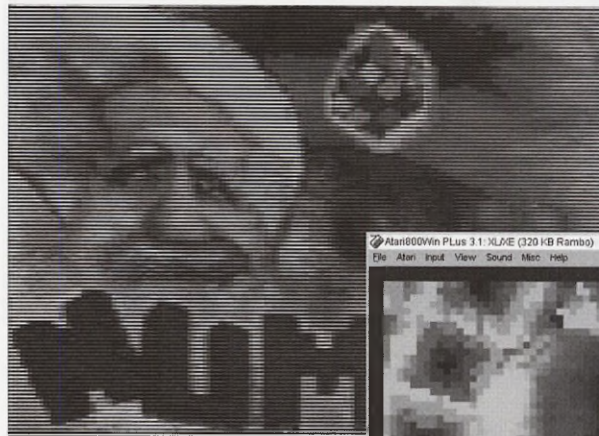
- [F2]: [Option]
- [F3]: [Select]
- [F4]: [Start]
- [F5]: [Reset]

Auch sonst weicht die Tastenbelegung von der (deutschen) PC-Tastatur ab. [Shift]+[2] erzeugt das „@“ und nicht die Anführungszeichen.

Zur Kompatibilität lässt sich nur so viel sagen, dass sowohl Anwendungen als auch aufwändige Spiele und Demos problemlos liefen. Atari800 wird auch mit modernen Demos wie Numen von Tarquart fertig. Seit der Version 3.1 werden auch große Cartridges des XE-Game-Systems unterstützt. Die größte Ansammlung an inkompatiblen Programmen dürfte die Utility-Disk des Atari 65 XEM sein, der mangels Informationen wohl für einige Zeit unemuliert bleiben wird.

Steuerung. Es ist sinnvoll, aber nicht notwendig, ein Gamepad am PC zu haben. Atari800 unterstützt vier Joystick-

□ Spiele werden durch Atari800 endlich wieder zu neuem Leben erweckt und sind neu erlebbar.



□ Viele Anwender kennen sich die exzellenten Demos nicht, die in der XL-/XE-Szene entstehen. Durch Emulationen stehen dadurch Stunden des Staunens bevor.



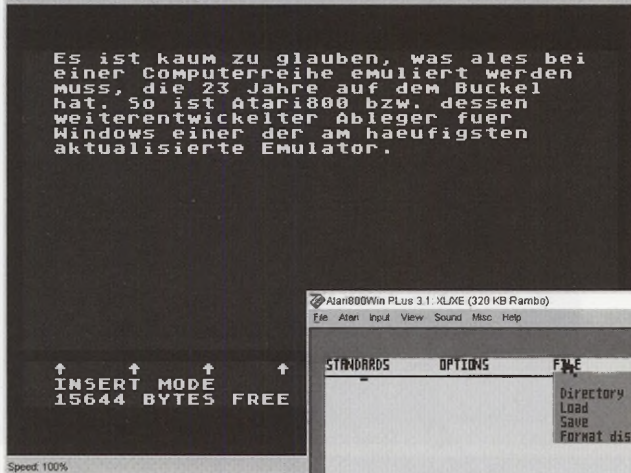
ports und auch das Multijoy 4-Interface, das von einigen neuen Spielen unterstützt wird. Ohne Gamepad können zwei frei belegbare Keysets, der Nummernblock oder die Cursortasten benutzt werden. Leider konnte nicht in Erfahrung gebracht werden, ob auch digitale Atari-Joysticks über die PCI-Steckkarte von individual Computers funktionieren. Der zweite Feuerknopf vieler Gamepads fungiert als Pausenknopf.

Auch die Maus muss nicht untätig bleiben, denn die Atari-Computer haben schließlich eine große Auswahl an Peripherie. Die PC-Maus kann daher wahlweise Paddles, die Atari-Maltafel, das Koala-Pad, einen Lightpen, eine Lightgun, Trakball, Atari-Maus, Amiga-Maus oder einen Joystick nachahmen. Es gibt

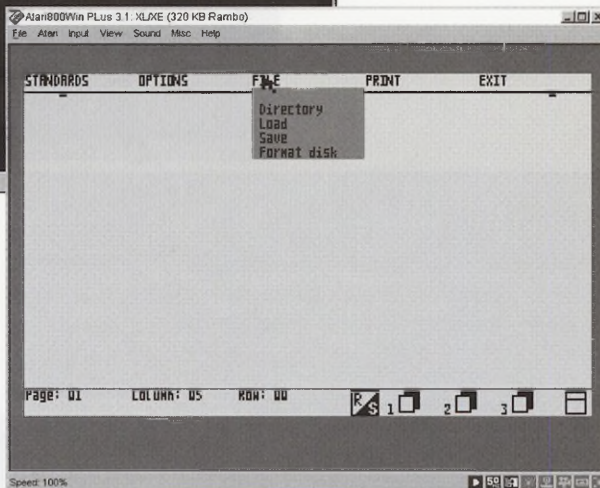
tatsächlich einige Atari-Programme, die eine Atari ST-Maus am XL unterstützen, darunter grafische Benutzeroberflächen und Malprogramme.

Bildschirm. Neben dem Einstellen der Fenstergröße gibt es noch einige andere Optionen. So lässt sich vom aktuellen Bildschirm ein Screenshot im PCX-Format speichern. Der Screenshot hat immer eine Größe von 336x240 und 256 Farben. Wenn das Bild des emulierten Atari etwas flimmert, ist das ein Hinweis darauf, dass ein Programm einen Interlace-Modus benutzt, um mehr Farben darzustellen. Das Flimmern ist normalerweise auf einem normalen TV-Gerät kaum zu erkennen, fällt aber im Emulator-Fenster auf. Das Bild wird dann >>

Atari800Win Plus 3.1: XLXE (320 KB Rambo)



□ Grafische Benutzeroberflächen haben auch den XE erreicht. Das hervorragende GEOS wurde leider nie umgesetzt, allerdings gib es mit BOSS XE und SAM (Bild) interessante Alternativen. SAM bietet gleich ein Programmpaket inklusive 80-Zeichen-Textverarbeitung.



□ Auch mit Anwendungsprogrammen ist die 8-Bit-Welt reichlich gesegnet. AtariWriter ist zum Beispiel eine hervorragende Textverarbeitung inklusive Rechtschreibprüfung, die direkt von Atari veröffentlicht wurde. Es gibt auch eine Version für den ST.

benennen oder löschen ist nicht möglich. Auf Wunsch findet eine automatische Konvertierung von ATASCII zu ASCII statt. Über „Misc > Convert“ ist die Konvertierung auch manuell möglich.

Der Printer-Patch ermöglicht die Benutzung jedes an dem PC angeschlossenen Druckers. Drucker sind ein traditionelles Stiefkind von Emulatoren, und auch Atari800 unterstützt den Drucker nur teilweise. Einfacher Text (auch über LPRINT) wird problemlos ausgegeben, aber die Ausgabe von formatiertem Text oder Grafiken funktioniert nicht. Kleines Trostpflaster ist die Möglichkeit, die Drucker-Ausgabe auch noch auf bestimmte Programme umzulenken. So kann die Druckerausgabe in Word oder Notepad umgelenkt werden.

Der letzte Patch betrifft die RS232-Schnittstelle. Damit kann eine Mailbox auf dem emulierten Atari betrieben werden, andere User können sich per Telnet einwählen. Der umgekehrte Weg ist derzeit nicht möglich, ein Atari-Programm kann also nicht per TCP/IP fremde Server anwählen.

>> von Atari800 im TrueColor-Format gespeichert.

Eine Spezialität des Emulators ist auch die Aufnahme von Video. Atari800 zeichnet das Emulatorfenster in einer AVI-Datei mit oder ohne Ton auf. Nach dem Festlegen des Dateinamens wird ein Codec ausgewählt, um das AVI zum Beispiel mit MPEG4 oder DivX zu komprimieren. Der Video-Mitschnitt belastet natürlich neben dem freien Speicherplatz der Festplatte auch die Systemressourcen.

Beim Vergrößern des Emulatorfensters können Scanlines oder ein Weichzeichner eingesetzt werden. Letzterer überzeugt allerdings nicht und raubt nur Rechenzeit. Die Scanlines fügen schwarze Linien in jeder zweiten Zeile ein und geben dem Bildschirm etwas „TV-artiges“.

6 Millionen Atari-Fans online. Das Zauberwort, das viele Emulatoren schmückt, ist „Kaillera“. Kaillera ist eine Netzwerk-Library und wird von Emulatoren benutzt, um Spiele über das Internet zu ermöglichen. Das bedeutet, dass jedes Spiel, das mehr als einen Spieler unterstützt, auch über das Internet gespielt werden kann. Ein Spieler agiert dabei als

„Master“ und hat zum Beispiel Kontrolle über die Tastatur. Anders als bei aktuellen PC-Netzspielen muss man sich bei einem klassischen 8-Bit-Spiel schon verabreden, denn eine zentrale Netzwerk-Lobby für Emulatoren gibt es nicht. Wer aber einmal mit Atari-Fans auf der anderen Seite des Erdballs gemeinsam ein 8-Bit-Spiel gespielt hat, wird begeistert sein, denn es ist ein völlig neues Spielerlebnis. Kleiner Wermutstropfen: Kaillera gibt es nur für Windows.

Patches. Atari800 kann vier Patches anwenden, um die Leistungsfähigkeiten des emulierten 8-Bitters zu erhöhen. Der erste Patch erhöht den Datentransfer über Diskette bzw. Kassette, indem die Emulation des SIO-Bus übersprungen und die Daten des virtuellen Datenträgers direkt in den Speicher kopiert wird. Der Harddisk-Patch ist sehr nützlich, um Daten auszutauschen. Ein PC-Verzeichnis wird wie eine große Atari-Diskette behandelt, nur dass der Filehandler „H“ lautet:

LIST "H6:HELLO.LST"

Dateien dürfen auf die Festplatte geschrieben und gelesen werden, ein Um-

Fazit. Atari800 Win+ gehört zu den derzeit besten Emulatoren eines klassischen Systems. Es gibt zwar noch einige andere XL-Emulatoren, die aber alle nicht mehr auf dem aktuellen Stand sind. Größtes Manko ist die Druckerausgabe, obwohl ein Screenshot auf den Drucker ausgegeben werden kann. Zudem wäre es sehr reizvoll, wenn sich die Programmierer an der Emulation des 65 XEM und 1450 XLD versuchen könnten. Dass es möglich ist, Prototypen zu emulieren, zeigt das M.E.S.S.-Team, das in ihren Emulator eine (unvollständige) Commodore 65- und 364-Emulation eingebaut haben. Für Entwickler ist natürlich die Emulation der neuesten Hardware-Erweiterungen notwendig, wie ISA-Interface oder älteren Erweiterungen wie der 80-Zeichen-Karte.

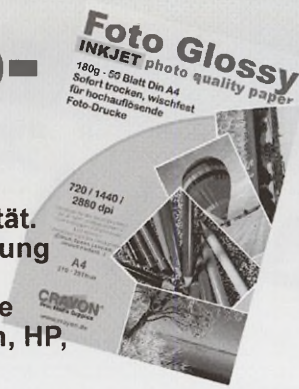
Atari800 ist auch für andere Systeme erhältlich, unter anderem auch für den ST. Diese Version ist aber nur bei einem sehr schnellen Clone empfehlenswert, dafür ist die Kompatibilität ähnlich hoch wie die der Windows-Version. □

<http://www.a800win.atari-area.prv.pl/>

Foto-Glossy

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

50 Blatt / 180g / Din A4	€ 14,90
100 Blatt / 180g / Din A4	€ 27,90
500 Blatt / 180g / Din A4	€119,90



Tinten-Patronen

Gut - günstig und problemlos - so lassen sich unsere kompatiblen Tintenpatronen charakterisieren: phantastische Farbtreue und eine garantierte Funktionsfähigkeit ohne wenn und aber! Eine 2-jährige Funktionsgarantie und eine dem Original mindestens gleichwertige Füllmenge sind selbstverständlich.

In dieser Anzeige sind nur einige Beispiele gelistet. Weitere Patronentypen und attraktive Spar-Pakete mit nochmals günstigeren Preisen finden Sie in unserem Web-Shop!

Patronen f. Canon

BJC 8000, 8500
S800, S820,
S900, S9000
black 4.50€

Cyan, Magenta,
Yellow je ... 4.50€

Photo-CY, Photo-
MA je 4.50€

Patronen f. Canon

S400, S450,
S500, S520,
S600, S6300,
S750

black 4.50€

Cyan,
Magenta, Yellow
je 4.25€

Patronen f. Canon

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

black 2.50€
color 3.95€

Patronen f. Canon

BJC 3000er
und
BJC 6000er
Serie

black 4.50€

Cyan,
Magenta, Yellow
je 4.25€

Patronen f. Epson

Stylus color 740,
760, 860, 1160
black 4.20€
color 6.90€

Stylus color 440,
460, 640, 660, 670
black 3.90€
color 6.90€

Patronen f. Epson

Stylus color
900, 980
black 4.20€
color 7.90€

Stylus color 480,
580, C20, C40ux
black 3.90€
color 6.90€

Patronen f. Epson

Stylus color
880
black 4.20€
color 7.25€

Stylus color
680, 685
black 10.50€
color 11.90€

Patronen f. Epson

Stylus C70, C80
black 13.90€

Cyan, Magenta,
Yellow je ... 9.90€

Stylus C60
black 10.90
color 12.90

Seidel

SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

Tel: 0431 - 204 570

Fax: 0431 - 204 571

Email: info@seidel-online.de

Weitere günstige Angebote f. Zubehör, Kabel, Patronen und Refill-Sets finden Sie in unserem Internet-Shop!

www.seidel-online.de

Versand & Zahlung:

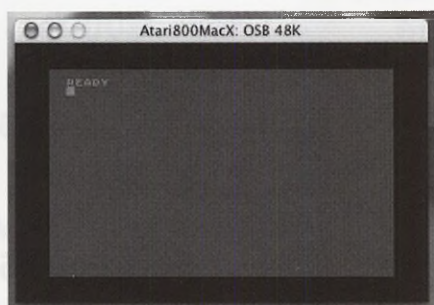
Alle Preise verstehen sich in EUR.

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

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

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

Rückgaberecht: gem. Fernabsatzgesetz gewähren wir ein 14 tägliches Rückgaberecht für unsere Produkte. Ausgenommen sind Verbrauchsmaterialien m. geöffneter Verpackung.



□ Das altbekannte Startbild des Atari XL/XE. Genau hier wollen wir hin...



□ Alle veröffentlichten Typen der XE-Serie werden auch unter OS X emuliert.
□ So sollte das Atari800-Verzeichnis unter OS X aussehen.



□ Atari800-Praxis

Heutige Computer können die 8-Bit-Reihe von Atari in vielfacher Geschwindigkeit emulieren. Wir haben uns das einmal in der Praxis auf dem Mac angeschaut.

□ Schritt für Schritt zum XE

Text: Thomas Raukamp

«Bzzzzzz! READY» Was ist das? Na klar: Ein 8-Bit-Rechner von Atari wurde eingeschaltet und wartet auf Eingaben. Viele heutige Computerbesitzer trauern der Simplizität ihres Einstiegsgeräts nach und würden gern einmal wieder selbstgestrickte Programme ausprobieren. Doch vielfach ist die originale Hardware nicht mehr vorhanden oder sie hat schlicht und einfach das Zeitliche gesegnet – zweiteres soll nicht allzu häufig vorkommen. Was liegt also näher, als den heimischen PC oder Mac für Die Emulation eines Atari XL oder XE zu benutzen?

Im Laufe der letzten Jahre gab es immer wieder neue interessante Emulationen für die unterschiedlichsten Plattformen. Nachhaltig durchgesetzt hat sich dabei Atari800, da die Sourcen des Programms frei zugänglich sind und damit Portierungen auf theoretisch alle Systeme möglich sind. Und so verwundert es nicht, dass es neben der obligatorischen Windows-Version auch Portierungen unter anderem auf Macintosh, Amiga Atari ST und Linux gibt. Viele die-

ser Versionen haben ungefähr denselben Entwicklungsstand und unterscheiden sich in erster Linie durch die Geschwindigkeit der darunter liegenden Hardware. Während ein Atari ST nicht schnell genug ist für eine Simulation in voller XL-Geschwindigkeit, muss ein moderner Pentium oder PowerPC teilweise ausgebremst werden, damit Spiele nutzbar bleiben.

Nicht jedem ist jedoch die Nutzung von Atari800 sofort klar. Was gehört wohin? Wie bekommen ich mein Programm zum Laufen? Daher haben wir uns die Mac OS X-Version von Atari800 [1] installiert, die derzeit in der noch frühen Version 1.01 vorliegt. Trotzdem sind schon alle grundlegenden Funktionen bereits enthalten, und gravierende Probleme konnten wir auch nicht feststellen, sodass sich die Version hervorragend für eine Einführung eignet. Andere Versionen für die verschiedenen Systeme werden nur geringfügig voneinander abweichen.

Was wird benötigt? Die Emulation Atari800 bildet die Hardware der 8-Bit-Serie von Atari nach. Sie emuliert also die 6502-CPU und die Spezialchips wie AGNES und POKEY. Auch der >>

>> FREDDY-Chip zum Bankswitching sowie Extras wie zusätzliches RAM werden emuliert, sodass Atari800 tatsächlich ein kompletter XE in Software-Form ist. Nicht mitgeliefert wird jedoch das Betriebssystem des XL bzw. XE, das immer noch unter dem Copyright von Atari steht und somit nicht frei verteilt werden darf. Im Internet finden sich jedoch die verschiedenen Versionen, die Atari produziert hat, sodass es kein sonderliches Problem sein sollte, sie herunter zu laden, um sie für eine Emulation einzusetzen – schaden wird man damit jedenfalls keinem mehr, am wenigsten Atari selbst. Sie sollten darauf achten, dass Sie die richtige ROM-Version erwischen, denn die unterschiedlichen Atari-Systeme unterscheiden sich in durch ihre Betriebssystem-Versionen. Auf Nummer Sicher gehen Sie mit einer XL- oder XE-Version des ROM, diese sollten die größtmögliche Kompatibilität bieten. Wer das gute, alte Atari-BASIC auch unter der Emulation nutzen möchte, der muss außerdem darauf achten, dass er zusätzlich die Datei „ATARI.BAS.ROM“ installiert, die das komplette BASIC enthält. Nicht alle Rechner wurden standardmäßig mit BASIC ausgerüstet. Beim Atari 400 und 800 musste zusätzlich ein BASIC-Modul eingesetzt werden. Wird auf das BASIC verzichtet, startet der Emulator automatisch in den Selbsttest.

Installation. Nach dem Entpacken von Atari800 ist ein Verzeichnis mit verschiedenen Ordnern entstanden. Im Wurzelverzeichnis befindet sich die startbare Datei. Ein Ordner trägt die Bezeichnung OSROMs. Hier muss das Betriebssystem hinein verschoben werden. Wenn es BASIC mit installiert werden soll, muss sich auch die entsprechende ROM-Datei in diesem Verzeichnis befinden. Beide werden automatisch beim Start des Emulators aktiviert.

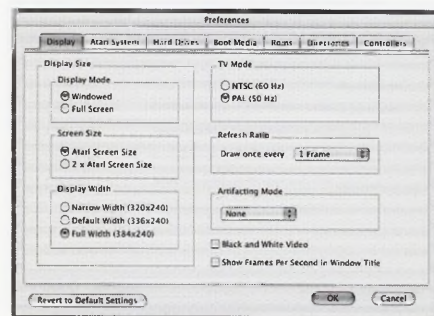
Nun kann Atari800 gestartet werden. Wenn korrekte ROMs installiert wurden, sollte sich nach kurzer Zeit ein Fenster öffnen, in dem die bekannte Oberfläche des 8-Bit-Atari sichtbar wird. Nun kann wie bei jedem XL- oder XE-Rechner gearbeitet werden. Theoretisch könnten Sie also nun beginnen, BASIC-Programme oder Directory-Befehle einzugeben. Der Emulator befindet sich nun

theoretisch im Zustand eines XL bzw. XE, der noch kein Programm, also auch noch kein DOS geladen hat. Die Eingabe des Befehls „DOS“ führt also zum Selbsttest und nicht zur DOS-Shell.

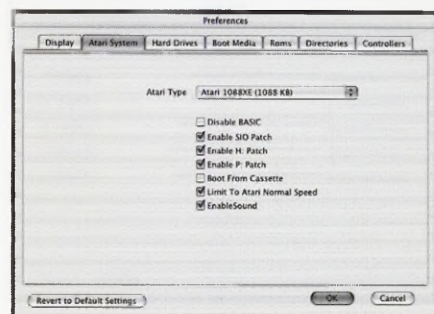
Konfiguration. Bevor wir Programme nutzen, wollen wir uns erst einmal mit den möglichen Einstellungen beschäftigen. Diese bieten die vielfältigsten Möglichkeiten, sodass eine höchstmögliche Kompatibilität erreicht wird. So kann die Fenstergröße auf den gesamten Monitor gelegt werden (Full Screen). Allerdings ist dies wenig empfehlenswert, denn ein Spiel, das für eine Standardauflösung von 320 x 160 Bildpunkten programmiert wurde, sieht zum Beispiel in einer Auflösung von 1280 x 960 Pixeln gelinde gesagt ziemlich albern aus. Standardmäßig öffnet Atari800 ein Bildschirmfenster, das die originale Startauflösung bietet.

Nicht unwichtig ist die Einstellung des TV-Modus. Einige Spiele und vor allem Demos sind nämlich speziell für die PAL- und NTSC-Auflösung geschrieben worden und nutzen diese Möglichkeiten voll aus. Hier liegt natürlich auch ein weiterer Vorteil eines Emulators. Während eine PAL-Demo auf einem NTSC-Monitor wahrscheinlich nicht oder nicht vollständig darstellbar ist, schaltet der Atari800-Anwender einfach nur elegant in den passenden TV-Modus. Da die meisten Demos und Spiele wohl mittlerweile aus Europa kommen, macht eine Voreinstellung dieses Modus durchaus Sinn.

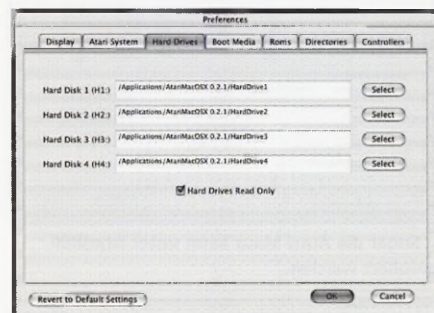
Äußerst wichtig ist die Einstellung des Atari-Systems, wird hier doch festgelegt, welchen Atari das Programm emulieren soll. Die Liste der verfügbaren Modelle ist weitaus größer als der Produktkatalog von Atari selbst – einen 1088XE hat es (leider) nie gegeben. Es spricht aber nichts dagegen, dieses „Modell“ vor einzustellen, schließlich sollte immer der größtmögliche „Atari“ emuliert werden. Wenn es Kompatibilitäts-Probleme gibt, können Sie immer noch einige Gänge zurück schalten. Generell sollte aber jedes Programm, das auf einem 130 XE läuft, auch auf einem virtuellen 1088 XE seinen Dienst tun. Interessanterweise lässt sich hier auch die Spielkonsole Atari VCS 5200 auswählen, die ja auf der >>



Wichtig ist die Auswahl des TV-Modus. Die meisten Demos sind in PAL.

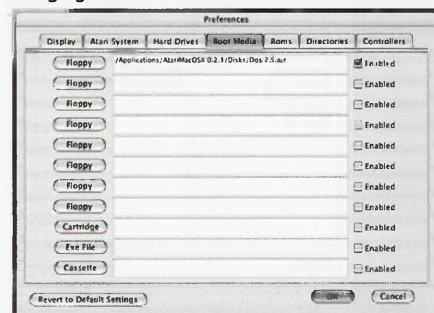


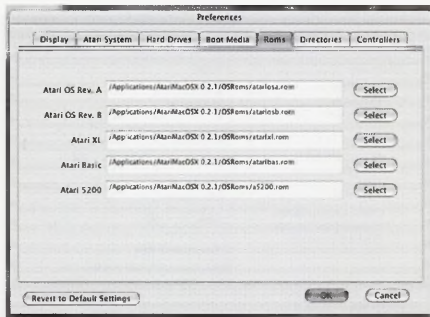
Ein Atari 1088XE – so etwas findet sich wohl nur unter Atari800.



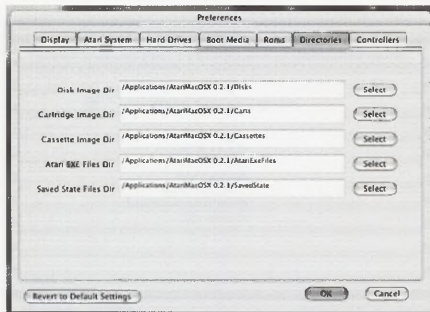
Verzeichnisse können als schnelle Festplatten eingereicht werden.

Als Bootmedium kann ein beliebiges Disk-Image gewählt werden.

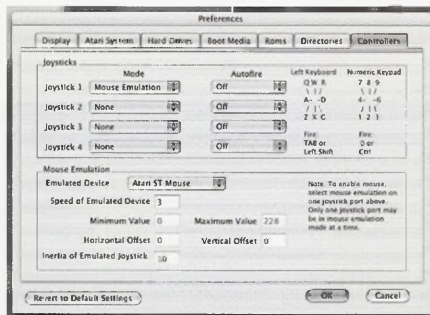




□ Für eine höchstmögliche Emulation sollten so viele ROM-Images wie möglich angegeben werden.

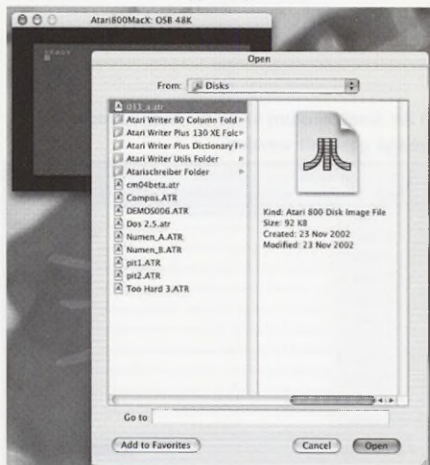


□ Für einen reibungslosen Ablauf sollten alle Verzeichnisse korrekt eingestellt sein.



□ Sogar die Atari-Maus kann unter Atari800 emuliert werden.

□ Disk-Images werden bequem per Dateiauswahlbox bestimmt.



>> Architektur des XL basiert. Achten Sie zusätzlich darauf, dass alle Patches eingeschaltet sind. Auch dies ist eine Frage der Kompatibilität. Auf schnellen Rechnern sollte außerdem die Limitierung auf die normale Atari-Geschwindigkeit eingeschaltet sein, einige Spiele werden Ihnen sonst davon laufen. Außerdem kann schließlich nur so das wahre „Feeling“ gewährleistet bleiben. Außerdem sollte der Sound standardmäßig eingeschaltet sein. Auf das kultige „Bzzz“ beim Starten muss man aber scheinbar so oder so verzichten.

Die Auswahl der Festplatten ist wohl recht ungewohnt für die meisten XL-/XE-Besitzer, schließlich werden nur die wenigsten so ein „hochmodernes“ Gerät an ihrem originalen Atari betreiben. Die Festplatten, die Atari800 anbietet, sind streng genommen natürlich virtuelle Laufwerke, also Verzeichnisse, die mit ihrem Inhalt eingelesen werden. Eigene Partitionen können nicht formatiert werden. Mit der dazugehörigen Auswahlbox bestimmen Sie die Verzeichnisse, die als Laufwerke anerkannt werden sollen. Mit der Checkbox „Hard Drives Read Only“ verhindern Sie außerdem, dass auf den „Platten“ geschrieben werden kann. Sind Sie reiner Konsument von Programmen, Spielen und Demos sollte dies auch angekreuzt bleiben.

Interessanter ist sicher die Festlegung eines Boot-Mediums. Kaum ein ernsthafter Anwender wird schließlich seinen XL oder XE „roh“ starten, meistens wird zumindest das DOS eingelesen, damit die Diskettenlaufwerke übersichtlich angesprochen werden können. Standardmäßig wird Atari800 immer versuchen, von einer „eingelezten“ Diskette, also einem Disk-Image, zu starten. Alternativ kann aber auch von einer Cartridge-datei (wird dann vorgezogen), einer EXE-Datei oder sogar einem Kassetten-Abbild gestartet werden. Das Programm ist hier also hochgradig flexibel.

Verstärkte Aufmerksamkeit sollte der Auswahl der ROM-Dateien gewidmet werden, immerhin bestimmt dies die Emulation des Atari. Wichtig ist dabei, dass Atari800 genau die ROM-dateien der Maschine vorfindet, die wirklich emuliert werden soll. Wollen Sie also einen Atari XL/XE auf Ihrem Rechner betreiben, dann sollte der entsprechende

ROM-Inhalt (atarixl.rom) mit der Auswahlbox ausgewählt werden. Wollen Sie zusätzlich das Atari BASIC besitzen, müssen Sie auch diesen ROM-Inhalt auswählen. Nur wenn der zu der Emulation passende Inhalt gefunden wird, kann Atari800 korrekt starten, ansonsten wird gemauert werden. Sie brauchen übrigens nicht alle zur Auswahl stehenden ROM-Inhalte auch anzugeben. Wenn Sie einen XL emulieren möchten, reichen dessen Inhalte.

Nun muss noch bestimmt werden, wo Atari800 Disk-, Cartridge-, Kassetten- und EXE-Dateien sucht. Die Standardeinstellungen sollten hier in Ordnung gehen, es sei denn, sie haben bereits ein riesiges Verzeichnis mit ATR-Dateien an einen anderen Ort auf der Festplatte geschauelt.

Die Übersetzung der Controller ist immer ein gewisses Problem bei Emulationen. Atari800 zeigt sich hier recht flexibel. Wie bei einem Atari 400 bzw. 800 können bis zu vier Joystick benutzt werden. Dessen Funktionen können auf verschiedene Elemente der Peripherie verteilt werden. Die besten Erfahrungen haben wir bisher mit den numerischen Tasten gemacht, allerdings variiert dies natürlich von Spiel zu Spiel. Summer Games auf der Tastatur zu spielen, ist bei einigen Sportarten schon etwas mühsam.

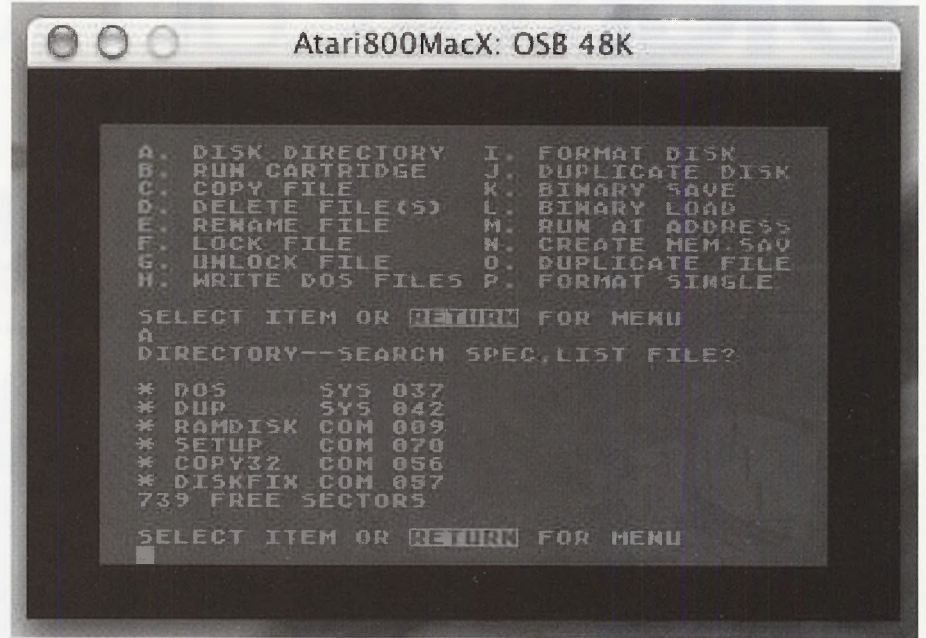
Schalten Sie bei einem Joystick den Punkt der Maus-Emulation frei, eröffnen sich hier weitere Möglichkeiten. Unter anderem kann eine ST-Maus, eine Amiga-Maus oder ein Atari Trackball emuliert werden.

Laden von Programmen. Wer einmal mit dem XL/XE gearbeitet hat, weiß, dass sich viele Programme direkt per Kaltstart von einer eingelezten Diskette, einer Kasette oder einem Cartridge starten lassen. Reine BASIC-Programme lassen sich in Atari800 natürlich wie gewohnt im Editor mit dem Befehl „RUN“ starten. Doch wie starte ich Programme, die gar nicht erst das BASIC oder DOS zu Gesicht bekommen?

Zuerst einmal muss die gewünschte Programmdiskette „eingelezt“ werden. Da wir es bei Atari800 ja nur mit Disk-Images, also Abbildern des Disketten-Inhalts, zu tun haben, wählen wir >>

>> die entsprechende ATR-Datei aus. Im Menüpunkt „Media“ wird dazu im Unterpunkt „Insert Floppy“ das virtuelle Disk-Laufwerk „D1:“ ausgewählt. Im sich nun öffnende Datei-Requester wird das ATR-File geladen. Figürlich können Sie sich noch vorstellen, dass im Diskettenlaufwerk 1 eine Diskette steckt. Sollen weitere Disketten ausgewählt werden, si können Sie dies Stück für Stück tun. Die Auswahl können Sie unter dem Menüpunkt „Disk Management“ kontrollieren.

Sind nun alle Disketten (die Startdiskette muss in Laufwerk „D1:“ liegen) ausgewählt, muss ein Neustart ausgeführt werden. Lassen Sie nun aber bitte den Reset-Schalter an Ihrem PC oder Mac zufrieden! Unter dem Menüpunkt „Control“ findet sich der Unterpunkt „Cold Reset“, alternativ können Sie auch die Tastenkombination [Shift] und [F5] betätigen. Atari800 agiert nun, als wenn Sie den Rechner mit eingelegten Disketten komplett neu gestartet hätten und versucht, vom Disk-Image „D1:“ zu booten. Befindet sich hier ein startbares Programm, wird dieses direkt hochgefahren. Sollte dies nicht klappen, wiederholen Sie die Prozedur und halten Sie die Taste [Shift] gedrückt.

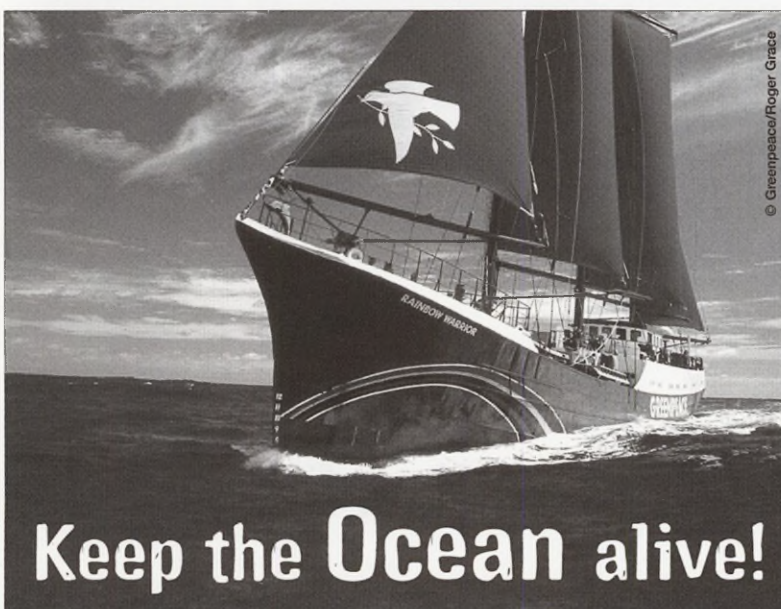


Wer Disk-Operationen durchführen will, sollte ein DOS als Start-Volume voreinstellen. Nach wie vor empfiehlt sich DOS 2.5 von Atari.

Disketten-Verwaltung. Sie müssen nicht für jede Diskette, also für jedes Image, einen neuen Ordner anlegen. Schaufeln Sie ruhig alle ATR-Dateien in den Ordner Disks. Per Dateiauswahl picken Sie sich dann immer das richtige Disketten-Abbild heraus.

Weitere Fragen. Sollten Sie weitere Fragen haben, so so kann ich Sie auf die recht umfangreiche Online-Hilfe hinweisen, die Atari800 beiliegt. Hier werden viele Punkte besprochen, die zum Betrieb der Emulation notwendig sind. [1] <http://members.cox.net/atarimac/>

GO! www.st-computer.net



GREENPEACE

040/3 06 18-0

**Jetzt anrufen,
informieren, handeln.**

Fax: 040/3 06 18-100
e-mail: mail@greenpeace.de
www.greenpeace.de
Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

01724

DigitalCamera magazin

Auf der Heft-CD: 4 Vollversionen und Test-Fotos 5.6

Deutschland € 6,90
Österreich € 7,90
Schweiz CHF 12,90

6,90 €
02/2003
Januar / Februar

DigitalCamera magazin

Europas größtes Fachmagazin für digitale Fotografie

NEU!

4 Vollversionen:
Aries Image Web 3.3
ColorPilot 3.86
Firegraphic XP 3.5
iCorrect Entrée 4.0
u.v.m.

20 Digital-
kameras im
Profi-Test

Ausführliche, professionelle
Tests mit vielen Beispiel-Fotos
auf der Heft-CD.

**Fotografieren
bei Nacht**

So gelangen exzellente Nachtaufnahmen
– Experten zeigen, wie's geht!

Tipps & Tricks von
Profis

Viele Praxis-Workshops:

Große Bildmontage:
Bauen Sie dieses Motiv
nach. Alle Daten auf CD!

Digitale Reparatur:
So werden Umgs alte
Bilder wieder wie neu!

Digital-StartUp:
So sollte Ihr Foto-
Equipment aussehen!

3 UMAX-Digital-
kameras zu gewinnen!

Gutschein für 10 Fotos*
vom Online-Bilderservice
im Heft – Seite 9!

*siehe Sonderkonditionen

Heft-CD #1

02/2003

ColorPilot 3.56, Firegraphic XP 3.5
ArcSoft Panorama Maker 3.0
Enhancer 1.3, FotoStation 4.5
Plugins für EBW-Software

digitalcameramagazin.de
themedia

Das Fachwissen sollten Sie jeden
Monat im Briefkasten haben!

Jetzt probieren & sparen:



3 Ausgaben Digital Camera Magazin

10 Blatt Glossy-Foto-Papier

Frei Haus „bis ans Ende der Welt“

3 Ausgaben Digital Camera Magazin frei Haus nur 10 €!

Werben Sie einen Abonnenten,
und wir schenken Ihnen



SmartBook

Digitale Fotografie oder



64 MByte SmartMedia- oder



64 MByte CompactFlash-Karte

Sie empfehlen, wir schenken:



Abbildungen ähnlich!



Verfügbar ab Januar 2003 • bereits im Dezember vorbestellbar.

Das Jahres-Abonnement kostet nur 69,- €/Jahr, das entspricht 5,75 € pro Ausgabe bzw. 2 Gratis-Exemplaren jährlich! Direkt-Bucher und Werber bestellen bitte unter

www.digitalcameramagazin.de/abo

oder Tel. (0431) 200 76-60

☐ Ataquarium

Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt von nun an regelmäßig Einblick in die Programmierung von Applikationen und verrät Tipps & Tricks.



☐ Die Programmierung unter cc65

Text: Matthias Jaap

Die Atari-Entwickler-Welt im November war vor allem von Teradesk bestimmt, und es sieht so aus, als könnte ein richtig nettes Open-Source-TOS entstehen. Da es kaum wahrscheinlich ist, dass TOS 4 noch einmal einem beschränkten Entwicklerkreis zugänglich gemacht wird, ist EmuTOS zur Zeit die erste Wahl. Vielleicht wirkt das Projekt mit einem integrierten Teradesk weniger abschreckend auf potenzielle Entwickler.

Ein anderes Open-Source-Projekt, das fleißig Fortschritte macht, ist Atari800. Es ist eines der Programme, die um einen Atari-Clone regelrecht betteln, denn auf den klassischen Ataris ist das Programm viel zu langsam.

Eine große Neuigkeit ist sicherlich die Freigabe von Draconis als Freeware, die sich übrigens auch auf unserer Leser-CD von letzten Monat findet. Das hat bei einigen Anwendern Besorgnis ausgelöst, ob damit das Ende für das leistungsfähige

Atari-Internet-Komplettpaket gekommen ist. Dem ist aber nicht so, vielmehr wird es mehr kleinere Updates geben, statt lange Wartezeiten zwischen den Versionen. Auch wenn das Programm jetzt nichts mehr kostet: wer es regelmäßig benutzt, sollte dem Programmierer schon Rückmeldung geben - zum Beispiel durch eine Email oder Postkarte.

Von Draconis zu Draco: Der hat seit dem 04. November eine Alpha-Version des MiNT-Kernels in der Version 1.16.1 für 68030-Maschinen.

cc65. Hauptthema dieses Ataquariums ist cc65. Diesen Namen werden auch einige Atari ST-Besitzer gehört haben, und zwar auf Dracos Atari-Homepage. Dieser hat den Crosscompiler auf den ST portiert.

Ein Crosscompiler existiert meistens schon, bevor die eigentliche Hardware, für die Programme geschrieben werden, lauffähig ist. Ein solcher Compiler erzeugt Programme für einen anderen Computer, sie sind also ohne Emulator nicht auf dem Computer lauffähig, auf dem der Compiler läuft. Neben dem Entwickeln von Programmen für noch nicht existierende Computer bietet ein Cross-Compiler einen weiteren Vorteil: die Geschwindigkeit. So wurden zum Beispiel ZX Spectrum- oder Atari ST-Spiele auf 386er-PCs entwickelt, um die größere Rechenleistung auszunutzen. Im Hinblick auf den ZX Spectrum kommt noch hinzu, dass er keine 80-Zeichen-Darstellung bietet und somit nicht unbedingt die ideale Entwicklungsplattform ist.

Freunde des hohen C konnten zudem nicht wirklich glücklich mit den 8-Bit-Maschinen werden. So gab es zwar C-Compiler, aber diese litten unter hohen Hardwareanforderungen oder waren nicht ausgereift. Irgendwann kamen aber einige Programmierer auf die Idee, bekannte C-Compiler so zu modifizieren, dass sie Code für 8-Bit-Computer ausspucken. Der Vorteil ist, dass die C-Programme im Vergleich zu Basic schneller und im Vergleich mit Assembler einfach zu verstehen sind. Ein bekannter C-Crosscompiler ist das z88dk für Z80-basierte Computer: Durch das Ändern eines Parameters wird ein Spectrum- statt eines MSX-Programms erzeugt. Die GameBoy-Entwickler mögen es hingegen ganz nobel und verwenden GnuC - in der Version 3!

Ein weiterer und aus Atari-Sicht der interessanterer Cross-Compiler ist cc65. Wie unschwer zu erraten ist, kümmert sich cc65 um alle Maschinen mit einem 65xxx-Prozessor. Es gibt z.B. eine Version des cc65 für den Atari Lynx. Diese Version ist aber speziell angepasst, während cc65 von cc65.org eine Auswahl des Zielcomputers zulässt. Lange hatten die Atari 8-Bit-Geräte einen separaten Cross-Compiler, aber inzwischen wurden die Libraries an cc65 angepasst. cc65 unterstützt somit die folgenden Systeme:

- Atari 8-Bit
- Commodore 64
- GEOS (C64)
- Commodore 128
- Commodore 16/116/+4
- Commodore P500
- Commodore 600/700
- Apple II >>

>> Wie unschwer zu erkennen ist, haben die Entwickler des cc65 eine Vorliebe für Commodore-Computer. Das braucht aber Atari-Fans nicht zu stören, denn die Libraries, die für den Atari vorgesehen sind, können mit ihren Commodore-Gegenständen problemlos mithalten. Sofern nicht systemspezifische Eigenschaften, Besonderheiten der Library oder zuviel Speicherplatz genutzt werden, sind alle Programme für alle Computer kompilierbar. Angenommen jemand schreibt eine kleine Lohnverwaltung für den C64 in C und compiliert diese mit cc65. Mit nur ein paar Umstellungen beim Compileraufruf wird das unveränderte Programm für den Atari XL generiert.

Das Programm... ist getrennt in einen maschinenabhängigen Teil für die verschiedenen Betriebssysteme und die Libraries. Ersterer ist derzeit für MS-DOS, Windows, OS/2, BeOS, Unix verfügbar, soll aber auch problemlos unter TOS kompilieren. Die Libraries gibt es für die verschiedenen Zielcomputer getrennt, wer also nur Programme für den XL compilieren will, braucht nur die Atari-Library.

Da die Libraries von verschiedenen Leuten geschrieben wurden, variiert deren Leistungsfähigkeit. So wird die Maus nicht von der +4-Library unterstützt. Die Library-ZIP-Dateien werden direkt in das cc65-Verzeichnis gespeichert. Nun gilt es, zwei Environment-Variablen zu definieren, damit der Compiler seine Tools und Libraries findet:

```
set CC65_INC=c:\cc65\include
set CC65_LIB=c:\cc65\lib
```

Jetzt kann es auch schon losgehen, am besten mit dem „Hallo Welt!“-Beispiel aus der cc65-Anleitung.

```
"Hallo Welt!"

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
extern const char text[]; /* In text.s */
int main (void) {
printf ("%s\n", text);
return EXIT_SUCCESS;
}
```

Bei diesem Beispiel werden nur die Standard-Libraries benötigt. Die systemspezifischen Header-Dateien heißen atari.h, c64.h usw. . Wer zum Beispiel den Pokey programmieren möchte, müsste „atari.h.“ einbinden. Die Datei „text.s“ ist sehr klein:

```
.export _text _text:
.asciiz "Hallo Welt!"
```

Der erste Schritt ist jetzt das Programm zu assemblieren. Dazu wird cc65 aufgerufen:

```
cc65 -O -t atari hello.c
```

Der erste Parameter steht für „Optimierung“. Dieser Schalter sollte immer benutzt werden. „-t“ definiert das Zielsystem, in

diesem Fall Atari (8-Bit). Wenn alles korrekt installiert wurde, erzeugt der Compiler die Datei „hello.s“.

Der Assembler. Die Assembler-Sourcedatei wird vom Assembler in eine Objektdatei assembliert. Der Assembler ist nicht in der Lage, mehr als eine Datei gleichzeitig zu bearbeiten und deshalb sind zwei Aufrufe nötig:

```
ca65 hello.s
ca65 -t atari text.s
```

Der Grund, warum beim zweiten Aufruf wieder das System angegeben wird, ist die eingebaute Zeichensatzkonvertierung. Der normale PC-Zeichensatz wird in ATASCII umgewandelt - sofern es das Zeichen im Atari-Zeichensatz auch gibt.

Eine linke Nummer. Letzte Station ist der Linker. Dieser führt die Objekt-Dateien und die maschinenspezifischen Libraries zusammen zu einem lauffähigen Programm:

```
ld65 -t atari -o atari atari.o hello.o
text.o atari.lib
```

Anschließend steht ein lauffähiges Atari-Programm zur Verfügung. Um aus dem Atari-Programm ein C64-Programm zu machen, muss nur die passende Library installiert sein. Dann werden alle Schritte ab dem ersten cc65-Aufruf wiederholt, nur das „atari“ durch „c64“ ersetzt wird.

Atari-Spezifisches. Natürlich hat der Atari nicht die gleiche Hardware wie der C64. Selbst Programme die Atari-Spezialitäten ausnutzen, können mit _IFDEF_s Systemunabhängig gestaltet werden. Die Datei „atari.h“ enthält als erstes die Atari-Spezifischen Keyboard-Codes. Dann folgt die Farbpalette, GTIA, System-Vektoren, das Betriebssystem (Atari 400/800, 1200 XL, XL/XE), TV-System, Pokey, PIA und Antic.

Bekannte Programme. Ein sehr bekanntes Programm, das mit cc65 geschrieben wurde, ist der C64-Web-Server, mit dem tatsächlich über TCP/IP ein C64 an das Internet angeschlossen ist. Der Stack heißt uLP und eine Umsetzung davon existiert schon für den Atari XL [3] und viele andere 8-Bit-Rechner.

Speziell für den XL gibt es sogar ein kommentiertes ROM-Listing, das mit cc65 compiliert werden kann. Als erstes Update des Betriebssystems gibt es eine Version mit arabischen Schriftzeichen.

Die Zukunft. Es werden immer mehr Computer zu cc65 hinzugefügt, seit kurzem gibt es auch eine Library für den Oric Atmos [4]. Geplant sind ferner eine richtige Unterstützung von Massenspeichern. □

[1] <http://www.cc65.org>

[2] <http://draco.atari.org>

[3] <http://www.xs4all.nl/~txg01/>

[4] <http://www.oric.org/libraries.php?action=cc65>

[5] <http://ch.twi.tudelft.nl/~sidney/atari/>

☐ Scene-Report

Viel scheint auf den ersten Blick für TOS-Rechner im Spiele-Sektor in diesem Jahr nicht passiert zu sein, doch bei genauerem Hinsehen lassen sich schon einige interessante Spiele ausmachen, die uns die Zeit vertreiben können. Eine Auswahl der besten Erscheinungen möchte ich hier kurz vorstellen, ebenso einige Programme, die scheinbar an der breiteren Atari-Gemeinde vorbei gegangen sind.



☐ Atari-Spiele 2002

Text: Eric Henschler

Viel scheint auf den ersten Blick für TOS-Rechner im Spiele-Sektor in diesem Jahr nicht passiert zu sein, doch bei genauerem Hinsehen lassen sich schon einige interessante Spiele ausmachen, die uns die Zeit vertreiben können. Eine Auswahl der besten Erscheinungen möchte ich hier kurz vorstellen, ebenso einige Programme, die scheinbar an der breiteren Atari-Gemeinde vorbei gegangen sind.

Nethack 3.4.0. Als großer Nethack-Fan hat mich natürlich der Veröffentlichung einer neuen Version [1] im Frühjahr sehr interessiert. Ich erinnere mich nur allzu gerne

an durchgespielte Nächte Mitte der 90er Jahre, dicke Augenringe am nächsten Morgen sowie den einen oder anderen Wutausbruch beim Ableben meines Helden. Nachdem ich über die neue Version 3.4.0. gestolpert war, zog mich dieses Spiel gleich wieder in seinen Bann. Das Forscher- und Monstermeuchel-Fieber war wieder ausgebrochen und kostete mich wieder einiges an Zeit und Nerven.

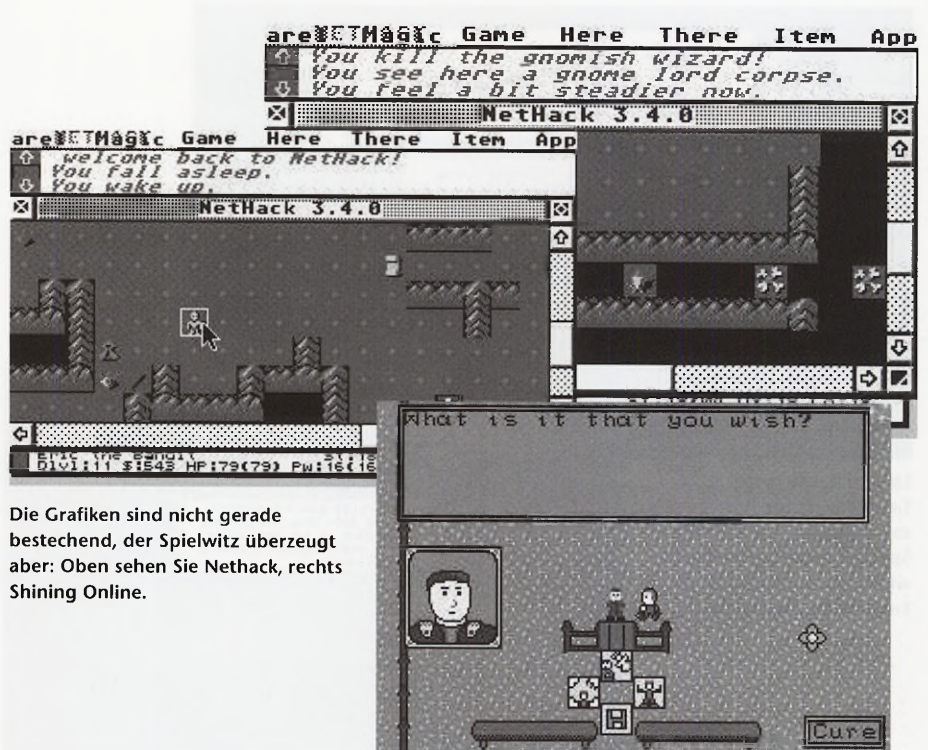
Wem Nethack nichts sagt, sei Folgendes kurz erläutert: Nethack basiert vom Spielprinzip her auf den Spielen Hack und Rogue, die jeweils in den 80er Jahren für Furore in der Spielergemeinde sorgten. Während Hack selbst lange Zeit als reines ASCII-Spiel die Runde machte, wagte die Spieleschmiede Epyx mit Rogue die grafische Umsetzung des Hack-Prinzips. Rein zur Information sei gesagt, dass Rogue im Jahre 1988 bereits in GEM-Fenstern gespielt wurde.

Bei Nethack handelt sich dabei um ein „Dungeon Exploration Game“, die Aufgabe ist somit schon ziemlich klar. Es gilt in der Regel, ein Amulet zu finden, welches tief in den Dungeons verborgen ist, die reichlich mit Monstern und Fallen gefüllt sind. Während bei Hack das ganze Spielgeschehen in ASCII dargestellt wurde, kann man >>

>> in Nethack selbst alles in mäßiger grafischer Aufmachung spielen, wobei sich die Grafiken stark an dem Klassiker von Epyx orientieren. Während bei Hack lediglich Buchstaben durch die Räume wanderten (ein „O“ ließ beispielsweise auf einen Ork schließen), offeriert uns Nethack viele kleine Pixelmonster. Diese sehen zwar nicht furchterregend aus, sind aber deshalb nicht minder gefährlich für unseren Helden. Es gibt Massen von Monstern in den tiefen Dungeons. Ungefähr 100 verschiedene sind mir bislang ins Messer gelaufen, und ich habe das Spiel noch lange nicht gelöst. Es tummelt sich allerlei Getier, Orks, Gnome, Zwerge, Schleimblasen und mehr in den Gängen und Räumen.

Ansonsten besticht das Spiel weniger mit der spartanischen Aufmachung und dem völligen Fehlen an Soundeffekten und Musik, sondern vielmehr mit den vielen Gimmicks. Alleine schon die Charakter-Generation gibt unheimlich viele Möglichkeiten zum Spielen. So kann man zwischen 13 verschiedenen Helden-Klassen auswählen, angefangen vom üblichen Barbaren oder Magier bis hin zum Touristen oder Archäologen. Diese haben alle unterschiedliche Fähigkeiten und auch Waffen. Ziemlich abgefahren ist der Tourist, der die Monster mit seinem Fotoapparat erledigt. Verschiedene Heldenklassen können diversen Rassen zugeordnet werden, wie Menschen, Orks oder Elfen und zu guter Letzt der Gleichberechtigung halber auch als Mann oder Frau generiert werden.

In den Dungeons selbst finden sich viele Zutaten für ein hübsches Rollenspiel, es gibt jede Menge Räume zu erkunden, Fallen zu entschärfen und Shops mit vielerlei Dingen. Es gibt sehr viele Sachen finden oder sie können auch den gemeuchelten Gegnern abgeluchst werden, wie Geld, Waffen, Nahrung, Zaubertränke und vieles mehr – aber Vorsicht: So mancher Apfel kann verdorben sein, und so manche Rüstung kann verflucht sein, was manchmal sehr unangenehme Nebeneffekte haben kann. Etwas schwachbrüstig ist die Rätselserie, Nethack beschränkt sich vornehmlich auf das Erkunden der Dungeons und das Töten möglichst vieler Monster. Aber es soll ja Spieler geben, die sich alleine daran



Die Grafiken sind nicht gerade bestechend, der Spielwitz überzeugt aber: Oben sehen Sie Nethack, rechts Shining Online.

sehr erfreuen können...

Die neue Version bringt nicht sehr viele Neuerungen. So wurden einige Helden-Klassen geändert beziehungsweise neu hinzugefügt, das dürfte aber alten Nethack-Spielern Grund genug sein, das Game wieder auszugraben und sich erneut zu versuchen. Leider wurde die unmögliche Speicher-Option nicht geändert. Diese lässt nämlich nur einmaliges Speichern zu und schmeißt den Spieler dann aus dem Programm. Beim Ableben des Helden wird der dazugehörige Spielstand gelöscht.

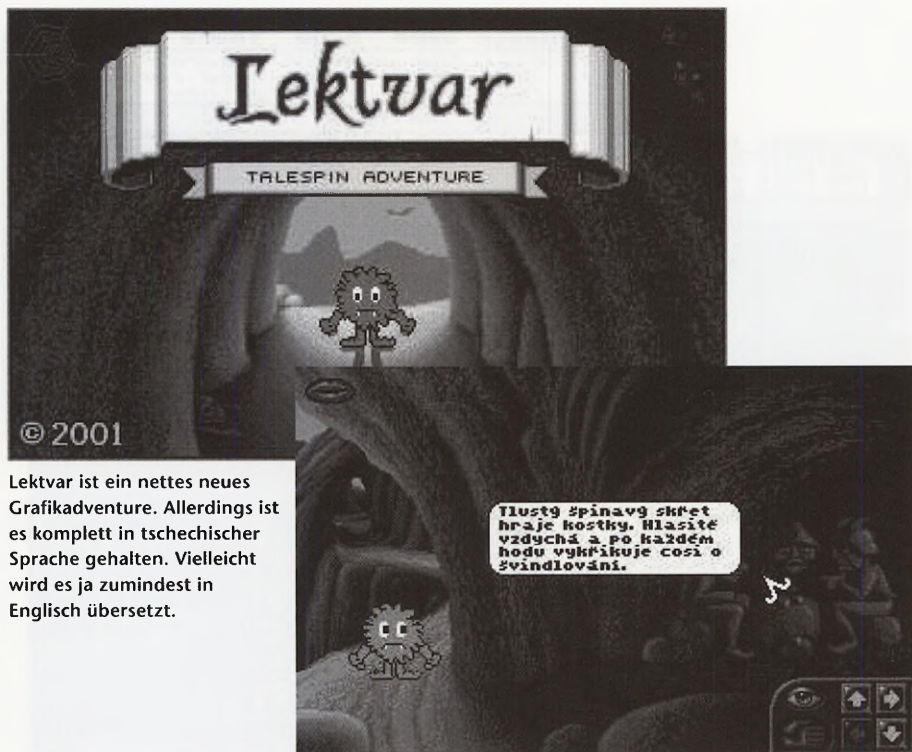
Wer jetzt hellhörig geworden ist, sollte sich noch kurz über das verlangte Atari-System im Klaren sein. Abgesehen von dem Minimum an 2 MBytes RAM wäre es für die Spielqualität sehr von Vorteil, einen halbwegs fixen Rechner zu haben, der außerdem auch ein paar vernünftige Auflösungen anbietet. Zwar läuft das Spiel auch in der niedrigen ST-Auflösung, aber auf Grund des sehr kleinen sichtbaren Levelausschnittes verliert man hier sehr schnell die Übersicht. 640 * 480 Pixel bei 16 Farben sollten schon das Minimum für vernünftiges Spielen sein. Die Screenshots sind übrigens in ST-Niedrig gemacht worden. Und bevor ich es vergesse: Ein wenig Schulenglisch sollte schon mitgebracht werden, um sich in dem Spiel zurecht zu finden.

Also dann viel Spaß beim Monster-Metzeln!

Shining Online. Über dieses Spiele-Projekt bin ich ziemlich unerwartet gestolpert und war sehr überrascht, weil ich noch nichts davon gehört habe und es doch schon einen relativ fortgeschrittenen Eindruck hinterlassen hat.

Shining Online [2] wird von einem kleinen Programmierer-Team aus England für Atari ST und den PC gleichzeitig entwickelt. Es handelt sich dabei um ein offenbar an dem Klassiker Zelda orientiertes Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Leider gibt die Homepage der Entwickler keinerlei Auskunft zum Hintergrund des Spieles. Im Übrigen sind sehr viele Seiten im Netz zu finden, die sich auf das Spielprinzip Shining berufen, allerdings konnte ich bislang keine ausfindig machen, die wirklich etwas Fassbares zu dem Spielprinzip selbst liefert.

Bei der vorliegenden Version handelt es sich bereits um die zweite Demo, die ebenso wie die erste Preview im Großen und Ganzen spielbar ist. Euer Held namens Cody kann dazu in der Vogelperspektive über die Spielfläche bewegt werden, die sich zur Zeit auf eine Stadt begrenzt. Dort befinden sich diverse Zelte (?), in denen sich entweder nichts besonderes, oder aber Läden >>



Lektvar ist ein nettes neues Grafikadventure. Allerdings ist es komplett in tschechischer Sprache gehalten. Vielleicht wird es ja zumindest in Englisch übersetzt.

>> und Kneipen befinden. Überall im Gelände stehen ein paar Bewohner herum, die zum Zweck des Erfahrungsaustausches befragt werden können. Da es sich hier nur um eine Demoversion handelt, geben die Kollegen allerdings nicht sehr viel von sich. Im Übrigen sei auch hier erwähnt, dass das Spiel komplett in englischer Sprache gehalten ist. Nach spätestens einer viertel Stunde hat man das ganze Spielfeld erkundet und so manche verrückte Weisheit der Einwohner gehört, zum Beispiel wieviele Spinnen ein Mensch im Laufe seines Lebens im Schlaf verschluckt.

Kommen wir zur technischen Seite. Die grafische Aufmachung des ST-Spiels ist nicht sehr berühmt und im Vergleich zur PC-Version sehr einfach gehalten. Ich bin eigentlich der Meinung, dass die wirklich besser aussehenden PC-Grafiken liebevoller umgesetzt werden könnten. Auch die Animation unseres Helden ist mehr als spartanisch und im übrigen das Einzige, was sich bislang auf dem Bildschirm bewegt. Soundtechnisch ist ebenfalls nicht viel los, abgesehen von ein paar mit dem Soundchip generierten Effekten gibt es nichts zu hören. Die Steuerung ist über einen Mix aus Joystick und Tastatur realisiert. Dies mag im ersten Moment etwas konfus wirken, stellt sich aber als ziemlich ordentlich gelöst

heraus. Bei Interaktionen mit den Einwohnern öffnen sich auf Druck des Feuerknopfes zum Beispiel verschiedene Menüs die in der Regel komplett über den Joystick bedient werden können. Das ist meines Erachtens eine gute Idee und auch grafisch sehr ordentlich gelöst.

Auf der Webseite gibt es alle Neuigkeiten zum Entwicklungsstand, Screenshots und eine große Anzahl Links in die Shining-Welt. Leider ist momentan der Down-load der neueren Demoversion nicht möglich, doch das ist weniger schlimm, da das bereit gestellte File für normale STs schwer verdaulich war, handelte es sich doch um eine über 1 MByte große MSA-Datei, die unmöglich formatiert war (welches DD Laufwerk schafft 15 Sektoren?!). Wer Interesse hat, kann sich gerne die aktuelle Demoversion in einem auch für normale STs vernünftig formatierten MSA-File bei mir per E-Mail abrufen: moondog@atari.org. Falcon-Benutzer müssen leider außen vor bleiben. Ich habe es bislang nicht geschafft, das Spiel auf meinem Falcon zum Laufen zu bekommen.

Zum Schluss sei noch erwähnt, dass zurzeit die Entwicklung der Windows-Version und neuestens auch einer LAN-Version vorangetrieben wird. Die „aktuelle“ ST-Version stammt vom Ende letzten Jahres. Wie mir der Programmie-

rer mitteilte, ist sein ST kaputt gegangen, und daher war eine Weiterarbeit an der ST-Version vorerst nicht möglich. Da die Atari Gemeinde allerdings mehr Feedback geliefert habe als die PC-Spieler, hat er die Weiterentwicklung der Atari-Version noch nicht abgehakt. So soll die Atari Game Engine sogar von Grund auf neu erstellt werden. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass es weitere Interessenbekundungen seitens der Atari Gemeinde gibt. Also fasst Euch ein Herz und helft dem Autor auf die Sprünge!

Lektvar. Völlig unerwartet gab es aus der Tschechischen Republik auch neuen Nachschub an Spielen. Dort haben die Leute von FAEN, die bislang vornehmlich für das tschechischsprachige Diskmagazin „Narsil“ verantwortlich zeichneten, ziemlich überraschend ein Grafikadventure namens Lektvar [3] auf die Beine gestellt. Allerdings muss ich gleich hier jede Euphorie dämpfen, denn das Spiel hat einen ganz entscheidenden Haken. Es ist komplett in tschechischer Sprache erstellt worden, was natürlich dazu führt, dass ich in dem Spiel nicht sehr weit kommen konnte, da ich nicht in Erfahrung bringen konnte, worum es überhaupt geht. Das ist wirklich mehr als schade, da doch für die grafische Umsetzung Jiri Suchanek verantwortlich ist, der unter anderem auch die Grafiken zu vielen Narsil-Ausgaben erstellt hat und auch MC Softs Power Up-Autorennspiel für den ST mit seinen Grafiken deutlich aufgewertet hat.

Das Spiel selbst ist mit dem „Talespin Adventure Creator“ erstellt worden und ist ein reines „Point and Click“-Spiel. Das heißt, in verschiedenen Szenarien müssen durch Interaktionen diverse Aufgaben erfüllt werden. Auch wenn die Möglichkeiten von Talespin ziemlich gering sind, ein wirklich interaktives Adventure zu erschaffen, kann mit einiger Finesse und vor allem guten Grafiken einiges an Atmosphäre und Spieltiefe erschaffen werden. Und zumindest gute Grafiken gibt es in dem Spiel zu Hauf! Soweit ich in das Spiel vordringen konnte, kann ich außerdem erwähnen, dass es mit gesampelter Musik und Soundeffekten ausgestattet ist, die allerdings von der Wiedergabe-Rate her nicht so >>

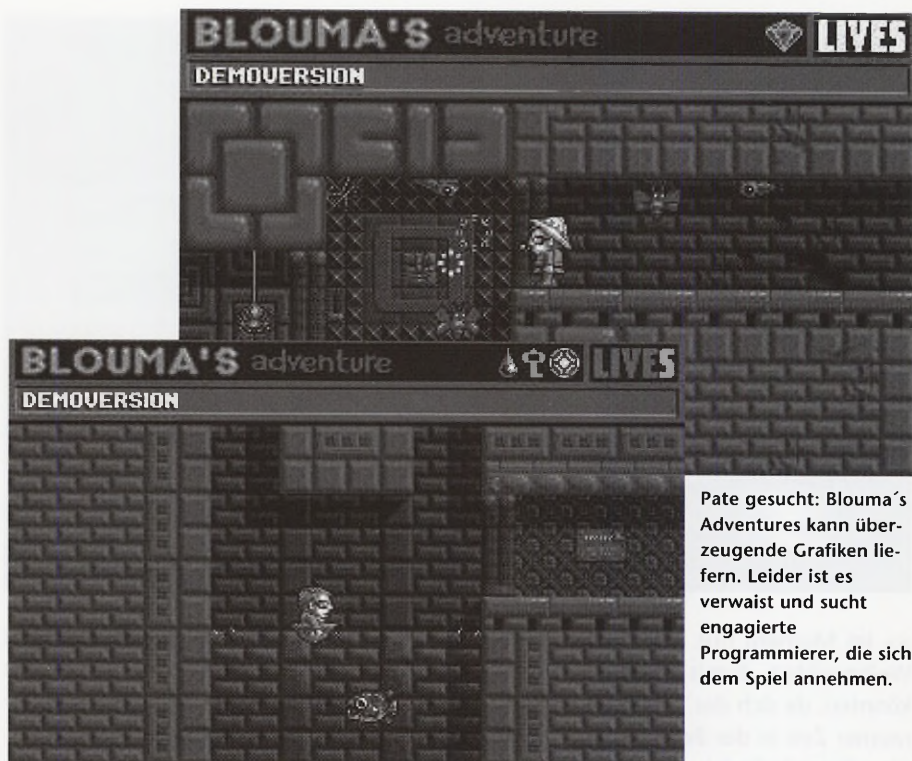
>> beeindruckend sind.

Ohne jetzt allzu große Erwartungen wecken zu wollen, gibt es schon die Überlegung, das Spiel ins Englische zu konvertieren, um es allen verbliebenen Atarianern nutzbar zu machen. Was daraus wird, steht allerdings im Moment noch in den Sternen.

Anmerken möchte ich hier, dass Lektvar meinen Atari Falcon ständig zum Absturz bringt. Außerdem gibt es bei den Grafiken teilweise derbe Farbverfälschungen, die den Eindruck durchaus schmälern. Somit empfehle ich den Download vor allem ST-Besitzern, die allerdings über eine Festplatte verfügen sollten, da es auf Grund der vielen Grafiken und Sample-Sounds unangenehm lange Ladezeiten gibt, wenn von Diskette gespielt wird. Ach ja: Und „ein wenig“ tschechisch sollte man auch noch können...

Blouma's Adventure. Bei Blouma's Adventures handelt es sich leider um kein aktives Spiele-Projekt mehr. Es kommt ebenfalls aus tschechischen Landen, und für die Umsetzung zeichneten bislang Karel Rous (vielen sicherlich als Empty Head bekannt) und Jiri Suchanek verantwortlich, der eine erstaunliche Menge an Grafiken und Animationen sowie viele Mockup Screens erstellt hat, die allesamt von beeindruckender Qualität sind. Einige dieser Mockup Screens sind unter [4] zu bewundern.

Ursprünglich sollte das Spiel offensichtlich zu einer Art Rick Dangerous mit Adventure-Elementen werden und die Grafiken und Animationen, die bislang vor allem im tschechischen Diskmag Narsil veröffentlicht worden sind, waren einfach überwältigend und auch ein Grund für mich, mal bei dem Programmierer nachzuhaken, was denn nun aus dem Spiel werden soll - schließlich ist es schon seit Mitte der 90er Jahre in Entwicklung. Leider habe ich mit meiner Nachfrage beim Programmierer erfahren müssen, dass er die Entwicklung des Spiels eingestellt habe, da der Grafiker, der auch als Gamedesigner verantwortlich war, immer mehr neue Features eingefügt haben wollte. Zum Schluss fehlte wohl auch nach Jahren von Entwicklungsarbeit die Motivation, fortzufahren, weil kein Ende ersichtlich war. Allerdings



Pate gesucht: Blouma's Adventures kann überzeu- gende Grafiken liefern. Leider ist es verwaist und sucht engagierte Programmierer, die sich dem Spiel annehmen.

konnte ich Karel dazu bewegen, alles, was zu dem Spiel bisher geschaffen wurde, seien es Grafiken, Animationen oder Routinen, der Atari-Szene zugänglich zu machen, um eventuell einen engagierten Programmierer zu finden, der das Spiel weiterentwickeln würde. Er erklärte sich zudem bereit, unter Umständen auch Hilfestellung zu geben, falls es Unklarheiten mit den Sourcen, die bislang erstellt worden sind, geben sollte, schließlich sind diese durchweg tschechisch kommentiert.

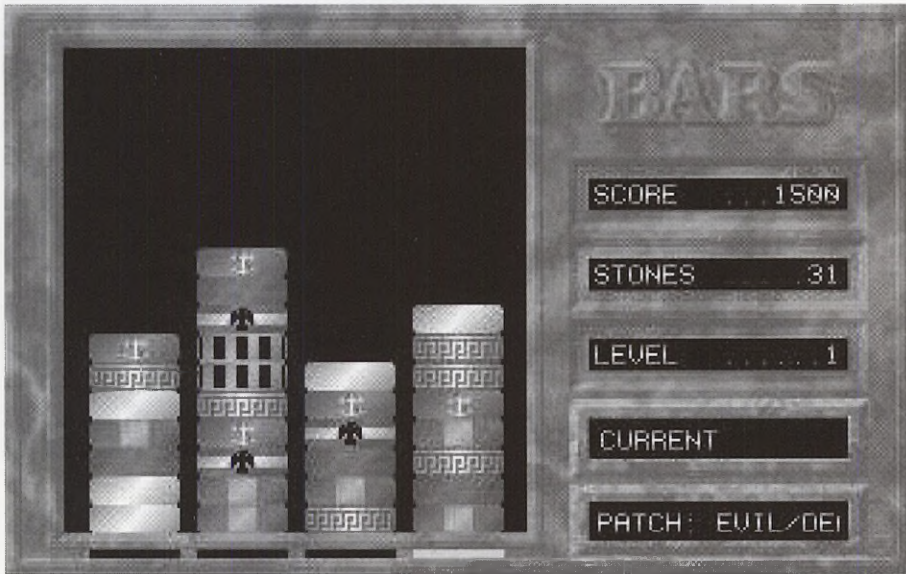
Wer einen Blick auf den Stand der Dinge wagen möchte, kann sich alles, was dazu gehört unter [5] herunter laden. Wer das komplette Paket haben will (das sind immerhin 7 MBytes), sollte sich nur die Datei „BLOUMA.BZ2“ ziehen, diese dürfte laut Karel den größten Teil des bisher Entwickelten enthalten.

Nun fehlt nur noch ein engagierter Programmierer mit Erfahrung im Coden von Jump'n'Run-Spielen. Dies ist umso erstaunlicher, als der „Normalfall“ heute wohl eher der eines fehlenden Grafikers bzw. Spieledesigners ist. Programmierer, die ich bislang kontaktiert habe, haben auf Grund des unheimlichen Umfangs und Konzeptes, sowie vorrangiger eigener Projekte, vorerst abgelehnt. Wer sich alles angeschaut hat und tatsächlich Interesse an einer weiteren Arbeit an dem

Projekt hat, kann sich mit Karel Rous in Verbindung setzen: karelrous@volny.cz. Er ist übrigens sehr wohl des Englischen mächtig...

Reservoir Gods. Nachdem die Jungs von der englischen Spieleschmiede Reservoir Gods mit einigen Überraschungen wieder auf die Atari-Rechner zurück gekehrt sind, steht schon unmittelbar ein neuer Release an, nachdem ChuChu Rocket und vor allem Godpey unheimlich tief in die Herzen der Atari-Zocker Gemeinde eingeschlagen haben. Wer bislang noch nicht diese Puzzle-Spiele beim Wickel hatte, sollte das schleunigst nachholen, da die Qualität der Reservoir Gods-Releases ihresgleichen sucht. Egal ob ST, ST^e, TT oder Falcon: Alle Maschinen werden entsprechend ihrer Fähigkeiten unterstützt. Und wer sich noch in den Online-Highscores zu Godpey verewigen will, sollte sich beeilen, da nicht nur in Bälde die Cheats zu dem Spiel veröffentlicht werden sollen, sondern damit sicherlich auch die Online-Competition enden wird.

Abgesehen davon kündigt sich seit geraumer Zeit ein würdiger Nachfolger der beliebten Games an. Der sagenumwobene Titel ist Superfly, und man hält sich bei den Reservoir Gods sehr bedeckt zum Inhalt des Spieles. Sicher scheint >>



>> im Moment nur, dass wir noch vor Weihnachten damit beglückt werden könnten, da sich das Spiel schon seit geraumer Zeit in der Betatest und Debugging-Phase befindet.

Für die Online Scores, die letzten Neuigkeiten um das Reservoir Gods Team und alle Downloads steht deren Homepage [6] zur Verfügung. Im Übrigen ist es vielleicht auch von Interesse zu erwähnen, dass wahrscheinlich auch ein Spiel aus dem Fundus der nicht fertig gestellten Dune Spiele, die in den 90er Jahren unter dem Frontier Label erscheinen sollten, eine neue Heimat bei den Reservoir Gods gefunden hat... Wir sind jedenfalls gespannt!

Bars. Zum Abschluss der Runde möchte ich noch einen kleinen Vorgeschmack

auf ein in Entwicklung befindliches Spiel geben. Dieses nennt sich „Bars“ und wird in Zusammenarbeit von YesCrew und Sector One entwickelt.

Bars ist eine Umsetzung des Spielprinzips von Towers Of Hanoi, also ein Puzzle-Spiel, das zudem auch auf schnelle Reaktionen basiert. Ziel ist es, auf einem Spielfeld erscheinende Blöcke nach ihrer Farbe zu ordnen, um diese zu löschen. Dabei gelten nur vertikale Kombinationen, wobei auch nur 4 Türme an Steinen vorhanden sind. Es müssen immer 3 Steine zueinander geordnet werden um diese vom Spielfeld zu löschen. Mit steigendem Level und Schwierigkeitsgrad artet dies schnell zu einer hektischen Umstapelei der Steinchen Türme aus. Damit aber nicht genug: Es ist ebenfalls ein Battle-Mode für zwei Spieler in

Planung, sowie verschiedene Extras und Goodies, besondere Steine und vieles mehr.

Um einen ersten Eindruck zu vermitteln, habe ich hier einen Screenshot von der bereits funktionierenden Einspieler-Version, die zurzeit im Betatest steckt.

Ein Release der fertigen Version ist im Moment zur Error In Line Party im April nächsten Jahres geplant und Knobbelfreunde mit gängiger Atari Hardware (das Spiel wird auf jeden Fall auf ST und Falcon laufen) können sich schonmal freuen.

Fazit. Ja, es ist ruhiger geworden in der Atari-Spiele-Szene, aber bei genauerem Hinschauen können immer wieder interessante Sachen entdeckt werden. Vor allem die qualitativ hochwertigen Veröffentlichungen der Reservoir Gods schaffen es immer wieder, auch den Atari zu einer Spielrunde anzuschalten. Und da die Jungs aus England noch einiges in Planung haben, werden wir wohl auch in nächster Zeit immer wieder wie gebannt vor unserem Atari Rechner sitzen und bangen «Nur diesen einen Level noch!» ☐

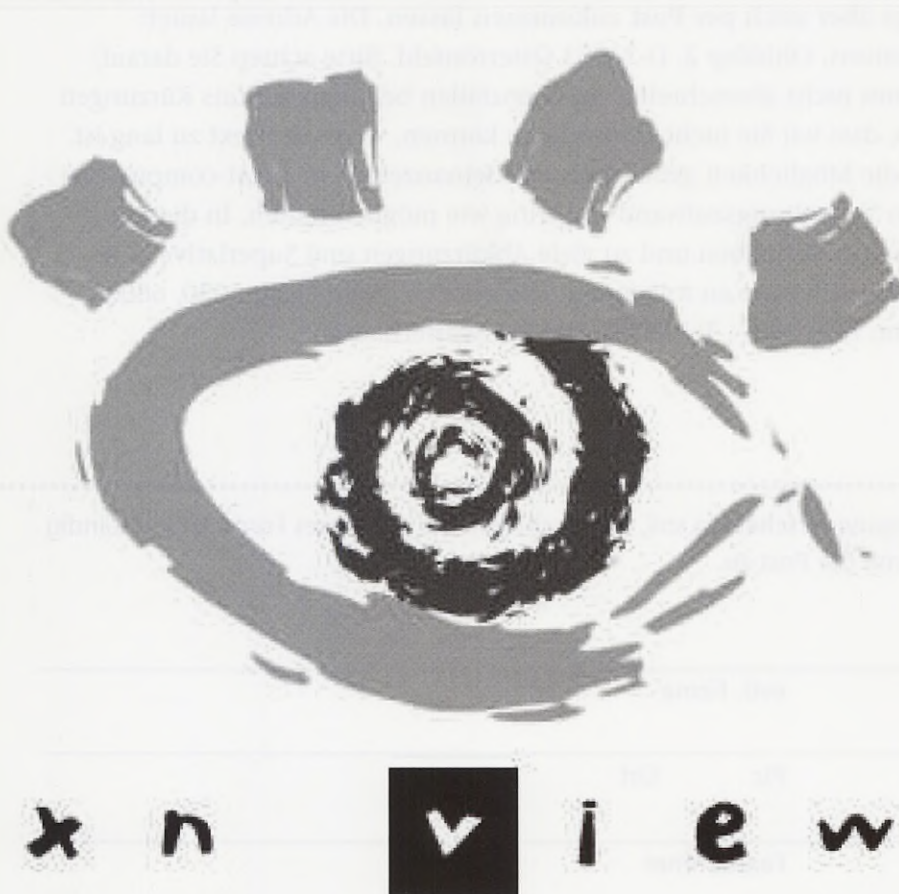
- [1] <http://nethack.sourceforge.net/v340/ports/download-atari.html>
- [2] <http://www.shining-online.co.uk/>
- [3] <http://atari.sh.cvut.cz/ftp/pub/ST/games/>
- [4] <http://mujweb.atlas.cz/www/minigalerie/blouma/B101.html#Anchor-49253>
- [5] <http://www.gyrec.cz/~atari/>
- [6] <http://www.reservoir-gods.com/>

GO!

www.st-computer.net

□ NConvert

Es dürfte wohl Hunderte Grafikformate geben. Der Atari steht zwischen allen Welten und bringt auch noch eigene Formate mit. Ein leistungsstarkes Konvertierprogramm ist hier gefragt.



□ Herr der Formate

Text: Matthias Jaap

Wenn die Rede von Konvertierungsprogrammen ist, fällt den meisten Atari-Anwendern immer noch der Name GEMView, ab und zu auch Smurf und Graftool, ein. Mit dem Doppel NView/NConvert [1] gibt es zwei Programme, die erheblich mehr Formate verdauen und dazu auch noch völlig kostenlos agieren. Im Gegensatz zu speziell für den Atari entwickelten Multiplattform-Entwicklungen: Es gibt Umsetzungen für MS-DOS, verschiedene Unix-Derivate, BeOS, OS/2 und Windows. Priorität in der Entwicklung genießen Windows und Linux – deshalb

hinkt die Atari-Version auch etwas hinterher. Größter Unterschied zur Atari-Welt ist, dass für Linux und Windows auch ein Viewer mit grafischer Benutzeroberfläche zur Verfügung steht. Interessant ist aber, das mit XnView auf diesen Betriebssystemen auch Atari-Formate wie XIMG, Degas oder Neochrome ohne Probleme angezeigt werden können.

Die Atari-Version. Die derzeit aktuelle Atari-Version enthält keinen Viewer mehr, obwohl es auch eine Version von NView gibt. Sowohl NConvert als auch NView sind TTP-Programme, wobei letzteres auch frech Grafik benutzt. Ungewöhnlich ist die Kompaktheit des Programms: Alle Import-, Export- und Effekt-Module befinden sich im Programm. Es lässt sich

darüber streiten, ob dies besonders klug war, denn die Programme schleppen eine Menge exotischer Formate mit sich herum, denen man vielleicht nie im Leben begegnen wird und die daher in externen Modulen besser aufgehoben wären.

Am interessantesten dürfte zunächst NView sein, schließlich muss nur eine Bilddatei auf das Programm gezogen werden, um ein Bild anzuzeigen.

NView. NView zeigt alle von NConvert unterstützten Formate an. Das Programm präsentiert sich sehr altmodisch und wurde offenbar schnell von einer anderen Plattform portiert. Wird eine Grafik auf die TTP-Datei gezogen, wird diese relativ flott angezeigt. Allerdings löscht NView dabei den Bildschirm und stürzt beim Beenden des Programms gerne ab. Es ist daher nur für SingleTOS-Systeme empfehlenswert, da es dort vermutlich stabiler laufen wird. Wer Multitasking benutzt, sollte lieber zu einem modernen GEM-Viewer greifen.

Das Bild wird zentriert auf dem Bildschirm ausgegeben, was die Bedienung bei Grafiken, die größer sind als der Bildschirm natürlich ungünstig ist.

Konsequenterweise findet sich NView auch nicht mehr im aktuellen Programmpaket, obwohl auf der Webseite davon noch die Rede ist. Die ältere Version von NView befindet sich im Programmpaket von XConvert.

NConvert. Mit NConvert liegt ein sehr umfangreiches Konvertierprogramm vor. Es verarbeitet neben allen gängigen Grafik-Formaten auch Exoten wie Amiga Paint (C64), Mavica oder Adex. Selbst einige Spezialformate für Spiele sind vertreten, wie zum Beispiel das Modellformat für Half Life (dt.). Sage und schreibe über 360 Formate kennt NConvert, hinzu kommen noch diverse Unterformate. Atari-Fans mit einem Hang zum Sammeln von Grafikprogrammen werden aber sicher das eine oder Format finden, das noch nicht unterstützt wird. Schade aus der Sicht von 8-Bit-Atarianern ist, dass sich mit Blazing Paddles nur ein Atari-8-Bit-Format in der Liste befindet. Andere 8-Bitter schneiden aber auch nicht besser ab, vom C64 einmal abgesehen, der mit über zehn Formaten >>

>> in der Liste vertreten ist.

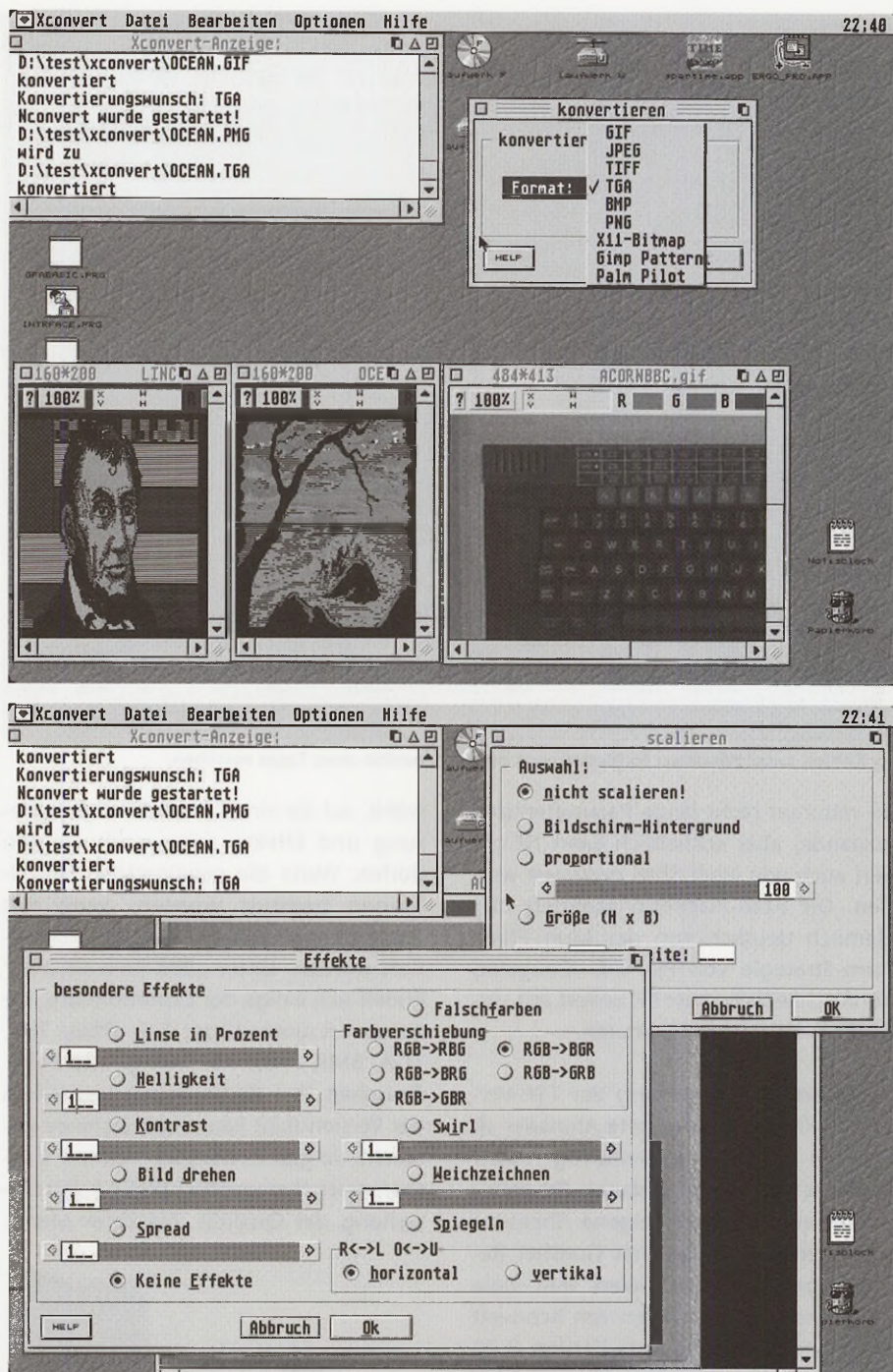
Das Programm kann problemlos die Endung PRG tragen, damit unter MagiC nicht das VT52-Fenster geöffnet wird. Um störende Bildschirmausgaben zu unterbinden, gibt es einen Quiet-Modus, der alle Ausgaben von NConvert unterdrückt. Damit wird auch der Shell-Betrieb möglich und dafür ist NConvert auch konzipiert.

Beim Export zeigt sich NConvert etwas bescheidener: Vierzig Formate können abgespeichert werden. Die Verteilung ist dabei etwas eigenartig: So wird das verbreitete XIMG-Format beim Speichern nicht unterstützt, aber dafür Degas. Die Liste der Exportformate wird jedoch ständig erweitert, und Degas bekam wohl nur wegen seines einfachen Aufbaus den Vorzug. Die Formate, die auf mehreren Plattformen heimisch sind, werden fast alle auch exportiert. Leider noch nicht auf dem Atari möglich ist JPEG2000, der Nachfolger von JPEG mit fraktaler Kompression für bessere Bildqualität, verschiedenen Kompressionsraten in einem Bild und Layern. NConvert nutzt für einige Formate Plugins oder QuickTime.

Für die von NConvert unterstützten Formate wäre es nun denkbar, dass ein Web-Browser ihm unbekannte Grafikdateien durch NConvert in ein anderes Format konvertieren lässt, um zum Beispiel schnell an eine PNG-Unterstützung zu kommen. Da dabei temporäre Dateien entstehen, ist diese Lösung sicherlich nicht so elegant wie zum Beispiel eine Einbindung über OLGA.

Der Quelltext von NConvert ist leider nicht frei, das Programm kostet aber erst bei kommerzieller Nutzung etwas. Sollte das GFL-SDK, auf dem NConvert basiert, weite Verbreitung finden, könnte es sogar sein, dass bald viele PC-Programme problemlos die alten Art Director-, Degas- und Neo-Bilder laden können.

Neben der reinen Konvertierung hat NConvert darüber hinausgehende Funktionen. So kann die Transparenz bei GIF-Bildern über den Farbindex gesetzt werden. Es gibt auch Parameter, um die Bildgröße und Farbtiefe (mit Dithering) zu verändern oder Farben zu vertauschen. Bei der Veränderung der Bildgröße gibt es zwei Modi: einen der auf Ge-



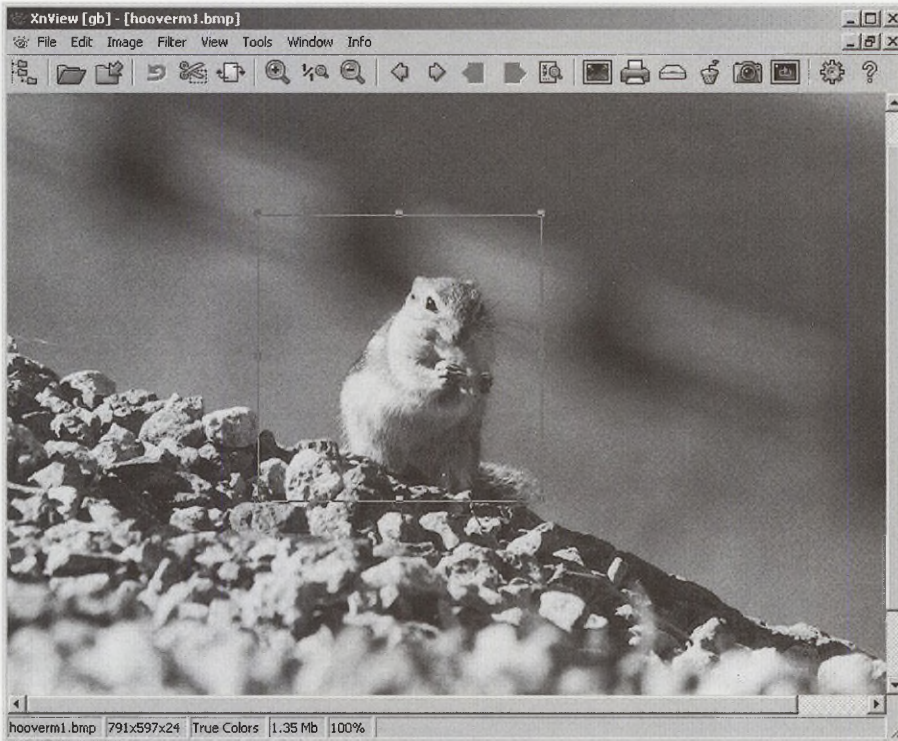
>> Bild oben: NConvert konvertiert - von Paint Magic (C64) bis JPEG.

Bild unten: Tauf frisch, aber bereits mit vielen Funktionen: Xconvert. <<

schwindigkeit (Quick Resize) und einen zweiten, der auf Qualität (Bi-linear) optimiert wurde. Mit einem zusätzlichen Parameter achtet NConvert auf die richtigen Proportionen. Trickreicher sind hingegen die Filter- und Effektfunktionen. Ein Verwisch-Effekt (Blur) und Weichzeichner (Soften) stehen mit einstellbarer Stärke bereit. „Edge Enhance“ betont die Ecken. „Emboss“ bewirkt einen Einstanz-

effekt. Mit „Noise Reduce“ können Kratzer auf Scans entfernt werden. „Mosaic“ pixelt das Bild auf. „Oilify“ erzeugt einen Effekt, der an Ölfarben erinnert. Verdreht wird es mit Swirl, der das Bild wie ein Strudel dreht.

Die Effekte und Filter gehen weit über die Leistungsfähigkeit von GEM-View & Co. hinaus. Da alles per Kommandozeile gesteuert wird, kommen >>



>> XnView unter Windows: So könnte auch die Atari-Version eines Tages aussehen.

>> mitunter recht lange Parameterlisten zustande, aber schließlich kann NConvert auch von einer Shell gesteuert werden. Die Atari-Plattform profitiert hier ziemlich deutlich von der Multi-Plattform-Strategie von Pierre-E. Gougelet, denn schließlich muss NConvert mit vielen Konvertierern konkurrieren.

Xconvert. Die Benutzung der TTP-Version ist für mausverwöhnte Atarianer sicherlich gewohnungsbedürftig. Allerdings ist diese auch gedacht, Programmierer zu animieren, eigene Shells zu schreiben – eben dies hat Gunther Beninde getan. Da NConvert sehr viele Funktionen bietet, werden von Xconvert in der noch frühene Beta-Version 0.22 [2] nur wenige unterstützt. Die niedrige Versionsnummer verdeutlicht, dass noch einiges geplant ist. Im Archiv sind ältere Versionen von NView und NConvert enthalten.

Nach dem Start baut sich die GEM-Oberfläche des mit faceVALUE programmierten Tools auf. Dieses ist im Vergleich zu einigen anderen Programm-Neuerscheinungen eine echte Wohltat. Ähnlich wie GEM-View hat Xconvert ein Log-Fenster, das die gewählten Einstellungen protokolliert. Mit dem Menüpunkt „Bild laden“ wird eine Datei ge-

wählt, auf die eine Konvertierung, Skalierung und Effekte angewandt werden dürfen. Wenn alle gewünschten Einstellungen getätigt wurden, kann mit „NConvert ausführen“ das Bild konvertiert werden. Unter „Bild konvertieren“ finden sich einige der Exportformate, die NConvert unterstützt: GIF, JPEG, TIFF, TGA, BMP, PNG, X11, Gimp und Palm. Zwischen den Bildformaten werden in der Version 0.22 kaum Unterschiede gemacht. So gibt es bei „GIF“ keinen Transparenzschalter und für „JPEG“ keine Einstellung der Qualität. Nächster Menü-

punkt ist der des Skalierens. Die Skalierung eines Bildes kann proportional über einen Prozentsatz (bis 100 Prozent) oder durch Eingabe von Höhe und Breite erfolgen. Letzter Menüpunkt sind die zehn Effekte: Linse, Helligkeit, Kontrast, Bild drehen, Spread, Falschfarben, Farbverschiebung, Swirl, Weichzeichnen und Spiegeln.

Das Ergebnis der Konvertierung findet sich immer in dem Verzeichnis von NConvert. Bisher lässt sich in Xconvert noch nicht der „Quiet“-Modus aktivieren, sodass ein VT52-Emulator im Fenster, z.B. der bei MagiC vorinstallierte oder TOSWIN2, vonnöten ist. Nett wäre natürlich auch noch OLGA-Unterstützung, damit ein Viewer seine Ansicht gleich aktualisiert. Diverse Viewer lassen sich übrigens in Xnconvert einstellen.

Fazit. NConvert mit Xconvert reicht für viele Zwecke aus. Schön wäre es natürlich, wenn noch mehr Programme NConvert nutzen würden, denn dann könnte es so etwas ähnliches werden wie das „GEMJing“ für die Grafik-Welt. Bleibt noch zu erwähnen, das Xconvert noch einen Hypertext enthält, der auch einige Funktionen von Nconvert erläutert. ▢

[1] <http://www.xnview.com>

[2] <http://www.beninde.net>



Formate

Diese Formate werden von NConvert unterstützt.

ADEX	Ecchi	MAGIchan Graphics
AIM Grey Scale	Eclipse	MGI Photosuite Project
ARF	Edmics	MPEG 1
AT&T Group 4	Electric Image	MGR bitmap
Access	Embroidery	MTV Ray-Tracer
Aces200	Encapsulated Postscript	Mac Paint
Acorn Sprite	Enhance Simplex	Macintosh Quickdraw/Pict
Adobe Illustrator	Eroica eif	Maggi Hairstyles & Cosmetics
Adobe PhotoParade	Enhanced Compressed Wavelet	Male MRI
Adobe Photoshop	Explore (TDI) & Maya	Male Normal CT
Advanced Art Studio	FIF (Iterated System)	Marks Russel File
AirNav	FIT	Mavica
Alias Image File	Fax Group 3	Maw-Ware Textures
Alpha Microsystems BMP	Fenix Map	Mayura Draw
Amapi	Fenix Multi Map	MegaPaint
Amica Paint	Flash Image	Megalux Frame
Amiga IFF	FlashPix Format	Micro Dynamics MARS
Amiga icon	Flexible Image Transport System	Micro Illustrator Uncompressed
Amstrad Cpc Screen	Fuzzy bitmap	Micrografx Picture Publisher 4.0
Andrew Toolkit raster object	GeoPaint	Micrografx Picture Publisher 5.0
Apollo HDRU	Gfa Raytrace	Microsoft Paint
ArcInfo Binary	Gimp Bitmap	Microtek Eyestar
Art Director	Gimp Brush	Mindjogg Format
Artisan	Gimp Icon	MonkeyCard
Artist 64	Gimp Pattern	MonkeyLogo
Astronomical Research Network	GoDot	Msx 2 Screen
Aurora	HF	Multiple Network Graphics
Auto F/X	HP-48/49 GROB	Multiple Network Graphics
Autocad CAD-Camera	HRU	NCR Image
Autodesk Animator	HSI Raw	NIST ihdr
Autodesk SKETCH thumbnail	Half-Life Model	National Imagery Transmission
Autodesk SketchUp component	Hayes JTFax	NeoBook Cartoon
Autologic	Hemera Photo Image	Neochrome (ST & TT)
Award Bios Logo	Hemera Thumbs	Neopaint Mask
Axialis Screensaver	Heretic II MipMap	Neopaint Stamp
B3D (images)	Hi-Eddi	Nikon D1 digital camera
BFLI	Hires C64	Nokia Group Graphics
BMF	Homeworld Texture	Nokia Logo File
BYU SIR	IBM Kips kps	Nokia Operator Logo
Bfx Bitware	IBM Printer Page Segment	Nokia OTA bitmap
Bio-Rad confocal	IMS (Visilog)	OAZ Fax
Blazing Paddles	IMNET Image	OS/2 Bitmap
Bob Raytracer	IOCA	Olicom Fax
Brooktrout 301	ISS	Open Image Library Format
Buttonz & Tilez texture	Icon Library	Optigraphics
byLight	Image Capture Board	Optigraphics Tiled
CALS Raster	Image Magick file	Optocat
CDU Paint	Image Speeder	Os/2 Warp
CMU Window Manager	Image System (Hires)	PABX background
CP8 256 Gray Scale	Image System (Multicolor)	PC Paint/Pictor Page
Calamus-Rastergrafik	Image Systems RLC2 Graphic	PCO
Canon Navigator Fax	ImageLab	PM
Canon PowerShot	Imaging Fax	PWC
Cartes Michelin	Imaging Technology	Page Control Language
Casio QV-10/100 Camera	Img Software Set	Paint Magic
Chinon ES-1000 digital camera	Inshape	PaintShopPro Browser Cache File
Cloe Ray-Tracer	InterPaint (Hires)	PaintShopPro Frame
ColorIX	InterPaint (Multicolor)	PaintShopPro Image
CompW	Intergraph Format	PaintShopPro Mask
CompuServe GIF	Interleaf	PaintShopPro Pattern
Computer Eyes	Iris CT	PaintShopPro Picture Tube
ComputerEyes Raw	Iris graphic	PaintShopPro Texture
Core IDC	J Wavelet Image Codec	Palm Pilot
Corel Draw Bitmap (preview)	JBIG	Pegs
Corel Draw Pattern (preview)	JPEG/JFIF	Pis Art Publisher
Corel Flow	JPEG-2000 Code Stream	Photo Deluxe
Corel Metafile Exchange	JPEG-2000 JP2 File Format	PhotoFantasy Image
Corel PhotoPaint 6.0	JPEG-LS	PhotoFrame
CoverDesigner	Jeff's Image Format	PhotoStudio File
CoverDesigner Template	Jovian	PhotoStudio Stamp
DBW Render	Jpeg Network Graphics	Photomatrix
DIV Game Studio Map	JustButtons animated bitmap	Pict2
DIV Game Studio Multi Map	Khoros Visualization Image file	Photopaint Image
DKB Ray-Tracer	KinuPix Skin	Picasso 64
DPX	Kiss Cel	Picture Gear Pocket
Dali Raw	Koala Paint	Pixar picture file
Datacopy	Koala Paint (Compressed)	pixar
Degas & Degas Elite	Kodak Cineon	Pixel Power Collage
Deluxe Paint, Electronic Arts	Kodak DC120 Digital Camera	Pixia
Dicom	Kodak DC25 Camera	Pixibox
Digital F/X	Kodak Photo CD	Planetary Data System
Digital Research (GEM Paint)	Kofax Group 4	Playback Bitmap Sequence
Discorp CMP Image	Konica Camera File	Pocket PC Bitmap
DjVu	LSS16	Polychrome Recursive Format
Doodle Atari	LView Pro	Portable Bitmap
Doodle C64	LaserData	Portable Document Format
Doodle C64 (Compressed)	Light Work Image	Portable Greyscale
Dr Halo	LucasFilm Format	Portable Image
Draz Paint	Lumena CEL	Portable Network Graphics
EA Sports FSH	LuraDocument Format	Portable Pixmap
EPS Interchange Format	LuraWave Format	Portfolio Graphics
ERI-chan	LuraWave JPEG-2000 Code Stream	Portfolio Graphics Compressed
ESM Software Pix	LuraWave JPEG-2000 Format	Portrait

Diese Formate werden von NConvert unterstützt.

Anzeige

stc November 2002

Hiermit bestelle ich die stCD November 2002 zum Preis von EUR 10.-!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Nur bei Abbuchung: Bankinstitut

Bankleitzahl

Kontonummer

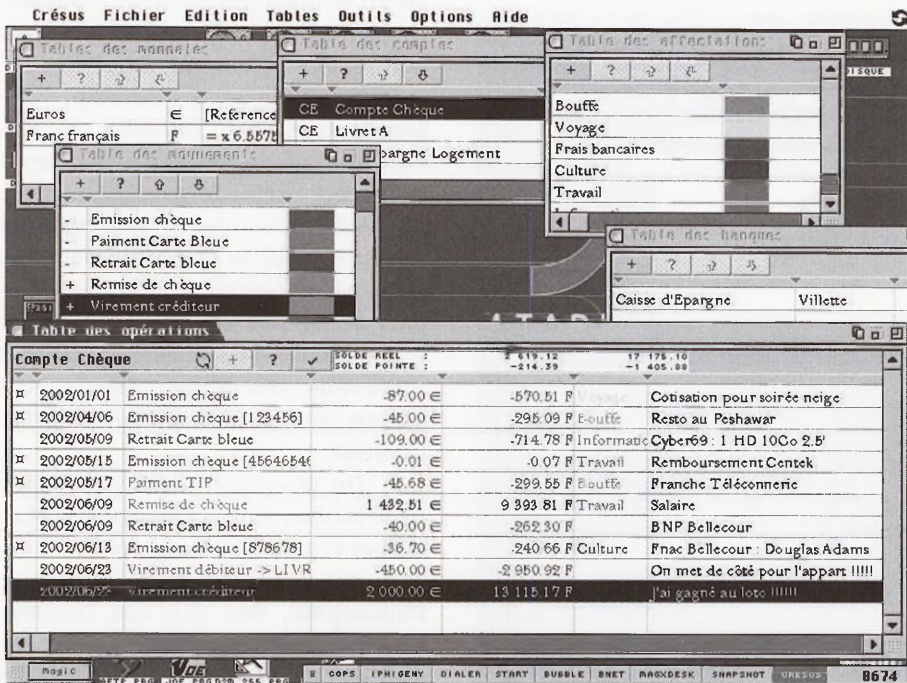
Einfach ausschneiden und absenden an:

falkemedia, st-computer, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel

Fax 04 31-20 99 035

□ Preview Crésus

Aus Frankreich kam überraschend ein neues Programm, um Kontoein- und ausgänge zu verwalten. Crésus wurdeliegt seit einiger Zeit in der Betaversion Nummer 3 vor.



□ Krösus der Kontenverwalter auf dem Atari?

Text: Matthias Jaap

Die Buchhaltung gehört nicht zu den Programmsparten, die auf dem Atari eine große Tradition haben. Trotzdem gab es auf diesem Gebiet eine Reihe von professionellen Programmen, die aber außerhalb des Atari-Marktes kaum wahrgenommen wurden. Rajah Lone möchte mit Crésus diese vergessene Programmart wiederbeleben - natürlich in moderner Form.

Bisher steht eine englische und französische Version zum Download bereit. Erstere ist aber nur zum größten Teil übersetzt, im Programm kommen trotzdem immer wieder französische Texte vor.

Start. Nach dem Auspacken und Starten des Programms erscheint der Shareware-Erinnerungsdialog. Anschließend stehen einige Menüs bereit, deren Funktionen aber aufgrund des Beta-Status teilweise nicht anwählbar sind. Zum Start lädt Crésus eine Beispieldatei ein, die passwortgeschützt ist. Das Passwort lautet „atari“.

Bank hinzufügen. Um ein Kreditinstitut hinzuzufügen, muss sie zunächst angelegt werden. Im „Tables“-Menü gibt es mit „Banks“ den passenden Menüpunkt hierzu. Crésus zeigt jetzt die Informationen über bestehende Banken übersichtlich in einer Tabelle an. Deren Spalten sind verschiebbar. Es können auch weitere Spalten angezeigt werden, die in den Optionen aktivierbar sind.

Das „+“-Zeichen öffnet einen Dialog, in denen alle Daten zur Bank eingegeben werden können. Diese Daten scheinen aber eher einer Adressverwaltung entsprungen zu sein, denn Bankleitzahl, SWIF-Code und Kontonummer fehlen völlig. Diese sind unter „Accounts“ zu finden.

Kontoinhaber einrichten. Bei Crésus ist alles fein säuberlich getrennt, und auch die Kontoinhaber haben ein eigenes Fenster, das genauso bedient wird wie das Bank-Fenster. Auch die Angaben entsprechen weitgehend dem des Bank-Dialogs. Es können mehrere Inhaber verwaltet werden, damit können zum Beispiel auch Überweisungen an bestimmte Personen verwaltet werden.

Geldströme. Nächster Punkt ist „Streams“. Dahinter verbergen sich die verschiedenen „Geldströme“ wie Zahlungen per Kreditkarte, Miete oder Einnahmen wie das monatliche Gehalt. Die Farbkodierung kann individuell festgelegt werden, ebenso, ob es sich um eine Einnahme oder Ausgabe handelt. Bei den Farben stehen allerdings nur die 16 Grundfarben des ST zur Verfügung, was etwas zu wenig ist.

Auf dem Operationstisch. Im Crésus-Kreissaal angekommen, können endliche Geldein- und ausgänge eingetragen werden. „Operation table“ ist die Übersicht aller Ein- und Ausgänge, geordnet nach Banken. In dem dazugehörigen Dialog gibt es Eingabefelder für die Zeit, Zahlungsart, Verwendungszweck und Notizen. Ein Haken kann gesetzt werden, um zum Beispiel zu verdeutlichen, dass eine Zahlung bereits erledigt ist.

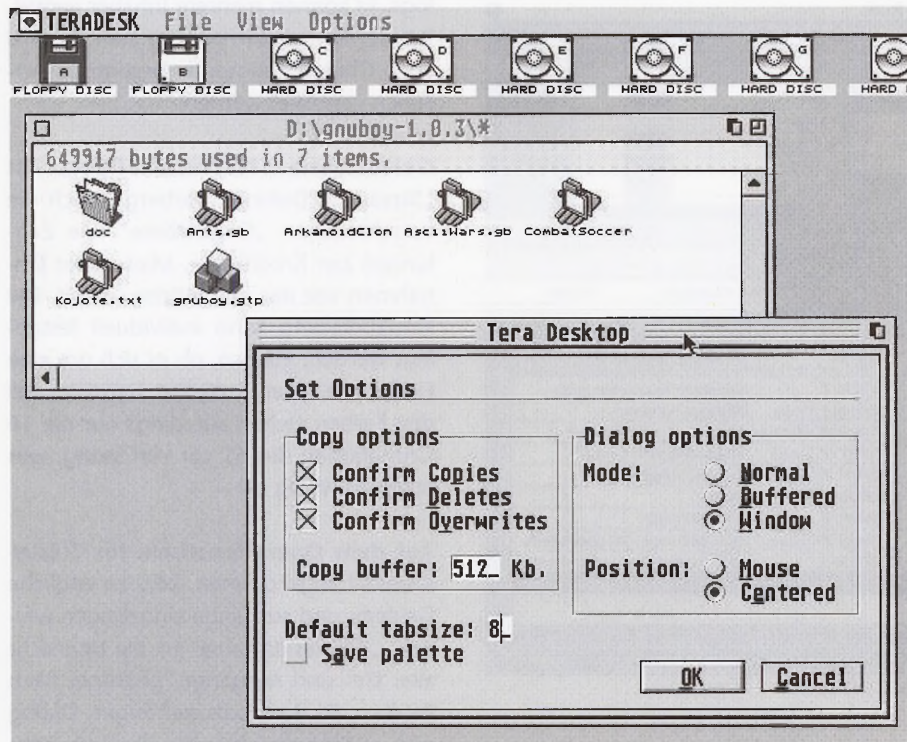
Schriften, Optionen und mehr. Erfreulich ist die Unterstützung von GDOS. In der etwas eigenwilligen Schriftauswahl wird eine Schriftart für alle Fenster festgelegt. Arial sieht natürlich besser aus als der Systemfont, hat aber bei der Verwendung in Crésus einen Nachteil: Das Euro-Zeichen erscheint als Kästchen. Voreingestelltes Euro-Zeichen ist das Mathe-„E“, das bei anderen Schriften natürlich nicht an der gleichen Stelle liegt.

Fazit. Crésus macht einen vielversprechenden Eindruck. Anfangs ist das Programm etwas verwirrend, und bei der GEM-Einbindung sollte der Programmierer sich einmal überlegen, ob er nicht endlich zu faceVALUE wechseln sollte.

Das Programm soll in seiner finalen Version EUR 15.- kosten.
<http://rajah.atari.org/>

□ Teradesk 2.00

TOPP avanciert zu einer der wichtigsten Atari-Webseiten. Der letzte Coup war die Freigabe der Sourcen zu Teradesk, womit über Nacht ein freier Desktop bereit steht.



□ Desktop macht Karriere

Text: Matthias Jaap

Die Desktop-Welt auf dem Atari war eigentlich von jeher klar aufgeteilt. Am Anfang war der GEM-Desktop, der sich in vier Jahren kaum veränderte, sieht man einmal vom GEM-Desktop 2.2 einer niederländischen Firma ab. Dann kam Gemini, der Desktop, der eigentlich lieber ein CLI (Command Line Interface, Eingabe von Kommandos per Tastatur) sein wollte, denn die Profis schwörten auf die Mupfel, obwohl auch der mausorientierte Teil von Gemini einiges zu bieten hat. Unter der Haube schlummerte ein Protokoll, das auch heute noch wichtig ist: das AV-Protokoll. Dann war da noch Neodesk, der Desktop aus den USA, der das Schicksal vieler amerikanischer ST-Programme teilte: ein Dasein im Untergrund. Der charmante Exot mit einem Hang zur Speicherverschwen-

dung war No|Desk von der Software-Firma mit dem überkritischsten Firmennamen: no|Software. Atari wachte irgendwann auf und präsentierte TOS 2.x/3.x, aber mit MagiC und N.AES kamen neue Desktops. Fortan regierte jinnee bevorzugt unter MagiC und Thing unter N.AES.

Da gab es aber noch einen kleinen Desktop aus den Niederlanden, der nie so richtig beachtet wurde. Unser „Vorgänger-Magazin“ Atari Inside widmete dem Programm einen Zweiseiter, und da dessen Leistungsfähigkeit kaum über TOS 2.06 hinausging, kam nur eine Empfehlung für TOS 1.x-Besitzer heraus.

Der ungeteilten Aufmerksamkeit kann sich Teradesk aber jetzt sicher sein, denn es ist der erste Open-Source-Desktop für den Atari. Wie sehnlich dieser erwartet wurde, zeigte sich schon daran, dass Henk Robbers sich bei Joakim Högborg schon vor dem Erscheinen auf der TOPP-Hoomepage das Programm sicherte. Das bedeutet natürlich nicht, dass

ihm das Programm jetzt gehört. Auch an anderer Stelle löste die Neuigkeit Freude und erhöhte Entwicklungstätigkeit aus: Martin Doering, einer der Programmierer des Open-Source-TOS-Projekts EmuTOS (siehe vergangene Ausgabe) hat großes Interesse daran, sein TOS mit einem vernünftigen Editor auszustatten. Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn momentan steckt im EmuTOS der einzige Open-Source-Desktop, der schnell an den Atari anpassbar war: der PC-GEM-Desktop. Dieser Desktop kennt jedoch nur zwei feste Verzeichnisse, was in der Praxis eher an eine grafische Version des Norton Commander erinnert als an einen Desktop. Nun soll also Teradesk Bestandteil von EmuTOS werden und eventuell wird sich auch so mancher ST-Besitzer demnächst EmuTOS in Eproms brennen lassen, um es im ST zu benutzen.

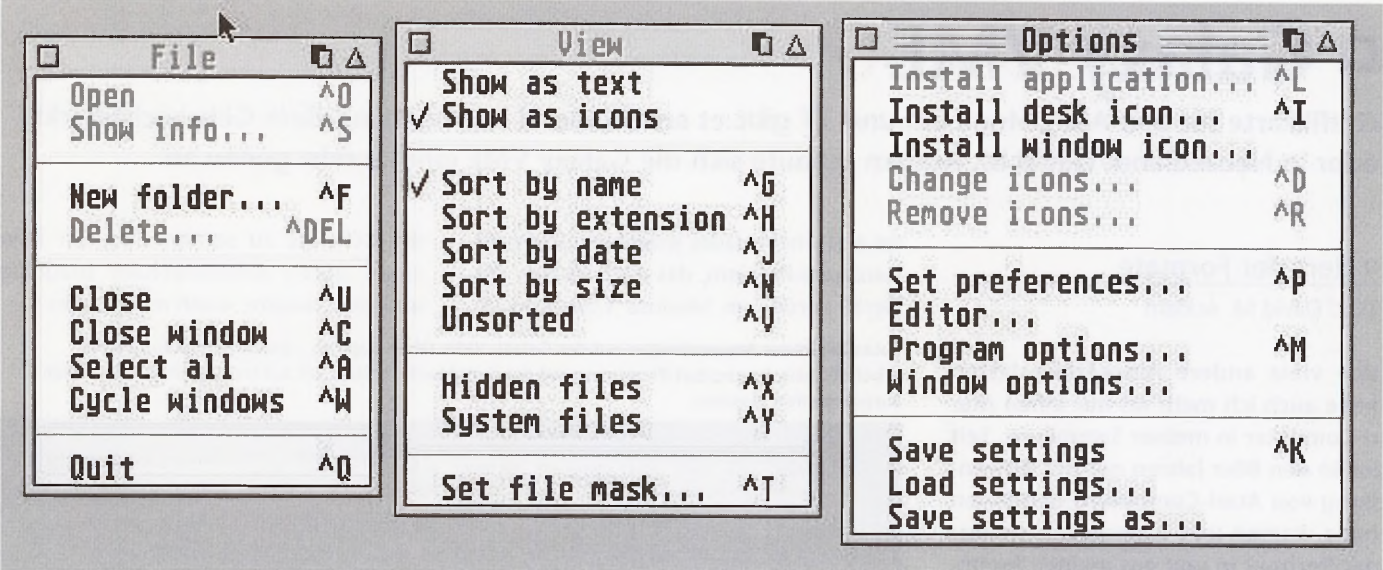
Ein glücklicher Zufall ist es, dass Henk Robbers kurz vor Redaktionsschluss mit der Version 2.00 fertig wurde.

Philosophie. Wer sich von Teradesk einen jinnee-Konkurrenten erhofft, der wird enttäuscht sein, denn Teradesk ist nicht mehr und nicht weniger als ein kompakter Desktop ohne aufwendige Extras – aber eben leistungsfähiger als der PC-GEM-Desktop oder der Desktop des TOS 1.x. Der Desktop ist auch nur 126 KBytes groß und war ursprünglich auch für SingleTOS gedacht.

Von dieser Philosophie wird sich Teradesk teilweise verabschieden, denn es sind zwei Versionen geplant: ein XA_Desk in XaAES mit stark modularem Aufbau und Teradesk, das alles in einem Programm bündelt.

Start. Teradesk läuft unter SingleTOS, MagiC und N.AES. Wenn das Betriebssystem Farbicons unterstützt, werden diese von Teradesk auch dargestellt. Im Vergleich zur Version 1.4 wurden außerdem viele Bugfixes für MagiC und MiNT vorgenommen. Nach dem Start baut Teradesk den Desktop mit vier Menüs auf.

Desktop. Der Desktop wird genauso bedient wie der Atari-Desktop. Auf die rechte Maustaste wurde der Doppelklick gelegt. Damit bewegt man sich zwischen den Verzeichnissen wie beim >>



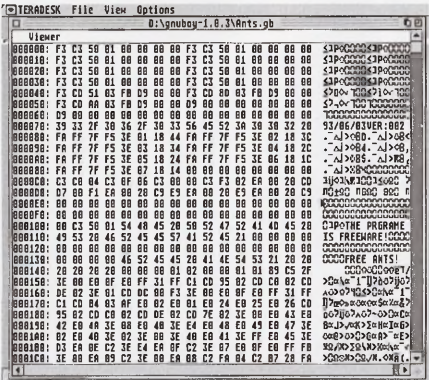
>> Auf einen Blick: Alle Menüs von Teradesk.

>> Original. Auffällig unter MagiC sind die Farbicons, die mit falschen Farben gezeichnet werden. Das liegt jedoch nicht an Teradesk, sondern an der Resource-Datei mit den Icons, die auf der (unüblichen) Falcon-Palette basiert.

Vorbereitet ist Teradesk auf den Einsatz von langen Dateinamen, die in der Titelleiste der Fenster und in der „Nur-Text“-Ansicht angezeigt werden. Wird auf Icon-Darstellung geschaltet, werden die Namen jedoch beschnitten. Eine Spezialität in der Text-Darstellung, die in TOS 2.06 fehlt, ist die Unterstützung von Vektorfonts. Das Programm hat dazu eine eigene Fontauswahl. Icons aus den Fenstern lassen sich auf dem Desktop als Verknüpfungen ablegen.

Viewer inklusive. Wird auf eine Datei geklickt, für die kein eigener Viewer installiert ist, erscheint die vom Atari-Original

bekannte Box „Anzeigen/Drucken/Abbrechen“. Teradesk ist beim Anzeigen von Dateien nicht auf fremde Programme angewiesen, sondern bringt einen eigenen Viewer mit, der sauber in einem GEM-Fenster läuft und zwischen ASCII- und Hex-Ansicht umschaltbar ist. Editiermöglichkeiten bietet der Viewer keine und er kann auch keine Grafiken darstellen.



Fenster. In den Voreinstellungen können die Dialoge so umgeschaltet werden, dass sie in Fenstern erscheinen. Dabei werden jedoch die Fensterrahmen doppelt gezeichnet. In den Dialogen findet sich eine weitere Neuheit: Teradesk unterstützt die 3D-Bedienelemente von MagiC. Der 3D-Look ist jedoch noch nicht durchgehend im Programm zu finden. Bisher können jedoch die Fenster nicht minimiert werden und bei den Verzeichnisfenstern kommt es beim Vergrößern durchaus mal zu Grafikfehlern.

Eine sinnvolle Erweiterung im Vergleich zum TOS 2.x ist in der Dateimasken. Teradesk hat zusätzlich eine Listbox mit bekannt häufig angewählten Dateierweiterungen.

Einen Großteil der Änderungen... gab es im Bereich „Code Cleanup“, der Programmcode wurde ordentlich entrümpelt. Immerhin sind sieben Jahre seit dem letzten Update vergangen. Einen zweiten Teil machten Anpassungen an MiNT und MagiC aus, denn Teradesk

war ursprünglich für SingleTOS programmiert.

Die Diskussion im Usenet. Gleich nach der Verkündung, wer Teradesk weiterentwickeln würde, entstand eine muntere Diskussion. Da das Programm unter der GPL steht, muss auch Henk Robbers den Quellcode veröffentlichen. Er hat auch durchaus nichts dagegen, wenn auf Basis seiner Arbeit mehrere GPL-Desktops entstehen. Ein zweiter Entwickler hat sich mit Jo Skarstein angeündigt, der bisher durch seine Taskbar bekannt ist.

Fazit. Wenn Teradesk tatsächlich Teil des EmuTOS wird, könnte es für viele Besitzer klassischer STs Zeit werden einmal über ein ROM-Upgrade nachzudenken. Wer auf Atari oder Emulation schon jinnée oder Thing benutzt, wird den ersten Open-Source-Desktop sicherlich nicht brauchen und es wird mit Sicherheit einige Zeit dauern, bis Teradesk an diese beiden Desktops heranreichen wird.

Zum Kompilieren wird derzeit PureC benötigt. Dazu sind auch die Postings in der Internet-Diskussionsgruppe „comp.sys.atari.st“ zu beachten, denn es gibt diverse Compilationsprobleme - zumindest mit der Version 1.4. □

□ Galaxy VME

Grafikkarte für den Atari Mega ST^E und TT gibt es anscheinend nur noch auf dem Gebrauchtmarkt – oder in Neuseeland. David M. Acklam schaute sich die Galaxy VME einmal sehr genau an.

□ Herr der Formate

Text: David M. Acklam

Wie viele andere Atari-Enthusiasten habe auch ich mehr als nur einen Atari-Computer in meiner Sammlung. Seit ich in den 80er Jahren mit der Anwendung von Atari-Computern begonnen habe, kamen und gingen immer wieder Rechner in und aus meiner Sammlung, und noch heute laufen davon viele oder fristen ihr Rentendasein in meinem Keller. Meine 8-Bit-Zeit endete dabei erst im Jahre 1990, als ich endlich meinen ersten ST kaufte, einen gebrauchten Mega ST mit dem dazu gehörigen Laserdrucker SLM 804. Über die Jahre tauschte ich die Maschine gegen einen Mega ST^E, kaufte einen Falcon und einen Portfolio dazu und gabelte auch einen gebrauchten 1040 ST auf. Dann investierte ich in einen Hades, sodass mein restliches Equipment in der Abstellkammer verschwand.

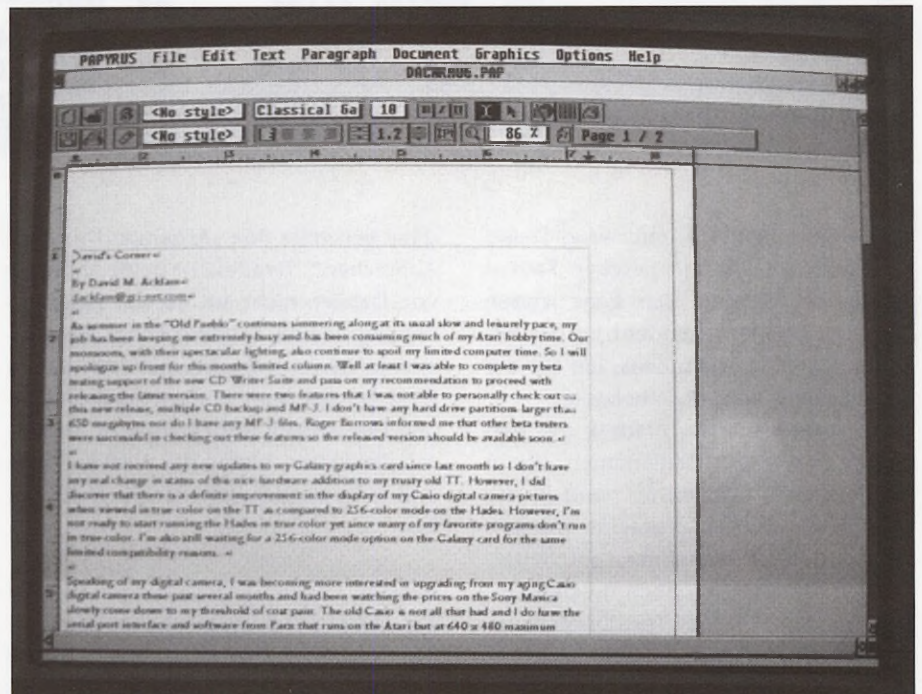
Während ich nahezu alles aus dem Hades herausholte, bot sich mir die Gelegenheit, günstig einen Atari TT zu erstehen. Eine lokale Firma namens Datastitch benutzte Atari-Computer zur Steuerung von Stick-Maschinen. Als Atari seine Computerlinie für die Entwicklung des Jaguar aufgab, wechselte Datastitch zum PC und verkaufte alle seine Atari-Systeme zum sehr günstigen Preis. Ich ergatterte einen Atari TT mit 4 MBytes ST-RAM, einen 20 MBytes großen Festplatte und einer etwas mysteriösen Grafikkarte. Das ganze System kostete mich gerade einmal 200 US-Dollar. Ich investierte noch einmal etwas Geld, um das Motherboard von seinen Modifizierungen zu erlösen und einen Ajax-Chip für HD-Diskettenlaufwerke einsetzen zu lassen. Da aber der Hades mein Hauptrechner blieb, wanderte auch der Atari TT in die Abstellkammer zu all den anderen Schätzen.

Im Laufe des darauf folgenden Jah-

res erlitt mein Hades jedoch ein schweres Hardware-Problem, das mich zwang, das Gerät zurück an Medusa Computer in

die Schweiz zu senden. Da ich aber einen guten Arbeitsrechner brauchte und nicht wusste, wann mein Hades >>

Fotos laufender Anwendungen auf der Galaxy VME: Oben papyrus, unten PhotoLine. Leider arbeitete kein Screenshot-Programm auf der Grafikkarte, sodass wir auf traditionelle Fotografien zurück greifen mussten.



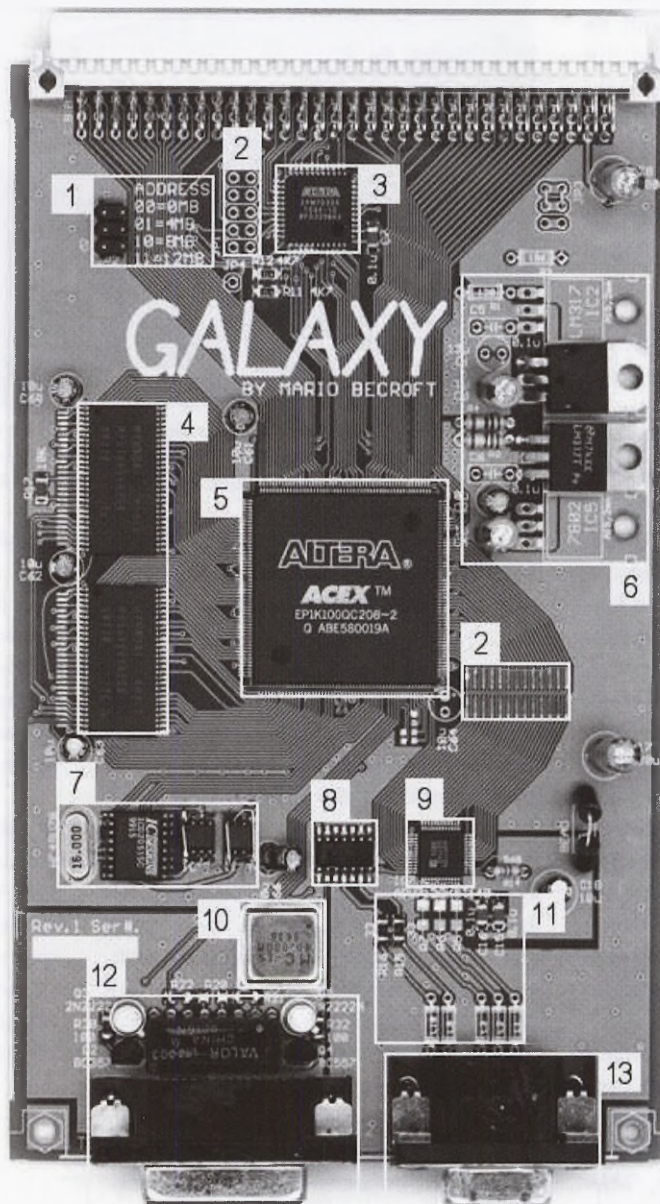
>> aus Europa wieder zurück kommen würde, kramte ich meinen Falcon und den TT aus der Abstellkammer. Der Falcon war für Grafikarbeiten und der TT für schnelle Arbeiten eingeplant. Mit der Zeit benutze ich aber eher den TT und schaute mich um, um das Gerät zu erweitern. Ich kaufte 4 MBytes TT-RAM und eine 2.1 GBytes große externe SCSI-Festplatte. Außerdem ergänzte ich den TT um ein CD-ROM und einen CD-Writer.

Schließlich stand eine Erweiterung der Grafik an. Die eingebaute Grafikkarte benutzte ich nie, da sie nur 16 Farben darstellen konnte. Ich hoffte, irgendwo noch einen Crazy Dots oder Nova-Karte entstehen zu können. Beide werden jedoch längst nicht mehr produziert und sind auf dem Gebrauchtmärkte nur schwer zu bekommen. Im Internet stieß ich jedoch auf die erfreuliche Nachricht, dass Mario Becroft aus Neuseeland eine neue Grafikkarte für VME-Rechner entwickelte. Zurzeit arbeitet er immer noch an der Karte, die auch ein Ethernet-Interface enthält. Es war mir aber möglich, eine Betaversion der Galaxy ohne Ethernet-Unterstützung zu ergattern, die mich US-Dollar 380.- kostete. Zwar ist die Lösung noch nicht perfekt, aber schon jetzt liefert sie eine hohe Auflösung für Ataris mit VME-Interface, also den TT und den Mega ST^E.

Spezifikationen. Die Galaxy VME unterstützt Farbtiefen von bis zu 16 Bit, was 65.536 Farben entspricht. Auch der Falcon kann diese Farbanzahl darstellen. Die Auflösung reicht bis 1280 x 1024 Bildpunkten bei einer Wiederholfrequenz von 76 Hz und einem Pixelclock von bis zu 130 MHz. Auf der Karte sind 4 MBytes Videospeicher ent-

Die Galaxy im Detail

- [1] Jumper zur Festlegung der Mapping-Adresse des Grafikspeichers und der I/O-Register
- [2] Sockel für Erweiterungen
- [3] VME-Bus-Controller mit Interface zur Programmierung des FPGA
- [4] Videospeicher, es kann SDRAM von 4 bis 16 MBytes verwendet werden. Die mögliche Geschwindigkeit beträgt 100 MHz.
- [5] FPGA, der wichtigste Teil der Karte. Der Chip ist komplett per Software zu programmieren, sodass zukünftige Erweiterungen (höhere Auflösungen etc.) ein-



fach realisiert werden können. Die System-Clock ist bis 150 MHz vorgesehen, die Farbtiefe reicht von 1 Bit (monochrom) bis 16 Bit (65.536 Farben). Außerdem sind ein programmierbarer Hochgeschwindigkeits-Blitter, ein SDRAM-Controller, ein 100 MHz schneller RISC-Prozessor und ein 10 MBit schneller Ethernet-Controller enthalten.

- [6] Netzversorgung
- [7] PPL-Clock-Synthesizer
- [8] Buffer für Video-Sync-Signale
- [9] 10-Bit-RGB-Video-DAC
- [10] Crystal Oszillator
- [11] Verbindung zum VGA-Port und einige Filter
- [12] Ethernet-Schnittstelle
- [13] VGA-Schnittstelle

halten, dieser ist jedoch auf bis zu 16 MBytes erweiterbar. Ebenfalls ist ein Hochgeschwindigkeits-2D-Grafikbeschleuniger auf der Karte vorhanden, der den Bildschirm-aufbau stark beschleunigen soll. In der jetzigen Version wird allerdings noch nicht allzu viel Nutzen davon gemacht. Als Treibersystem wird ein speziell angepasstes fVDI-System benutzt, das selbstverständlich beiliegt.

Ich nutze die Galaxy zurzeit in meinem TT an einem nur 14 Zoll großen NEC MultiSync C400-Monitor. Die höchste Auflösung beträgt hier nur 800 x 608 Bildpunkte, ich kann die Karte also nicht vollständig ausnutzen. Die Galaxy unterstützt außerdem monochrome Auflösungen.

Installation. Die Installation der Galaxy-Karte war sehr einfach. Zuerst muss das Blech entfernt werden, das die zusätzlichen seriellen Schnittstellen des TT beherbergt. Da ich keine von beiden je benutzt habe, entschied ich mich kurzerhand dafür, die Modem-Ports zu entfernen und auch nicht mehr am Motherboard anzuschließen. Dann muss die Galaxy in den nun freien Schacht geschoben werden, bis sie sicher in der VME-Verbindung des TT bzw. ST^E sitzt.

Nun muss die Treibersoftware installiert werden, damit der Atari die Karte erkennt. Die Dateien „VCONF.PRG“, „VSET.PRG“ und „FVDI.PRG“ werden im Auto-Ordner installiert. Wichtig ist dabei, dass die VSET- und VCONF-Dateien möglichst weit vorn gestartet werden, auf jeden Fall vor dem VDI. Dann werden die >>

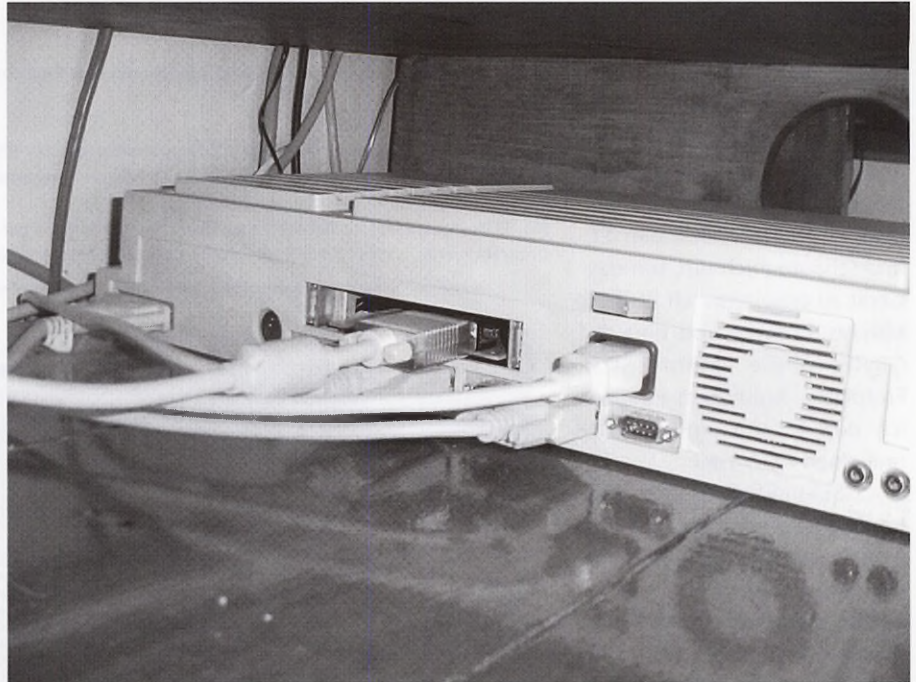
>> Zusatzdateien auf das Wurzelverzeichnis des Bootlaufwerks kopiert.

Nach dem Anschluss des Monitors und einem nicht erfolgreichen Bootversuch (der Desktop erschien nicht), musste noch etwas am installierten NVDI verändert werden. Dies geschieht auf Treiberebene. Die Dateien „NVDIDRV1.SYS“ bis „NVDIDRVH.SYS“ müssen umbenannt werden, damit sie nicht starten (zum Beispiel in NVDIDRV1.SYX“). Zum Schluss wird noch die Datei „VMOD.TXT“ modifiziert, damit die Darstellung auf 800 x 600 Bildpunkte fest gelegt wird. Nach einigen Versuche holte ich dann auch die gewünschte 800 x 608 Pixel auf den Bildschirm.

Kompatibilität. Eines der wichtigsten Kriterien bei neuer Hardware ist sicher immer die Kompatibilität mit existierender Software. Im Großen und Ganzen lässt sich sagen, dass die allermeisten Programme, die ich verwende, ohne Probleme auf der Beta-Version der Galaxy laufen. Allerdings gibt es einige Ausnahmen. Ich verwende zum Beispiel ein Programm namens „The Recipe“. Beim Starten stürzt das komplette System ab. Starbase hat wiederum Probleme mit der gewählten Bildschirmauflösung.

Eine Liste der bisher entdeckten Probleme und einige Lösungen habe ich in einem Extrakasten aufgeführt. Es handelt sich bei der Liste allerdings um Problembeschreibungen, die ich so an den Entwickler gesendet habe. Einige Probleme könnten in späteren Versionen der Karte durchaus bereits vollständig gelöst sein.

Probleme hatte ich darüber hinaus mit den Programmen ImagewCopy, Speed Of Light, Flash 2, Diamond Edge und LDW Power. Mario Becroft hat sich dieser Probleme angenommen, aber noch keine Lösung parat. Ansonsten habe ich nicht sonderlich viele Probleme feststellen können. Die restlichen sind rudimentär und hängen wahrscheinlich mit der gewählten Farbtiefe zusammen. Auffällig ist nämlich, dass einige Programme, die unter 256 Farben auf meinem Hades keine Probleme machten, auf der Grafikkarte nicht mehr liefen. Bisher bietet die Galaxy keine Farbtiefe von 8 Bit, weshalb ich nicht testen konnte, ob



Zum Einbau in den Computer müssen die zusätzlichen seriellen Schnittstellen des Atari TT bzw. Mega ST^E entfernt werden. Dann wird die Karte in den VME-Schacht gesteckt. Eine Schnittstellen-Abdeckung gibt es leider nicht, sodass der Rechner zum Teil offen bleiben muss.

die Probleme dann bereinigt sind. So funktioniert Starbase auf dem Hades unter 256 Farben zum Beispiel problemlos.

Gegenwärtiger Status. Ich kontaktierte den neuseeländischen Entwickler, um zu erfahren, wie der gegenwärtige Status der Entwicklung der Galaxy ist und wie es mit der Bereinigung der erwähnten Probleme aussah. Mario Becroft geht jedoch wie nahezu jeder verbliebene Atari-Entwickler einem regulären Beruf nach, der ihm nur wenig Zeit lässt, die Grafikkarte weiterzuentwickeln. Er bestätigte allerdings, dass bisher noch einige Fehler mit Programmen auftreten könnten, die er im Laufe der Zeit versuchen wird zu bereinigen. Außerdem sei die Galaxy aufgrund der genannten Probleme derzeit noch nicht im freien Handel erhältlich, da sie einfach noch nicht produktionsreif wäre. Wenn Anwender die Karte allerdings direkt bei ihm mit einem klaren Verständnis bestellen würden, dass das Produkt noch nicht komplett fertig ist und einige bekannte Fehler enthielte, würde er Exemplare verkaufen. Wie schnell die Probleme angegangen würden, hängt natürlich auch mit dem Interesse der verbliebenen TT- und Mega ST^E-Besitzer zusammen.

Persönliches erstes Fazit. Die Galaxy VME arbeitet schon in ihrem gegenwärtigen Status sehr gut in meinem Atari TT. Zurück bleiben allerdings eine Hand voll Wünsche und Probleme, die mich dazu zwingen, einige Programme weiterhin auf meinem Hades, Falcon oder Mega ST^E zu betreiben.

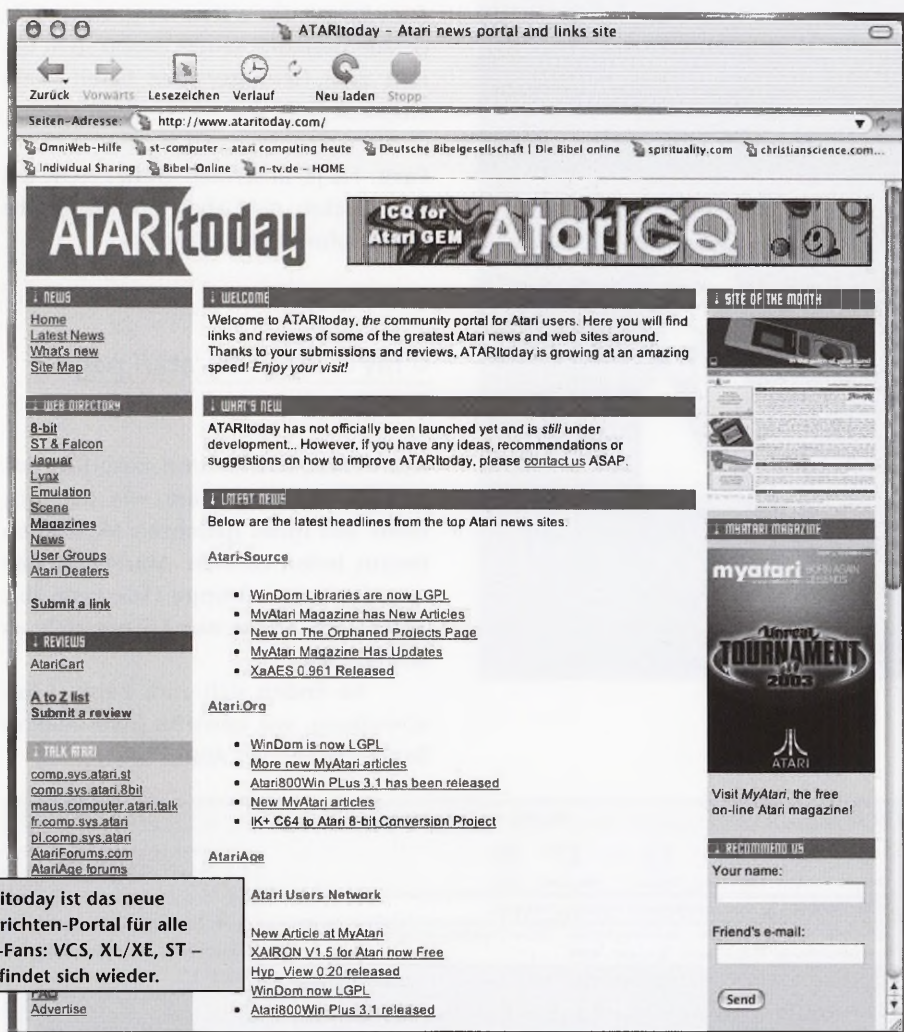
Screenshots. Die Bilder zeigen die Darstellung auf meinem Atari TT mit der Galaxy VME in einer Farbtiefe von 16 Bit. Leider scheint kein Screenshot-Programm mit der Galaxy zusammenzuarbeiten, weshalb ich auf Fotografien vom Monitor angewiesen bin – besser als nichts eben...

Preis: US-Dollar 380.–

Mario Becroft, PO Box 332, Kumeu, Auckland
1250, New Zealand
Fon +09-412 97 00
mb@gem.win.co.nz
hgem.win.co.nz/mb/atarihw/galaxy.html

☐ Atari Online

Das Angebot an Atari-Webseiten wird immer größer und vielfältiger. Besonders im internationalen Sektor tut sich wieder einiges. In den USA schwappt nach wie vor die Retro-Welle hin und her, aber auch Anwender der Atari-Computer finden immer wieder neues Futter.



ATARItoday ist das neue Nachrichten-Portal für alle Atari-Fans: VCS, XL/XE, ST – alles findet sich wieder.

☐ ATARItoday

Text & Surfen : Thomas Raukamp

ATARItoday
<http://www.ataritoday.com/>

Mit ATARItoday gibt es endlich wieder ein modernes und regelmäßig aktualisiertes Nachrichten-Portal rund um den Atari. Die Macher des Portals sind dabei in der Atari-Welt bereits bestens bekannt: Webmaster Matthew Bacon

ist zum Beispiel Chefredakteur des britischen Online-Magazins MyAtari.

Entsprechend gelungen ist das neue News-Portal. Die Gestaltung ist optisch gelungen und strahlt Frische aus, Übersicht gut und auch auf Atari-Browsern sollte die schnörkellose Seite schnell und problemlos dargestellt werden. Ein News-Portal hat natürlich keine eigenen Inhalte, vielmehr stellt es eine Übersicht der aktuellen Atari-Neuheiten dar, indem es die Headlines der wichtigsten Atari-Nachrichtendienste auflistet.

Und die Auswahl ist gelungen: Gelistet werden die Newsdienste Atari-Source, Atari.Org, AtariAge, Atari Users Network und Unconventional Party Society. Polnische Besucher haben die Polish Atari News Page im Auge. Und deutschsprachige Surfer schauen in die News von Atari-Home.de und natürlich st-computer.net. Hinzu kommen noch viele Links zu anderen Newsseiten.

Noch im Aufbau ist hingegen das Web-Directory, das Stück für Stück innerhalb verschiedener Kategorien (8-Bit, ST & Falcon etc.) alphabetisch geordnet Verweise in die Atari-Welt geben soll. Hier könnte einmal eines der komplettesten Archive entstehen. Hinzu kommen Links zu den Atari-Diskussionsgruppen.

Interessanten Lesestoff könnte in Zukunft die Rubrik „Reviews“ liefern. Hier sollen Atari-Webseiten vorgestellt und besprochen werden. Bisher ist zwar nur ein Test vorhanden, Besucher können sich aber gern beteiligen – jede Webseite ist halt nur so gut wie das Feedback der Anwender.

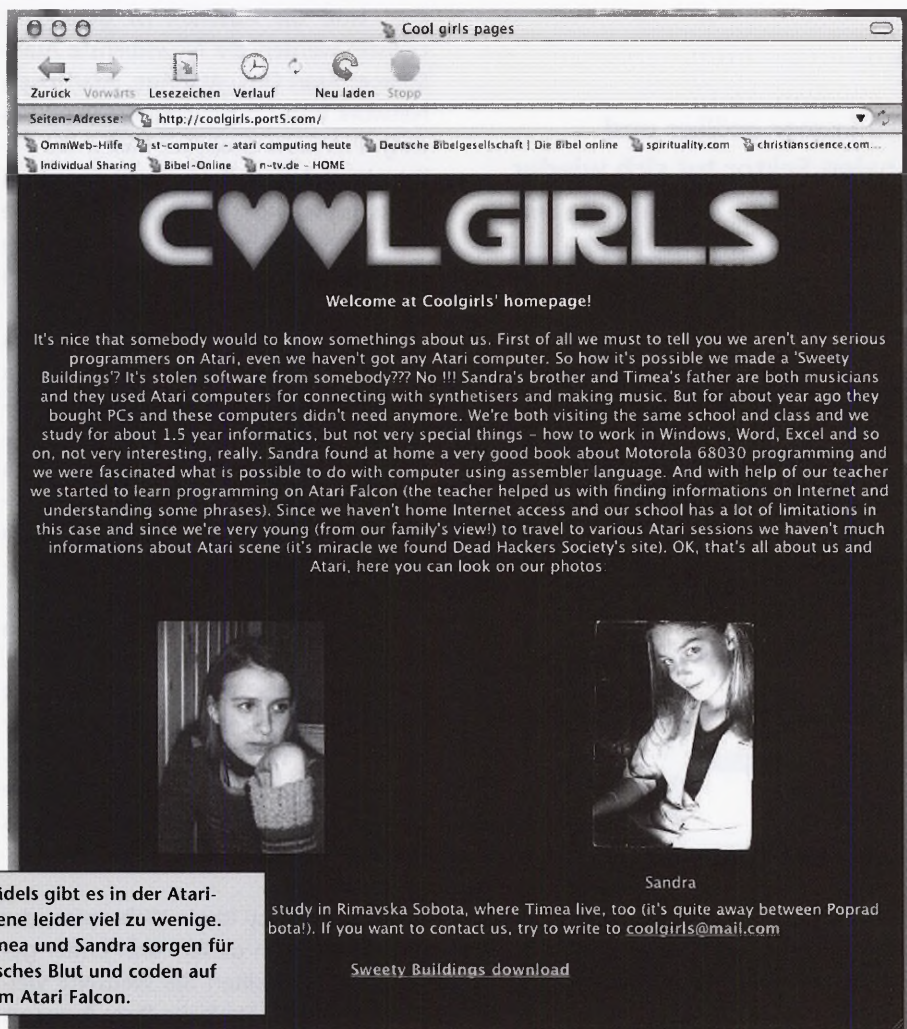
Fazit. ATARItoday ist ein Webservice, der der Atari-Welt in dieser Form bisher gefehlt hat. Sie sollten die Webseite vielleicht sogar zur Startseite Ihres Browsers erklären. Nervend sind einzig die zum Teil quälend langen Aufbauzeiten der Seite, die mit dem Parsing der Newsseiten zu tun haben könnten. ☐

☐ IK+ C64 to Atari

<http://www.uce.pl/ikplus/>

International Karate ist sicher eines der besten und beliebtesten Spiele auf dem Commodore 64. Gleichzeitig gilt es als bahnbrechend in der Kategorie der Kampfspiele. Während ST-Besitzer mit einer Version beglückt wurden, schauten XL-/XE-Besitzer in die Röhre und mussten sich mit Kopien, die nie ganz das Original erreichten, begnügen.

Diese Durststrecke soll in Zeiten des Retro-Gamings nun allerdings beendet sein. Ein polnisches Team portiert International Karate auf den 8-Bit-Atari. Und damit der Spielspaß richtig prall >>



Mädels gibt es in der Atari-Szene leider viel zu wenige. Timea und Sandra sorgen für frisches Blut und coden auf dem Atari Falcon.

study in Rimavska Sobota, where Timea live, too (it's quite away between Poprad bota!). If you want to contact us, try to write to coolgirls@mail.com

[Sweety Buildings download](#)

>> wird, wurde gleich die Plus-Version gewählt. Diese bietet bis zu drei Spieler, die gegeneinander antreten können, viele versteckte Tastaturkommandos und grafische Gags im Hintergrund.

Die Webseite des Projekts steht in englischer und polnischer Sprache bereit und bietet zahlreiche Hintergrundinformationen zu dem Kult-Spiel, Tipps und Tricks und natürlich eine erste Version zum Ausprobieren. Die Screenshots wissen schon jetzt zu überzeugen und zeigen feinste 8-Bit-Grafik.

Aber auch Besitzer des Atari ST, des C64 und des Amiga finden in der entsprechenden Rubrik Tipps und Tricks für ihre Versionen.

Fazit. 8-Bit-Fans warten bereits sehnsüchtig auf die Veröffentlichung von International Karate für ihre Rechner. Die Webseite gibt schon jetzt interessante Einblicke auch für Freunde der bereits erhältlichen Versionen. ⌘

⌘ Atari Grrrls

<http://coolgirls.atari.org/>

Wie so viele Computer-Welten ist auch die des Atari hauptsächlich von männlichen Benutzern bevölkert. Daher ist weiblicher Nachwuchs eine Erwähnung wert.

Sandra und Timea sind neu in der Atari-Szene und programmieren auf dem Atari Falcon. Ein erstes, wenn auch nicht gerade beeindruckendes Demo steht bereits zum Herunterladen bereit – ein Frühwerk halt.

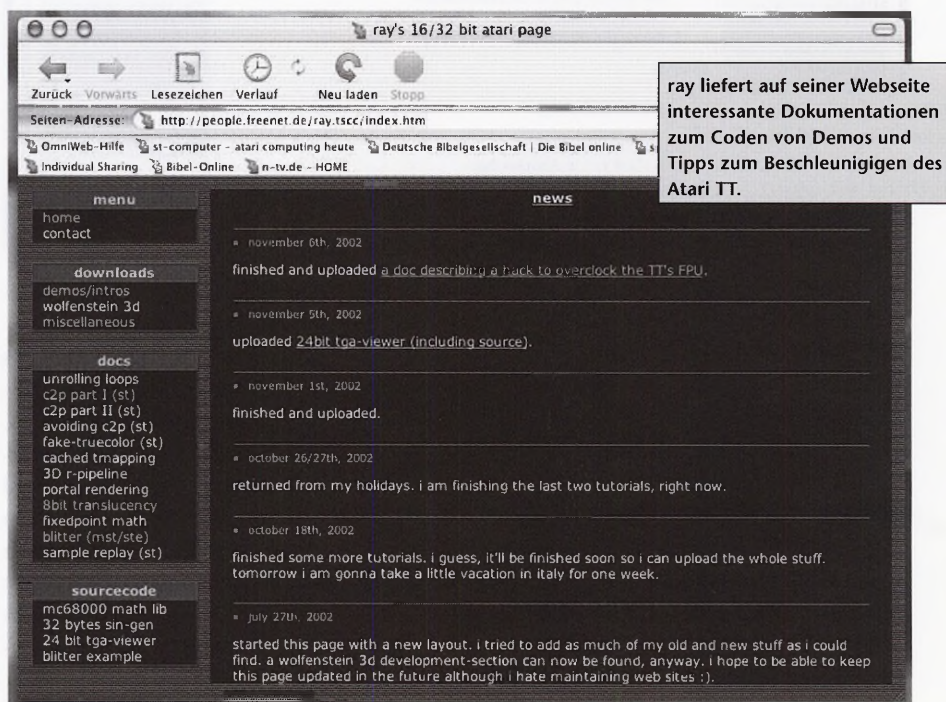
Fazit. Na ja, ansonsten gibt es nicht viel zum Gucken. Nett aber, dass Mädels die Szene aufmischen wollen... ⌘

⌘ ray's 16/32 bit atari page

<http://ray.atari.org/>

Atari-Enthusiasten sind natürlich immer daran interessiert, wie sie noch mehr aus ihren geliebten Maschinen heraus holen können. Atari-Freak Ray von der Scene-Gruppe tSCc weiß mit Tipps und Tricks nur so um sich zu schmeißen.

So finden sich zum Beispiel Beschreibung, wie gewiefte (und mutige) Bastler die FPU des Atari TT >>



>> übertakten können, um wirklich das Letzte aus ihrer Maschine heraus zu holen. Aber auch Entwickler erhalten wichtiges Hintergrundmaterial zum Beispiel zur Programmierung des Blitters im ST bzw. ST^E, zu Demo-Effekten (Color Mixing und Translucency) mit dem XL bzw. XE oder auch zur Chunky-/Planar-Umrechnung auf ST bis Falcon.

Ergänzt wird die private Webseite durch interessante Sourcecodes (MC 68000 Math Lib, 24 Bit TGA-viewer etc.). Hinzu kommen Demos, Intros, Spiele und Tools.

Fazit. Ray hat eine interessante Webseite für Tüftler zusammen gestellt, die immer gern neue Sachen auf ihren Ataris ausprobieren. TT-Anwender werden sich über die Demos freuen, die zumeist auch auf ihrer Maschine arbeiten. □

□ Steve's History of Atari

http://www.geocities.com/geosteve_99

Atari-Fans können eigentlich nie genug von ihren Rechnern bekommen, daher sind auch geschichtliche Seiten immer willkommen, auch wenn es schon sehr viele gibt. Steve's History of Atari Page ist ein neuerliches Zusammentragen von Informationen, bietet aber einige neue Einblicke.

Gleich vorweg: Die grafische Gestaltung ist anfängerhaft, der Inhalt aber umso vollständiger. Auch Atari-Clones und -Prototypen werden erwähnt, wobei sich einige amerikanische Skurilitäten finden. Kannten Sie zum Beispiel den Sonovista? Es handelt sich um ein Video-Effekt-System auf Basis des Falcon, das Mitte der 90er Jahre in Großbritannien produziert wurde. Auch die Scans aus englischen und amerikanischen Magazinen zu den einzelnen Modellen sind für Raritäten-Jäger sicher interessant. Freunde des XL/XE sollten sich in jedem Fall die Screenshots der XE-Demos anschauen, die zum Beispiel den Amiga-Boing-Ball in netter Qualität auf dem 8-Bitter zeigen...

Fazit. Die Webseite bietet recht vollständige, zum Teil skurile Informationen. Optisch sieht sie aus wie das Machwerk eines Kindergarten-Schülers. □

st-computer – immer up-to-date

Zurück Vorwärts Lesezeichen Verlauf Neu laden Stopp

Seiten-Adresse: <http://www.st-computer.net/uptodate/>

OmniWeb-Hilfe st-computer - atari computing heute Deutsche Bibelgesellschaft | Die Bibel online spirituality.com christianscience.com... Individual Sharing Bibel-Online n-tv.de - HOME

st-computer

Rubriken

- Betriebssysteme
- Datenbanken
- DTP/Editors
- Demos
- Desktops
- Emulatoren
- Grafik
- Freizeit/Hobby
- Internet
- Kommunikation
- Multimedia
- Office
- Packer/Backup
- Programmieren
- Schule/Lernen
- Spiele
- System
- Tabellenkalkulation
- Textverarbeitung
- Themes
- Utilities

Aktuelles

- News
- Up-to-Date-Liste [Neu!]
- Umfragen
- Autor werden
- falkmedia Shop
- stc-Merchandising [Neu!]

Archiv

- Ausgaben-Übersicht
- Ausgaben nachbestellen
- News Archiv
- Desktop-Hintergründe

Service

- Abonnement
- Newsletter [Neu!]
- Prämien-Übersicht
- Adressänderung
- Artikel-Kopie bestellen
- Kontaktformular
- Kleinanzeigen
- Anzeigenkunden
- Impressum

Willkommen bei der Up-to-Date-Liste!

Diese Seite widmet sich Atari-Software und zeigt die aktuellen Versionsnummern tw. mit Link auf die Homepage der Programmierer. Wer eine ältere Version in der Liste findet, sollte mir eine [Email](#) schicken. Diese Liste gibt es in gekürzter Form) auch in der [st-computer.aktuelles](#):

Seitenupdate: die Up-to-Date-Liste wechselt hiermit auf den Server der st-computer und nutzt auch dessen Layout.

Programmupdates, Neuerscheinungen:

Programm	Version	Datum
Editor, DTP und Textverarbeitung		
Portos	3.03	04.11.2002
Emulatoren		
gnuboy	1.0.3	08.10.2002
Salot	1.1	15.07.2002
ARAnuM	0.6.6	13.10.2002
Freizeit/Hobby		
Chrysalis	1.30	02.11.2002
Grafik		
Eureka	2.11	30.09.2002
Pavray	3.50b	08.10.2002
Internet		
Highwire	0.09A	31.10.2002
MyMail	1.57	01.08.2002
Musik		
MusicEdit	7.4	19.11.2002
Audio/Video-Player		
Anioplayer	2.21	30.10.2002
Office		
Papyrus	9.22	29.07.2002
ACCCount-MANAGER	2.5	17.11.2002
spareTIME	1.11	13.08.2002
Betriebssysteme, Patches		
XaAES	0.961	11.11.2002
NetBSD	1.6	14.09.2002
TOS (Milan)	4.09	06.10.2002
Packer/Backup		
UPX	1.24	07.11.2002
Programmiersprachen/Entwicklung		
SDL	1.2.5	08.10.2002
Windom	1.2r2	12.11.2002
Systemerweiterungen		
KEYTAB	09	01.09.2002
Utilities		
HYP_View	0.20	19.11.2002
spareCALC	1.1	02.08.2002

Updates

19. November 2002
2403 Programme insgesamt.

Updates/Neu

MusicEdit 7.4 • HYP_View 0.20 • ACCCount-MANAGER 2.5 • Windom 1.2r2 • XaAES 0.961 • UPX 1.24 •

News Archiv

Das aktuelle Heft

st-computer
Perspektiven in Chancem 2002/2003

Umfragen

- Atari Einsatz

Top-Software

- HomePage Penguin
- spareTIME

Links

- Atari
- Atari ColdFire Project
- MyAtari
- Atari Home

Auf der Webseite der st-computer gibt es nun stets die aktuellste Version unserer Update-Liste – inklusive Such-Funktion.

stc archiv
links.atari.org

□ st-computer.net

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

Und auch auf der Webseite der st-computer hat sich wieder einmal etwas getan. Matthias Jaap hat die Online-Version seiner Up-to-Date-Liste, die vorher auf einem eigenen Server beheimatet war, nun vollständig auf der Webseite der st-computer untergebracht. Die Liste erstrahlt nun also in neuem Glanz im frischem Layout der Webseite der st-computer, die Aktualisierung erfolgt täglich, sofern Updates vorliegen.

Wie gewohnt sind die verschiedenen Programme fein säuberlich nach Sparten und Kategorien geordnet, sodass sich jeder der Anwender über den jeweils aktuellen Stand seiner Programme informieren kann. Außerdem werden die

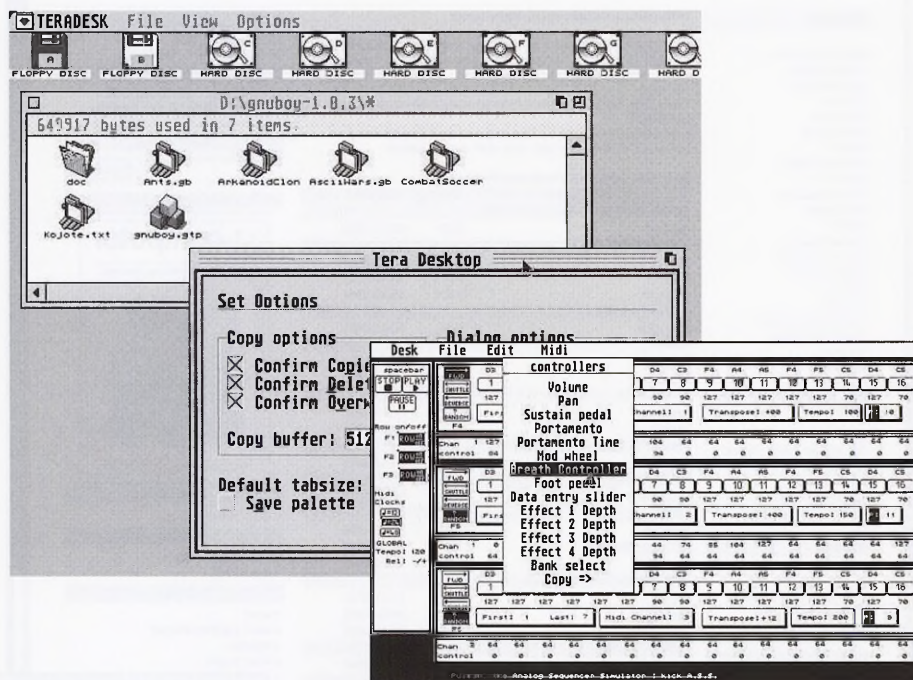
aktuellsten Updates jeweils nochmals extra aufgeführt, sodass nun wirklich niemandem mehr eine Aktualisierung entgehen muss. Abgerundet wird der zusätzliche Service dadurch, dass die Suchfunktion der Webseite nun auch jeweils die neuesten Updates zu einem eventuell gesuchten Programm anzeigt.

Fazit. Eigenlob stinkt, aber der Webserver der st-computer wächst und gedeiht – das musste mal gesagt werden. □

Sollten Sie eine Atari-Webseite betreiben, die Sie gern in der st-computer vorgestellt sehen möchten, dann freuen wir uns über eine kurze E-Mail-Benachrichtigung unter thomas@st-computer.net.

□ stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

□ Teradesk

Noch in der vergangenen Ausgabe wurde der Ruf nach einem frei erhältlichen Desktop laut, der EmuTOS, FreeMiNT und XaAES zu einer kompletten ARAnyM-Distribution abrunden könnte. Mit Teradesk scheint sich nun eine Möglichkeit aufgetan zu haben.

Teradesk ist ein in Deutschland nicht allzu bekannter Desktop, der bisher ungefähr die Funktionalität des Desktop von TOS 2.06 hatte. Er wurde zur Open Source erklärt, woraufhin sich Henk „XaAES“ Robbers sich des Projekts angenommen und bereits die Version 2.00 veröffentlicht hat, die zahlreiche Verbesserungen und Fehlerbereinigungen enthält. Hier entsteht als scheinbar Stück für Stück eine echte Alternative.

Wir legen Ihnen die aktuelle Version plus einem ersten Bugfix auf die Diskette. Einen Testbericht finden Sie in der aktuellen Ausgabe der st-computer.

□ Xairon

Der Terminplaner Xairon ist als Freeware freigegeben worden und kann nun völlig ohne Einschränkungen benutzt werden.

Das Programm bietet leistungsfähige Funktionen innerhalb einer interessanten GEM-Oberfläche. Mit Xairon können bis zu vier verschiedene Tagebuch-Dateien gleichzeitig geöffnet und bearbeitet werden. Als kleine Zugabe enthält XAIRON eine Analog-Uhr (mit Stoppfunktion).

Um die aktuelle Version 1.5 frei zu schalten, benötigen Sie den folgenden Registrierungschlüssel:

- Name: XAIRON-User
- Schlüssel: XALRQVIRT

Einfach eingeben, und Xairon steht Ihnen für Ihre Planungen auf dem Atari zur Verfügung.

□ Pulsar

Pulsar ist ein Programm, das einen analogen MIDI-Sequencer auf dem Atari ST simuliert.

Das Programm simuliert bis zu drei voneinander unabhängige Kanäle mit bis zu jeweils 16 Noten. Alle Werte lassen sich nachbearbeiten und in ihrer Dynamik verändern – per Maus oder MIDI-Tastatur.

Pulsar wird aktiv weiterentwickelt. Aktuell ist die Version 2.14, die unserer Diskette beiliegt.

□ Webman

Das HTML- und Textwerkzeug Webman liegt ab sofort in der Version 0.21 vor.

Die Aktualisierung enthält einen besseren Speicherschutz, modale Dialogboxen und einige Fehlerbereinigungen.

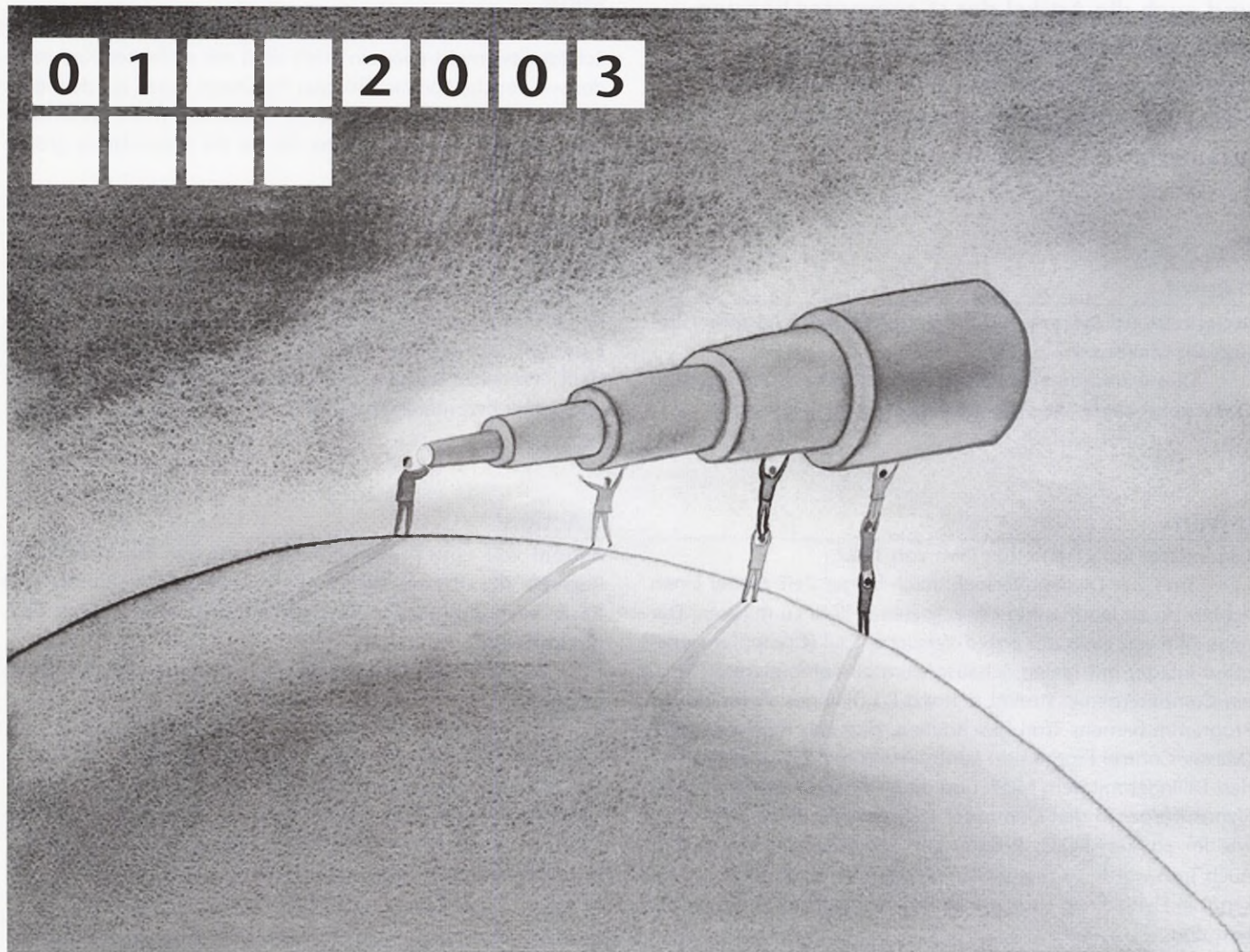
Webman befindet sich noch im Alpha-Status. Über Rückmeldungen würden sich die Entwickler sicher sehr freuen. □

Bestellung

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

□ Ausblick

Die st-computer im Januar 2003



□ Porthos 3.x

Der PDF-Viewer Porthos liegt in der Version 3 vor. Eigentlich war schon ein Test in der vorliegenden Ausgabe geplant, der Entwickler berichtete uns jedoch von einigen Problemen, sodass wir es für fair hielten, den Test um eine Ausgabe zu verschieben.

Mit Porthos zieht auch erstmals die automatische Kantenglättung in die Welt des Atari ein. Porthos 3 bietet Anti-Aliasing für die dargestellten Zeichensätze, womit das Programm auch in dieser Hinsicht mit dem großen Acrobat Reader gleichzieht. Hinzu kommt die TrueType-Library, die auch in anderen Programmen verwendet werden kann. □

□ Aniplayer

Das MP3-Format ist zwar nach wie vor in aller Munde, trotzdem ziehen dunkle Wolken am Horizont auf. Der Rechteinhaber fordert horrendes Lizenzgebühren für Abspielsoftware, auch wenn diese als Free- oder Shareware deklariert ist. Als Alternative bietet sich daher das OggVorbis-Musikformat an, das rechtlich frei ist. Auf dem Atari wird dieses Format bereits vom Aniplayer unterstützt, den wir uns deshalb wieder einmal anschauen. □

□ Vergleichstest TFT-Bildschirme

Das gab es in der st-computer schon lange nicht mehr: Wir vergleichen TFT-Bildschirme verschiedener Hersteller, da dies Thema ja auch auf dem Atari sehr interessant ist – gerade wenn zum Teil alte Monitore den Geist aufgeben. Freuen Sie sich also auf einen Vergleichstest und Tipps zum Anschluss an den Atari. □

□ Apropos...

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

□ Reset

Bulletin Board System. BBS ist in den USA ein gängiger Begriff für Mailboxen.

Dies waren dort von jeher eher bekannt für ihre großen Diskussionsboards, die auch ausgiebig genutzt wurden. □

□ Tron

Legendärer amerikanischer Film von 1982.

Tron war Disneys Versuch, nach langer Zeit wieder einen echten Hit zu landen und erwachsenere Filme zu machen. Der neue Film war einer der ersten Versuche, CGI (Computer Generated Image) mit realen Schauspielern zu kombinieren. Flynn, ein Computergenie, streitet sich mit Ed Dillinger. Flynn hat ein Programm namens Tron geschrieben, das das mächtige MCP (Master Control Programm) kontrollieren soll. Natürlich kooperiert Dillinger mit dem MCP und durch einen Digitalisierer wird Flynn's Körper in den Computer transportiert. Dort geht es zu wie im antiken ROM: Programme kämpfen gegeneinander. Auch Tron wurde zu einem Gladiatorkämpfer degradiert und erkennt in Flynn einen User, die für ihn gleichbedeutend mit Göttern sind.

Tron war ein Film, der seinen wahren Erfolg erst lange nach der Aufführung im Kino hatte. So waren die Verkaufszahlen des Videos und der DVD so gut, dass Disney an einem zweiten Teil arbeitet: Tron 2.0 soll angeblich sogar in die Kinos kommen, was für Disney schon ungewöhnlich wäre (Fortsetzungen erscheinen bei Disney meistens nur auf Video). □

□ ATASCII

Atari-Version von ASCII.

Jeder 8-Bit-Computer hatte seinen eigenen Zeichensatz, der mit grafischen Zeichen angefüllt war. Eine ungewöhnliche Eigenschaft des Atari XL war es, dass Umlaute im Zeichensatz Einzug hielten. Diese waren zwar nicht über die Tastatur erreichbar, aber Konkurrenten wie der C64 kannten einen internationalen Zeichensatz nicht. □

□ Logo

Logo war in den 80ern eine sehr bekannte Programmiersprache, die besonders gerne im Schulunterricht eingesetzt wurde.

Bekanntestes Element von Logo ist die Turtle Grafik: Eine Schildkröte (meist eher ein Pfeil) zieht mit einfachen Kommandos wie PenUp, Forward 30 oder PenDown Linien auf dem Bildschirm. Moderne Logo-Varianten konnten noch wesentlich mehr, jedoch war die Sprache nie für die Entwicklung großer Anwendungen geeignet.

Atari veröffentlichte Logo auf Modul für den Atari 400/800 und hatte die Sprache auch für den XL/XE noch im Programm. 1985 wurde der Atari ST als einer der ersten Heimcomputer gleich mit zwei Programmiersprachen ausgeliefert: mit ST-Basic und DR-Logo. Später lieferte Atari nur noch ST-Basic mit, die Weiterentwicklung von DR-Logo wurde eingestellt. Interessierte können sich heute noch Open-Source-Logo-Interpreter herunterladen. □

□ Action!

Action! war eine Programmiersprache für die Atari 8-Bit-Rechner, die sich anschickte, die Vorteile von Assembler und Basic zu kombinieren: Geschwindigkeit und leichte Programmierung.

Ein Action!-Programm sieht etwa so aus (Quelle: Antic-Magazin):

```
; SPLASH 2 ; Paul Chabot ; MODULE BYTE
c1=709,c2=710,bor=712,cur=752
,key=764,trow=656,tcol=657,y,s CARD x PROC
Setup() Graphics(8):c2=0:c1=14:cur=1:color=1
bor=16*Rand(16)+2:x=120:y=60:s=7 PrintE("
«"(x) " - Ä ; " » ") □
```

□ Turbo Basic

Turbo Basic war das erste große Software-Projekt von Frank Ostrowski (GFA-Basic) und wurde in einem Atari-Sonderheft der Zeitschrift Happy Computer mit Compiler und einigen Beispielprogrammen vorgestellt.

Das neue Basic war erheblich schneller als Atari Basic und erfreute sich auch dank des Compilers hoher Beliebtheit. □

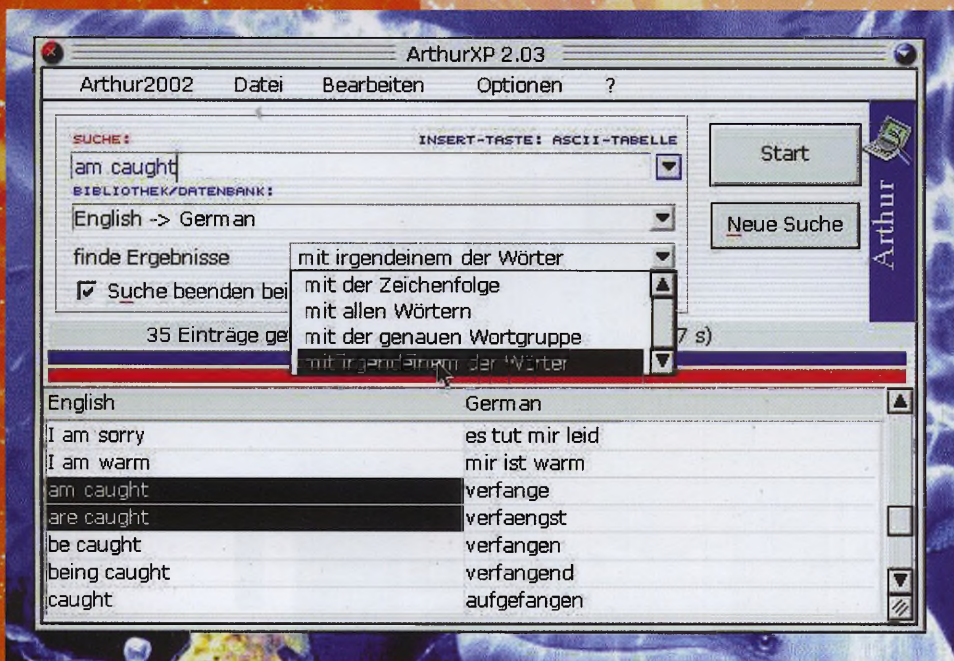
□ Atari Writer/Atari Schreiber

Atari schrieb mit dem Atari Writer eine sehr bekannte 8-Bit-Textverarbeitung.

Es gab auch spezielle Versionen für den 130 XE und die XEP 80-Erweiterung. Obwohl es durchaus andere, leistungsfähigere Programme gab, war es sehr erfolgreich. Später wurde das Programm als „ST Writer“ sogar für den ST umgesetzt. □

FRISCHE SOFTWARE FÜR IHREN ATARI

ARTHUR XP 2002



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

Versandkosten:

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

EUR 9.– per Nachnahme

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

Anschrift:

falkemedia

„Bestellung Arthur“

An der Holsatiamühle 1

D-24149 Kiel

Fon 04 31-200 766 0

Fax 04 31-27 368

Per Download:

nur EUR 29.–

Auf CD-ROM mit Booklet:

nur EUR 39.–

shop.falkemedia.de

UMAX



DIGICAMS VOM TESTSIEGER



AstraPix 430

1.3 MEGAPIXEL
MIT BLITZ UND
SD-KARTEN SLOT



AstraPix 540

2.1 MEGAPIXEL
MIT BLITZ,
TFT DISPLAY UND
MP3-PLAYER



AstraPix 470

1.3 MEGAPIXEL
MIT BLITZ,
TFT DISPLAY UND
SD-KARTEN SLOT



Astra 4500

1200 X 2400 DPI
USB 1.1, OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT



Astra 6700

2400 X 4800 DPI
OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT,
HI-SPEED USB 2.0



Astra 4700

1200 X 2400 DPI
OPTIONALE
DURCHLICHTEINHEIT,
HI-SPEED USB 2.0

QUALITÄT

ZUVERLÄSSIGKEIT

VIELFALT

PRODUKTIVITÄT

FARBTREUE

KOMPATIBILITÄT

