st-computer
ATARI COMPUTING TODAY
10/2015



ATARI LYNX

Spielen in Farbe: Hardware und Top-Spiele im Lynx-Special

GWEM-INTERVIEW

Der Chiptune-Musiker über seine Musik und MaxYMiser





TOS

MAGAZIN PLUS SOFTWARE FÜR DEN ATARI ST & TT

Suche

ATARI INSIDE | ST-COMPUTER | ST-MAGAZIN | TOS | HAPPY COMPUTER | AM/CK | DISK-MAGS

Wer mit dem Luchs tanzt: Die besten Spiele für Lynx II

Lynx II

Eineinhalb Jahre nach der Markteinführung von Lynx steht der Nachfolger in den Regalen der Kaufhäuser: Lynx II - die neue Spielkonsole von Atari. Ob er Oscar-verdächtig ist, lesen Sie auf den nächsten Seiten.

Der Tragetest beweist es: Der Luchs ist kleiner geworden und läßt sich bequemer in Jackentaschen verstauen. Eine kleine Diät hat er auch hinter sich. Sein Lebendgewicht mit Batterien beträgt jetzt 520 Gramm - etwas mehr als sein Vorgänger ohne die Energiespender. Der Schacht für die Spiel-module ist nicht mehr hinter einer Klappe versteckt, sondern an der Rückseite des Gerätes leicht zugänglich. Überhaupt ist Lynx ein ganzes Stück handlicher geworden.



ST MAGAZIN

Suche

ATARI INSIDE | ST-COMPUTER | ST-MAGAZIN | TOS | HAPPY COMPUTER | AM/CK | DISK-MAGS

Atari STE besser als Amiga?

Äußerlich unterscheidet sich der STE kaum vom 1040 ST

Der Amiga gilt wegen seiner Grafik- und Soundfähigkeiten als hervorragend geeignet für tolle Computerspiele. Hat er mit dem neuen Atari 1040 STE einen würdigen Gegner in dieser Sparte gefunden? Hier ist die Antwort.

stcarchiv.de

Atari-Wissen im Netz

Das Online-Archiv für ST-Computer, Atari Inside, ST-Magazin und TOS! Mehr als 5500 Artikel im Volltext verfügbar.

Aus den Tiefen des Archivs

Diese Ausgabe ist etwas konsolenlastiger als die vorangegangen, mit dem Lynx-Special und der Vorstellung der (vorerst gescheiterten) RetroVGS-Konsole. Der große Bericht zum ejagfest 2015 wird dann in der nächsten Ausgabe nachgereicht. Soviel schon vorweg: Es hat sich gelohnt.

Für ST-Fans gibt es aber doch etwas Neues: die Homepage der st-computer. Die Website entstand einst im Zuge des Neustarts des Magazins mit Thomas Raukamp als Chefredakteur. Wie viele Atari-Websites ging sie irgendwann offline, aber nun ist sie wieder erreichbar – mit dem News-Archiv und aktuellen Meldungen. So empfiehlt sich ein Besuch der Website nicht nur, um die aktuelle Ausgabe als PDF herunterzuladen, sondern auch, um sich über Neuigkeiten aus der erweiterten Atari-Welt zu informieren. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die st-c zu unterstützen, sei es über den Kauf älterer Ausgaben oder die Bestellung via Amazon. Die PDF-Ausgabe bleibt natürlich auch weiterhin kostenlos.

Die alte Seite wieder zum Laufen zu bekommen und mit den Datenbanken der AtariUpToDate-Liste und dem stc-Archiv zu verknüpfen, war eine Herausforderung, die sich meiner Meinung nach gelohnt hat: Es ist die größte stc-Website aller Zeiten und sollte in keiner Linkliste fehlen.

Matthias Jaap

Hier erreichen Sie die st-computer:

E-Mail: mj@jaapan.de

Facebook: www.facebook.com/stcomputer.magazin

WWW: st-computer.atariuptodate.de

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

Inhalt 10/2015

Aktuelles

05 **News**

08 **Hardware-UpDate**

09 **Immer Up-ToDate**

11 Vor 15 Jahren: **TOS 10/90**

14 **Retro VGS**

32 Chiptunes: **gwEm im Interview**

Lynx

16 **Atari Lynx**

24 **Best of Lynx** - Top-Spiele

26 **Alpine Games**

28 Bonus Cartridge

29 **Chip 8 Emulator**

Features

12 **Jaguar-Magazin** - Nur für Jaguar

30 **Seitenweise** - Software-Übersichten

Online

35 **st-computer-Website**

37 **Siteseeing - Atari-Websites**

Software

38 **GCWDDI 2015 - 1 Bitplane Compo**

40 **Relax - aktuelle Spiele**

Nova Crossfire, Monkey Business, Crapman,

Dungeon Stalker, Moon Lander, Painter

44 **Soft-Story**: **Boing/Boink**

Rubriken

03 **Editorial**

46 **Vorschau/Impressum**

NEWS

ST-Uhren für die Apple Watch



In der Ausgabe 10/2014 wurde ein alternatives Uhren-Design für die Pebble-Smartwatch vorgestellt, welche einen GEM-Desktop nachbildete. Apple- und Atari-Fan Blake Patterson hat nun etwas ähnliches für die Apple Watch entwickelt. Sein GEM-Watchface zeigt den GEM-Desktop des „Rainbow TOS“ 1.4, während „Megaroids“ sich an der Optik des gleichnamigen PD-Spiels orientiert, einem frühen Asteroids-Klon für den Atari ST. Amiga-Fans finden auf seinem Flickr-Account auch ein Workbench-Bild mit dem Amiga-Ball, welches Sie als Hintergrundbild verwenden können.

Im September hatte Apple die Version 2 von watchOS veröffentlicht und die Uhr für native Apps von Drittentwicklern geöffnet. Eigene, interaktive Watchfaces sind im watch-OS-SDK jedoch nicht vorgesehen, es handelt sich bei den ST- und Amiga-Uhren also „nur“ um Grafiken, welche als Hintergrundbild verwendet werden können.

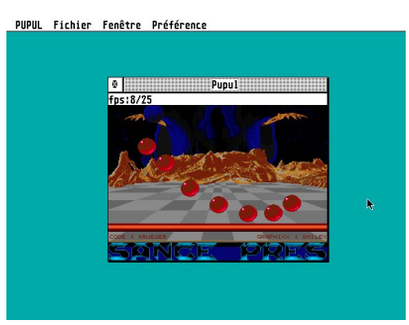


Nur ein statisches Bild: Aufgrund von Apples Richtlinien sind alle alternatives Watchfaces für die Apple-Uhr nur Hintergrundbilder.

flickr.com/photos/blakespot/

Pupul GEM

Es gibt nur eine Handvoll GEM-Demos – Demos, die in einem GEM-Fenster laufen – und zu dieser seltenen Art Demo gehört Pupul. Pupul ist die Konvertierung eines alten Equinox-Intros und läuft auf jedem TOS-kompatiblem System mit Falcon-kompatibler Soundausgabe und mindestens 256 Farben. Es handelt sich um eine Nachprogrammierung des Intros, die keine Code-Zeile des Originals verwendet. Die Methode, die verwendet wurde, ist verglichen mit dem Original nicht effizient: Jede Animationsphase des Bodens und der Sprites wurde in TGA-Bilder konvertiert, die Grafikdarstellung und Audiowiedergabe wird über LDG-Module abgewickelt – dieses System dynamischer Bibliotheken kommt auch bei zView zum Einsatz. Das Intro selbst gehört sicher nicht zu den Highlights der ST-Demoszene, aber als etwas anderer Geschwindigkeitstest ist Pupul GEM durchaus brauchbar.



http://atari.daroou.fr/

Jaguar-Raubkopien von Homebrew-Titeln?



Als Cyrano Jones begann, ST-Portierungen für den Jaguar zu veröffentlichen, stellte er klar: Sollte jemand die Spiele auf CD brennen und verkaufen, stellt er sofort seine Arbeit an den Spielen ein. Nun hat er eine Nachricht von einem Jaguar-Besitzer bekommen, der für mehrere dieser Portierungen Geld bezahlt hat. Der unbekannte Verkäufer hat sich nicht nur an Cyrano Jones' Portierungen bereichert, sondern die gesamte Homebrew-Szene abgezockt: Auf seiner Liste finden sich Spiele von Reboot (Degz, HMS Raptor), Duranik (Native Demo), Orion (Yopaz) und Matthias Dormin (Impulse X, Jagmania), sowie die 13 damals für JagCD veröffentlichten kommerziellen Spiele. Die fadenscheinige Begründung: Eine CD-Produktion mit Labels und Inserts koste eben Geld. Die Kunden wurden dabei in mehrfacher Hinsicht betrogen, denn viele der als funktionsfähig beschriebenen Spiele sind lediglich Demos oder wurden nie fertiggestellt – auch die meisten der ST-Portierungen sind nicht komplett.

Geschädigt werden aber vor allem die Entwickler, die für die überschaubare Jaguar-Gemeinde noch Spiele programmieren und sich – sofern ein Spiel kommerziell veröffentlicht wird – um Qualität bemühen. Auch die Händler, die ebenfalls in Jaguar-Spiele investieren, haben das Nachsehen.

Bootlegs sind in der Spiele-Branche kein neues Phänomen, insbesondere NES-Fans müssen vorsichtig sein, dass sich eine vermeintliche Spiele-Rarität nicht als wertlose Imitation entpuppt. Der Verkauf solcher Bootlegs über eBay ist natürlich illegal.

ST-Portierungen soll es weiter geben, aber nur noch als .ROM-Datei, die sich nicht einfach auf CD brennen lässt.

5200-daptor

Die Controller der kurzlebigen Atari-Konsole 5200 sind berühmt-berüchtigt: Auf der einen Seite der CX52, ein Analog-Joystick mit Keypad, mehreren Feuertasten und Pause-Taste, der für viele Arcade-Spiele ungeeignet ist und noch dazu schnell kaputt geht. Dann gibt es noch den CX53, einen massiven, aber hochwertigen Trackball. Da das 5200 andere Anschlüsse verwendet, lassen sich beide Controller nicht einfach an anderen Systemen anschließen, doch Hafner Enterprises hat die Lösung: den 5200-daptor.

Der 5200-daptor ist ein kleiner Adapter zum Anschluss beider Controller an PC, Mac oder andere Systeme mit USB-Anschluss. Dort wird er als USB-HID-Joystick (Human Interface Design) erkannt. VCS5200-Spiele lassen sich dann auch in der Emulation mit den Original-Controllern spielen, der Hersteller empfiehlt dazu Altirra (Windows). Die Firmware des Adapters lässt sich über ein Windows-Programm aktualisieren. Preis für den Adapter: 28 US-Dollar.

www.2600-daptor.com/5200-daptor.htm



Alice auch als Modul



„Alice's Mom's Rescue" ist eine Mischung aus Hüpf- und Puzzlespiel und erschien für JagCD und Skunkboard vor einigen Monaten. Mitte Oktober wurde dann auch eine auf 109 Exemplare limitierte Modulvariante angekündigt – und es dauerte nicht einmal zwei Wochen, bis alle vergriffen waren. Die Modulversion wird in einer Jaguar-Standardbox ausgeliefert, die ersten zehn Module haben ein transparentes Gehäuse und wurden für einen guten Zweck versteigert. Wie frühere limitierte Veröffentlichungen, dürfte auch die Modul-Alice später hohe Preise auf eBay erzielen. Die CD-Version bleibt weiter erhältlich – für taschengeldfreundliche 22 Euro.

http://onorisoft.free.fr/

Viel Neues auf der Portland Retro Gaming Expo



Jedes Jahr findet in Portland eine der größten Veranstaltungen zum Thema Retro Gaming statt: die Portland Retro Gaming Expo. AtariAge nutzte die Veranstaltung, um neue Spiele für die Atari-Konsolen 2600, 5200 und 7800 zu verkaufen und einen Ausblick auf kommende Titel für die 8-Bit-Konsolen und den Jaguar zu geben.

Highlight für das VCS 2600 dürfte die Konvertierung des Cinematronics-Spiels „Star Castle“ sein. Thomas Jentzsch und Chris Walton reizen das VCS technisch aus und auch die Ausstattung setzt Maßstäbe: Eine professionelle Verpackung, Poster, 16-seitige Anleitung und in der limitierten Version ein Papier-Modell des Automaten sind enthalten. Das Modul enthält eine weitere Überraschung: Es ist das erste VCS-Spiel, welches High-Scores und Einstellungen direkt auf dem Modul sichert.

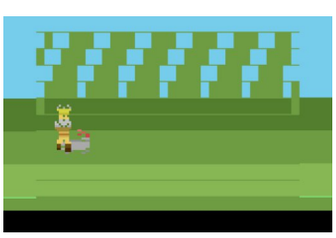
Auf 100 Exemplare limitiert ist die Collector’s Edition von „Lady Bug“: Während das Spiel selbst bis auf kleinere Modifikationen unverändert blieb, wird die Sammler-Ausgabe in einer Schachtel verkauft, die sich an den Coleco-Titeln orientiert.



Begehrt bei Sammlern dürfte auch „Zippy the Porcupine“ werden: Zum einen wurden nur 100 Module produziert und zum anderen orientiert sich das VCS-Spiel stark an Segas-Rennigel Sonic. Das Spiel stammt von Chris Spry, dem Entwickler der Mario-Umsetzung „Princess Rescue“, der in ein 64KB-Modul 16 Level, die Sonic-Musik, Boss-Kämpfe und einen Abspann untergebracht hat.

Weniger kontrovers ist „Xari Arena“, eine Art „Reverse Breakout“: 1983 von John Seghers für Atari programmiert, aber nie veröffentlicht, war es eines der wenigen Original-Spiele für das VCS 5200 – erst 2005 erschien eine inoffizielle Portierung für die 8-Bit-Computer. Xari Arena hat für die Veröffentlichung eine Box mit Cover-Art von David Exton bekommen. Das Modul enthält eine erst vor kurzem entdeckte Version des Spiels, die den Trackball unterstützt.

Für das VCS 7800 wurden zwei neue Spiele verkauft: Robert „Bob“ DeCrescenzos „Astro Fighter“ und „Dungeon Stalker“. Dungeon Stalker ist einer der ersten Homebrew-Titel, der komplett in 7800basic entwickelt wurde. Als Inspiration diente der Intellivision-Titel „Night Stalker“, das Action-Spiel unterstützt die High-Score-Cart zum Sichern der Punktestände und den Sprach-Synthesizer AtariVox.



Neben diesen Titeln konnten auch diverse kommende Titel Probe gespielt werden. XL/XE-Besitzer können sich auf „Adventure II“ freuen, für das VCS 5200 sind ein verbessertes Pac-Man und Zaxxon in Arbeit und für das 7800 kommt mit „T:ME Salvo“ ein Spiel, welches weder eine Arcade- noch Computer-Konvertierung ist. Natürlich wurde auch die Hardware-Erweiterung 7800XM wieder präsentiert, inklusive einiger Spiele, welche die Extra-Funktionen der Erweiterung (Pokey- und Yamaha-Soundchip, Speicher) nutzen.

Zu guter Letzt gab es auch noch eine Ankündigung für den Jaguar: „Xevious“ wird für die Atari-Raubkatze erscheinen. Es handelt sich nicht um eine Umsetzung der ST-Version, sondern wurde vom Programmierer komplett selbst geschrieben.

Im AtariAge-Forum finden sich Vorschau- und Beta-Versionen einiger der nun fertiggestellten Spiele: „Zippy“ existiert beispielsweise schon seit 2013 und auch vom „Golden Axe“-Verschnitt „Titan Axe“ existiert eine Preview. Umfang und Qualität gerade der VCS2600-Titel verblüffen immer wieder Außenstehende, anders als noch vor 35 Jahren ist die Größe des ROM-Chips kaum noch ein Kostenfaktor und mit 32KB sind ganz andere Spiele möglich als mit den damals üblichen 2 oder 4KB.



Xevious (Arcade)

Hardware-UpDate

Computer

FireBee acp.atari.org ab 560 Euro
Coldfire-basierter, schneller ST-Klon mit modernen Schnittstellen.

Suska III-C shop.inventronik.de/ 619 Euro
Rekonfigurierbarer Computer mit umfangreicher Schnittstellenausstattung

MIST lotharek.pl/ 199,99 Euro
Rekonfigurierbarer Computer für klassische Systeme (ST, Amiga, Mega Drive etc.). Anschlüsse für USB-Tastatur und Maus, sowie VGA-Display.

Massenspeicher

GigaFile shop.inventronik.de/ ab 88 Euro
SD-Kartenleser für die SCSI- oder ACSI-Schnittstelle.

CosmosEx joo.kie.sk/ ?
Festplatten- und Floppy-Emulator mit SD-Kartenunterstützung. USB-Tastaturen, -Mäuse und -Joysticks können genutzt werden. Als ACSI- und ACSI/SCSI-Version lieferbar.

Adapter

ACSI-SCSI-Adapter shop.inventronik.de/ 65,50 Euro
Adapter, um SCSI-Geräte an der ACSI-Schnittstelle zu betreiben. Volle SCSI-II-Kompatibilität.

Netusbee lotharek.pl/ 58,99 Euro
USB- und Ethernet-Adapter zum Anschluss an den ROM-Port des ST/TT/Falcon.

PARCP-USB joy.sophics.cz/parcp/ ab 35 Euro
Datenaustausch über USB mit PC (Windows, Linux) und Mac.

SCSI2SD www.itead.cc/scsi2sd.html 70 US-Dollar
Emuliert bis zu vier SCSI-2-Festplatten mit einer Micro-SD-Karte, kompatibel mit TT/Falcon/Mega STE.

TenoxVGA tenox.net/hw/tenoxvga/ 165 US-Dollar
Adapter zur Nutzung eines VGA-Bildschirms in der hohen TT-Auflösung.

Sonstige

STFM 16 MHz Booster exxoshost.co.uk/ ab 25 UKP
16 MHz Speeder ohne Cache, Geschwindigkeitsgewinn ca. 30 Prozent.

Plug-in ST-RAM-Upgrade exxoshost.co.uk/ 65 UKP
SIMM-Board für ST/F/M/Mega-Modelle. Erfahrung im Einbau von Hardware notwendig.

MonSTer alanh/atari-forum.com
RAM-Erweiterung (bis 8 MB), Dual-IDE und Flash-TOS für ST/STE.

Konsolen

Jaguar RGB Plus Kabel 0711spiele.de/ 24,95 Euro
1,80 Meter langes Kabel mit SCART-Anschluss und Video/CSync-Umschalter.

Lynx VGA-Mod order-lynx-lcd@online.de ab 95 Euro
Neues Display und VGA-Buchse für Lynx I und II, gegen Aufpreis auch mit Einbauservice.

Atari 2600 Pause Kit atariage.com 20 US-Dollar
Pausefunktion für VCS-Spiele. Erfahrung im Einbau von Hardware notwendig,

AtariVox+ atariage.com 40 US-Dollar
Sprachausgabe für VCS-Spiele, muss vom jeweiligen VCS-Spiel unterstützt werden.

Immer UpToDate

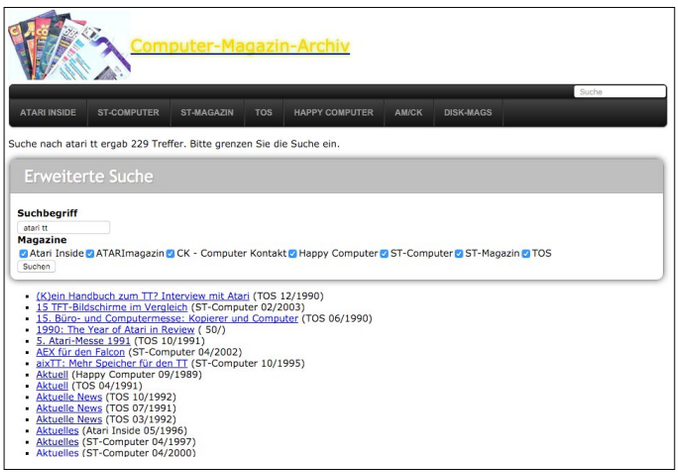
7up	2.33pl8	S	T	F	B	Meg	1.5C	S	T	F	B
ACE MIDI	2.00	-	-	F	?	mxPlay	2.0	-	?	F	B
ACE Tracker	2.00	-	-	F	?	MyAeS	0.96p2	?	T	F	B
AHCC	5.2	S	T	F	B	MyMail	1.96	S	T	F	B
Aniplayer	2.23.1	?	T	F	B	Nemesis Indicator	1.1	-	-	F	-
ArtWorx	2.09	S	T	F	B	Netkit	0.17	?	?	?	B
Atari Works	1.207	S	T	F	B	nfs-server	2.2beta47	S	T	F	B
AtarIRC	2.06	S	T	F	B	ORCS	2.13	S	T	F	?
BaS_gcc	0.8.6	-	-	-	B	Papillon	3.04	S	T	F	B
Bridge 7 PRO	7.00	?	T	?	?	papyrus	10.20	S	T	F	B
Calamus SL	SL2015R2	S	T	F	-	PaulaNG	0.2b	?	?	F	?
Calipso lite	3.35	?	?	?	?	PH Weather	2.1	-	T	F	B
Coffee	1.0F	S	T	F	B	Phoenix	5.5	S	T	F	?
CoMa	5.3.2	S	T	F	?	PhotoLine	2.3 plus	?	T	F	B
CoNnect	97b	S	T	F	?	Pixart	4.52	S	T	F	-
Cresus	1.2B	S	T	F	B	qed	5.0.5	S	T	F	B
Cypress	1.73	S	T	F	-	Reevengi	0.19	-	?	F	?
Diskus	3.98	S	T	F	?	SE-Fakt2013!	2.40	S	T	F	?
EasyMiNT	1.90B	S	T	F	B	Sharity-Light	1.3	S	T	F	B
EmuTOS	0.9.5	S	?	F	B	Signum!	4.4	S	T	F	-
FreeMiNT	1.19	S	T	F	B	Smurf	1.06	?	T	F	B
fVDI Snap	1.1C	S	T	F	B	SNDH Editor	1.12	S	T	F	?
gcc	4.6.4	S	T	F	B	STarCall Pro	3.2D	S	T	F	?
GEM-Setup	2.01	S	T	F	B	STj	1.50	?	?	F	?
GFA-Basic Compiler	3.60	S	T	F	B	Tempus Word NG	5.4	S	T	F	-
GFA-Basic Editor	1.67	S	T	F	B	TeraDesk	4.06	S	T	F	B
HD-Driver	9.08	S	T	F	-	Texel	2.2	S	T	F	B
HypView	0.40.0	S	T	F	B	That's Write	4.12	S	T	F	?
JAnE	2.20	S	T	F	-	TOS.hyp	5.0	S	T	F	B
Jinnee	2.5	S	T	F	-	Troll	1.8C	S	T	F	B
Joe	1.5C	S	T	F	B	Voc!	0.60	S	T	F	?
KK Commander	1.6C	S	T	F	B	X11-Basic	1.23	?	?	?	?
Litchi	1.3E	S	T	F	B	XAct/SciGraph	3.1	S	T	F	-
Manitor	1.04	?	?	?	?	zBench	0.99	?	T	F	B
maxYMiser Live	1.33a	?	?	F	?	Zview	1.0.1	?	T	F	B

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

UpToDate im Netz

www.atariuptodate.de

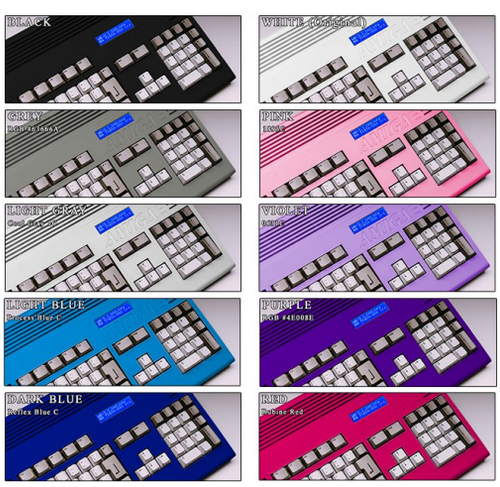
Magazin-Archiv mit Suchfunktion



Das Computer-Magazin-Archiv, auch als stcarchiv bekannt, wurde um eine Suchfunktion ergänzt. Nutzer der Seite können nun in über 5500 Artikeln aus den Magazinen ST-Computer, ST-Magazin, TOS, Happy Computer, ATARImagazin und CK suchen. Die Suche lässt sich auf bestimmte Magazine und Jahrgänge einschränken. Überarbeitet wurde auch die Startseite, die eine Artikelempfehlung anzeigt. Im Archiv ist beispielsweise der Messebericht zur CES 1985, der Test des Atari ST und die Vorstellung des ersten Amigas zu finden. Derzeit ist die Atari Inside komplett und die TOS zu großen Teilen digitalisiert. Die Artikel liegen nicht als Grafik oder PDF vor, so geht zwar das ursprüngliche Layout verloren, dafür kann aber der gesamte Text durchsucht und Textstellen markiert werden. Vorbild war das Classic Computer Magazine, welches diverse US-Magazine archiviert. Wer das Magazin mit Artikeleinsendungen oder Heftspenden unterstützen will, kann dies gerne tun (mj@jaapan.de).

www.stcarchiv.de

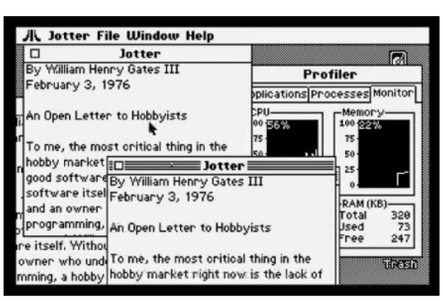
Kickstarter: Neue A1200-Gehäuse



Fertigungsformen sind teuer und C64- und Jaguar-Fans hatten Glück, dass die Formen für ihre Systeme aufgetaucht und zur Produktion neuer Formen verwendet wurden. Ein erfolgreiches Kickstarter-Projekt hat nun ein neues Ziel: Neue Gehäuse für den Amiga 1200.

Es handelt sich um ein neues, mit einem 3D-Modelling-Programm entworfenes Gehäuse, welches größtenteils dem alten Gehäuse entspricht, aber auf moderne Hardware vorbereitet wurde. So soll in das Gehäuse nicht nur das alte Amiga-Motherboard passen, sondern auch die Platine des Amiga 1200 Reloaded. Im Inneren sind ferner Löcher für die Montierung des HxC-Floppy-Emulators, eines Raspberry PI (A bis 2B), MIST und Keyrah/V2 vorhanden – letzteres dient zur Nutzung der A1200-Tastatur mit Pi und MIST. Auf der unteren Gehäusehälfte werden die Unterschriften von einigen Amiga-Teammitgliedern eingraviert. Die Tasten selbst waren nicht Teil der Kickstarter-Kampagne, sollen aber in einem zweiten Schritt ebenfalls gefertigt werden.

GUI/OS – Multitasking für Atari 8-Bit



Der C64/C128 hatte GEOS, Ataris 8-Bitter hatten eine ganze Reihe unterschiedlicher grafischer Benutzeroberflächen, doch keine davon konnte sich etablieren. Neuester Versuch ist das GUI-Projekt, welches nicht nur eine deutlich vom klassischen Mac OS inspirierte Oberfläche bietet, sondern ein komplettes Betriebssystem darstellt. Die Leistungsdaten sind für ein 8-Bit-OS erstaunlich: Multitasking (prä-emptiv), Kommunikation zwischen Programmen, Dateisystem mit Unterstützung für FAT32, ein Desktop mit verschiedenen Icons und Drag&Drop, sowie Fonts in diversen Größen und Attributen. Zur Maussteuerung kann eine Maus vom ST oder Amiga verwendet werden. Die Vorabversion kann durchaus beeindrucken und die fertige Version wird eventuell sogar auf einem 8-Bit-Atari mit nur 64 KB laufen. Als Inspiration diente neben Mac OS das SymbOS, ein Multitasking-Betriebssystem für Z80-Rechner.

Über den Erfolg entscheidet aber die Unterstützung durch andere Entwickler: Für S.A.M. und Diamond OS gab es jeweils nur eine Handvoll Programme. GEOS für den C64 war auch deshalb erfolgreich, weil es viele Anwendungen für die Oberfläche gab. Als Programmstarter für klassische 8-Bit-Programme ist GUI jedenfalls nicht gedacht, an der API für Entwickler wird gearbeitet.



Vor 15 Jahren

TOS 10/1990

Highlight jedes Atari-Jahres war traditionell die Atari-Messe in Düsseldorf, die weltweit größte Atari-spezifische Messe. 1990 präsentierte Atari endlich den ein Jahr zuvor angekündigten **TT als Seriengerät**. Die Taktfrequenz der 68030 CPU wurde auf 32 MHz erhöht und der Desktop gründlich überarbeitet. Zudem stellte Atari XControl vor, ein modulares Kontrollfeld. Wie bei der Vorstellung des Mega ST hatte Atari auch einen neuen Laserdrucker im Gepäck: Der SLM605 war etwas langsamer, aber schlanker und vor allem günstiger als der SLM804.

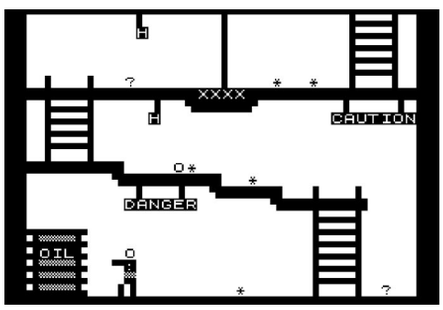
Ein wichtiges Thema auf der Atari-Messe waren **Grafikkarten**: Crazy Dots konnte bei einer Auflösung von 1280x960 immerhin 16 Farbtöne darstellen – mehr als ein TT in seiner Grundausstattung. Die Grafikkarte verfügte über einen „PC-Modus“, der für für PC/AT-Emulatoren interessant gewesen wäre, doch leider unterstützte nie ein Emulator Grafikkarten. Auch beim Speicherausbau fielen Grenzen: Richter stellte auf der Atari-Messe eine **Erweiterung auf bis zu 12 MB RAM** vor. Viel Speicher für die damalige Zeit, der besonders für DTP-Anwendungen von Interesse war.

Richard Miller, damaliger Atari-Entwicklungschef, gewährte in einem Vortrag einen Blick in die Zukunft Ataris. So erwartete er, dass die Darstellung in 24 Bit Farbtiefe und die Wiedergabe von Sound in CD-Qualität in den nächsten zwölf Monaten zu einem Standard werden würde, außerdem werde der DSP eine wichtige Rolle spielen – und zwar in Computern, die unter 1000 Dollar kosten würden. Die CPU werde in einem solchen System an Bedeutung verlieren.

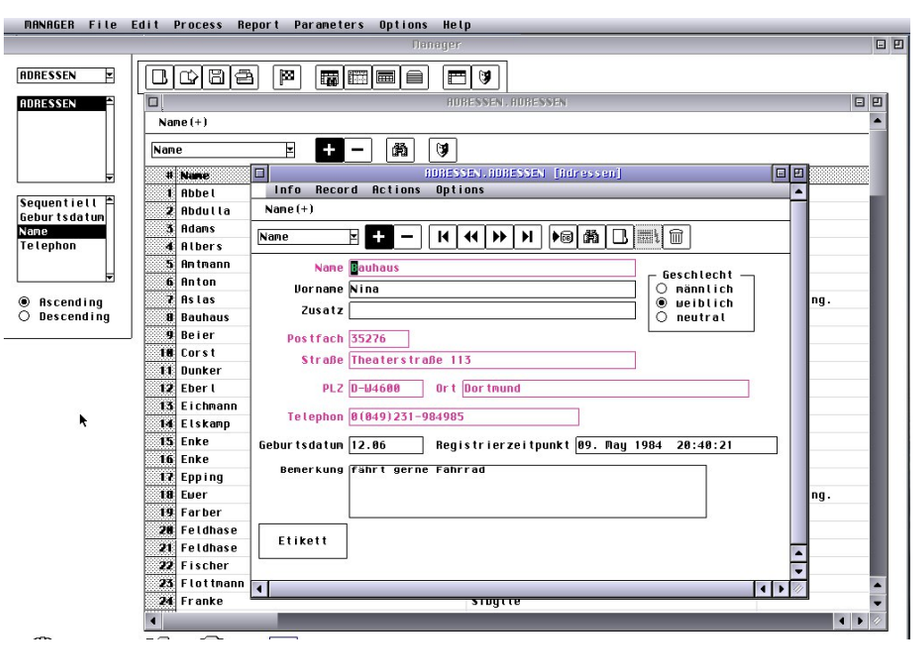
Sein Vorgänger schaute ebenfalls auf der Messe vorbei: **Shiraz Shivji** ging nach seiner Trennung von Atari zu Momenta und arbeitete dort an einem Tablet-PC. Den Stift bezeichnete er als Eingabemedium der Zukunft, doch der Momenta-PC, der zur ersten Generation Tablets gehörte, konnte sich genauso wenig durchsetzen, wie Geräte anderer Hersteller. Atari veröffentlichte gar nicht erst einen Tablet-ST, da „der Markt nicht vorhanden sei“.

Die Atari-Messe wurde natürlich nicht nur zur Vorstellung von Hardware genutzt. **Phoenix** war der langerwartete Adimens-Nachfolger und erneut gelang es den Gebrüdern Geiß, mit ihrem Programm einen Standard zu setzen. Die Datenbank wurde wie ihre Vorgängerin Adimens auch für Anwendungen verwendet.

Die TOS-Disk hatte gleich zwei Highlights zu bieten: Fly_Ex war wohl Meinolf Schneiders aufwändigstes Desktop-Gimmick. Die rechte Maustaste verwandelte den Mauszeiger in eine Fliegenklatsche, mit der direkt auf dem Desktop Fliegen gejagt werden. Die ernähren sich von Pixeln und fliegen bei hektischen Bewegungen davon.



Der ZX81 war der erste Heimcomputer, den sich wirklich jeder leisten konnte und Christoph Zwerschke brachte Sir Clives Meisterwerk mit seinem Emulator auf dem ST. Zwerschke leistete ganze Arbeit: Der Emulator ist mit fast allen ZX81-Programmen kompatibel, bietet eine praktische Tastenübersicht und kann Joystick-Bewegungen auf Tasten umleiten.



Jaguar-Magazin

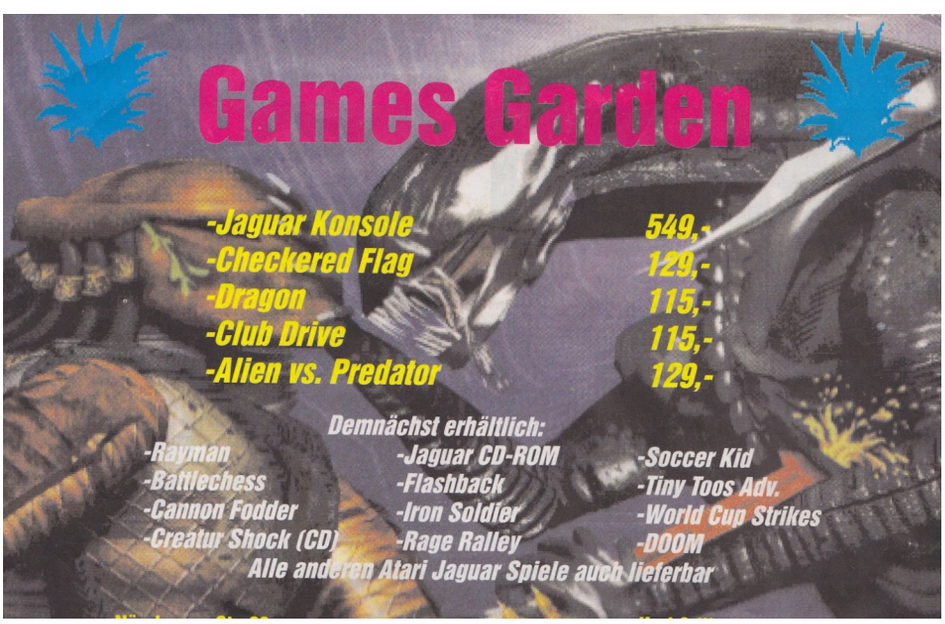
Ein Print-Magazin nur für den Jaguar? Ende 1994 erschien „Jaguar“, ein Magazin für Ataris Raubkatze. Nur drei Ausgaben erschienen und dennoch wurde es zu einem der umstrittensten Magazine der Jaguar-Geschichte.

So richtig glücklich waren Jaguar-Besitzer nicht mit Testberichten in Multiformat-Magazinen, sei es über Wertungen für Alien vs. Predator oder die ihrer Meinung nach mangelnde Berichterstattung. Wer damals schon Mailboxen oder das Web nutzte, konnte sich digitale Magazine herunterladen, unter den Print-Medien berichteten natürlich auch die ST-Computer und Atari-Inside über neue Jaguar-Spiele.

Für zwei Mark erschien schließlich „Jaguar“, in der Erstausgabe wurden Alien vs. Predator, Raiden, Evolution Dino Dudes, Crescent Galaxy und Tempest 2000 getestet. Die Testberichte wurden von „SkyTramp“ geschrieben, einem Redaktionsteam, das sich zwar einen Namen gegeben, aber noch keinen gemacht hatte. Bildschirmfotos wurden kurzerhand der Verpackung entnommen, die Unerfahrenheit des Redaktionsteams zeigte sich auch in den Texten: Ein erfahrener Spieletester wäre wohl kaum auf die Idee gekommen, den Lemmings-Verschnitt „Dino Dudes“ mit dem Jump’n’Run „Donkey Kong Country“ zu vergleichen, Shoot’em ups werden als „Shootings“ bezeichnet und für Raiden hätten die Redakteure am liebsten eine Wertung im Minus-Bereich vergeben. Ein Test der Konsole selbst auf einer Seite rundete die 16seitige Erstausgabe ab. Erstaunlich war der Anteil der Werbung gemessen am Heftumfang.



Ab der zweiten Ausgabe übernahm der Falke-Verlag die Anzeigenleitung. Die Händler buchten fleißig Anzeigen und bewarben zum Teil Spiele, die bis heute nicht erschienen (Realm Fighter, Striker) oder an denen nie ernsthaft gearbeitet wurde (Creature Shock). Qualitativ war eine klare Verbesserung zu erkennen: Die Bildschirmfotos waren verpixelt, aber selbstgemacht und mit Martin Lethaus schrieb ein Autor mit, der speziell im Jaguar-Bereich schon viel Schreiberfahrung vorweisen konnte. Dafür verabschiedete sich das Magazin von dem Grundsatz, keine Wertungen zu vergeben – die in Ausgabe 1 getesteten Spiele versah man nachträglich mit Prozentwertungen. Highlights der Ausgabe 2 waren die Tests von Doom und Iron Soldier.



Die dritte Ausgabe war gleichzeitig die letzte und es ist unklar, ob Kurzabonnenten ihr Geld erstattet wurde. Vom Testmaterial war es nicht unbedingt eine Ausgabe, mit der man sich als Redaktion von den Lesern verabschieden möchte: mäßige Exklusivtitel (Club Drive, Aircars, Checkered Flag) und 16-Bit-Umsetzungen. Das ausgerechnet in dieser Ausgabe auch noch PlayStation und Saturn vorgestellt wurden, ließ die Jaguar-Titel schlechter aussehen, als sie ohnehin waren.

Kontroverse

Kritisiert wurde das Jaguar-Magazin vor allem von zwei digitalen Jaguar-Publikationen, Jag! und Jaguar Mag. Im Jaguar Mag berichtete Martin Lethaus von verspätet gezahlten Autorenhonoraren, während Jag! sich in der Ausgabe 31 dem Ende des gedruckten Magazins widmete: Telefonnummern seien abgeschaltet, Händler und Vertriebe geprellt worden. Ein weiterer Vorwurf: Die Auflage des Magazins sei mit 10000 Exemplaren bewusst hoch angesetzt worden, um höhere Werbepreise verlangen zu können.

Für ein Magazin, das nicht regulär am Kiosk auslag, sondern nur im Abo und über Fachhändler vertrieben wurde, war eine solch hohe Auflage auch für damalige Verhältnisse beachtlich, zumal es zu dem Zeitpunkt gar nicht so viele Jaguar-Besitzer gegeben haben dürfte. Im Zeitraum als die drei Ausgaben erschienen, ging der Jaguar immerhin noch für 400 bis 560 Mark über die Ladentheke – wobei einige Händler bereits mit dem Ausverkauf begannen und der Jaguar wesentlich günstiger erworben werden konnte. Eine weitere Zielgruppe waren natürlich auch zukünftige Jaguar-Käufer, aber mit dem wirren Layout, schlechten Screenshots und sehr vielen Rechtschreibfehlern machte das Jaguar-Magazin nicht Lust auf Ataris Konsole.

Andererseits erreichten aber auch die beiden digitalen Jaguar-Magazine nicht Feuilleton-Niveau. Bei Pöbeleien in Richtung Jaguar-kritischer Entwickler wie Factor 5 oder deutscher Videospiel-Presse blitzte eben doch der „Fanboy“ durch. Viel länger als das Jaguar-Magazin hielt auch die digitale Konkurrenz nicht durch, denn Single-Format-Magazine sind natürlich auf stetigen Nachschub an Spielen angewiesen. Die späten Jaguar-Veröffentlichungen von Firmen wie Songbird wurden daher in der ST-Computer besprochen, sogar die Video Games testete einige der Spiele.



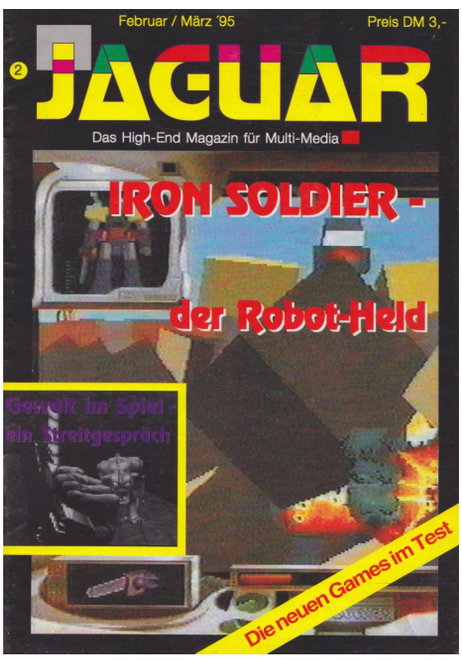
Legions of the Undead: Händler bewarben häufig Spiele, die nicht verfügbar waren.

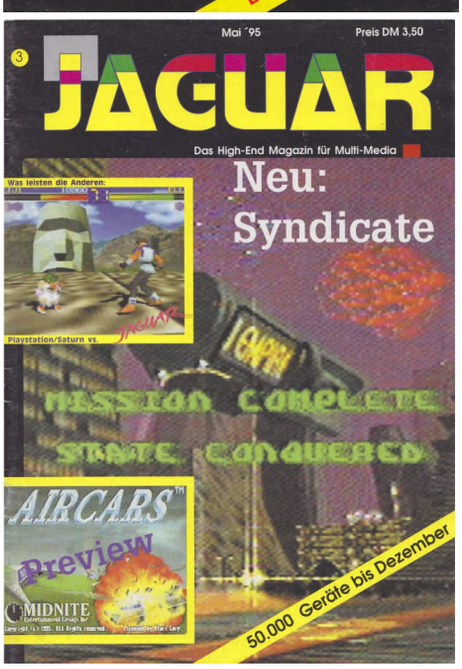
Legende

Das Jaguar-Magazin war der einzige Versuch, ein professionelles Magazin mit Jaguar-Schwerpunkt zu etablieren. Weltweit gab es diverse Atari-Entertainment-Publikationen und Fanzines in geringer Auflage, die über Lynx- und Jaguar-Spiele berichteten. Natürlich nahmen auch die großen ST-Magazine wie ST-Computer und ST-Format die 64-Bit-Konsole in ihre Berichterstattung auf. In der Nachbetrachtung wirkt insbesondere die Berichterstattung über Spiele, die angeblich schon fast fertig seien und sogar schon von einigen Händlern beworben wurden, befremdlich. Inhaltlich und stilistisch war am ehesten die Jaguar-Berichterstattung der Atari Inside mit dem Jaguar-Magazin zu vergleichen. Insbesondere Gerüchte nahmen beide Magazine gerne auf – obwohl sich schon 1995 abzeichnete, dass sich der Jaguar nicht am Markt behaupten konnte.

Sammler

Aufgrund ihrer relativ hohen Auflage tauchen die drei Hefte häufiger auf eBay auf. In digitalisierter Form ist das Jaguar-Magazin auch im Internet Archive (archive.org) zu finden.





Retro VGS - Das dritte (kurze) Leben des Jaguars



Die Indiegogo-Kampagne dauerte nur 11 Tage: Der Versuch, eine neue modulbasierte Konsole im Jaguar-Gehäuse per Crowdfounding zu finanzieren, ist vorerst gescheitert. Was lief schief beim Retro VGS?

Die letzte große modulbasierte Konsole war das Nintendo 64. Nintendos Entscheidung für Module entpuppte sich als Fehler, Spiele waren im Vergleich zu PlayStation-Titeln teurer und aufwändige CD-Spiele wie die Final-Fantasy-Spiele wurden gar nicht erst auf das N64 umgesetzt. Mit dem GameCube wechselte schließlich auch Nintendo auf (Mini-)CDs, Module kamen nur noch in den Handheld-Systemen zum Einsatz.

Seit einigen Jahren hat die Retro-Welle den Spielemarkt erfasst: Entwickler-Veteranen versuchen mehr oder weniger erfolgreich neue Spiele per Crowdfounding zu finanzieren, alte Spiele werden für Smartphones neu aufgelegt und diverse Retro-Magazine sogar am Kiosk verkauft. Eines dieser Magazine ist das RETRO Videogame Magazine, welches 2013 über eine Kickstarter-Kampagne finanziert wurde.

Mike Kennedy, Herausgeber des Magazins, wollte aber noch mehr: Eine neue, modulbasierte Konsole, die kompatibel zu alten und neuen Retro-Spielen sein sollte.

Das dritte Comeback des Jaguar

Als die Reste von Atari abgewickelt wurden, kaufte ein Hersteller von Dentalgeräten die Fertigungsformen für die Konsole und Module. Im Inneren steckte natürlich keine Jaguar-Hardware mehr, doch die weißen Gehäuse tauchten später in Online-Auktionen auf.

Schließlich gelangte Mike Kennedy in den Besitz der Formen und fertigte zunächst einige transparente Gehäuse für Jaguar-Besitzer. Dabei sollte es aber nicht bleiben, denn dieses Gehäuse wollte er für seine Konsole verwenden. Eine finanziell nachvollziehbare, aber nicht unproblematische Entscheidung: An die letzte Atari-Konsole hegen nur Wenige positive Erinnerungen, zudem wurden durch das Gehäuse dem Hardware-Team feste Vorgaben gemacht.

Als Endpreis wurde 150 US-Dollar anvisiert, dafür hätten Käufer eine Konsole bekommen, die Anschlüsse für USB-Gamepads und Joysticks mit 9-Pin-Anschluss bieten sollte. Ein FPGA sollte klassische Systeme nachbilden, per Adapter hätten die alten Module Anschluss gefunden. Um die Versorgung mit FPGA-Cores sicherzustellen, sprach man mit Kevtris, der diverse FPGA-Emulationen klassischer Systeme geschrieben hat. Versprochen wurde außerdem eine Kickstarter-Kampagne und die Unterstützung durch diverse Spiele-Veteranen.

Indiegogo

Bei den technischen Daten war das Retro-VGS-Team stets vage geblieben, was ein Indiz dafür ist, dass die Hardware noch nicht weit fortgeschritten war. Trotz fehlendem Prototyp wagte man die Finanzierung per Indiegogo und setzte das Ziel auf 1,95 Millionen US-Dollar fest. Die Konsole sollte nun 299 US-Dollar für die ersten 500 Unterstützer kosten, die Preise für die angekündigten Spiele bewegten sich zwischen 30 und 60 Dollar.

Nicht nur preislich entfernte man sich von den ursprünglichen Plänen: Der FPGA war nur noch ein einzelner Punkt in der Feature-Liste, die Hauptrolle sollte eine mit 1,6 GHz getaktete Quad-Core-CPU auf ARM-Basis spielen, mit integrierter GPU. Diese Änderung wurde wohl im Hinblick auf Spiele in Retro-Optik vorgenommen, die für Smartphones und Tablets entstehen – die sehen zwar aus wie 8/16-Bit-Spiele, benötigen aber die Rechenleistung moderner Mobilgeräte. Als RAM-Ausstattung war 1 GB angepeilt. Diese technischen Daten erinnern an die





Jaguar im transparenten Gehäuse: Neue Gehäuse aus der Presse.

Android-Mikrokonsole OUYA – nur kostet diese knapp 100 Euro und nicht 300 Dollar. Der USB-Controller für das Retro VGS wurde schnell als zweitklassiger Wii-Controller enttarnt.

Was Fans des ursprünglichen Konzepts schnell gegen die Konsole aufbrachte, war nicht nur der Preis, sondern auch die Stretch Goals, weitere Hardware-Eigenschaften, die nur verwirklicht würden, wenn das Projekt sein Finanzierungsziel weit übertrifft. Bei 3,1 Millionen Dollar wollte das Team einen größeren FPGA integrieren und dessen Größe bei 3,8 Millionen Dollar nochmal verdoppeln. Ohne konkrete Angabe über die Leistungsfähigkeit des FPGA sind solche Aussagen natürlich Unsinn: Hätte der FPGA im Standardmodell für ein VCS2600 ausgereicht? Wo liegen die Grenzen des größten FPGA? Da es keinen Prototyp gab – dieser sollte eben über die Kampagne finanziert werden – konnte Retro VGS darauf keine Antwort liefern.

Weitere Kritikpunkte

Dafür wurden immerhin einige Spiele angekündigt, die aber ausnahmslos bereits auf Steam, für Mobilgeräte oder andere Retro-Systeme erhältlich waren: Die Turrican-Variante „GunLord“ erschien beispielsweise bereits 2011 für das NeoGeo und ein Jahr später für die Dreamcast. Eines der Versprechen von Retro VGS waren fehlerfreie Spiele ohne Ladezeiten und Patches. Doch keine Software ist fehlerfrei, auch dann nicht, wenn sie auf Modul gepresst wird: Die VCS7800-Umsetzung von „Impossible Mission“ konnte in der NTSC-Version nicht gelöst werden, da ein Puzzle-Stück hinter einem Terminal steckte. „Mine Storm“, das eingebaute Spiel der Vectrex-Konsole, stürzte im 13. Level ab – die fehlerbereinigte Version wurde nur an Kunden verschickt, die sich beschwerten. Solche Fehler waren zum Glück nicht die Norm.

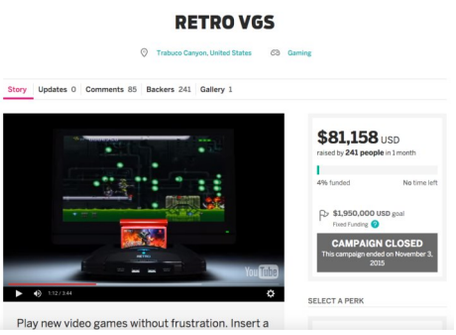
Heutige Spiele sind ungleich komplexer und größer, die Publisher investieren zweistellige Millionenbeträge in so genannte AAA-Titel wie „Grand Theft Auto V“. Schon wegen ihrer Geschäftszahlen sind solche Firmen darauf angewiesen, dass ihre großen Titel sich nicht verspäten. Notfalls werden dann eben per Patch die gröbsten Fehler behoben und zusätzliche Features nachgereicht.

Die angekündigten Spiele fallen nicht in diese Kategorie: Es sind Indie-Titel, die optisch an alte 8/16/32-Bit-Spiele anknüpfen. Solche Spiele sind als Download meist auch deutlich günstiger als ein Vollpreisspiel wie GTA5. Wer würde also für das selbe Spiel das fünffache zahlen, nur um es als Modul für ein neues System zu besitzen?



Zielgruppe

Die Indiegogo-Kampagne wurde schon nach wenigen Tagen gestoppt – aussichtslos erschien es, wenigstens das Mindestziel zu erreichen. Einige zogen nach der besonders von YouTubern geübten harten Kritik sogar ihr Geld zurück. Nun will das RetroVGS-Team erst am Prototypen arbeiten, bevor ein erneuter Anlauf zur Finanzierung gestartet wird. Auch die Kosten für die Konsole sollen gesenkt werden.



Möglich, dass sich dann auch wieder der Fokus der Konsole ändern wird. Die Indiegogo-Konsole sprach weder den klassischen Retro-Gamer, der Module auf alter Hardware spielen will, noch Fans von Spielen im Retro-Look an. Es gibt natürlich auch Spieler, die sich irgendwo in der Mitte bewegen, also alte Spiele auf PS4, Wii U oder Xbox One spielen, oder sich Konsolen wie RetroN 5 oder MIST kaufen. Für diese war Retro VGS schlicht zu teuer.


LYNX
ON
OFF
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
B
A
B
A
BRIGHTNESS


ATARI
LYNX
TM
VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU


POWER
ON
OFF
BACKLIGHT
LYNX
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2



Handheld-Generationen auf einem Bild: MB MicroVision, Atari Lynx II, Nintendo DS und der GameBoy-Advance-Konkurrent GP32. Nicht totzukriegen sind die LCD-Spiele, die bis heute gebaut und verkauft werden.

Lynx und GameBoy machten das mobile Spielen zu einem Massenphänomen, die ersten tragbaren Konsolen waren sie aber nicht. Eine Zeitreise von den Anfängen des mobile gamings bis zur Moderne.

Zeitgleich zum Atari 2600 kamen die ersten digitalen Handheld-Spiele auf den Markt. Sie verwendeten eine Reihe von LEDs (Mattel Auto Race) oder ein LCD (Game & Watch) mit vordefinierten Grafiken. Letztere hielten sich noch bis weit in die 90er hinein und selbst heute werden sie noch verkauft.

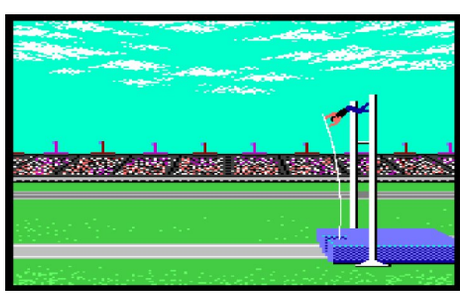
Das erste tragbare Handheld moderner Prägung war aber das MB MicroVision. Designer Jay Smith, der spätere Entwickler der Vectrex, entwarf eine Spielekonsole mit flexiblem LC-Display und Modulen. Die Auflösung war mit 16x16 Punkten extrem niedrig und das System besaß keine eigene CPU: Der Intel 8021 (8 Bit) und später der TI TMS1100 (4 Bit) wurden in die Spiele integriert. Nur 12 Spiele erschienen für das System von 1979 bis 1982. Die Hardware des MicroVisions ist fehleranfällig, besonders der Bildschirm ist eine Schwachstelle – und für diesen gibt es keinen Ersatz. Das MicroVision war für MB ein moderater Erfolg.

1981 versuchte sich dann Entex mit dem Select-a-Game an einem Handheld-System. Select-a-Game hatte eine noch geringere Auflösung als das MicroVision, aber mit „Space Invaders 2“ und „Pac-Man 2“ zwei bekannte Marken. Nur sechs Module, die wie die MicroVision-Spiele die CPU enthielten, erschienen für das System, bevor es 1982 vom Markt verschwand.

Es lässt sich nur spekulieren, warum beiden Systemen der ganz große Erfolg verwehrt blieb. Die Spiele bewegten sich vom Niveau nur unwesentlich über den LCD-Spielen mit fest eingebautem Spiel und die ungewöhnlichen Module erschwerten den Einstieg von Drittentwicklern. Eine weitere Schwäche war die Grafik: Die Bildpunkte ließen sich zwar flexibel ansteuern, aber die LCD-Spiele mit ihren vordefinierten Grafiken sahen besser aus. Epoch versuchte sich mit dem Game Pocket System 1984 noch an einem Handheld mit höher auflösendem Display (75x64), schneller, in die Konsole eingebauter CPU (6 MHz) und einem Joypad. Trotz dieser technischen Überlegenheit war Epochs System ein Flop.

Epyx

1978 wurde die Firma Automated Simulations gegründet, die in BASIC geschriebene Programme für den Commodore PET, TRS-80 und Apple II verkaufte. Ihren ersten Hit hatte die Firma mit dem Rollenspiel „Temple of Apshai“, Add-ons und Umsetzungen für andere Systeme folgten. Der Name „Epyx“ diente ursprünglich zur Vermarktung von Action-Spielen, wurde aber schließlich zum Namen der gesamten Firma.



Mit „Summer Games“ begann für Epyx eine lange Reihe an Spiele-Hits.

Epyx stand in den 80ern für Qualität, gerade auf dem populären Commodore 64. Nach der Apshai-Serie schuf Epyx mit den „Games“-Sportspielen eine erfolgreiche Serie, die weltweit die Hit-Listen dominierte und etliche Nachahmer inspirierte. Spiele wie Summer Games beeindruckten durch flüssige Animation und waren für Spieler leicht zugänglich. Spielerisch handelte es sich weniger um vollständige Simulationen der jeweiligen Sportart, als um eine Mini-Spiel-Sammlung mit Sport-Thema. Nintendo griff diese Spielidee später erfolgreich mit Wii Sports auf. Neben der Games-Serie gelang Epyx auch noch mit den beiden „Impossible Mission“-Teilen ein Hit.



Verschiedene Modulformen: Während „Curved Lip“ die gängige Form für Ataris Module ist, gibt es Homebrews und Prototypen meist als „nacktes“ Board. Die spezielle Form von „Alpine Games“ passt nicht in den Lynx I.

Epyx reichte der Erfolg im Spiele-Markt nicht, für den C64 entstand eine Basic-Erweiterung und Schnelllader. Außerdem übernahm Epyx den Vertrieb für einige europäische Spiele in Nordamerika.

Trotz einer langen Serie an Hits setzte der Abstieg von Epyx gegen Ende der 80er ein. Auf den neuen 16/32-Bit-Computern war Epyx nie so präsent wie auf dem C64 und auch die Games-Serie zeigte Verschleißerscheinungen. „The Games: Winter Edition“ war weit von dem Niveau eines „Winter Games“ entfernt, auch, weil mit Michael Kosaka einer der Grafiker Epyx in Richtung Electronic Arts verließ. Während die folgende „Summer Edition“ bessere Kritiken erhielt, verpasste man mit „California Games II“ technisch den Anschluss und veröffentlichte ein EGA-Spiel zu einer Zeit, als VGA bereits üblich war. Vor allem misslang aber der Sprung in den Konsolenmarkt, Epyx blieb bis zum Schluss vor allem ein Entwickler von Computer-Spielen.

Dabei hatte man 1986 große Pläne: In Epyxs Hardware-Abteilung arbeiteten zwei ehemalige Amiga-Entwickler, R.J. Mical und Dave Needle, die von David Morse – ebenfalls ein Ex-Amiga-Team-Mitglied – beauftragt wurden, ein tragbares Videospiel zu entwickeln. Unter dem Projektnamen „Handy“ sollte eine neue Konsole entstehen, die nicht nur den alten tragbaren Konsolen deutlich überlegen war, sondern auch den stationären.

Lynx

Die technischen Daten standen bereits 1987 fest: Ein 3,5-Zoll-LCD mit einer Auflösung von 160x102, auf dem 16 Farben aus einer Palette von 4096 Farbtönen dargestellt werden konnten. Das Display kann für die Verwendung von Linkshändern gedreht werden, außerdem ließ es sich auch hochkant verwenden – beste Voraussetzung für die Portierung diverser Arcade-Spiele, die dieses Format verwendeten. Zwei eigene Spezialchips, Mikey und Suzy, wurden entwickelt, bei beiden handelt es sich um 16-Bit-Chips mit einer Taktfrequenz von 16 MHz. Mikey enthält u.a. die 65SC02 CPU, Video-Ansteuerung und den Soundchip, während sich Suzy vor allem um die Grafik kümmert. Eine Besonderheit von Suzy war die Unterstützung für Sprite-Skalierung und -Verzerrung, die für eine Art Pseudo-3D-Effekt verwendet wurden. Diese Effekte wurden bis dato vor allem in Arcade-Spielen wie „Space Harrier“ und „Out Run“ eingesetzt. Über den Com-Port lassen sich bis zu acht Konsolen vernetzen. Ursprünglich war eine Vernetzung per Infrarot vorgesehen, die sich jedoch als unzuverlässig erwies. Als Handy-Entwicklungssystem kam ein Amiga zum Einsatz.

Die Hardware-Entwicklung erwies sich für Epyx als kostspieliges Abenteuer und das Geld wurde angesichts ausbleibender Erfolge im Spiele-Markt knapp. So machte man sich auf die Suche nach Partnern und reiste nach Japan.

Nintendo lehnte ab, da die Japaner mit dem GameBoy bereits ein eigenes Handheld in Entwicklung hatten. Auch bei Sega hatten die Epyx-Vertreter keinen Erfolg: Zwar betrachtete Sega den Handy genau, lehnte aber ebenfalls ab – und veröffentlichte Ende 1990 schließlich den ähnlichen Game Gear.

Atari war alles andere als ein Wunschpartner, denn schon zu Commodore-Zeiten hatte die Tramiel-Familie einen zweifelhaften Ruf bei Händlern und Entwicklern. Dies setzte sich bei Atari fort, insbesondere im Konsolen-Markt agierte die Firma orientierungslos und brachte mit dem XE Game System eine überflüssige Konsole heraus, statt sich voll hinter das VCS7800 zu stellen. Im Gegensatz zu Sega und Nintendo besaß Atari auch keine nennenswerten Kapazitäten zur Entwicklung eigener Spiele.



Blue Lightning auf dem Lynx: Rasanter als „Afterburner“ auf Amiga und ST.



Checkered Flag mit ComLynx auf dem ejagfest 2015.

Anders als beim Amiga gab es beim Handy aber keinen „Retter“, der das Team vor Atari schützen könnte. Es wur-



Kompakter, ausdauernder, günstiger, mehr Spiele: Der GameBoy und seine Nachfolger dominierten den Handheld-Markt.

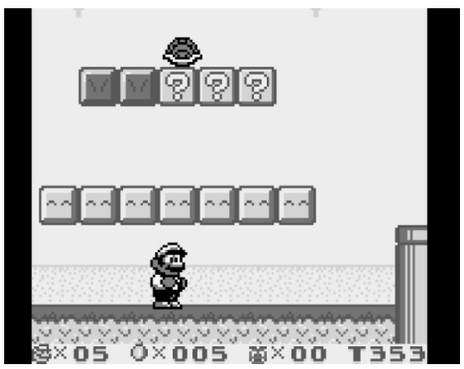
de eine ungleiche Partnerschaft: Zwar wurde vereinbart, dass Atari Marketing und Produktion und Epyx die Spiele-Entwicklung übernehmen sollte, aber Epyx wurden harte Bedingungen gestellt. Laut Dave Needle hatte Epyx 60 Tage Zeit, Fehler in Spielen zu beheben, Atari wartete aber bis zuletzt, diese Korrekturen zu kommentieren. Zahlungen wurden zurückgehalten und Epyx geriet so nur noch stärker in finanzielle Schwierigkeiten. Schließlich gab die Firma alle Rechte am Lynx an Atari ab.

Epyx beantragte noch im Jahr der Lynx-Veröffentlichung Gläubigerschutz. Durch neue PC-Spiele und Portierungen sollte die Firma saniert werden, was aber misslang. Heute besitzt System 3 die Rechte an vielen Epyx-Spielen und hat einige neue veröffentlicht.

Duell der Konsolen

Nintendos GameBoy erschien in den USA nur zwei Monate vor dem Lynx, technisch lagen zwischen beiden Systemen aber Welten: Die Nintendo-Konsole ging am ehesten als Weiterentwicklung des Epoch Game Pocket Systems durch, der Atari Lynx bot hingegen ein hintergrundbeleuchtetes Farbdisplay und Sprite-Effekte, die erst zwei Jahre später das Super Nintendo im Heimbereich einführte. Die ersten Spiele kamen natürlich von Epyx: California Games, Blue Lightning, Electrocop und Gates of Zendocon demonstrierten bereits zum Verkaufsstart die technische Leistungsfähigkeit des Systems.

Dies reichte aber nicht, um gegen die Launch-Titel von Nintendo zu bestehen: Mario war schon auf dem NES ein echter „System seller“ und für den GameBoy gehörte das neue „Super Mario Land“ zu den Starttiteln. Auch Tetris und Tennis erhielten in der Presse sehr gute Wertungen. Der GameBoy löste das Tetris-Fieber aus und die im Vergleich zum Lynx schwache Hardware hatte durchaus ihre Vorteile: Nintendos Konsole war kompakter und mit Batterien auch für längere Busfahrten geeignet. Obwohl Nintendos Umgang mit Drittentwicklern nicht der Beste war, führte der Erfolg des GameBoy schnell dazu, dass jeder relevante Entwickler auch für den GameBoy Spiele programmierte. Bekannte NES-Spieleserien wie Castlevania wurden auf den GameBoy um- und fortgesetzt. Nicht zuletzt war der GameBoy günstiger und pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden.

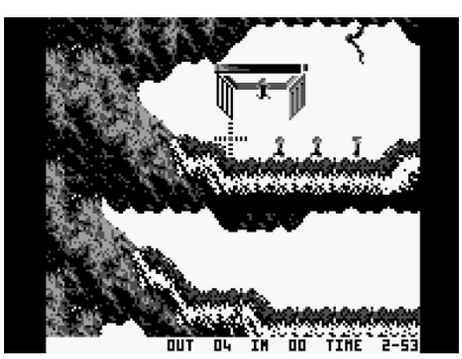


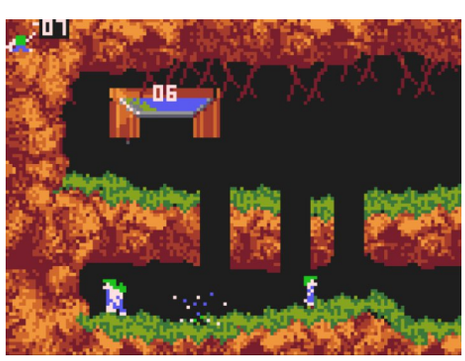


Nintendo und Sega profitierten von der Popularität ihrer Marken wie Mario und Sonic.

Ohne eigene starke Marken verließ sich Atari vor allem auf Umsetzungen von Arcade-Titeln, sowie Spiele kleinerer Entwickler. Anders als später beim Jaguar hatten letztere die Hardware aber gut im Griff. Ob klassische Arcade-Titel wie Joust, Robotron oder Ms. Pac-Man, neuere Spiele wie Klax oder Hard Drivin’, oder Computerspiel-Umsetzungen wie Lemmings: Die leistungsstarke Lynx-Hardware ermöglichte hervorragende Umsetzungen. Hinzu kamen überzeugende Originaltitel wie Slime World, Chip’s Challenge und das ambitionierte Dracula.

Die ersten Verkaufszahlen der Konsole waren gut, blieben aber deutlich hinter





Lemmings für GameBoy und Lynx: Diese Bildqualität erreichten die Handheld-Displays nicht – Ataris Lynx war etwas kontrastarm, während das GameBoy-Display mit Ghosting und schwachem Kontrast zu kämpfen hatte.

AN ENTIRELY ATARI LYNX MAGAZINE

Issue Six February £1.00

Lynx USER

USA & Canada $2.00

REVIEWS

DRACULA: THE UNDEAD
DINOLYMPICS
POWER FACTOR
JOUST
BASEBALL HEROES
DIRTY LARRY

HINTS & TIPS

COMPLETE SOLUTION TO TOKI & ZARLOR MERCENARY

COMPETITION

WIN YOURSELF SOME LYNX CARTS ! ! !



DRACULA THE UNDEAD

SUPPORT LYNX

Coming Attractions

If this issues list of coming games is anything to go by then it looks as if the Lynx scene is starting to pick up (ever so!) slightly. Best games of 93 ?, well Double Dragon looks pretty hot and what about Space Combat, who would have thought we would ever get an Elite clone on the Lynx !

DEFENDER & STARGATE DOUBLE BILL

There are actually three games on this cartridge including the original Defender, Defender 2 and Stargate. Defender 2 is an improved version of the original with extra enemies and improved weaponry.
All three of the games have enhanced graphics and sound effects.
***Available* MARCH 93.**

BATTLEZONE 2000

The old Battlezone classic has been revamped for this Lynx conversion.
This amazing 3-D tank battle game combines simulation, strategy and skill. Upgrade your equipment and ammunition as the game progresses.
***Available* JUNE 93.**

REN & STIMPY

The characters from the American cult cartoon show are making their way on to the Lynx. Being programmed by Acclaim, this should be one of the more interesting titles to grace the Lynx in 93.
***Available* 93.**

DOUBLE DRAGON



The Lynx finally gets a Streetfighter clone in Double Dragon. Fight your way through the mean streets using a good diversity of kicks and hits. Featuring large size baddies and cartoon style graphics. Completely changed from the original it also features a two player option which makes for amazing gameplay. Expect an awesome game.
***Available* MARCH 93.**

ROLLING THUNDER

Being the No.1 secret agent in the world has its problems. Save your kidnapped girlfriend from the robot baddies and find out who is the Mastermind behind it all ? The Atari VCS classic makes full use of the Lynx's capabilities. With side scrolling action and effective sound.
***Available* FEBRUARY 93.**

BATTLE WHEELS

Select from various engine, suspension arrangement and body options to equip your car of the future.
Then proceed to the arena where you will battle other players as well as robot cars in 12 different wasteland settings.
The survivors of each round are awarded cash prizes. Use this to further equip your car. Loads of option settings and a large play area will mean this will be a major title .
***Available* JANUARY 94!**

EUROPEAN TOURNAMENT SOCCER

Europe's finest teams battle it out in this soccer game from telegames.
Chose from set European teams or individually pick the best players from Europe. Various options include different team set-ups, high and low skill levels, a full tournament set-up as well as a two player option. Detailed animation and the extensive options should make this the only soccer game to have.
***Available* FEBRUARY 93.**

ALIEN VS. PREDATOR

The two big screen giants battle it out in this monster of a game. Based on the Dark Horse comic of the same name, help the Predator destroy the evil alien before it multiplies and destroys the Earth.
Loads of stills from the various movies together with large detailed cartoon animation and fast and furious gameplay. All put onto a massive 4 meg card.
***Available* FEBRUARY 93.**

SUPER OFF ROAD



All the thrills of real off road racing with all-out dirt grinding, high gear competition. Watch out for mud holes, jumps, and other obstacles as you negotiate many stadium off-road tracks. Still in an unfinished form the game is shaping up to be an accurate reproduction of the NES classic.
***Available* MARCH 93.**

SPACE COMBAT *(Preliminary title)*

Atari is working on a multiplayer space combat game, sure to appease Star Raiders and Star Wars fans everywhere. Believed to be based on the new Atari Games Space Adventure, it will feature advanced 3-D polygon graphics and have a space trading aspect to it.
***Available* EARLY 94.**

PIT FIGHTER

The arcade classic come to the Lynx in a massive 4 meg cartridge.
Using digitized graphics from the original, and a vast array of options. Fight your way through some of the toughest punks ever seen.
Finally if you are good enough and lucky enough you will meet the executioner, one mean mother *!$*%!
***Available* FEBRUARY 93.**

JIMMY WHITES SNOOKER

Archer Macleans masterpiece come to the small screen in what should be one of the most amazing ever Lynx conversions.
All the features of the home computer version with large fluid ball movement and fast well animated graphics. Sure to become an instant hit.
***Available* FEBRUARY 94 !**

JIMMY CONNERS BAD BOY TENNIS

The original bad boy serves up a championship game. You'll hear the voice of Jimmy Conners adding colour commentary as you more up the ladder to face the master himself. 1-2 players.
***Available* JUNE 93.**

MALIBU BEACH VOLLEYBALL

Enjoy the sun and surf while you blast the tunes you chose on your portable boom box. Play tournament style or just for fun.
***Available* JUNE 93.**

DAEMONSGATE

This incredible RPG has you searching mystical lands, discovering magic spells, strange creatures, treasures and special items you'll need in your quest. A truly massive game.
***Available* MARCH 93.**

Neu.
Schalt um
auf Farbe.



Für DM 199,-
unverb. Preisempf.

ATARI LYNX

Videospielevergnügen für unterwegs
mit vollen Farben
und Supersound.

4096 Farben, regelbarer Vierkanalsound, hochauflösendes 3,5" Color LC-Display, Bildschirm schwenkbar (für Linkshänder), 64 KB RAM, Hintergrundbeleuchtung, Helligkeitsregler, Pausetaste, doppelte Bedienertastatur, Kopfhöreranschluß, integriertes Joypad für 8 Bewegungsrichtungen, bis 8 Geräte vernetzbar.

Weitere Informationen: ATARI Computer GmbH,
Am Kronberger Hang 2, D-6231 Schwalbach

ATARI
... Action mit Spitzentechnologie

ST Fun

Die Rückkehr der LCD-Spiele

Ataris neuer Spielecomputer und seine Leistungsdaten

THOMAS BOSCH

Vor dem Durchbruch der Heimcomputer galten sie als der absolute Hit. Auf den Straßen, in Eisdielen und Fastfood-Restaurants, in der Straßenbahn, in der Schule — überall waren sie im Einsatz. Vorwiegend Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene genehmigten sich von Zeit zu Zeit eine kleine Entspannungspause. Die Rede ist von den kleinen LCD-Taschenspielen, die bereits kurz nach ihrem Erscheinen den Telespielen den Rang abgelaufen hatten. Immer wieder für eine Überraschung gut, stellte Atari auf der CES einen neuen Vertreter der LCD-Spiele vor, der mit beeindruckenden Leistungsmerkmalen sowohl seine Vorfahren als auch die Heimcomputer-Spiele in den Schatten stellen soll: das »Atari Portable Color Entertainment System«.

Atari, der Erfinder des Videospiels, bringt damit das leistungsstärkste LCD-Taschenspiel auf den Markt, das jemals gebaut wurde. Die Pressemitteilung läßt große Spannung aufkommen. Sie kündigt an, das Atari Portable Color Entertainment System sei das LCD-Spiel, auf das Spieler jeder Altersklasse gewartet haben. Das weltweit erste tragbare farbige Arcadespiel, das Sie überall und zu jedem Zeitpunkt spielen können. Ein netzunabhängiges System? Richtig, Sie haben drei Möglichkeiten der Stromversorgung: den Anschluß an die Steckdose, den Betrieb über Akkumulatoren und den Anschluß an den Zigarettenanzünder im Auto. Damit steht auch einer Entspannungspartie unterwegs nichts im Weg.

Eines der interessantesten Features ist das farbige LC-Display. Sam Tramiel, Präsident der Atari Corporation, meinte bei der Ankündigung des neuen Spielesystems: »Wir haben uns erst gar nicht lange mit Entwicklern abgegeben, die nicht wissen, was die Verbraucher von einem tragbaren Videospiel erwarten. Es hätte dem Anwender nichts gebracht, wenn wir ein weiteres graues Display verwendet hätten, das nur einfache, langsame und flackernde Grafiken zu bieten hat.

Die Leute wollen mehr und sie bekommen auch mehr. Die Grafiken sind nicht nur fein detailliert und dimensional, sie entstehen aus einer Palette von 4096 Farben, wobei bis zu 16 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Außerdem verbinden die Spieler mit Hilfe eines Verbindungskabels bis zu acht der neuen LCD-Taschenspiele miteinander. Dadurch nützt man mit einer einzigen Karte den Multiplayer-Modus voll aus, über den einige der Spielkarten verfügen.«

Industrieller Durchbruch

Die Pressemitteilung aus den USA kündigt noch weitere interessante Features an: Das Portable Color Entertainment System bedeutet den industriellen Durchbruch im Elektronikbereich. Es bietet schnelle Action, dramatische Grafiken, realistischen Vier-Kanal-Sound, den Sie auch über Kopfhörer empfangen, sowie einen eingebauten LCD-Farbmonitor in einem Gerät, das nicht größer als eine Videokassette ist. Das LCD-Spiel ist 26,67 cm breit, 10,16 cm tief und 3,81 cm hoch.

Da das Gerät als Speichermedium sogenannte »Game-Cards« im Scheckkartenformat (16 Millionen Bits Speicherkapazität) verwendet, geht kein Platz für Massenspeicher verloren. Spielspaß unterwegs.

Das Gerät besitzt ein farbiges 3½-Zoll-LCD-Display, das 160 x 102 Pixel darstellt. Den Kontrast stellen Sie per Regler nach Ihren individuellen Bedürfnissen ein. Auch die Geschwindigkeit ist überragend: Mit seinen 16 MHz ist das Atari Portable Color Entertainment System viermal schneller als vergleichbare Geräte. Der Joystick befindet sich serienmäßig auf der linken Seite. Da Sie den Bildschirm um 180 Grad drehen dürfen, haben sowohl Links- als auch Rechtshänder ihren Spielspaß. Neben dem Joystick finden Sie als Bedienungselemente zwei Feuerknöpfe sowie zwei Funktionstasten.

Das Gerät verfügt über Hardware-Scrolling und -Sprites. Dazu mit ist es für Spiele bestens ausgerüstet.

Dem Gerät liegt ab Werk bereits eine Spielkarte bei. Sie enthält das Programm »California Games«. Die Firma Epyx hat derzeit bereits fünf weitere Spiele für das neue LCD-Spiel entwickelt beziehungsweise umgeschrieben. Hierbei handelt es sich um den Flugsimulator »Blue Lightening«, »Impossible Mission«, »Monster Demolitions«, »Time Quests & Treasure Chests« sowie »Gates of Zendocon«.

Welche Software bringt die Zukunft? Atari hat mit der Firma Epyx einen Vertrag gemacht. Epyx, einer der größten Spielehersteller der Welt, wird Arcade- und Sportspiele für das Portable Color Entertainment System entwickeln. Die Firma erwartet, am Ende des dritten Quartals 1989 mindestens vier weitere Spielkarten fertiggestellt zu haben. Aber es ist natürlich auch nicht ausgeschlossen, daß von anderen Spieleherstellern Programme auf den Markt kommen.

Händler und Endverbraucher haben das Atari Portable Color Entertainment System bereits getestet. Sam Tramiel sagte, die Tester könnten das Gerät mit nichts vergleichen, mit was sie bisher gespielt hatten.

Atari hat bereits eine Demonstrations-Speicherkarte entwickelt, die Ihnen beim Händler die Fähigkeiten des LCD-Spiels demonstriert.

Das Atari Portable Color Entertainment System wird in den USA voraussichtlich ab August 1989 erhältlich sein. Laut Pressemitteilung kostet das Gerät unter 150 US-Dollar. Der Preis einer »Game-Card« liegt bei zirka 35 US-Dollar. Sobald das Gerät erhältlich ist, werden wir es einem ausführlichen Test unterziehen. Bis dahin Geduld, liebe Spielfreunde . . .

(tb)



Das neue »Portable Color Entertainment System« von Atari

Jetzt mit erweitertem Angebot



LYNX II: 89.-

LYNX II inklusive "Batman returns": 109.-

Software:

Name (Anz. d. Spieler)	DM
Awesome-Golf (1-4)	75.-
A.P.B.	49.-
Baseball Heros	75.-
Basketbrawl	49.-
Batman Returns	49.-
Battlewheels (1-8)	75.-
Bill & Ted's	39.-
Blockout	49.-
Blue Lightning	49.-
Bubble Trouble	75.-
California Games (1-4)	49.-
Casino	49.-
Checkered Flag (1-6)	49.-
Chips Challenge	39.-
Crystal Mines	39.-
Desert Strike	75.-
Dino Olympics	49.-
Dirty Larry	49.-
Double Dragon (1-2)	75.-
Dracula	75.-
Electrocop	49.-
Europ. Soccer Challenge (1-2)	75.-
Gates of Zendocon	49.-
Gauntlet III (1-4)	49.-
Gordo 106	49.-
Hard Drivin	49.-
Hockey (1-2)	39.-
Hydra	49.-
Ishido	39.-
Jimmy Connors Tennis (1-4)	75.-
Joust (1-2)	49.-
Klax	49.-
Kung Food	49.-
Lemmings	75.-
Malibu Beach Volley. (1-4)	49.-
Ms. Pac Man	49.-
NFL Football (1-2)	49.-
Ninja Gaiden	49.-
Ninja Gaiden III	75.-
Pacland	75.-
Paper Boy	49.-
Pinball Jam	39.-
Pit Fighter (1-2)	75.-
Power Factor	49.-
Quix	39.-
Rampage (1-4)	39.-
Rampart (1-2)	75.-
Road-Blasters	49.-
Robosquash (1-2)	49.-
Robotron	49.-
Rygar	49.-
S.T.U.N.T. Runner	49.-
Scapyard Dog	49.-
Shadow of the Beast	39.-
Slime World (1-8)	39.-
Steel Talons	49.-
Super Sweek (1-2)	39.-
Super Off Road (1-4)	75.-
Shanghai (1-2)	39.-
Toki	75.-
Tournament Cyberball (1-4)	49.-
Turbo Sub (1-2)	39.-
Ultimate Chess Challenge	49.-
Viking Child	49.-
Warbirds (1-4)	49.-
Xenophobe (1-4)	39.-
Xybots (1-2)	49.-
World Class Soccer (1-2)	39.-
Zalbor Mercenary (1-4)	39.-

Zubehör:

Netzteil passend für Lynx	12.-
Comlynx-Kabel	20.-
LYNX-Transporttasche	35.-
LYNX-Zigarettenanzünder	25.-
u.v.m.	a.A.



Kit Case

Super LYNX-Tasche für Spiele und viel Zubehör. Passend für LYNX I & II.



Desert Strike: Lauf "Video-Games": 89%

Versandbedingungen:
Bestellung nur gegen Vorkasse oder per Nachnahme.

Versandkosten:
5.- DM bei Vorkasse
10.- DM bei Nachnahme

Lieferzeit:
ca. 2-3 Wochen

FALKE-Verlag - Rührsbrook 10 - 24226 Heikendorf - Tel. 0431/27 365 - FAX 242570
SK Plön - BLZ 210 515 80 - Kto. 30001895



Die ersten Lynx-Spiele wurden in großen Schachteln verkauft, später wechselte Atari auf ein kompakteres Format. Bonus für Fans: Einige Spiele bieten eine Anleitung zum Ausfalten, mit Poster auf der Rückseite („Xybots“).

dem GameBoy zurück. Einen Rückschlag erlebte Atari durch Segas Game Gear. Sega hatte schon vor Atari Einblick in die Baupläne des Lynx und der Game Gear orientierte sich optisch an der Atari-Konsole. Wie der Lynx setzte der Game Gear auf ein Farbdisplay und bot eine Farbpalette von 4096 Farben. Hier hören die Parallelen aber schon auf, denn die Sega-Konsole war im wesentlichen ein tragbares Master System. Damit konnte es technisch nicht mit dem Lynx mithalten, aber Master-System-Spiele ließen sich mit Anpassungen an den kleinen Bildschirm leicht portieren. Für Quantität war also gesorgt und auch qualitativ bot das Game-Gear-Angebot einiges, darunter diverse Sonic-Titel und Spiele mit Disney-Charakteren. Sega gelang es auch diverse Drittentwickler vom Game Gear zu überzeugen.

So wurde der Lynx trotz Einführung des Lynx II auf den dritten Platz durchgereicht, gemessen am GameBoy war aber auch der Game Gear kein Erfolg. Beide Farbkonsolen blieben ohne Nachfolger, auch wenn Sega 1995 in den USA mit dem Nomad ein tragbares Mega Drive/Genesis nachschob. Andere Hersteller taten sich ebenfalls schwer gegen Nintendo, egal ob mit oder ohne Farbdisplay. Das erfolgreichste nicht-Nintendo-Handheld ist bis heute die PlayStation Portable.

Die genauen Verkaufszahlen des Lynx sind nicht bekannt, einige Quellen sprechen von zwei Millionen, andere von bis zu 3,5 Millionen verkaufter Konsolen. Dies bezieht sich auf die Zeit, in der Konsolen im Handel waren – Atari stellte 1995 die Unterstützung für die Konsole ein, aber der Abverkauf der Restbestände dauerte noch ein paar Jahre an. Damit ist der Lynx die dritterfolgreichste Atari-Konsole, hinter dem VCS2600 und 7800, aber deutlich vor dem Jaguar.

Rückblickend betrachtet hätten Atari und Epyx nur wenig machen können, um zumindest den Game Gear zu schlagen. Nintendo hatte die Unterstützung der japanischen Entwickler, Sega ein großes Reservoir an Arcade-Spielen. Atari hätte aber durchaus eine Nische besetzen können, wenn man in Sunnyvale auf den Jaguar verzichtet und sich weiter auf den Lynx konzentriert hätte, für den die Spiele-Entwicklung wesentlich günstiger war.

Nach dem Lynx

R.J. Mical und Dave Needle wurde ein Angebot gemacht, für Atari zu arbeiten, welches sie aber ablehnten. Ihre nächste Station war die neue Firma von Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins, 3DO. 3DO entwarf eine 32-Bit-CD-Konsole, baute sie aber nicht selbst – dies überließ man Firmen wie Panasonic und Goldstar. Das Vermarktungsmodell erwies sich als eine Schwäche der Konsole, denn die Hersteller mussten über die Hardware ihre Gewinne erwirtschaften – Sega und Sony



Lynx und Game Gear mit VGA-Mod von McWill.

subventionierten ihre Systeme hingegen über Spieleverkäufe und Lizenzen an Drittentwickler. Trotz Unterstützung einiger namhafter Entwickler wie Electronic Arts scheiterte der Versuch, im Konsolenbereich einen Standard ähnlich der MSX-Computer oder der VHS-Kassette zu etablieren. Ende 1996 zog sich die Firma 3DO aus der Hardware-Entwicklung zurück, der 3DO-Nachfolger M2 wurde nicht mehr veröffentlicht.



Nintendo konnte sich mit der Entwicklung eines GameBoy-Nachfolgers viel Zeit lassen. Erst 1998 erschien mit dem GameBoy Color ein Modell mit Farbdisplay und schließlich 2001 der GameBoy Advance. Konkurrent Sega verließ nach dem Nomad den Handheld-Markt komplett, ging aber später eine Kooperation mit SNK ein, um Spiele für das Neo Geo Pocket zu entwickeln.

Für den Lynx erschienen auch nach Support-Ende neue Spiele, vor allem von Telegames und Songbird. Mehrere Prototypen nicht mehr fertiggestellter Spiele tauchten in späteren Jahren auf (Alien vs. Predator, Relief Pitcher), außerdem erschienen einige Homebrew-Titel (Alpine Games, Lynxopoly, Zaku). Mit dem VGA-Mod ist jüngst eine Hardware-Modifikation erschienen, die Lynx I und II einen zeitgemäßen Bildschirm mit VGA-Ausgang spendiert. Ein Everdrive-ähnliches Modul zum Sichern mehrerer ROMs auf einer SD-Speicherkarte ist in Vorbereitung. Wer selbst Lynx-Titel programmieren möchte, aber vor Assembler zurückschreckt, kann Ataris Konsole auch in C programmieren: Der Lynx wird vom C-Compiler cc65 unterstützt.

Lynx – Technisch überlegen?



„Moment!“ – werden Fans bestimmter Handheldkonsolen rufen, wenn der Lynx als leistungsfähigste tragbare Konsole ihrer Zeit bezeichnet wird. Ataris Konsole war ihren Konkurrenten natürlich nicht überall voraus. Segas Game Gear besitzt beispielsweise eine höhere Auflösung und stellt mehr Farben gleichzeitig dar. Dann gibt es noch den Sega Nomad und die PC-Engine GT, miniaturisierte Versionen des Mega Drives, beziehungsweise der PC-Engine/Turbo GrafX. Beide Handheldkonsolen konnten die Module der stationären Konsolen verwenden, ihre Batterielaufzeit lag aber deutlich unter der des Lynxs – und wer vorwiegend zu Hause spielt, tut dies eher am Mega Drive oder der PC-Engine, als mit ihren tragbaren Ablegern. Außerdem wurden sie nur in bestimmten Ländern verkauft und waren teurer. Beim Nomad kam schlechtes Timing dazu: Die Konsole wurde just in dem Jahr veröffentlicht, als sich Sega auf den Saturn konzentrierte. Der Nomad wurde sogar von seinem Vorgänger, dem Game Gear, überlebt, dessen Produktion für den brasilianischen Markt wieder hochgefahren wurde. Wenn Nomad und GT in Berichten über Handheldkonsolen übergangen werden, liegt es aber weniger an ihrer Erfolgslosigkeit, als an ihrer Eigenschaft als miniaturisierte Heimkonsolen, die kein eigenes Spieleangebot besaßen.

Technische Überlegenheit misst sich nicht alleine in der Zahl der darstellbaren Farben und wenn es um die innovativste Handheldkonsole geht, ist Ataris Konsole kaum zu schlagen: Link-Möglichkeit für bis zu acht Spieler, Scaling/Zooming per Hardware, Links-/Rechtshändermodus und das erste Farbdisplay in einem tragbaren Videospiel.

Lynx als Fahrtrainer



Obwohl für den Lynx nicht viele Spiele erschienen sind, ist das Genre der Rennspiele vergleichsweise gut vertreten. Hard Drivin’ hatte in der Spielhalle den Anspruch, eine besonders realistische Fahrsimulation. Doch wer sich mit dem Lynx wirklich auf den Straßenverkehr vorbereiten will, braucht ein anderes „Spiel“: „P.I.T.S.“ (Portables Informations- und Trainings-System). P.I.T.S. wurde von Bastian Schick und Lars Baumstark im Auftrag des DVPI (Deutsches Verkehrspädagogisches Institut) entwickelt und ist der einzige Education-Titel für die Handheldkonsole. Das Programm bereitet auf die Führerscheinprüfung vor und enthält Prüfungsfragen und viele digitalisierte Bilder. Ausgeliefert wurde P.I.T.S. in einem transparenten Koffer mit der Konsole, Netzteil und der Anleitung. Wie viele Koffer damals an Fahrschulen gingen, ist nicht bekannt. Einige Module wurden später auf Nachfrage nachproduziert. Das komplette Set taucht selten auf eBay auf und war daher auf dem ejagfest nur in der Vitrine zu bewundern.

Eine ausführliche Vorstellung von P.I.T.S. hat Sebastian Patting für Nexgam.de geschrieben: www.nexgam.de/atari/p-i-t-s-fahrschule-auf-dem-atari-lynx-planet-atari-specials.html

Best of Lynx

Welches sind die besten Spiele für Ataris Handheldkonsole? Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und diese Liste ist garantiert subjektiv. Welches sind Ihre Favoriten?



Die gute Nachricht vorweg: Es gibt nur sehr wenige schlechte Spiele für den Lynx, die Konsole ist weniger an der Qualität der veröffentlichten Spiele, als am Fehlen großer Namen und der Spielequantität gescheitert. Damit ist die Gefahr eines Fehlkaufs gering und da der Lynx bisher nicht im Fokus vieler YouTuber und Sammler ist, halten sich auch die Preise im Rahmen.

Puzzle Game

Chip's Challenge

Warum Chip's Challenge? Chuck Sommervilles Denkspiel wurde zunächst exklusiv für Lynx entwickelt und erst später auf andere Systeme umgesetzt. Was dieses Spiel empfehlenswert macht, ist die Abwechslung: Einige Level erinnern mehr an ein Labyrinth, andere an Sokoban und wieder andere erfordern Timing. 148 Level sind in Chip's Challenge enthalten und dürften Spieler lange beschäftigen. Wem das nicht reicht, der findet auf Steam den Nachfolger, letztes Jahr erschien mit Chuck's Challenge 3D ein weiterer Teil für PCs, Macs und Android.

Weitere Empfehlungen: Klax, Shanghai

Shoot'em Up

Zaku

Warum Zaku? Große Sprites und viel Humor zeichnen dieses Ballerspiel im Parodius-Stil aus. Zaku ist ein Homebrew-Titel, der die Qualität aller kommerziellen Lynx-Shooter übertrifft. Hochwertig ist auch die Fertigungsqualität des Moduls: Es handelt sich um den bisher einzigen Homebrew-Titel, den es als „Curved Lip"-Modul gibt, ganz wie die von Atari veröffentlichten Spiele. Publisher Super Fighter Team und Entwickler PenguiNet konnten bisher 600 Exemplare verkaufen, auf der Website des Entwicklers gibt es den Soundtrack zum kostenlosen Download.

Weitere Empfehlungen: Gates of Zendocon, Robotron 2048

Arcade-Umsetzung

Klax

Warum Klax? Die kleine Atari-Konsole hat die vielleicht beste Klax-Umsetzung. Da die Hardware die Bildschirmdarstellung um 90 Grad drehen kann, kann Klax im Original-Format gespielt werden. Die Level und selbst die Sprachausgabe haben es in das Lynx-Modul geschafft. Jeder Level stellt andere Anforderungen an den Spieler, manche erfordern eine bestimmte Anzahl Klaxe zu bilden, andere eine bestimmte Punktzahl zu erreichen.



Weitere Empfehlungen: Ms. Pac-Man, S.T.U.N. Runner

Computer-Umsetzung

Lemmings

Warum Lemmings? Lemmings war ein untypischer Psygnosis-Titel: Keine Grafik-Orgie mit bombastischen Artworks, sondern ein origineller Mix aus Denkspiel und Simulation. Der Spieler kann die Lemminge nicht direkt steuern, sondern ihnen aus vorgegebenen Aktionen Anweisungen geben. Abgesehen von der Auflösung müssen keine Abstriche gegenüber der Computer-Version gemacht werden, der Sound, die witzige Grafik und die Spielbarkeit – bei diesem späten Lynx-Titel stimmt alles. Lemmings gehört zu den selteneren und damit teureren Lynx-Titeln, gerade komplett mit Verpackung und Anleitung.

Weitere Empfehlungen: Shadow of the Beast, Switchblade II

Rennspiel

Checkered Flag

Warum Checkered Flag? Die Jaguar-Version ist ein misslungener Virtua-Racing-Klon, dass Lynx-Original ist jedoch ein von Kritikern wie Spielern gleichermaßen geschätztes Rennspiel. Der 16-Bit-Gra-



fikchip des Lynx sorgt für die flotte Grafik, die, von der geringen Auflösung abgesehen, auch von Rennspielen auf 16-Bit-Systemen wie dem ST nicht erreicht wird. Highlight ist aber der Mehrspielermodus: Bis zu sechs Spieler via Comlynx unterstützt das Modul – und das, bevor Netzwerkspiele populär wurden.

Weitere Empfehlungen: Championship Rally, RoadBlasters

Rollenspiel/Adventure

Eye of the Beholder

Warum Eye of the Beholder? Die Entwicklung von Rollenspielen und Adventures ist vergleichsweise aufwändig, kein Wunder also, dass diese beiden Genres nicht ganz oben auf Ataris Prioritätenliste waren. Eye of the Beholder, ein Rollenspiel im „Dungeon Master"-Stil, wurde fertiggestellt und beworben, aber nicht mehr veröffentlicht. Die einzige Möglichkeit, dieses Spiel auf einer Lynx-Konsole zu spielen, ist daher eine Reproduction Cartridge. Angeblich ist für dieses Jahr eine weitere Auflage geplant.

Weitere Empfehlungen: Dracula the Undead

Bester Multiplayer-Titel

Slime World

Warum Slime World? Epyx' Slime World wurde zwar auch auf andere Systeme umgesetzt, aber es ist die Lynx-Version, die gespielt werden sollte: Als einziger Lynx-Titel unterstützt es bis zu acht Spieler. Spielerisch erinnert es an Nintendos Metroid und kombiniert Action mit Denkspielelementen. In den meisten Modi agieren die Spieler kooperativ, es gibt aber auch einen Kampfmodus, in dem sich die Spieler jagen. Insgesamt gibt es sieben Spielmodi, jeweils mit ihren eigenen Karten. Viel Abwechslung also und damit ist Slime World ein echter Multiplayer-Hit.





Weitere Empfehlungen: Warbirds, Checkered Flag

Masochisten

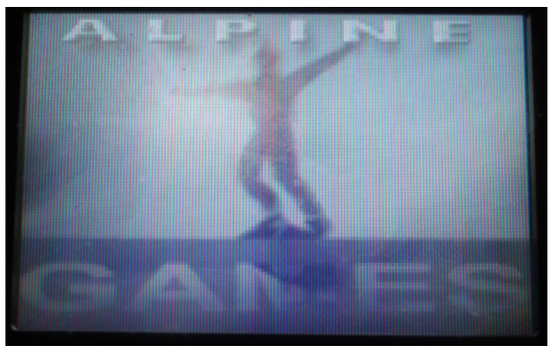
Batman Returns

Warum Batman Returns? Ein Fest für Masochisten: Gilt Ninja Gaiden schon als harte Nuß, bombardiert das Spiel zum Tim-Burton-Spiel den Spieler mit Gegnern von Beginn an. Atari tat das einzig Richtige und bot als Ausbildungsangebot für zukünftige Hardcore-Gamer den Lynx im Set mit Batman Returns an. Selbst der Cheat-Code ist eine echte Herausforderung: Acht mal nach oben, zwölf Mal nach unten, 15 mal nach links und 19 mal nach rechts drücken. Anschließend die Option-1-Taste 27 mal drücken und schon ist der Fledermausmann unbesiegbar.

Weitere Empfehlungen: Ninja Gaiden, Ninja Gaiden III



Alpine Games



Der Lynx ist eine reine Sommerkonsole, zumindest was die Schneemenge in den Lynx-Spielen angeht. Die Winterspiel-Sammlung Alpine Games von Duranik stößt also schon einmal optisch in eine echte Marktlücke.

Alpine Games wurde bereits 2004 fertiggestellt, im März 2015 gab Duranik dann bekannt, dass es zu einer weiteren, wahrscheinlich letzten Auflage des Sportspiels kommen wird. Duranik haben mit dem Spiel der Atari-Konsole das spendiert, was ihr vorher versagt blieb: Winterspiele. Hätte die Kooperation zwischen Epyx und Atari länger gehalten, wäre es wohl zu einer Portierung von Winter Games gekommen. Soviel sei schon vorweg genommen: Alpine Games ist ein würdiger Ersatz.



Lieferumfang

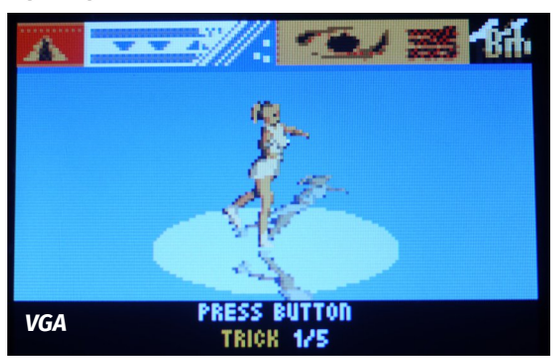
Die „Alpine Games“-Schachtel orientiert sich an den normalen Lynx-Verpassungen, reiht sich also gut in die eigene Lynx-Sammlung ein. Eine 22-seitige englischsprachige Anleitung liegt dem Spiel bei. Wurden frühere Auflagen noch wie andere Homebrew-Titel auf einer grünen Platine mit offenem Chip ausgeliefert, ist der ROM-Chip der letzten Ausgabe unter Plastik geschützt. Von der Länge entspricht das Modul in etwa den Atari-Modulen, ist jedoch deutlich dicker und passt deswegen nicht in ein Lynx I. Eine weitere Einschränkung betrifft Lynx-Konsolen mit VGA-Mod: Der High-Color-Trick, der dem Lynx mehr als 16 Farben entlockt, profitiert von der Trägheit des Original-Displays. Auf einem Lynx mit VGA-Mod ist der Bildschirmaufbau hingegen deutlich zu sehen, es flackert. Dies betrifft einige Standbilder, den roten Balken unter der Zeitanzeige, den Lichtkegel beim Eiskunstlauf und die Spiegelung der Bandenwerbung beim Eisschnelllauf. Bei keiner der betroffenen Disziplinen fällt der Effekt aber so deutlich aus, dass die Disziplin unspielbar wäre.

Üben, üben!

Wie Winter Games, haben auch die Alpine Games einen Trainingsmodus, in dem jede einzelne Disziplin geübt werden darf. Um überhaupt in die Nähe des vorletzten (!) Platzes zu kommen, muss schon häufiger trainiert werden. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht, weder per Comlynx noch durch Rumreichen, aber auch das Epyx-Spiel war nicht unbedingt ein Multiplayer-Titel, gab es doch nur eine Disziplin, bei der zwei Spieler gleichzeitig antraten. Neun Disziplinen gibt es insgesamt, die Steuerung wurde auf den Lynx optimiert. Joystick-Rütteln ist eben nichts für eine Konsole mit einem Joypad. Wer den ersten Platz anvisiert, sollte sich an dem Weltrekord der jeweiligen Disziplin orientieren und keinen einzigen Fehler machen, denn für die simulierten Gegner sind Stürze und Disqualifikation Fremdwörter.

Eiskunstlauf und Snowboard Halfpipe

Beiden Disziplinen liegt die selbe Spielmechanik zu Grunde: Eine kleine Markierung bewegt sich über eine in verschiedene Abschnitte unterteilte Linie, mit Button A oder B wird der Trick ausgewählt. Timing ist nur bei der Auswahl erforderlich, anschließend werden die auf dem Bildschirm und der Anleitung angegeben Richtungstasten gedrückt, um den Trick möglichst schnell auszuführen. Ein Trick besteht maximal aus sechs Tastendrücken, einen Axel oder 1080° in kurzer Zeit auszuführen, ist also eine Herausforderung. Optisch beeindruckt besonders der Eiskunstlauf mit den Animationen der Athletin und Spiegelungen auf dem Eis.



Slalom, Snowboard Rush, Skispringen

Ebenfalls verwandt sind diese drei Disziplinen. In Slalom müssen die Tore berührt und Kollisionen mit Hindernissen vermieden werden, während beim Snowboard Rush der Spieler die Flaggen an der richtigen Seite umfahren soll. Beide Disziplinen nutzen die Grafik-Hardware des Lynx, die durch Skalierungseffekte eine Art 3D-Effekt erzeugt, und sehen dementsprechend beeindruckend aus. Auch beim Skispringen lässt das Lynx die (Pseudo-)3D-Muskeln spielen. Hier kommt es auf Geschwindigkeit und Timing an – beim ersten Versuch



gelang eine Weite von 58 Meter, also weit unter dem britischen Rekord, den Eddie „The Eagle“ Edwards 1987 setzte. Die Computergegner liegen jedenfalls deutlich über 200 Meter.

Freestyle Aerials

Bekannt aus Winter Games als „Hot Dog Aerials“: Freestyle Aerials ist eine Trick-ski-Disziplin. Mit der Feuertaste wird abgesprungen und mit dem Joypad verschiedene Tricks ausgeführt. Der Schlüssel zu guten Wertungen ist der Absprung, denn nur wenn dieser gelingt, fliegt der Athlet hoch genug, um mehrere Tricks auszuführen und erfolgreich zu beenden. Die Landung ist im Vergleich zu Winter Games sehr einfach und die Disziplin ist einsteigerfreundlich. Drei Versuche hat der Spieler, für die Ausführung verschiedener Sprünge gibt es Bonuspunkte.

Speed Skating

Der Eisschnellauf ist die einzige Disziplin mit einem computergesteuerten Gegner. Geschwindigkeit nimmt der Spieler durch rhythmisches Drücken der Feuertasten und des Joypads auf. Die Richtungstasten werden gedrückt, wenn



der linke Arm ausgestreckt ist und die Feuertasten, wenn der rechte Arm nach vorne zeigt. Wie beim Eiskunstlauf haben die Eispolierer der Alpine Games beste Arbeit geleistet – so schöne Spiegelungen gibt es nicht einmal beim echten Eisschnellauf.

Bobfahren

Bobfahren sah auf dem C64 und anderen Heimcomputern etwas merkwürdig aus: Die Karte nahm die Hälfte des Bildschirms ein, die aktuelle Zeit ein Viertel und für den Bob blieb nur ein Mini-Fenster übrig. Auf dem Lynx wird hingegen im Vollbild gefahren, ohne Karte. Die Anschiebphase des Bobs, die für die Startgeschwindigkeit sorgt, wird ebenfalls simuliert. Auf der Strecke muss der Spieler in den Kurven gegenlenken, aber nicht zu stark, sonst stürzt der Bob und es gibt eine Disqualifikation.

Biathlon

Die grafisch schönste Disziplin, bei Winter wie Alpine Games, ist der Biathlon. Die wirklich schöne Winterlandschaft kann der Spieler bei Alpine Games nicht genießen – Schuld ist die Steuerung: abwechselnd bewegen sich links und rechts kleine Balken auf die Zielmarke zu, dann sind Buttons (rechts) oder eine der Richtungstasten (links) zu drücken. Am Schießstand folgt die Steuerung mit dem Nachladen und öffnen der Patronenkammer dann wieder Winter Games. Am Schießstand ist absolute Präzision gefragt, je länger der Spieler wartet, desto langsamer bewegt sich das Fadenkreuz.

Wer sich nur auf die Balken konzentriert, kann die Grafik nicht genießen – zum Glück gibt auch der Sound Hinweise, wann gedrückt werden soll.



Fazit

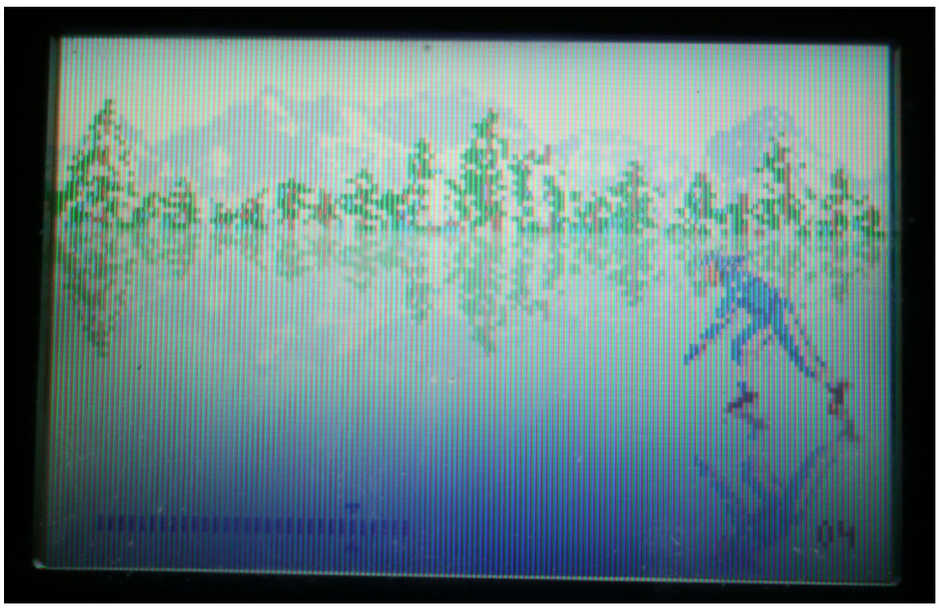
So richtig Wettkampfatmosphäre will bei Alpine Games trotz der hervorragenden Grafik leider nicht aufkommen. Zwar gibt sich die Anleitung Mühe, den verschiedenen Figuren so etwas wie einen Charakter anzudichten, aber letztlich wird nur gegen anonyme Computergegner gespielt, die man mit Ausnahme des Eisschnellaufs nie zu Gesicht bekommt. Ein Mehrspielermodus, sei es via Comlynx oder an einem Gerät, hätte die Langzeitmotivation erhöht. In dieser Form bleibt nur die Jagd nach Rekorden, die übrigens auf dem Modul gesichert werden. Bei einigen Disziplinen wie dem Eiskunstlauf kann auch die Steuerung nicht voll überzeugen.

Aber es gibt eben gleich neun Disziplinen und Alpine Games füllt die Wintersport-Lücke im Lynx-Angebot bravourös. Es ist einer jener Titel, die Lynx-Spieler immer wieder hervorholen werden und sei es auch nur, um eine Einzeldisziplin zu üben. Auch wenn die richtige Wettkampfatmosphäre nicht aufkommen mag, bietet Alpine Games viele Disziplinen und ist ein ideales Spiel für zwischendurch. Neben Zaku ist Alpine Games sicherlich ein Homebrew-Titel, den jeder Lynx-Besitzer in seiner Sammlung haben sollte.

Preis: (ausverkauft)

Bezugsquelle: www.duranik.com

Bonus Cartridge



Nachschlag für Duranik-Fans: Das Entwickler-Duo hatte neben Alpine Games auch eine Neuauflage der Bonus Cartridge produziert – und die bewegt sich technisch auf einem ähnlich hohen Niveau wie das Hauptspiel.

Demos lassen Lynx-Fans leicht wehmütig werden, gibt es doch etliche Lynx-Demos, aus denen nie ein Spiel werden wird. Einige bestehen nur aus Standbildern, in anderen sind schon Sprite-Bewegungen implementiert. Die Bonus Cartridge bewegt sich irgendwo dazwischen.

Närrische Zeiten

Das „Menü“ erinnert an ST-Mega-Demos wie „Cuddly Demos“: Statt die Demo über ein Menü auszuwählen, wird eine Spielfigur gesteuert. Hier ist es ein Narr, der sich hübsch animiert in einer parallaxscrollenden Landschaft bewegt. Hinter Türen steckt jeweils eine Demo. Bis auf zwei Ausnahmen laufen diese automatisch ab und werden mit der Feuertaste abgebrochen. Zu entdecken gibt es einen MOD-Player, eine Grafik-Demo mit verschiedenen Figuren, den Turm aus Nebulus, einen Screen für ein Karate-Spiel und eine Demo des Abfahrtslaufs. In der F1-Demo lässt sich das Fahrzeug lenken, es gibt aber keine Gegner und der Wagen kann auch nicht von der Strecke abkommen.

Barrel Jumping

Die erste Demo ist das spielbare „Barrel Jumping“. Wer „World Games“ von Epyx kennt, ist mit dieser Sportart bereits vertraut. In diesem Spiel mit vermeintlich typischen Sportarten verschiedener Länder war dies das Spiel, welches für Deutschland stand – ursprünglich soll Epyx dafür Fußball vorgesehen haben, welches sich jedoch als Mini-Spiel nicht eignete. Auf Schlittschuhen nimmt der Spieler Anlauf und muss dann eine bestimmte Anzahl Fässer überspringen und sicher landen. Einst war Barrel Jumping als Bonus-Spiel für Alpine Games vorgesehen, landete aber auf der Bonus Cartridge. Zum Glück steckt Barrel Jumping im ersten Baum — der Narr hat es alles andere als eilig bei seinem Spaziergang im Wald.

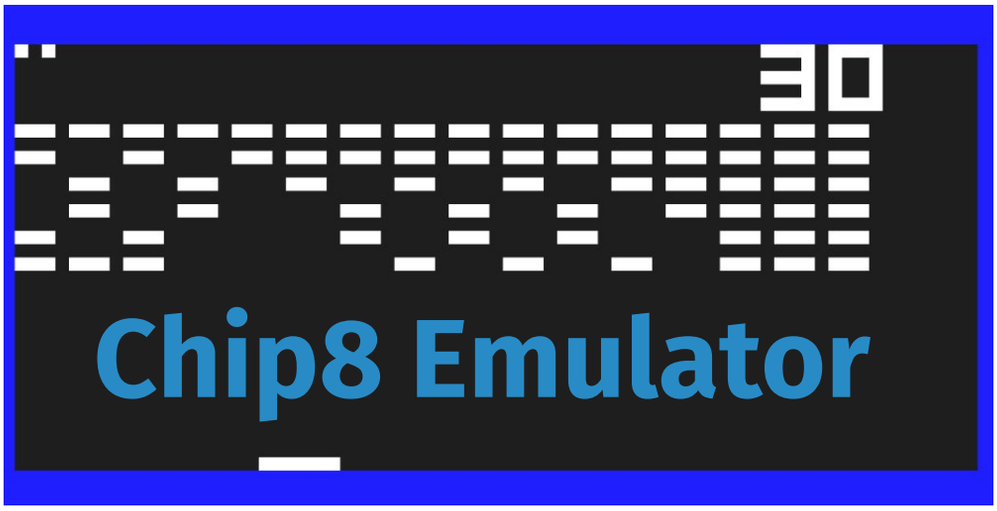
Fazit

Die Bonus Cartridge ist nur etwas Sammler, aber sicher eine der besseren Technik-Demos für den Lynx. So unwahrscheinlich es ist, dass Duranik aus einigen dieser Demos jemals ein Spiel macht – die erste Auflage der Cartridge wurde 2006 veröffentlicht –, so wünschenswert wäre es, wenn sich das Duo es anders überlegen wurde. Gerade ein gutes Beat’em Up im Street-Fighter-Stil könnte der Lynx gut gebrauchen. Technisch bewegen sich alle Demos auf einem hohen Niveau und zeigen mehr als 16 Farben gleichzeitig.

Aufgrund der Bauform des Moduls eignet sich die Bonus Cartridge nicht für den Lynx I. Getestet wurde das Modul auf einem Lynx II ohne VGA-Mod.

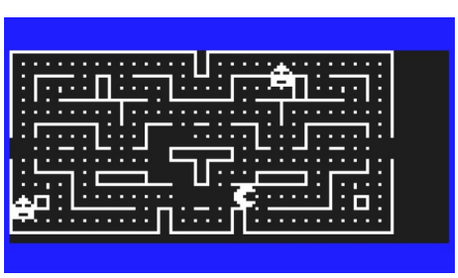
www.duranik.com



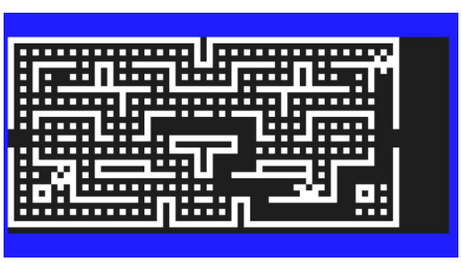


Kein Lynx-Emulator, sondern ein Emulator auf dem Lynx: Chip8 führt Lynx-Besitzer in die Computer-Antike – ein Dutzend Spiele gibt es als Bonus.

Chip-8 ist kein Computer, sondern eine Interpreter-Sprache und virtuelle Maschine. Entwickelt von Jospeh Weisbecker für den Telmac 1800 und COSMAC VIP, sollte sie die Spieleprogrammierung vereinfachen – Jahre bevor Sun für Java den Slogan „Write once, run anywhere“ erfand, schaffte es Chip-8 bereits, verschiedene Systeme zu verbinden. Die virtuelle Maschine orientierte sich bei den Hardwareanforderungen am COSMAC: 64x32 Pixel, 8x15 Pixel Sprites, ein Piepser und keine Farben.



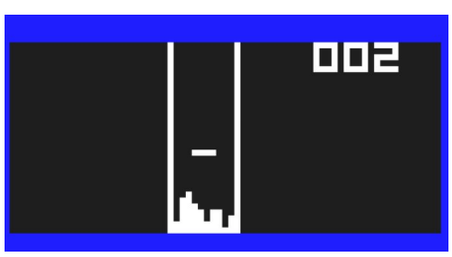
Telmac und COSMAC waren keine Computer für den Massenmarkt – beide Computer wurden als Bausatz vertrieben. Doch Ende der 80er waren selbst Taschenrechner leistungsfähig genug für Chip-8, erste Interpreter tauchten auf und Entwickler Erik Bryntse führte schließlich Super Chip ein: Immer noch in Monochrom, aber mit höherer Auflösung und zusätzlichen Befehlen. Weniger verbreitet ist Mega Chip (2007). Mega Chip erhöht die Auflösung auf 256x192, bietet Farben und unterstützt Soundausgabe.



Lynx8

Die erste Version des Chip-8-Emulators für den Lynx erschien Anfang 2004. Der Emulator unterstützt Chip-8- und SCHIP-Spiele, die sich direkt in der Binary befinden – völlig legal, denn Chip-8-Spiele sind in der Regel Public Domain. Wird der Emulator gestartet, erscheint zunächst ein pixeliges Atari-Logo und dann ein Auswahlmenü. Es ist die letzte Chance, umzukehren.

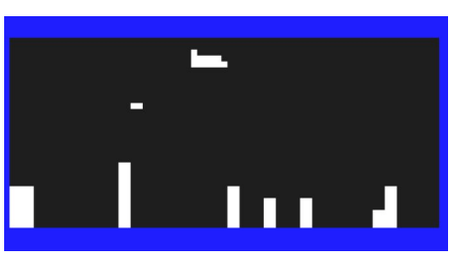
Flimmerfreie Farbgrafik, klasse Sound, 3D-Effekte – all das ist mit Chip-8 Vergangenheit. Mit dem Emulator können sich Lynx-Spieler an der Pac-Man-Variante „Blinky“ erfreuen, die nur zwei Geister bietet und auf Power-Pillen verzichtet. Auch die Spiele-Klassiker Breakout, Tetris und Snake sind enthalten. Einen direkten Vergleich zwischen Chip-8 und Super Chip erlaubt Super Blinky: In der Super-Variante sind Pac-Man und die Geister tatsächlich als solche zu erkennen. Zu den wenigen Spielen, die nicht in irgendeiner Form von Arcade-Titeln inspiriert wurden, gehört „Blitz“: Als Pilot eines Bombers muss man eine Stadt dem Erdboden gleichmachen. Schafft man es nicht, kracht der Bomber gegen ein Gebäude und das Spiel ist vorbei.



Die Spiele sind unterschiedlich gut spielbar, aber selbst im Vergleich zu VCS-Titeln primitiv. Das Flackern der Sprites ist keine Schwäche des Emulators, sondern liegt an der Art, wie Chip-8 Grafik zeichnet.

Fazit

Der Chip-8-Emulator ist eine Kuriosität und immerhin der einzige Emulator für Ataris Handheldkonsole. Eine Bereicherung für das Softwareangebot ist der Emulator nicht, die meisten der enthaltenen Spiele gibt es auch als Lynx-Module und man muss schon ein ausgesprochener Chip-8-Fan sein, um Blinky Ms. Pac.Man vorzuziehen.



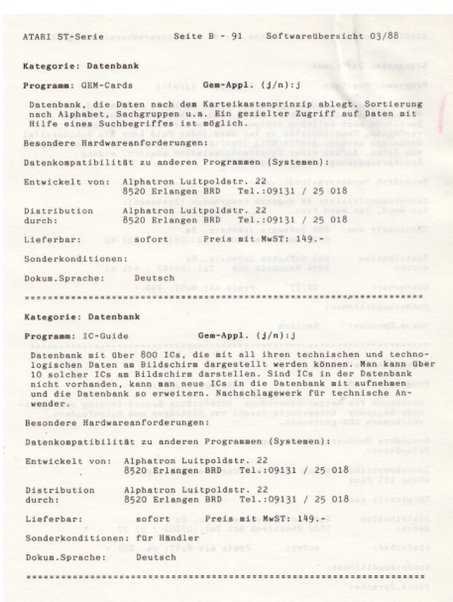
Seitenweise

Atari ST-Serie Softwareübersicht

Mit eigener Literatur hat sich Atari vornehm zurückgehalten, aber ein Buch haben die Atari-Niederlassungen in Deutschland, Österreich und Schweiz herausgegeben und regelmäßig aktualisiert: die Softwareübersicht.

Wer durch alte Atari-Zeitschriften blättert, wird immer wieder die gleichen Programme finden, denn kein Magazin kam an Signum und 1st Word vorbei. Trotz zeitweise fünf ST-Magazinen auf dem Markt hatte es beispielsweise Branchensoftware schwer, auf den Softwaretestseiten Beachtung zu finden.

Die Softwareübersicht von Atari war ein nach Programmsparten geordneter Katalog, in dem Firmen ihre Anwendungen vorstellen konnten. Neben einer kurzen Beschreibung wurden besondere Hardwareanforderungen (RAM, Monitor, doppelseitiges Laufwerk), Datenkompatibilität mit anderen Programmen, Handbuchsprache, Preis und Bezugsquelle genannt. Die Aufbereitung kann als äußerst spartanisch bezeichnet werden: Bilder gibt es nicht, je zwei Programme müssen sich die in Schreibmaschinenschrift gedruckten Seiten teilen.



ATARI ST-Serie Seite B - 91 Softwareübersicht 03/88

Kategorie: Datenbank

Programm: GEM-Cards **Gem-Appl. (j/n):** j

Datenbank, die Daten nach dem Karteikastenprinzip ablegt. Sortierung nach Alphabet, Sachgruppen u.a. Ein gezielter Zugriff auf Daten mit Hilfe eines Suchbegriffes ist möglich.

Besondere Hardwareanforderungen:

Datenkompatibilität zu anderen Programmen (Systemen):

Entwickelt von: Alphatron Luitpoldstr. 22 8520 Erlangen BRD Tel.:09131 / 25 018

Distribution durch: Alphatron Luitpoldstr. 22 8520 Erlangen BRD Tel.:09131 / 25 018

Lieferbar: sofort Preis mit MwST: 149.-

Sonderkonditionen:

Dokum.Sprache: Deutsch

Kategorie: Datenbank

Programm: IC-Guide **Gem-Appl. (j/n):** j

Datenbank mit über 800 ICs, die mit all ihren technischen und technologischen Daten am Bildschirm dargestellt werden können. Man kann über 10 solcher ICs am Bildschirm darstellen. Sind ICs in der Datenbank nicht vorhanden, kann man neue ICs in die Datenbank mit aufnehmen und die Datenbank so erweitern. Nachschlagewerk für technische Anwender.

Besondere Hardwareanforderungen:

Datenkompatibilität zu anderen Programmen (Systemen):

Entwickelt von: Alphatron Luitpoldstr. 22 8520 Erlangen BRD Tel.:09131 / 25 018

Distribution durch: Alphatron Luitpoldstr. 22 8520 Erlangen BRD Tel.:09131 / 25 018

Lieferbar: sofort Preis mit MwST: 149.-

Sonderkonditionen: für Händler

Dokum.Sprache: Deutsch

Vorwort

Die sechste Auflage enthält knapp 1200 Programme, begonnen hatte Atari im Februar 1986 mit lediglich 200 Anwendungen. Die Einführung des 1040ST und des Mega ST soll zu dieser deutlichen Zunahme, insbesondere bei den Branchenlösungen, geführt haben.

Natürlich gab es zu diesem Zeitpunkt schon deutlich mehr Programme für den ST und Atari erhob auch nicht den Anspruch, dass komplette Softwareangebot zu erfassen. Die Auswahl, die getroffen wurde, verrät aber einiges über den Herausgeber: Spiele werden kurz und knapp auf den letzten sieben Seiten in tabellarischer Form abgehandelt und machen lediglich 9,42 Prozent der Programme aus.

Stattdessen dominieren Branchen- und Office-Anwendungen im Buch und selbst Atari-Veteranen dürfte nur ein Bruchteil der Programme etwas sagen. Branchensoftware ist meist im oberen Preissegment angesiedelt und wird in vergleichsweise geringen Stückzahlen verkauft: „Gefährliche Stoffe“, eine Datensammlung zu 10000 chemischen Stoffnamen mit Einsatzempfehlungen, sollte 1408 DM kosten, „Personal-Zeiterfassung“, eine Software mit Barcode-Leser 2690 DM. Für fast alle Berufsgruppen gab es bereits 1988 Softwarepakete und dies wollte Atari mit der Programmauswahl offenbar unter Beweis stellen.

Ausgaben

Während die Softwareübersicht in Buchform häufiger auf eBay oder in Online-Buchshops zu finden ist, ist die digitale Version verschollen. Dieses Schicksal teilt sie mit etlichen Programmen aus dem Buch: Branchensoftware, sofern sie



nicht als Public Domain vertrieben wurde, war eben nicht das bevorzugte Ziel der ST-Raubkopierszene. Atari gab noch weitere Softwarekataloge heraus: Der 160seitige MIDI-Katalog erschien angeblich Ende 1992, ebenso wie der „International TOS Software Catalog“. Von ersterem finden sich im Netz weder Abbildungen noch eBay-Auktionen. Der zweite Katalog wurde von Atari USA herausgegeben, berücksichtigte bereits den Falcon und war deutlich ansprechender aufgemacht.

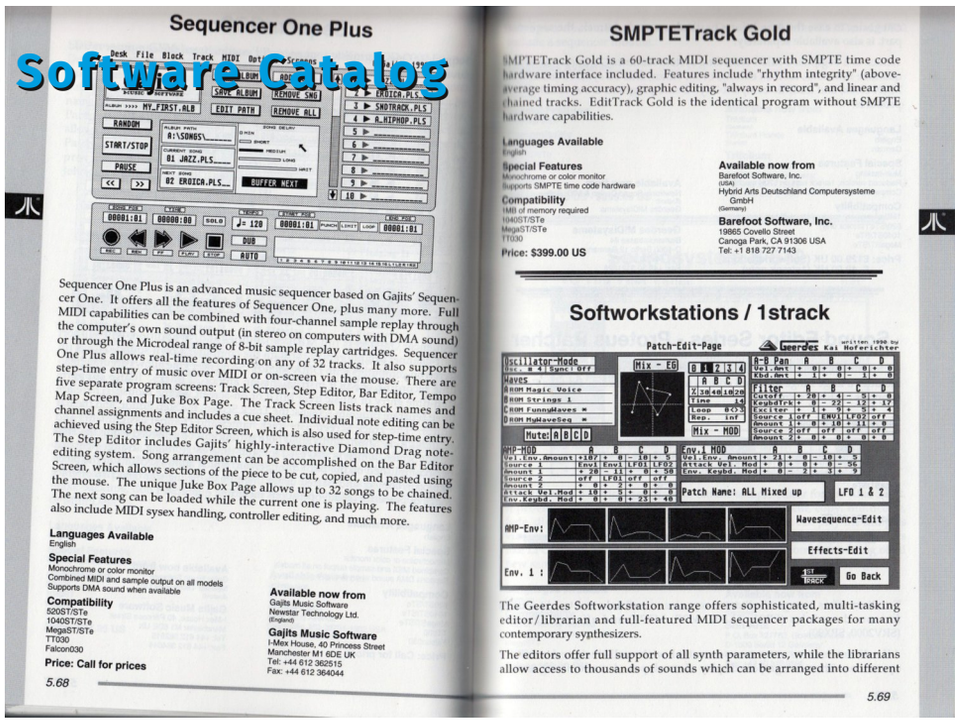
Moderner Nachfolger der Softwareübersicht ist die AtariUpToDate-Liste, die Informationen zu über 8600 Programmen enthält. Insgesamt dürfte es für die gesamte ST-Familie weit über 12000 Programme gegeben haben.

International TOS Software Catalog

Die Atari-Softwareübersicht hatte ihre Ursprünge in einer Zeit, in der der ST noch nicht eine Nische als preiswerte DTP-Maschine gefunden hatte. Anfang der 90er stellte Atari eine weitere Softwareübersicht zusammen – international, in englischer Sprache und komplett auf dem TT mit Calamus SL layoutet.

Schon das Cover des Katalogs macht einen hochwertigeren Eindruck. Dieser setzt sich beim Durchblättern fort: Sah die alte Softwareübersicht noch aus, als käme sie direkt aus der Schreibmaschine, ist der Katalog wesentlich angenehmer zu lesen. Zudem sind die Programmbeschreibungen deutlich länger und besser geeignet, sich über die Stärken der Programme zu informieren. Zu jedem Programm werden Angaben zur Sprache, Kompatibilität, Preis und den verschiedenen Distributoren gemacht. Unter „Special Features“ werden einige Besonderheiten aufgezählt, beispielsweise auflösungsunabhängigkeit oder MultiTOS-Kompatibilität. Diese Angaben stammen von den Entwicklern – ein Programm ist also nicht zwangsläufig zu MultiTOS inkompatibel, nur weil es nicht unter den „Special Features“ aufgeführt ist.





In die Zukunft!

Die erste und wohl einzige Auflage des TOS-Software-Katalogs erschien im Winter 1992. Atari-Historiker wissen, dass dies eine Zeit des Umbruchs für Atari war: Der Falcon wurde ein halbes Jahr vorher angekündigt, im Winter erschienen die ersten Tests des Atari-Vogels in der Presse. Schnell kamen erste Programme, die von den besonderen Fähigkeiten des Falcons Gebrauch machten.

Im Buch sind sie jedoch nicht gelistet. Zwar verweist das Cover darauf, dass Falcon-Programme vorkommen, aber dies beschränkt sich einzig auf die Kompatibilität bestehender ST/TT-Programme, sowie in einigen Fällen Ankündigungen der Entwickler. Das Harddisk-Recording-Programm Musicom – immerhin eines der ersten Falcon-Programme – taucht im Buch beispielsweise nicht auf.

Sauber programmierte Anwendungen profitierten natürlich auch ohne besondere Anpassung von dem Falcon. Zumindest auf dem kommerziellen Softwaremarkt konnten sie sich nach der Einführung des TT durchsetzen. Ausnahmen bildeten traditionell die MIDI-Software und Spiele – letztere kommen im Software-Katalog kaum vor, erstere sind stark vertreten. Sogar der Hotz MIDI Translator – den es später auch für Windows gab – bekam eine ganze Seite. Die Atari-Version wurde 2001 als Freeware freigegeben.

Mit Bildern

Den hochwertigen Eindruck des Katalogs unterstreichen die großen Screenshots. Der „International TOS Software Catalog“ ist keine Textwüste, sondern enthält hunderte Bilder, die dank professioneller Belichtung auch in S/W wirken. Produziert und gedruckt wurde das Buch in den USA, einzelne Exemplare werden über ebay.com von einem US-Händler verkauft. Es wurden aber auch Programme aufgenommen, die nicht in englischer Sprache vorlagen.

Außer dem TOS Software Catalog und der Atari-Softwareübersicht gab es noch weitere Softwarekataloge in Buchform, die jedoch nicht von Atari selbst veröffentlicht wurden.

maxYMiser, Chiptunes und die Szene

GwEm im Interview



ST-Chipsound rockt und ist Teil einer großen Chipsound-Community, die sowohl im Netz als auch Live ihre Tracks zum Besten gibt. In unregelmäßigen Abständen gibt es Interviews mit bekannten Chipsound-Musikern in der st-computer.

Vielleicht hat er auf ein besonderes Datum gewartet, oder er ist einfach ein Kubrick-Fan: Der Brite Gareth Morris alias GwEm begann seine Chipsound-Karriere im Jahr 2001. Zwei Jahre später wurde er zu einem Mitglied der Chiptune-Gruppe YM Rockerz. Er ist aber nicht nur Musiker, sondern auch ein talentierter Programmierer und hat mit maxYMiser eines der Chiptune-Tools für Ataris 16/32-Bit-Computer entwickelt.

RockABIT: Warum machst du Musik mit Soundchips?

GwEm: Das frage ich mich manchmal selbst. Ich habe zunächst ohne Soundchips angefangen, aber dann den YM2149 (das ist fast 15 Jahre her!) entdeckt und ich mochte den Sound. Musik auf dem Yamaha zu machen, ist für mich keine Einschränkung, ich kann alles machen, was ich will. 99 Prozent meiner Musik entsteht mittlerweile mit maxYMiser.

RockABIT: Wie läuft die Produktion eines neuen Chiptunes ab?

GwEm: Ich beginne meist mit meinem Chiptracker maxYMiser, manchmal schreibe ich aber auch ein kurzes Stück direkt in Assembler. Es gibt keinen festgelegten Weg, wie ich beginne, aber wenn ich gerade keine Ideen habe, beginne ich mit Drum-Sounds und Patterns. Es kann aber auch sein, dass ich einen bestimmten YM-Effekt oder eine Bassline im Kopf habe. Die ersten vier Patterns sind einfach, aber dann wird's schwieriger. Wörter und Songtexte können die Produktion in dieser Phase vereinfachen.

Für ein Instrumental lasse ich mir verschiedene Patterns einfallen und kombiniere sie in maxYMisers Live-Modus. Damit wäre der erste Teil fertig. Dann schreibe ich die Intro und Melodie, bevor ich eine Pause mache, um mit frischen Ideen das Stück zu beenden. Wenn der Song fertig ist. verwende ich viel Zeit auf das Arrangement, zusätzliche Sounds und Effekte. Ein Song kann sich später noch verändern, falls ich ihn live spiele und das Publikum einen ganz anderen Eindruck hat. Komponiert wird auf einem Netbook und einem ST-Emulator. Mit dem ST musiziere ich nur live.

RockABIT: Deine größte Leistung in Sachen Soundprogrammierung?

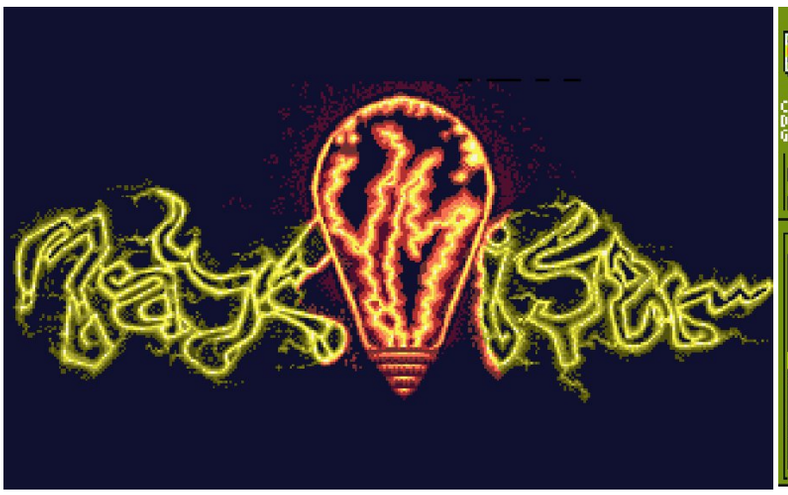
GwEm: Vermutlich der SID-Effekt in maxYMiser. Es ist eine Multistep-Software-Wellenform mit benutzerkonfigurierbaren Schritten, aber hocheffizienten Interrupt-Routinen. In älteren SID-Routinen war die Zahl der Abstufungen vorgegeben, um eine bestimmte Wellenform wie eine Rechteck- oder Sinus-Kurve zu erreichen. MaxYMiser nutzt selbstmodifizierende Makros auf einem Standard-ST. Eine zweite Routine leistet das selbe auf 030/060-Maschinen, aber mit Cache-Kompatibilität.

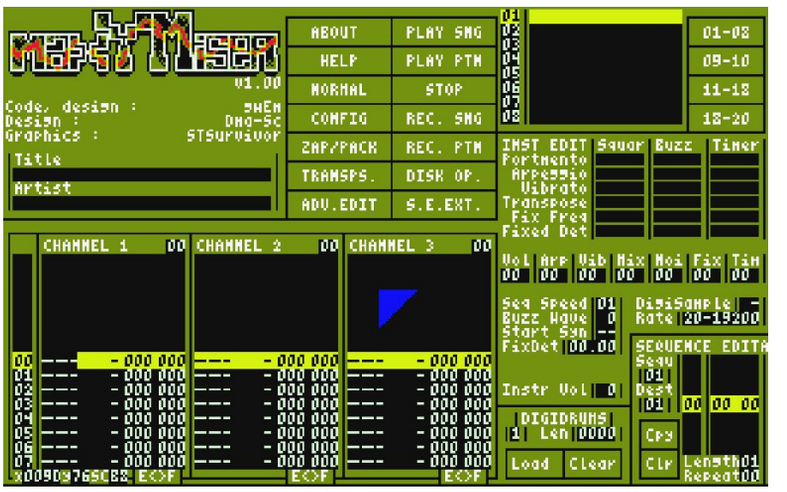
RockABIT: Welches ist dein Lieblings-Chiptune und warum?

GwEm: Ganz klar „Visitors From Dreams“ von Dma-Sc. Der Track ist für eine elektronische Plattform sehr emotional, ein anrührendes Stück Musik. Ich mag die Musik von Dma-Sc, er hat einen ganz anderen Stil als ich und jedes seiner Stücke hat eine hohe Qualität. „Primus“ von Scavenger ist auch sehr gut.

RockABIT: Woher kommen deine musikalischen Inspirationen?

GwEm: Mich haben die ersten drei Prodigy-Alben und anderer 90er Rave sehr inspiriert. Mir gefallen auch Drum’n’Bass und bestimmte Happy-Hardcore-Songs. Auf der Heavy-Metal-Seite habe ich durch Judas Priest, Black Sabbath und Uli Jon Roth viel gelernt. Bei den Chiptune-Artists sind 505, Dma-Sc und Tao meine Favoriten. Ich habe über die Jahre viel Musik gehört und mich hat alles in gewisser Weise beeinflusst!





RockABIT: Die Zeit mit 80er Jahre Heimcomputern war ...

GwEm: ... ein Abenteuer!

RockABIT: Beeinflusst deine Demoscene-Erfahrung dein Leben?

GwEm: Klar. Die Demoscene basiert auf einer Kultur des Teilens und so versuche ich auch, mein Leben zu leben. Sie hat mir auch viel über Code-Optimierung und die Funktionsweise eines Compputers beigebracht. Praktisch meine gesamte Musik entsteht mit maxYMiser und ich habe dadurch die Gelegenheit gehabt, Gigs in der ganzen Welt zu geben. Ohne die Outline-Demopartys hätte ich sicher nicht die Motivation gehabt, maxYMiser zu entwickeln. Natürlich habe ich auch viele gute Freunde durch die Demoscene gewonnen.

RockABIT: Was denkst du über das aktuelle Retro-Revival?

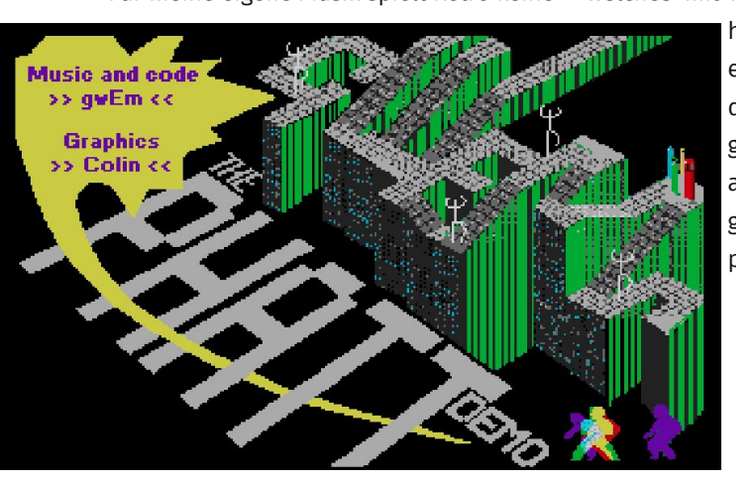
GwEm: Eine interessante Frage. Selbst als ich noch klein war, war Retro cool. Jetzt bin ich älter und Retro ist sogar noch cooler, weil ich all die Anspielungen verstehe ;) Für meine eigene Musik spielt Retro keine Rolle, ich komponiere bloß gerne auf dem Atari. Wenn andere zur Chiptune-Musik kommen, weil sie den Retro-Stil mögen, ist es eine gute Sache und wenn sie dann noch anfangen, selbst etwas zu produzieren, umso besser. Niemand mag Poser, die nur dem Retro-Banner folgen, weil's gerade hip und schick ist. Aber ich glaube gar nicht mal, dass es so viele Leute in der Szene gibt. Viele Neueinsteiger tragen mit ihren Ideen und ihrem Stil viel positives bei.

RockABIT: Wann hörst du dir Chipmusik an?

GwEm: Leider nur noch, wenn ich die YM-Rockerz-Disks code und auf Chiptune-Events. Natürlich habe ich immer Zeit für meine Favoriten aus der Demoszene, aber ich lasse mich durch andere Quellen inspirieren. Derzeit höre ich zum Beispiel viel Symphonic Metal.

RockABIT: Komponierst du immer noch? Irgendwelche Pläne?

GwEm: Diesen Frühling habe ich mein aktuelles Album „Dreamsfake" veröffentlicht, welches mit Ausnahme des Gesangs zu hundert Prozent am Atari entstanden ist. Ich habe mir dann erstmal eine Auszeit genommen, in letzter Zeit aber wieder am maxYMiser gearbeitet. Ich versuche, ein paar Updates pro Jahr zu veröffentlichen. Hier liegt auch noch ein unveröffentlichtes Album voller Atari-Songs, keine Ahnung, was ich damit machen werde.



RockABIT: Wie ist es überhaupt zum maxYMiser gekommen?

GwEm: Ich habe ein Interview mit Tao gelesen, dort hat er über seine Techniken gesprochen. Ich wollte meinen eigenen Tracker entwickeln, obwohl es damals bereits viele gab. Keiner hatte aber alle Effekte in einem Programm, also brachte ich mir 68k-Assembler bei und fing an zu programmieren.

RockABIT: Welche besonderen Fähigkeiten hat der maxYMiser?

GwEm: Zu viele, um sie hier aufzuzählen. All deine Lieblings-YM-Effekte in einem Tracker:

- Zwei Effektspalten pro Tracker
- Echtzeitkontrolle über alle Instrumentenparameter
- Separate Komponenten für die YM-Kanäle
- Flexibles Detuning
- FastTracker II-Bearbeitung, mit einigen Erweiterungen
- Drei Modi, die DMA mit STe-DMA-Kanälen kombinieren
- Volle MIDI-In/Out-Unterstützung
- Demo-Synchronisierung
- Live-Performance-Modus
- Nutzerkonfigurierbare SID-Wellenformen

- Roland Sync24 Unterstützung
- Scroll On/Off
- Online-Hilfe
- Timer allocation/deallocation in Echtzeit
- Konfigurierbare Farben

RockABIT: Gibt es ein Stück, welches einen oder mehrere der neuen maxYMiser-Features auf besonders kreative Weise nutzt?

GwEm: Die Phatt Demo, die ich kurz vor maxYMiser veröffentlicht habe, nutzt einige der Features. Es ist kaum möglich, alle in einen einzigen Song zu packen! Für mich sind diese Funktionen gar nicht mehr so neu, da sie integraler Bestandteil meiner Musik geworden sind. Es ist möglich, mit maxYMiser einen Song zu schreiben, der nicht als Atari-Chiptune identifizierbar ist.

RockABIT: Hast du noch mehr Ideen zur Verbesserung von maxYMiser?

GwEm: Ich habe noch Pläne für maxYMiser und verbessere den Tracker ständig. Vor einem Release warte ich aber erst, bis einige neue Funktionen integriert sind.

RockABIT: Gareth, vielen Dank für das Interview und viel Glück für deine nächsten Projekte!

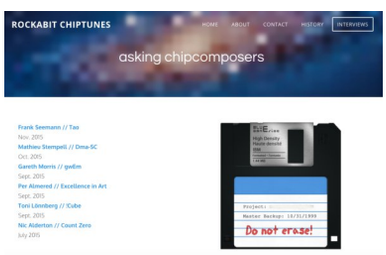
Das Interview führte Marco Breddin, Original in englischer Sprache auf rockabit.weebly.com/gwem.html

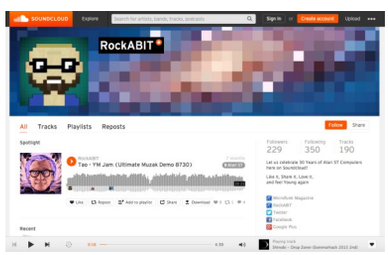


Wer ist RockABIT?

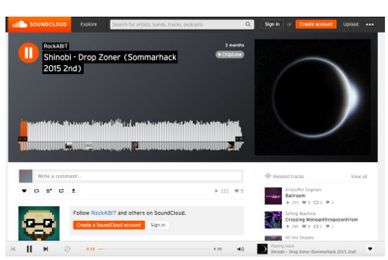
RockABIT ist Marco Breddin, ein Journalist und Chiptune-Fan, der mit RockABIT Chiptunes und Microfunk Webzines rund um Atari- und C64-Chiptunes betreibt. Breddin war einst als Stax selbst Teil der Szene und führt für sein „RockABIT Chiptunes“-Webzine Interviews mit Künstlern wie Tao, Dma-Sc und Excellence in Art. RockABIT ist gleich auf mehreren Websites aktiv, sein Soundcloud-Account mit Highlights aus der Chiptune-Szene ist ein guter Einstieg in die ST-Chipsound-Welt. Über neue Alben und Live-Auftritte von Chiptune-Künstlern berichtet er im Microfunk Magazine.

http://microfunk.weebly.com/
https://soundcloud.com/rockabit
http://rockabit.weebly.com/









gwEm auf Bandcamp



Wer sich nach diesem Interview für gwEms Musik interessiert, findet seine bisherigen Alben auf gwem.bandcamp.com. Sein neuestes Album „Dreamsfake“ gibt es als digitales Album im MP3- oder FLAC-Format, oder auf CD.

st-computer - die neue (alte) Website

Einst war st-computer.net die erste Anlaufstelle im deutschsprachigen Atari-Web, doch mit dem Ende des Magazins wurde auch die Website eingestellt. Nun gibt es den Relaunch der Website: Was erwartet Besucher auf der neuen Heimat des letzten ST-Magazins?



Die alte Website

Als der Posten des Chefredakteurs von Ali Goukassian zu Thomas Raukamp wechselte, bekam auch die st-computer eine eigene Präsenz im World Wide Web. Vorher war sie nur ein Teil des Atari-World-Angebots. st-computer.net war neben Place2Be die aktivste News-Seite für den Atari und wuchs durch Kooperation: Von AtariUpToDate kam die Programmliste, von AtariToday die Links und das Lexikon wurde mit Inhalten aus der Atari Inside und st-computer gefüllt. Das Layout war selbstverständlich auch mit Atari-Browsern kompatibel. Lohn der Mühen war die doppelte Auszeichnung von MyAtari.net im Jahr 2003: Die st-computer gewann in den Kategorien „Atari Web Site of the Year“ und „Atari Magazine of the Year“. Nach dem Ende des Magazins schrieb Thomas Raukamp noch einige Monate auf seiner eigenen Seite über Neues aus der Atari-Welt.

Neustart

Die Domain hat heute leider einen anderen Besitzer, aber die Inhalte sind noch im Internet Archive zu finden. Dieses News-Archiv wurde in eine Datenbank übertragen, um News der aktuellen Hefte ergänzt und lässt sich durchsuchen. Die neue Website gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: Die klassische Variante entspricht bis auf Details der alten Website, während die noch in Arbeit befindliche moderne Version für aktuelle Browser gedacht ist. Beide Versionen zeigen die selben Inhalte an, die klassische Version ist also keine „Museums-Site“.

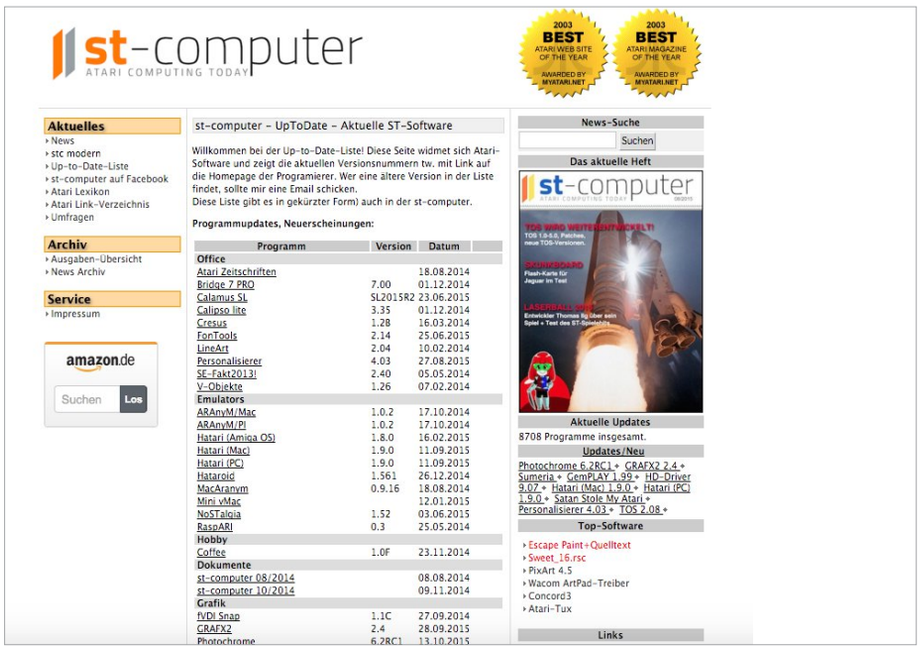
News sind nun auf der Startseite zu finden, auf das aktuelle Heft wird in der Seitenleiste hingewiesen. Falls Sie Heft und Website vergleichen, werden Sie feststellen, dass die News nicht identisch zum Heft sind: Auf der Website ist auch Platz für Neues aus der 8-Bit-Welt oder allgemeinen Retro-News mit Atari-Bezug. Diese ganze Vielfalt im Heft abzubilden, ist schon aus Platzgründen nicht möglich. Das Newsangebot wird abgerundet durch die Integration von AtariUpToDate, die UpToDate-Liste kann aber nach wie vor auch als eigene Website aufgerufen werden.

In der Seitenleiste gibt es einige Links zu wichtigen Websites und Foren, sowie eine Übersicht Atari-relevanter Termine.

Link-Verzeichnis und Lexikon

Auch auf der neuen Website gibt es ein Atari-Lexikon, dessen Inhalte durchsucht, oder in alphabetischer Reihenfolge angezeigt werden können. Die Inhalte stammen aus den Rubriken EDV-Lexikon (Atari Inside) und Apropos (st-computer).

Weniger zeitlos sind die Links: Atari-Websites kommen und gehen und das alte Link-Verzeichnis war nie besonders umfangreich. Die neue Link-Liste greift auf die UpToDate-Liste zurück: Die ehemals auf mehrere Datenbank-Tabellen verteilten Links wurden zusammengeführt, kategorisiert, auf ihre Erreichbarkeit überprüft und erweitert. Das aktuelle Link-Verzeichnis umfasst über 400 Links und wird außer vom Verzeichnis auch von der UpToDate-Liste und den st-c-News genutzt. Es gibt eine Suchfunktion und zwei Formulare zum



Melden neuer und defekter Links. Das Link-Verzeichnis hat nicht den Anspruch, das komplette Atari-Web abzubilden: Die Aufnahme älterer, nicht mehr aktiver Websites ist nur dann sinnvoll, wenn sie auch heute noch Inhalte bieten, die sich nutzen lassen. Einige Sites sind leider nur noch leere Hüllen, ein Beispiel dafür ist der Pro Atari Club (PAC): Die Seite ist erreichbar, enthält aber bis auf die Vereinssatzung keine Inhalte.

Ausgaben

In der Ausgaben-Übersicht können alle bisherigen Ausgaben als PDF heruntergeladen werden. Hier sind auch die zwischen 1986 und 2004 erschienen Hefte aufgeführt, mit Links auf die Artikel im stcarchiv. Nicht zu jedem Heft wird ein Cover angezeigt – dies hat rechtliche Gründe, da die st-computer zum Teil auf Material von Bildagenturen zurückgegriffen hat und die Veröffentlichung von Scans somit ein rechtliches Risiko darstellt.

Immer wieder gewünscht wurde eine Möglichkeit, Hefte nachzubestellen. Da es jedoch schwierig ist, die für eine zweite Auflage erforderliche Zahl Bestellungen zu sammeln, wird die Nachbestellung über den Print-on-Demand-Dienst von Amazon abgewickelt. Mit dem Kauf wird die Arbeit der st-computer unterstützt.

Downloads

Noch am Anfang steht die Download-Seite. Hier finden Sie die Vollversion des HTML-Wizards HomePage Penguin, eine Resource-Datei für den MIDI-Sequenzer Sweet 16 und den Atari-Pinguin von Alex Scholz. Als Neuzugang gibt es das Grafikprogramm Escape Paint von Norman Feske alias No/Escape. In dem Archiv ist auch der Quelltext des Falcon-Programms enthalten, die Veröffentlichung erfolgt mit Normans Erlaubnis.

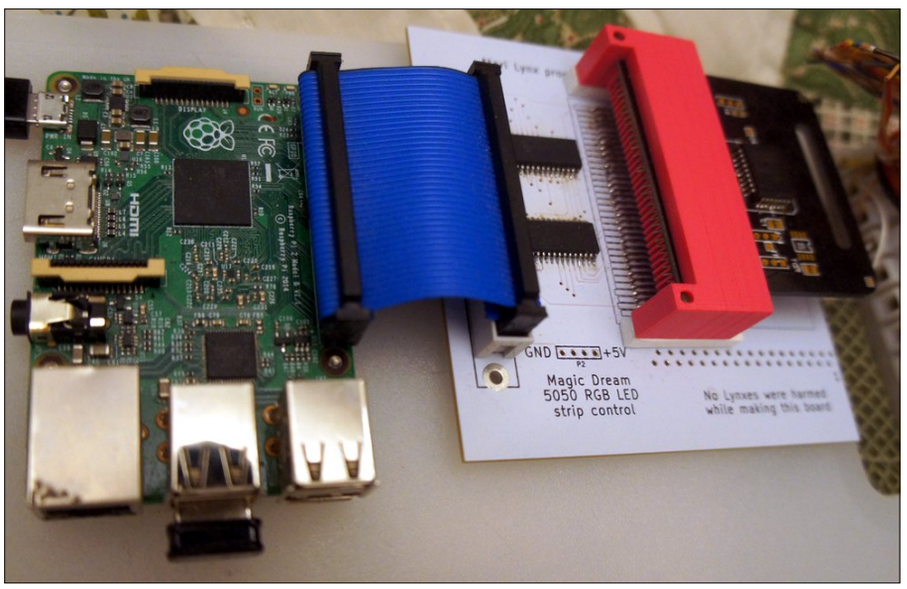
Die Download-Rubrik soll kein riesiges Programm-Archiv werden, denn dafür gibt es schließlich bereits FTP-Server und Websites, welche die Atari PD-Serien anbieten. Stattdessen liegt der Schwerpunkt auf exklusiver Software.

Mitmach-Seite

Die neue Website ist eine Seite zum Mitmachen, Sie können nicht nur Links melden, sondern über das Kontaktformular auch der st-computer schreiben. So wird die Website hoffentlich nicht nur die nächsten Jahre bestehen, sondern auch weiter wachsen und wieder ein wichtiger Teil des Atari-Webs werden.



Siteseeing: Lynx



Björn Spruck

Für Lynx-Programmierer ist Sprucks Website eine der wichtigsten Anlaufstellen im Web. Hier finden Entwickler den Hi-Color-Converter, um Bilder mit mehr als 16 Farben auf dem Lynx darzustellen. Eine Slideshow mit solchen Bildern erschien zum fünften Geburtstag der Classic Game Expo und es kursieren noch diverse andere Hi-Color-Slideshows auf Modul in der Lynx-Szene. Auch für den guten Sound ist gesorgt, auf der Website gibt es den Lynx Chip Editor – das ist kein Editor für „Chip's Challenge", sondern ein kleiner Tracker, der sich auch für einfache Soundeffekte eignet. Der Editor läuft unter Windows, per WINE auch mit Linux. Der Code für den Player ist in Assembler. Natürlich gibt es auch den Lynx-Assembler inklusive Library auf seiner Website. Wer sich nicht mit Assembler anfreunden kann, oder lieber in C programmiert greift zum newcc65, der von Spruck gepatcht wurde und sowohl im Quelltext als auch als Windows-Binary zur Verfügung steht. Ebenfalls für Windows gedacht ist der Lynx-Mod-Converter, der Vier-Kanal-MOD-Files in ein Format für Duraniks Lynx-MOD-Player konvertiert.

Wer nur auf der Suche nach Spielen ist, findet hingegen nur wenig zum Herunterladen: MultiPong 1k erschien zusammen mit der „Lynx Reloaded"-Demo und Otello 1k auf dem „Lynx Reloaded"-Modul. Bis heute nicht fertiggestellt ist die Sokoban-Variante „Push Around the World", von dem zwei Demos existieren, der Pong-Klon Pong4Fun, Bunion Canyon und Dynabusters.

Zu guter Letzt gibt es aber doch noch etwas für „Chip's Challenge"-Fans: c4 ist ein Perl-Skript, welches das Game-ROM patcht und so das Ersetzen der Level ermöglicht. Vorlagen gibt es reichlich, denn im Web gibt es diverse Level die für Windows-Varianten des Spiels gedacht sind. Diese sind zwar nicht alle geeignet für den Lynx, aber einige schon.

http://bjoern.spruck.net/lynx/

Atari Lynx Fans

Eigentlich ist „Atari Lynx Fans" eine ganz normale Facebook-Gruppe: Irgendwer hat immer etwas zu verkaufen, ein anderer hat gerade erst ein Lynx gekauft und ab und zu gibt es auch Spam-Posts. Am 24. Juli gab es jedoch einen Post, der sich echt lohnte: Marcel Franquinet hatte dort Bilder von Lynx-Erfinder RJ Mical gepostet – zusammen mit Prototypen des Handheld. Die sahen etwas anders aus als die fertigen Geräte, insbesondere beim Steuerkreuz, im gezeigten Prototyp mehr eine Steuerscheibe, gab es Änderungen.

https://www.facebook.com/groups/146341305436247/permalink/860680347335669/

DiscoHAT

DiscoHAT ist ein kleines Board zum Steuern von Beleuchtung, Ton und Spezialeffekten. Was das mit dem Lynx zu tun hat? Nichts, außer dass Betreiber Karri Kaksonen die Seite auch zum Vertrieb des Cart Programmer nutzt, einem Board zum Brennen von EEPROMs für den Lynx. Ein Lynx-Modul mit 512KB Flash- und 64KB EEPROM-Speicher liegt dem 45 Euro teurem Set bei. Zukünftig sollen Programmierer über den Shop auch Leer-Module bestellen können, im AtariAge-Forum-Thread „Programming the Lynx for a living" können sie sich über den Fortschritt informieren. Für Lynx-Besitzer ist Kaksonens neues Projekt mittelfristig eine gute Nachricht, denn sie könnte die Verfügbarkeit von Homebrew auf Cartridges verbessern. Den Cart Programmer haben bereits die ersten Entwickler erhalten.

http://discohat.com/shop/

GCWDDI 2015 - 1 Bitplane Demos

Hinter diesem Namen vermutet man eine Veranstaltung in der Größe von Apples Entwicklerkonferenz WWDC, doch die „Global Convention of Worldwide Demo Developers International“, die 2015 gleich zweimal stattfand, ist eher ein kleines Event. Sogar bei der Anzahl der Bitplanes kocht man auf Sparflamme.



Fuck Cancer

Denn es gab nur eine Competition, die „One Bitplane Competition“. Für die Musik durfte nur ein Kanal verwendet werden, auf dem Bildschirm war zwar Farbe erlaubt, aber nicht mehr als zwei Farbtöne gleichzeitig. Die dritte Regel lautete: Es ist ok, alle Regeln zu brechen. Ob’s daran liegt, dass die Spice Boys von Regel 3 bei ihrem „Remote Entry #2.23“ Gebrauch gemacht haben, dass sie zusammen mit einer VCS-Demo auf dem letzten Platz landeten?

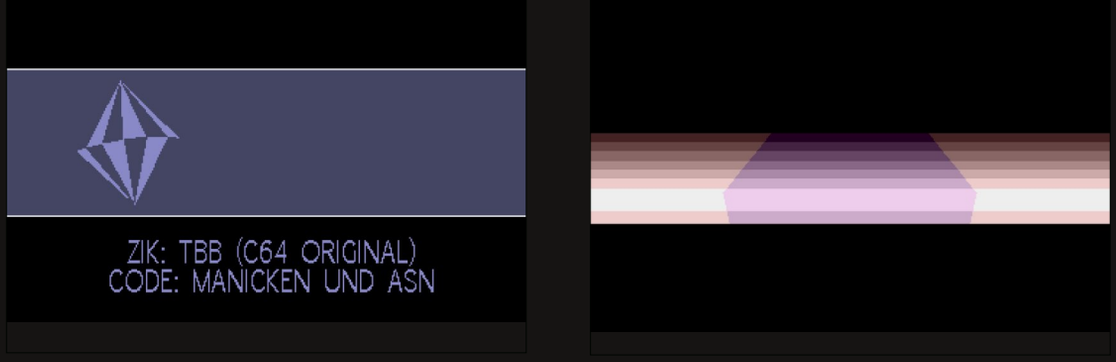
Mit eben dieser VCS-Demo („Remote Entry #2“) und der STE-Demo „Fuck Cancer“ hat sich die schwedische Demogruppe Ghost nach 25 Jahren zurückgemeldet. Veteranen sollte man nie abschreiben!

Die erste GCWWDDI konnte GGN von KÜA Software Productions noch gewinnen, nun reichte es mit „Sweetness Follows“ für Platz 3. Die Demo war zu Redaktionsschluss noch nicht auf Demozoo oder Pouet veröffentlicht worden.

Masters of Electric City haben in ihrer Demo „Uncomplicated“ offenbar den Terminal-Emulator und Grünbildschirm angeworfen, die Optik in Grün/Schwarz weckt Erinnerungen an einen alten DOS- oder CP/M-Computer.

Akt in Monochrom

Eeadweard Muybridge war ein britischer Fotograf, der sich in Serienaufnahmen mit menschlichen und tierischen Bewegungsabläufen beschäftigt hatte – der Mann hatte quasi schon GIFs erstellt, bevor das Grafikformat überhaupt erfunden wurde. Zur



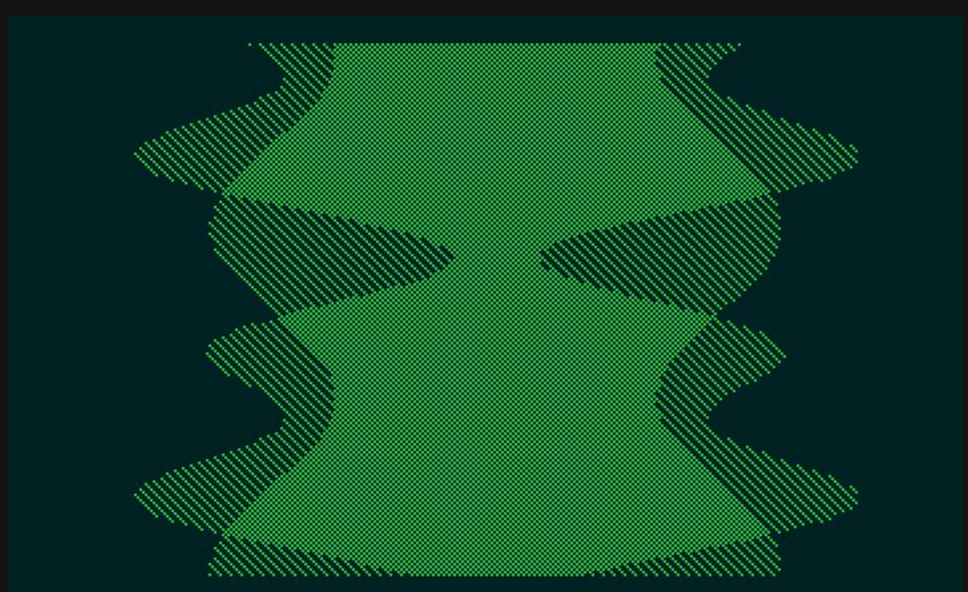
Remote Entry 2.23: Merkwürdiges Potpourri aus Effekten und der Musik aus "Eine schrecklich nette Familie".



Kunstvoll: S/W-Akte als STE-Demo

Darstellung der Bilder entwickelte er mit dem Zoopraxiskop ein Projektionsgerät. Gut 100 Jahre später kam ihm eine zweifelhafte Pionierehre zu: On-Line Entertainment veröffentlichte eine CD mit den Werken von Muybridge für Commodores CDTV. Doch während Muybridge die Bewegungsabläufe von Frauen, Männern, Kindern und Tieren dokumentierte, war On-Line Entertainment nur an den Frauen und Tieren interessiert. Viele der verschwommenen S/W-Aufnahmen zeigten unbekleidete Frauen, so konnte die CD also auch noch als „Erotik“ vermarktet werden.

Acca und Excellence in Art waren weniger wählerisch und haben Muybridges Fotoserien auf dem STE besser aufbereitet, als On-Line Entertainment auf dem CDTV. Die kurzen Clips werden meist gelungen zur Musik synchronisiert und da Muybridges Aufnahmen S/W waren, erfüllt die Demo auch die „1 Bitplane“-Regel. Leider läuft die Demo nur in der niedrigen und nicht in der hohen Auflösung, obwohl sich letztere eigentlich für „Temporary Insanity“ angeboten hätte.



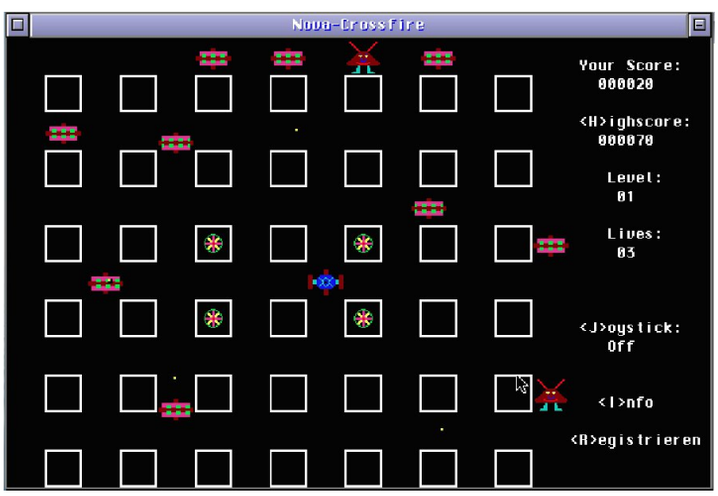
Noch ein Greenscreen aus der Uncomplicated-Demo.



Relax



Nova Crossfire

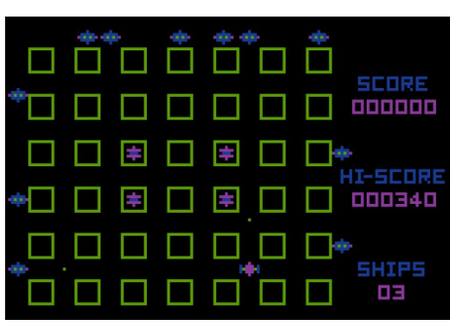


Wer 1995 in Sachen Atari „cutting edge“ war, gönnte dem Falcon eine Nova, die erste Grafikkarte für den Atari-Raubvogel. Hersteller Computerinsel hatte sich zuvor schon mit Nova-Karten für den Mega ST und MegaSTE/TT einen guten Namen gemacht, doch was hat das mit Spielen zu tun?

Von der Computerinsel kamen auch zwei Spiele mit dem Namen „Nova“: „Nova Mines“ und „Nova Crossfire“. Beide Spiele sind voll in GEM eingebunden und mit Grafikkarten kompatibel. Mines ist eine von gefühlt Dutzenden Minesweeper-Umsetzungen, während Crossfire die Umsetzung eines alten Apple-II-Spiels von Sierra ist.

In Crossfire ist der Spieler umringt von Gegnern, von denen sich jeweils einige auf das in Blöcken unterteilte Spielfeld begeben. Die eigene Spielfigur kann in vier Richtungen schießen, aber nur an den Kreuzungen stoppen. Es ist also nicht möglich, die Blöcke als Deckung zu verwenden, weit kommt nur, wer immer in Bewegung bleibt. Eine weitere Herausforderung ist die Steuerung, denn das Original war als sogenannter Twin-Stick-Shooter konzipiert: Auf dem Apple II wurde das Schiff mit vier Tasten gesteuert und mit weiteren vier Tasten geschossen. Im ST-Crossfire muss die Schussrichtung kurz nach Betätigung der Feuertaste vorgegeben werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob Nova Crossfire mit der Tastatur oder mit dem Joystick gespielt wird. Aus kurzer Distanz oder gegen mehrere Gegner hat der Spieler so kaum eine Chance.

Von der Farbenpracht einer Nova macht Crossfire übrigens keinen Gebrauch, sondern beschränkt sich auf 16 Farben. Dennoch und trotz Steuerungsschwächen ist Nova Crossfire eine annehmbare Umsetzung des 8-Bit-Spiels.



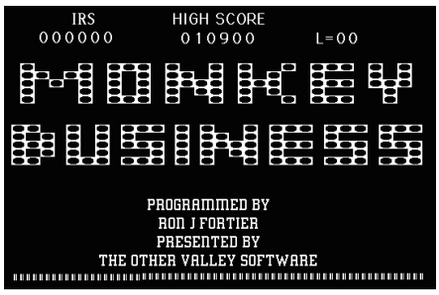
Crossfire auf dem Atari 800.



Nova Crossfire

Entwickler: Martin Huber
Monitor: Farbe, ab 640x480
Steuerung: Tastatur, Joystick
Bezugsquelle: Kurobox-FTP

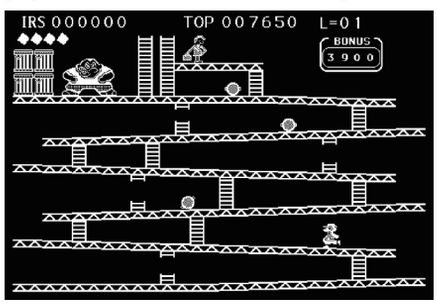
Monkey Business



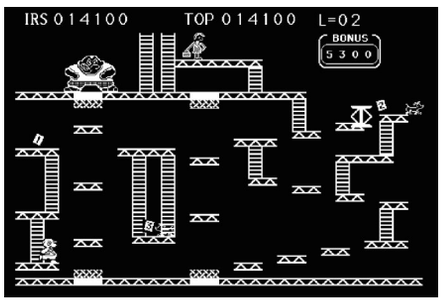
Ein Arcade-Spiel, welches sich weigert, in der niedrigen ST-Auflösung zu starten: Monkey Business ist eine Donkey-Kong-Umsetzung für die hohe Auflösung des STs.

Wäre das Leben ein Videospiel, würde dies das Liebesleben vieler Männer verkomplizieren, schließlich müssten sie ständig ihre Angebetete aus den Händen von Riesenaffen, Teufeln oder Gangstern retten. Mario macht das bereits seit seinem Debüt in „Donkey Kong“ und auch der Held in „Monkey Business“ hat ein Problem mit einem großen Affen, der als Kidnapper die kriminelle Laufbahn eingeschlagen hat.

Monkey Business ist keine Donkey-Kong-Variante, sondern ein Klon, welcher die Level des Arcade-Spiels und Spielemente nachbaut – nur eben in Monochrom. Die lebendigen Fackeln wurden gegen Geister-Dackel (!) ausgetauscht,



die aber genauso tödlich sind. Im Vergleich zum Arcade-Spiel fehlt ein Level, außerdem gibt es keinen Hammer im ersten Level. Ansonsten ist Monkey Business eine gute Donkey-Kong-Umsetzung,



die aber nicht an Dave Munsies „Kid Kong“ (nur Farbe) herankommt.

Monkey Business gibt es übrigens auch in einer Farbversion und es ist wohl eines der wenigen Spiele, die in Monochrom besser spielbar sind. Insbesondere die Grafik der Farbversion ist deutlich schlechter.

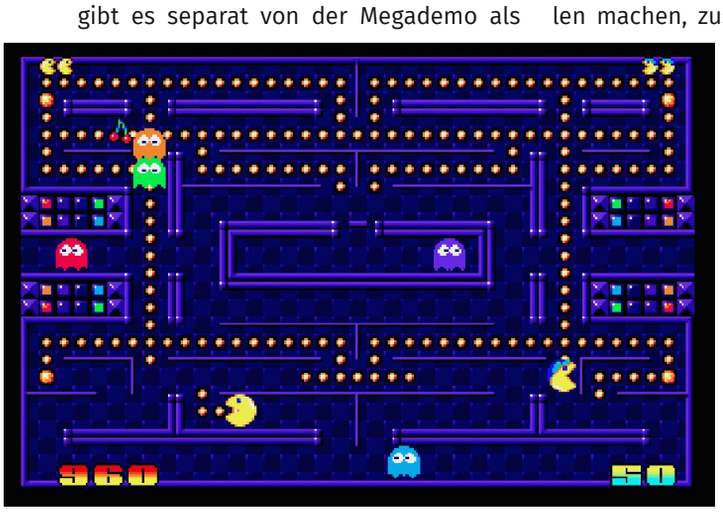
Monkey Business

Entwickler: Ron J. Fortier
System: Atari ST/E
Monitor: mono
Steuerung: Joystick

Crapman

Synergy war eine niederländische Demogruppe, die 1993 ihr Meisterstück ablieferte: die „Synergy Megademo“. Während das Megademo nicht als eines der besten ST-Demos aller Zeiten gilt, ist ausgerechnet das in dem Demo enthaltene Pac-Man-Spiel vielen ST-Besitzern in guter Erinnerung geblieben.

„Crapman - A Game for Real Heroes“ gibt es separat von der Megademo als Download über die Seiten Demozoo und Pouet. Spiele als Teil von Demos waren zwar nichts ungewöhnliches, aber Crapman ist mehr als ein Demo-Intermezzo, sondern ein kompletter Pac-Man-Klon mit eigenen Labyrinthen, verschiedenen Chiptunes für jeden Level und sogar humorvollen Cutscenes, die eine Art Geschichte erzählen. Sogar an einen Demo-Modus wie in Arcade-Spielen wurde gedacht.



In Crapman dürfen sich gleich zwei Spieler gleichzeitig auf die Jagd nach Pillen machen, zusätzliche Punkte bringen Früchte, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Crapman und Capman bewegen sich absolut flüssig durch das Labyrinth und die Klon-Pac-Men bleiben nicht, wie in vielen Pac-Man-Varianten, an Ecken hängen. Perfekt ist Crapman al-



lerdings nicht: Die vier Geister verfolgen keine echte Strategie, um Pac-Man zu erhaschen und ihre Blickrichtung verändert sich erst, nachdem sie ihre Richtung ändern.

Dennoch ist Crapman das wohl beste klassische Pac-Man für ST und STE: Technisch sauber, sehr gut spielbar und dank des Zwei-Spieler-Modus nicht nur für Solisten interessant.

Crapman

Entwickler: Synergy
System: Atari ST/E
Monitor: color
Steuerung: Joystick

Dungeon Stalker



An manchen Tagen möchte man am liebsten das Haus gar nicht erst verlassen – besonders, wenn es draußen Killer-Spinnen, Fledermäuse und ein böser Zauberer auf einen abgesehen haben. Doch die namenlose Heldin aus „Dungeon Stalker“ will gar nicht erst warten, bis das Getier an die Tür klopft und macht sich mit Pfeil und Bogen auf die Jagd.

In Dungeon Stalker ist stets das gesamte Spielfeld zu sehen, die einzige sichere Stelle ist zumindest anfangs das Haus. Bis zu acht Pfeile trägt die Heldin, gehen sie zur Neige, erscheinen an einer zufälligen Stelle neue. Der gefährlichste Gegner ist der Zauberer am Levelende, der nicht nur sehr schnell ist, sondern sich auch teleportieren kann. Das übrige Gegnerpersonal reicht von lästig (Fledermäuse) bis äußerst tödlich (Skelette). Ein besonderer Gegnertyp ist die Spinne: Sie schießt zwar nicht auf den Spieler, aber hinterlässt Spinnweben, die nur mit vier Pfeilen beseitigt werden können.

Wem dieses Spiel bekannt vorkommt, der kennt vermutlich das Intellivision-Spiel „Night Stalker“. Dungeon Stalker übernimmt wesentliche Elemente des Spiels, variiert diese jedoch. So ist die Heldin schlanker als das Intellivision-Pixelmännchen und kann gegnerischen Schüssen leichter ausweichen. Die Spinne ist im VCS7800-Spiel ein gefährlicherer Gegner, da sie den Spieler bei Berührung nicht nur lähmt, sondern auch Spinnweben hinterlässt – für Dungeon Stalker war dies geplant, aber musste aus Speicherplatzgründen entfernt werden.

Dungeon Stalker unterstützt die High-Score-Cartridge und AtariVox zum Speichern von Punkteständen und für Sprachausgabe. Über drei Dutzend Sprachsamples sind im Modul enthalten. Für AtariVox-Besitzer ist Dungeon Stalker daher ein Pflichtkauf, der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Spielerisch ist es ein weiterer arcadelastiger Actiontitel, aber wer eine Abneigung gegen diese Art Spiel hat, dürfte vermutlich ohnehin kein VCS7800 besitzen.

Dungeon Stalker

Entwickler: Steve Engelhardt, Mike Saarna
System: VCS7800
Spieler: 1
Steuerung: Joystick
Besonderheiten: HSC- und AtariVox-Unterstützung
Bezugsquelle: atariage.com

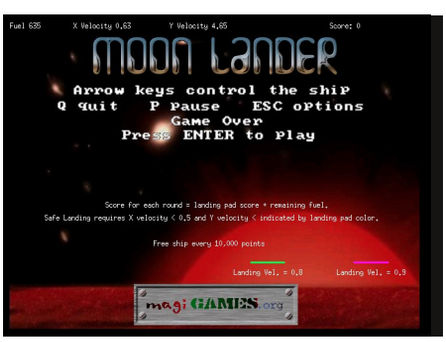
Moon Lander

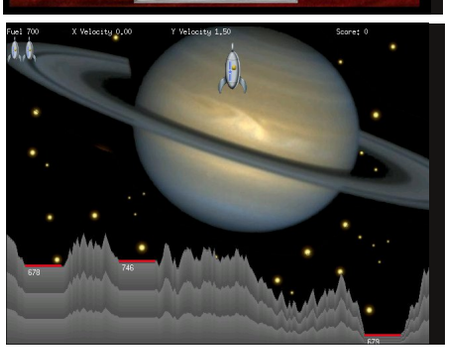
Lunar Lander war bei weitem nicht Ataris erfolgreichster Automat, wird aber bis heute fort- und umgesetzt. Die hier getestete Umsetzung ist ein Linux-Spiel von David J. Blood aus dem Jahr 2001, welches auf diverse andere Betriebssysteme portiert wurde, darunter auch den Atari.

Wie im Original hat die NASA schlecht geplant und hat sich ausgerechnet eine Stelle des Mondes ausgesucht, die von Gebirgen geprägt ist. Geeignete Landestellen sind knapp und das Raumschiff muss erst in die richtige Position gebracht werden. Dies geschieht durch Aktivierung der Schubdüsen links, rechts und unter der Fähre. Doch der Treibstoff ist begrenzt und die Fähre wird immer schneller, wenn nicht gegengesteuert wird.

Die schlichte Vektorgrafik von Lunar Lander musste in Moon Lander Bitmapgrafik weichen, die nicht gut gealtert ist. Moon Lander sieht aus wie ein altes PC-Sharewarespiel aus den 90ern. Es ist außerdem ein gutes Stück schwerer als Lunar Lander, da anders als im Atari-Spiel kurz vor der Landung nicht herangezoomt wird.

Moon Lander stellt als portiertes Spiel etwas höhere Anforderungen an die Hardware: Der Atari sollte mindestens 640x480 und 16 Bit Farbtiefe (65536 Farben) bieten, unter Single-TOS läuft es nicht. Getestet wurde das Spiel unter Aranym mit freeMiNT 1.18.0.



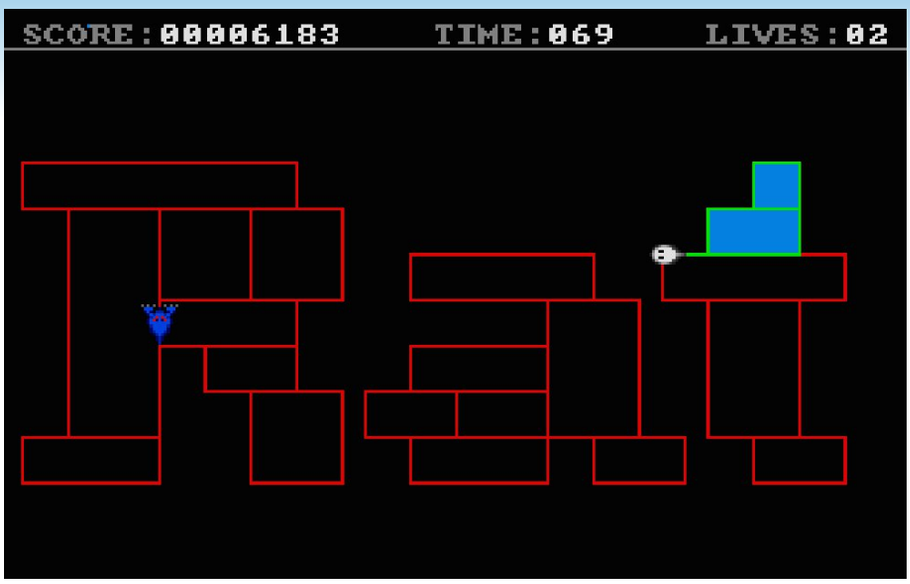


Moon Lander

Entwickler: Glendor
System: TT/Falcon
Spieler: 1
Steuerung: Tastatur

Painter

Painter erschien für den Jaguar auf CD und in einer sehr kleinen Auflage auf Modul. Als eines der selteneren Spiele – die produzierte Stückzahl soll im zweistelligen Bereich liegen –, erzielt es gute eBay-Preise, nicht wenige Jaguar-Besitzer dürften das Spiel aber nie gesehen haben.



Einen groben Eindruck, worum es in Painter geht, vermittelt die ST-Version: Painter ist ein Arcade-Spiel ähnlich Amidar und Pac-Man. Linien müssen nachgezogen werden, dabei wird der Spieler ständig von einem oder mehreren Gegnern gejagt. Um diese kurzfristig zu stoppen, lässt sich die Bahn unterbrechen – diese Unterbrechungen kann aber auch der Spieler nicht überspringen, muss also warten, bis sie verschwinden.

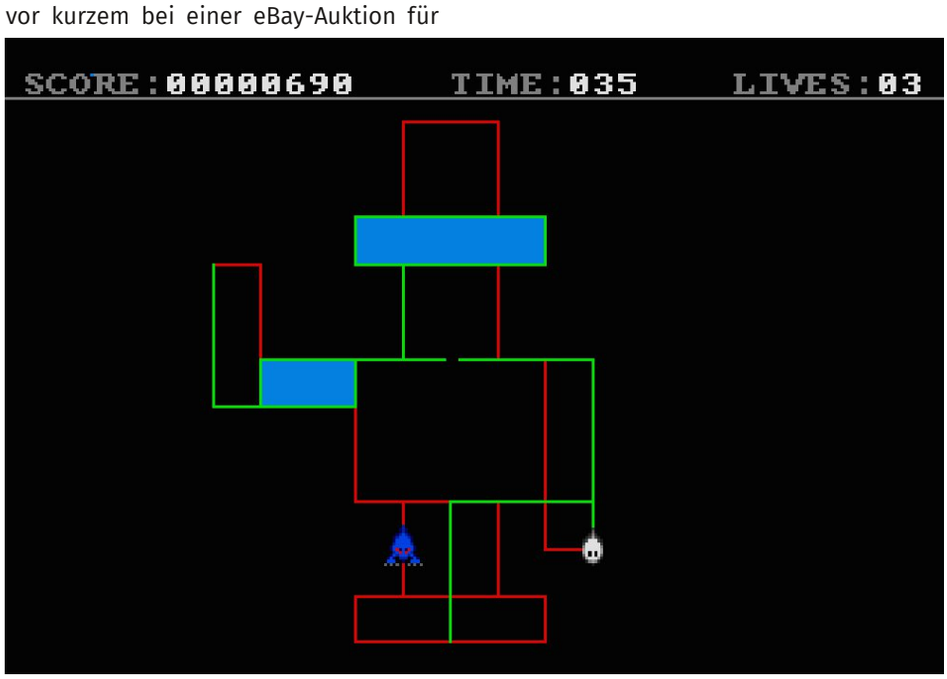
Was der Spieler an Bonusmaterial bekommt, hängt von der Version ab, die er spielt: Die PD-Version ist voll spielbar, ist aber ohne Sound und Musik. Die beiden CD-Versionen bieten ein paar Grafikeffekte auf dem Titelbildschirm, Soundeffekte und MOD-Sound. In der Jagfest-Edition gibt es einige zusätzliche Level. Painter SE (Modul) ist die seltenste Version, hat 160 zusätzliche Level, allerdings auch einen Fehler: Level 21 ist nicht innerhalb des Zeitlimits zu schaffen, muss also per Passwort (2600JR) übersprungen werden.

Spielerisch ist Painter nicht ohne Schwächen: Erwischt der Jäger den Spieler, muss die aktuelle Spielstufe von Anfang an gespielt werden. Nicht überzeugen kann auch das Passwortsystem, welches aus Buchstaben, Zahlen, Satz- und anderen Zeichenbesteht und die Eingabe der – zum Glück kurzen – Passwörter unnötig erschwert.

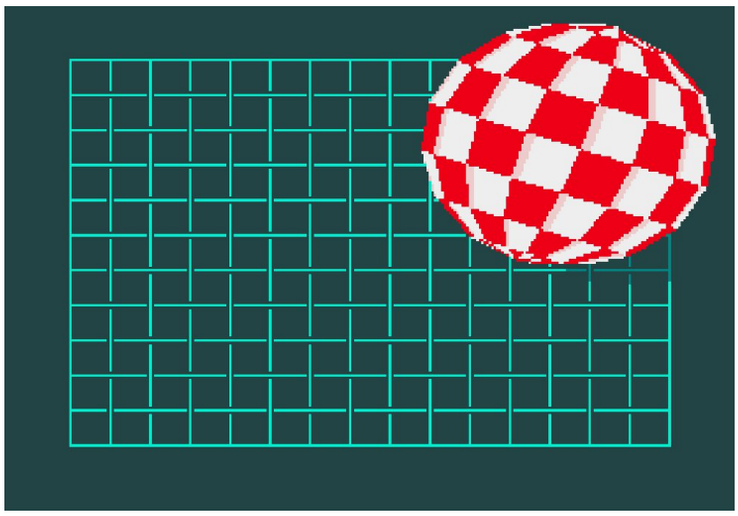
Ist Painter die 93 US-Dollar wert, die vor kurzem bei einer eBay-Auktion für die CD-Version erzielt wurden? Sicher nicht – zwar werden Fans alter Arcade-Spiele mit Painter durchaus Spaß haben, aber das Spiel nutzt den Jaguar eben nicht aus. Besonders die Grafik, die quasi 1:1 vom ST übernommen wurde und schon dort nicht beeindruckte, enttäuscht. Keine Katastrophe und auch nicht unfertig, aber nur Jaguar-Besitzern zu empfehlen, die sonst schon fast alles an Spielen besitzen.

Painter

Entwickler: Sinister Developments
System: Jaguar
Spieler: 1
Steuerung: Joypad
Besonderheiten: verschiedene Versionen
Bezugsquelle: eBay



Soft-Story



Boing

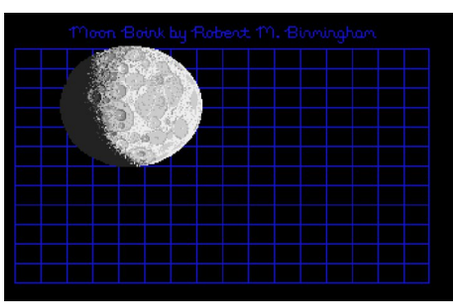
Wenn von einflussreichen Demo-Codern die Rede ist, fallen ST-Besitzern wohl Gruppen wie The Exceptions, Care Bears oder Lost Boys ein. Doch nimmt man die Zahl der Remakes als Maßstab, ist es eine Amiga-Demo, die viele Coder inspirierte: die Boing Ball Demo.

Boing Ball entstand 1984 während der Consumer Electronics Show und wurde von den zwei Amiga-Entwicklern Dale Luck und R.J, Mical programmiert. Die erste Version hatte weder Sound, noch bewegte sich der Ball horizontal: Der rotweiße Ball hüpfte einfach auf und ab. Erst in der nächsten Version fügten die beiden eine Horizontalbewegung und Sound hinzu – als Soundsample wurde eine Aluminiumtür aufgenommen, gegen die jemand mit der Faust schlägt. Die Demo nutzt das Hardwarescrolling des Computers, außerdem werden die 32 Farben verwendet, um die Eigenrotation des Balls vorzutäuschen. Die Color-Cycling-Technik kennen auch Neochrome-Anwender gut, sie wurde beispielsweise genutzt, um den Wasserfall in einem bekannten Neochrome-Bild zu animieren.

Reaktion

Die enthusiastische Reaktion muss man aus dem Blickwinkel der damaligen Zeit betrachten: Ein so großes Objekt, welches sich flüssig animiert über den Bildschirm bewegt, war damals keine Selbstverständlichkeit. Der Boing-Ball wurde zum Symbol für den Amiga und ist es bis heute noch.

Natürlich hatte man auch bei der Konkurrenz das Demo gesehen und wollte den Amiga-Ball nicht unkommentiert lassen: Bereits 1985 veröffentlichten Atari und Xanth F/X „Boink“, eine ST-Imitation des Amiga-Balls. Zwar besitzt der ST kein Hardwarescrolling und kann auch ohne Tricks keine 32 Farben darstellen, aber er besitzt genug Rechenleistung, um zumindest eine relativ einfache Amiga-Demo zu imitieren – zumal sich „Boink“ auch keine Rechenzeit mit anderen Programmen teilen musste. Das



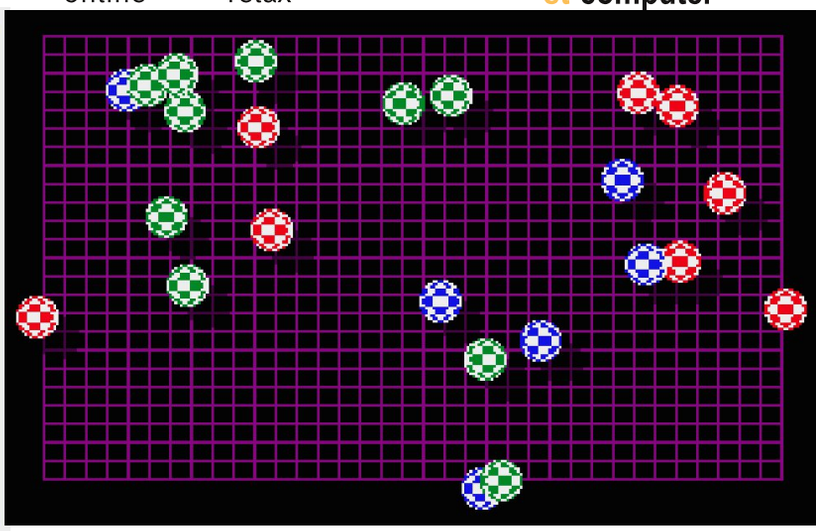
Amiga-Original war hingegen voll multitaskingfähig.



In den Jahren darauf folgte eine wahre Flut an hüpfenden Objekten: In „Moon Boink“ hüpfte der Mond über den Bildschirm, in „Many Boink“ mehrere Mini-Bälle. 1986 zeigte dann wieder Xanth F/X, dass auch Ataris 8-Bit-Computer Boing-fähig ist und ließ ein rotierendes Atari-Logo über den Bildschirm hüpfen, mit Schattierung, Eigenrotation und animiertem Farbverlauf auf einer Seite. Die „FujiBoink!“-Demo erschien noch im selben Jahr auch für den ST.

Die Boing-Obsession führte bisweilen zu merkwürdigen Ablegern: „Steely-Boink!“ von Tom Hudson ist eine vorbe-





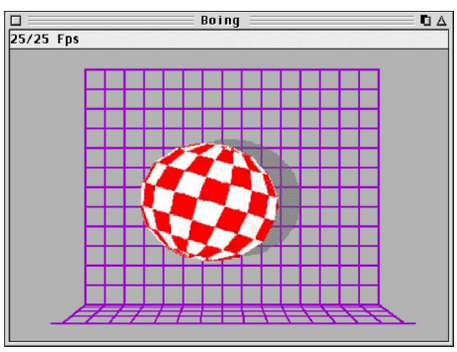
rechnete Animation mit Raytracing-Bällen, die in alle vier Richtungen hüpfen. Ein Jahr später erschien die Demo auch in einer Version für die StereoTek 3D-Gläser als „Stereo SteelyBoink!“. Tony Barker, der mit seinem Label „Moving Pixels“, viele der offiziellen Atari-Demos programmierte, portierte den Ball schließlich auf den STE, „Boing STe“ ist allerdings eine der schwächeren Boing-Demos, da dem Ball die Rotation und der Schatten fehlt. Der Ball tauchte auch in Spielen auf, beispielsweise in der mäßigen Arkanoid-Variante „Stone-Breaker“.

Boing boing boing

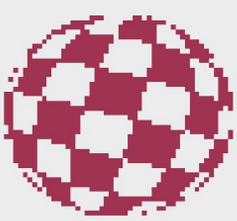
Der Ball hüpfte nicht nur auf dem Amiga und den Atari 8/16-Bit-Computern, sondern existiert in verschiedenen Versionen für viele Systeme darunter Tandy CoCo 3, Commodore 64, Sam Coupé, VCS2600 und den Homebrew-Computer Kiwi. Auf Thingiverse gibt es sogar eine Nachbildung des Balls zum Ausdruck mit einem 3D-Drucker.

Es dauerte bis 2015 bis für TOS-kompatible Systeme eine Umsetzung erschien, die nicht nur wie die Amiga-Demo aussieht, sondern auch multitaskingfähig ist. „Boing GEM“ von Daroou/Renaissance läuft in Farbtiefen ab 8 Bit und nutzt keine palettenbasierte Animation, um den Ball zu drehen, sondern sieben Targa-Bilder. Für die Darstellung wird eine dynamische Bibliothek (LDG) benutzt. Boing GEM ist weniger eine Demonstration resourcenschonender Programmierung, als ein Benchmark-Test und ein Beispiel für die Nutzung der LDG-Bibliothek – der Quelltext wurde freigegeben. Die Grundlage für die nächsten Boing-Demos ist also gelegt.

http://amiga.lychesis.net/artist/Dale-Luck/Boing.html
www.thingiverse.com/thing:982470







Die Mega-Demo Bang von Xayax enthält gleich mehrere Amiga-Screens, darunter einen mit dem hüpfenden Ball.

Vorschau 01/2016

Die nächste Ausgabe der st-computer



30 Jahre ST-Computer!

ST-Computer – Quelle des Wissens: In der nächsten Ausgabe wird der 30. Geburtstag des ältesten ST-Magazins der Welt gefeiert. Der obligatorische Rückblick, Interviews und viele Überraschungen im großen Geburtstagsspecial!

Racer 2

Der Falcon gibt Gas: Dune gewann auf der Silly Venture 2014 mit Racer 2 den ersten Platz. Ein fertiges Falcon-Spiel und noch dazu kein Denkspiel?

ejagfest 2015

Kleinenbroich hat gerufen und viele Jaguar-Konsolen fanden ihren Weg zum ejagfest 2015. Neue Homebrew-Spiele, eine kleine Atari-Ausstellung und das traditionelle Checkered-Flag-Turnier lockten auch 2015 viele Fans zum wichtigsten Retro-Event für Atari-Spieler.

Alice's Mom's Rescue

Nach mehreren Denk- und Adventurespielen wagt sich Entwickler Orion in das Genre der Plattformspiele und natürlich hat er auch diesmal nicht den Jaguar vergessen. „Alice's Mom's Rescue" auf Modul und CD im Test: Ein neuer Spiele-Hit für die 64-Bit-Konsole?

Die st-computer 01/2016 mit 68 Seiten können Sie bei Konstantin Themelidis (dbsys@web.de) für 6,70 Euro inkl. Versand bestellen.

Impressum

ST-Computer 10/2015

Chefredakteur: Matthias Jaap

Redaktionelle Mitarbeiter in dieser Ausgabe: Marco Breddin

Redaktion:
Matthias Jaap
Danzierstraße 125
51063 Koln
www.jaapan.de
mj@jaapan.de

Layout: Matthias Jaap

Cover: Matthias Jaap

Druck: Konstantin Themelidis

Erscheinungsweise: 6 x im Jahr

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

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

Haftungsausschluss:
Für Fehler in Text und Bildern wird keine Haftung übernommen.

(C) Copyright 2015 by Matthias Jaap



Finished driving? Start your RIDE!

Free download at: www.hd-videofilm.com/anarcho

Music by xFalcon / Graphics by Alan Garrison Tomkins / Game by Thomas Ilg
A game for the ATARI STe/Falcon

… die Software für die FIREBEE

Office: 1st Word Plus (GST), 3-D Calc+, 7up, Alice (Editor), Atari Works, CALAPPT, Cresus, Everest, Groff, JuliAdress, K-Spread, Kairos, papyrus, Phoenix, qed, Texel, TextAnalyser, Tofrodos, vim, XAIRON, xEdit, XXL, **Emulatoren:** 68Kemu, DOSBox, Hatari (Atari), Mini vMac, **Hobby**: Bandnames, BibelST, Coffee, Family Tree, GENEA, My Jester, NyanCat GEM, Postfix, Tape, **Grafik:** ArtWorx, Chagall, fVDI Snap, GEM-View, GRAFX2 (FireBee), Imagecopy, InShape, JPEG Snapshot, Papillon, PhotoLine, Smurf, ST-Cad, Vision, Zview, **Utilities:** 1st Guide, Abakus, bash, Binary File EDitor, Bzip2, Car Registration, Clock 98, Coldboot, CPX Spy, Der Seher, Direct, Finder, FSetter, GClock+, GEM-Setup, GEMHexed, HypView, JumpSTART, KeyEdit, KK Commander, Kronos, LedCLOCK, Less, MemWatch (Jones), MiS, PH Clock, PH Easy Remote Print, PH World Clock, Qextract, Seebär, Send me a Key, ST-Guide, Sunclock, TeraDesk, Thing/Ming, TrueDisk, UDO, Weetsie, xz, zBench, **Internet:** aFTP, aMail, Atari VNC, AtarICQ, AtarIRC, DracFTP, Draconis to MiNT-Net Gateway, DrTelnet, GEMtidy, Iperf, Joe, Litchi, Marathon, Meg, MyMail, NetSurf, OpenSSH, PH Gmap, PH SyncTime, PH Weather, Samba/MiNT, Sharity-Light, Teli, Troll, WenSuite, **Programmiersprachen:** ACSpro, AHCC, Flex, Gawk, gcc, GFA-Basic Compiler, GFA-Basic Editor, GNU Project Debugger, MTFI, Ncurses, Readline, Resource Master, RscView, SDL, TOS.hyp, TTDigger, vbcc, **Games:** 2048, 3D-Labyrinth, Adventure (Collosal Cave), Arkanoid, Awele, Ballerburg (Patched), Battleship (ST Battle), BoinkOut2, ctris, DGEM, Don't worry be Happy, Elansar, Fanwor, GEM Gnu Chess, GEM Panic, GEMamigo, GEMcell, Invers, Isola, Kubis, Landmine, Little 15, Magisches Quadrat, Manga Puzzle, MoveIt, MyMan, Nanjing, NoMess, Ostern, Pacman for GEM, Pentagon, PmDoom, Rosemary's Racoon Strip Game, Santa Run, Slay, Solitaire (GEM), ST-Concentration, STune, Swap97, Tetris (Hargreaves), The House Quest I, Tramiel Quizz, Tricky, Trucker, Twogames, Vier Gewinnt, ZDoko, ZDrachen, ZSudoku, **Musik:** GSXB Mixer, mxPlay, TeTraX, **Bildung:** Godel, STupido, **System:** BaS_gcc, EasyMiNT, EmuTOS, Ext2 FS, FireTOS, Flash060, FreeMiNT, GSXB, KEYTAB, LDG, MyAeS, MyOSD, nfs-server, NVDI Patch (FireBee), OLGA, Selectric, SysInfo, uClinux, WDIALOG, XaAES, **Video:** Aniplayer, **Demos:** GEM-Demo, VDI Effects

FireBee



Diese Liste ist nicht vollständig.

264 MHz,

DVI, USB,

512MB RAM

firebee.org