

- * Die Geschichte der ST-Computer
- * Interviews mit Eckhard Kruse und Thomas Raukamp
- * ejagfest 2015
- * Spieletests für ST, 7800, Lynx, Jaguar



Programmier-Werkzeuge für den ATARI 520 ST.

FOCUS hat für Sie die Werkzeuge, mit denen Sie Ihren 520 ST in den Griff bekommen.

UCSD p-System mit UCSD Pascal Compiler

Der Industriestandard.

Die neueste Version (IV.21) bietet ein vollständiges p-System unter GEM mit voller Speicherausnutzung. Viele GEM-, Maus- und Grafik-Routinen werden unterstützt. Softwareübertragungen, zum Beispiel von Apple II oder IBM PC, sind ohne Schwierigkeiten möglich. Mit Bildschirmeditor, Filter und weiteren Utilities sowie kompletter Dokumentation.

DM 890,-

lopment Tool Kit für DM 490,- mit symbolischem Debugger, Native Code Generator und Assembler. Die verschiedenen Programmiersprachen können beliebig miteinander gemischt werden, auch in einem Programm.

GEM-Editor

Ein Modula-Modul.

FOCUS liefert den *Bildschirmeditor* des *Modula-2 Compilers* auch einzeln und damit für Newcomer erschwinglich.

DM 250,-

Modula-2 Compiler

520 ST Wirth modul.

Von TDI. Modulare GEM-Programmierung in der neuen Sprache von Niklaus Wirth, die für Pascal-Programmierer in wenigen Tagen erlernbar ist. Der Compiler erzeugt Maschinencode. Im Lieferumfang ist die vollständige GEM- und Grafik-Schnittstelle. Bildschirmeditor in GEM-Technik.

DM 890,-

Von *Melacomco* aus Bristol, Entwickler des Amiga-Betriebssystems, liefert FOCUS für den ATARI 520 ST:

Makro- Assembler

Komfortabler *Makro-Assembler* mit Standard *MOTOROLA Mnemonics*. Mit Linker und Bildschirmeditor.

DM 395,-



Friesenstraße 14
D-3000 Hannover 1
Telefon 0511-345461
Teletex 2627-5118476
= FOCUS

Generalvertretung
Schweiz:

ILR AG
Universitätsstraße 87
CH-8033 Zürich

FORTRAN-77 Compiler

BASIC Compiler

p-System Tool Kit

Zum UCSD p-System liefert FOCUS als **Zusatzprodukte** einen *FORTRAN-77-Compiler* für DM 990,-, einen *BASIC Compiler* für DM 790,- sowie den *Advanced Deve-*

Pro FORTRAN-77 Compiler

von Prospero.

Ein optimierender Zwei-Pass Compiler mit IEEE-Standard Floating-Point-Format, der eine volle ANSI X3.9-1978 Implementierung besitzt (lieferbar Ende Dezember).

DM 900,-

Alle Preise sind empfohlene Endverbraucherpreise incl. 14 % Mehrwertsteuer. Änderungen vorbehalten. Nähere Informationen erhalten Sie bei Ihrem ATARI-Händler oder direkt bei uns.



SOFTWARE FÜR ATARI ST

— ADRESS PERFECT Die Adreßverwaltung für den ST	148,—	— UTILITY DISK II Noch mehr nützliche Programme	ab Dez.
— VT 100 TERMINAL EMULATOR Neue Version. Läuft unter GEM	248,—	— LINT Ein Begriff für jeden C Programmierer	ab Dez.
— DISCMONITOR Der Diskettenmonitor für den ST	178,—	— SIDELCLICK Desktopmanager für den ST	ab Jan.
— UTILITY DISK 8 nützliche Programme auf einer Disk	248,—	— C—COMPILER Hochoptimierender, schneller COMPILER	ab Jan.
— C—LIBRARY Sammlung der wichtigsten C include Files	128,—		
— LINE A BINDING 15 neue Grafikfunktionen für C	88,—		

Alle Preise sind empf. VK-Preise incl. MWST - Händleranfragen erwünscht!

Fragen Sie nach unserem ständig neuen Programm-Angebot!



Jakobstraße 8a · 6096 Raunheim · ☎ (0 61 42) 4 31 42

Zukunft ist Vergangenheit

Wenn Sie diese Ausgabe als Print-Magazin in den Händen halten, gehören Sie zu den ganz geduldigen Lesern, die immerhin sechs Monate auf das Heft warten mussten. Noch viel länger hat es aber bis zu einer anständigen Geburtstagsfeier für das älteste Atari-Magazin gedauert: 1996 feierte die ST-Computer ihr Jubiläum nur auf dem Cover. Die Pionierleistung der ST-Computer-Redakteure und auch der ersten Buchautoren ist bewundernswert: Mit wenig Material – der 520ST war gerade erst auf den Markt gekommen – aber viel Enthusiasmus versuchten sie den Wissensdurst der Leser zu stillen. Wer heute von der damaligen Faszination der 16/32-Bit-Technik schwärmt, klingt zwangsläufig altmodisch. Ich war jedenfalls die ersten paar Stunden durchaus fasziniert vom Mauszeiger, den mein 520STM in flimmernden 50Hz auf dem Farbfernseher zeichnete – erst ein paar Wochen später kam das Diskettenlaufwerk an und statt mit dem Mauszeiger über den Desktop zu huschen, klickte ich mich durch die Fenster von ST-Basic oder machte ein paar Zeichenversuche mit Neochrome.

Dies ist nun die Geburtstagsausgabe für die ST-Computer und es ist ein etwas anderes Heft: Statt mit einem großen Artikel drei Jahrzehnte ST-Computer abzufeiern, ist das Magazin wie der moderne Dudelfunk in Dekaden aufgeteilt: Das Beste aus den 80ern, 90ern und 2000ern. Dabei können zwangsläufig einige Themen nur angeschnitten werden.

Wie auf Facebook und Atari-Home.de bereits angekündigt, werde ich das Projekt ST-Computer in diesem Jahr beenden. Leider hat sich das Magazin nicht ganz so weiterentwickelt, wie erhofft: So scheint bei circa 50 Lesern schon das Maximum erreicht zu sein – bei den 8-Bit-Ataris ist durchaus das Zehnfache drin. Vor allem fehlt es dem Magazin aber an Autoren, wie schon bei meinen zwei Websites (Atariuptodate.de und stearchiv.de) kann ich beobachten, dass es zwar durchaus wohlwollende Kritik gibt, aber kaum Mitstreiter, die Artikel beisteuern und damit zur Vielfalt des Heftes beitragen – und das, obwohl so mancher Foren-Post durchaus mit ein paar Bildern zum STC-Artikel taugen würde.

Was ich ausdrücklich nicht machen will, ist eine Art Mini-ST-Computer, quasi ein kurzer Newsletter. Zu viele große Magazine endeten auf diese Weise und die letzte Ausgabe der ST-Computer sollte mindestens so umfangreich sein, wie dieses Heft. Bis zur letzten Ausgabe dauert es noch etwas – sie ist nicht Bestandteil des Mini-Abos –, es wird aber für mich definitiv die letzte ST-Computer sein. Ab und zu schreibe ich aber noch für die RETURN über Atari-Themen wie das eJagfest und Lynx-Spiele. Es ist auch nicht geplant, die ST-Computer-Website, AtariUpToDate oder das stearchiv einzustellen, denn alle drei Projekte sind weniger zeitaufwändig als ein Heft.

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





30 JAHRE ST-COMPUTER

Allgemeines

Editorial	3
Impressum	66

Software

Soundman	12
ST-Computer Public Domain	13
Relax (80er)	16
Ballerburg, DGDB, Space Pilot, Time Bandit, Twogames, Psion Chess, Ultima II	

Relax (90er)	36
Llmatron, Sky Strike Plus, Ultra Vortek	

Leisure Suit Larry	47
--------------------	----

Relax (2000er)	56
Traffic Jam (Lynx), T:ME Salvo (7800), Bold, Attackwave, Alice's Mom's Rescue (Jaguar)	

Soft-Story: ZeST	64
------------------	----

Hardware

Atari 1040STF im Test	5
-----------------------	---

History

ST-Computer 1986-1989	6
Softwareflut / Emulationen / Public Domain / Was machte Atari?	

Cover der 80er	22
----------------	----

ST-Computer 1990-1999	26
-----------------------	----

ST-Computer & ihre Schwestern	34
-------------------------------	----

Cover der 90er	38
----------------	----

ST-Computer 2000-2004	42
-----------------------	----

Interviews

Eckhard Kruse	20
---------------	----

Thomas Raukamp	48
----------------	----

Aktuelles

ejagfest 2015	52
---------------	----

News	60
------	----

OpenDUNE, Firebee, NetSurf, Lynx-Flashkarte, ...	
--	--

Immer Up-to-Date	63
------------------	----

Vorschau	66
----------	----



Ataris Neuer: Atari 1040STF



Ende des Kabelsalats: Atari hat den 1040STF angekündigt und kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch ein Testgerät. Eine würdige Ergänzung für die ST-Familie?

Atari lässt nicht locker – nachdem der 520ST letztes Jahr für Furore sorgte und mit dem 520ST+ die Megabyte-Grenze fiel, wird noch dieses Jahr der 1040STF eingeführt. Äußerlich ähnelt er dem 520ST stark, die verschiedenen Schnittstellen, ROM-Port, Monitor, MIDI, Parallel, Seriell, ACSI und Floppy, wurden übernommen. Das Gehäuse ist aber nun etwas tiefer und damit wären wir schon bei den Unterschieden.

F wie Floppy

Das „F“ steht für Floppy, denn im STF ist eine SF314 eingebaut. Damit sparen sich 1040STF-Besitzer ein externes Laufwerk mit dem dazugehörigen Netzteil, ein zweites Laufwerk lässt sich natürlich trotzdem anschließen und ist eine sinnvolle Anschaffung. Die Floppy kann 3,5“-Disketten mit einer Kapazität von 360 oder 720 KB lesen, mit der Verbreitung des 1040STF und der SF314 ist damit zu rechnen, dass Softwarefirmen ihre Programme nur noch auf doppelseitigen Disketten ausliefern werden.

Bestens für die Zukunft gerüstet sind 1040STF-Besitzer auch beim Speicher, der mit gleich 1 MB großzügig gemessen ist. Mit 1 MB lassen sich mehrere Grafikseiten im Speicher halten, längere Ani-

Der 1040STF wird von Atari komplett im Set mit Monochrommonitor und Maus ausgeliefert.

mationen erstellen oder eine schnelle RAM-Disk einrichten. Der Speicher lässt sich wie bei den anderen STs auf bis zu 4 MB erweitern.

Da der Platz an der rechten Seite nun vom Laufwerk belegt ist, hat Atari die Maus- und Joystickports verschoben. Sie befinden sich nun unter der Tastatur, zum Wechsel muss also der ST hochgehoben und die Maus mit leichter Gewalt herausgezogen werden. Eine fragwürdige Entscheidung Ataris, gerade wenn am ST noch Peripherie hängt.

Die Kompatibilität des 1040ST ist hoch, alles, was auch auf dem 520ST+ läuft, läuft auch auf dem 1040er. Mit 1 MB Speicher eignet sich der STF für Spiele wie Anwendungen gleichermaßen. Einen HF-Modulator oder eine batteriegepufferte Uhr besitzt der STF leider nicht – zumindest ersteres Manko lässt sich durch ein Monitor-zu-SCART-Kabel beheben.

Fazit

Der 1040STF kombiniert existierende Atari-Hardware in einem kompakten Gehäuse und bietet mit 1MB RAM mehr als genug Speicher. Die Mechanik der Tastatur hat Atari leider nicht verbessert, auch die Position der Maus-/Joystickports stört.

Preis: 1040STF mit monochromen Monitor SM124, Maus, ST-Basic und Logo DM 3298,-



Wo beim 520ST noch Joystick- und Mausport zu finden waren, sitzt beim 1040STF das Diskettenlaufwerk.



„Der ROM-Port wird nicht ohne Anschluß bleiben.“, verspricht Atari – Insider erwarten eine Basic-Cartridge.

ST-Computer 1986 - 1989: Der Beginn

ST-COMPUTER
Die Fachzeitschrift für den ATARI-ST Anwender.

Januar 86
DM 6,-
NR. 1

Premierenausgabe
260 ST, 520 ST, 520 ST+

- * **Komplette Basic-Syntax zum Heraustrennen**
- * **1 Mega Byte im Selbstbau**
- * **5 1/4 Zoll Floppy am ATARI ST**
- * **Neue Software, Berichte, Tests**
- * **Hardware des ST**

* Logo-Kurs * Grafik-Programm zum Abtippen

Mit der Ausgabe 01/86 begann das Zeitalter der ST-Computer: Sie war das erste regelmäßig erscheinende Magazin für den Atari ST. Während sich Markt & Technik (68000er, ST-Magazin-Sonderhefte) und Data Becker (Data Welt, ST-Praxis) nicht entscheiden konnten, ob sie ST-Themen im Rahmen eines Multiplattform-Hefts oder einer Sonderheftreihe behandeln wollten, setzte die ST-Computer voll auf den ST.

Dabei hatten die Redakteure der ST-Computer ursprünglich auch nur ein Buch über den 16/32-Bit-Computer geplant, doch daraus wurde schließlich ein 68seitiges Magazin, welches Ende 1985, also nur wenige Monate nach dem Atari ST, erschien. Ein solcher Frühstart bedeutete aber auch, dass die meisten Käufer des Magazins noch keinen ST besaßen. Also wurden die Merkmale und Unterschiede des 260ST, 520ST und 520ST+ beschrieben, Tipps für den Anschluss eines Monitors oder SCART-Fernseher gegeben und erläutert, wie sich ein 5,25-Zoll-Laufwerk anschließen lässt. Im Software-Teil wurden vor allem Programmiersprachen vorgestellt, aber auch K-Spread, VIP-Professional und der CP/M-Emulator. Letzterer half so man-

che Softwarelücke im ersten ST-Jahr zu schließen, bekannte CP/M-Software wurde im Paket mit Emulator auf 3,5-Zoll-Diskette angeboten.

Ende 1985 eine Fachzeitschrift zum ST herauszubringen, war überaus mutig, denn Atari hing das Image eines Spielkonsolenherstellers an. Der ST entstand auch noch in kürzester Zeit und das Entwicklungssystem, mit dem die ersten Programme entstanden, war ein Provisorium. Der Mut zahlte sich aus: Die ST-Computer wurde zum weltweit erfolgreichsten und langlebigsten Atari-Magazin.

Human Touch

Das Layout der ST-Computer war stets nüchtern-seriös und in gewisser Weise zeitlos. Beim Cover dürfte sich die Kreativabteilung hingegen austoben: Ob eine Truppe Bauarbeiter (Transputer), eine Ken-Puppe mit Walkman (Sounddigitalisierer) oder ein grinsender Einbrecher mit Brecheisen (CeBIT '88), die Titelthemen wurden von 1987 bis 1988 auf skurrile und gleichzeitig kreative Weise interpretiert. Ab 1989 setzte die ST-Computer dann auf abstrakte, gezeichnete Cover, doch die Schwesterzeitschrift Amiga Kickstart druckte noch bis zur 7/89 auf „menschliche“ Cover. Bis heute amüsieren sich Besucher der Website Kultboy.com über die Cover beider Magazine. Die ST-Computer hatte sich indes als seriöse Fachzeitschrift etabliert, mit vielen Seiten für Entwickler und Platz für Nischenthemen: Ob die Programmierung des Laserdruckers in Assembler, ein Hardware/Software-Interface für die TA Gabriele 9000 oder Tests von Branchensoftware: Für alles war auf den mittlerweile über 200 Seiten Platz. Für alles? Nicht ganz, denn obwohl die ST-Computer bereits früh eine eigene PD-Serie startete, bestand die PD-Rubrik lange aus kurzen Vierzeilern zu den einzelnen Programmen.

Trotz eigener PD-Serie erschienen die Listings aus dem Heft nicht in der PD-Serie, sondern auf Heft-Disketten, die später als „Mega-Disk“ verkauft wurden. Jede Diskette enthielt alle Listings aus zwei Heften plus die kompilierten Versionen der Programme. Damit aber nicht genug: War ein Programm zu umfangreich, um es im Heft abzudrucken, erschien im Heft nur der Artikel oder ein Teil der Listings. Dies gipfelte im Sonderheft 4 (1992), welches ohne die separat zu erwerbenden Disketten kaum verständlich war. Die ST-Computer war nicht das einzige Magazin mit Leser- oder Programmdisketten – das ST-Magazin bot diesen Service ebenfalls an. Nimmt man eBay-Auktionen als

```

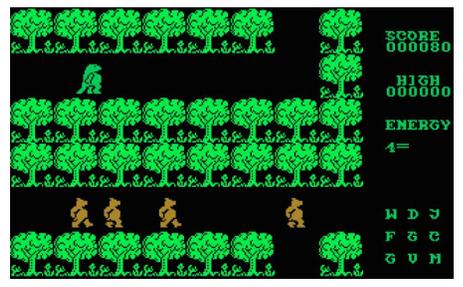
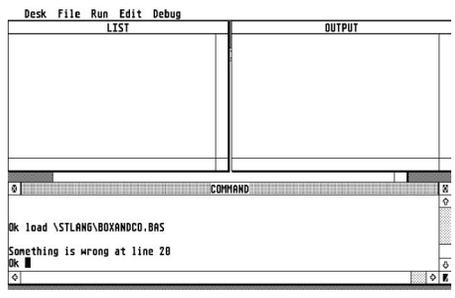
CP/M-280 Emulator
Release 3.4
Serial number 181011

Emulator I/O driver installed

Please change to CP/M-280 disk and press any key

A:\dir
ASH .COM 8K BIOS .ASH 12K CBIO5 .ASH 18K CPMIO5 .COM 2K
CRGREN .COM 2K DOT .COM 6K DOTZ .COM 18K DEBLOCK .ASH 18K
DISKOPF .LIB 8K DUMP .ASH 8K DUMP .COM 2K ED .COM 8K
TRIDIR .COM 2K TRIDSK .COM 2K LHMRC .COM 22K LOAD .COM 2K
NOVCPH .COM 18K NULU .COM 14K PTP .COM 8K STAT .COM 6K
SUBMIT .COM 2K SYSGEN .COM 2K TOSCPH .COM 2K TOSDIR .COM 2K
XSUB .COM 2K
25 Files, 168K Bytes, 188K Bytes free
A:

```



Maßstab, waren die ST-Computer-Leserdisketten ebenso unbeliebt wie die Leserdisketten des ST-Magazins. Ärgerlich, denn so manches Programm wurde nicht im Heft abgedruckt, sondern exklusiv auf Diskette veröffentlicht. Mit dem Verlagswechsel 1996 wurde die Mega-Disk durch die Spezial-Diskette ersetzt – die noch weniger mit dem aktuellen Heft zu tun hatte, als ihre Vorgängerin, da der Verlag es versäumte, Listings aus dem Heft auf die Diskette zu packen.

Viel Feind...

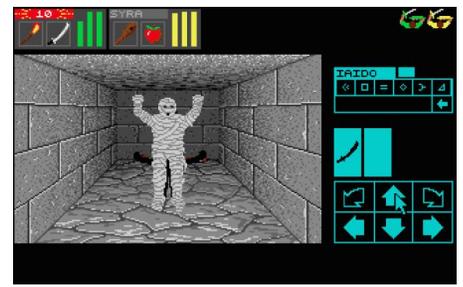
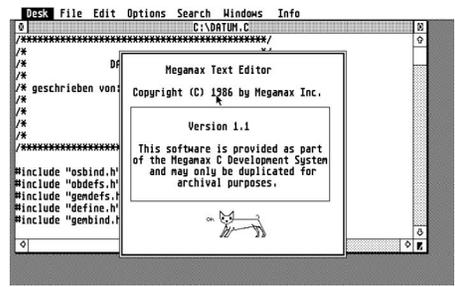
Als die ST-Computer 1986 erschien, war sie die einzige ST-Fachzeitschrift, aber nicht das einzige Magazin mit ST-Themen. Die Happy Computer nahm den ST natürlich in Heft und Sonderheft auf, die Data Welt war vom ST begeistert (vom Amiga weniger) und eröffnete eine ST-Rubrik und in kleineren Magazinen wie der Computer Kontakt war der ST auch ein Thema. Gegen Ende der 80er lichtete sich der Markt: Während die Happy Computer sich immer stärker in Richtung PC-Magazin entwickelte und sich Anfang der 90er sogar einen neuen Namen gab, beerndeten Data Welt und Computer Kontakt früh ihre ST-Experimente. Multiplattform-Magazine waren eben in erster Linie für Leser interessant, die sich noch nicht fest für ein System entschieden hatten und konnten mit ihrer Berichterstattung dem ST-Soft- und -Hardwaremarkt nicht mehr gerecht werden. In Deutschland beschäftigten sich 1989 vier große Magazine ausschließlich mit Atari-Themen: ST-Computer, ST-Magazin, PD Journal und ATARImagazin. Hinzu kamen Usermagazine wie die ST Vision, kleinere Magazine wie Atari Spe-

cial und Diskettenmagazine. Diese Magazine waren zur Atari-Glanzzeit gut gefüllt: Selbst die ST plus, die vom Konzept her (Heft + Diskette) als Vorgängerin der TOS durchgehen konnte, füllte über 100 Seiten – ohne Werbung. Den Schritt zur weiteren Spezialisierung ging allerdings keines der Magazine, ein reines ST-Spiele-Magazin gab es nie. Es war durchaus üblich in den Heften der Konkurrenz für das eigene Magazin zu werben. Wer in der ST-Computer blättert, wird immer mal wieder Werbung für diverse andere Magazine finden. Die Anzeigenabteilung hatte also durchaus einige Freiheiten, schließlich wurde erst mit Anzeigen Geld verdient. Die Anzeigenseiten waren zumindest bei den großen Magazinen gut gefüllt, selbst für die Erstausgabe konnte die ST-Computer einige Werbekunden gewinnen. Die wichtigen Umschlagseiten gingen dabei an Firmen, die heute keiner mehr kennt, beispielsweise die CSF GmbH, die ein Gehäuse vorstellte, um all die Atari-Geräte zu verstauen, oder die FOCUS Computer GmbH, die Programmiersprachen von Prospero anbot. Erst später gönnten sich diverse große Firmen einen Stammplatz: Application Systems warb gerne auf der zweiten, Digital Data Deicke auf der vorletzten und GFA auf der letzten Seite. Application Systems fiel dabei durch besonders originelle Werbung und flotte Werbesprüche auf. Doch selbst der Software-Gigant aus Heidelberg fing klein an: Auf einer Viertelseite bewarb die Firma in der Ausgabe 07-08/1986 das Megamax C-Entwicklungssystem, gestaltet wurde die Anzeige mit der Systemschrift und den Füllmustern des STs. Megamax C wurde von der Firma Megamax für den ST, Apple IIs und Macintosh entwickelt und deklassierte den

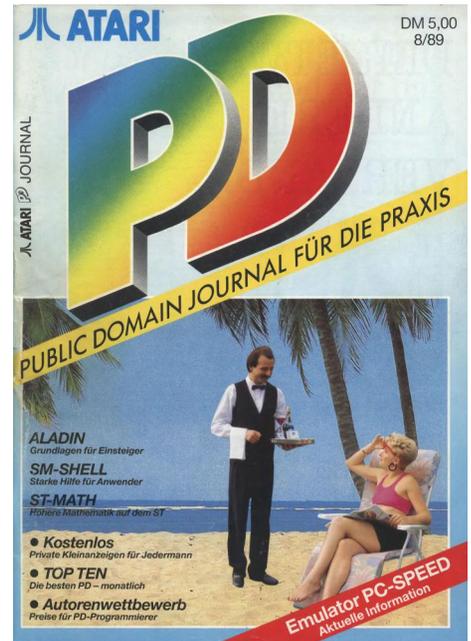
Alcyon-C-Compiler, Teil des offiziellen Entwicklungspakets. Ein guter Start für Megamax-Vertriebspartner Application Systems also – und Ende des Jahres erschien bereits die erste Version von Signum!, eines der erfolgreichsten Anwenderprogramme.

Softwareflut

Signum! war nicht der einzige Software-Hit, der bereits 1986 debütierte. GFA-Basic, Omikron Basic, Steinberg Twenty-four (Vorgänger von Cubase) erschienen alle schon 1986, hinzu kamen unzählige Malprogramme, Programmiersprachen, Branchensoftware, Spiele und sogar alternative Betriebssysteme. Die offizielle Atari-Software sah sehr schnell sehr alt aus, viele von im Auftrag Ataris schnell portierten Uralt-Arcade-Spiele wie Missile Command und Millipede schafften es gar nicht erst in den deutschen Handel. Als echtes Desaster erwiesen sich die beiden mitgelieferten Sprachen Logo und ST-Basic. Immerhin dürfte die mangelhafte Qualität des ST-Basic für Dritthersteller ein Ansporn gewesen sein, es besser zu machen. In der Ausgabe 12/1986 zollte die ST-Computer zwar den Bemühungen von ST-Basic-Programmierern, ein Musikprogramm zu entwickeln, Respekt, schrieb aber auch: „Dennoch ist das große Manko dieser Programme die Sprache, in der sie entstanden. Ein vernünftiger Bedienungskomfort läßt sich in ST-Basic einfach nicht programmieren. Trotzdem finden wir die Leistungen dieser Teilnehmer wirklich toll und die Bewertung sämtlicher Programme wäre sicherlich noch viel schwieriger gewesen, hätten diese Programmierer ihre Phantasie in einer professioneller anwendbaren Sprache formuliert.“



Zur ersten Software-Generation gehörten CP/M-Emulator, ST Basic und die 8-Bit-Konvertierung Lands of Havoc vom späteren Goldrunner-Programmierer. Ein Jahr später sah die Software-Landschaft schon anders aus (Aladin, Megamax C, Dungeon Master).



Atari-Konkurrenz: Das ST-Magazin entstand aus dem Multiplattform-Magazin 68000er, ATARIImagazin versuchte den Spagat zwischen 8- und 16-Bit und mit dem PD-Journal gab es Konkurrenz aus dem eigenen Haus.

Auch Spiele hatten schon 1986 ein Niveau, welches die 8-Bit-Computer nicht so leicht erreichen konnten. Winter Games profitierte von der Farbpalette des ST, Leader Board Golf von der CPU-Leistung und Hacker II von der Mausbedienung. Die ST-Computer bewegte sich damals noch auf ungewohntem Terrain, in der 09/86 wurde beispielsweise Strip Poker II sehr knapp, aber durchaus objektiv besprochen, während die U-Boot-Simulation Silent Service stark kritisiert wurde. Der wütende Bericht, der weder Spiel noch Grafikqualität beschreibt, endete mit dem Satz: „Selbst Raubkopierer und Cracker sollten sich von solchen Werken distanzieren“. Taten sie nicht und auch Microprose folgte dem Ratschlag der ST-Computer nicht, „solche ‚Spiele‘ aus dem Programm (zu) streichen“. 1987 begannen Programmierer bereits den ST durch Tricks besser auszureizen. Goldrunner zeigte auf dem ST ruckelfreies Vertikalscrolling und das Grafikadventure The Pawn kombinierte Grafiken in niedriger Auflösung mit Text in mittlerer Auflösung. The Pawn war eigentlich eine QL-Konvertierung, doch auf dem QL war das Spiel ein gewöhnliches Textadventure. Die ST-Version war es aber, die eine neue Ära einleitete und Infocom-Adven-

tures, die sich von System zu System nicht unterschieden, alt aussehen ließ. Zwar waren auch die 8-Bit-Umsetzungen technisch gelungen – die C64-Version nutzte sogar die CPU des Diskettenlaufwerks als Coprozessor –, aber dennoch gilt The Pawn als eines der ersten echten 16-Bit-Spiele und deutsche Spieler kämpften sich tapfer mit dem Wörterbuch durch das literarische Englisch der Magnetic-Scrolls-Spiele. Ausgerechnet das erfolgreichste ST-Spiel wurde von der ST-Computer nie getestet: Dungeon Master wurde zwar von den Lesern 1989 zum besten ST-Spiel des Jahres 1988 gekürt, aber nicht in der Relax-Rubrik getestet. Genauso erging es übrigens dem Nachfolger Chaos Strikes Back. Das ST-Magazin, beziehungsweise dessen Vorgänger 68000er, testete beide Spiele. Völlig unterschätzt wurde wohl Ballerburg, das ebenfalls nicht von der ST-Computer getestet wurde. Immerhin gaben sich die Atari-Magazine beim dritten großen ST-Klassiker keine Blöße: Über Midi-Maze berichteten sowohl ST-Computer als auch die TOS.

Fremdes Wesen Public Domain

Für die Herausgeber von Atari-Magazinen war nicht nur der neue Computer und die Firma Atari an sich eine Herausforderung, sondern auch eine neue Art von Programmen, die frei weitergegeben werden dürften: Public Domain. Public Domain existiert als Konzept eigentlich schon seit den ersten Selbstbau-Computern: Damals galt es als undenkbar, Programme verkaufen zu können. Dies änderte sich erst mit der zunehmenden Kommerzialisierung des Computermarkts und es waren vor allem die kommerziellen Programme, die Standards setzten. Ebenfalls in den USA entstand das erste Shareware-Programm. Public Domain, Free- und Shareware gab und gibt es natürlich auch für 8-Bit-Computer, war aber auf PC, Mac, ST und Amiga erfolgreicher. Die ST-Computer startete zwar früh eine eigene PD-Serie, aber fremdelte etwas mit dem Thema: Soll man kostenlose Software überhaupt testen? Wo sollen die Tests erscheinen? Viele Public-Domain-Programme gehörten zur Grundausstattung deutscher ST-Besitzer: Der Virenkiller Sagrotan und der Grafikkonverter Gemview zum Beispiel, oder Spiele wie Ballerburg. Die ST-Computer hatte zwar eine eigene PD-Serie, aber keine PD-Rubrik im Heft. Stattdessen wurden PD-Programme ab und zu im Heft vorgestellt, wenn ein Programm eine so starke Markpräsenz hatte, dass man es unmöglich ignorieren konnte. Die PD-Serie der ST-Computer lebte von Einsendungen ihrer Leser, die Redaktion saugte also nicht einfach die Mailboxen leer, um dann Programme aus der ganzen Welt in der S-Serie zu veröffentlichen.

Die Redaktion (Maxon Computer) entschloss sich schließlich, eine Übersicht

- Single Pass Compiler
- Inline Assembler
- Disassembler
- Linker & Librarian
- 370 Seiten Dokumentation
- Resource Construction
- Prg mit ICON Editor
- Vollständige GEM™ Libraries
- UNIX™ Routinen
- GEM™ Editor
- GEM™ Shell

MEGAMAX™

C-ENTWICKLUNGSSYSTEM
Für den ATARI ST™

Komplett DM 595,- inkl. MwSt

In Deutschland bei
APPLICATION SYSTEMS HEIDELBERG

Pf 102646, D-6900 Heidelberg
☎ 06221/372732



Don't call it a Sonderheft: Für die PD-News war die Redaktion der ST-Computer verantwortlich. Die Mischung aus Katalog und Public-Domain-Magazin wurde um bekannte Rubriken der ST-C ergänzt.

aller PD-Disketten als PD-News herauszugeben. PD-News war ein Ableger der ST-Computer, der sich vom reinen Katalog zu einem Magazin mit redaktionellen Artikeln entwickelte. Diese Spezial-Ausgaben stellten ausgewählte Programme auf mehreren Seiten vor und es gab sogar einen Ableger der Programmierpraxis. PD-News wurde zwar in der ST-Computer beworben, aber nicht als Sonderheft oder Ableger der ST-Computer geführt – in der PD-News wird die Mutter erst im Katalogteil erwähnt.

Beim Heim Verlag, der Verlag der ST-Computer, war man ebenfalls der Meinung, PD sei im deutschen Zeitschriftenmarkt unterrepräsentiert und gründete das PD-Journal, welches komplett bei Heim in Darmstadt gestaltet wurde. Das PD-Journal berichtete ebenfalls ausführlich über Public-Domain-Programme und zwar nicht nur aus der eigenen J-Serie, sondern auch aus den anderen großen Serien wie ST-Computer, Vision und sogar Budgie UK. Ein redaktioneller Teil zu kommerzieller Hard- und Software ergänzte das Magazin, welches Ende 1992 eingestellt wurde.

Verlag (Heim) und Redaktion (Merlin, später Maxon) konkurrierten auch in anderen Bereichen: Maxon/Merlin druckten die beiden Scheibenkleister-Bücher und mit der Sonderdisk-Reihe stieg Maxon in den Markt für preiswerte kommerzielle Software ein – für 20 bis 50 Mark gab es Bildverarbeitungen, Raytracer, eine Tabellenkalkulation und sogar ein DTP-Programm. Beim Heim Verlag hieß die Budget-Reihe hingegen Special Line und war mit durchschnittlich 15 DM günsti-

ger. Leider wurden lediglich die Disketten der Special Line später auf CD veröffentlicht („Very Best of Atari Inside 2“), nicht jedoch die der interessanteren Sonderdisk-Serie.

Emulationen

MagiMac war noch Jahre entfernt und die ersten ST-Emulatoren für den Amiga interessierten die ST-Computer nicht. Stattdessen war es der ST, der emulierte und für kein System tat er das so effektiv, wie für den Macintosh. Aladin wurde von Vertrieb ProficomP frech als „der Macintosh Enhancer“ beworben und war genau das: ein besserer (und günstigerer) Macintosh. Auf eine Emulation der CPU konnte verzichtet werden, Aladin nutzte die schnellere CPU des ST und die höhere Auflösung. Schon mit der ersten Version liefen die gängigen Office-Programme von Microsoft (Word, Chart, Excel) und das Publishing-Programm Page Maker. Obwohl die Disketten erst umständlich in das Aladin-Format konvertiert werden mussten und die nötigen Mac-ROMs nicht vom Hersteller beigelegt wurden, fand Aladin reißenden Absatz. Wer alleine nicht weiterkam, fragte beim Händler nach – es gab mehr als genug Händler, die bei der Beschaffung der ROMs oder dem Konvertieren behilflich waren.

Wesentlich schwieriger war die Emulation eines PCs, denn hier musste der ST auch den Prozessor emulieren. Die ersten PC-Emulatoren waren MS-DOZ und MS.Em, identische Programme, die von unterschiedlichen Firmen vertrieben wurden. Doch ST-Besitzer, die DOS-Kompatibilität benötigten, warteten auf den PC-Emulator von Atari. Schließlich sollte es für Atari ein leichtes sein, wie Com-

modore einen PC-Emulator zu fertigen, oder? Der von Atari auf Messen präsentierte PC-Emulator war ähnlich wie Commodores „Sidecar“ quasi ein kompletter PC, inklusive Intel-CPU und eigenem Speicher. Doch anders als der Amiga besaß der ST kein Multitasking-Betriebssystem – der PC-Emulator hätte also außer einem geringeren Preis und der gemeinsamen Nutzung bestimmter ST-Peripheriege-

räte kaum Vorteile gegenüber einem vollständigen PC gehabt – den Atari schließlich 1987 zusammen mit dem Mega ST präsentierte.

Erst mit dem ersten Hardware-PC-Emulator wechselte der ST auf die Überholspur: In der Juli-Ausgabe 1989 stellte die ST-Computer zufrieden fest, dass PC-Speed erheblich schneller war, dank einer Intel-kompatiblen V30-CPU von NEC. Auch die Kompatibilität überzeugte, denn alle gängigen Standardprogramme (WordPerfect, AutoCAD, Lotus 1-2-3) liefen.

Während der Bedarf nach einem PC- und Mac-Emulator nachvollziehbar ist, ist die Nachfrage nach einem QL-Emulator schwer zu verstehen. Der QL, dieser seltsame 8-/32-Bit-Zwitzer, mit dem Sinclair die Büros erobern wollte und scheiterte. Sinclairs „Quantum Leap“ war kaum geeignet für Spiele, hatte eine durchaus fortschrittliche Netzwerk-Funktion und Multitasking-Unterstützung auf der einen, aber die exotischen Microdrive-Laufwerke und eine fehlende grafische Benutzeroberfläche auf der anderen Seite. Doch die wenigen Fans, die der QL hatte, waren besonders engagiert und so entstanden nicht nur diverse Hardware-Erweiterungen, sondern auch Klone und ein QL-Emulator für den ST. Wie Aladin, konnte auf eine Emulation des Prozessors verzichtet werden, dafür packte der Hersteller den Video-Chip des QL auf die Platine, der eine Auflösung von 512x256 in vier Farben zur Verfügung stellte.

Harte Ware

Der QL-Emulator war übrigens der einzige Emulator überhaupt mit eigenem Video-Chip – die PC-Emulatoren, ob Soft-

Wir machen Spitzentechnologie anwenderfreundlich



Programme, die auch Frauen bedienen können.

Sexismus war in der Computer-Welt schon in den 80ern ein Thema – nach dieser Werbung eines bekannten Softwareherstellers erreichten die ST-Computer mehrere kritische Leserbriefe.



Die Atari-Messe in Düsseldorf war die wichtigste Atari-Messe überhaupt – doch nicht alles, was Atari dort ankündigte, schaffte es wie versprochen in das Sortiment der Händler.

oder Hardware, versuchten mehr oder weniger gelungen das Beste aus den drei Auflösungen des STs zu machen. Bis zur allgemeinen Verfügbarkeit des TT in der zweiten Jahreshälfte 1990 blieb die ST-Grafik unverändert und ein Bildschirm (Screen) passte immer in 32000 Byte. Ein solch stabiles System hat seine Vor- und Nachteile: Programmierer können ihre Software stark optimieren, allerdings meist auf Kosten der Flexibilität. Kaum ein Grafikprogramm in den 80ern setzte beispielsweise auf eine saubere GEM-Oberfläche.

Für Grafikkarten war dies natürlich ein Problem. Ende 1987 erschien Omega CAD, eine Grafikkarte zum Anschluss an den ROM-Port. In dem grauen Kästchen steckte ein Grafikprozessor von Hitachi, der immerhin 256 Farben aus einer Palette von 256000 Farbtönen darstellen konnte. Omega CAD lag ein Malprogramm (Assist) und eine Demoversion des CAD-Programms Axiomega bei. Zusätzlich gab es noch Libraries für alle gängigen Programmiersprachen, von Assembler bis Modula-2.

Großer Beliebtheit in der Nische der ST-Grafikkarten erfreute sich Intels Grafikprozessor 82786: Alle Grafikkarten von Matrix verwendeten ihn, ebenso wie die MGE (Maxon Graphics Extension). Je nach Karte, Farbtiefe und Monitor war bis zu 1600x1200 Pixel möglich.

Kein einziger PC-Emulator unterstützte Grafikkarten und in den 80ern sah die Softwareunterstützung eher mau aus, be-

sonders, wenn die erweiterten Farbmodi genutzt werden sollten. Erst in den 90ern erschien der farbfähige Calamus und nicht jeder Karte lag eigene Software bei. Die meisten Grafikkarten dürften daher in der Industrie zum Einsatz gekommen sein, die mit Spezialsoftware arbeitet und nicht auf bereits existierende Lösungen angewiesen war.

Eine solche Zielgruppe dürfte auch Kumas KMAX angesprochen haben. KMAX war eine Transputer-Erweiterung für den Atari ST. Was ist ein Transputer? Ein Transputer ist ein Parallelrechner, der auf die Verteilung von Rechenaufgaben auf verschiedene Einheiten spezialisiert ist.

Die Idee hinter dem Konzept ist, die Rechenleistung je nach Bedarf durch weitere Transputer-Einheiten steigern zu können. KMAX kam 1987 auf den Markt – also noch vor Ataris Transputer Workstation – enthielt aber keinen Grafikchip.

Bekannter war Kuma übrigens für Software: K-Spread war lange die Standard-Tabellenkalkulation für Atari-Rechner. KMAX war also nur ein Seitensprung in einen anderen Markt, auf dem sich vornehmlich Firmen wie IBP und Rhothron tummeln. Diese beiden und andere Fir-

men machten den ST fit für den Einsatz in Industrie und Forschung und sorgten auch dafür, dass der ST nicht unbedingt als ST erkennbar war. Bereits 1986 kam Rhothron mit dem Rhothron Bus System auf den Markt, welches den ST zu einem offenen System mit bis zu acht Steckplätzen machte. Das Angebot an Karten reichte von Speichererweiterungen über I/O-Karten bis zu Controllern für Massenspeicher. Wem das nicht reichte, der konnte an ein Bus System weitere Bus-Karten anschließen und so die Zahl an Steckplätzen noch erhöhen. Rhothron entwickelte das System in den nächsten Jahren weiter und verbaute den ST je nach Kundenwunsch in einem 19-Zoll-Gehäuse (ST-Magazin 08/1990). Selbst für den Falcon hatte die Firma Zubehör im Angebot.

Bei IBP hieß der 19-Zoll-Umbau 190ST (ST-C 11/88): IBP nahm sich einen ST, verteilte dessen Komponenten auf drei Karten, ersetzte die Schnittstellen durch Buchsen, die auch harte Labor-Bedingungen überleben und integrierte alles in ein flexibles Bus-System. Ein Sockel für den Mathe-Coprozessor 68881 war Standard, ein Blitter hingegen nicht. Ein kleines, aber wichtiges Detail: Weder auf der Original-Tastatur, noch auf dem Rechner selbst war das Atari-Logo. Dies hatte nicht nur rechtliche Gründe – Firmen wie IBP schätzten zwar den ST, hatten aber durchaus mit Vorurteilen gegen die angebliche „Spielefirma“ Atari zu kämpfen. Im selben Jahr machte IBP den ST sogar tragbar: Der MSP190 wurde wahlweise mit Farb- oder Monochrommonitor ausgeliefert, besaß fünf Steckplätze und einen Tragegriff. Selbst bei der Tastatur hatte der Kunde die Wahl: Neben der Schreibmaschinen- gab es auch eine Folientastatur.



Der einzige tragbare ST mit Farbbildschirm: IBP machte den eigenen ST-Umbau mit dem MSP 190 tragbar - und erfüllte (fast) jeden Kundenwunsch.

Was machte eigentlich... Atari?

Die Hardware-Erweiterungen der Dritthersteller zeigen, dass die Technik zur Weiterentwicklung des ST durchaus vorhanden war. Dennoch kam von Atari nur wenig. Im Zuge der DTP-Offensive mit Calamus und dem Mega ST nahm Atari immerhin einen Monochrom-Großbildschirm samt Grafikkarte in das Angebot auf, aber der „Super-ST“ oder „EST“ ließ auf sich warten.

Wer nur die ST-Computer las, bekam relativ wenig von dem mit, was bei Atari zwischen großen Neuvorstellungen geschah. Das Veröffentlichen von Gerüchten überließ das Magazin eher der Konkurrenz – die Aufnahme des Prototypen-EST, die seit Jahren im Netz kursiert, stammt beispielsweise aus der Data Welt. Dafür hatte man Atari mehrmals im Interview, unter anderem zum Atari PC (03/87)

Wenn es sich nicht vermeiden ließ, berichtete aber auch die ST-Computer über Produkte, die noch nicht kurz vor der Auslieferung standen. Bei der ersten Atari-Messe in Düsseldorf war der EST ebenso ein Thema wie das CD-ROM-Laufwerk. Schon damals war die Monochrom-Auflösung (1280x960) und die Farbtiefe (256 aus 4096 Farbtönen) bekannt. Überraschenderweise nannte die ST-Computer im Messebericht aber den 68000er als CPU für den EST, während Atari zusätzlich angeblich eine Workstation mit einer Motorola 68030 CPU plane, die einen Mega ST als Terminal benutze. Tatsächlich verwendete Ataris Transputer Workstation einen Mega ST als Terminal und der EST war wohl von Anfang an als reine 32-Bit-Maschine ge-

plant – nur entschied sich eben Atari im Laufe der Entwicklung zum Wechsel von einer 68020 auf eine 68030 CPU.

Problematisch an solchen Gerüchten, die auch immer wieder von Atari selbst gestreut wurden, war, dass die Verfügbarkeit beziehungsweise Präsentation der entsprechenden Geräte angeblich immer kurz bevorstand. So verunsichert man Kunden, die dann doch lieber auf das nächste Gerät warten – zum Glück wurde dies Atari nicht zum Verhängnis.

In der Oktober-Ausgabe 1988 hatte die ST-Computer immerhin das CD-ROM-Laufwerk CDAR504 im Test. Es handelte sich um ein Entwicklergerät und der Tester hatte lesbar Mühe, die Hardware vorzustellen – schließlich gab es noch keine Daten-CDs. So war der Testbericht mit Musik-Anekdoten gespickt, während im Grundlagen-Teil auf das Medium selbst eingegangen wurde.

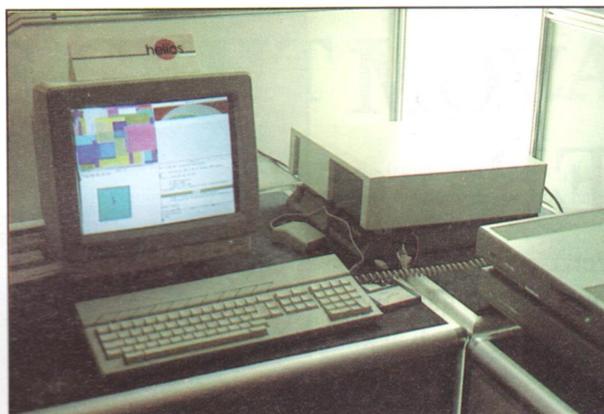
1988 ging für einen Leser ein Traum in Erfüllung: Eine Reise zu Atari nach Sunnyvale. Im Interview mit Ataris Sig Hartmann fragte die ST-Computer nach Windows auf dem ST, dem PC-Emulator („wird bereits hergestellt und bald erhältlich sein“), dem CD-ROM („erreicht den Endverbraucher in den nächsten Tagen“) und Verkaufszahlen. Der einzige der deutschen Atari-Leserschaft unbekannt Atari-Rechner war ein – Taschenrechner. Atari verkaufte in den USA Taschenrechner und elektronische Datenbanken mit dem Atari-Logo.

Ausklang

So ruhig wie die Jahre 1986 bis 1988 waren, so hektisch wurde das Jahr 1989, beginnend mit dem Laptop Stacy, dem Taschen-PC Portfolio, der tragbaren Konsole Lynx und natürlich dem STE und TT. Plötzlich hatte Atari wieder neue Hardware, doch verfügbar waren diese Geräte erst 1990. Für die ST-Computer und Atari begann ein aufregendes und schwieriges Jahrzehnt.



Die Zukunft kam sechs Jahre zu früh, erst 1994 schaffte die CD-ROM den Durchbruch. Ataris CDAR504 ist inzwischen bei Sammlern begehrt.



ABAQ, die spätere Atari Transputer Workstation: Hohe Rechenleistung, gute Grafik.



Den Prototypen des Atari TT stellte Atari auf der CeBIT 1988 der Presse vor. So manch professioneller Anwender hätte dieses Gehäuse dem späteren Seriengerät vorgezogen – der Prototyp bot jedenfalls viel Platz im Gehäuse.



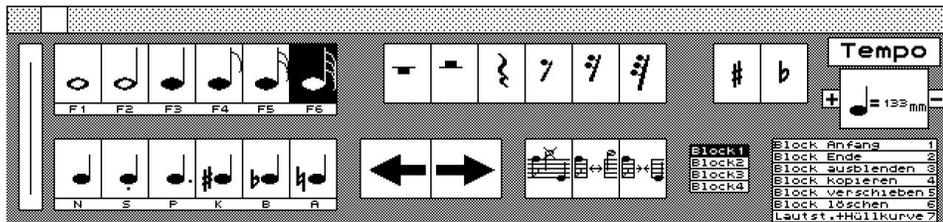
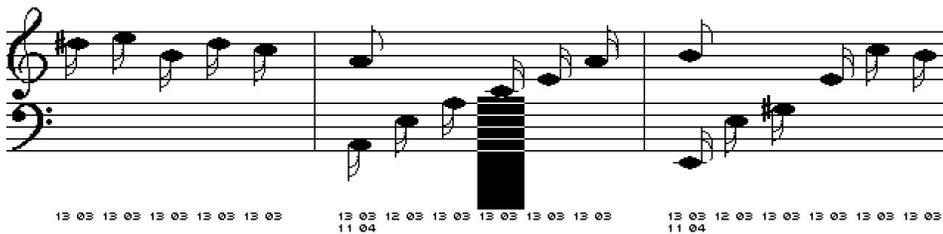
Mit dem Jahreswechsel 86/87 änderte sich die Cover-Gestaltung und wurde „menschlicher“. Atari-Computer schafften es danach nur noch selten auf das Titelbild.

Soundman

SOUNDMAN Datei Musik Einstellungen Block

000:05:48

A:\DEMOS\FU@REL1.MSC



Die deutsche Softwarefirma TommySoftware gab sich in den 80ern musikalisch und veröffentlichte mehrere Programme zur Erzeugung von Musik mit dem ST-Chipsound. Soundman war der Nachfolger von Musix32.

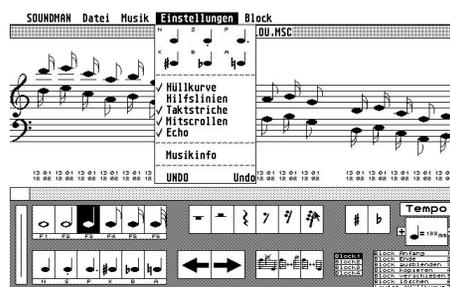
Im Gegensatz zum später erschienenen Music Mon waren Musix32 und Soundman keine Tracker, sondern stellen ein Notenblatt dar, auf dem Noten platziert werden. Vorteil dieser Methode ist, dass auch nicht-Musiker relativ leicht Musikstücke eingeben können, sofern diese bereits als Notenblatt vorliegen.

Oberfläche

Die Oberfläche ist zweigeteilt: Die obere Hälfte gehört dem Notenblatt, die untere den Noten und Symbolen. Alle Noten sind auch per Tastatur erreichbar, bewegt sich der Mauszeiger über das Notenblatt,

verwandelt er sich in die entsprechende Note. Die Platzierung einer Note gibt auch schon einen ersten Eindruck der Klangqualität von Soundman, denn es macht schlicht „Pling!“. Der ST-Soundchip könnte nicht weiter vom Klang eines Pianos entfernt sein, von einer Geige oder Klarinette ganz zu schweigen.

Klang



Soundman ist also an die Grenzen des ST-Soundchips gebunden, wobei das Programm nicht annähernd die Möglichkeiten späterer Musikprogramme bietet, die dem Soundchip SID- und andere Ef-

fekte entlocken – einzig Hüllkurve und Lautstärke lassen sich innerhalb eines Stückes variieren. Im Gegensatz zu Soundmachine II (ebenfalls TommySoftware) werden keine Samples eingesetzt, um den Klang zu verbessern. Die Taktart ist wie in Musix32 frei wählbar, die Taktstriche setzt das Programm selbst. Bindebögen und Triolen sind ebensowenig vorgesehen wie das Einspielen von Musikstücken per MIDI-Keyboard. Außerdem dürfen nur maximal drei Noten oder Pausen zusammen gespielt werden.

Einbindung in eigene Programme

Routinen zum Abspielen von Musikstücken mit C, GFA- und Omikron-BASIC liegen dem Programm bei, Soundman speichert sie im X32-Format, benannt nach der Dosound-Routine des XBIOS. Dem Programm liegen einige Musikstücke bei. Sogar auf einem Milan klappt die Dosound-Wiedergabe, der PC-Piepser im Milan spielt aber lediglich den ersten Soundkanal.

Ob aber nun mit einem oder drei Kanälen, letztlich hört sich das Dosound-Gepiepse immer etwas amateurhaft an – kein Vergleich zu modernen Tracker-Chiptunes oder der Soundmachine II. Der Vorteil der einfacheren Übertragung von Notenblättern ist letztlich keiner, da die Limitierungen des ST-Soundchips eine Modifikation der Stücke oft notwendig machen. Kein Wunder also, dass Soundman und ähnliche Programme weder in der ST-Presse, noch beim Kunden auf große Begeisterung stießen.

Stärken

Einfache Eingabe von Musikstücken
X32-Export

Schwächen

Kaum Klangvariation
Keine Eingabe per MIDI
Keine Unterstützung für Samples

DAS 1. BUSSYSTEM

für den

ATARI

260 ST
520 ST/+

(8 Slots, 10 MByte Adressraum)
(einfache Montage, Computergehäuse)

- 2 MByte dyn. RAM-Karte
- Floppy-Streamer-Harddisk
- EPROM-Programmier-Karte
- Parallel-I/O-Karte (56 I/O)
- IEC-Bus-Interface

ermöglicht den Anschluß beliebiger Hardware
und unserer bewährten Zusatzkarten

- RAM/EPROM-Karte (256 kByte max.)
- Uhren-Datum-Karte mit Akku
- Multifunktions-Karte
- 8-10-12 bit A/D-Wandler-Karten
- 12 bit D/A-Wandler-Karte



rhoThron

Gesellschaft für medizinische
Geräte- und Systementwicklung mbH

Tiergartenstraße 7, 6650 Homburg/Saar (06841) 71805

sich nur per Reset abbrechen lässt.

Diskette 7

Wie schnell alle gängigen Programmiersprachen auf den ST umgesetzt wurden, zeigt, dass die nächste PD-Sprache schon auf Diskette 7 erschien: **XLisp**, eine Sprache, der sich die ST-Computer in der Ausgabe 01/87 näher widmet.

Diskette 8

Noch nichtmal zehn Disketten und schon gab es Konkurrenz für Diskformater von Diskette 2: **Superformat** kopiert und formatiert „Superformat“-Disketten (838KB).

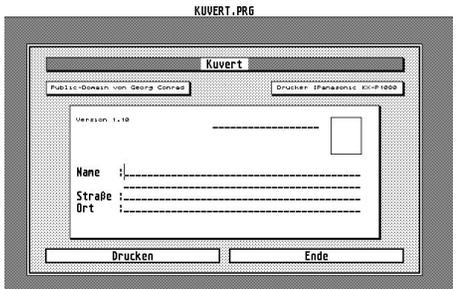
Apropos **Liniendemo**: Davon gab es besonders viele auf Diskette 8, geschrieben in GFA-Basic. Der Run-Only-Interpreter in der Version 0.01 (!) lag bei. Ebenfalls die Endung **.BAS** trug der **Vokabeltrai-**

```

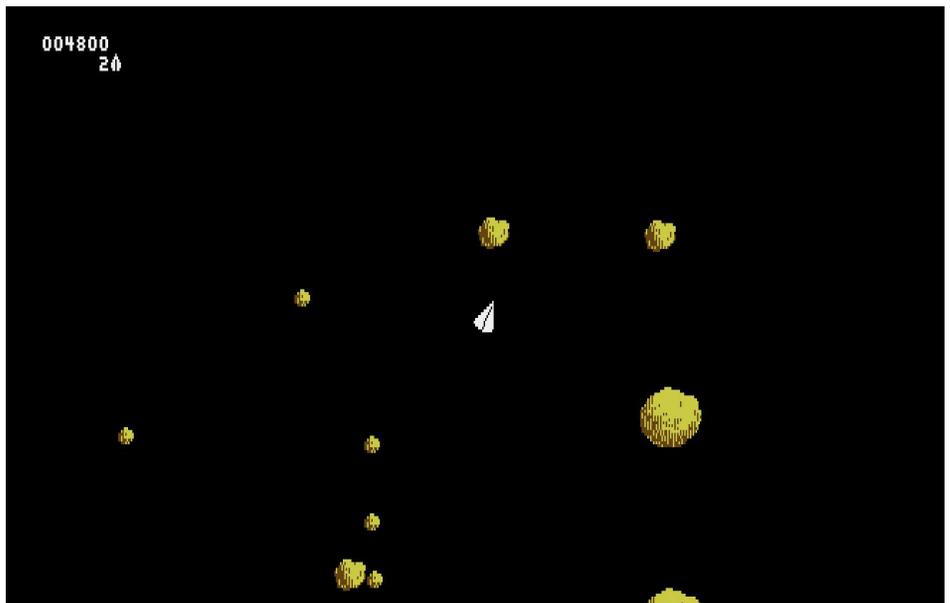
*** ST PASCAL * S U P E R F O R M A T * S T P A S C A L ***
| (C)1986 by H.Albus Version 1.4 |
| darf frei abgegeben, jedoch nicht verkauft werden |
Bitte waehlen
A = einseitig formatieren (412696 Bytes frei)
B = doppelseitig formatieren (838656 Bytes frei)
C = einseitig formatieren (Normaldiskette)
D = doppelseitig formatieren (Normaldiskette)
E = einseitige Superformat Diskette kopieren
F = doppelseitige Superformat Diskette kopieren
G = einseitige Normaldiskette kopieren
H = doppelseitige Normaldiskette kopieren
I = Diskettenformat anzeigen
J = Diskette gegen unberechtigtes Lesen schuetzen
K = Diskettensschutz entfernen
L = Verifizieren ein und ausschalten
M = Ausgabe der Directory
Beenden mit 0 Verfuegbarer Puffer = 425000
    
```

ner von Markus Meyer. Meyer fühlte sich durch den in der ST-Computer 04/86 veröffentlichten Vokabeltrainer fast persönlich beleidigt und entwickelte einen besseren Trainer zum Pauken von Vokabeln – leider aber ebenfalls in ST-Basic. Obwohl es 1986 noch jedem ST beilag, finden sich nicht viele in ST-Basic geschriebene Programme in der PD-Liste.

Haben Sie vor kurzem einen Panasonic KX-P 1080 ersteigert? Glückwunsch, denn dieser Drucker wurde von verschiedenen PD-Programmen unterstützt. Eines davon war **Kuvert** zum Bedrucken von



Briefumschlägen. Die Eingabemaske bietet genug Freiheit, um auch fünfstellige Postleitzahlen eingeben zu können. **Kuvert** war das erste einer ganzen Reihe von Druckprogrammen, die auf einen bestimmten Druckertyp optimiert wurden. PD-Programme hielten meist, was sie versprochen, doch Ausnahmen gab es: **Mini-CAD** beispielsweise, dessen Bildausgabe in allen drei Auflösungen kaputt

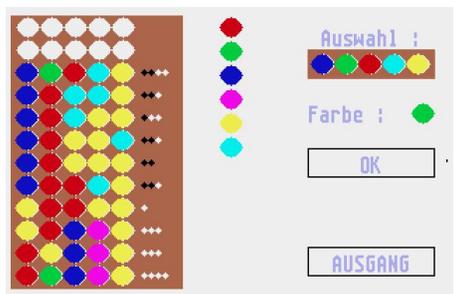


wirkte und eigentlich mehr zum Konstruieren einfacher 3D-Körper gedacht war.

Diskette 9

1986 gab es noch keinen Farbemulator oder einen Multisync-Umbau für den SM124, also brauchten ST-Besitzer mit Mono-Bildschirm Konvertierungsprogramme, um NEOchrome-Bilder zu betrachten. **NEO2Mono** wurde sowohl in der ST-Computer abgedruckt, als auch vorher in der PD-Serie veröffentlicht. Üblicherweise hatte die PD-Serie keinen Bezug zum Heft, Listings wurden stattdessen auf teuren Programmservice-Disketten angeboten.

Pech hatte wohl Uland Täffner mit seinem Spiel **Superhirn**: Die Mastermind-Umsetzung für die niedrige Auflösung landete auf einer Diskette mit lauter Monochrom-Programmen.



Dabei hätten manche Programme mit geringem Aufwand zumindest zwei Auflösungen unterstützen können. Der **ST Sprite-Editor** läuft beispielsweise nur in der hohen Auflösung, nutzt den Bildschirm aber nur zur Hälfte.

Den Abschluss der Diskette 9 bildete ein **Funktionsplotter**. Wie in vielen Programmen, konnten Anwender gegen eine kleine Spende den Programmierer unterstützen und eine Kopie des Quelltextes erhalten. Diese Form der nicht-eingeschränkten Shareware hatte allerdings nur in den wenigsten Fällen funktioniert.

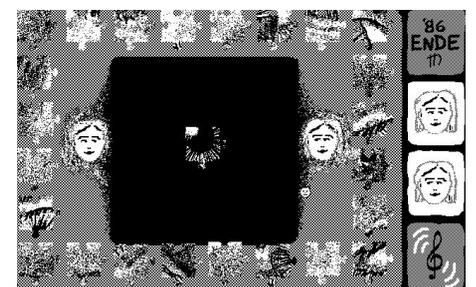
Diskette 10

Schach gab es nur selten als Public Domain, **Krabat** bot zum Nulltarif einen Computergegner mit variabler Spielstärke, einen Icon- und Spieleditor. In der höchsten Spielstufe grübelte der ST bis zu vier Stunden am nächsten Zug. Die



kommerzielle, kaum verbreitete Version von **Krabat** hörte auf den Namen Hamlet und wurde zusammen mit **Krabat** und anderen Schachprogrammen in der Ausgabe 08/87 getestet.

TommySoftware hatte eine breite Softwarepalette, zu der neben kommerziellen auch Shareware-Programme gehörten. **PuzzlePuzzle** war ein einfaches Puzzle-Spiel, welches durch die undeutliche Darstellung unnötig erschwert wird. TommySoftware gab ein Jahr später einige ehemals kommerzielle Programme als Shareware frei und konzentrierte sich auf **Mega Paint II**.



STC-PD-Trivia

- Die Bestellung von PD-Disketten war Anfangs gar nicht so einfach: Eine einseitig formatierte und mit der Diskettennummer und Anschrift versehene Diskette musste eingeschickt werden. Später erhöhte sich der Preis auf 10 DM - die Diskette gab es dann aber inklusive. - Ab S 225 waren alle Disketten doppelseitig. Einige Jahre später wurde auch PD-Software auf HD-Disketten (1,44 MB) für den Falcon ausgeliefert. - Die letzte Diskette trug die Nummer 917 - zwar gab es später eine neue ST-Computer-PD-Serie, aber diese war die Fortsetzung der Serie AI. - 1995 startete die ST-Computer auch eine PD-Serie für den Mac, die es auf neun Disketten brachte (in der ST-Computer). - Zwei Maxon-CDs mit der STC-PD-Serie und der PD-Datenbank sind erschienen, beide enthalten jedoch nicht die komplette Serie. - Neben PD-Disketten bot die ST-Computer auch das offizielle Resource Construction Set und die letzte Version des Disk-TOS für je 15 DM an. Diese zwei Disketten bildeten später den Beginn der Sonderdisk-Reihe. - Erst mit der Ausgabe 02/1991 führte die ST-Computer eine monatliche PD-Rubrik ein, in der einzelne Programme kurz getestet wurden - die PD-Serie war zu diesem Zeitpunkt schon bei Diskette 385. - Die größten Programmpakete waren Sidus Astrum (Diskette 620-625) und AtariTeX 2.0 (390-397). - Zur PD-Serie erschien auch ein Buch: „PD Royale - Das Beste aus der ST-Computer Public-Domain-Serie“ von Maxon.

ST-COMPUTER PUBLIC DOMAIN

Advertisement for ST-Computer Public Domain software. It features a grid of icons representing various software categories: Neuheiten (New), DRUCKUTILITIES (Printing Utilities), WISSENSCHAFT (Science), ADVENTURE, EPHEMEREN: Die Programmierwelt (Ephemera: The Programming World), SCHULE (School), ELEKTRONIK (Electronics), and SPIEL (Games). Each icon is accompanied by a small text box describing the software. At the bottom, there is a 'BITTE BEACHTEN' (PLEASE NOTE) section with instructions for ordering and a list of software titles like 'Public Domain', 'Falcon', 'Erklärung', etc.

ST-COMPUTER PUBLIC DOMAIN

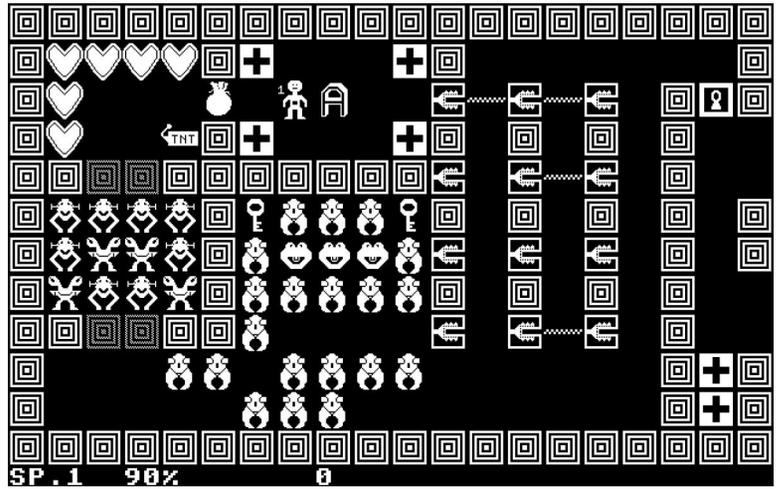
Advertisement for ST-Computer Public Domain software, similar to the one on the left. It features a grid of icons representing various software categories: Neuheiten (New), DRUCKUTILITIES (Printing Utilities), WISSENSCHAFT (Science), ADVENTURE, EPHEMEREN: Die Programmierwelt (Ephemera: The Programming World), SCHULE (School), ELEKTRONIK (Electronics), and SPIEL (Games). Each icon is accompanied by a small text box describing the software. At the bottom, there is a 'BITTE BEACHTEN' (PLEASE NOTE) section with instructions for ordering and a list of software titles like 'Public Domain', 'Falcon', 'Erklärung', etc.

A screenshot of a software interface titled 'Datenbank: PD_PRG.DB [PD_Index_Nr]'. The interface has a menu bar with 'Datei', 'Datensatz', 'Report', and 'Programmname'. Below the menu bar are buttons for 'OK', 'Abbruch', and 'Dupliziere'. The main area displays information for a specific software entry: 'Diskette Nr.: 454', 'Prgr.-name: Timmy', 'Autor: Batz, Christoph', 'Status: Public Domain', 'Gattung: Verschiedenes'. There are also checkboxes for 'ST', 'TT', 'Falcon', 'OK', 'No CD', and 'Erklärung'. At the bottom, there is a 'screen-shot' section with a question mark icon and a 'Beschreibung' field containing the text: 'Multi-funktionsuhr für den ATARI ST. kuckkuck zur vollen stunde, weckzeit, stopuhr und einen die kosten des anrufs zeigt.' The interface also shows a footer with contact information for Maxon Computer Industriest. 26, 65760 Eschborn.

Advertisement for '520 STM auf dem NEUESTEN STAND' (520 STM at the latest state). The ad features a photograph of an Atari 2600/520 ST computer system. The text describes the 'KOMPAKT-KIT BEINHaltet' (Compact Kit includes) and 'HARDISK-ERWEITERUNG KIT' (Hardisk Extension Kit). It lists various components and their prices, such as 'ALS BAUSATZ KOMPAKT-KIT' for 398,00 DM and 'HARDISK-ERWEITERUNG KIT' for 98,00 DM. The ad also mentions 'SCHALTNETZTEILE' (Power Supply Units) and 'LAUFWERKE' (Floppy Drives). At the bottom, there is a logo for 'LIGHTHOUSE' and contact information for 'RIEDSTR. 2 7100 HELBRONN'.

Advertisement for 'Der Geheimtip für den ST...copyStar V1.0'. The ad features a list of bullet points highlighting the software's features: 'Kopiert geschützte Programme! (wirklich alle!!)', 'Kopiert "normale" Disketten wahnsinnig schnell (in 34 Sekunden!)', 'Konvertiert Disketten in ein schnelleres Spezial-Format. Das bringt doppelte Geschwindigkeit bei allen Floppy-Arbeiten ohne zusätzliche Hardware.', 'Update Service. Bei Erscheinen einer neuen copyStar-Version werden Sie automatisch informiert.', 'Benutzerführung wahlweise in deutsch, englisch, spanisch oder französisch.', 'Ausführliches Handbuch - natürlich in deutscher Sprache.', 'All das zum Superpreis von DM 169,-', 'WO? NATÜRLICH BEI IHREM ATARI-HÄNDLER! oder direkt bei DATALOGIC, Hannover', 'Neu: Optionale Erweiterung der Diskettenkapazität um 50 KB bei 1-seitigen, bzw. 100 KB bei doppelseitigen Laufwerken.', 'DATALOGIC Ihr ATARI-Spezialist in Hannover Calenbergerstr. 26 · 3000 Hannover 1 Tel. 05 11-32 64 89'.

Relax



DGDB

DGDB	
Spieler:	1-2
Monitor:	mono/color
Steuerung:	Joystick
Hersteller:	Michael Rieck Thomas Ehlers
Preis:	Public Domain

„Das große deutsche Ballerspiel“ gehörte zu den frühen PD-Spielen für den ST und erschien in einer Mono- und Color-Version. Es folgten ein Sequel und ein Windows-Klon des ST-Spiels („Hungry Mutant Animals“). DGDB 1 und 2 lassen sich am Besten als ein Gauntlet ohne Scrolling beschreiben: Der Spieler sammelt Schätze ein, schießt Gegner und Generatoren ab und versucht, zum Ausgang zu gelangen.

Wie in Gauntlet hat der Spieler keine Leben, sondern eine Energieleiste, die sich mit jeder Feindberührung verringert. Medkits lassen sich unterwegs aufsammeln, müssen aber erst per Tastatur aktiviert werden. Außerdem im Angebot sind Bomben, die sich wie der Spieler fortbewegen können und bei Feindberührung explodieren. Trotz dieser Hilfen sind die

Gegner klar im Vorteil, besonders die Generatoren sind lästig. Sie sind aktiver als die Gauntlet-Generatoren, können sich teilweise bewegen und liegen meist ungünstig. Auch der beliebte Gauntlet-Trick, Gegner per Diagonalschuß gefahrlos zu eliminieren, funktioniert hier nur bedingt: Zwar kann der Spieler diagonal schießen, aber die Gegner können sich auch diagonal zwischen zwei Mauerstücken durchquetschen. Dafür sind sie nicht in der Lage, dem Spieler zum nächsten Bildschirm zu folgen. Etwas leichter wird DGDB, wenn zwei Spieler gleichzeitig gegen die Monstermassen kämpfen.

Vom Nachfolger gibt es keine getrennte Farb/Mono-Version, DGDB 2 läuft in beiden Auflösungen, ist mit alten Spielfeldern kompatibel und enthält den Feld- und Zeicheneditor.

Wie hat sich DGDB gehalten? Wer das Spiel nicht schon damals mochte, wird ihm heute nicht viel abgewinnen können. Insbesondere in S/W wirkt das Spiel trist, spielerische (Auswahl der Medkits) und technische (kaum Sound) Schwächen kommen hinzu.

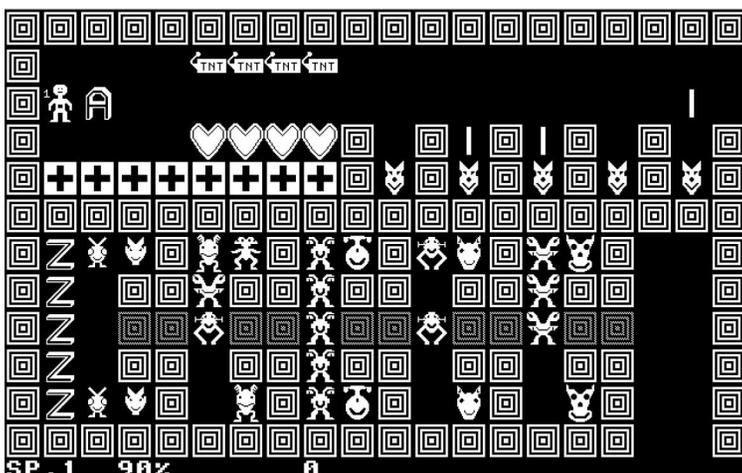
Space Pilot

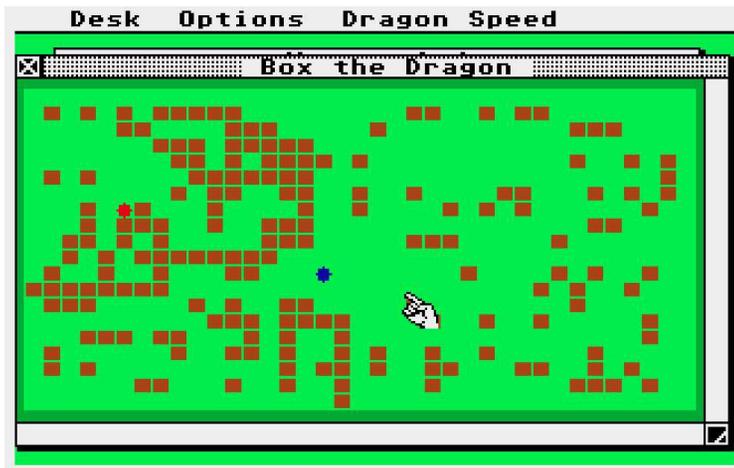
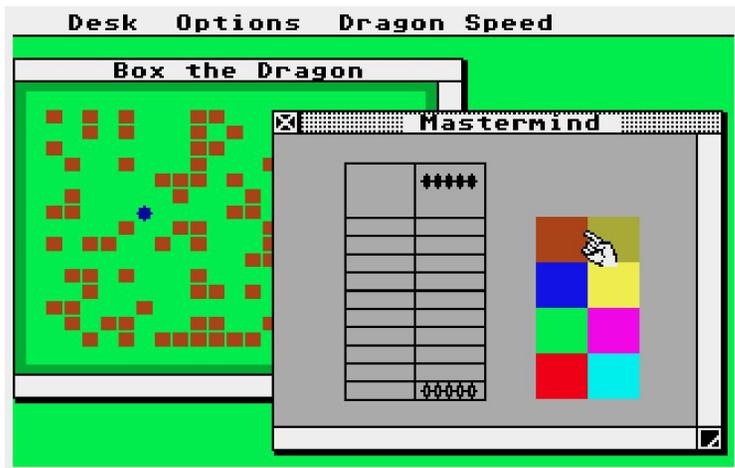
Kingsoft gehörte zu den ersten deutschen ST-Entwicklern, bekannter war die Firma

aber für ihre C64- und C16-Spiele. 1984 veröffentlichte Kingsoft „Space Pilot“, einen Klon des Automaten „Time Pilot“. Zwei Jahre später erschien der Nachfolger „Space Pilot II“, der auf den ST als „Space Pilot“ umgesetzt wurde.

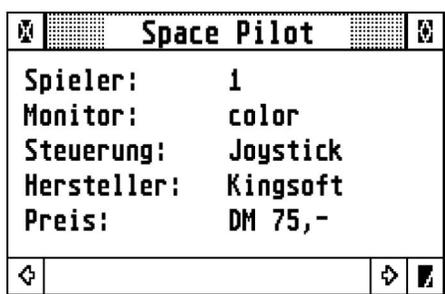
Space Pilot ist ein in alle Richtungen scrollendes Shoot'em Up: Der Spieler reist durch verschiedene Zeitperioden und schießt dabei alles ab. Doch während der erste Teil noch in der Vergangenheit begann und der Spieler u.a. gegen Zeppeline kämpfte und Fallschirmspringer aufsammelte, beginnt der Nachfolger in der Zukunft. Aus der Gegenwart war dafür das Scrolling: Ruckelte schon die C64-Version, ist dies bei der ST-Umsetzung noch schlimmer – und das, obwohl der Bildausschnitt durch verschiedene Statusanzeigen deutlich eingeschränkt wurde und im Spiel auch keine 16 Farben verwendet werden. Eine sinnlose Ergänzung ist die Genauigkeitsanzeige, die Treffsicherheit belohnt, aber nicht mit Punkten.

Die technischen Schwächen von Space Pilot könnte man auf das frühe Erscheinungsjahr schieben, doch in gewisser Weise lieferte das Spiel einen Vorgesmack darauf, was passiert, wenn ein Programmierer entweder nicht genug Zeit oder Erfahrung besitzt, um ein ST-Spiel zu entwickeln. Selbst Jahre später erschienen noch Spiele, in denen ST-Spieler





überdimensionierte Statusanzeigen, Ruckel-Scrolling und eine reduzierte Farbpalette zu sehen bekamen.



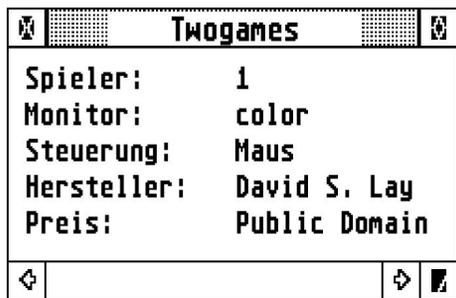
Twogames

Ein GEM-Spiel pro Ausgabe, so lautet die Vorgabe für die Relax-Rubrik und auch in den 80ern, also vor der Verbreitung von Grafikkarten und dem Atari TT, gab es GEM-Spiele – die sich im Nachhinein als „nicht ganz sauber“ herausstellten. Twogames enthält gleich zwei Spiele: „Box the Dragon“ und Mastermind.

Twogames kann zwar in allen drei ST-Auflösungen gestartet werden, zeigt aber in der höchsten Auflösung nur zwei schwarze Fenster an. In der mittleren Auflösung ist dann zumindest Box the Dragon spielbar, in der niedrigen dann beide. Technisch würde nichts dagegen sprechen, alle Auflösungen zu unterstüt-

zen, schließlich gab es diverse Mastermind-Umsetzungen, die in der hohen ST-Auflösung liefen und Farben durch Füllmuster ersetzten.

Das Spielprinzip von Mastermind dürfte bekannt sein: Der Computer denkt sich eine Reihe von Farben aus, die der Spieler erraten muss. Nach jedem Zug verrät der ST, wieviele Farben erraten und richtig oder falsch platziert wurden. Ungeöhnlich ist an dieser Spielesammlung, dass dieses Denk- mit einem Actionspiel kombiniert wurde: In Box the Dragon muss der Drache durch Verschieben von Kisten eingeschlossen werden. Der Drache (roter Punkt) attackiert den Spieler nicht direkt, sondern bewegt sich ziellos im GEM-Fenster. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl.



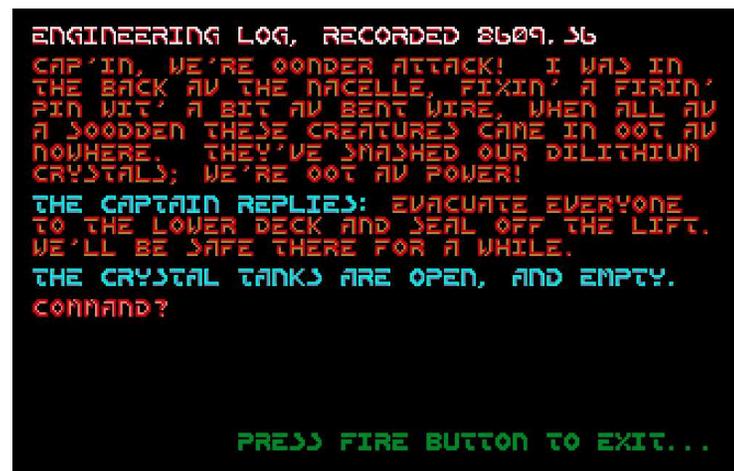
Beide Fenster lassen sich skalieren und die Spielfeldgröße wird angepasst – wenn das Spiel dabei nicht abstürzt, wie einmal

im Test geschehen. Davon abgesehen krankt Twogames vor allem am niedrigen Schwierigkeitsgrad von Box the Dragon: Ohne Gegner-KI muss man sich als Spieler schon Mühe geben, nicht zu gewinnen.

Time Bandit

„Na wer sagt’s denn: Die guten ST-Spiele kommen endlich!“, schrieb Heinrich Lenhardt 1986 in der Happy Computer – nach vielen mittelmäßigen 8-Bit-Umsetzungen kam endlich ein würdiges 16-Bit-Spiel und erreichte prompt eine Grafikwertung von 82. Weniger bekannt war, dass auch Time Bandit „nur“ eine 8-Bit-Umsetzung war: 1983 erschien das Spiel für den in den USA populären Tandy-Heimcomputern und ist somit auch älter als Ataris Gauntlet, mit dem Time Bandit häufig verglichen wird.

Die Welt von Time Bandit besteht aus sechzehn verschiedenen Portalen, die zu verschiedenen Spielen führen. Jedes dieser Spiele muss 16mal beendet werden, glücklicherweise lässt sich der Spielstand sichern. Die meisten dieser Spiele erinnern an Gauntlet: Der Spieler ballert sich durch ein 2D-Labyrinth, sammelt Schätze ein und muss sich vor Monstern und Robotern in Acht nehmen, die von Generatoren produziert werden. Einige Spiele



Desk Spiel Modus Regeln Ergebnisse

Desk Spiel Modus Regeln Ergebnisse



greifen Elemente aus Centipede, Pac-Man oder Textadventures auf, wobei letztere kein Infocom-Niveau erreichen, da der Parser nur wenige Wörter versteht. Interessant ist der Zweispieler-Split-screen-Modus, in dem sich Spieler unterstützen oder miteinander konkurrieren können.

82 und 56 für die Grafik-, beziehungsweise Sound-Wertung waren sicherlich übertrieben. Zwar sind die Grafiken von Time Bandit stellenweise ganz gut gezeichnet, nutzen aber den ST nicht aus. Vom Soundchip gibt es nur einfache Soundeffekte zu hören. Im Einspieler-Modus belegt die Statusanzeige fast die Hälfte des Bildschirms.

Time Bandit wurde erst 1988 auf Amiga und DOS-PCs umgesetzt, beides direkte Portierungen der ST-Version ohne technische Verbesserungen.



Time Bandit	
Spieler:	1-2
Monitor:	color
Steuerung:	Joystick
Hersteller:	Microdeal
Preis:	DM 79,-

Ballerburg

Wenige Spiele werden Bestseller, noch weniger werden Evergreens: Zu dieser exklusiven Gruppe kann Ballerburg gezählt werden. Ballerburg gehört wie Team 17s „Worms“-Serie zum Genre der

Artilleriespiele. In der Regel wird rundenbasiert gespielt, die Spieler können bestimmte Parameter ihrer Kanone setzen, bevor diese dann einen Schuß abfeuert. Um zu verhindern, dass geübte Spieler die richtigen Werte einfach auswendig lernen, kommen zusätzliche Spielelemente hinzu, beispielsweise eine zufällig generierte Landschaft oder die Windstärke, die sich von Zug zu Zug ändert.

Ballerburg	
Spieler:	1-2
Monitor:	mono
Steuerung:	Maus
Hersteller:	Eckhard Kruse
Preis:	Public Domain ST-Computer PD71

Ballerburg erschien 1987 als Public-Domain-Spiel. Wie bei vielen anderen PD-Programmen dieser Zeit bot der Programmierer den Quelltext und eine erweiterte Fassung gegen eine kleine Spende an – der Unterschied zu den meisten anderen Programmen war, dass einige durchaus bereit waren, für Ballerburg zu zahlen. Fans portierten das Spiel, coverten die Siegmusik oder produzierten Merchandising.

Doch worum geht es in Ballerburg eigentlich? Ballerburg stellt zwei Burgherren dar, die jeweils eine Burg mit zwei Kanonen besitzen. Der Burgherr sitzt gut geschützt in der Burg, es ist also nicht möglich, ein Spiel mit einem Glückstreffer sofort zu entscheiden. Eine weitere interessante Komponente ist der Wirtschaftsteil: Zu jeder Burg gehört ein Volk, welches Steuern zahlt. Mit den Einnahmen kann ein Burgherr die Burg vergrößern und reparieren, Fördertürme errichten, Geschütze hinzufügen und Pulver und Kugeln kaufen. Ballerburg hat mehr Spieltiefe als die meisten Artilleriespiele und das macht dieses PD-Spiel auch heute noch interessant.

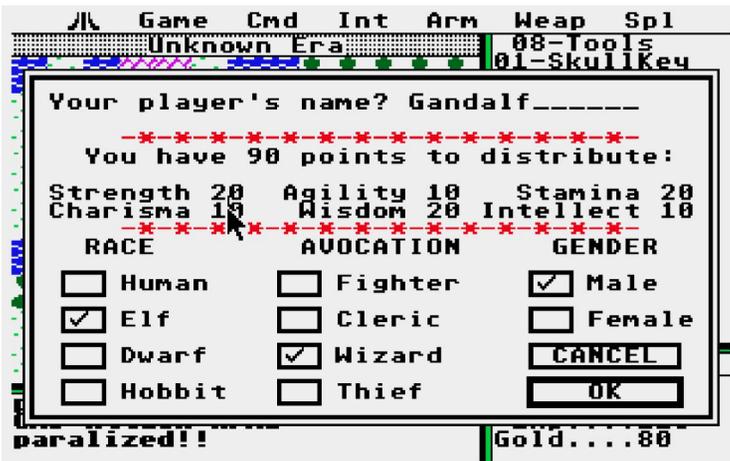
Ultima II

Ultima gehört zu den großen Rollenspielserien der Computerspielgeschichte, ihren Entwickler Richard Garriot (alias „Lord British“) machte sie zu einem reichen Mann.

Ultima II war das erste Ultima für den ST und erschien bereits 1985. Im Gegensatz zu den Nachfolgern setzte Ultima II auf eine Oberfläche mit (starr) Fenstern und orientierte sich an der Mac-Version. Obwohl es den zu den ersten ST-Rollenspielen zählte, war es spielerisch bereits von gestern: Für Apple II, Atari 8-Bit und C64 war schon längst Ultima III verfügbar, mit rundenbasierten Kämpfen und einer vierköpfigen Heldentruppe. In Ultima II ist der Spieler hingegen nach Erstellung eines Helden alleine unterwegs. Die Monster auf der Oberwelt unterscheiden sich kaum und selbst im Kampf – ein stupides Geklicke auf den Gegner – erfährt man nichts über Art und Stärke des Gegners. Technisch stellt die ST-Fassung kaum eine Verbesserung gegenüber den 8-Bit-Versionen dar, die durchaus interessante Spielwelt – der Spieler reist durch verschiedene Epochen der Erdgeschichte –, wird von der simplen Grafik nur ungenügend repräsentiert.

Fazit: Wer ein gutes Ultima zum Einstieg sucht, sollte mit Teil 4 beginnen, denn Ultima II ist auf dem ST nur als ein Stück Computerspiel-Geschichte interessant.

Ultima II	
Spieler:	1
Monitor:	mono/color
Steuerung:	Maus
Hersteller:	Origin Systems
Preis:	DM 98,-



Daleks

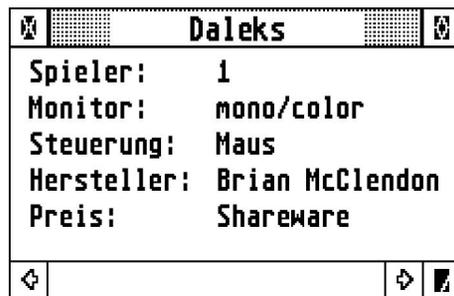
Deutsche Dr. Who-Fans müssen seit jeher tapfer sein, zumindest wenn sie die lang- lebigste Sci-Fi-Serie im Free-TV schauen wollen. Nach kurzen Stippvisiten bei RTL und VOX läuft die Serie nun auf dem Digitalkanal Einsfestival.

Auch den Dr. Who-Spielen blieb ein Massenpublikum verwehrt, mit Ausnahme vielleicht des Strategiespiels „Daleks“, welches eine Weiterentwicklung des Unix-Spiels „Robots“ aus den 70er Jahren war. Daleks wurde auf verschiedenen Systeme umgesetzt und lässt sich auch im Browser spielen. Das ST-Daleks läuft in hoher und mittlerer Auflösung und wird mit Maus und Tastatur gesteuert.

Zu Beginn werden die Roboter (Daleks) und der Spieler zufällig auf dem Feld platziert. Nun wird abwechselnd gezogen. Die Daleks suchen bei ihrem Zug immer den direkten Weg zum Doctor. Kollidieren Roboter miteinander oder mit einem Schrotthaufen, werden sie zerstört. In diese Schrotthaufen darf der Spieler ebenfalls nicht laufen, aber er kann sie gut als Deckung gebrauchen. Mit jedem Level steigt die Zahl der Roboter und der Spieler wird früher oder später in eine Situation kommen, in der die Roboter ihn umzingelt haben. Dann hilft nur noch der pro Level einmalige Einsatz des Sonic

Screwdrivers (zerstört Roboter im Umkreis), oder der Teleportation. Wer Pech hat, landet beim Teleport gleich neben einem Dalek. Gerade in höheren Leveln ist der Einsatz des Teleport meist unvermeidlich, daher sollte der Spieler vorerst versuchen, die Verteilung der Daleks zu reduzieren: Bunt über das Spielfeld verteilte Daleks decken einen größeren Raum ab als eine wie an der Perlenschnur aufgezogene Roboter-Polonaise.

Von Daleks erschien im Jahr 2000 mit „Kuovadis“ eine weitere Umsetzung, die jedoch spielerisch nicht an die 86er Version herankam und auch technisch enttäuschte.

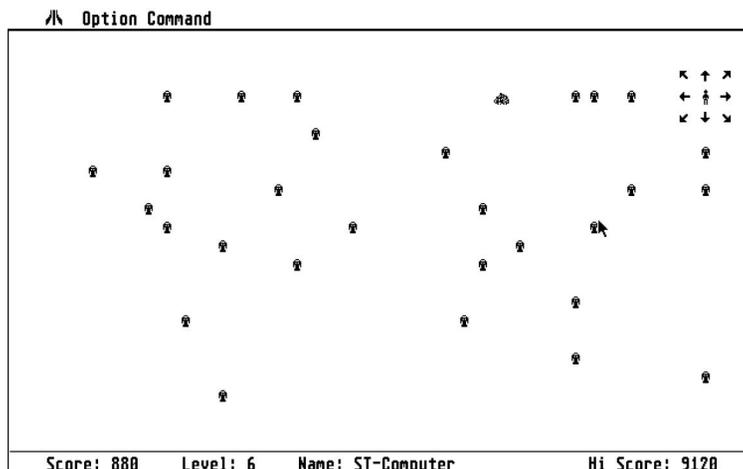
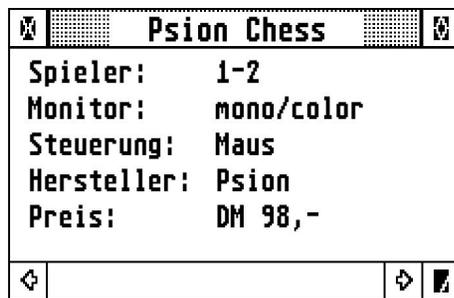


Schrecken des Monats

Psion Chess

Warum dieses Spiel bereits auf anderen Rechnern, darunter Sinclair QL und DOS-PCs, ein Bestseller ist, bleibt mir unverständlich. Psion Chess simuliert zwei feudale Königsreiche im Krieg, die bei-

den Könige opfern Türme, Pferde, selbst ihre Königin in einem sinnlosen Gemetzel auf einem 8x8 Feld. Wenn es ihrem Vorteil dient, sind sie auch jederzeit bereit, einen Bauern in den sicheren Tod zu schicken – von diesem Spiel euphemistisch „Bauernopfer“ genannt. Kaum ein Bauer wird nach einer Partie Psion Chess seinen Hof wiedersehen, ihren Herrschern droht im schlimmsten Fall hingegen nur die Gefangennahme. Diplomatie ist in diesem Spiel keine Option und Sinn ergibt dieses Spiel auch nicht: Wer sitzt auf dem Pferd? Wieso ist ein Turm beweglicher als ein Bauer und ein Pferd? Kriegshandlungen auf diese Art zu vermarkten, ist indiskutabel und Psion solle darüber nachdenken und solche „Spiele“ aus dem Programm streichen. Selbst Raubkopierer, Kracker, Stapelchips und anderer Knabberkram sollte sich von solchen Werken distanzieren.



Interview mit Eckhard Kruse



Eckhard Kruse gehörte zu den ST-Besitzern der ersten Stunde. Sein

„Grafik- und Sounddemo“ – eigentlich nur als Demo zu einem Musik-Editor gedacht – schaffte es nicht nur aufs Titelblatt der ST-Computer, sondern gilt auch als eines der ersten echten ST-Demos. Als Händler die Fähigkeiten des STs noch mit Slideshows vorführen mussten, zeigte Eckhard Kruses Demo auf die Musik abgestimmte Bewegungen. Unter 23 Einsendungen erreichte der Musik-Editor den ersten Platz. Es folgte die Gruseldemo und dann eines der bekanntesten PD-Spiele: Ballerburg. Es ist eines der wenigen ST-Spiele, welches andere Entwickler gleich mehrfach inspiriert haben. Ballerburg gibt es für das iPhone, die Sprüche als T-Shirt zum Kaufen und die Siegeshymne wurde gecovered. Dank einer gepatchten Version kann Ballerburg auch auf der Firebee gespielt werden.

Sie müssen ja mit zu den ersten ST-Besitzern gehört haben – wie war es damals, eine ganz neue Computer-Generation zu erleben?

Ich bin in die Computer-Welt 1982 mit einem Atari 800 eingestiegen. Was für ein Ereignis, als Dank meines Vaters zu Weihnachten dieses Wunderding (für 3000 DM!) ins Haus kam. Nachdem ich ein paar Jahre später so ziemlich jede Betriebssystemadresse und jeden Hardwaretrick kannte, konnte ich mir kaum vorstellen, jemals auf ein anderes System zu wechseln - damals hatte noch niemand die irrsinnige Idee, elektronische Geräte seien nach wenigen Jahren schrottreif. Aber dem gewaltigen Leistungssprung zum ST konnte ich letztlich nicht widerstehen: 16-Bit statt 8-Bit-CPU, achtfache Taktfrequenz (nämlich 8 MHz), extrem hohe Grafikauflösung (schwarz-weiß sogar 640x400 Pixel!), Grafikoberfläche mit Fenstern, Maus und sogar ein MIDI-Interface. Es half nichts, das neue Wunderding musste her, auch wenn das Lernen damit wieder von vorne begann.

Weshalb die Entscheidung für

den ST und nicht z.B. für den Amiga?

Mit dem Atari 800 war ich klar im Atari-Lager verortet, fand den Commodore C64 doof und Amiga war daher auch keinen Gedanken wert (der, soweit ich mich erinnere, ohnehin erst etwas später als der Atari ST auf der Bildfläche erschien). Es war vielleicht ein bisschen wie bei den heutigen Apple-Jüngern, die ernsthaft glauben, ihre Computer und Telefone seien völlig einzigartig – nur, dass ich mich immerhin entschuldigen kann, damals noch ein Kind in einer gerade erst entstehenden Computerwelt gewesen zu sein.

Was mich an Ihrem ST-Lebenslauf fasziniert: Sie haben zunächst in BASIC einen Assembler geschrieben, um dann in Assembler weiterzuprogrammieren. War es ST-Basic? Warum einen eigenen Assembler programmieren?

Damals konnte man ja nicht mal eben ei-



ne kostenlose Entwicklungsumgebung aus dem Internet herunterladen. Software war teuer und da das ST-Basic Teil des Atari-Lieferumfangs war, schaute ich einfach, wie weit ich damit kam. Auf dem Atari 800 hatte ich bereits viel Maschinensprache geschrieben, indem ich direkt die Bytecodes eintippte (169: LDA, Load Accumulator usw., manches alte, unnütze Wissen vergisst man wohl nie). Der 68000er Befehlssatz war für so ein Vorgehen zu kompliziert, also bastelte ich mir immer mehr Hilfen, die schließlich in einen kompletten Assembler mündeten.

Mancher ST-Programmierer würde dann bei Assembler bleiben, wie kam es zum Umstieg auf C?

Ich erinnere mich dunkel, dass ich irgendwann auf mein Bitten hin Lattice C zum Geburtstag geschenkt bekam. Vielleicht ahnten meine Eltern auch, dass übermäßige Assemblerprogrammierung nicht gut für die Entwicklung eines Jugendlichen ist. Ich hatte keine Sorgen vor dem Umstieg, da es problemlos möglich war, Assembler-Code direkt in den C-Code einzubetten - wovon ich dann aufgrund der guten C-Performance allerdings kaum Gebrauch machte.

1986 veranstaltete die ST-Computer einen Programmierwettbewerb, gesucht wurde der beste Musik-Editor. Unter 23 Programmen gewann Ihr Musik-Editor, doch nicht nur der Editor beeindruckte, sondern auch das Demo-programm „Grafik- und Sound-Demo“. Warum gleich ein komplett animiertes Demo für einen ohnehin leistungsfähigen Musik-Editor?

Eigentlich hatte ich den Musik-Edi-

Programmierwettbewerb

23 ★ Musik auf und aus dem ST

Der Computer als Musikinstrument: Wir baten unsere Leser, Programme für diesen Anwendungsbereich zu schreiben. Christian Schormann berichtet über die Auswertung des Wettbewerbs und stellt die drei besten Programme vor.

Es ist vollbracht!

Die 23 eingesandten Musikprogramme, die an unserem Wettbewerb zur Kür des besten User-Musikprogramms teilnahmen, sind angesehen, angehört und beurteilt. Die Waage in der Hand unseres Testers neigte sich zwar manchmal zu einen, manchmal zur anderen Seite, doch konnten wir uns über das recht hohe Niveau der vorliegenden Programme freuen. Zum Beispiel verzichtete kaum einer der



tor nur für meine eigenen Zwecke geschrieben. Ich dachte erst gar nicht daran, ihn beim Wettbewerb einzureichen, da ich davon ausging, dass ein abdruckbares Programmlisting in Basic o.ä. gefragt war. Nachdem ich meine Demo für eine Public-Domain-Programmsammlung an die ST-Computer geschickt hatte, klingelte ein paar Tage später das Telefon und die Redaktion fragte, mit welchem Programm ich denn die Musik in der Demo erstellt hätte. Daraufhin reichte ich meinen Musik-Editor für den Wettbewerb ein.

War schon vor der Demo das Interesse an Kurzfilmen da, oder war das Grafik-Demo Ihr erster „Kurzfilm“?

Mein erster Kurzfilm entstand 2004, also mit gehörigem Abstand zu meiner ST-Zeit. Aber meine kreative Freude an Geschichten, Grafik, Musik, Multimedia usw. zieht sich – wenn auch in diversen Schlangenlinien – schon immer durch mein Leben.

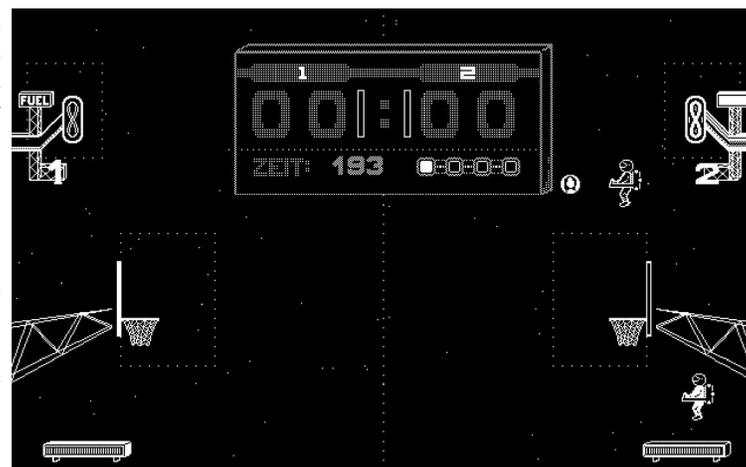
Das Demo gilt als eines der ersten ST-Demos überhaupt und hatte es sogar auf das Cover der ST-Computer 12/86 geschafft. Das muss doch für einen jungen Programmierer der Höhepunkt gewesen sein ...

Oh ja, es war ein tolles Gefühl. Ich erinnere mich, wie ich am Erscheinungstag der Ausgabe sofort in den Zeitschriften-

handel ging, um stolz den Packern ST-Magazine mit „meinem“ Cover zu bestaunen. Meine Schulfreunde konnte ich damit allerdings kaum beeindrucken, denn die wenigsten hatten damals überhaupt von Computern gehört.

Während die Grafik- und Sounddemo als erste ST-Demo gilt, hatte Ballerburg das moderne Artillery-Genre mitbegründet. Was war die Inspiration für Ballerburg?

Schon als Kinder spielten mein Bruder und ich (und gerne auch mein Vater, der, wenn ich mich recht erinnere, Namensgeber des Ganzen war) etwas, das wir „Ballerburg“ nannten: Auf Plastikschienen der Autorennbahn ließen wir Murmeln auf Bauwerke aus Bauklötzchen und Spielkarten rollen, in denen Mensch-Ärgere-Dich-nicht-Spielfiguren versteckt waren. Wer zuerst die Figuren des anderen freigelegt und umgeschossen hatte, gewann. Zusammen mit der am Computer so ein-



Außer Ballerburg gab es noch weitere Spiele von Eckhard Kruse. Spaceball erzeugt durch einen Interlace-Effekt Graustufen auf dem S/W-Monitor.

fach durchzuführenden Wurfparabelberechnung und ein paar Ergänzungen wie dem Wind, dem Berg und den für viele Spiele typischen Geld-Einkauf-Entscheidungen ergibt sich daraus ja schon fast zwingend das Atari-Ballerburg.

Ballerburg gehört auch zu den wenigen Spiele-Evergreens für den ST, spielen Sie selbst ab und zu noch Ballerburg?

Als von „DonkeyCat“ das schöne Remake für iOS erschien, habe ich damit ein bisschen gespielt, ansonsten habe ich aber seit den Atari ST-Zeiten nicht mehr viel mit Computerspielen zu tun (außer vielleicht mal im Rahmen von Programmierprojekten meiner Studenten).

Was möchten Sie den Lesern und den Ballerburg-Fans noch sagen?

Wer wissen möchte, welche Fragen und Themen mich heute so umtreiben: Vor gut zwei Jahren erschien mein Buch "Der Geist in der Materie: Die Begegnung von Wissenschaft und Spiritualität". Ich hoffe, das ist in dreißig Jahren so ein Klassiker wie heute Ballerburg...

JETZT AUF DISKETTE

Das Siegerprogramm unseres Musikwettbewerbes

Komponieren Sie Ihr eigenes Musikstück mit dem **MUSIK-EDITOR**

Hau rein Zottl
nur 44,- DM
zuzügl. 5,- Versandk.

unverb. empf. Verkaufspreis



DM 44,-

- Sie erhalten eine Diskette samt deutscher Anleitung.
- Auf der Diskette befinden sich neben dem Musik-Editor noch einige Musikstücke.
- Bei Bestellung verwenden Sie bitte die im Heft beigefügte Buch- u. Software-Bestellkarte.

Bestellungen bei Ihrem ATARI-Händler (s. Einkaufsführer) oder direkt beim Verlag

Heim-Verlag · Heidelberger Landstr. 194 · 6100 Darmstadt-Eberstadt · Tel. 0 61 51 / 5 60 57



ST-Computer 03/1986

Motiv: 520ST mit Monochrom-Monitor, der eine Balkengrafik anzeigt.

Bedeutung: Test der Tabellenkalkulation VIP Professional

Anmerkung: Ein typisches 86er Cover mit einem fotografierten Atari ST und einer wenig abstrakten Interpretation des Titelthemas. Die restlichen Themen werden recht nüchtern aufgelistet. VIP beschäftigte das Magazin noch länger: 1987 wurde die GEM-Version getestet, ein Jahr später ein mehrteiliger Programmierkurs gestartet.

ST-Computer 04/1987

Motiv: Verschwommene Gestalten, die mysteriöse Zahlen nach oben halten.

Bedeutung: Vergleichstest von drei Video-Digitizern

Anmerkung: Ein überraschend ehrliches, wenn auch eher abschreckendes Cover, welches deutlich zeigt, welche Qualität man von Digitizern zu erwarten hatte. Angesichts der Produkte, die im Heft sonst noch vorgestellt werden, mutet die Wahl des Titelbilds als ungewöhnlich an: Mega ST und Atari PC wurden auf der CeBIT 87 präsentiert.



ST-Computer 09/1987

Motiv: Mann im Kittel versucht in einem abbruchreifem Gebäude einen 520/1040ST aufzupumpen.

Bedeutung: Hardware-Test des neuen Mega ST

Anmerkung: Obwohl die ST-Computer zum Test einen Mega ST in der Redaktion und ihn auch in der 04/1987 mehrfach abgelichtet hatte, hatte Ataris neuester ST für den Fototermin in der Fahrradwerkstatt offenbar keine Zeit. Es ist übrigens nur eine von zwei Ausgaben aus diesem Jahr mit einem ST auf dem Titel.



ST-Computer 02/1988

Motiv: EPROMs brennen mit dem Bunsenbrenner?

Bedeutung: Junior Prommer, ein EPROM-Brenner zum Selbstbauen

Anmerkung: Der Junior Prommer war eines der größten Hardware-Projekte der ST-Computer. Für 70 DM (Materialwert) konnten sich bastelkundige Leser einen EPROM-Brenner zusammenbauen, die passende Software wurde im Heft abgedruckt. Junior Prommer wurde auch als Fertigergerät im Gehäuse verkauft.



ST-Computer 05/1988

Motiv: So gut schützte die Firma Atari ihre Geheimnisse: Alles in eine Holzkiste und diese dann in irgendeinem Kellergewölbe verstecken.

Bedeutung: CeBIT'88 - Neuheiten von Atari

Anmerkung: Mit diesem Cover ist die Frage, weshalb sich Atari TT, ATW800 und das CDAR504 verspäteten, beantwortet. Offensichtlich hatte der Ganove diese Prototypen entwendet, der ST-Computer gelang es immerhin noch, ein paar Fotos zu schießen. Besonders interessant ist die Aufnahme vom TT im großzügig dimensioniertem PC-Gehäuse und Einschaltknopf vorne.



ST-Computer 08/1988

Motiv: Piano-Man mit einem Mega ST

Bedeutung: Soundsampler im Eigenbau

Anmerkung: Ein weiteres großes Hardware-Projekt der ST-Computer, aber solche Projekte waren sowohl bei der ST-Computer als auch beim ST-Magazin nicht selten. Zwar ergibt das Cover keinen Sinn, aber dies ist dennoch mein persönliches Lieblingscover und auch die erste ST-Computer, die ich mir damals gekauft hatte – trotz Desinteresse an allen vier Titelthemen.



*Nun auch in
Deutschland!*

Schwarz auf Weiß kann jetzt jeder auf seinem ATARI ST unter MS-DOS arbeiten. Doch nicht nur monochrom, nein, auch in Farbe ist nun der Zugriff auf die Welt der PC-Rechner möglich.

Die Software-Emulation **PC ditto** öffnet allen ATARI ST Anwendern das Tor zum gewohnten professionellen Business Standard.

Mit dem **PC ditto** können Sie mühelos mit Lotus 1 - 2 - 3 oder Symphony Ihre Kalkulationen erstellen.

Mit dem **PC ditto** können Sie Ihre Daten mit DBase III plus verwalten.

Mit dem **PC ditto** haben Sie Zugang zu dem schnellen Turbo Pascal Compiler.

Mit dem **PC ditto** läuft Ihr GW BASIC Interpreter,

MERLIN
computer gmbh

**- Software
die es
in sich hat!**

ter, aber auch Borlands neuestes Kind Turbo Basic.

Mit dem **PC ditto** läuft auch die Software, die es für den ATARI ST noch gar nicht gibt.

Mit dem **PC ditto** laufen so viele Programme, daß wir sie hier gar nicht alle auflisten können.

Der **PC ditto** unterstützt die ATARI-Festplatte, den Druckerport, sogar den Laserdrucker und alle Schnittstellen, soweit es die Hardware des ST zuläßt.

Machen Sie aus Ihrem ATARI ST den preiswertesten PC-Clone! Bestellen Sie den **PC ditto** zum Superpreis von nur DM 198,-.

Wir laden Sie ein! Steigen Sie mit Ihrem ATARI ST in die Welt des MS-DOS ein.

**PC ditto
MS-DOS-
Emulator**



*Hiermit bestelle ich
— PC ditto für DM 198,-*

Anruf genügt!
Tel.: 0 61 96/48 18 11, Mo-Fr 9-13 und 14-17 Uhr.
Schriftliche Bestellung nur gegen Vorkasse oder
Nachnahme (Versandkosten DM 7,50; bei Nach-
nahme zuzüglich DM 3,50 Nachnahmegebühr)

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____ Ort: _____

Unterschrift: _____

Nähere Informa-
tionen gegen aus-
reichend frankier-
ten Rückumschlag
nur bei:

MERLIN
computer gmbh

Industriestraße 26
6236 Eschborn

MS-DOS und GW-BA-
SIC sind Warenzei-
chen von Microsoft
Corp. Lotus 1 - 2 - 3 +
Symphonie sind Wa-
renzeichen von Lo-
tus Dev. Corp. Turbo
Pascal und Turbo Ba-
sic sind Warenzei-
chen von Borland
Corp. DBase III Plus
ist ein Warenzeichen
von Ashton-Tate
Corp.

1990-1999

Euro-Dance, Verlagswechsel und das Ende Ataris: Die 90er.

Ende der 80er startete Atari nach jahrelanger Stagnation eine Produktoffensive: Der STE war ein ST mit erweiterten Funktionen, der TT der langerwartete schnelle ST mit 68030-Prozessor und mit der Stacy wurde der ST tragbar. Hinzu kamen Maschinen wie der Taschen-PC Portfolio, sowie die Handheld-Konsole Lynx – beide Systeme hatte Atari von anderen Firmen übernommen. Einige Altlasten wurden dafür beerdigt, beispielsweise der MS-DOS-Emulator und die Transputer-Workstation ATW800, obwohl letztere sogar noch auf der CeBIT 1990 gezeigt wurde.

Verabschieden mussten sich Atari-User auch vom ATARImagazin. Begründet wurde der Schritt mit dem Rückgang der 8-Bit-User, sowie der Konkurrenz durch andere Magazine im ST-Bereich. Doch im September 1991 gelang dem Magazin ein Comeback: Als reines 8-Bit-Magazin im A5-Format erschien es wieder.

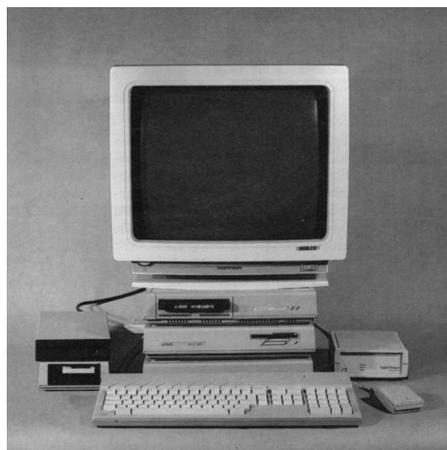
Dafür gab es 1990 einen neuen Star auf dem ST-Magazin-Markt: TOS. Die TOS entstand aus einem Zerwürfnis, denn der ehemalige Redaktionsdirektor der CHIP wurde Vorstand für die Zeitschriften bei Markt & Technik. Zwischen ST-Magazin-Chefredakteur Horst Brandl und Richard Kerler entwickelte sich schnell eine tiefe Abneigung, nach wenigen Wochen kündigte Brandl. Ihm folgten große Teile der Redaktion, um ein neues ST-Magazin zu gründen.

TT und die Folgen

Für die deutschen Atari-Magazine war der STE nur von geringem Interesse, bot er doch für ernsthafte Anwendungen keine Vorteile gegenüber dem ST und Mega ST. Eine ähnlich geringe Priorität hatten

Spiele – deren Bedeutung war so gering, dass sich die Magazine nicht daran störten, dass ein Redakteur fast sämtliche Spieletests schrieb: Carsten Borgmeier testete sich durch das ST-Spieleangebot, erst für das ATARImagazin und später parallel für ST-Magazin und ST-Computer. Überschneidungen bei der Spieleauswahl gab es dennoch nur wenige und selbst bei zweifach getesteten Spielen (z.B. „The Secret of Monkey Island“) waren Inhalt und Textlänge nicht identisch.

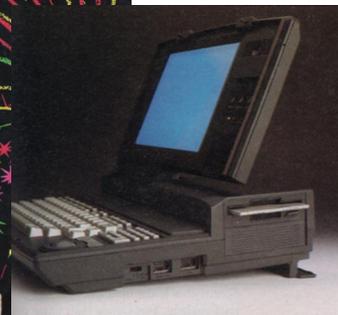
Unterschiede zwischen den „großen Drei“ gab es nur in Nuancen: Die TOS war natürlich für ihre Cover-Disk bekannt, während das ST-Magazin mit „Cicero“ ein Heft-im-Heft zum Thema DTP einführte. ST-Magazin und ST-Computer berichteten immer wieder über den Einsatz des ST/TT in der Industrie. Kein Magazin kam aber an den großen Ereignissen vorbei,



Was ist, wenn Preis keine Rolle spielt? Als der TT noch nicht lieferbar war, baute die ST-Computer einen Super-ST zusammen, bestehend aus Mega ST4, Hypercache 16-MHz-Beschleuniger, MGE-Grafikkarte, 68881-Coprozessor, PC-Emulator, interne Festplatte, Wechselplatte und 19“-Großbildschirm.



Nicht schön genug für das Cover? Die ST-Computer bildete nur selten Atari-Computer auf dem Cover ab, selbst wenn der entsprechende Computer im Heft getestet wurde.



den Messen und vor allem der neuen Atari-Hardware – nach langer Stagnation gab es über Atari ab 1989 immer etwas Neues zu berichten: Stacy, STE, TT, Mega STE, STBook und schließlich der Falcon.

Der TT führte zu einer weiteren Professionalisierung des ST-Marktes und Prioritäten änderten sich: Auflösungsunabhängigkeit und Farbe gewannen an Bedeutung, der VME-Slot wurde bald von verschiedenen Grafikkarten genutzt. Bei den Programmen trennte sich gewissermaßen die Spreu vom Weizen und auch ohne Multitasking-Betriebssystem war gut sichtbar, welche Programme unsauber programmiert waren. Doch obwohl Atari den TT mit einem neuen Desktop ausstattete, verdeutlichte der TT die Schwächen des Betriebssystems TOS: Auch mit Megabytes an Fast-RAM und einem schnellen 68030-Prozessor war es nach wie vor ein Singletasking-Betriebssystem. Was sich durch KAOS und Turbo ST in den späten 80ern schon andeutete, setzte sich in den 90ern fort: Entwickler erweiterten das Betriebssystem oder ersetzten ganze Teile des Systems. So entstanden die ersten alternativen Desktops wie Gemini und Neodesk, oder der „Software-Blitter“ NVDI, der auch noch GDOS ersetzte. Mit MultiGEM erschien außerdem ein erster Multitasking-Aufsatz.

Der TT war mit Anfangs 7498 DM nicht gerade günstig und so klaffte zwischen dem Mega ST und STE auf der einen und dem TT auf der anderen eine riesige Preis- und Performancelücke. Wie groß der Bedarf an besserer Performance war, zeigten die vielen Tests von Grafik- und Turbokarten. Letztere kamen zunächst nur mit einem 16 MHz 68000, mit späteren Karten ließ der ST den TT jedoch hinter sich. Leistungsfähigere Hardware war eine Voraussetzung für die neue Generation der Bildverarbeitungs- und Publishing-Software.

Ausgereizt war die Atari-Hardware hingegen in Sachen Emulation. ATonce 386SX stellte die Spitze der AT-Emulatoren dar und auch Spectre GCR blieb ohne Nachfolger – obwohl sowohl über einen neuen Spectre als auch über einen besseren PC-Emulator (mit 486er CPU) spekuliert wurde, aber nicht für ST/TT, sondern für Falcon.

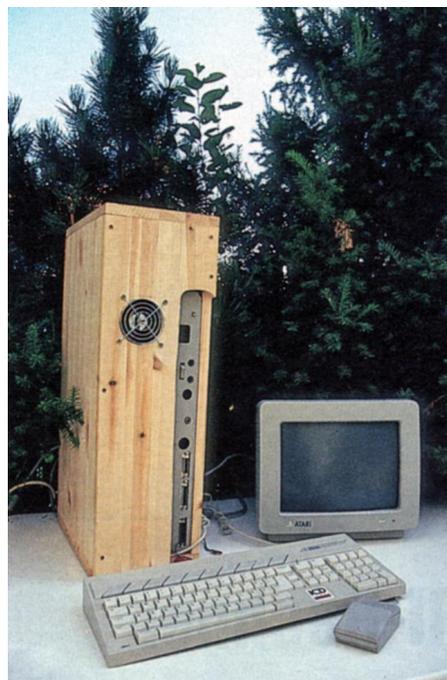
Falcon

Der Falcon, die neue Atari-Computergeneration, wurde auf der CeBIT '92 präsentiert, aber Atari war nicht bereit, konkrete Fragen zu beantworten. Der frühe Eindruck, den die ST-Computer bekam: Der Falcon war nicht die erwartete Profi-Maschine, sondern ein Computer für Einsteiger. Erst gut ein halbes Jahr später gab es die genauen technischen Daten – die ST-Computer hoffte auf viele verkaufte Falcons und qualitativ hochwertige Software. Vor allem wünschte sich das Magazin aber ein baldiges Erscheinen einer Profi-Version mit 68040, VME-Steckplätzen und abgesetzter Tastatur. Diese Hoffnung wurde genährt von Atari selbst: Laut Sam Tramiel sollte der Falcon 040 „in Kürze“ erscheinen. Sein Bruder Leonard berichtete 2001 im Interview mit der ST-Computer, dass weder die Microbox, noch der Falcon 040 jemals weit genug waren, um in Produktion zu gehen. Die Microbox (Falcon mit 030 CPU, drei Slots für Erweiterungen, externe

Tastatur) habe immerhin den Prototypen-Status erreicht, aber einer der wichtigsten Custom-Chips sei fehlerhaft gewesen.

Der Falcon hatte auf der letzten Atari-Messe '92 seinen großen Auftritt, 1993 setzte Atari stattdessen auf Roadshows und Händler-Veranstaltungen.

Doch auch den Falcon plagte eine schon fast chronische Atari-Schwäche: Lieferprobleme. Der Falcon erreichte nie die von Atari öffentlich ausgegebenen Stückzahlen, die nötig gewesen wären, um insbesondere Spiele-Programmierer anzusprechen. Frei verfügbar war der Falcon nur für ein knappes Jahr, bevor die Produktion eingestellt wurde. Der fehlende Enthusiasmus der Entwickler lag nicht alleine an Atari, sondern auch an der Entwicklung des Spielmarkts: Klassische Heimcomputer-Genres wie Action- und Geschicklichkeitsspiele wurden nun in erster Linie für Konsolen programmiert, während der Computer-



Holz-Tower zum Selberbauen aus der ST-Computer 12/1993.



Regelmäßige Szene-Rubrik: Falcon-Scene startete in der 05/94.

spiele-Markt von Simulationen und Rollenspielen dominiert wurde. Trotz ausbleibender Falcon-Spiele konnte die Relax-Rubrik weiter gefüllt werden, da zunehmend Spiele kleinerer Publisher getestet wurden.

Gut aufgenommen wurde der Falcon hingegen von Musikern: ST-Computer („Haino“) und TOS veröffentlichten kleine Harddiskrecording-Programme, wenig später erschienen bereits die ersten kommerziellen Produkte. Zubehörhersteller erkannten ebenfalls früh das Potenzial dieser Maschine, die mit ihrer flexiblen Grafik- und Sound-Einheit wie geschaffen für Erweiterungen war. Nicht auszudenken, wenn Atari doch noch die Microbox veröffentlicht hätte – sie wäre sicherlich von Firmen wie Rhothon und Overscan gut aufgenommen worden.

Insgesamt konnte die ST-Computer aber durchaus mit der Falcon-Resonanz zufrieden sein: Im Soft- und Hardware-Bereich gab es viel zu testen, die neue Hardware des Falcons wurde in diversen Grundlagen-Artikeln genauer beschrieben. Für einen Computer, der sich nur knapp 20000-mal verkaufte, waren die Auswirkungen des Falcons auf den Atari-Markt beachtlich.

1993 – schwarzes Jahr für die ST-Pressse

Die deutsche ST-Pressse war nicht von der Entwicklung am Spielmarkt abhängig, aber der Trend hin zum billigen PC und dem inzwischen bezahlbarem Mac



bekam auch der eher anwendungsorientierte deutschsprachige ST-Markt zu spüren. So wurde 1993 zum schwarzen Jahr für die ST-Presse, denn gleich drei der vier Magazine stellten ihr Erscheinen ein.

Zuerst traf es das Atari Journal, welches nach 41 Ausgaben mit der 01/93 eingestellt wurde. Die Redaktion nutzte die letzte Ausgabe, um sich von den Lesern zu verabschieden und mit dem Artikel „Bitte umsteigen!“ Tipps für den Umstieg auf PC und Mac zu geben. Know-how und Konzepte werde man an die Schwesterzeitschrift ST-Computer weitergeben.

Überraschender kam das Ende für TOS und ST-Magazin: Beide Magazine kündigten eine nächste Ausgabe an, die nie erschien und auch im Editorial war keine Abschiedsstimmung auszumachen. Die beteiligten Firmen vereinbarten jeweils eine Zusammenarbeit, die Abonnenten bekamen nur noch die ST-Computer. Mit der DTP-Praxis wurde eine neue Rubrik eingeführt, Atarium-Autor Julian Reschke schrieb nun für die ST-Computer und TOS-Abonnenten bekamen weiter eine Diskette, die jedoch mit der TOS-Diskette nicht vergleichbar war – der TOS war es immer wieder gelungen, Vollversionen zu veröffentlichen. Der ICP-Verlag inserierte noch einige Monate in der ST-Computer, um Software zu verkaufen, für die der Verlag der TOS die Vertriebsrechte hatte.

In Österreich wurde die XEST eingestellt, die wie die ST-Computer erstmals

1986 erschien. XEST dürfte den meisten deutschen Atari-Anwendern durch die XEST-PD-Serie ein Begriff sein, die auf diverse CDs gepresst wurde.

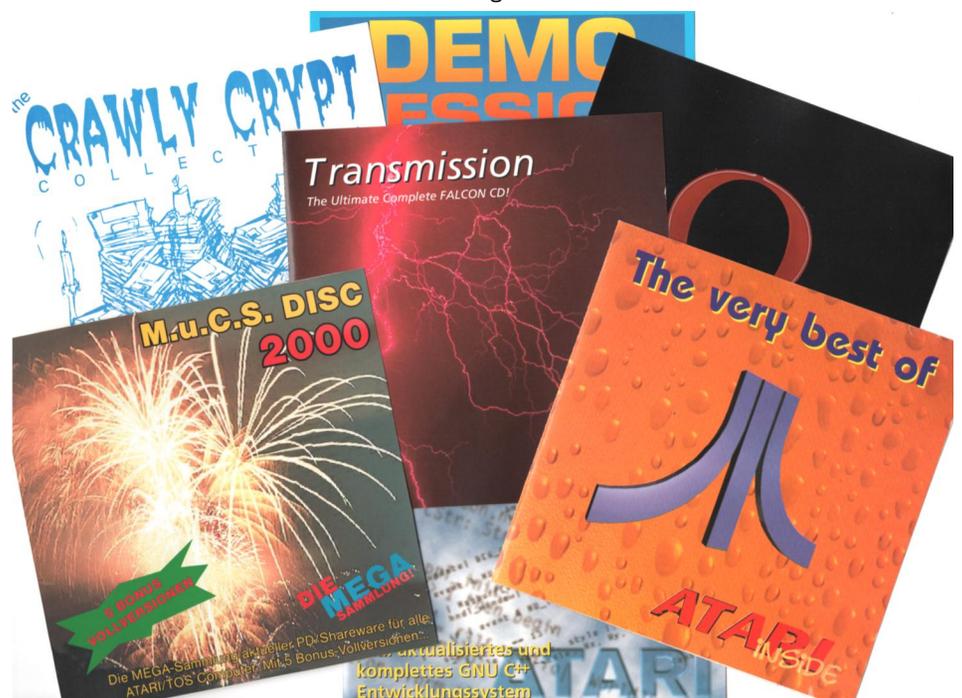
Jaguar, CDs und Klone

Atari schaffte es noch, Atari Works, SpeedoGDOS und MultiTOS auszuliefern, doch es blieben die letzten Atari-Produkte für ST, TT und Falcon. In der Ausgabe 10/1994 wurde aber dann doch ST-kompatible Hardware vorgestellt, die Medusa T40. Die Medusa war der langerwartete Profi-Atari mit 68040-Prozessor. Sie war auf maximale Kompatibilität zu der ST/TT-Familie ausgelegt – ROM-Port, MIDI, Mega-Bus und ACSI inklusive.

Zwei Ausgaben später meldete auch GE-Soft die Fertigstellung eines Atari-Klons. Die Besonderheit des Eagles war ein eigenes Slot-System: Über Erweiterungskarten sollten Eagle-Besitzer nicht nur VME-Bus und andere Schnittstellen nachrüsten, sondern auch gleich den kompletten Prozessor austauschen können. Interessant war auch der anvisierte Preis: 3800 DM, also weit günstiger als eine Medusa. In der Grundausstattung war der Eagle aber nur etwas schneller als ein TT und der Eagle Channel sollte ohne Anschluss bleiben: Die Firma GE-Soft, ansonsten bekannt für Beschleuniger wie HyperCache und Mighty Sonic, meldete Konkurs an.



Beide Systeme verwendeten ein gepatchtes TOS 3.06 – mit Genehmigung Ataris. Gepatchte TOS-Versionen waren schon früher Bestandteil vieler Beschleuniger gewesen, einige griffen sogar zu KAOS, einem umfangreichen TOS-Patch, der auch für 520 und 1040ST angeboten wurde.

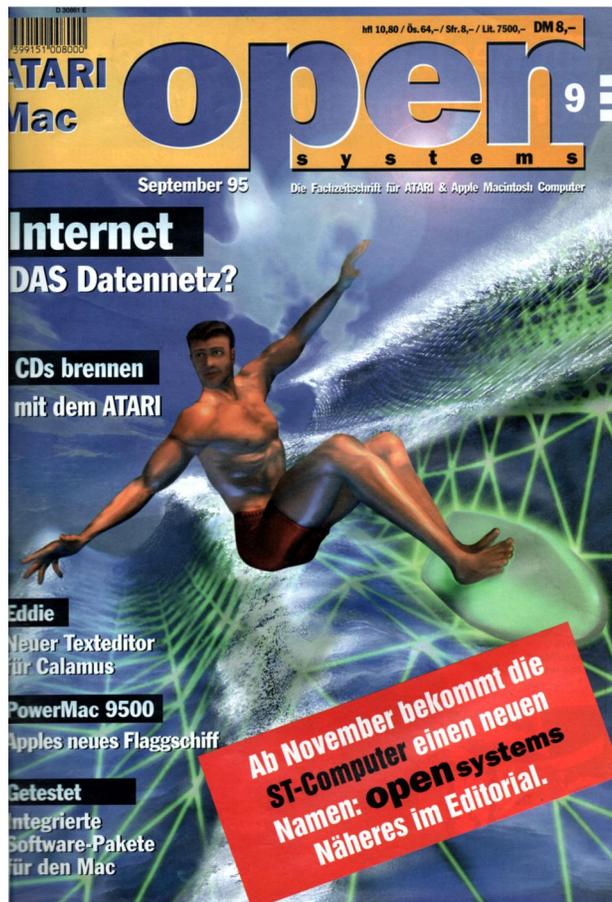


Mitte der 90er schaffte die CD den Durchbruch: Dutzende Softwarearchive auf Silberscheibe erschienen, im Monatstakt kamen neue CD-ROMs auf den Markt.

Als Atari das CD-Laufwerk CDAR504 vorstellte, gab es in Zusammenarbeit mit Maxon eine CD-ROM mit den besten PD-Programmen – welche die 560MB der CD aber nicht annähernd füllten. Erst fünf Jahre später erlebte die CD ein Comeback: Der Anschluss von CD-Laufwerken an den Atari war leichter geworden und so erschienen nach Jahren wieder neue Atari-CDs. Den Anfang machten die GEMini-CD aus den USA und die erste Lohrum-CD. Die CD erlebte einen beispiellosen Boom: Noch 1994 startete die ST-Computer die Rubrik Scheibchenweise und stellte neben Atari-spezifischen CDs auch Daten-CDs mit Inhalten vor, die sich am Atari nutzen ließen. Auch Maxon wurde wieder aktiv und veröffentlichte die gesamte PD-Sammlung der ST-Computer inklusive Datenbank auf CD. Wegweisend war jedoch eine andere CD, die Ende 1994 angekündigt wurde: Whiteline Alpha. Alpha enthielt nicht nur die gesamte Delta-Labs-PD-Serie, sondern auch hunderte Fonts, Samples, FLI- und MPEG-Filmchen, Grafiken, ein Linux- und ein TeX-System. Solch ein Mix aus ST-Programmen und einer bunten Datenmischung war typisch für damalige CD-ROMs – weniger typisch waren hingegen Vollversionen von vier Programmen: Poison, Before Dawn, Boxkite und Kundendirektor. Die Alpha startete den Trend zu CDs mit Vollversionen, der schließlich in CDs wie der „Atari Gold“ gipfelte, CDs, die mit den Vollversionen beworben wurden. Letzten Endes wurde der Atari-CD-Markt Opfer seines schnellen Booms, irgendwann war der Bedarf gedeckt und jeder CD-Besitzer hatte schon genug True-Type-Fonts, Atari-Programme und Soundsamples gesammelt. Die Entwicklung aufwändiger CD-basierter Enzyklopädien und Spiele lohnte sich für den ST nicht, auch wenn es immerhin eine Treibersoftware gab, um die Infopedia am ST zu nutzen.

Da der kommerzielle ST-Spielemarkt praktisch tot war, nahm die ST-Computer die letzte Atari-Hardware in den Testteil auf: den Jaguar. Fast jedes von 1994 bis 1996 erschienene Jaguar-Spiel wurde mehr oder weniger ausführlich getestet. Die ST-Computer nannte sich nun die „Fachzeitschrift für Atari ST, TT, Falcon 030 und Jaguar“.

Mac, Mac, Atari weg?



Die September-Ausgabe 1995 widmete sich erstmals dem Internet – doch für Aufregung sorgte das Cover: Die ST-Computer sollte fortan als „Open Systems“ erscheinen. Der Plan scheiterte.

Deutlich kontroverser als die Aufnahme des Jaguars in den Spieleteil war die Integration des Macs. Was war geschehen? Apple war 1995 nicht mehr die selbe Firma wie noch 1985, schon Anfang der 90er versuchte man durch massive Preissenkungen neue Käuferschichten zu erschließen. War 1985 ein Atari ST der bessere und günstigere Mac, galt dies zehn Jahre später nicht mehr – und Apple bot Hardware, die von Atari nie gefertigt wurde, zum Beispiel einen Laptop mit Farbdisplay und 68030 CPU. Dafür musste man sich als Mac-Käufer damals

durch einen Wust an Modellnummern arbeiten, die Kunden verwirrten.

Die Suche nach neuen Kunden führte Apple zum Atari-Markt und dort zu der Firma Application Systems, die mit MagiC ein TOS-kompatibles Betriebssystem anbot. Die Mac-Portierung MagiC Mac wurde in der Ausgabe 01/1995 getestet und zumindest ein Händler wusste bereits Bescheid: Schuh Datensysteme bot einen Performa 630 mit Monitor und MagiC Mac im Komplettpaket an.

Schon in der Ausgabe 03/1995 gab es die nächste Veränderung: Apple PowerBooks auf dem Cover und die neue Bezeichnung „Fachzeitschrift für ATARI-Computer und Apple Macintosh“. Apple warb nun im Heft, die ST-Computer testete die aktuellen PowerBooks und spendierte MagiC Mac einen Praxisbericht. Dabei wollte man MagiC Mac als weitere Plattform für Atari-Software verstanden wissen – Apple war freilich mehr an Portierungen von Atari-Software interessiert.

Diese Tonart wurde primär in der April-Ausgabe beibehalten: Der Mac sei mit MagiC Mac ein „neues Atari-Modell“, welches nebenbei auch über ein eigenes Betriebssystem verfüge. Daher wurde ein Heft-im-Heft eingeführt: MacOPEN. MacOPEN wurde wie ein kleines Mac-Magazin geführt, mit Spiele- und Anwendungstests, Händlerverzeichnis und sogar einer PD-Serie.

In der Ausgabe 09/1995 erschien das Editorial erst auf Seite 7, denn die ST-Computer hatte etwas Wichtiges anzukündigen: die Umbenennung in „OPEN systems“. Begründet wurde dies mit der Anzeigensituation, denn ein Magazin am Kiosk erzielt einen Großteil seiner Einnahmen aus dem Anzeigengeschäft. Der neue Name sollte mehr Anzeigekunden

durch einen Wust an Modellnummern arbeiten, die Kunden verwirrten.

Die Suche nach neuen Kunden führte Apple zum Atari-Markt und dort zu der Firma Application Systems, die mit MagiC ein TOS-kompatibles Betriebssystem anbot. Die Mac-Portierung MagiC Mac wurde in der Ausgabe 01/1995 getestet und zumindest ein Händler wusste bereits Bescheid: Schuh Datensysteme bot einen Performa 630 mit Monitor und MagiC Mac im Komplettpaket an.

Schon in der Ausgabe 03/1995 gab es die nächste Veränderung: Apple PowerBooks auf dem Cover und die neue Bezeichnung „Fachzeitschrift für ATARI-Computer und Apple Macintosh“. Apple warb nun im Heft, die ST-Computer testete die aktuellen PowerBooks und spendierte MagiC Mac einen Praxisbericht. Dabei wollte man MagiC Mac als weitere Plattform für Atari-Software verstanden wissen – Apple war freilich mehr an Portierungen von Atari-Software interessiert.

Diese Tonart wurde primär in der April-Ausgabe beibehalten: Der Mac sei mit MagiC Mac ein „neues Atari-Modell“, welches nebenbei auch über ein eigenes Betriebssystem verfüge. Daher wurde ein Heft-im-Heft eingeführt: MacOPEN. MacOPEN wurde wie ein kleines Mac-Magazin geführt, mit Spiele- und Anwendungstests, Händlerverzeichnis und sogar einer PD-Serie.

In der Ausgabe 09/1995 erschien das Editorial erst auf Seite 7, denn die ST-Computer hatte etwas Wichtiges anzukündigen: die Umbenennung in „OPEN systems“. Begründet wurde dies mit der Anzeigensituation, denn ein Magazin am Kiosk erzielt einen Großteil seiner Einnahmen aus dem Anzeigengeschäft. Der neue Name sollte mehr Anzeigekunden

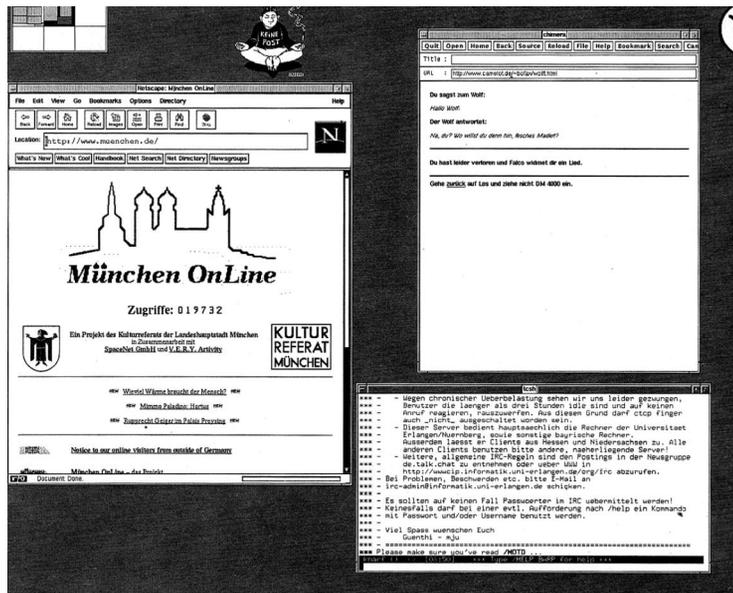
anlocken – und auch den ein oder anderen Mac-Besitzer vom Magazin überzeugen.

Das funktioniert allerdings nur, wenn es gelingt, die Stammlerschaft mitzunehmen – was dem Verlag jedoch misslang: Massive Proteste führten dazu, dass die geplante Umbenennung zurückgenommen und die Systeme getrennt wurden. Die ST-Computer und MacOPEN gingen getrennte Wege. Letztere verschwand in der Bedeutungslosigkeit, während die ST-Computer ein Jahr später den Verlag wechselte.

Rückblickend betrachtet konnte die Redaktion der ST-Computer nur verlieren: Der schnelle Wechsel von einem reinen Atari- zu einem Atari/Mac-Plattform musste die Stammler verärgern, die noch mit einem ST/TT arbeiteten. In einer ST-Computer ohne Mac-Teil inserierten wiederum nur die Firmen, die den ST-Besitzern etwas zu verkaufen hatten – und es wurden immer weniger, denn viele Firmen suchten sich zusätzliche Standbeine. Einige dieser Firmen hatten außerordentliches Pech, setzten auf OS/2 oder NeXTStep, oder sahen sich im Windows- oder Mac-Markt übermächtiger Konkurrenz ausgesetzt.

ST-Computer und das Internet

Die „berüchtigte“ ST-Computer 09/95 hatte aber auch ein interessantes Titelthema: das Internet. 1995 war das Netz der Netze noch nicht allgegenwärtig und wurde noch mit einem Surfer visualisiert, der auf der (Daten-)Welle unterwegs war. Alternativ wurde das Internet auch als „Datenautobahn“ beschrieben. Eine Autobahn allerdings, die keine Wagen mit weniger als 200PS duldet, denn der Zugang zum Netz war für Atari-User anfangs beschwerlich. KGMD, Knarf's



KGMD: Ein komplettes Unix-System mit X11-Server über den Remote-Anwendungen wie Netscape gestartet werden konnten. Mit Chimera gab es aber auch einen für MiNT/MiNTNet kompilierten Browser, der lokal lief.

German MiNT Distribution, war die erste auf den Internet-Zugang optimierte MiNT-Distribution und installierte eine Multiuser-Umgebung mit Minix-Dateisystem, X11 (optional) und Netz-Paket. Als Web-Browser diente Chimera, oder, per X11-Remote-Verbindung gestartet, der Netscape Navigator. Ins Netz kam also nur, wer eine halbe Unix-Umgebung installierte und einen TT oder Falcon mit möglichst viel RAM besaß.

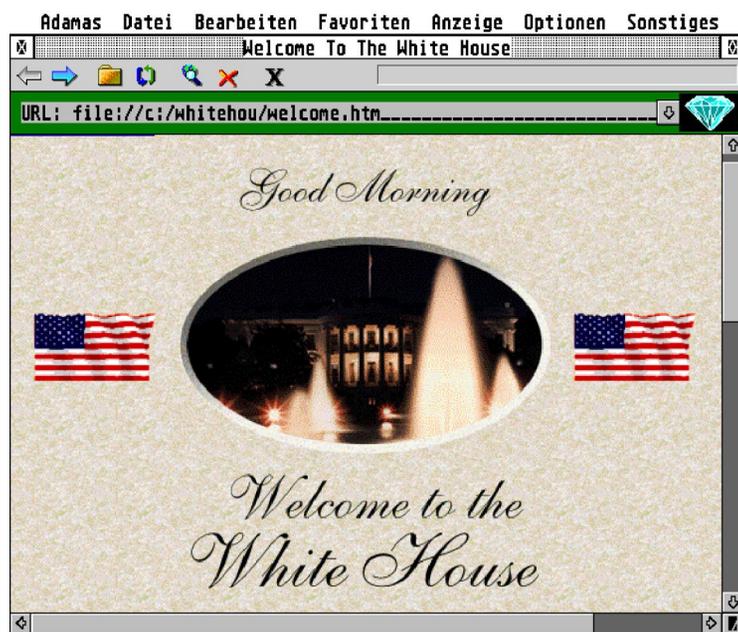
Doch ein Jahr später war das Surfbrett wieder zurück und brachte die zweite Generation der Internet-Software. CAB war aus dem schlicht „HTML-Browser“ genannten Programm hervorgegangen, STiK sorgte als TCP/IP-Stack für die Verbindung ins Netz und MG-FTP war ein FTP-Client für STiK. Die ST-Computer hatte sogar inzwischen eine eigene Website, die sie sich mit der MacOPEN teilte (macopen.com). CAB war von Alexander Clauss mo-

dular ausgelegt, war also nicht auf STiK angewiesen, um sich mit dem World Wide Web zu verbinden.

STiK war für die erste Welle an ST-spezifischen Online-Programmen verantwortlich, die vom Web über E-Mail bis zu Chats alle Anwendungsgebiete abdeckten. Ein Nachteil von STiK war allerdings, dass es nur das Serial Line Internet Protocol (SLIP) unterstützte. Die fehlende PPP-Unterstützung führte zu einer Fragmentierung bei den Internet-Verbindungsprogrammen und in den Jahren darauf erschienen mit PPP-Connect, Draconis, STiK 2, STinG und PPP-Link gleich fünf TCP/IP-Stacks, jeweils mit ihren eigenen Clients.

Übergabe

Nach der Abtrennung der MacOPEN dämmerte die ST-Computer ebenso wie Atari langsam ihrem Ende entgegen. Der Verlag stellte das Heft wieder von Klebeauf Klammerbindung um, doch mit der Ausgabe 10/96 trennte er sich von der ST-Computer. Die ST-Computer wurde



Light of Adamas war bis zur Veröffentlichung von NetSurf der leistungsstärkste Atari-Browser – und lief sogar unter Single-TOS.



Spiele-Nachschub für den Falcon kam vor allem aus der Szene (Double Bobble 2000, H2O).



mit der Atari Inside zusammen gelegt und erschien unter dem sperrigen Doppeltitel „ST-Computer/Atari Inside“. Eine der wenigen Rubriken, die nahtlos fortgesetzt wurden, war die Falcon Scene.

Die Falcon Scene war das „Baby“ von Kay Tennemann, Grafiker bei der Scene-Gruppe Cream. Es war die einzige regelmäßige Scene-Rubrik in einem deutschsprachigen Atari-Magazin, die stets aktive Demo-Scene tauchte in den großen Magazinen ansonsten nur sporadisch auf, beispielsweise in der Artikelserie „Die Hexer – The Exceptions“ im ST-Magazin. Tennemann übernahm auch einige Spiele-Tests, darunter auch die „verlorenen“ Falcon-Spiele, deren Programmierung Atari einst in Auftrag gab, aber nicht mehr selbst veröffentlichte. Viele weitere Spiele kamen aus der Demo-Scene, darunter das Rennspiel Radical Race und Double Bobble 2000.

Der Falke Verlag war mit der Atari Inside bereits 1994 gestartet und stieg wie viele andere Verlage später auch in den Softwarevertrieb ein. Doch auch für die Atari Inside wurde es 1996 kritisch: Der Rückgang bei den Anzeigekunden und -preisen zwang den Verlag, die Umstellung auf den reinen Abo-Vertrieb anzukündigen. Doch durch die Übernahme der ST-Computer blieb es bei einer Abo-Ausgabe. Es war übrigens nicht die letzte Übernahme: Mit der Ausgabe 02/2000 übernahm der Verlag die Amiga Plus

und vereinigte sie mit der amigaOS, letztes Jahr ging auch die Mac Welt an Falke.

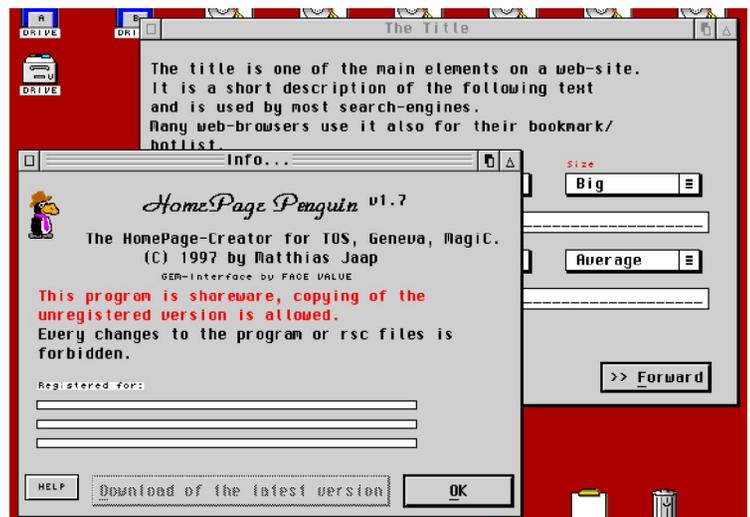
Neue Klone

Der Falke Verlag war aber nicht nur für mehrere Magazine verantwortlich, sondern auch an einem neuen Atari-Klon beteiligt: dem Milan. Der Milan war ein TOS-kompatibler Computer, dessen Motherboard sich an gängigen PC-Boards orientierte, PCI- und ISA-Slots inklusive. Als CPU wurde wie in der Medusa T40 eine Motorola 68040 eingesetzt, von Hasbro erwarb man eine Lizenz zur Verwendung und Weiterentwicklung des Falcon-TOS. Die Weiterentwicklung des TOS beschränkte sich in erster Linie auf Anpassungen an die Milan-Hardware und leichte Verbesserungen wie die Unterstützung der erweiterten AES-Objekte von Magic.

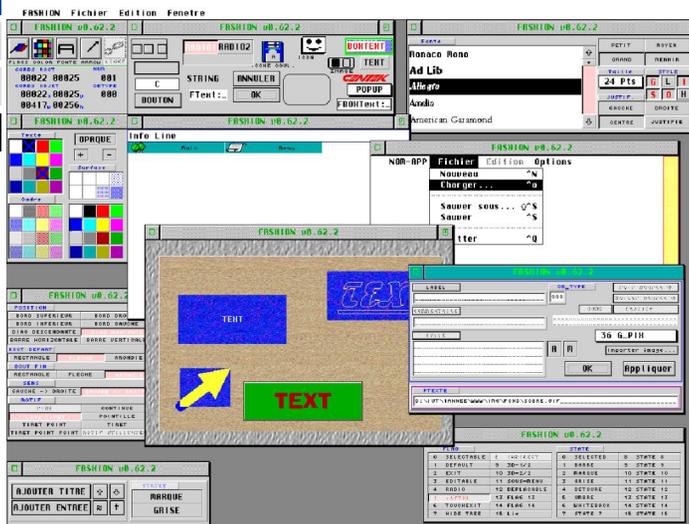
Ein ambitioniertes Projekt, aber kein Vergleich zu dem, was die französische Firma Centek vor hatte. Centek hatte ein paar Beschleunigerkarten und eine RAM-Erweiterung für den Falcon entwickelt, mit dem Phénix wollte die Firma

nach den Sternen greifen. Phénix sollte kein weiterer TT-Klon, sondern ein echter Falcon-Nachfolger werden, mit 68040 CPU, einem neuen, mit 166 MHz getakteten DSP, (damals) modernen Schnittstellen, Falcon-kompatibler Soundausgabe und einer Matrox Mystique-Grafikkarte mit 2 MB Speicher. Damit aber noch nicht genug: Centek kündigte auch ein eigenes Multitasking-Betriebssystem namens DOLMEN an. Sogar einen XControl-Ersatz und ein eigenes Resource Construction Set war vorgesehen.

Nach Präsentationen auf Atari-Messen wurde es schnell still um Centek und Phénix. Eine kleine Firma versuchte sich an der Komplettmodernisierung von Atari-Hard- und Software und übernahm sich dabei. Geblieben ist vom Projekt nur der RSC-Editor Fashion und Chip-



Der HomePage Penguin war das erste Programm zum Erstellen von HTML-Seiten auf dem Atari. Als kommerzielles Programm wurde er vom Falke Verlag (2.x) und M.u.C.S. (3.x) vertrieben.



Der Quelltext des RSC-Editors Fashion wurde später veröffentlicht.

Designer Rodolphe Czuba, der später den 68060-Beschleuniger CT60 entwickelte. So ganz losgelassen hat er vom Traum eines neuen Falcons aber nie: 2012 kündigte er die Falcon-Erweiterung CTX60 und den PX60 an, einen Falcon-Klon.

Anzeigenkunden

Der Preis der ST-Computer war mit dem Verlagswechsel auf 9,80 DM (von 8 DM) gestiegen, um die höheren Kosten für den Druck bei sinkenden Anzeigenerlösen aufzufangen. Ein treuer Anzeigenkunde der ST-Computer machte übrigens den Verlagswechsel nicht mit: Application Systems Heidelberg inserierte nicht mehr in der ST-Computer. Die Heidelberger waren seit 1986 der wichtigste Kunde der ST-Computer. Digital Data Deicke, später Pentagon GmbH, hielt dem Magazin hingegen die Treue und buchte weiter den „Stammplatz“ auf der vorletzten Seite.

Ein wichtiger Anzeigenkunde kam wie die neue ST-Computer aus dem hohen Norden: Softwareservice Seidel. Das Produktangebot von Seidel war typisch für einen Atari-Händler der damaligen Zeit, denn verkauft wurde neben Kabeln, Festplatten und sonstigem Zubehör viele Geräte aus den ehemaligen Atari-Restbeständen: Ob das graue Power-Pad für 15 DM, ein 520 ST für 65 DM oder MegaS-TE-Tastaturen im Fünferpack (!) für 159

DM – es war eine gute Zeit, sich mit Atari-Hardware einzudecken.

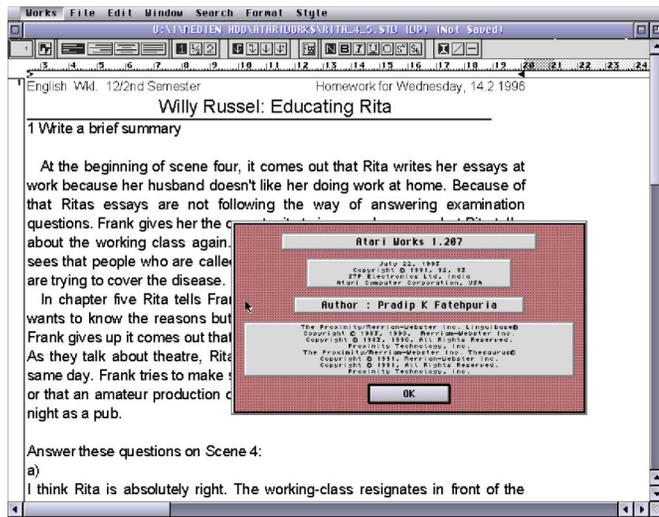
Soft- und Hardware

Die Entwicklung bei den Emulatoren verlagerte sich vom Mac auf den PC. Eine neue Generation Emulatoren war nicht mehr auf Zusatzhardware angewiesen, um einen ST zu emulieren. Die kommerziellen Emulatoren wie STEMulator, TOS2Win und MagiC PC richteten sich in erster Linie an Anwender, während PaCi-fist der erste ST-Emulator war, der vor allem für Spiele und Demos gedacht war. Mit der neuen Emulatoren-Generation verschwanden auch Janus und Gemulator, die beiden ersten ST-Emulatoren.



STEMulator

Verschwunden war 1997 endgültig Atari: 1996 hatte die Tramiel-Familie Atari mit dem Festplattenhersteller JTS fusioniert, auch, um aus Atari ohne finanziellen Schaden herauszukommen. Doch das Atari-Erbe wirkte nach, nicht nur in Form vieler Restposten, sondern auch Jaguar-



Damit habe ich meine Hausaufgaben gemacht: Atari Works, ein Office-Paket von Atari.

Spiele: Diverse Titel, deren Entwicklung schon abgeschlossen war, wurden von anderen Publishern veröffentlicht. Telegames sorgte für die Veröffentlichung von Breakout 2000, Towers II, World Tour Racing, Iron Soldier II und Worms. Der Falcon ging nicht leer aus, nur war dort Logitron für eine kleine Spieleflut verantwortlich – „Aazohm Krypt“ und „Operation S.K.U.U.M.“ gehören nicht gerade zu den Perlen im Falcon-Spieleangebot.

Besser sah es mit der Internet-Software aus. Nachdem jeder Internet-Dienst mit einem TOS-Client abgedeckt war, erschienen neue Programme und sorgten für Konkurrenz. Nicht immer gelang es den Neankömmlingen, die Platzhirsche vom Thron zu stoßen. Bestes Beispiel war Webspacer, der Browser von Oxo Concepts. Oxo wollte alles: Deutlich schneller als CAB sollte der Browser sein, ein eingebautes Mail-Modul bieten, FTP, Newsgroup-Reader und HTML-Editor waren auch geplant. Doch die getestete Version 1.4 fiel vor allem dadurch auf, wieviel nicht funktionierte oder fehlte. Gravierende Fehler traten selbst bei fehlerfreien HTML-Dateien auf – nicht ohne Grund bildete Oxo Concepts in Screenshots keine bekannten Websites ab.

Seriöser war hingegen der nun von Application Systems vertriebene CAB 2.0: Der Browser unterstützte nun Frames, Soundausgabe über GEMJing und Multimedia-Objekte via OLGA. CAB war nur

der erste Baustein einer Internet-Komplettlösung von ASH: Für die Verbindung sorgte PPP-Connect und Mails holte der Emailer. Von ASH gab es auch einen neuen Desktop: jinnee ersetzte EASE, der nicht mehr weiterentwickelt wurde.

Was gab es außer dem Milan an neuer Hardware? Startrack war eine VME-Karte, die TT und Hades zu einer echten Profi-Musik-Maschine machte. Nicht auszudenken, wenn diese Karte verfügbar gewesen wäre, als C-Lab/Emagic und Steinberg noch aktiv auf dem Atari-Markt waren. Früher mit dabei war Atari dafür beim Thema Digitalkameras: Zuerst sorgte die französische Firma Parx für den Anschluss von Casio-Kameras,

dann erschien 1999 mit Olympia (später PhotoTip) eine komfortable Software.

Atari-Messen

Wie komme ich an den Kunden ran? Wo werde ich mein Regal mit gut abgehängener ST-Software los? Die Antwort auf beide Fragen lautete in den 90ern: Atari-Messe. Nachdem die letzte offizielle Atari-Messe 1992 statt fand, sprangen Händler ein und organisierten Messen wie die TOS4You und proTOS. Die Messestände wurden von den Ausstellern ganz unterschiedlich genutzt: Bei Milan gab es natürlich die neuesten Infos zum TOS-kompatiblen Rechner, Usergruppen suchten nach neuen Mitgliedern und

Händler wie Peter Denk verkauften Restposten. Die Messen waren stets professionell organisiert, boten eine angenehme Atmosphäre und waren gut besucht. Eine Ausnahme war die Atari-Fachmesse Hannover:

In der Messestadt Hannover war leider nur eine Mehrzweckhalle frei, die den Charme eines Gemüsegroßmarkts verströmte. Dabei wurde in der etwas kühlen Atmosphäre der Atari-Fachmesse eine neue Hardware angekündigt: der Milan II. Mit einem finanzstarken Partner, großem Softwarepaket und der Aussicht, den Computer in Kaufhäusern zu verkaufen, hatte Milan Computersysteme ganz große Pläne ...

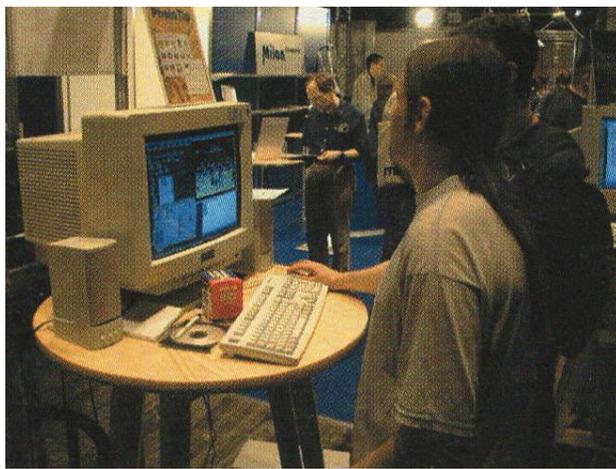
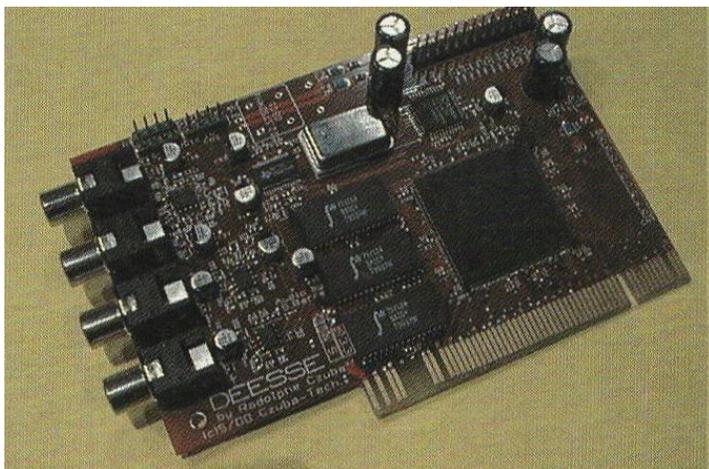
ATARI'97 messe

4. und 5. Oktober 1997, Stadthalle Neuss
Vorbericht in der ST-Computer 09/1997,
Messebericht in der ST-Computer 11/1997
und ATOS 05/1997.



World of Alternatives Amiga & Atari-Messe

10. und 11. Juni 2000, Stadthalle Neuss
Messebericht: ST-Computer 08/2000 und ATOS 02/2000.



ST-Computer..

Über ihre Verwandtschaft pflegte die ST-Computer gerne zu schweigen, aber zum Geburtstag der ST-Computer ist natürlich auch ihre Schwester eingeladen – oder waren es Schwestern? Wenn es um die Schwester-Magazine der ST-Computer geht, wird es leicht kompliziert ...

Die Entscheidung der Verlage, sowohl ein Amiga- als auch ST-Magazin herauszubringen, war verständlich, denn beide Systeme repräsentierten eine neue Computer-Generation und lieferten sich lange ein Kopf-an-Kopf-Rennen bei den Verkaufszahlen. Jedes der drei großen ST-Magazine hatte eine Amiga-Schwesterzeitschrift: ST-Magazin (Amiga Magazin), TOS (Amiga Plus) und ST-Computer (Kickstart). Die Synergien zwischen den Magazinen waren begrenzt, zumal die wenigsten beide Systeme besaßen.

Die Kickstart ist nicht komplett im Netz archiviert, es kursiert aber ein PDF der Ausgabe 8/9-88. ST-Computer-Veteranen werden wissen, dass 1987 und 1988 geprägt waren von menschlichen Covern, sei es vier Bauarbeiter, die einen Transputer darstellen sollten, oder ein Einbrecher mit Brechstange, der eine Kiste mit „Atari-News“ von der CeBIT knacken wollte. Auch bei der Kickstart wurden während dieser Zeit kreative Assoziatio-

nen für das Titelthema gefunden: Auf dem Cover ist ein Krimineller in Sträflingskleidung zu sehen, der gerade überdimensionale 100-Mark-Scheine druckt. Thema war natürlich „Drucker am Amiga“. In anderen Ausgaben wurden Erweiterungskarten auf den Grill gepackt, ein Amiga 500 geangelt oder ein Motorradfahrer gab Vollgas mit einem Amiga unter dem Arm.

Offensichtlich hatte das Layout völlige Freiheit, sogar die Hintergrundfarbe des Magazin-Logos variierte. Manchmal ließ sich auch mit gutem Willen kein Zusammenhang zwischen Titelthemen und Cover-Motiv herstellen: In der Ausgabe 7/8-89 stöckelt beispielsweise eine Frau mit kurzem Mini-Rock und Schachbrettmuster-Bluse in Richtung Urlaub, mit Amiga 500 unterm Arm und einen großen Monitor im Schlepptau. Es sollte bis zur Ausgabe 12/92 das letzte Cover mit echten Menschen bleiben, danach setzte die Kickstart auf Zeichnungen oder Fotos von Computern.

Inhaltlich

Es überrascht nicht wirklich, dass die grafische Gestaltung der ST-Computer und Kickstart gemeinsam erfolgte: Die BELA Computer GmbH war für Fotografie



und Gestaltung verantwortlich. Chefredakteur war für beide Magazine Uwe Bärtels, der spätere Chefredakteur Harald Egel arbeitete als Redakteur. Auch andere Namen wie Markus Nerding, Harald Schneider und Marcelo Merino tauchten sowohl in Kickstart als auch der ST-Computer auf. Spiele testete auch bei der Kickstart der vielbeschäftigte Carsten Borgmeier. Anders als die ST-Computer vergab die Kickstart nicht nur eine Gesamtwertung, sondern auch Einzelwertungen für Idee, Grafik und Sound. Erst später wechselte auch die ST-Computer zu einem differenzierterem Bewertungssystem. Der Spieleteil der Kickstart war auch umfangreicher.

Davon abgesehen unterschied sich die inhaltliche Ausrichtung nur geringfügig von der ST-Computer: Auch die Kickstart wollte vor allem Anwender und Programmierer ansprechen und führte eine eigene PD-Serie.

Früher als in der ST-Computer war in der Kickstart MS-DOS ein Thema: Da für den Amiga von Beginn an Hardware-Emulatoren verfügbar waren (Sidecar für



Foto: Blake Patterson [blakespot@flickr](https://www.flickr.com/photos/blakespot/) CC-BY

... und ihre Schwestern



Amiga 1000, Bridgeboard für Amiga 2000, beide von Commodore) und sich das Softwareangebot von Amiga OS und MS-DOS durchaus ergänzte, startete die Kickstart eine Serie zu MS-DOS auf dem Amiga.

Jetzt wird es kompliziert

Die letzte Ausgabe der Kickstart war die 1/93 – 1993 war auch für die Amiga-Gemeinde ein hartes Jahr –, mit der Ausgabe 2/93 wurde die Kickstart mit der Amiga Plus aus dem ICP Verlag zusammengelegt. Der ICP Verlag war wiederum Herausgeber der TOS, die mit der Ausgabe 8/93 mit der ST-Computer vereinigt wurde. Es fand also gewissermaßen ein

Austausch von Magazinen, oder vielmehr Abonnenten statt. Die Amiga Plus erschien erstmals Ende 1991 – also gut 1,5 Jahre nach der TOS – und bot wie die TOS eine Coverdisk.

Der Heim Verlag war also ohne Amiga-Zeitschrift und der Versuch, 1996 ein Mac-Magazin zu etablieren, misslang. Die ST-Computer wurde an den Falke Verlag abgegeben, der sie mit der Atari Inside fusionierte. Ende 1998 bekam die ST-Computer dann wieder eine Schwester, die nun auf den Namen amigaOS hörte. Chefredakteur war ein gewisser Thomas Raukamp, der seine Magazine offenbar gerne am Anfang klein schreibt – aber vielleicht war dies auch dem Zeitgeist geschuldet.

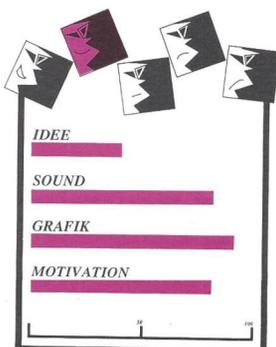
Die amigaOS erschien allerdings nur bis zur Ausgabe 1/2000, der Falke Verlag übernahm die Amiga Plus und verwendete ab der nächsten Ausgabe den bekannteren Namen.

In gewisser Weise war die Kickstart also wieder zur ST-Computer zurückgekehrt, auch wenn nur mit einer äußerst gnädigen Sehschwäche die Kickstart in der Amiga Plus erkennbar ist.

Die Amiga Plus überlebte beim Falke Verlag die ST-Computer, erst mit

der Ausgabe 3/2005 war Schluß – fast, denn in der Ausgabe 7/2005 meldete das Amiga Magazin, die langlebigste deutsche Amiga-Zeitschrift „... ab sofort mit Amiga Plus!“. Eine merkwürdige Fusion, denn seit der Ausgabe 2/98 gab es das Amiga Magazin nur als Beilage zur PCgo! und der Umfang der Beilage wurde von Anfangs 32 Seiten auf 16 Seiten halbiert. So blieb dem Namen „Amiga Plus“ wie schon der ST-Computer und 64'er das Ende als Beilage nicht erspart – aber Gourmets wissen ja: Manchmal sind die Beilagen bekömmlicher als die Hauptspeise...

Eine komplette Cover-Galerie der Kickstart gibt es auf kultboy.com.



gründlich gut aufgearbeitet und komplett neuarrangiert. Da die für orientierten Begriffe ist möglich sind, so dieses Spiel gut zum Erlernen dieser Sprache geeignet.

MASTERBOND: Bekanntes Kombinationspiel, bei dem eine Kombination erraten werden muss. Management!

BISTONOLA: Eine spektakuläre 3D-Multi-Formal aus dem Universum, eine tolle und sehr schöne Variante. Management und sehr schön!

PRÜFBEREIN 2: der Druckertreibergenerator zum Erlernen der verschiedenen Typen in der AMIGA. Sehr einfache Benutzerschnittstelle mit zusätzlicher (möglicher) Erläuterung aller Optionen (siehe Bereich in dieser Ausgabe).

VIKUS 3: läuft im Hintergrund und prüft den Benutzer jeder eingetragenen Diskette auf Viren und mögliche Veränderungen. Mit Sound.

Overman: ein Patch für die Immation Library von der amerikanischen Programme der PAL-Formal aus dem Universum, eine tolle und sehr schöne Variante. Management und sehr schön!

HP: ein RPN-Taschenrechner mit vielen Funktionen (BIN, OCT, DEC, HEX, SIN, COS, TAN, ATN, LOG, LN, LG2, ATN, %%, ...) und 32 Register. Mit Sound und C.

PD 72: ANIMATIONEN

Für alle STAR TREK Fans hat Tobias Richter zwei Animationen im Videopak 3D erstellt. Die erste zeigt ein Klingenschiff, die zweite die U.S.S. ENTERPRISE in voller Pracht.

PD 73: SPIELE

LEIGHT CYCLE 3D: in eine sehr gut geschulte TRON-Variante, bei der zwei Fahrer versuchen, das Geschehen den Weg durch den wäldchen zu führen. Da jeder Fahrer eine unterschiedliche Bahn besitzt sind die Spielfelder schnell eng. Dann hilft nur noch ein strategisches Spiel, um sich Platz zu schaffen. Mit vielen Ausstattungen und Anleitung. Aus der TOS-Fischer.

ARTILLERIE-BÜHEL: in einer digitalen Berglandschaft sehen sich zwei Kanonen gegenüber. Jeder der zwei Spieler muss von der Abschusskraft und die Starter einstellen, mit der er seine Kugel abfeuern will. Das Spiel ist nicht ganz so einfach wie es aussieht, denn die Spitze des gegnerischen Berges sind ziemlich genau getroffen werden, außerdem kann die Wälder die eingestrichelt werden. Aus der TOS-Fischer.

TREFFER: eine Kaffee-Variante, die komplett mit der Maus gesteuert wird. Bis zu vier Spieler, mit Zeichensatz, Hi-Score und Statistik. Aus der TOS-Fischer.

PD 75: SUPER-SOUNDS

The Sound of Music (Volume 1): Digitalisiert Musikstücke zur Verwendung in WordPerfect, Demos und eigenen Programmen. Sehr gute Qualität, mit 11 Samples, Länge 30-100KB. Sampler: Harold Schmeider.

PD 75: SUPER-SOUNDS

KICKSTART SOUND DEMO: Nicht-digitale Sounds, sondern programmierte Musikstücke, die sich von Tom Ricks, damit wir überhaupt hören von den schiefen Dig-Sounds (aus dem Dig-Pack 11 Samples, Länge 30-100KB. Sampler: Harold Schmeider).

PD 75: SUPER-SOUNDS

KICKSTART SOUND DEMO: Nicht-digitale Sounds, sondern programmierte Musikstücke, die sich von Tom Ricks, damit wir überhaupt hören von den schiefen Dig-Sounds (aus dem Dig-Pack 11 Samples, Länge 30-100KB. Sampler: Harold Schmeider).

VERSANDBEDINGUNGEN:

Um einen schnellen und problemlosen Versand zu gewährleisten, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Bestellungen per Nachnahme oder Vorkasse
- Für jede Diskette ergibt sich ein Umverpackungsbeitrag von DM 4,-
- Pro Sendung kommt ein Versandkostenbeitrag (für Porto und Verpackung) von DM 5,- (Ausland DM 10,-) hinzu.
- Bei einer Bestellung von 2 oder mehr Disketten entfällt der Versandkostenbeitrag!
- Bei Nachnahme zuzüglich 3,70 DM

Anschritt:

MERLIN Computer GmbH
KICKSTART Redaktion
Postfach 90 69
6228 Eschborn

Die Diskettenbestellung kann auch selbstständig erfolgen. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme.

Tel.: 06198 44 18 11
Fax: 06198 44 18 11
(Mo-Fr, von 9:00-17:00 U. 14h-17h Uhr)

Llamatron

Kaum ein Programmierer fühlt sich einem Genre über einen langen Zeitraum so verpflichtet, wie Jeff Minter: Bis auf wenige Ausnahmen lassen sich seine Spiele dem Genre der Arcade-Shooter zuordnen. Llamatron ist eine Variante von Robotron 2084 und erschien 1991 als Shareware von Llamasoft.

In Llamatron steuert der Spieler ein Lama, ballert sich durch Gegnerwellen und rettet Schafe, Lamas und andere Lieblingstiere von Minter. Die Gegner sind keine Roboter, sondern aggressive Hamburger, Space Invaders oder Smileys. Die einzigen Gegner, die nahezu unverändert übernommen wurden, sind die wandernden Gehirne, die Lamas in Zombie-Lamas umwandeln. Während die Gegner, die sich auf den Spieler einfach zubewegen, ihr Aussehen von Level zu Level ändern, tauchen in manchen Spielstufen Spezialgegner auf, die besonders unangenehm sind, wie ein schreiendes Apfelmännchen, eine Toilette oder tödlicher Regen.



Das Original Robotron war einer der ersten Twin-Stick-Shooter und auch Llamatron kann mit zwei Joysticks gesteuert werden, der zweite Stick bestimmt dann die Schussrichtung. Auch zwei Spieler Co-Op oder ein Spiel mit einem computergesteuerten Droiden ist möglich.

Ein Vergleich mit der ST-Version von Robotron 2084 bietet sich geradezu an und Llamatron entscheidet diesen klar für sich: Die Soundeffekte sind deutlich besser, es gibt Sprachsamples und das Spiel kommt selbst bei dutzenden Objekten nicht ins Stocken. Manchmal wird es aber zu viel des Guten und Projektile sind kaum erkennbar – ein typisches Problem vieler Minter-Spiele. Der hohe Schwierigkeitsgrad wird durch

mehrere Continues abgemildert, selbst un-geübte Spieler bekommen so einige Level zu sehen.

Insgesamt gehört Llamatron zu den besten Shareware-Spielen, ein technisch perfektes Arcade-Spiel, welches durch immer neue Einfälle überrascht.



Grafik

Sound

Gesamt

Llamatron

Hersteller: Llamasoft

Genre: Action-Spiel

Rechnertyp: ST, STE

Sonstiges: Dual-Stick-Modus

Preis: -

Bezugsquelle: minotaurproject.co.uk

Sky Strike Plus

Die Royal Airforce braucht Sie! Feindliche Jäger sind über dem britischen Hauptquartier und die britische Armee schickt ihren besten Piloten.

Zunächst sollte das Flieger-As aber erst die Anleitung von Skystrike Plus lesen, denn die Steuerung ist nicht ganz einfach. Wer diese aber meistert und sich nicht von der eher einfachen Grafik abschrecken lässt, wird mit einem interessanten Spiel belohnt: Zwar ist Skystrike in erster Linie ein Action-Spiel, bei dem gegnerische Flugzeuge abgeschossen und Panzer bombardiert werden, aber dem Spieler wird viel Freiheit gegeben – sogar das eigene Hauptquartier lässt sich bombardieren und geht in einem pixeligen Flammenmeer unter. Ein interessantes Feature ist zudem, dass der Spieler nur ein Leben, aber mehrere Flug-

zeuge hat – wer es also schafft, sich mit dem Fallschirm zu retten (und sich bei der Landung nicht alle Knochen zu brechen) oder das beschädigte Flugzeug zu landen, hat einen weiteren Versuch. Der Schaden, den der Spieler bei vorherigen Versuchen angerichtet hat, bleibt dabei erhalten. Die kriegerische Action wird durch britischen Humor aufgelockert und die offene Spielwelt lädt zu Spielereien abseits der eigentlichen Mission ein.

Skystrike Plus wurde mit STOS Basic entwickelt und verzichtet auf Scrolling. Gelegentlich flackern die Sprite und die Grafik holt sicher nicht alles aus dem ST raus, aber die schiere Größe und der Detailreichtum des Spiels sind beeindruckend.



Grafik

Sound

Gesamt

Sky Strike Plus

Hersteller: Shadow Software

Genre: Dogfighting

Rechnertyp: ST, STE

Steuerung: Joystick, Tastatur

Sonstiges: Dual-Stick-Modus

Preis: ?



Ultra Vortek

Die ST-Computer hat alle Jaguar-Spiele getestet? Nein, ein Spiel wurde weder in der Atari Inside, noch der ST-Computer getestet: Ultra Vortek, ein Prügelspiel im Mortal-Kombat-Stil.

In Sunnyvale hatte man in Bezug auf die Jaguar-Software wohl eine Art Checkliste: Man wollte einen Polygon-Racer im Virtua-Racing-Stil (Checkered Flag), einen Virtua-Fighter-Killer (Fight for Life) und ein blutiges Prügelspiel mit Fatalities. Der erste Versuch, einen Mortal-Kombat-ähnlichen Fighter für die Jaguar-Konsole zu entwickeln, führte zu „Kasumi Ninja“: Blut war ausreichend vorhanden, die Grafik bunt, aber spielerisch war der Titel eher unterdurchschnittlich. Beyond Games wollte es 1995 mit Ultra Vortek besser machen.

Almost Mortal Kombat

Schon die Hintergrundgeschichte des Spiels erinnert an Mortal Kombat: Sieben der tapfersten Kämpfer aller Planeten treten in ein Turnier gegeneinander an, um „Ultra Vortek“ zu erlangen, die Energiequelle allen Lebens. Geht diese Quelle verloren, wird alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Insgesamt stehen sieben Kämpfer zu Wahl: Menschen, Roboter und andere Kreaturen. Der Auswahlbild-

schirm ist Beyond Games dabei gut gelungen: Keine überflüssigen 3D-Spielereien wie bei Kasumi Ninja und nette grafische Details.

Dieser Eindruck setzt sich auch im Spiel dank detailreicher Hintergrundbilder und einem animierten Auge, welches den Kampf beobachtet, fort. Die Grafik liegt deutlich über 16-Bit-Standard und auch die Steuerung enttäuscht nicht. Street-Fighter-Veteranen sind die Tastenkombination Viertelkreis+Punch gewohnt, um einen der Spezialangriffe auszulösen und Ultra Vortek hält sich an diese Steuerkonvention. Die anderen Angriffe lassen sich ebenfalls einfach auslösen, die Anleitung verrät jedoch nur einen Teil der Angriffe.

Im Spiel wird reichlich Blut vergossen und wenn eine Figur besiegt ist, ist es Zeit für den Fatality, einen besonders brutalen Angriff, der den Gegner auf besondere Weise tötet. Mortal Kombat ist berühmt für diese Moves, obwohl es nicht das erste Prügelspiel war, welches auf Brutalität setzte: Barbarian von Palace Software setzte ebenfalls auf übertriebene Brutalität und war damit sehr erfolgreich.

Wer alle sechs Gegner besiegt hat, tritt zunächst gegen einen „Schatten“ und schließlich zum Finalkampf gegen den

Wächter (Guardian) an – aber nur, wenn als Schwierigkeitsgrad nicht „Training“ gewählt wurde.

Mediocre?

Ultra Vortek ist das einzige Spiel, welches den Jaguar Voice/Data Communicator unterstützt, ein äußerst seltenes Zubehör zum Verbinden zweier Jaguar-Konsolen über die Telefonleitung.

Wenn Ultra Vortek eine große Schwäche hat, dann ist es die Originalität, denn die Parallelen zu Mortal Kombat sind unverkennbar. Auch mehr Kämpfer wären nicht verkehrt gewesen. Spielerisch und optisch gehört Ultra Vortek zu den wenigen Jaguar-Titeln, die überzeugen können und „fertig“ wirken. Damit gehört dieses Spiel in jede gut sortierte Jaguar-Sammlung.

Ultra Vortek		JAGUAR
Hersteller:	Beyond Games	
Genre:	Beat'em Up	
Grafik:	84%	
Sound:	75%	
Gesamt:	81%	
Preis:	109,95 DM	



ST-Computer 09/1990

Motiv: Marilyn Monroe hat auch als Roboter in Chrome mit Lüftungsschächten zu kämpfen

Bedeutung: Die Roboter-Frau in Chrome geisterte durch die Computer-Zeitschriften der späten 80er und frühen 90er. Selbst die ST-Computer blieb von ihr nicht verschont. Die größten Fans des Chrome-Looks saßen bei der ST Plus aus dem Computec-Verlag.

Anmerkung: Vermutlich eine Interpretation des Themas „Bildverarbeitung“. Mit TmS Cranach wurde ein Grafikprogramm getestet, welches mit bis zu 16,7 Millionen Farben arbeiten konnte. Der ST drang damit in einen weiteren Markt vor, in dem Macs dominierten.

ST-Computer 09/1992

Motiv: Farbprisma trifft Atari TT/Foto Falcon030

Bedeutung: VME-Bus-Grafikkarten verbessern die Grafik des TT und Mega STE.

Anmerkung: Ein offizielles Pressebild auf dem Titel der ST-Computer? Für den großen Atari-Hoffnungsträger machte die ST-Computer eine Ausnahme, zumal Atari endlich Details verrät. Außerdem im Heft: Pure Pascal und Ataris tragbare Konsole Lynx II – die großen ST-Magazine haben sich für den Lynx abseits von sporadischen Specials allerdings nicht wirklich interessiert.



ST-Computer 10/1992

Motiv: Festmahl in der Festplatte

Bedeutung: High-End-Festplatten, „Ein Fest für Speicherhungrige“: Festplatten zwischen 1700 und 3700 DM im Test.

Anmerkung: High-End war 1992 eine 250 bis 520 MB große Festplatte, aber die ST-Computer liebte große Vergleichstest. Der Aktuell-Teil stand im Zeichen der Atari-Messe 1992 auf der nicht nur der Falcon, sondern auch Software-Leckerbissen wie die Bildverarbeitung Chagall gezeigt wurde.



ST-Computer 12/1994

Motiv: Warme Ohren dank Speicherriesen

Bedeutung: Großer Vergleichstest von kompatiblen Streamern, CD- und MO-Laufwerken

Anmerkung: Eine Ausgabe voller Highlights: Für den Jaguar wurde „Alien vs. Predator“ getestet, der Falcon wurde mit der Speed-Resolution-Card beschleunigt und dann stellte sich auch noch GE-Softs Eagle vor. Schließlich berichtete die ST-Computer noch über den WDR-Computerclub: Mit einer Postkartenaktion wurde der WDR überzeugt, in der Oktober-Sendung ein Atari-Special auszustrahlen.



ST-Computer 01/1996

Motiv: Die einzige Ausgabe mit Logo in Gold. Mann in der Wüste sucht Schatten und trinkt aus der „Wissensquelle“.

Bedeutung: Zehn Jahre ST-Computer

Anmerkung: Bis auf das Cover und das Editorial handelt es sich um eine normale Ausgabe der ST-Computer nach dem Mac-/ST-Split. Im Testteil wurden einige Atari-Altlasten (Dino Dudes, Steel Talons) und -Neuheiten (Highlander, Pitfall) getestet, der Bildschirmschoner Twilight vorgestellt und über die proTOS 1995 berichtet, eine Messe, auf der Medusa den neuen Hades-Computer präsentierte.



ST-Computer 12/1998

Motiv: Gerenderte Stadt stürzt zusammen, tatverdächtiges Atari-Logo gesichtet

Bedeutung: Keine – Ähnlich wie die gerenderten Titelbilder des britischen „Atari Computing“-Magazins, waren die Cover der 98er ST-C in den seltensten Fällen Interpretationen des Titelthemas. Verantwortlich war für diese Cover übrigens Szene-Grafiker Kay Tennemann („Falcon Scene“).

Anmerkung: Zuviel Text auf dem Cover und Überschriften, die nicht unbedingt neugierig auf den Inhalt machen. Dabei wurde immerhin ein Multimedia-Lexikon auf CD für den ST und eine neue papyrus-Version vorgestellt. Im Testteil titelt außerdem ein gewitzter Redakteur „Das saubere GFA - Licom“ – leider hat sich die GFA-Compilerbibliothek Licom dann gut zehn Jahre später als doch nicht ganz so sauber entpuppt ...



elta modul

Die Sensation für Atari ST Besitzer: Erleben Sie die MS-DOS Welt mit der Leistung eines 80386SX Prozessors

Mit Hilfe des Delta moduls ist es möglich, auf Atari ST Computern das umfangreiche Softwareangebot der MS-DOS Welt zu nutzen. Dabei garantiert ein mit 16 MHz getakteter 80386SX Prozessor für hohe Rechenleistung. Der eigene Speicher mit einer Kapazität von einem Megabyte (erweiterbar on Board auf 2MB, oder mit Zusatzkarte auf 8 MB) sorgt dafür, daß Sie auch umfangreiche Programmpakete sinnvoll nutzen können. Sämtliche Peripheriegeräte des Atari ST, wie Monitor, Diskettenlaufwerk und Festplatte werden vom Delta modul mitgenutzt.

Der 68000 läuft mit einer Taktfrequenz von 16 MHz und kann auf Wunsch mit einem 8 KByte großem Cache Speicher geliefert werden, wodurch Atari ST Programme ca. 70 % schneller laufen. Doch das Delta modul bietet noch weitere Vorteile:

- Der Zusatzspeicher kann als Speichererweiterung oder als RAM-Disk benutzt werden.
- Der 386SX Prozessor kann mit entsprechender Software den 68000 Prozessor, z.B. beim Grafikaufbau oder als Arithmetikprozessor, unterstützen, da

beide Prozessoren parallel arbeiten können.

Zusätzlich zu der Grundausstattung besteht natürlich die Möglichkeit, das Delta modul durch sinnvolle Erweiterungen zu ergänzen:

- Arithmetikprozessor 80387SX/16 zur Beschleunigung von Rechenoperationen in MS-DOS Programmen.
- VGA- oder EGA Grafikkarte, um die Grafikmöglichkeiten unter MS-DOS zu verbessern und zu beschleunigen. Zusätzlich kann die hohe Auflösung z.B. einer VGA-Karte unter GEM genutzt werden (mit Hilfe eines speziellen VDI-Treibers).
- Zu einem späteren Zeitpunkt wird eine Erweiterung um einen Signalprozessor Typ DSP56001 angeboten. Mit diesem ist es bei einer Leistung von 10 MIPS möglich, spezielle Aufgaben wie z.B. FFT, Sound Sampling oder digitale Bildverarbeitung extrem zu beschleunigen.

Einbau:

Das Delta modul wird direkt an den Prozessorbus des Atari ST Computers angeschlossen, denn nur so kann eine hohe Rechenleistung erzielt werden. Der

Einbau kann entweder selbst oder direkt bei Omega Computer Systeme durchgeführt werden.

Technische Daten:

16 MHz 80386SX Prozessor

16 MHz 68000 Prozessor, optional mit 8 Kbyte Cache Speicher (dadurch eine Geschwindigkeitssteigerung von ca. 70% bei allen Atari Programmen)

1 MByte 80ns Speicher(on Board auf 2 MB, extern auf 8 MB erweiterbar)

1 AT Slot, z.B. zum Anschluß einer Grafikkarte

spezielles BIOS zur optimalen Ausnutzung z.B. der ATARI Festplatte

MS-DOS Version 4.01

Lieferbar ab Mitte Januar '90

unverb. Preisempf.:

1898.- DM (Aufpreis Cache Speicher 98.-)

Wir suchen noch Vertragshändler.

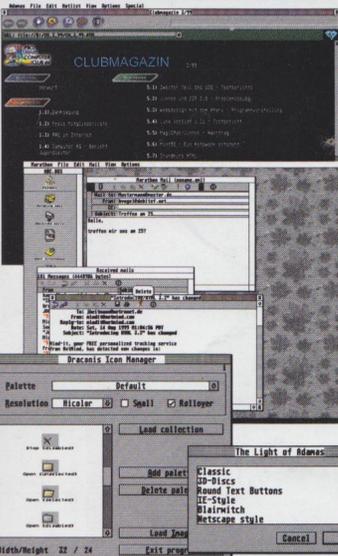
Phantomhardware: Ein PC-Emulator mit 386SX, der auch noch einen 68000er mit 16 MHz bietet und von geeigneter Software als Coprozessor verwendet werden kann? Mit VGA-Karte und DSP? Über das Delta-Modul ist nicht mehr bekannt, als in dieser Anzeige aus der ST-Computer 03/1990 steht. Angeblich wollte der Hersteller die Hardware auf der Atari-Messe 1990 präsentieren, verzichtete aber wegen Softwareproblemen darauf. In dem Messebericht der ST-Computer tauchte die Firma jedenfalls nicht auf.

OMEGA

V 1.7

DRACONIS

Das komplette Internet-Paket für alle TOS-kompatiblen Computer.



Erleben Sie die Welt des World Wide Web auf Ihrem TOS-Computer! Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 2 MB RAM (Festplatte erforderlich.) DRACONIS ist völlig einfach: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie über einen Assistenten sicher zum Ziel - egal ob Sie große Provider wie T-Online oder NIKOMA bevorzugen oder einen kleinen lokalen Anbieter - DRACONIS setzt mit seiner Flexibilität in der TOS-Welt Maßstäbe. DRACONIS PRO kommt inkl. Treiber, Browser, Email-Programm, Telnet, FTP u.v.m.. Demoversion (HD-Disk) 10 DM.

Draconis im Internet: <http://www.draconis-pro.de>

- Draconis professional 1.7 129.95 DM
- Draconis Standard* (für 1 MB Rechner) 99.95 DM
- Update von 1.6x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 54.95 DM
- Update von 1.5x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 69.95 DM
- Update von and. Versionen auf 1.7 PRO 79.95 DM
- Crossgrade von anderen kommerz. I.-Prog. .. 79.95 DM

Lieferung erfolgt auf wahlweise HD- oder DD-Disketten! inkl. neuem Handbuch zur Version 1.7.

*Ohne Java-Script, Telnet, FTP u. div. Tools.

HomePage Penguin 3

Mit dem HPP lassen sich HTML-Seiten laden, speichern und bearbeiten, ohne daß man Kenntnisse der HTML-Sprache haben muß. Jetzt noch flexibler per Assistent. Der HPP 3 unterstützt auch die Neuheiten von HTML4 (DHTML), CSS und vieles mehr...



- Vollversion 3.x 49.95 DM
- Update von älteren Versionen* .. 24.95 DM
- * von älteren kommerziellen Versionen!

iFusion

iFusion Draconis ermöglicht das Nutzen vieler STING/STIG Clients unter Draconis/MagiCI!

19.95 DM



Chatter Draconis ist der erste IRC-Client für Draconis/MagiCI. Chatten bis zum abknicken!

Mit Freunden "unterhalten"...

29.95 DM

Draconis to MiNT-Gateway (Disk) nur 5.00 DM



Die Treibersoftware für CD-ROM-Laufwerke* (SCSI) am ATARI ST, STE, TT, Falcon und kompatiblen. Inkl. Audio-CD-Player...

* SCSI CD-ROM am SCSI oder ACSII-Port (über LINK-Kabel)

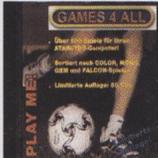
48.95 DM

CD-ROMs



Die aktuelle PD & Shareware-Sammlung für Ihren ATARI/TOS-Computer. Bonus: Die kompl. BIG 50 CD und 5 Vollversionen.

34.95 DM



Fast 700 Spiele für Ihren ATARI/TOS-Computer. Sortiert nach Color, Mono, GEM und Falcon...

29.95 DM



Der neueste Whiteline Hammer mit 40! Vollversionen wie z.B. F-Copy pro, Before Dawn, JAnE, Kandinsky, GemView u.v.m.

+ Das Beste 93-99 48.95 DM



Die neue Whiteline CD rund ums Thema web.design! Tonnenweise Grafiken, fertige Pages und vieles mehr...

28.95 DM



Die erste CD der Classic ATARI bietet ca. 14 Vollversionen von TOP-Spielen und vieles mehr! Lohnt!

29.95 DM



Die erste CD für MILAN-Computer. Sortierte und getestete Software zum Hammerpreis. Ein Muß!

29.95 DM

Aktuelle Informationen erhalten Sie bei uns jederzeit gegen Einsendung von 1.10 DM in Briefmarken...

Software

- Papyrus Word 8.x 198.95 DM
- Papyrus Office 8.x (Neu) 289.95 DM
- STemulator Gold 98.95 DM
- Olympia Software 98.95 DM
- N.AES 2.0 Diskversion 118.95 DM
- N.AES 2.0 CD-Version 148.95 DM
- Pergamon Software CD (NEU) . 148.95 DM
- Rational Sounds 2 (NEU) 78.95 DM
- Smurf, das Grafikgenie 68.95 DM
- GFA-Basic 3.6 CD 58.95 DM
- GFA-Basic 3.6 CD + 2 Bücher 78.95 DM
- Apex Media (Falcon) 148.95 DM
- X-Act Chart Publishing 98.95 DM
- Ultimate VirenKiller 28.95 DM
- PixArt 4.x 149.95 DM
- PhotoLine EBV-Software 149.95 DM



Hardware/Zubehör

- Manhattan-Maus 34.95 DM
- Champ-Maus 44.95 DM
- Mega STE-Tastatur, deutsch 69.95 DM
- ATARI SF354 Floppy extern 38.95 DM
- Link 97 inkl. HD-Driver 158.95 DM
- 16 MB Karte f. Falcon (14) 228.95 DM
- 56k Modem z.B. für Draconis ... 149.95 DM
- VGA-Adapter VGA an ST,STE 28.95 DM
- Falcon VGA-Adapter 34.95 DM
- Scart-Kabel für ST/STE 24.95 DM
- Monitorverlängerung (+1.5m) 19.95 DM
- DMA-Kabel f. ATARI Harddisk 12.95 DM
- 3,5" Reinigungsdiskette 8.95 DM
- 10 MF2DD Disketten Blue Box 7.95 DM
- 10 MF2HD Disketten Red Box 7.95 DM
- Tintenpatronen, Toner, Papiere, EDV-Zubehör, CD-Rohlinge u.s.w. auf Anfrage.

Sonderliste

Hier handelt es sich um Gebrauchtwaren, meist Einzelstücke - daher nur solange Vorrat reicht. Bitte vorher anrufen!

- TEAC 4-fach CD-Brenner im externen 4-fach Gehäuse (2 Lüfter) + altes CD-ROM als Bonus - komplett nur 699.95 DM
- SCSI-Gehäuse 1-fach 49.95 DM
- Joystick f. ATARI div. je 12.95 DM
- 1040 STFM, 4MB, Farbmonitor .. 249.95 DM
- Mega ST 4, 30 MB FP, SM124 .. 399.95 DM
- Mega STE3, 80 MB FP, SM124 . 499.95 DM
- ATARI SC1435 Monitor 179.95 DM
- 4 MB-Karte Falcon 29.95 DM
- Logitech Maus 1 m. Diskette 29.95 DM
- Handscanner m. Interface (UG) . 29.95 DM
- That's Write 19.95 DM
- Harlekin II 24.95 DM
- Black Gold (Spiel) 19.95 DM
- Bundesliga Manager pro (Spiel) . 14.95 DM
- Bad Company (Spiel) 9.95 DM
- Software diverse ab 4.95 DM
- Bücher diverse ab 4.95 DM
- Spiele diverse ab 4.95 DM
- Hardware diverse ab 4.95 DM

Viele Einzelstücke (CDs, Soft- und Hardware) zu Super-Sonderpreisen auf Anfrage lieferbar!!!

Kostenlose News per Email?

Senden Sie einfach eine Mail an info@mucs.com mit Ihrer Email-Adresse und dem Vermerk "Newsmail"

Tintenpatronen & Papiere für Tintenstrahldrucker zu Super-Preisen Liste (2 Seiten) per FAX-ABRUF unter 05 11 - 71 00 845 (Fax auf Abruf stellen!)

Bestellen Sie per Post, FAX (0511) 71 00 845, Email: info@mucs.com oder per Telefon (0511) 71 00 599

Unsere Versandpauschalen: Vorkasse Bar, Scheck od. Bankeinzug + 8 DM Nachnahme (Post-Paket) + 10 DM • Ausland nur Vorkasse Scheck + 18 DM

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr • Irrtum und Änderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht • Wir suchen Programmierer!

M.U.C.S.

Gustav-Adolf-Str. 11 • D-30167 Hannover
FON (0511) 71 00 599 • FAX (0511) 71 00 845

Internet: www.atari-soft.de
und: www.draconis-pro.de
Email: info@mucs.com

NEU: An- und Verkauf von ATARI-Hard- und Software. Angebote bitte per Email an: info@mucs.com

Internet-Dienstleistungen und Web-Service: www.mucs.com

2000-2004

Ohne „Jahr-2000-Crash“ ging es für die ST-Computer in das dritte Jahrzehnt: Geprägt war dieses von Clone-Ataris, viel Freeware, einer würdigen On-line-Präsenz und viel (Atari-)Prominenz im Interview. Hoffnungsträger Nummer 1 war natürlich der Milan 2, doch auch die FireBee hatte ihren Ursprung in den frühen 2000ern.

immerhin ein erschwinglicher Atari-Klon war, wurden die Pläne für den Nachfolger ambitionierter: Als einfacher, schneller Einsteiger-Computer war er geplant, mit einem umfangreichem Softwarepaket und MagiC als Betriebssystem. Konzepte sahen neben einem Gerät im Mini-ATX-Gehäuse auch ein All-in-One-Gerät vor, welches sich optisch am iMac orientierte. Sogar Spiele waren geplant – und die st-computer berichtete über Simon the Sorcerer II & Co., obwohl es die Atari-Portierung noch gar nicht gab.

Freeware-Welle

Während einige Händler und Entwickler nun ihre Investitionen erhöhten, zogen diverse Entwickler einen Schlusstrich unter ihre Atari-Zeit: Die Textverarbeitung Cypress und der Bildschirmschoner TwiLight wurden als Freeware freigegeben, später folgten Interface, E-Backup, Pinball Dreams und PixArt.

Im Jahr 2000 gab es aber auch kommerzielle Software, die nicht HD-Driver hieß und besonders aktiv war die GFA-Fraktion: RUN! Software übernahm die Weiterentwicklung von faceVALUE und ergo!pro, Richard Gordon Faika erfreute die STC-Redaktion mit dem modernen Texteditor Luna. Innerhalb von einem Jahr wurde Luna gleich viermal vorge-

Das wahre Jahr 2000 entsprach so gar nicht den Sci-Fi-Phantasien und auch der prophezeite „Crash 2000“ blieb weitgehend aus. Die ST-Computer startete in das „Millenium“ mit der Millenium-CD, die kostenlos an alle Abonnenten verteilt wurde. Mit auf der CD: Die Internet-Suite Draconis Light 2000 und ein Angebot, sich ins Netz zum Ortstarif einzuwählen. Als Bonus gab es dann noch einige Vollversionen (Script 5, Overlay II und andere).

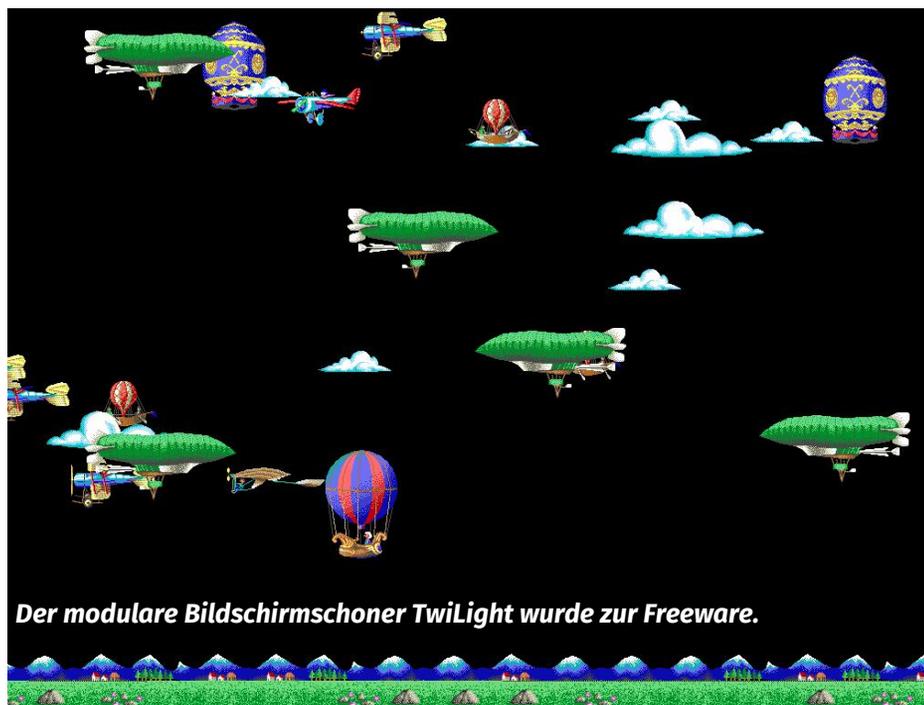
Unter dem neuen Chefredakteur Thomas Raukamp wagte die ST-Computer – nun „st-computer“ geschrieben – mit der Ausgabe 2/2000 einen Relaunch, mit einem veränderten Team und neuem Design. Wie bei einem „Regierungswechsel“ üblich, begann der neue Chef mit einem Kassensturz, oder vielmehr einer Bestandsaufnahme: „Atari 2000 - Der Status unserer Plattform“ ist einer von nur zwei Artikeln, die für die Archivierung aufgeteilt werden mussten, so lang war er. Dennoch blieb Platz für aktuelle Themen, wie einen Test von Resource Master 3.1, MIDI- und Internet-Praxistipps und Gerüchten über den Phénix PPC/RioRed. Der Phénix 060 war zu diesem Zeitpunkt bereits Geschichte – an-

geblich war das Mainboard fertig, die Software jedoch nicht. Es war nicht das letzte Projekt, welches Rodolphe Czuba ankündigte und bis heute hat er den Traum eines Falcon-Nachfolgers nie fallen lassen – sein großes Problem waren und sind verfrühte Ankündigungen von Produkten, die aus diversen Gründen dann doch nicht erscheinen.

Realistischer als Atari-Nachfolger erschien da schon der Milan II, der das Cover der 04/2000 zierte. Nachdem der Milan I zwar kein Verkaufsschlager, aber



Milan II auf der Atari-Messe Neuss. (<https://youtu.be/CGsGvxfOfTs>)



Der modulare Bildschirmschoner TwiLight wurde zur Freeware.

stellt oder getestet – ein Zeichen der raschen Weiterentwicklung, hohen Qualität, aber auch dem Mangel an Programmen zum Testen. Faika entwickelte neben Luna aber noch eine ganze Reihe weiterer Programme für den ST und versuchte sich, wie viele Programmierer vor ihm, an einem Patch des GFA-Entwicklungssystem. Auch RUN! Software veröffentlichte später einen GFA-Patch und arbeitete sogar noch vor Lonny Pursell an einem GFA-Basic-Editor im GEM-Fenster – auf Anfrage wurde eine Alpha-Version an befreundete Entwickler verteilt.

Einen neuen Angriff wagten einige ehemalige Atari-Ingenieure mit NUON. NUON war keine neue Konsole, sondern ein Chip, der für die neuen DVD-Player gedacht war. Mit dem NUON-Chip waren diverse Zusatzfunktionen möglich, von Video-Effekten über Spiele bis hin zum Webbrowser. NUON stellte dabei nicht selbst die Hardware her, sondern lizenzierte den Chip an Firmen wie Toshiba und Samsung. Wieweit die NUON-Fähigkeiten genutzt wurden, hing vom Hersteller ab, einige besaßen Anschlüsse für Controller, andere nicht. Wie beim Jaguar, steuerte Jeff Minter ein neues Tempest, sowie eine Visual Light Machine bei. Die Idee hinter NUON war genial: Ohne größeres Investment konnten Her-

steller von DVD-Playern weitere Märkte erobern. Konzeptionell erinnerte NUON dabei an MSX und 3DO, bei beiden Systemen entwarf eine Firma den Standard und überließ anderen die Produktion.

Doch NUON kam erst ein Jahr später als geplant auf dem Markt, die finanzielle Situation der Firma war da bereits angespannt. Die veröffentlichten Spiele wurden von der Presse kaum beachtet: Technisch war NUON etwa auf dem Stand von PlayStation 1 und Nintendo 64, kam aber just in dem Jahr heraus, als Sony die ebenfalls mit einem DVD-Player ausgestattete PlayStation 2 in den Markt drückte. Laut einem Bericht von Ars Technica war die Firma trotzdem kurz vor der Profitabilität, konnte aber nach dem Platzen der dot.com-Blase und den Terroranschlägen vom 11. September keine Investoren für sich gewinnen.

Heute ist es hingegen selbstverständlich, dass ein Blu-ray-Player ins Internet geht oder ein Fernseher auch ohne Konsole Spiele bietet.

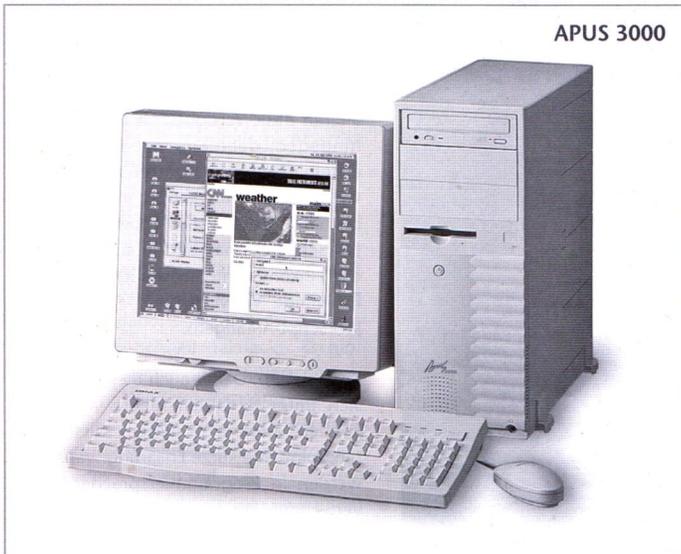
Der „schwarze Oktober“

Nur ein halbes Jahr nach dem ersten Milan-II-Talk unterhielt sich Thomas Raukamp erneut mit seinem Vorgänger, dem Verlagschef und Chef von Milan Computersystems, Ali Goukassian. Der Anlass war aber kein erfreulicher: Die Entwicklung des Milan II wurde eingestellt, offizielle Begründung war die Einstellung eines wichtigen Logic-Chips trotz Lieferzusage des Herstellers. Zwar wurden noch im selben Interview mögliche Alternativen ins Spiel gebracht (natives TOS auf Intel-CPU, PowerPC-Milan), aber ernsthaft verfolgt wurden sie nicht. Es blieb der letzte „Milan-Talk“ und vom Milan hörten ST-Computer-Leser erst zwei Jahre später, als ein Grafikkartentreiber für ATI-Rage-Karten erschien. Da diese schon zu dem Zeitpunkt nicht mehr die aktuellste Hardware waren, kaufte Treiberentwickler Thomas Götsch kompatible Karten auf, damit Milan/falkemedia sie im Set mit dem Treiber anbieten konnte.

Dazwischen wurden Reste verkauft – quasi die Folgen der Rückkehr Steve Jobs zu Apple. Eine der ersten seiner Amtshandlungen war es nämlich, gegen Mac-compatible Computer vorzugehen. Während die Original-Macs in der Jobs-Ära relativ preisstabil blieben, ließ sich bei



NUON machte aus gewöhnlichen DVD-Playern echte Multimedia-Maschinen



PowerPC 603e mit 200 MHz

System Bus: 40 MHz
 ROM Size: 4 MByte
 Level 1 Cache: 32k
 RAM Type: 70ns 168-pin DIMM
 Motherboard RAM: 16 MB
 RAM möglich: 2 x EDO Dimm je 64 MB
 Video-Ram: 1 MB, Standard VGA
 Festplatte: 2.1 GByte
 CD-ROM: 8fach SCSI
 Slots: 3 x PCI
 Anschlüsse: SCSI on Board, Sound in- / out
 Betriebssystem: MagiCMac 6.15

MagiCMac-Maschinen von falkemedia: Für Atari-Software durchaus interessant. Der Verlag hatte eine ganze Reihe von Computern in unterschiedlichen Ausstattungen im Angebot.

639,-

Rechner-Systeme ohne Monitor!

den Mac-kompatiblen von UMAX und anderen Herstellern so manches Schnäppchen machen. Also verkaufte falkemedia UMAX-Computer inklusive MagiC Mac als Atari-kompatible Computer zu einem Preis, den ein Milan nie hätte erreichen können. Im Tandem mit den Computern wurde auch gleich die noch junge Mac Life beworben.

Immer wieder gab es in der ST-Computer Berichte über PowerPC-Boards und auch einen PowerPC-Beschleuniger – beide sind in der Amiga-Szene verbreitet und da die ST-Computer ein Amiga-Schwestermagazin hatte, wurde auch über die Boards von bplan und Pegasos als mögliche neue Plattformen für TOS berichtet.

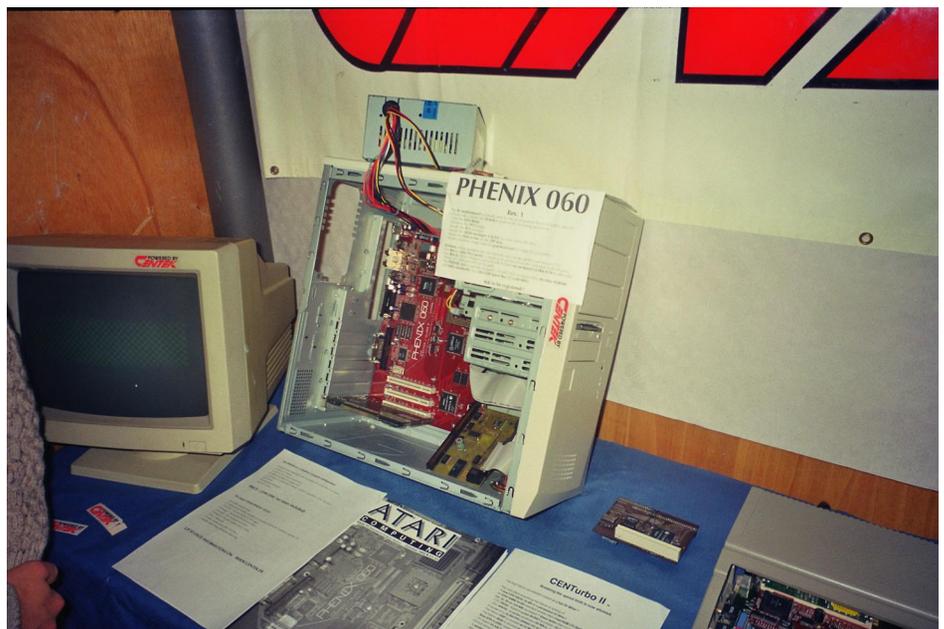
Schwieriger fiel es der ST-Computer da schon, an Informationen über Tempest PPC heranzukommen. Tempest war ein geplanter PowerPC-Beschleuniger für den Falcon, den Vertrieb sollte Titan Design/cortex design übernehmen. Titan war in Großbritannien der Vertrieb für die Produkte von Black Scorpion Software (Apex Media) und durchaus eine bekannte Firma. Mit der Nemesis hatte die Firma auch einen Falcon-Beschleuniger auf dem Markt – einer von vielen Beschleunigern, die einzelne Systemkomponenten des Falcons höher takteten. Tempest war aber ein ganz anderes Kaliber: Ein mit 200 MHz getakteter PowerPC-

Chip sollte dem Falcon Dampf machen, per Software konnte jederzeit auf den 68030-Chip umgeschaltet werden. Dabei sollte die Karte in das Original-Gehäuse passen. Da normale Atari-Programme natürlich nicht PowerPC-nativ sind, übersetzte ein Emulator den Code. Der Geschwindigkeitsgewinn gegenüber einer 68030 CPU hing also von der verwendeten PowerPC-CPU ab. Entwickler Sven Karlsson versprach im Interview mit der ST-Computer (02/2001) auch, TT, Milan und Hades zu unterstützen. Ganz unerfahren war Karlsson auch nicht, hatte er doch schon den PCI-Adapter Eclipse entworfen.

Eine vielversprechende Hardware und die Zeit bis zur Fertigstellung gab Karls-

son in Wochen und nicht etwa in Monaten oder Jahren an. Hört sich bekannt an? Ähnliche Versprechen gab es auch zum Phénix 060 oder Milan II, zwei anderen Projekten, die TOS-Rechner auf ein neues Level hieven wollten. Der Fairneß halber darf aber nicht unerwähnt bleiben, dass auch bei Atari der nächste „Super-ST“ stets in spätestens einem Jahr da sein sollte, sei es der EST mit 68020 CPU (ST-Computer 5/86) oder der Falcon 040 (TOS 10/92).

Vergleichsweise bescheiden nahm sich da der „Pegasus“ aus. Sie kennen den Pegasus nicht? Pegasus war nichts anderes als der erste Arbeitstitel der FireBee. Medusa- und Hades-Entwickler Fredi Aschwanden kündigte nach dem Milan-



Überambitioniert: Centek wollte beim „Super-Falcon“ Phénix 060 alles selbst machen.

FEATURES

II-Aus an, an einem TOS-Rechner auf Coldfire-Basis zu arbeiten. Der Rechner sollte möglichst klein und günstig werden – zwei Attribute, welche die spätere FireBee erfüllte, verglichen mit anderen TOS-kompatiblen. Schon damals kündigte Aschwanden an, ohne die Unterstützung der Programmierer werde es nichts mit der neuen Maschine. Im Laufe des Jahres 2002 bildete sich dann das „Team Coldfire“ und traf sich mehrmals, u.a. auch in Dresden auf der

Error in Line #3. Diverse Probleme, darunter die Abgänge einiger Teammitglieder, verzögerten das Projekt – die ST-Computer erlebte die Fertigstellung der FireBee nicht mehr, auf acp.atari.org lässt sich die Geschichte des Coldfire-Ataris aber gut nachverfolgen.

Nachzügler

Auch in den 2000ern war es noch möglich, die ST-Computer-Redaktion zu überraschen. In die Ausgabe 11/2003 – also kurz vor der Einstellung des Magazins – schaffte es noch der Falcon-Beschleuniger Centurbo 060 in das auf 16 Seiten geschrumpfte Heft.

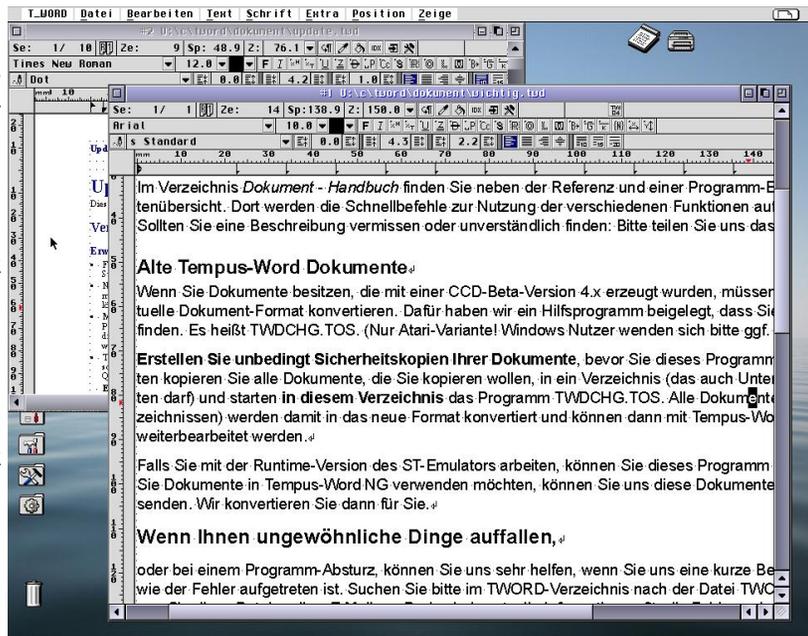
Im Spielbereich überraschte sicher der Jaguar: Songbird Productions war es ge-

lungen, die Rechte an diversen unveröffentlichten Spielen zu erwerben. So schafften es Hyper Force, Protector, Soccer Kid, Skyhammer und Total Carnage auf die Atari-Raubkatze und in den Testteil der ST-Computer.

Tempus Word ist wie der Party-Gast, der erst dann eintrifft, wenn schon abgeschmückt wird. Der Tempus-Editor wurde in den 80ern aufgrund seiner Geschwindigkeit hoch geschätzt und die Erwartungen an die Textverarbeitung waren hoch. Schließlich kam die Textverarbeitung in der Version 0.9 (!) auf den Markt. Trotz Anlaufschwierigkeiten etablierte sich Tempus Word neben papyrus als die wichtigste Atari-Textverarbeitung – wobei die Weiterentwicklung von papyrus deutlich regelmäßiger und für Anwender

nachvollziehbar verlief. Mangelndes Engagement konnte den Entwicklern nicht vorgeworfen werden, denn selbst im Jahr 2003 wurde weiter an der Version 4 gearbeitet. Woran lag es? Wie einige andere Firmen setzte CCD auf den Milan II – Tempus Word sollte dem Milan II beiliegen –, doch für die Firma, die sich ausschließlich auf den TOS-Markt konzen-

trierte, bedeutete das Aus des Milan II auch das Aus für die Firma. Die Version 4 erreichte die Redaktion, doch letztendlich übersprangen die Entwickler die Versionsnummern drei und vier und veröffentlichten Tempus Word 5. Im Gegensatz zu papyrus, welches früh von GFA-Basic auf C umgestellt wurde und im Kern plattformunabhängig war, wurde Tempus Word wie der Tempus-Editor in Assembler geschrieben und stark für die TOS-Plattform optimiert. Den Zeitpunkt für eine Neuprogrammierung hatten die Entwickler verpasst und so behelf man sich für die Windows-Version mit einer Notlösung: Tempus Word wurde wie einige andere TOS-Programme (Calamus, SE-Fakt) mit einem Emulator kombiniert, um es als Windows-Programm anzubieten.



st-computer online

[Info] [News] [Redaktion] [Magazin] [Links] [Kontakt]

Midi-Autor gesucht (näheres)

Dies ist das Online-Angebot des st-computer Magazins, wir bieten Ihnen hier einige News und Infos rund um die st-computer.

News:
Hier findet man kurz und bündig was es neues auf diesen Seiten gibt

Redaktion:
Eingee Mitarbeiter stellen sich vor

Magazin:
Inhalt, Editorial, Vorschau und jeweils zwei Artikel der st-computer (ab 01/2000)

Links:
Einige Links zu weiterführenden Angeboten im Zusammenhang mit der st-computer

Kontakt:
Leserbriefe, Vorschläge, Lob & Kritik über Formulare oder [email](#) tosenden sowie ein [Gästebuch](#) und Bestellmöglichkeiten für ein [Abo](#) oder [Kauf](#)

STC-Banner:

ERLEBTE: letzte Aktualisierung am 20.10.2000

st-computer

Aktuelles

- News
- Umfragen
- Autor werden
- falkmedia Shop
- stc-Merchandising (Neu!)

Archiv

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

Service

- Abonnement
- Newsletter (Neu!)
- Prämien-Übersicht
- Adressänderung
- Artikel-Kopie bestellen
- Kontaktformular
- Kleinanzeigen
- Anzeigenkunden
- Impressum

Top News-Meldung

Endlich: **papyrus 9.2 für den Atari** (29.07.2002 - 10:45 Uhr)

Was lange währt, wird nun endlich gut. Die Version 9.22 von papyrus OFFICE für Atari-Systeme wird seit heute ausgeliefert. Dies bestätigte uns die Berliner Entwicklungsschmiede R.O.M. logiware.

Innerhalb der Version 9 soll papyrus für den Atari auch weitergeleitet werden. So wird es Mini-Updates geben. papyrus Atari darf aber die finanziell notwendige Weiterentwicklung für die anderen Plattformen nicht gefährden, woraus sich auch die entstandenen Zeitverzögerungen erklären. Ohne die Arbeit an den anderen Plattformen würde es papyrus sicher schon längst nicht mehr geben.

R.O.M. logiware erläuterte auch noch einmal ausführlich, dass die Weiterentwicklung in die Version 10 der Atari-Version zweifelhaft sei, da hier kein ausreichend leistungsfähiges C++-System bereit stünde. Attraktive Update- bzw. Crossgrade-Angebote stehen aber zur Verfügung.

Sie sollten bei Ihrer Bestellung unbedingt angeben, ob Sie papyrus OFFICE auf Diskette oder CD-ROM geliefert bekommen möchten. (tr)

R.O.M. logiware

Weitere News

Weitere Infos zu **spareCALC** (02.08.2002 - 14:15 Uhr)
Quelle: Matthias Jaap per ICQ

spareCALC beinhaltet u.a. eine Simulation des 70er Jahre Taschenrechners **ADF Mark 42**. Wer sich für den Terminplaner **spareTIME** registrieren läßt, bekommt neben dem Registrierungsschlüssel auch alternative Grafiken für **spareCALC**, um auf diese Weise mit einem klassischen Atari- oder Commodore-Taschenrechner zu arbeiten. Screenshots von letzterem werden in kurze veröffentlicht.

Ferner wurde der Download-Link für **spareTIME** aktiviert. (mj)

[spareTIME/spareCALC](#)

News Archiv

Suchen

Das aktuelle Heft

Umfragen

- xTOS System

Top-Software

- PixelArt 4.5
- ArthurXP 2.06
- TarifMaster 4 Preview-Version
- Disk-Index 2.45
- Style
- Concord3
- stc-Datenbank
- COMMENT
- Atari-Tux

MYATARI.NET
2008 AWARD

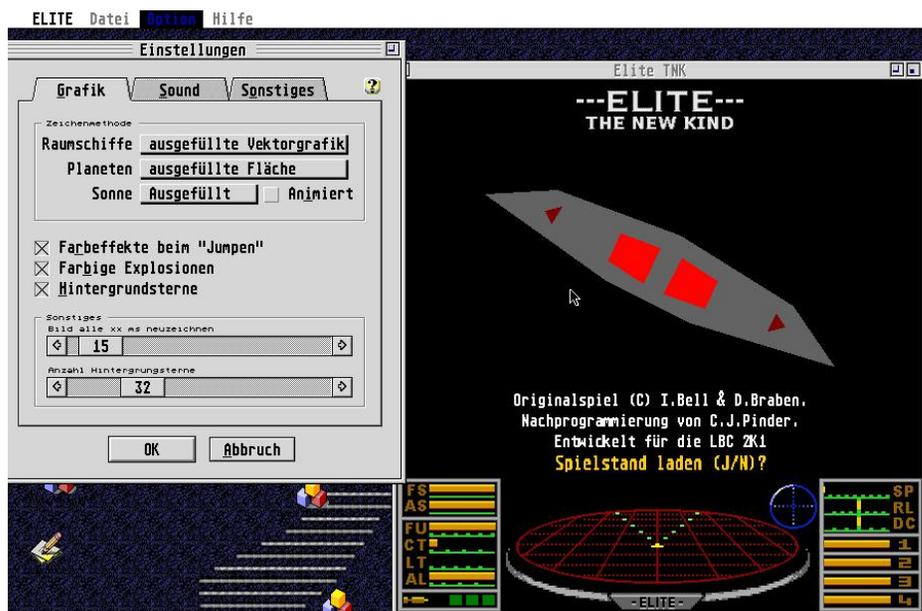
Evolution einer Website: st-computer online beschäftigte sich 2000 noch nur mit dem Heft, ab 2001 wurde sie dann zu einer vollwertigen Newssite.

Online

Eine Webpräsenz hatte die ST-Computer eigentlich schon 1995, musste sie jedoch mit der MacOPEN teilen. Auch in den falkemedia-Jahren war die Webpräsenz zunächst eher bescheiden. 1998 startete dann Atari-World.com, ein Gemeinschaftsprojekt von delta labs media und dem Falke Verlag. Auf Atari-World gab es ein Forum, einen Download-Bereich mit Links auf FTP-Archive, Gästebuch, Kleinanzeigen und natürlich News, die hauptsächlich von Robert Schaffner geschrieben wurden. Natürlich wurden auch die Produkte beider Firmen über die Website beworben und verkauft. Das Forum war bis 2003 online und wurde auch genutzt – es gab jedoch keine thematische Sortierung, alle Themen von „ SCSI auf USB“ bis „Wo bleibt meine st-computer?!!!“ landeten also auf einer Seite. Das Forum ist im Internet Archive nur unvollständig archiviert.

Erst im Jahr 2000 bekam die ST-Computer eine eigene Wepräsenz, sowohl was den Inhalt, als auch die Webadresse betraf: Unter st-computer.net startete das Angebot mit News zum Heft, dem Inhalt und ausgewählten Artikeln aus den Ausgaben. Die frühe Version der Website war noch nicht die Anlaufstelle für News aus dem Atari-Universum, aber wußte durchaus die Vorteile des Mediums „Online“ zu nutzen: Interviews erschienen im Web beispielsweise ungekürzt. Außerdem gab es die Website auch in etwas holprig übersetztem Englisch – was nichts daran änderte, dass das Magazin ausschließlich in deutscher Sprache erschien.

2001 kam der erneute Relaunch und ST-Computer Online präsentierte nun nicht mehr nur Inhalte aus dem Heft, sondern wurde zur Newsseite. Zwar versprach man, der hervorragenden Newssite atari-home.de keine Konkurrenz zu machen, aber letztlich wurde st-computer.net genau das: Eine Top-Adresse für aktuelle Meldungen aus der Atari-Welt. Aufbauend auf dieser neuen Seite wurde das



2001 war das Atari-Web groß und erreichte genug Besucher, um Wettbewerbe wie den Litte Big Contest (Magic Online, place2be) zu organisieren.

Angebot verfeinert und ausgebaut mit einer Link-Datenbank, einem Merchandising-Angebot, Thomas Raukamps Webcam, exklusiver Top-Software und der UpToDate-Liste. Nur ein angekündigtes Vorhaben wurde nie umgesetzt: die ST-Computer als PDF. Der Lohn für die harte Arbeit kam 2003, als die ST-Computer von MyAtari zur besten Website und dem besten Atari-Magazin ausgezeichnet wurde.

Der Neustart der Website kam genau zum richtigen Zeitpunkt, denn 2001 wurde eine der besten deutschsprachigen Atari-Websites in einen jahrelangen Wartungsmodus geschaltet: place2be. Place2be gehörte zu den Atari-Portalseiten und bot neben News eigene Online-Artikel, Terminkalender und mehr. Auch auf aktuelle Meldungen aus Newsgroups (damals noch mit erheblich weniger Spam), Atari.org und die UpToDate-Liste wurde verlinkt. Letztere hatte damals übrigens 2000 Programme in ihrer Datenbank – aktuell sind es über 9000.

Über place2be ging beispielsweise auch der offene Brief von Ali Goukassian online, der bekannt gab, die Anzeigenpreise der ST-Computer auf 250 DM für eine S/W-Seite zu senken. Die Werbepreise lagen somit unter dem Druckkostenpreis – die Subventionierung der ST-Computer

durch die mac life machte es möglich.

Im Gespräch

Ein großes Problem in den 2000ern war der Softwarenachschub: Hatte die ST-Computer in den 80ern noch die Qual der Wahl, war die Zahl der Neuerscheinungen in den 2000ern gering – und nicht mit jedem Programm lässt sich auch ein ganzer Artikel füllen.

Mit Interviews geht das schon einfacher und in den 2000ern gab es besonders viele davon. Angefangen mit Patrice Mandin, über Oliver Buchmann (ASH), Harald Egel, Julian Reschke, dem ARANYM-Team, Martin Doering (EmuTOS), RUN! Software, Reservoir Gods, Henk Robbers (XaAES), Carl Forhan (Songbird) und Richard Gordon Faika. Auch Branchen-Legenden stellten sich den Fragen der ST-Computer: Leonard Tramiel und Nolan Bushnell beispielsweise.

Musik war eigentlich nie die große Stärke der ST-Computer, obwohl der ST eine gute Dekade der dominierende MIDI-Computer war. Mit Thomas Raukamp leitete aber ein Journalist das Magazin, der selbst Musiker war. Hätte er in den frühen 90ern schon die ST-Computer übernommen, hätte er sicher Jasmin Wagner (Blümchen) & Co. zum Interview gebeten,

so begann er aber mit Jeremy Clarke (03/2002), einem Künstler, der 33 (!) Atari-Computer zu einem Computer-Orchester zusammenstellte.

Fast schon als Musik-Sonderheft ging die 2/2003 durch, denn nicht nur der Testteil wurde von Musiksoftware (The Easy Sequencer, Pulsar, AEX 2) dominiert: Grayscale sprach über den POKEY-Sound, während sich Tao, einer der bekanntesten ST-Chiptune-Musiker, über den YM-Sound ausließ. Doch auch über elektronische Musik hinaus war der ST im Einsatz wie das Interview mit Raphael Zweifel zum Thema „3p, Cello & Atari“ zeigte.

Kooperativ

Was der ST-Computer in ihren späten Jahren fehlte, waren Autoren – in einigen Ausgaben waren zwei Autoren für mehr als 2/3 der Seiten verantwortlich. Um das Magazin um weitere interessante Themen zu bereichern, kooperierte die ST-Computer mit dem Online-Magazin

MyAtari und veröffentlichte Übersetzungen interessanter MyAtari-Artikel. Ganz neu war die Idee mit den Kooperationen übrigens nicht: Sporadisch arbeitete die ST-Computer auch mit der ATOS, dem britischen Online-Magazin AtariTimes und dem Portfolio Club Deutschland zusammen.

Schicksal Beilage

Wie viele große Computer-Magazine (die ST-Computer hatte in ihren besten Tagen eine sechsstellige Auflage) endete auch die ST-Computer als Beilage. Die Zahl der Ausgaben und der Umfang standen fest, die übrig gebliebene Redaktion versuchte das Beste aus den 16, nunmehr komplett farbigen, Seiten zu machen. Einziger Wunsch des neuen Verlags war eine Emulationsecke, ohne jedoch inhaltliche Vorgaben zu machen. Ebenfalls neu: Die Rubriken „Classic Gaming“ und „Love the Machine“.

In der letzten Ausgabe trudelte noch die Version 2.0 der HD-Recording-Suite

AudioTracker in die Redaktion ein und es wurde die OT/OB-Library getestet, ein fast vergessenes Produkt von RUN!Software, welches GFA-Basic die objektorientierte Programmierung näher brachte. Ansonsten ging die letzte Ausgabe ruhig mit einer „Zombie Apocalypse“ zu Ende – kurioserweise kombiniert mit einem Kurztest von „Cadaver“. Online betrieb Thomas Raukamp noch eine Weile eine Atari-Newsseite.



Keine Absicht: Zombie Apocalypse und Cadaver zierten die letzte Seite der letzten ST-Computer.

Leisure Suit Larry

unveröffentlichter Artikel aus der st-computer 01/2004



Sierra hat eine ganze Reihe von Adventure-Serien etabliert. Neben den „Quest“-Spielen, war „Larry“ am bekanntesten. Leisure Suit Larry handelt vom Möchtegern-Playboy Larry Laffer, der in jedem Teil auf der Suche nach der großen Liebe ist. Im ersten Teil traf er auf mehrere eigenartige Personen, las Passwörter von der Klowand ab („Ken

sent me“), heiratete in Rekordzeit und traf die Traumfrau dann schließlich erst im Whirlpool wieder. Neben dem normalen Lösungsweg, sind in jedem der drei für den ST erhältlichen Teil etliche Gags versteckt. So ist in Teil 1 praktisch jeder Hinterhof tödlich, da dort immer ein Schläger lauert. Auch die Strasse sollte auf keinen Fall betreten werden, denn dann kommt blitzschnell ein Auto...

Der zweite Teil legt an Komplexität erheblich zu, Teile der Handlung spielen auf einem Kreuzfahrtschiff und anderen Orten. Im dritten Teil musste sich Larry die Aufmerksamkeit des Spielers gar mit einer zweiten Figur teilen, die aber erst in der zweiten Spielhälfte auftritt.

Die ST-Versionen übernahm die Grafiken der PC-EGA-Fassung, ab Teil 5 (Larry 4 wurde übersprungen) stellte Sierra auf VGA und ein Icon-Interface um – für die Amiga-Umsetzung wurden die Bilder schnell auf 32 Farben runterkonvertiert. Für ST-Besitzer mit MIDI-Synthesizer hat Larry ein besonderes Feature: Synthesizermusik statt Soundchipgepiepe.

Ein Aufreger für viele war die Altersabfrage aus Teil eins und drei. Diese bestand aus mehreren Fragen, die angeblich nur ein Erwachsener beantworten konnte. Da es jedoch keine lokalisierten Versionen von Larry gab, bezogen sich die Fragen teilweise auf amerikanische Geschichte – zum Glück gab es eine Tastenkombination, um dieses Quiz zu überspringen.

st-computer 2000-2003

Thomas Raukamp

Hallo Thomas, dein Name dürfte ja vielen Lesern noch ein Begriff sein. Wie bist du zum Atari gekommen?

Ich erinnere mich noch gut daran, dass auf meinem Schulweg ein Heimcomputergeschäft lag, an dessen Schaufenster ich regelmäßig hängen blieb. An einem verschneiten Wintertag stand 1985 ein waschechter Atari 520 ST in den Auslagen, den ich vorher nur in Artikeln in der Zeitschrift „Happy Computer“ bestaunen konnte. Ich schneite förmlich ein und kam zu spät zur Schule, denn ich konnte mich am ST gar nicht satt sehen – besonders das gestochen scharfe Bild des Schwarzweiß-Monitors SM 124 hatte es mir angetan. Ich hatte das Gefühl, in die Zukunft der Computertechnik zu schauen.

Ich bekniete meine Eltern daraufhin, mir einen ST zu kaufen – und bekam einen Atari 130 XE. Der sah aus Sicht meiner Eltern genauso aus und kostete

vor allem erheblich weniger. Ich habe den „Fehlgriff“ trotzdem nie bereut – der XE war mein Einstieg in die Welt des Programmierens und der Chipmusik. Mein erster ST, damals der 1040 STe, kam erst 1989 ins Haus.

Du hast aber als Chefredakteur zunächst nicht die ST-Computer bekommen, sondern die Amiga Plus. Warst du überhaupt Teil der Amiga-Szene? Hattest du einen Amiga?

Als Teil irgendeiner Szene fühlte ich mich eigentlich nie, da ich lieber zumindest ein bisschen journalistischen Abstand wahren wollte. Das hat aber mehr schlecht als recht geklappt.

Nach ein paar Jahren mit dem ST hatte ich wohl einfach Lust auf Farbe, und so begann ich mich für den Amiga zu interessieren. Mein Einstieg begann mit einem Amiga 3000, später folgte ein Amiga 4000 komplett mit 68060-CPU und Grafikkarte. In Zusammenarbeit mit dem damaligen Amiga OS 3.1 war das schon ein ziemlicher Feger inklusive Multitasking und hochauflösender Grafik. Ich habe die von dir erwähnte Zeitschrift „Amiga OS“ und später die „Amiga Plus“ sogar mit dem DTP-Programm PageStream – das ja auf dem ST geboren wurde – komplett auf dem Amiga layoutet. Das wollte mir die Druckerei damals erst nicht glauben.

Ende der 90er bist du als Autor bei der ST-Computer eingestiegen. Was mich überrascht: Keiner deiner frühen Artikel hatte etwas mit dem Thema Musik zu tun ...

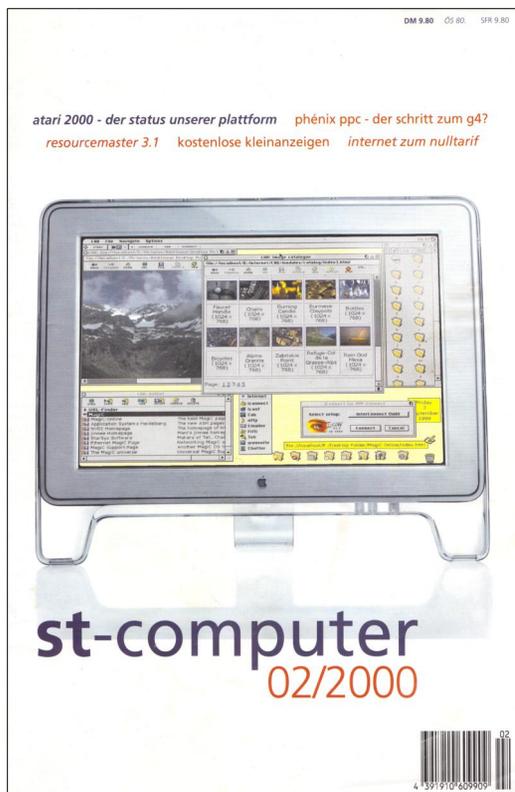
Wahrscheinlich hatte ich mir in den Kopf gesetzt, den Atari – ähnlich wie den Amiga – abseits seiner eigentlichen Domäne zu präsentieren. Als



echte Allround-Arbeitspferde eben – ein kühner, wenn auch im Rückblick etwas dämlicher Plan.

Wie lief die Staffelübergabe vom damaligen Chefredakteur Kassian Alexander Goukassian an dich ab?

Kassian brachte damals die Mac Life auf den Markt – ein Schritt, der letztlich den gesamten Verlag endgültig in die Professionalität katapultierte. Entsprechend groß war der Arbeitsaufwand. Kassian musste also die st-computer schnell in andere Hände abgeben, und da ich mit der Amiga Plus bereits einige Erfahrung gesammelt hatte, traute er mir auch die stc zu. Und ich hatte nach all den Jahren mit dem Amiga auch wieder richtig Lust auf den Atari. Ich kaufte mir damals extra einen Mega STe und einen Falcon, um auf dem aktuellen Stand der Dinge zu sein. Und mit dem Milan gab es ja sogar eine potenzielle Zukunft – die sich dann leider zerschlug.



FEATURES



Was übrigens kaum jemand weiß: Auch die ersten Ausgaben in meiner Zeit als Chefredakteur – und Layouter – der st-computer wurden auf dem Amiga gestaltet. Was sicher den Calamus-Fans nachträglich noch die Haare zu Berge stehen lässt.

Es ging ja damals voll los – neue Optik, neues Team und dann auch noch das Jahr 2000. Ich kann mich noch gut an Redaktionskonferenzen im IRC erinnern. Wie waren deine Erinnerungen an diese Zeit?

In erster Linie muss ich daran denken, dass ich manchmal tagelang nicht geschlafen habe – zwei Monatsmagazine gleichzeitig zu führen, einen Teil der Artikel zu schreiben und sogar das Layout zu machen, erwies sich als ziemliches Himmelfahrtskommando. Weshalb ich dann die Amiga Plus auch bald abgegeben habe. Ich habe mich damals mit ganzem Herzen auf den Atari gestürzt – es war einfach ein Traum, den ich seit jenem Tag vor dem Schaufenster des Computergeschäfts geträumt hatte: einmal eine Atari-Zeitschrift leiten. Und es war eigentlich genauso toll, wie man es sich vorstellen darf. Auch wenn keine neue Hardware mehr kam.

Du hattest diverse Interviews geführt, mit Oliver Buchmann (ASH), Richard Gordon Faika, Leonard Tramiel und diversen Chip-sound-Musikern. Bei welchen Interviews

tetet innerhalb von zwei Stunden. Zwar waren seine Antworten letztlich eigentlich ziemlich ernüchternd, trotzdem empfand ich den Moment als große Ehre. Denn man muss bedenken, dass Firmen damals noch nicht so transparent waren wie heutige Unternehmen: Niemand hatte einen Facebook-Account, berichtete auf Twitter von seinem Befinden oder postete Familienfotos auf Instagram. Firmenbosse, auch ehemalige, waren eher unnahbar.

Ein DeLorean parkt in Rendsburg und Doc Brown gibt dir die einmalige Gelegenheit, eine Person deiner Wahl aus dem Atari-Universum zum Gespräch zu treffen. Mit wem hättest du gerne gesprochen?

So lang ist die Liste gar nicht. Sie würde aber sicher einige Musiker enthalten, die den Atari in seinen Hochzeiten kreativ eingesetzt haben. Außerdem würde ich gern mit dem Designer der Tramiel-Ära sprechen – lebt der eigentlich noch? Dann wäre es immer noch eine gute Idee ...

Atari-Messen waren für mich immer ein Highlight, an die Präsentation des Milan kann ich mich gut erinnern, aber auch an eine berühmt-be-

hattest du dieses „Mit dem wollte ich schon immer mal gesprochen haben!“-Erlebnis?

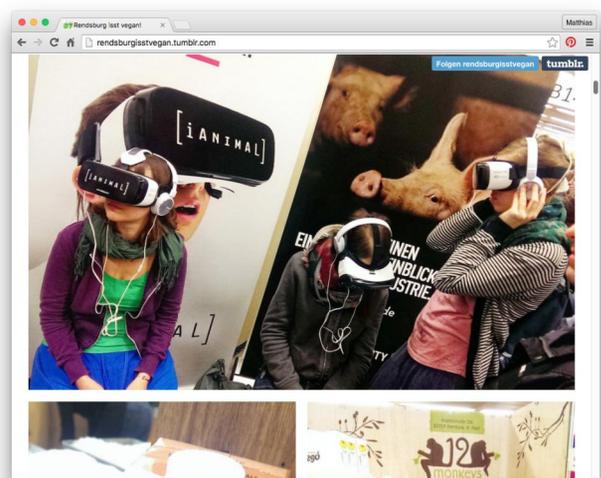
Dass das Interview mit Leo Tramiel wirklich komplett unkompliziert zustande kam, überraschte mich wohl am meisten. Irgendjemand hatte mir damals seine E-Mail-Adresse zuge-

rüchtigte Messe in einer Gemüsehalle in Hannover. Dort war u.a. auch Axro als Aussteller vertreten. Warst du auf der Messe? Wie hast du sie erlebt?

schoben, und er antwortete innerhalb von zwei Stunden. Ja, ich erinnere mich, dass ich bei Eis und Schnee dort hin schlidderte. Für mich war die Messe eigentlich ganz okay, denn der mäßige Zuschauerzuspruch gab mir wenigstens genügend Gesprächsmöglichkeiten, um mich als neuer Chefredakteur der st-computer vorzustellen. Um den Axro-Stand war es übrigens ein Jammer – denn der war groß und gar nicht übel gemacht. Ich erinnere mich aber nicht mehr, ob man wirklich einen funktionstüchtigen Rechner vorführen konnte.

Der Milan II war die Hoffnung für Atari-Fans, -Entwickler und -Händler. War der „schwarze Oktober“, also das Ende des Projekts, vorher absehbar?

Ich glaube, auch im Nachhinein haben viele Leute noch einen falschen Eindruck von der Wirtschaftlichkeit des Atari-Markts um die Jahrtausendwende. Wenn man 200 Rechner absetzen konnte, war das bereits ein Erfolg. Dass damit nicht die Finanzierung eines komplett neuen Rechners inklusive weltweitem Vertriebsnetz zu bewerkstelligen war, sollte jedem klar sein. Insofern war ein Scheitern vielleicht unter nüchterner Betrachtung



tatsächlich absehbar. Zudem arbeitete damals ja kein riesiges Team an der Entwicklung, sondern nur ein kleiner, wenn auch umso engagierterer Kreis.

Im Nachhinein ist es aber schon ein bisschen schade, dass aus dem Milan II nichts wurde – eine Menge Leute haben damals ihren Enthusiasmus, ihre Zeit und auch viele finanzielle Ressourcen eingesetzt. Sie hätten zumindest einen Achtungserfolg verdient gehabt.

Als möglicher neuer High-End-Atari kam dann das ACP, Atari Coldfire Project ins Gespräch. Da gab es doch mehrere Treffen, u.a. in Dresden?

Ja, ich bin damals mit Richy Faika nach Dresden gefahren. Fredi Aschwanden war auch dabei. Das war aber doch etwas ganz anderes als die Milan-Pläne, denn das ACP umgab von Anfang an der Hauch des reinen Freak-Projekts statt einer wirklichen geschäftlichen Investition. Und das war ja letztlich auch angemessen. Ein wirklicher Markt existierte gar nicht mehr. Zur Erinnerung: Die st-computer hatte damals noch genau einen Anzeigenpartner. Und manchmal beschlich mich das Gefühl, dass wir den nur noch nicht rausgemessen hatten, um nicht noch mehr Seiten selbst füllen zu müssen.

Was war deine Reaktion, als du erfahren hattest, dass der ACP doch noch, fünf Jahre nach der Ankündigung, erscheinen würde?

Dieselbe wie heute, wenn ich hin und wieder mal auf die Seite schaue und den langsamen, wenn auch kontinuierlichen Fortschritt sehe: Ich empfinde Bewunderung für alle Beteiligten. Dasselbe Gefühl hege ich übrigens auch, wenn ich sehe oder höre, dass auch das aktuelle Amiga OS noch weiterentwickelt wird. Beides würde ich gern einmal in Aktion erleben. Bis her war mir das nicht vergönnt.

Atari-Online: Die ganz verwegenen installierten sich 1995 ein halbes Unix, um mit ihrem TT ins Netz zu gehen, dann kam CAB. Du warst mit der ST-Computer offenbar nicht ausgelastet (;) und hast auch noch zwei der wichtigsten Atari-Websites geschaffen: milan-computer.de und st-computer.net. Damals war das Newsaufkommen noch beachtlich, wie hast du das und deine anderen Aktivitäten nur unter einen Hut gebracht?

Keine Ahnung – immerhin habe ich nebenher auch noch für die Amiga OS und die Mac Life geschrieben. Ich habe in dieser Zeit extrem wenig geschlafen und meine daraus resultierende schlechte Stimmung

wohl hier und da an meinen Autoren ausgelassen. Nachträglich bitte ich dafür um Entschuldigung.

Trotzdem empfand ich die Zeit damals als ungemein aufregend und dynamisch – wir durften die Geburt einer komplett neuen Ära miterleben und waren 24 Stunden am Tag mit unserem Lieblingsthema beschäftigt. Ich finde, das war ein paar durchgemachte Nächte daraus wert.

Deine stc-Website ist wieder online, wie findest du das?

Wirklich schön. Und ich finde nach wie vor, dass mir die Webseite damals ganz gut gelungen ist. Und CAB hat sie auch in einem annehmbaren Zeitrahmen geladen. Zeitweise machte mir die Arbeit an der Webseite mehr Spaß als die am Heft – das Netz war halt so aufregend neu.

Was mir beim Durchblättern der alten Hefte auffällt, ist, dass sich das Layout häufig geändert hat. Hat die Arbeit mit dem DTP-Programm so viel Spaß gemacht, oder was steckte dahinter?

Grausam, nicht wahr? Tatsächlich kaufte ich mir damals ständig Computermagazine aus aller Welt oder brachte sie von Messen mit. Jeden

In vier Jahren wurde das Layout gleich dreimal komplett umgestellt: Links verspielt (2000), in der Mitte das Layout für die Jahre 2001 und 2002. Rechts das schwere 2003er Layout: Seitenzahlen oben, Teaser in Großbuchstaben und große Überschriften.

Computer
Aktuelles
Meinungen und Ansichten
Viele Wege führen ins Internet
Als Atari-User hat man in vielen Bereichen nicht mehr die große Auswahl, wenn es darum geht, ein Programm für den gewünschten Zweck zu finden. Oft hofft man viel eher, dass es überhaupt noch etwas passendes gibt. Nur mit der Internet-Zugangswelt, auch TCP/IP-Stack genannt, verhält es sich völlig anders. Hier hat man wohl sogar eine weitaus größere Auswahl als auf anderen Plattformen. Nach meiner letzten Zählung kann die Atari-Gemeinde inzwischen auf immerhin sechs TCP/IP-Stacks zurückgreifen. Da wären die kostenlosen Varianten STiG, STiG und MINTNet, sowie die kommerziellen Vertreter I-Connect, Dracolis und PPP Link (WenSüle).
Wie ist es nun zu dieser Situation gekommen? Galt man in der Geschichte zurück, so lässt sich festhalten, dass STiG (etwas später STiG) und MINTNet zuerst da waren. Nur, warum dann noch mal das Rad von neuem erfinden? In diesem Punkt ist die Antwort der Entwickler hinter I-Connect und Co. einstimmig: Zum Zeitpunkt, als mit dem Projekt begonnen wurde, unterstützte STiG nicht das PPP-Protokoll. Letzteres setzte sich jedoch immer mehr bei Providern als Standard für den Verbindungsaufbau durch. Also musste etwas neues, eigenes her – und natürlich gibt es noch 1000 weitere gute Gründe für einen eigenen Stack. MINTNet blieb sowieso ausser Frage, da es nur etwas für MINT-User ohne Angst vor komplizierten Sätzen und Konfigurationsdateien war. Die Zeit zricht ins

st-computer aktuelles software hardware praxis midi dtp forum entertainment

Step by Step
Genug der Worte. Wir sagen, beim Atari lassen sich Piktogramme leicht austauschen. Schauen Sie nur genau hin. Noch Beweis?

Icon, wechsel Dich!
Text & Shots: Thomas Raukamp

Selt TOS 2.x bietet auch der Atari die Möglichkeit, die Standard-Icons durch neue Piktogramme zu ersetzen. Moderne Multitasking-Betriebssysteme wie MagiC und NAES bzw. Desktops wie Jinnee machen die Installation neuer Piktogramme für Dateien und Ordner noch einfacher. Lange Zeit war es ein Problem, originelle Piktogramme zu finden, die auch für den Atari geeignet sind. Durch das Internet ist auch dieses Problem gelöst. So ist z.B. Joakim Höglberg's [1] Icon Library [2] eine fast unerschöpfliche Quelle gut gestalteter Icons. Oftmals handelt es sich bei der Sammlung um aus der Mac- und Windows-Welt konvertierte Icons, aber auch einige Neuzuschreibungen speziell für den Atari sind zu finden.

Trotzdem sind sich immer noch einige Atari-Besitzer, die sonst nur Anwendungsprogramme nutzen, nicht sicher, wie diese Icon-Funktion auf dem heimischen Rechner angegriffen werden kann. Wir möchten daher an dieser Stelle erläutern, wie Piktogramme unter der Kombination MagiC 6.2 + Jinnee 2.5 installiert und ausgewählt werden. Unser kleiner Workshop folgt: Sie Schritt für Schritt ein.

Schritt 1. Zuerst einmal müssen die frisch heruntergeladenen neuen Piktogramme in das richtige Verzeichnis kopiert werden, damit Jinnee sie auch erkennt. Piktogramme werden unter Jinnee als Resource-Dateien verwaltet. Es muss also nicht jedes Icon einzeln kopiert, sondern das entpackte RSC-File an den richtigen Ort kopiert werden. Standardmäßig erkennt Jinnee 2.5 Piktogramm-RSC-Dateien, die sich im Verzeichnis C:/GEMSYS/HOME/ICONS/ befinden. Dieser Pfad kann verändert werden wie das geht, erklären wir später noch. Kopieren Sie also die neuen RSC-Icon-Dateien also in dieses Verzeichnis.

15

RAGE!

LANGE ZEIT WAR ES STILL GEWORDEN UM NEUE ENTWICKLUNGEN FÜR DEN MILAN, UND ES SAH SO AUS, ALS WENN DIESER VOGEL NICHT GANZ ZEIGEN KÖNNTE, WAS IN IHM STECKT. ABER RELATIV ÜBERRASCHEND TAUCHT JETZT EINE VON ANWENDERN SCHON LANGE GEWÜNSCHTE ERWEITERUNG AUF, DIE DEM RECHNER ZU NEUEN SPUREN VERHILFT. >>>

ATI RAGE FÜR DEN MILAN
TEXT: Michael Maus

Mit dem neuen Grafikkartentreiber für ATI-Rage Karten steht dem Milan-Anwender erstmals eine modernere Grafikkarte als die standardmäßig gelieferte S3-Trio64-Karte zur Verfügung. Die hiermit unterstützte ATI-Hardware zeichnet sich durch optimierte Zeichengeschwindigkeit, mehr Speicher und höheren Pixeltakt aus. Dadurch ergibt sich endlich die Möglichkeit, den Milan auch in höheren Auflösungen und Farbtiefen bei akzeptablen Bildwiederholfräquenzen zu betreiben – von der besseren Bildqualität ganz zu schweigen....

Was bietet der ATI Rage Chipsatz? Der ATI-Rage Chipsatz unterstützt verschiedene Speicherarten und Größen:
• 2 bis 4 Mbytes EDO-/PseudosEDO-RAM
• 8 Mbytes SC-DRAM

Gleichzeitig bietet er viele hardwarebeschleunigte Zeichenfunktionen:
• Farbige und mit Pattern gefüllte Flächen.
• Zeichnen von Linien.
• Bitblt-Funktionen mit logischen Verknüpfungen.
• Expansion von monochromen zu farbigen Bitmaps.
• Nutzung des nicht genutzten Speichers als Offscreen-Blamp.

Speichern einen hohen Pixeltakt für komfortable Bildwiederholfräquenzen und guter Bildqualität:
• 225 MHz Pixeltakt/60MHz Speicherakt bei EDO-/PseudosEDO-RAM
• 235 MHz Pixeltakt/100 MHz Speicherakt bei SGRAM

WAS BIETET DER TREIBER? Der Milan-Treiber nutzt diese Fähigkeiten, um die bestmögliche Leistung aus der ihm zur Verfügung gestellten Hardware heraus zu holen. Dazu zählt:
• volle Nutzung der Hardware-Zeichenfunktionen für die wichtigsten Grafikkartenfunktionen des VDI (Flächen, Linien).
• Bitblt in Hardware (Fenster, Menüs, Farbcorns, Bitmaps).
• Konvertierung von Monochrom nach Farbe in Hardware (Fonts, Icons, Bitmaps).
• Nutzung des freien Grafikkartenspeichers zur Zwischenspeicherung von Daten zur schnelleren Verarbeitung (Fonts, Bitblt-Daten, Icons).
• spezielle NVDI 5-Unterstützung.
• Milan-2-XBIOS Unterstützung zum Nutzen des Offscreen-Memorys und Moduskonfiguration.
• Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixeln in Farbtiefen von bis zu 32 Bit.

werder solo (falls Sie schon eine unterstützte Karte besitzen) mit einer 2-MB-Karte oder in einer 8-MB-Variante. Es wird ein mehrseitiges Handbuch mitgeliefert, das den Aufbau und die Konfiguration ausführlich beschreibt.

WIE FUNKTIONIERT DAS GANZE? Der Milan kann normalerweise nur mit dem S3 Trio64 Chipsatz umgehen. Alle hierfür benötigten Routinen und Daten liegen im Bootblock des Milan vor. Andere Grafikkarten könnten so nur mit langwierigem Auswerten der einzelnen Chipsätze angepasst werden.

neuen Impuls setzte ich direkt um. Rückblickend war da natürlich ein ziemliches Durcheinander, das aber auch ein Zeugnis von der absoluten Begeisterung rund um die Produktion der st-computer darstellt. Ausgerechnet das Layout des 16-Seiters für IDG gefällt mir im Nachhinein am besten.

2003 begann die Abschiedstournee der st-computer und es gab nochmal Highlights wie das Musik-Heft 02/2003. Es ist doch erstaunlich, dass die st-c noch acht Jahre durchgehalten halt, obwohl sie 1996 eigentlich schon abgeschrieben war – zumindest war den letzten Heften der „alten“ st-c meiner Meinung nach ein gewisser Unwillen, sich noch weiter mit dem Atari zu beschäftigen, anzumerken. Wie konnte die st-computer noch so lange weiter bestehen?

Das frage ich mich – offen gesagt – bis heute. Wirtschaftlich gesehen war in dem „Markt“ schon lange kein Blumentopf mehr zu gewinnen – beim Amiga sah es übrigens nicht viel besser aus. Zu erklären ist das lange Überleben eigentlich nur mit dem puren Enthusiasmus des falkemedia-Verlags und insbesondere seines Gründers Kassian Goukassian. Er hat die st-computer auch dann noch am Leben erhalten, als sie durch letzte vereinzelte Werbeschaltungen und den verbliebenen Abostamm gerade noch so eben ihre Kosten einspielte. Dieses Engagement kann man gar nicht hoch genug bewerten.

Über welche Atari-Themen hättest du noch gern geschrieben?

Über einen Nachfolgerechner unter dem offiziellen Atari-Label. Das wäre doch eine tolle Gelegenheit für Hasbro oder Infogrames gewesen, sich unsterblich zu machen.

Wie war die kurze Zeit bei IDG (Ausgaben 08/2003 bis 01/2004)?



Thomas macht auch Musik – hier eine alte Konzertaufnahme.

Ich fand diese 16-Seiter toll – der Umfang war dem Newsaufkommen der Atari-Szene vollkommen angemessen. In der Nachbetrachtung hätten wir diesen Schritt schon viel eher unternehmen sollen. Aber das wäre im laufenden Abogeschäft halt schwer gewesen – die Abonnenten erwarteten eben ein Monatsheft mit 68 Seiten.

IDG hat uns übrigens machen lassen, was wir wollten und uns nicht hineingeredet. Wahrscheinlich hatten die so wieso keine Ahnung vom Atari.

Ist bei dir heute noch ein Atari im Einsatz? Was macht die Musik?

Ich habe immer noch meinen 1040 STe, und der ist mehrmals in der Woche im Einsatz. Und zwar für MIDI-Aufgaben. Bei mir schlummern derzeit drei, vier neue Stücke auf der Festplatte. Ob und wann diese jedoch einmal ihren Weg auf ein neues Album finden, weiß ich leider selbst noch nicht.

Thomas Raukamp in wenigen Worten

Musiker, Journalist, Veganer und Katzenbesitzer – dies sind vier Stichwörter die Thomas Raukamp beschreiben. Als Chefredakteur führte er die Amiga OS, die st-computer, Beat und Mac Life, als Freiberufler arbeitet er seit einigen Jahren für verschiedene Verlage und spricht mit Künstlern, die ihn faszinieren. Für O'Reilly hat er zwei Bücher zu den Themen Spotify und Google Drive geschrieben. Im Netz macht er sich für die vegane Szene Rendsburgs und Songs unabhängiger Künstler stark.
<http://thomasraukamp.tumblr.com>
<http://rendsburgisstvegan.tumblr.com>





EJAGFEST

2 0 1 5

Das ejagfest ist einer der wichtigsten Termine im Atari-Kalender, 2015 fand es in Kleinenbroich nahe Mönchengladbach statt. Mit schwerem Gepäck ging es in die nordrhein-westfälische Provinz und etwas leichter wieder zurück.

Das Gepäck bestand aus einem Jaguar, Lynx II, Notebook und der FireBee, die zurück an ihren Besitzer (Johannes Hädrich von atari-home, danke für die Leihgabe!) ging. Am st-computer-Tisch konnten Besucher das beste Jaguar-Prügelspiel, Ultra Vortek, spielen, auf dem Lynx lief Alpine Games. Glücklicherweise stellten die Veranstalter des ejagfests auf Anfrage Fernseher zur Verfügung und wer mit dem Auto da war und noch Bedarf an einem Röhrenfernseher hatte, konnte sogar einen mitnehmen. Natürlich lagen auch diverse Ausgaben der st-computer aus.

Die Veranstaltung fand in einem großen Raum und dem Flur statt, bei den Ausstellern gab es wie üblich eine Mischung aus Entwicklern, Retro-Fans und -Sammlern und einigen Händlern. Besondere Aufmerksamkeit zog der Stand von Marco Willig alias „McWill“ auf sich. Willig bietet einen VGA-Mod für Lynx I, II und Game Gear an, optional auch mit VGA-Schnittstelle zum Anschluss an einen Monitor. Umgebaute Geräte konnten auf dem ejagfest probiert werden, mehrere Lynx-Konsolen wurden bei ihm abgegeben. Der Umbau erfolgt schnell und der Lynx II macht danach einen neuwertigen Eindruck. Einziger optischer Makel: Die durch das kontrastarme Display bedingte unfreiwillige Kantenglättung entfällt beim scharfen VGA-Display natürlich komplett. Auf native VGA-Auflösung skaliert und mit deutlich schärferer Darstellung fällt erst auf, wie pixelig die alten Spiele doch waren. Im

Internet fordern schon Besitzer eines Nomad, Turbo Express und Neo Geo Pocket einen VGA-Umbau für ihre Geräte.

Museumsreif

Vermutlich dürften die meisten aktiven Lynx-Spieler ihre Konsole früher oder später umrüsten lassen – für die Sammlung wird dann eben noch ein zweites Lynx ohne VGA-Mod für die Vitrine angeschafft.

Mutmaßlich unbehandelte Museumsstücke gab es auf dem ejagfest in der Retro-Ecke zu bewundern: Video Pinball, Atari 2600 in mehreren Varianten, Ultra Pong, Pong, Super Pong, Super Pong Ten, TouchMe, Lynx I und II, Stunt Cycle, Portfolio, Atari 5200, 7800 und, quasi als Exot in der Ausstellung, eine Atari Stacy. Vermutlich hätte der Raum alleine mit diesen Konsolen und Com-



putern gefüllt werden können, wäre jedes an ein Fernsehgerät angeschlossen gewesen. Zum Probe spielen lud dafür eine kleine Sammlung exotischer japanischer Hardware beim Team von Videospielarchiv.de ein. Sharps Twin Famicom, eine lizenzierte Variante des Nintendo Famicom (hier: NES) mit integriertem Diskettenlaufwerk, und die Family-Computer-Tastatur dürften vielen Nintendo-Fans ein Begriff sein, an den Tomy Tutor, einen Computer aus dem Jahr 1982, der wie der TI-99/4A eine 16-Bit-CPU verwendete, weniger. Noch exotischer war Gakkens Compact Vision TV-Boy mit einem T-förmigen Controller und einer Start-Taste, die in einer Art Haltegriff integriert war. Nur eine Handvoll Spiele sind für das System erschienen, Gakken ist aber bis heute aktiv: Die Firma ist in Japan für ihre „Otona no Kagaku“-Reihe bekannt, in der schon ein 4-Bit-Mikrocomputer, ein Theremin und eine E-Gitarre inklusive Verstärker erschienen

sind. Fast schon konventionell wirkte dagegen Epochs Cassette Vision, mit je zwei fest in die Konsole integrierten Drehreglern pro Spieler.

Ein Millionenerfolg waren hingegen die Pong-Klonkonsolen von Nintendo, die ausschließlich in Japan verkauft wurden. „Block Kuzuishi“ von 1979 ist nichts anderes als Breakout.

Weitere Exoten an anderen Tischen: Die nur in Nordamerika und Australien erschienene überarbeitete Version des NES, das Model 101 („Toploader“), Panasonics 3DO und ein NUON-DVD-Player von Samsung, mit fünf Spielen.

Mainstream-Konsole

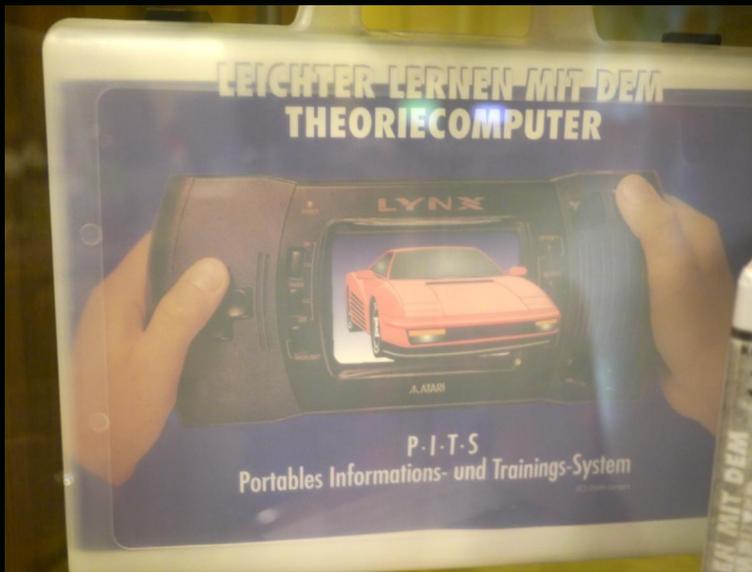
Zurück zum Mainstream, und der bestand auf dem ejagfest (und nur auf dem ejagfest) aus dem Jaguar inklusive CD-Aufsatz. Wer hier auffallen will, muss al-

so etwas mehr auffahren: Ein ProPad mit sechs Buttons ist ein guter Anfang, auch ein Battlesphere taugt immer als Eyecatcher. Sogar die Modulversion von „Alice’s Mom’s Rescue“, erst kurz vor dem ejagfest erschienen, steckte in mindestens einem Jaguar. Das Modul ist bereits ausverkauft, wer noch das Glück hatte, eines zu bekommen, konnte es sich am Stand von Nick Harlow (16/32 Bit Systems) abholen.

Wie kann der Jaguar noch auffallen? Mit einem anderen Gehäuse: Wie beim ejagfest 2014 gab es auch dieses Jahr den Jaguar in Dental-Weiß und als GTI Edition – die Anleitung zum Jaguar „Wolfsburg Edition“ erschien in der st-computer 11/2002.

In mehreren Konsolen steckte das Skunkboard mit wechselnden Spielen, unter anderem der gelungenen Portierung des ST-Klassikers „IK+“.





In der Vitrine steckte ein Jaguar im transparenten Gehäuse. Mike Kennedy hatte die Jaguar-Gußformen erworben und verkaufte transparente Konsolen- und Modulgehäuse, die an einige Jaguar-Fans ausgeliefert wurden. Inzwischen wurden die Formen an den AtariAge-Betreiber verkauft.

Ein Einzelstück bleibt hingegen der „Jag in a Mac“, ein Jaguar mit Bildschirm in einem schwarz lackiertem Würfelmac-Gehäuse. Auf diesem Jaguar lief ein neues Spiel, welches auf dem eJagfest Weltpremiere feierte.

Weltpremieren

„Arne – Jäger des Jags“ war eines von mehreren neuen Spielen, die auf dem eJagfest gezeigt wurden. Entwickler „Der Luchs“ programmiert seit letztem Jahr auch für die Raubkatze, nachdem seine bisherigen Spiele für die Vectrex veröffentlicht wurden. Ausweichmanöver, Absorbierer und Arne bewegen sich optisch irgendwo zwischen VC20, ZX Spectrum und C64, sind aber gut spielbar und vor allem fertig: An Demos, Ankündigungen und ST-Portierungen herrscht bekanntlich kein Mangel, da ist jedes fertiggestellte Jaguar-Spiel schon eine gute Nachricht. Die drei Spiele sind Teil der „8-Bit Collection“, Luchs „droht“ mit weiteren Titeln. Neben seinen Homebrew-Spielen verkaufte er auch seine erste Au-

dio-CD, „Vectrax“.



Thomas Ilg ist Lesern der st-computer bereits bekannt, auf seiner „Anarcho Racer“-Europatournee machte er auch in Kleinenbroich Halt. Der Anarcho Racer ignoriert sämtliche Verkehrsregeln und räumt per Bordkanone oder durch Rammen auf. Das Spiel ist mittlerweile derart gewachsen, dass mehrere Erweiterungs-Disks entstanden sind. Eine Version in der Schachtel schließt Ilg aufgrund der Größe des Spiels derzeit aus. Anarcho Racer läuft auf allen Original-Ataris ab dem STE, der aber mit mindestens 16 MHz getaktet sein sollte.

Nach mehreren Runden Anarcho Racer wäre es unverantwortlich, sich ohne Prü-

fung wieder an das echte Steuer zu setzen. P.I.T.S. war ein Trainingssystem für die deutsche Führerscheinprüfung und wurde damals im Auftrag des DVPI von Bastian Schick und Lars Baumstark geschrieben. Ein komplettes P.I.T.S.-Set, bestehend aus einem transparentem Koffer, dem Modul, einem Lynx, Netzteil und Anleitung ist selten und bekam daher beim eJagfest einen Platz in der Vitrine. Der glückliche Besitzer des Koffers, Christoph Podlech, hatte noch eine weitere Rarität im Gepäck: den Amstrad Mega PC, einen PC mit eingebautem Mega Drive mit Genehmigung von Sega. Letzteres wurde auf einer ISA-Karte untergebracht und konnte nicht gleichzeitig mit dem PC genutzt werden. Das System erschien 1993 und war ein Flop – die PC-Hardware mit einer 386SX CPU war veraltet und die Mega-Drive-Karte führte zu einem höheren Preis im Vergleich zu anderen PC-Klonen.

Auf dem Mega PC lief Sonic – wie auch auf dem VCS 2600 in der Zockerecke. Sonic auf dem VCS? „Zippy the Porcupine“ ist ein mehr als deutlich von Sonic inspiriertes Jump’n’Run vom „Princess Rescue“-Entwickler, welches wieder einmal beweist, dass VCS-Entwickler bei Portierungen vor keinem Titel zurückschrecken. Zippy war eines der neuen Homebrew-Spiele, die auf der Gaming Expo in Portland verkauft wurden. Außerdem erreichte auch „Wall Jump“ das

ejagfest noch rechtzeitig. Homebrew steht gerade auf den VCS-Konsolen für Qualität – zumindest bei den Spielen, die es in den AtariAge Store schaffen – und viele der Spiele wären zu Atari-Zeiten undenkbar gewesen, schon weil Entwicklern nur selten ein 32KB ROM für ihr Spiel zur Verfügung stand.

Weniger aktiv, aber durchaus präsent war die Lynx- und Jaguar-Szene. Björn Spruck zeigte Morphing auf dem Lynx und einen Leveleditor (PC) für Lynx-Lemmings und Matthias Domin „Impulse X“ auf Modul und CD für Jaguar. Weitere Domin-Projekte sind „Mini Doom“ und das Denkspiel „Clicks“, welches leider noch nicht fertiggestellt ist. Ebenfalls noch eine Baustelle und schon auf dem ejagfest 2014 zu sehen war EmuTOS für den Jaguar.

Rest vom Fest

Wenn es nach Apple geht, sind die alten PowerBooks nur noch als Türstopper zu gebrauchen – natürlich ausschließlich für Türen aus gebürstetem Aluminium. Doch mit einem alternativen Betriebssystem bleibt dem PowerBook dieses Schicksal erspart: MorphOS lief auf dem PowerBook, zusammen mit einer Beta-version von Wings Remastered – mit dem Segen von Cinemaware übrigens, die erfreulich großzügig bei der Lizenzierung ihrer Titel für Retro-Plattformen sind.

An keinem System wurde so oft am Display gearbeitet, wie am Nintendo GameBoy, sei es durch Nintendo selbst, oder durch Drittanbieter, die durch abenteuerlich wirkende Erweiterungen dem Handheld eine Beleuchtung spendieren wollten. Erst der GameBoy Advance SP bot einen überzeugenden Bildschirm bei gleichzeitiger Abwärtskompatibilität zum klassischen GameBoy. Wer letzteren weiter bevorzugt, lässt ihn modden: DocMorbid bietet Mods und Gehäuselackierungen an.

Wenn sich YouTuber über die vielen Tasten auf einem Jagpad lustig machen, haben sie den Philips G7000 noch nicht gesehen. G7000 ist eine der wenigen Konsolen mit eingebauter Tastatur und war ein Konkurrent des Atari 2600. Philips bot die Konsole sogar mit eingebautem S/W-Bildschirm als G7200 an. Die Tastatur wurde beispielsweise vom Basic-Modul, aber auch diversen Lernspielen verwendet. Der G7000 auf dem ejagfest gehörte Luchs – plant er etwa auch Philips-Spiele?

Ein paar Atari 8-Bit-Computer durften auf dem ejagfest nicht fehlen. „Dimo's Quest“ und eine frühe Version von „Lost in Space“ waren zu sehen.

Händler

Nick Harlow nahm für das ejagfest erneut die Anreise aus UK in Kauf und bot an seinem Stand ST-, Jaguar-, Lynx- und VCS-Spiele an, sowie diverse andere Produkte. 16/32 Bit Systems hat auch diverse Spiele von Homebrew-Entwicklern und Songbird im Angebot. Sonderpreise gibt es für das ejagfest nicht, aber dafür können die Spiele eben gleich mitgenommen werden.

Ausschließlich auf Veranstaltungen ist mittlerweile der niederländische Atari Shop aktiv, der von einem Atari-begeistertem Ehepaar betrieben wird. Viel Merchandise, Original-Spiele und Homebrew hatten die beiden mitgebracht.

Fast schon ein Heimspiel war es für den Kölner Retro-Laden Retrospiel, der Spiele für verschiedene Systeme verkaufte und auch einige Soundtracks anbot.



Turniere

Eine der besonderen Fähigkeiten des Lynx ist die ComLynx-Schnittstelle zur Vernetzung von bis zu acht Konsolen. Das ejagfest ist eine der wenigen Veranstaltungen, auf denen es genug Lynx-Konsolen und -Spieler gibt, um diese auch zu nutzen. Also wurden sechs Konsolen auf den Sitzsäcken platziert, die Sitzsäcke mit Freiwilligen besetzt und los ging es mit der Europameisterschaft in „Checkered Flag“. Nach einer vorherigen Trainingsrunde mit Johannes Hädrich – er hat in seiner Lynx-Tasche stets die ComLynx-Spiele doppelt – ging es in die Vorrunde und glücklicherweise kollidierten zwei Spieler gleich in der ersten Runde, so dass ich den Rest des Rennens komfortabel auf dem vierten Platz über die Rennstrecke zuckelte. Hädrich qualifizierte sich mit einem dritten Rang für die nächste Runde, mit dem Sieg hatte er aber nichts zu tun, denn den holte sich Sijmen Schouten, vor ThorN und Carsten. Insgesamt nahmen 24 Fahrer aus Deutschland, England, den Niederlanden und Polen teil. Für Sijmen war es bereits der dritte EM-Titel.

Multiplayer-Spaß gab es auch auf dem GameCube im „Mario Kart Double Dash“-Funcup.



Relax

Traffic Jam

Der Parkplatz – ist erst einmal einer gefunden, fängt der Ärger erst richtig an: Zweite-Reihe-Parker oder Autos, die so dicht parken, dass es kaum ein Entkommen gibt, nerven die Autofahrer. Den wahren Parkplatzalbtraum simuliert Traffic Jam für den Lynx.

In Traffic Jam muss das Auto vom Parkplatz gefahren werden, es kann sich allerdings nur vor oder zurück bewegen. Die anderen Autos stehen kreuz und quer im Weg, aber glücklicherweise scheint der Spieler sämtliche Schlüssel für normale PKWs, LKWs und Polizeiwagen (!) zu besitzen, denn die anderen Autos lassen sich ohne Gegenwehr bewegen. In möglichst wenig Zügen müssen die Autos so bewegt werden, dass der rote Wagen freie Fahrt hat.

Mehr passiert in Traffic Jam auch nicht, die Parkplatzsituation wird natürlich immer komplizierter. Optisch ist das Lynx-Spiel nett anzusehen und die einfache Grafik ist für ein Denkspiel von Vorteil. Leider wurde laut Aussage des Entwicklers der Computer mit dem Quelltext des Spiels gestohlen, Traffic Jam wird also nicht weiterentwickelt und auch nicht mehr auf Modul erscheinen – wer es auf echter Hardware spielen möchte, braucht also eine Lynx-Flash-Cartridge.



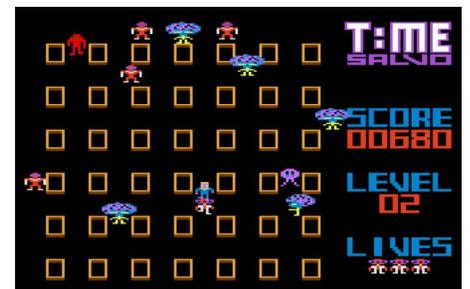
Traffic Jam

Entwickler: Beta Phase Games
System: Lynx
Bezugsquelle: AtariAge

T:ME Salvo



Zur falschen Zeit am falschen Ort: In T:ME Salvo platzt der Spieler in ein Klassentreffen der Roboter aus „Berzerk“ und „Robotron 2084“ und darf sich nun Horden grimmiger Roboter erwehren. Ab und zu taucht sogar ein weiterer Mensch auf und muss schnell eingefangen werden, bevor dieser einen Roboter berührt.



Wer das Raster sieht und die Gegner, die fein aufgereiht am Rand auf ihren Einsatz warten, wird dieses 7800er Spiel sofort wiedererkennen, denn es handelt sich um eine Umsetzung des Apple-2-Spiels „Crossfire“. Wird Feuertaste A gedrückt gehalten, bleibt die Figur stehen und schießt in die gewünschte Richtung. In der Regel ist es sinnvoll, nicht ständig über das Raster zu laufen, manchmal lässt es sich aber nicht vermeiden – sei es, weil ein Extra (Smartbombe, Hyperspace, Schild) auftaucht, oder neue Munition benötigt wird.

T:ME Salvo gehört zu den ersten fertigen, mit 7800Basic erstellten Spielen. Die Umsetzung ist sauber gelungen – sogar an einen Twin-Stick-Modus wurde gedacht –, aber es ist eben der gefühlte Hundertste Arcade-Shooter für das 7800 in den letzten Monaten.

T:ME Salvo

Entwickler: Mike Saarna
System: Atari 7800
Bezugsquelle: AtariAge

Bold



Shoot'em Ups auf dem ST waren eine hohe Kunst, die nur die wenigsten beherrschen. Laurent Kermel wollte sich auch an einem Horizontal-Shooter versuchen, Bold entstand 1992, wurde aber erst 2004 veröffentlicht.

Gesteuert wird Bold mit der Maus, diese für ein Shoot'em Up ungewöhnliche Steuerart wurde aber bewusst gewählt: Mit einer Maustaste wird geschossen, mit der anderen zwischen Raumschiff

und Space-Golem umgeschaltet. Ersteres ist in den meisten Fällen aufgrund der kleineren Trefferfläche vorzuziehen. Wie in Xenon II können Extrawaffen sowohl im Level eingesammelt, als auch am Ende im Shop erworben werden. Jeweils am Ende der fünf Level gibt es einen besonders hartnäckigen Endboß.

Technisch ist Bold für ein Public-Domain-Spiel nicht schlecht gemacht: Es gibt eine Menge Extrawaffen, gut gezeichnete Gegner und flüssiges Scrolling. Dieses wurde allerdings mit einer Einschränkung erkaufte: Die Spielfläche nimmt nur etwa die Hälfte des ST-Bildschirms ein. Ärgerlich ist, dass der Spieler noch nicht mal bis zum oberen Rand fliegen kann, da dort eine unsichtbare Barriere den Spieler stoppt. Die größte Schwäche von Bolt sind aber Sound und



Musik: Die Soundeffekte bestehen aus monotonen, dumpfen Geräuschen, Musik gibt es nicht. Bold gehört leider zu den vielen Spielen, die einen Musik-Hack verdient hätten, aber wohl nie bekommen werden.

Bold

Entwickler: Laurent Kermel
System: Atari ST/E
Monitor: color
Steuerung: Maus

Attackwave



Die Vereinigten Staaten haben ihr SDI-Programm eingestellt? Nicht ganz, denn ein paar Satelliten haben es doch nach oben geschafft – und sind nun die letzte Verteidigungslinie gegen eine Invasion Außerirdischer. Gelingt es zehn UFOs, die Verteidigung zu überwinden, heißt es

für den Spieler und die Menschheit „Game Over“.

Attackwave ist ein Arcade-Actionspiel, welches an Missile Command erinnert. Wie in Missile Command steuert der Spieler ein Fadenkreuz, kann aber nicht die Gegner mit Dauerfeuer vom Schirm fegen. Die UFOs werden natürlich immer

schneller und aggressiver und schon ab Stufe drei wird es schwierig, denn dann schießen die Invasoren zurück. Nicht gerade leichter wird das Spiel für die Steuerung. Auch wenn die Entwickler dafür gesorgt haben, dass sich das Fadenkreuz schneller bewegt, je länger der Spieler in eine Richtung hält, ist ein Joystick oder Jagpad einfach nicht ideal für diese Art Spiel. Eine Maussteuerung wird jedoch nicht angeboten.

Attackwave macht von Blitter und DMA-Sound Gebrauch, falls vorhanden, läuft aber auch auf Standard-STs. Die Musik weiß zu gefallen, aber letztlich sorgt die Steuerung dafür, dass sich der Spaß bei diesem Arcade-Ballerspiel in Grenzen hält.

Attackwave

Entwickler: Paradise
System: Atari ST/E/TT/Falcon
Monitor: color
Steuerung: Joystick, Joypad

JAGUAR

Alice's Mom's Rescue

Ein Spiel, ein System, drei Versionen: „Alice's Mom's Rescue“ ist der erste Homebrew-Plattformer für Ataris Jaguar-Konsole. Programmierer Cedric Bourse alias Orion betritt mit dem Spiel Neuland, waren doch seine bisherigen Spiele mehr im Puzzle- und Adventure-Genre angesiedelt.



Orion wäre natürlich nicht Orion, wenn er das Spiel nicht auf mindestens ein halbes Dutzend Plattformen rausgebracht hätte. „Alice“ ist neben dem Jaguar für Windows, DreamCast, Linux, Android, Falcon CT60 und die FireBee erschienen. Die Jaguar-Version gibt es auf CD, sowie in limitierter Auflage auf Modul – letztere Fassung war aber bereits nach zwei Wochen ausverkauft. Für den Test stand die Modul- und CD-Version zur Verfügung. Größere technische Unterschiede gibt es zwischen den einzelnen Versionen nicht.

Jaguar-CD- und Windows-Version teilen sich eine Disc, auf dieser ist auch die ROM-Datei zur Nutzung mit dem Skunkboard enthalten. Ausgeliefert wird diese Version in einer DVD-Hülle mit zweisprachiger Anleitung, das Cover besteht aus Spielegrafik. Die Modulversion gibt es in einer Schachtel, die von den Maßen anderen Spielen entspricht. Die Covergrafik

weicht von der CD-Version ab, wenn auch nicht in positiver Hinsicht: Eine Ansammlung schlecht ausgeschnittener Bilder, die so gar nicht zum Spiel passen wollen. Da kann man als Jaguar-Besitzer nur neidisch auf die DreamCast-Version sein, für die Publisher HuCast ein schönes Cover im Anime-Stil in Auftrag gegeben hat – es gibt bereits Jaguar-Spieler, die sich eine neue Schachtel mit der Cover-Art der DreamCast-Version gebastelt haben, so grausig ist die Jaguar-Schachtel. Immerhin wird das Motiv nicht auf dem Modul-Label verwendet.

Entführung!

Als Geschichte muss wieder einmal der klassische Entführungs-Plot erhalten: Im Intro muss Alice mitansehen, wie ein großer Rabe ihre Mutter entführt. Doch ein sprechender Hase kennt die Adresse des Raben und setzt Alice am ersten von insgesamt 25 Level ab. Mistviech!

Diese 25 Level verteilen sich auf drei grafisch unterschiedliche Welten, die ersten paar Level machen den Spieler mit den wesentlichen Elementen des Spiels vertraut. Neben Plattformen sind das vor allem Pilze und Schlüssel. Pilze gibt es in zwei Variationen: Große Pilze lassen Alice auf Normalgröße wachsen, kleine schrumpfen sie. Die kleine Alice erreicht Stellen, die für die Normalgröße unerreichbar sind, ist aber deutlich langsamer und kann nicht so hoch hüpfen. Berührungen mit den wenigen Gegnern führen nicht zum sofortigen Tod, sondern ziehen etwas Lebensenergie ab.

Doch Alice ist nur auf den ersten Blick ein Jump'n'Run, tatsächlich ist es mehr ein Plattformspiel mit Puzzle-Elementen. Dies liegt an den verschiedenfarbigen Schlüsseln, die Türen aufschließen. Es gibt für jeden Level eine ideale Route, die erst durch Geschick, Glück und Herumprobieren herausgefunden werden muss. Manche Schlüssel verbergen sich hinter anderen Türen und in einigen Levels muss Alice sehr viele Schlüssel sammeln.

Hartes Wunderland

Von der Grafik und den ersten Levels sollte man sich nicht täuschen lassen: Alice ist kein leichtes Spiel. Selbst wer – wie der Autor – viel Mario und Sonic gespielt hat, wird sich mit diesem Spiel deutlich schwerer tun. Die Level erfordern teilweise, mit Alice bestimmte Orte mehrmals zu besuchen, um weiterzukommen. Wer im falschen Moment auf



den kleinen Pilz springt, kann den Level schon neustarten, denn die Mini-Alice springt nicht hoch genug, um bestimmte Plattformen zu erreichen. Daher sollte ein Level erst mit der normalgroßen Alice soweit möglich erkundet werden, um herauszufinden, wo die verschiedenen Türen liegen.

Alice hat unbegrenzt Leben und es sitzt dem Spieler auch kein Zeitlimit im Nacken. Stirbt Alice, muss der Level aber neu gestartet werden. Frust ist daher vorprogrammiert.

Gegen die verschiedenen Gegner ist Alice wehrlos. Sie werden teilweise von Vordergrundobjekten verdeckt oder sind so unglücklich platziert, dass Alice ohne Energieverlust nicht an ihnen vorbeikommt.

Immerhin kann beim zuletzt gespielten Level fortgesetzt werden, da der Spielstand auf Modul, beziehungsweise der Memory-Track-Cartridge gesichert wird. Skunkboard-Besitzer haben Pech gehabt, denn da das Board keinen Speicher für Spielstände anbietet, geht der Fortschritt nach dem Ausschalten verloren.

Da es keine Leben gibt und die Zahl der Continues unbegrenzt ist, kommt den in den Leveln verteilten Edelsteinen eine andere Funktion zu: Werden alle eingesammelt, gilt ein Level als „perfekt“ abgeschlossen. Gelingt dies in allen 25 Leveln, kann danach jeder Level einzeln abgeschlossen werden.

Grafik & Sound

Für die Grafik griff Orion auf Assets von opengameart.org zurück, optisch erinnert das Spiel an 16-Bit-Titel. Die Figuren haben allerdings nur wenige Animationsphasen und die Objekte im Spiel sind nur vereinzelt animiert. Einen besseren Eindruck hinterlässt die Musik, gefällig und unaufdringlich begleitet sie das Spiel.

Fazit

„Alice's Mom's Rescue“ ist leider kein Jump'n'Run im Mario-Stil, sondern ein Puzzle-Spiel mit Plattformelementen. Der hohe Schwierigkeitsgrad wäre im Prinzip akzeptabel, wenn nur das Geschick oder die grauen Zellen des Spielers gefordert wären. Tatsächlich lassen

sich die Level nur durch auswendiglernen lösen. In diesem Punkt erinnert Alice stark an „Rick Dangerous“.

Allerdings ist Alice in der Atari-Homebrew-Szene eines der originelleren Spiele: Keine Konvertierung eines bekannten Spielprinzips und auch keine Portierung eines Computer-, Video- oder Arcade-Spiels. Wer beispielsweise eine Sokoban-Variante schreibt, kann auf hunderte bereits fertiger Level zurückgreifen, der Alice-Autor hatte diesen Luxus nicht. Schon das verdient Anerkennung.

Alice's Mom's Rescue

Entwickler: Orion
System: Jaguar
Spieler: 1
Steuerung: Joypad
Besonderheiten: CD- und Modulversion
Bezugsquelle: onorisoft.free.fr

NEWS

OpenDUNE: Dune 2 für Falcon & TT



Dune 2 hatte das Genre der Echtzeitstrategie begründet und besaß bereits all die typischen Eigenschaften späterer Titel wie den Basisbau, Ressourcenmanagement und in Echtzeit ablaufende Kämpfe. Dune 2 wurde 1992 für den PC veröffentlicht und 1993 auf

den Amiga umgesetzt – der ST spielte zu diesem Zeitpunkt im Spielmarkt keine Rolle mehr und blieb ohne Portierung. Ende der 90er erschien mit STune der Versuch, ein Echtzeitstrategiespiel im GEM-Fenster zu entwickeln, fertiggestellt wurde STune

aber nie. Doch nun gibt es das Original endlich für den Atari, oder vielmehr eine der Open-Source-Implementierungen von Dune 2, welche die Daten des Original-Spiels nutzen. OpenDUNE wurde plattformunabhängig in Ansic und SDL entwickelt, die ers-

te Atari-Version wurde für den Falcon entwickelt und läuft im 256-Farb-Modus. Die Portierung erfolgte mit Hilfe des Falcon-Emulators Hatari und dem Crosscompiler von Vincent Rivière. An die Hardware stellt das Spiel gehobene Ansprüche: Auf einem Standard-Falcon mit 16 MHz läuft das Spiel wie viele andere SDL-Portierungen zu langsam. Mitspielen dürfen übrigens auch TT-Besitzer, an einer Unterstützung für die niedrige TT-Auflösung wird gearbeitet.

<https://github.com/miniupnp/OpenDUNE>

FireBee-News



Ende Mai ist es soweit, dann erhält Medusa Computer Systems die Boards für die zweite Auflage der FireBee. Die Boards werden anschließend bei Medusa in der Schweiz

kontrolliert, in die Mini-Gehäuse installiert und dann verschickt. Die Vorbesteller wurden/werden vorher persönlich kontaktiert, um ihre Bestellung – die auch Extras wie eine vorkonfigurierte CompactFlash-Karte und ein Netzteil umfassen kann – zu bestätigen. Wie bei der ersten Serie wurden erneut mehr Boards produziert, als bestellt wurden. Daher ist ein Kauf der FireBee auch jetzt noch möglich.

Auch im Software-Bereich gibt es Neues: Lonny Pursell hat es geschafft, N.AES auf der FireBee zum Laufen zu bekommen. Da N.AES ein kommerzielles Programm war und die Quelltexte nie freigegeben wurden, musste er die `n_aes.sys` patchen. Die gepatchte Datei ist natürlich nicht Coldfire-nativ, läuft auf der FireBee also nur unter FireTOS und dessen 68k-Emulation. N.AES erschien in der Version 1.0 1996 und war die erste brauchbare Alternative

zu Ataris MultiTOS. Pursell selbst bezeichnet seinen Patch als „experimentell“ und rät von dem Einsatz unter Produktivumgebungen ab. Eher speziell sind auch zwei Tools für Autoren, die veröffentlicht wurden: BibFind erleichtert das Arbeiten mit bibtex-Dateien und Neso konvertiert Text nach HTML.

firebee.org

Netsurf jetzt auch mit JavaScript

JavaScript ist eine der Säulen des modernen Webs, unter den Atari-Browsern hatte aber bisher nur Light of Adamas die Sprache in einer rudimentären Form implementiert. Nun gibt es eine zeitgemäßere Alternative für schnelle TOS-kompatible Systeme: Netsurf gibt es nun auch mit aktiviertem JavaScript-Interpreter.

Netsurf begann auf dem Risc-OS-Plattform als schlanker Browser für Nischensysteme. Der Browser verwendet

keine der bekannten Browser-Engines, sondern eine Eigenentwicklung, die CSS und Teile von HTML5 unterstützt. Die JavaScript-Unterstützung war in den bisherigen TOS-Build nicht aktiviert, mittlerweile werden aber auch die täglichen Builds mit aktiviertem JavaScript ausgeliefert – und zwar für 68k und Coldfire. Zu finden sind die täglichen Builds auf der NetSurf-Downloadseite unter „Test builds“. Wer jetzt nun allerdings versucht, die HighWire-Installation auf

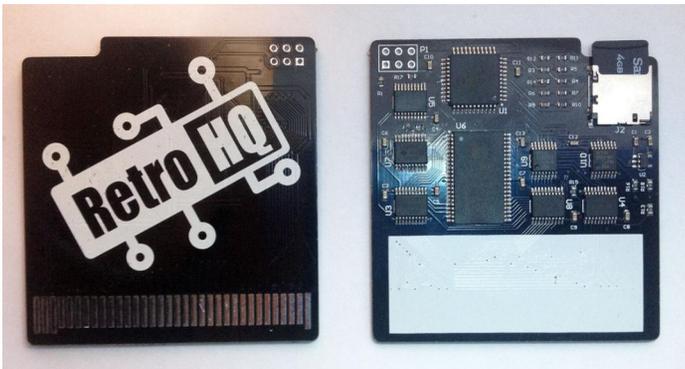


dem 1040ST durch Netsurf zu ersetzen, wird nicht weit kommen, denn gedacht ist Netsurf für schnelle Maschinen mit viel RAM (für Atari-Standards) und ist daher auch Bestandteil von Ara-

nym- und FireBee-Distributionen.

[/www.netsurf-browser.org](http://www.netsurf-browser.org)

Lynx-Flashkarte wird ausgeliefert



Die Produktion läuft und wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, dürften bereits die ersten Exemplare von SainTs Lynx-Flashkarte ausgeliefert sein. Bei der Karte handelt es sich um eine Multicard nach Everdrive-Vorbild: Die ROMs werden auf eine Speicherkarte – hier eine Micro-SD – gespeichert, nach dem Einschalten zeigt die Konsole ein Menü zur Auswahl des gewünschten Spiels. Die Karte ist mit fast allen Lynx-Spielen kompatibel, Ausnahmen sind Spiele, die über einen eingebauten Speicher zum Sichern von Spielständen verfügen.

Die Karte gibt es im Gehäuse oder lose. Nur letztere Version passt in den Modulschacht eines Lynx I, SainT legt aber das Gehäuse bei, falls das Modul später doch umgerüstet werden soll. Der Preis für die Karte beträgt 65 britische Pfund, zuzüglich 9 Pfund Versand. SainT schätzt, mindestens 300 Karten absetzen zu können, eine Produktionsserie umfasst 100 Karten. Lynx-Fans sollten daher nicht allzulange zögern, denn wenn die bisherigen Besteller erst einmal bedient wurden, könnte es etwas dauern, bis sich erneut hundert Interessenten finden.

AtariAge erwirbt Jaguar-Gussformen

Als Atari abgewickelt wurde, kaufte eine Firma von Dentalgeräten die Jaguar-Gussformen um Geräte für Zahnärzte herzustellen – diese Gehäuse waren an der weißen Farbe zu erkennen. Im Gegensatz zu vielen anderen Gussformen gingen die für Jaguar-Konsolen und -Module nicht verloren. Nächster Besitzer war Mike Kennedy, der seinen Traum einer modulbasierten Retro-Konsole verwirklichen wollte, doch sowohl Retro VGS als auch Coleco Chameleon scheiterten kläglich. Kennedy hat die Gussformen weiterverkauft – und einen würdigen Käufer gefunden: Albert Yarusso, Betreiber der Website AtariAge.

Yarusso hat bisher nicht angekündigt, was er mit den Gussformen für Konsolengehäuse macht – Kennedy hatte transparente Jaguar-Gehäuse produziert und verkauft –, aber er wird die Formen für



die Module für zukünftige Homebrew-Releases nutzen. Für Cartridge-Veröffentlichungen ist das eine gute Nachricht, denn ansonsten ist es üblich, für Homebrews im Gehäuse ein kommerzielles Spiel „zu opfern“ – und irgendwann geht auch der Restbestand an leeren Jaguar-Modulgehäusen aus dem Atari-Nachlass zu Neige. Die nächsten angekündigten Modultitel für den Jaguar sind Rebooteroids, Xenon II und die Arcade-Konvertierung Xenvious.

16/32 Systems schließt



Am 19. Juni 2016 hört einer der bekanntesten Atari-Händler auf: Nik Harlow schließt sein „Retro-Hobby“ 16/32 Systems. Harlow war schon in den 90ern zu Atari-Messen in Deutschland ange-reist und hatte dies noch bis letztes Jahr gemacht, als er auf dem eJagfest Spiele für alle Atari-Systeme verkaufte. Daneben war 16/32 aber auch immer wieder als Publisher aktiv und veröffentlichte bei-

spielsweise die von Atari in Auftrag gegebenen, aber nie veröffentlichten Falcon-Spiele. Insbesondere für Mitte bis Ende der 90er Jahre erschie-nene Spiele (Ishar Trilogy, Substation, Running) war 16/32 eine gute Bezugsquelle. Sammler schätzten hingegen sein Angebot an Atari-Merchandise und Hüllen für Jaguar-Spiele, um ihre Sammlung zu verschönern und Geld zu sparen.

Händler, die sich auf Atari spezialisiert haben, sind rar: Händler wie Peter Denk haben längst ihre Restposten verkauft, andere, wie Softwa-reservice Seidel oder TEAM

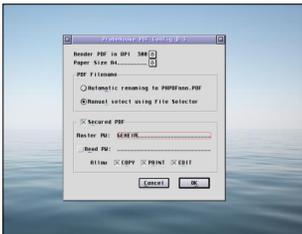
Computer, existieren noch, haben sich aber umorientiert. In den Niederlanden gibt es noch den Atari-Shop, der ausschließlich auf Retro-Events wie dem eJagfest oder der Retro-Börse Köln ver-kauft. Die größten Atari-

Händler sitzen aber nach wie vor in den USA, Best Electronics und B&C ComputerVis-ions verkaufen noch heute Artikel aus den ehemaligen Atari-Inventar.

1632systems.co.uk



PDFs mit dem Atari erstellen



In der Atari-Szene hat sich WongCK (<https://sites.google.com/site/probehouse/>) mit kleinen Anwendungspro-grammen einen Namen ge-macht, die etwas höhere Systemanforderungen stellen. Wer über die entsprechende Hardware verfügt, kann Netz-werk-Drucker nutzen, Karten von Google Maps anzeigen oder den Desktop mit einer Weltzeituhr schmücken. WongCKs aktuelles Projekt ist jedoch komplexer: der PDF Maker.

Der PDF Maker ist ein Dru-ckertreiber für NVDI (ab Ver-

sion 3) und Speedo GDOS 5.x. Statt jedoch die Datei auf den Drucker auszugeben, wird eine PDF-Datei erstellt. Der Treiber kann PDFs mit Pass-wörtern und Restriktionen (kopieren, drucken, bearbei-ten) generieren, unterstützt zwölf PDF-Größen und kom-primiert die Datei. PDFs dür-fen Bilder bis zu einer Farbtiefe von 24 Bit enthal-ten, auch True-Type-Fonts unterstützt der PDF Maker. Der Treiber ist mit jedem Pro-gramm kompatibel, welches über GDOS druckt und liegt sowohl für 68k-Rechner als auch die FireBee in nativen Versionen vor.

MP3-Wiedergabe auf dem STE



Die Dekodierung und Wieder-gabe von MP3-Dateien stemmte Ataris Falcon nur mit Hilfe des DSP. Der STE be-sitzt keinen DSP, aber besitzt nun ebenfalls einen MP3-Player. Nanard hat einen klei-nen Player programmiert, der außer MP3 auch WMA, OGG Vorbis und andere Formate abspielen kann. Natürlich geht dies nicht ohne Hilfe und die bekommt der STE durch den im CosmosEx ein-gebauten Raspberry Pi. Auf diesem läuft das bekannte

Audio/Video-Kon-vertierprogramm ffmpeg, welches die Dekodierung über-nimmt. Letztlich trägt der Pi die ganze Last, wäh-rend die Audio-Ausgabe über den DMA-Sound gestreamt wird. Derzeit ist die Einrichtung noch etwas kompliziert, aber das Projekt zeigt das Potenzi-al, welches im CosmosEx steckt. Die kleine Kiste kann noch viel mehr als „nur“ ver-schiedene Peripheriegeräte zu emulieren.

www.atari-forum.com/viewto-pic.php?f=103&t=29832

Immer UpToDate

7up	2.33pl8	S	T	F	B	mxPlay	2.0	-	?	F	B
ACE MIDI	2.00	-	-	F	?	MyAeS	0.96p2	?	T	F	B
ACE Tracker	2.00	-	-	F	?	MyMail	1.96	S	T	F	B
AHCC	5.3	S	T	F	B	Nemesis Indicator	1.1	-	-	F	-
Aniplayer	2.23.1	?	T	F	B	Netkit	0.17	?	?	?	B
ArtWorx	2.09	S	T	F	B	nfs-server	2.2beta47	S	T	F	B
Atari Works	1.207	S	T	F	B	ORCS	2.13	S	T	F	?
AtariRC	2.06	S	T	F	B	Papillon	3.04	S	T	F	B
BaS_gcc	0.8.6	-	-	-	B	papyrus	10.20	S	T	F	B
Bridge 7 PRO	7.00	?	T	?	?	PaulaNG	0.2b	?	?	F	?
Calamus SL	SL2015R3	S	T	F	-	PH PDF	B3	S	T	F	B
Calipso lite	3.35	?	?	?	?	PH Weather	2.1	-	T	F	B
CoMa	5.3.2	S	T	F	?	Phoenix	5.5	S	T	F	?
CoNnect	97b	S	T	F	?	PhotoLine	2.3 plus	?	T	F	B
Cresus	1.2B	S	T	F	B	Pixart	4.52	S	T	F	-
Cypress	1.73	S	T	F	-	qed	5.0.5	S	T	F	B
Diskus	3.99.1	S	T	F	?	Reevengi	0.19	-	?	F	?
EasyMiNT	1.90B	S	T	F	B	SE-Fakt2013!	2.40	S	T	F	?
EmuTOS	0.9.5	S	?	F	B	Sharity-Light	1.3	S	T	F	B
FreeMiNT	1.19	S	T	F	B	Signum!	4.4	S	T	F	-
fVDI Snap	1.1C	S	T	F	B	Smurf	1.06	?	T	F	B
gcc	4.6.4	S	T	F	B	SNDH Editor	1.12	S	T	F	?
GEM-Setup	2.01	S	T	F	B	STarCall Pro	3.2D	S	T	F	?
GFA-Basic Compiler	3.60	S	T	F	B	STj	1.50	?	?	F	?
GFA-Basic Editor	1.68	S	T	F	B	Tempus Word NG	5.4	S	T	F	-
HD-Driver	9.09	S	T	F	-	TeraDesk	4.06	S	T	F	B
HypView	0.40.0	S	T	F	B	Texel	2.2	S	T	F	B
JAnE	2.20	S	T	F	-	That's Write	4.12	S	T	F	?
Jinnee	2.5	S	T	F	-	TOS.hyp	5.0	S	T	F	B
Joe	1.5C	S	T	F	B	Troll	1.8E	S	T	F	B
KK Commander	1.6E	S	T	F	B	Voc!	0.60	S	T	F	?
Litchi	1.3E	S	T	F	B	X11-Basic	1.23	?	?	?	?
Manitor	1.04	?	?	?	?	XAct/SciGraph	3.1	S	T	F	-
maxYMiser Live	1.33a	?	?	F	?	zBench	0.99	?	T	F	B
Meg	1.5C	S	T	F	B	Zview	1.0.1	?	T	F	B

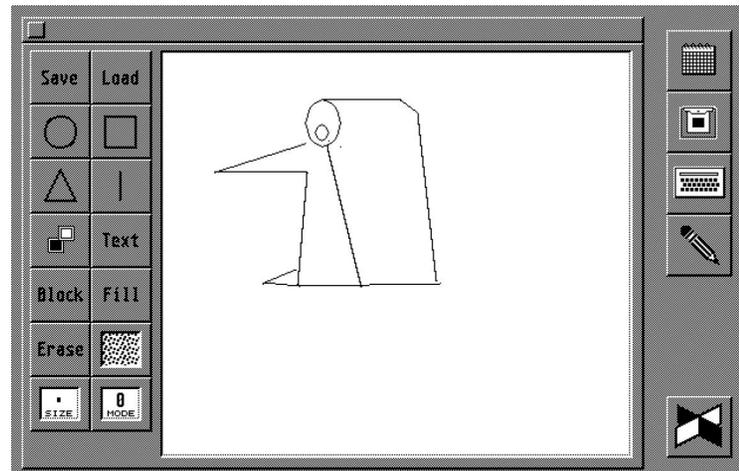
Lauffähig auf: ST (S), TT (T), Falcon (F), FireBee (B). * nicht mit allen Versionen kompatibel

UpToDate im Netz

www.atariuptodate.de

Soft-Story Zest

Eine saubere GEM-Anwendung zu programmieren, kam vielen ST-Programmierern nicht in den Sinn. Warum auch, denn die einzig sinnvolle Auflösung für Anwendungen war die hohe ST-Auflösung und selbst der STE brachte keine neuen Auflösungen für den Massemarkt. Der TT, Mega STE mit VME-Karte oder ein ST mit Grafikkarte – teure Hardware, die nicht viele besaßen, am wenigsten Entwickler von PD-Software. So entstanden Programme, die GEM nicht oder nur teilweise verwendeten, während andere Programmierer gleich eine komplett eigene Oberfläche entwarfen. Eine solche ist ZeST von David Becker.



ZeST war historisch vielleicht nicht bedeutend, aber aus mehrerer Hinsicht interessant. Da wäre zum einen die Oberfläche selbst, die, noch vor der Vorstellung von MultiTOS, einen 3D-Look mit Höhenunterschieden implementierte. Buttons wurden beim Anklicken nicht einfach invertiert, sondern „gedrückt“. Um das System zu demonstrieren, schrieb Entwickler David Becker eine Demo-Anwendung, die ein Malprogramm, Kalender, Schreibmaschine und Datenbank enthält. Der Quelltext in GFA-Basic lag bei.

Inspiration

ZeST kam nicht aus dem Nichts, sondern hatte ein großes Vorbild: Das Betriebssystem NeXTStep auf der

NeXT-Workstation. NeXTStep verwendete eben diesen einfachen 3D-Look mit einem Dock am Bildschirmrand zur Auswahl des Programms. Betriebssystem und Computer waren für Normalsterbliche anfangs unbezahlbar und so wurden eben die Informationen aus den gängigen Computermagazinen aufgesogen. Die Happy Computer berichtete beispielsweise von ganzen Lexika auf CD-ROM, Sprachsteuerung und eine neue Technik, mit der sich Programme schreiben lassen, ohne einen einzigen Befehl einzutippen.

Der NeXT war dann doch nicht ganz so revolutionär, aber nicht ohne Einfluss. Nicht nur David Becker kam auf die Idee, sich die NeXT-Oberfläche zu „borgern“, sondern auch die Entwickler des Grafik-

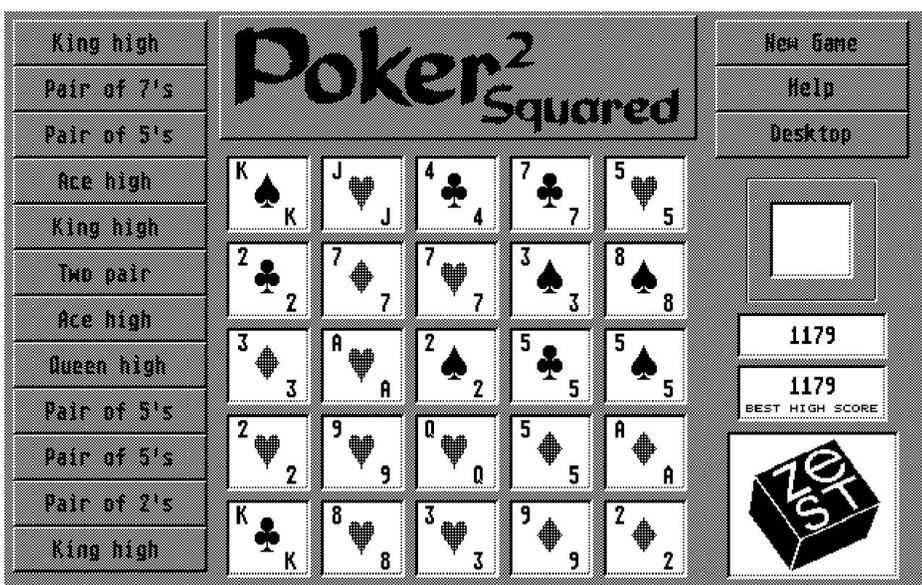
programms Graffiti.

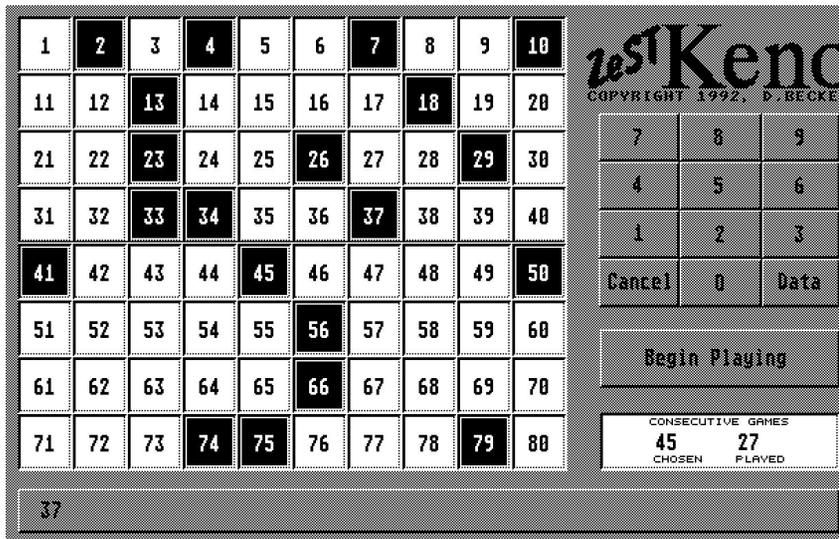
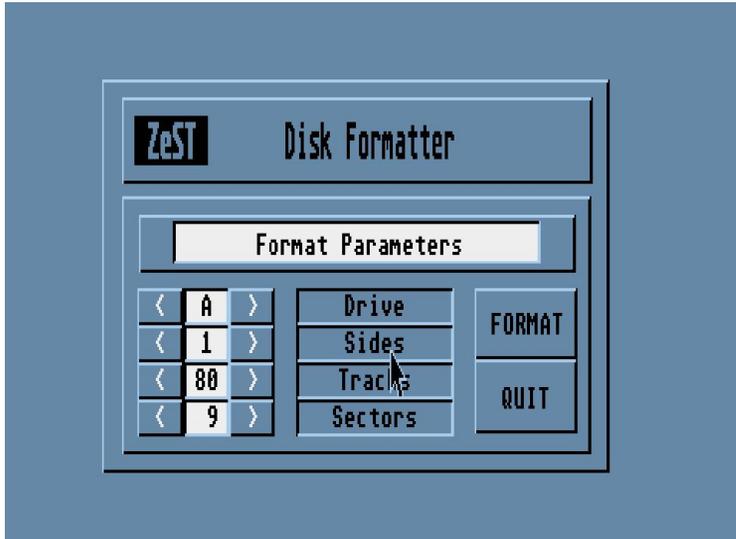
Graffitis Dialogboxen orientierten sich am Aussehen der NeXT-Fenster und anders als ZeST war Graffiti ein professionelles Produkt, ein Zeichenprogramm, welches konsequent auf Modularität ausgelegt war. Der Hersteller bot unter anderem Fax-Treiber und andere Erweiterungen als Graffiti-Modul an. 1990, also ein Jahr nach Vorstellung des TT, war aber nicht das beste Jahr für die Veröffentlichung eines Programms, welches es mit der GEM-Einbindung nicht ganz so genau sah.



ZeST wurde vom Entwickler für verschiedene Spiele eingesetzt, außerdem entwickelte er eine Art Construction Set für ZeST-Oberflächen: AutoZeST erlaubt auf komfortable Weise das Zeichnen von Buttons, Slidern und Fenstern, die Oberfläche kann sofort in AutoZeST getestet und der passende GFA-Basic-Quelltext generiert werden. Wie viele Programme es mit ZeST-Oberfläche gibt, ist nicht bekannt, da nicht alle unbedingt „ZeST“ im Programmnamen tragen müssen.

Eine Sonderrolle nimmt der ZeST Disk Formatter von Gary Dooms ein. Dooms passte den ZeST-Code an die mittlere Auflösung an, sein Formatierprogramm läuft auch nur in dieser Auflösung.





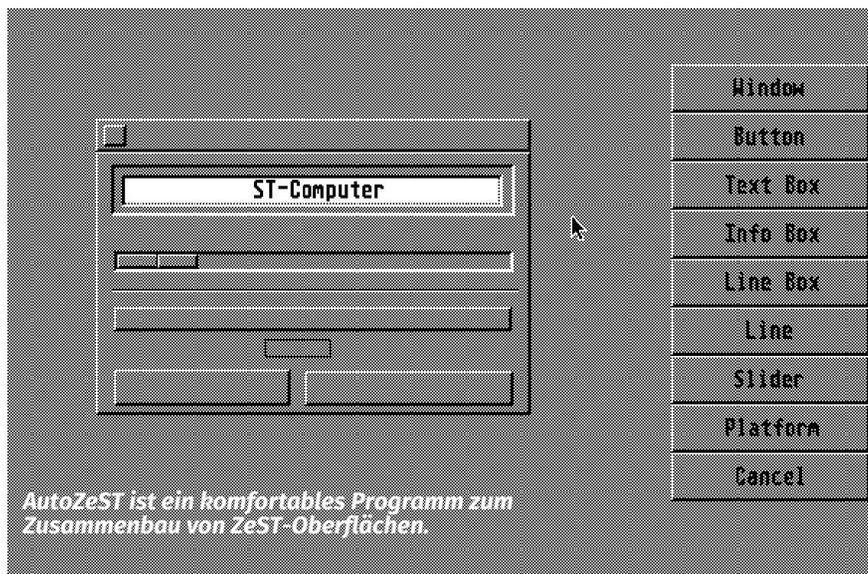
Weitere Imitationen

Zwar blicken Atari-Programmierer immer wieder zwecks Inspiration zu anderen Systemen, aber in der Regel betraf dies nur einzelne Oberflächenelemente wie runde Radiobuttons, oder bestimmte Funktionen wie der Start-Button von Windows 95. Gelegentlich wurde aber auch eine ganze Oberfläche nachgeahmt – so geschehen bei der legendären Amiga-Demo von The Exceptions, oder der Minesweeper-Umsetzung „The Deminer“, dessen Mac-Oberfläche auch schon das Originellste an dem Spiel ist.

Übrigens blickt man auch auf anderen Systemen neidisch auf die empfundenen Vorzüge der Konkurrenz. Mehr als ein Windows-Shareware-Programm versuchte die Oberfläche von Apples OS X nach-

zubauen und Googles iOS-Apps nutzen das eigene „Material Design“, welches eigentlich unter Android zu Hause ist. Ein Sonderfall ist die iOS-Konvertierung von Ballerburg: Hier wurde als Gag nicht nur das Spiel samt Monochrom-Grafik,

sondern auch noch gleich die ST-Benutzeroberfläche umgesetzt, wenn auch Touch-freundlich mit großen Buttons.



AutoZeST ist ein komfortables Programm zum Zusammenbau von ZeST-Oberflächen.

Oben: Mehrere Fenster sind mit ZeST möglich, es ist aber immer nur das oberste Fenster aktiv.

ZeST-Programme

- AutoZeST
- Bombs
- Poker Squared
- ZeST
- ZeST Disk formatter
- ZeST Draw Poker
- ZeST Keno

Vorschau

Die nächste Ausgabe der st-computer



Klare Sicht für den Lynx

Der VGA-Mod für den Lynx sorgt für Furore und stellt Lynx-Spiele in bisher nur von Emulatoren bekannter Schärfe dar. Lohnt sich der Umbau? Was kann Ataris Handheldkonsole dem Spieler bieten? Lynx mit VGA-Mod und am VGA-Display im großen ST-Computer-Test.

Mini vMac

Der ST emuliert wieder den Mac und zwar ganz ohne zusätzliche Hardware. Möglich macht es die Portierung von Mini vMac: Auf schnellen Ataris soll so der klassische Mac laufen, nur diesmal multitaskingfreundlich in einem Fenster. Mac-Emulator und interessante klassische Mac-Programme in der nächsten Ausgabe.

Kölner Retro-Treff

ST-Computer war zu Gast auf dem Retro-Treff in der Domstadt und hat viele Bilder und Eindrücke mitgebracht.

Die st-computer 08/2016 können Sie bei Konstantin Themelidis (dbsys@web.de) für 5,90 Euro inkl. Versand bestellen.

Impressum

ST-Computer 01/2016

Chefredakteur: Matthias Jaap

Redaktion:

Matthias Jaap
Danzierstraße 125
51063 Köln
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.

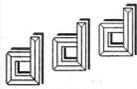
Veröffentlichungen:

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 2016 by Matthias Jaap



Jaguar vorführbereit..Probieren Sie ihn mal!

Guten Rutsch ins neue Jahr wü

ddd-Tower

Spezieller Tower für ATARI Computer, mit Netzteil, Schächte für 3,5" und 5,25" Laufwerke, Turbo-, Reset- und EIN-Schalter vorne, mit Adapterplatine zum einfachen Anschluß des Rechners

Tower *classic* : (o.Abb.)

DM 295,-

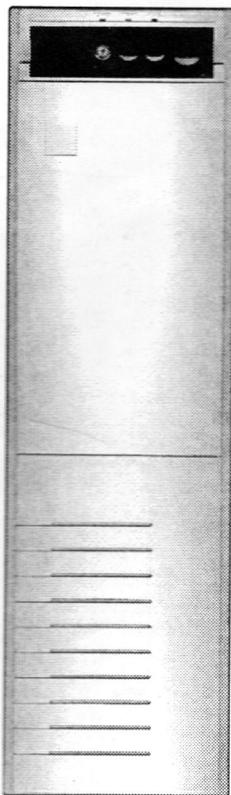
NEU! NEU! NEU!

Pro Tower, wie vor, jedoch mit großer Tür vor den Laufwerken, mit 3-stelliger LED-Anzeige, sehr elegant

Pro Tower: (s.Abb.)

DM 349,-

Fordern Sie bitte gleich unser neues Gehäuse-Info an. Dort finden Sie auch sämtliches Zubehör (z.B. Tastaturen, SCSI-Controll, ROM-Port Expander usw.)



MicroDisk-Festplatte

Gutes setzt sich eben durch: die bewährte MicroDisk-Festplatte ist nun auch als externe an-schlußfertige Festplatte angeboten! Geeignet für alle ATARI ST, STE, TT und Falcon, kann aber auch am Mac oder IBM betrieben werden. Die Festplatte wird mit Cache-Software, (=incl.) ddd-Compress und komplett eingerichtet geliefert. Anschließen - läuft! So einfach ist das. (NEU: Jetzt mit viel Extra-Software)

42/65MB*	85/130MB*	270/420MB*	540/840MB*
555,-	633,-	699,-	888,-

Wechselplatten u. CD-ROM

Alle Geräte sind mit SCSI-Anschluß (für ST und STE wird ein Controller benötigt=+DM 150,-) als internes und als an-schlußfertiges externes Gerät lieferbar; incl. Treibersoftware (außer CD-ROM). MO=Magneto-Optisch, SY=SyQuest (=Magnetisches System)

MO 127MB:	intern/extern/Medium	1155,-	1299,-	66,-
MO 230MB:		1633,-	1777,-	77,-
SY 105MB:		477,-	621,-	115,-
SY 270MB:		699,-	843,-	135,-
CD-ROM:		355,-	499,-	--

Rechner nach Maß

Beispiel 1:

Falcon 4MB im neuen **ddd-Desktopgehäuse**, abgesetzte MFII-Tastatur incl. Interface, **210MB** Festplatte, **ddd-BlowUp** (800*600 Pixel), Virenschutzschalter; kompl. aufgebaut und installiert

DM 1988,-

Beispiel 2:

Falcon 4MB im **Towergehäuse**, abgesetzte MFII-Tastatur incl. Interface, **540MB** Festplatte, **ddd-BlowUp** (800*600 Pixel), **32 MHz** Beschleuniger; kompl. aufgebaut und installiert

DM 2444,-

Stellen Sie sich Ihren Falcon nach Ihren Wünschen zusammen und sparen Sie Geld durch günstige Festplatten im Desktop- oder Towergehäuse. Es lohnt sich! Rufen Sie uns an und wir machen Ihnen ein günstiges Angebot und beraten Sie auf Wunsch gerne.

Die Renner

32 MHz Beschleuniger für den Falcon. Gut und preiswert!
nur DM 99,-

ddd-HighSpeeder: 40 MHz für den Falcon. Power-Pur! Zum Superpreis.
nur DM 177,-

Wer seinen bei uns gekauften Falcon gleich damit aufrüsten will, bekommt den Einbau kostenlos.

Gehäuse

Auch für Ihren ATARI haben wir ein neues Gehäuse. Professionell mit Platz für Festplatten und viele andere Erweiterungen. Preiswert!
Interesse? Dann gleich **Gehäuse-Info** anfordern.

ACHTUNG :

Restbestände von ATARI Deutschland, von uns geprüft und mit voller Garantie zu unglaublichen Preisen.

Nur solange der Vorrat reicht !!!

ATARI IO40 STE /IMB	DM 299,-
ATARI Mega STE ab	DM 598,-
auch mit Festplatte und/oder Einbau in Desktop-/Towergehäuse, günstig a.A.	

Monitor SM 124	DM 169,-
Großbild-Monitor SM 194	DM 498,-
Grafikkarte für Mega ST dazu	DM 99,-
Großbild TT-Monitor TTM 194	DM 498,-

Das Schnäppchen schlechthin: Der **ATARI Portfolio**: DOS-Rechner im Taschenformat, incl. Adressverwaltung, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Terminplaner usw. Aber wer kennt ihn nicht? Ab sofort zum neuen(!) Preis von

DM 122,- (offiziell: DM 329,-)

Preiserhöhungen insbesondere beim Portfolio können nicht ausgeschlossen werden !!!

Tip des Monats

Hier stellen wir besondere Angebote vor, die sparen helfen.

Zeit zum Spielen? Gönnen Sie sich mal ein paar Stunden Ruhe und Freude, Spaß und Unterhaltung. Wir haben den Atari LYNX, ein tragbares Spiel mit Farbdisplay und steckbaren Spielkarten für Sie so richtig günstig eingekauft. Vergleichbare Spiele anderer Hersteller kosten ein vielfaches. So sparen Sie spielend. Unser Angebot des Monats:

Atari LYNX der erste fürnur DM **77,-**

Spiel dazu für DM 22,-

Solange Vorrat reicht.

Der TIP vom letzten Monat läuft noch bis zum 31.12. Es gelten danach wieder die Katalogpreise!

Falcon-Desktop

oder

ddd Falcon-Tower

Flaches Desktopgehäuse einschließlich neuer abgesetzter MF-II Tastatur, Virenschutzschalter, Schlüsselschalter, Halter für 3,5" Festplatte eingebaut; alle Anschlüsse standardmäßig herausgeführt, incl. Tastaturinterface sowie der Grafikerweiterung BlowUp (800*600 Pixel). Aufpreis auf Falcon:

DM 199,-

Abgesetzte MF-II Tastatur, Virenschutzschalter, Schlüsselschalter, 200 Watt Netzteil, 2 Einschübe für 3,5", 4 Einschübe für 5,25" Laufwerke, incl. Tastaturinterface, Adapterplatine für Joystick, Midi- und LAN-Anschlüsse sowie der Grafikerweiterung BlowUp (800*600 Pixel). Aufpreis auf Falcon:

DM 399,-

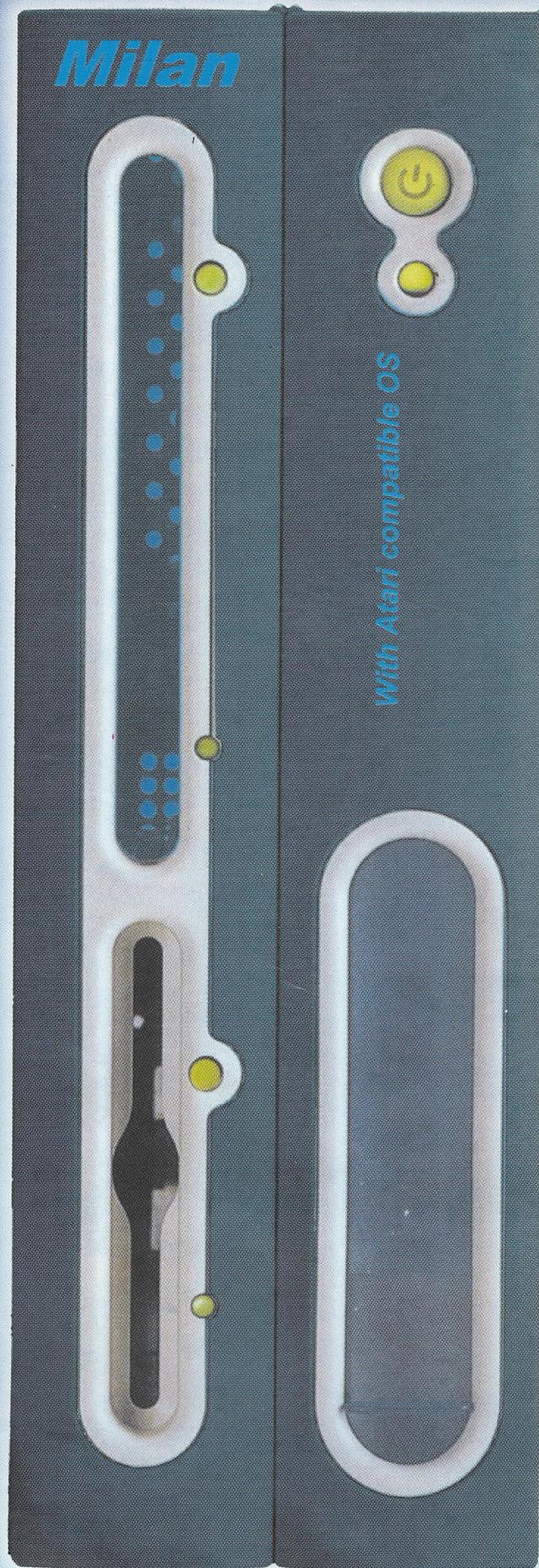
→ Software: alle gängigen Programme sehr preiswert. Gleich anfragen! ←

Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend
Samstag und Sonntag geschlossen.

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen

Rufen sie doch mal an

Milan 060



Milan Computersystems
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. +49 (4 31) 20 99 034
Fax +49 (4 31) 20 99 035
info@milan-computer.de
www.milan-computer.de