



# COMPUTER

Die Fachzeitschrift für den Atari ST-Anwender

02/2019



## ICONS, ICONS, ICONS

Desktops im Vergleich  
Icon-Evolution  
Test: Icon Extract 1.50



**THE DUTCH TOUCH**  
Computermuseum Helmond  
Das größte Atari-Magazin

## SPIELE

ejagfest 2018  
Neue ST-Spiele!  
Zaku - Spiele-Hit für den Lynx

## NEWS

Neues zur **Vampire ST**

# Inhalt 02/2019



- 04 **Aktuelles**
- 09 **News**
- 10 **Immer Up-ToDate**
- 34 **Hardware-UpDate**
- 34 **Vampire V4 goes Atari ST**



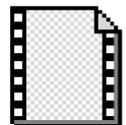
- 20 **Grundlagen**
- 20 **Von SCSI zu Compact Flash**



- 26 **Titelthema: Icons, Icons, Icons**
- 26 **Evolution der Icons**
- 27 **Ikone anmelden**
- 31 **Test: Icon Extract 1.50**
- 33 **ICNEU & Linear Classic**



- 14 **Titelthema: Niederlande**
- 18 **Computermuseum Helmond**
- 18 **Atari ST Nieuws**
- 35 **Siteseeing - Atari-Websites**
- 35 **Atarimuseum.NL, Marc Marc**



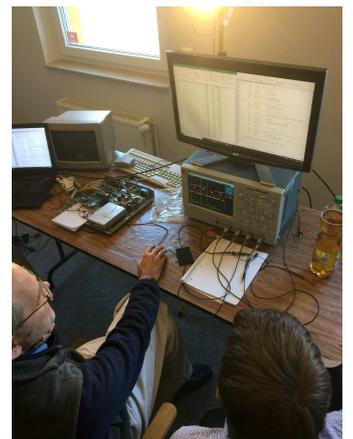
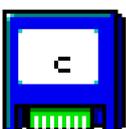
- 36 **Software**
- 36 **Relax - aktuelle Spiele**
- 36 **News, In nihilum revertis (ST), Zaku (Lynx), Iceblox Plus (ST)**
- 40 **ejagfest 2018**
- 44 **Public Domain**
- 44 **We Accidentally Your Oculus**
- 46 **Soft-Story: M\_Control & Fashion**



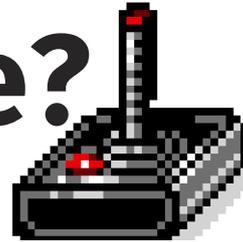
- 40 **Print + Online**
- 11 **Vor 27 Jahren: Atari Journal 11/91**
- 12 **Atari Fun**
- 13 **Seitenweise: Beyond the Borders**



- 03 **Rubriken**
- 03 **Editorial**
- 48 **Vorschau/Impressum**



# Mehr Spiele aus der Szene?



Für kaum einen populären Heimcomputer war die Demo-Szene so wichtig wie für den Atari ST. „Aber!“, wenden nun Vertreter der Amiga- und C64-Szene ein, „Unsere Szene ist doch viel größer und lebendiger!“. Das stimmt, aber während die Commodore-Computer von Haus aus Overscan, 4096 Farbtöne (Amiga), Soft-Scrolling und Sprites (beide) sowie Digi-Sound (wieder Amiga) boten, orientierte sich der ST eher am Macintosh und PC. Die Szene öffnete die Ränder, entlockte dem mageren Soundchip knackigen Sound, ließ den Bildschirm butterweich scrollen und schmierte auf den Bildschirm dann auch noch mehr als 16 Farben. Grenzen wurden nicht versetzt, sondern gesprengt.

Viele ST-Szener durchliefen eine Entwicklung von Crackern zu Demo- und schließlich Spiele-Programmierern, eindrucksvoll nacherzählt in Marco Breddins „Atari ST and the Creative People“-Buchreihe. Während das Durchschnittsspiel von Ocean oder Domark sich penetrant bis in die 90er Jahre durchruckelte, beeindruckten Werke von Ex-Szene-Mitgliedern zumindest technisch.

In den letzten Jahren scheuten aber viele der verbliebenen Demo-Gruppen den Schritt zu einem eigenen Spiel. Überdeutlich wird dies auf der Startseite von Atariuptodate.de. Obwohl die Liste der in den letzten zwölf Monaten erschienenen Demos bei weitem nicht vollständig ist, erschienen mehr Demos als Spiele, Emulatoren- und Anwendungsupdates zusammen. Für ein Magazin wie die ST-Computer sind Demos aber eher uninteressant – wie ausführlich kann man über Demo-Effekte schreiben, wenn es die meisten schon vorher gab? Selbst mit mehr technischem Sachverstand (hallo Kay!) ist ein Print-Medium dafür eher ungeeignet, außer es setzt die technische Leistung in einen historischen Kontext, wie es die Bücher können.

Die Silly Venture 2018 war hingegen eine positive Überraschung: Zwar gab es wieder zehn neue Demos (ST/E, Falcon 030/060 Demo-Compo zusammen), aber auch acht Spiele. Von diesen acht Spielen sind zwar fünf „nur“ Portierungen, aber ein Zatacka, Frogs oder Manic Miner vermag länger zu unterhalten als manches technisch perfekte Demo. Es muss dabei nicht einmal ein völlig neues Spiel sein, denn die Homebrew-Szene der 8-Bit-Computer ist sehr aktiv – so aktiv, dass die RETURN mit Spiele-Reviews alleine ein ganzes Heft füllen könnte. Ob Minimal-Adventure („In nihilum revertis“), Handelsspiel („Merchant“), 4-Spieler-Spaß („Frogs“) oder Jump’n’Run („Crowmland“): Lasst die Spiele beginnen!

Mia Jaap

Hier erreichen Sie die ST-Computer:  
E-Mail: [mj@jaapan.de](mailto:mj@jaapan.de)  
Facebook: [www.facebook.com/stcomputer.magazin](https://www.facebook.com/stcomputer.magazin)  
WWW: [st-computer.atariuptodate.de](http://st-computer.atariuptodate.de)  
Forum: [forum.atari-home.de/index.php?board=40.0](http://forum.atari-home.de/index.php?board=40.0)



# NEWS

## Mini-ST aus dem 3D-Drucker



Ein schönes Beispiel wie ein Design weiterverwendet und -entwickelt wird, liefert Thingiverse. Dort hat Rabbit Engineering alias Dave Nunez ein 3D-Modell eines 520ST hochgeladen, inklusive Atari-Floppy, Maus und Monitor. Peter Holzwarth hat dieses Design als Basis für einen Remix genommen. Der Mini-ST wurde

von ihm ergänzt um einen Tisch, in dem ein Arduino-Minicomputer Platz findet, in den Monitor ist ein echtes Display eingebaut. Was auf dem Display angezeigt wird, bleibt Entwicklern überlassen. Beim Remix wird das Display via Tastatur angezeigt, dort erscheint ein Atari-Logo und die Temperatur-Anzeige –

## Shared-Libs

an den Arduino ist nämlich auch noch ein Temperatur-Sensor angeschlossen. Die Möglichkeiten für Bastler und Entwickler sind fast endlos: Denkbar wäre zum Beispiel eine Slideshow mit Atari-Programmen auf dem Display, oder der Einbau anderer Sensoren. Eine Slideshow zeigt der Nachbau von Michiel Toneman, der den ST in einem YouTube-Video zeigt ([youtu.be/BcwH-UuL3oA](https://youtu.be/BcwH-UuL3oA)). Ein schicker Atari-Wecker würde sicher auch vielen Atari-Fans gefallen, sofern sie nicht die Angewohnheit haben, Wecker beim Aufwachen zu zertrümmern.

[www.thingiverse.com/thing:2039780](http://www.thingiverse.com/thing:2039780)

Thorsten Otto hat einige populäre Libraries auf den Atari portiert und stellt diese als Shared Library für MiNT zur Verfügung. Ziel ist, dass Entwickler einfach von einer statischen auf eine geteilte Library wechseln können. Derzeit bietet Otto folgende Libraries an: libpng 1.6.35, libiconv 1.15 (Konvertierung zwischen Textkodierungen), libjpeg 3d und Zlib 1.2.11 (Komprimierungsroutinen).

Jede Library beinhaltet Header-Dateien für Pure C und gcc, Otto hat außerdem ein Snapshot-Programm entwickelt, welches die Libraries nutzt, um Screenshots u.a. als (X)IMG- und TGA-Format zu sichern.

[tho-otto.de/sharedlibs.php](http://tho-otto.de/sharedlibs.php)

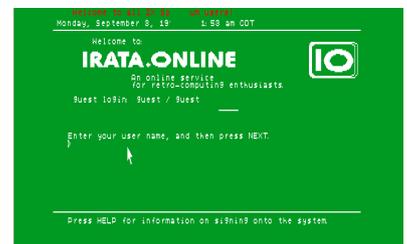
## PLATOTerm für Atari 8 Bit und ST

Mögen Sie Comebacks? Hier ist eines: PLATO wurde in den frühen 60er Jahren an der Universität von Illinois gestartet und war zunächst als Lernplattform gedacht. Doch PLATO wuchs, wurde grafik- und netzwerkfähig, ermöglichte Mail-, Messaging- und Chat-Dienste, sowie Online-Multiplayer-Spiele. Viele US-Spieleentwickler einer bestimmten Generation wurden durch PLATO inspiriert. Atari brachte schließlich PLATO nach Hause und ver-

öffentlichte die PLATO Cartridge für die 8-Bit-Computer.

Thomas Cherryhomes hat den alten PLATO wieder ausgegraben und zunächst eine Terminal-Emulation für 8-Bit-Computer geschrieben. Dazu nutzte er den cc65-Compiler und achtete auf portablen Code: So existiert PLATOTerm für C64 und Atari 8-Bit. Da beide Computer nicht die eigentlich vorgeschriebene Auflösung eines PLATO-Terminals erreichen, wird mit

Skalierung und einem eigenen Font gearbeitet. Der Original-PLATO-Service ist natürlich längst abgeschaltet, aber mit Irata.Online und Cyber1.org gibt es zwei Angebote, die mit dem PLATO-Protokoll kommunizieren. An der ST-Version wird derzeit gearbeitet und auch in diese wird einiges an Arbeit gesteckt. Alle drei ST-Auflösungen werden unterstützt. Auch auf dem ST wird ein eigener Font ver-



wendet, um insbesondere in den niedrigen Auflösungen die Darstellung zu optimieren.

[www.irata.online](http://www.irata.online)

## „Neuer“ Atari zum Selbstbauen

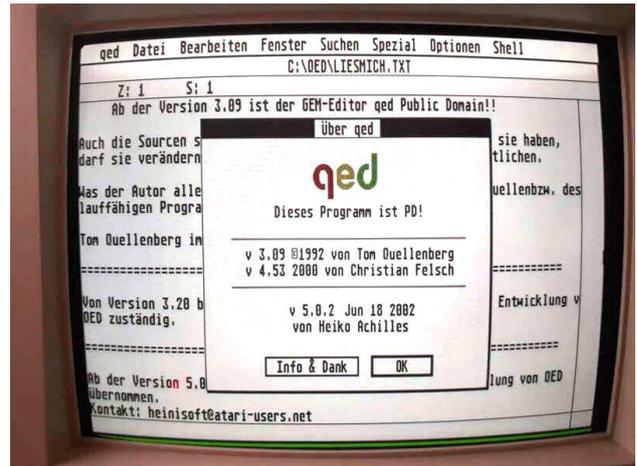


Wie wäre es mit einem neuen ST? Ohne Yamaha-Soundchip, aber dafür mit Yamaha-Grafikchip? Und Doppel-SID für Stereo-sound? 68008 mit 10 MHz? Wer sich bei diesen Eckdaten düster an einen bestimmten Homebrew-Computer erinnert, liegt richtig: Es geht nach längerer Zeit wieder um den 68k-Homebrew-Computer Kiwi, der entgegen dem aktuellen Trend ohne FPGA-Chip auskommt. Eine einfache Por-

tierung von EmuTOS gab es bereits, doch diese war mehr eine Machbarkeitsstudie ohne praktischen Nutzen. Nun hat sich dies geändert.

EmuTOS läuft in der Version vom 28.1.2018

auf dem Kiwi und zwar inklusive fVDI und GEM. Screenshots auf der Facebook-Seite des Projekts zeigen qed, 1st Word Plus, papyrus 5.55 und die Tabellenkalkulation von Atari Works. Damit vergrößert sich das Softwareangebot für den Kiwi enorm – bisher existieren nur eine Handvoll Programme für den Computer, dessen Standardbetriebssystem eine modifizierte Version von Enhanced Basic 68k ist. Da-



für liegt unter EmuTOS allerdings ein Teil der leistungsfähigen Hardware brach. Letztere ist zum Teil der des STs überlegen: Der Yamaha V9990 besitzt beispielsweise 512KB VRAM, Hardware-Blitter, bis zu 125 Sprites, 32768 Farbtöne und eine Bildschirmauflösung

von maximal 640x480. Der Kiwi-Bausatz kostet 333 Euro, ein Gehäuse ist nicht dabei. (Bilder: Kiwi auf Facebook)

[www.ist-schlau.de](http://www.ist-schlau.de)  
[facebook.com/Kiwi68k/](https://facebook.com/Kiwi68k/)

## ZXR: Neuer ZX-Spectrum-Emulator

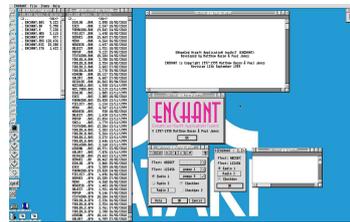
Peter Persson meldet sich mit einem Emulator zurück, aber anders als x128 oder Frodo handelt es sich nicht um die Portierung eines bereits existierenden Emulators, sondern um eine Neuentwicklung. ZXR heißt das Programm und befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstand, der Emulator verweigert auf bestimmten Systemen einfach seinen Dienst. Emuliert wird wieder einmal der ZX Spectrum, ein System, welches zu den am meisten emulierten Systemen auf dem Atari ST zählt. Inklusive x128 gab es bereits vier Emulatoren.

ZXR bietet keine eigene Oberfläche und wird komplett mit der Tastatur gesteuert. Klassiker wie Jet Set Willy und Jetpac laufen, allerdings sollte schon eine 030-Maschine zur Verfügung stehen, damit die Pro-

gramme in Originalgeschwindigkeit arbeiten. Im Vergleich zum 25 Jahre alten „ZX-Spectrum“ (ZX\_Sp) von Christian Gandler ist ZXR weniger ausgereift: ZX\_Sp bietet eine echte Oberfläche, Unterstützung für Joysticks und andere Erweiterungen und läuft vom ST bis zum Falcon. Einen Vorteil hat ZXR aber: Es wird YM-Sound unterstützt – Sinclair spendierte mit der Einführung der 128KB-Modelle dem Spectrum einen echten Soundchip.

Für Spectrum-Fans, die den Spectrum am Liebsten im GEM-Fenster erleben möchten, empfiehlt Persson x128. Es ist auch der einzige Spectrum-Emulator für den ST, der den Spectrum 128K emuliert.

## Enchant für GFA-Basic?



Während C-Entwickler zwischen mehreren mächtigen GEM-Libraries wählen können, gibt es für GFA-Basic nur eine, die viele nützliche Funktionen zur Verfügung stellt: faceVALUE. Lonny Pursell möchte dies ändern und arbeitet an einer Portierung von Enchant. Enchant war seinerzeit von Matthew Bacon und Paul Jones als Ersatz für die HiSoft-eigene Library entwickelt worden. Enchant unterstützt Dialoge in Fenstern, Radio- und Check-Buttons, Popup-Menüs, NVDI- und BubbleGEM, OLGA und mehr. Der Library wurden mehrere Beispielprogramme beigelegt, un-

ter anderem ein Wave- und MOD-Player. Im Gegensatz zu faceVALUE ist Enchant aber kein Anwendungsgenerator, faceVALUE kann aus einer Resourcedatei eine Art Rumpf-Anwendung erstellen. Auch „fehlen“ einige der ausgefalleneren Funktionen wie animierte Icons. Dafür könnte Pursell die Library in sein GFA-Entwicklungssystem integrieren – er hat nicht nur die Bestandteile von GFA-Basic gepatcht, sondern auch einen eigenen multitasking-fähigen GEM-Editor geschrieben und GFA um über hundert neue Befehle erweitert.

Vom Enchant-Quelltext ist Pursell nicht begeistert, dieser sei eigenartig aufgebaut und nicht leicht zu portieren.

## Comeback des Atari 3200?

Das Atari 3200, jener mythenumwobener Nachfolger des 2600, von dem es lange hieß, eine 10-Bit-CPU würde in ihm für Tempo sorgen. Tatsächlich war das 3200 mehr ein Hybrid aus 2600- und Computer-Technik, mit mehr RAM und einem verbesserten Grafikchip im Vergleich zum 2600. Atari plante damals mit drei Konsolen, von denen das 5200 als „High-End“ vermarktet werden sollte. Letztlich blieb vom 3200 nichts außer einem Bild des schicken Gehäuses mit den Controllern, die Paddles und Joysticks kombinierten.

Curt Vendel spielt aber mit dem Gedanken, eben dieses Gehäuse für eine neue Konsole zu verwenden. Anders als die AtariBox soll

es aber keine Linux-Kiste im Retro-Gehäuse werden, sondern eine zum VCS2600 und 7800 kompatible Maschine. Erfahrungen in dem Bereich hat er, schließlich kam von seiner früheren Firma der VCS-Chip für die Flashback-2-Konsolen. Der überarbeitete Chip für die nächste Generation war schon fertig, Atari entschloß sich aber, die Flashback-Lizenz an AtGames zu geben. Außerdem arbeiten Vendel und andere Entwickler am 7800XM. Das Syzygy 3200 soll nach derzeitigem Stand Teile der 7800XM-Technologie beinhalten: Mehr RAM, Pokey-Chip und High-Score-Speicherfunktion. Per HDMI wird die Konsole an moderne Fernseher angeschlossen. Um die Entwick-



Bild: Curt Vendel/Atari Museum Group auf Facebook

lung zu vereinfachen, wird voraussichtlich ein FPGA-Chip viele Aufgaben übernehmen.

Mit dem ursprünglichen VCS3200 wird die Syzygy-Konsole nicht kompatibel sein: Zwar besitzt Vendel Informationen über den „Super-TIA“-Chip und auch ein Exemplar des VCS3200-

Controllers, aber es existieren keine Informationen über Spiele, die für das System in Entwicklung waren.

## Arcade1Up: Automaten für zu Hause



Zu einem echten Game Room gehört auch ein Arcade-Automat – doch die Originale werden immer seltener. Viele bauen sich deshalb ein MAME-Cabinet, die Firma Arcade1Up hat aber eine interessante Al-

ternative: Die Firma lizenziert Spiele von den Rechteinhabern und bietet Automaten mit drei bis vier Spielen an. Die Besonderheit sind die Controller, die jeweils an das Spiele-Set angepasst werden: Die Ata-

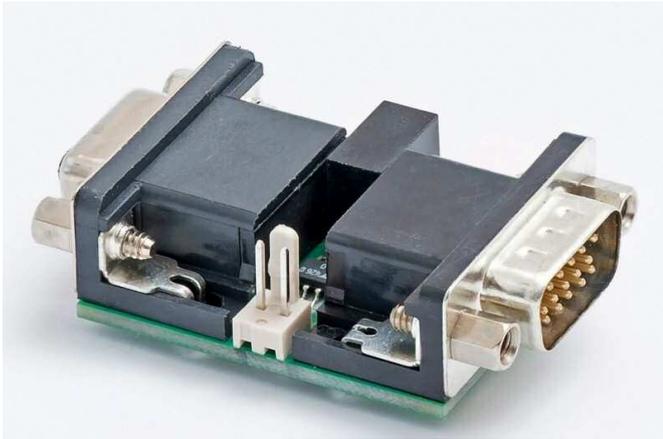
ri-Collection bekommt also nicht das selbe Set wie die Street-Fighter-Sammlung. Jeder Automat ist etwa 3/4 so groß wie das Original und kann nur sitzend gespielt werden, außer, es wird noch der optionale „Riser“ unter das Gehäuse gestellt. Zwei Maschinen mit Atari-

Titeln gibt es: Vektorgrafikspiele (Asteroids, Major Havoc, Lunar Lander, Tempest) und die Rasterispiele (Centipede, Millipede, Crystal Castles, Missile Command). Der Bildschirm ist allerdings keine Röhre

mehr, sondern ein 17“ LCD-Bildschirm. Für die vier Vektorspiele ist das ein Problem, denn gerade die Schärfe eines Vektorbildschirms macht viel von dem Reiz aus, den Asteroids & Co. noch heute ausüben. In den USA werden die Automaten von Großhändlern wie Walmart, Best Buy und Target für 300 bis 350 US-Dollar verkauft. Von der Verarbeitung sind sie nicht mit einem Original-Automaten vergleichbar, dafür müssen aber auch nur 30 Kilo nach Hause gewuchtet werden. (Bild: Arcade 1Up Promo)

[www.arcade1up.com](http://www.arcade1up.com)

## Neue Preise & Produkte bei Inventronik



Es tut sich etwas im Shop von Wolfgang Förster. Der Preis des Suska-III-C-Boards, einem rekonfigurierbaren Computer mit Altera-FPGA, Ethernet und USB 2.0, wurde von 619 auf 499 Euro gesenkt. Für den Suska gibt es einen ST/E-Kern. „Bald“ soll auch das III-B-Board verfügbar sein, im wesentlichen eine kompakte

Version des III-C, die auf die meisten klassischen ST-Schnittstellen verzichtet. Für TT-Besitzer interessant ist der ECL-auf-VGA-Adapter für 29,30 Euro, mit dem die höchste TT-Auflösung auf einem Standard-VGA-Bildschirm dargestellt werden kann – ECL-Bildschirme sind heute kaum noch zu beschaffen, die hohe Auflö-



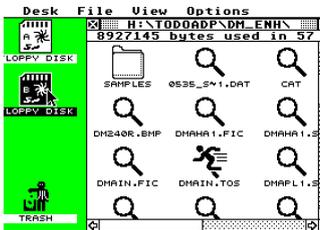
sung ist aber gerade interessant für das Desktop Publishing, auch wenn der TT in dieser Auflösung nur Schwarz und Weiß darstellen kann. Der Preis liegt deutlich unter dem des Tenox-Adapters.

Außerdem lieferbar: Ein SCSI-Adapter für die ACSI-Schnittstelle von ST und STE: In der Serie II ist der

Adapter noch kompakter, die Kompatibilität zu SCSI-II ist gewährleistet. Aktueller Preis: 68,50 Euro.

<https://shop.inventronik.de>

## TOS-Mod mit Savestates



Peter Putnik arbeitet weiter an TOS-Modifikationen für schnelle Massenspeicher. Im November kam eine interessante Funktion hinzu: Savestates. Per Tastenkombination wird der Speicherinhalt auf dem Massenspeicher gesichert und wiederhergestellt. Eine solche Funktion kennen vor allem Emulatoren-Nutzer, sie gehört auch zum Standard der vielen „Classic“-Konsolen, die in letzter Zeit den Markt fluten. Zehn Slots stehen zur Verfügung, je nach Speicherausbau des STs dauert es ein paar Sekunden, bis der „Spiel-

stand“ gesichert ist. Allerdings eignet sich die Funktion nur für Software, die Betriebssystemfunktionen zum Zugriff auf Peripherie nutzen – Spiele greifen in der Regel direkt auf die Hardware zu. Für diese Funktion wurde ein eigener Treiber im TOS integriert, der mit bestimmten Adaptern wie der UltraSatan zusammenarbeitet.

Putniks TOS-Modifikationen haben eigene Versionsnummern wie 1.04i, 1.46i oder 1.62i bekommen, je nach Art der Modifikation. Die Versionen mit einer „6“ am Ende bieten den Desktop vom TOS 2.06. Er liefert ausschließlich UK-ROMs aus – bis zum Falcon-TOS gab es für jede Region ein eigenes TOS.

<http://atari.8bitchip.info/tosimpr.html>

## BomberCats: Bomberman für Lynx

1983 veröffentlichte Hudson Soft Bomberman für MSX-Computer und in den folgenden Jahren wurde das Spiel zu einem der beliebtesten Multiplayer-Titel, mit etlichen Um- und Fortsetzungen und Clones. Eine offizielle Version erschien auch für die in Europa be-



liebten Heimcomputer Atari ST, C64 und Amiga. Seit 2010 arbeitete „LordKraken“ an einer Lynx-Version, die sich am SNES-Spiel orientiert. BomberCats bietet vier Spieler, von denen drei vom Lynx gesteuert werden. Mit Bomben sprengt der

Spieler Blöcke, sammelt Extras ein und versucht natürlich, die Computergegner vom Bildschirm zu bomben.

Das Spiel bietet Musik von Turbo Laser Lynx, Sound-Samples und mehrere Level. Nicht unterstützt wird ComLynx, Wettkämpfe gegen menschliche Gegner sind also nicht möglich. Der Entwickler möchte das Spiel wegen der Ähnlichkeiten zum Original und möglichen rechtlichen Problemen mit Rechteinhaber Konami nur als ROM veröffentlichen. Alle Einnahmen sollen einem wohltätigen Zweck zukommen.

<https://bit.ly/2OkcqUE>

## VCS-Spiele als QR-Code

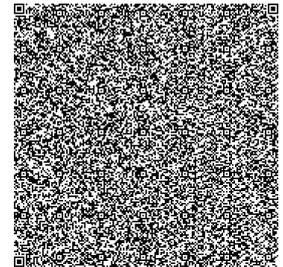
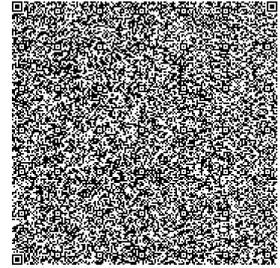
Speicherinflation gibt es nicht nur bei RAM, SSDs und Festplatten, sondern auch bei gedruckten Barcodes: Während die ersten Barcodes nicht mehr als zwanzig Zeichen kodieren können, passen in einen QR-Code der Version 40 2953 Bytes. Genug Platz für Spiele, dachte sich VCS-Fan Seth Robinson und kodierte VCS-Spiele als QR-Code. Der Code wird von einem Raspberry Pi mit Pi-camera gescannt, der 2600-Emulator in Retro Pi wird dann mit dem ROM gestartet. Da Spiele wie Pitfall

nicht in einen QR-Code passen, enthält das PaperCart-Format von Robinson Metadaten, damit der QR-Code-Reader weiß, aus wie vielen Codes das Spiel besteht.

Das ganze Projekt ist vor allem aus technischer Sicht interessant und möglich wäre es durchaus, auch einem echten VCS einen Aufsatz mit Kamera und eigener CPU zu spendieren, der QR-Code-Spiele einliest. Übrigens ist Robinson nicht der erste, der mit solchen Codes als Speichermedium

experimentiert: Der Barcode Battler, ein 1991 erschienener Handheld, interpretierte Barcodes als Statistikwerte für rundenbasierte Duelle. 2002 versuchte Nintendo mit dem e-Reader ein zusätzliches Format für Game Boy Advance Spiele zu etablieren. Veröffentlicht wurden u.a. diverse Mini-Spiele und NES-Titel.

[codedojo.com/?p=2251](http://codedojo.com/?p=2251)



## Smartwatch Gameband eingestellt



Smartwatch mit zwanzig Atari-Klassikern auszuliefern, unklar blieb, wie sich Spiele wie Centipede vernünftig auf einem

Die Gameband-Smartwatch wird nicht mehr erscheinen: FMTwo Game CEO Feargal Mac Conuladh hat die 1708 Unterstützer des Kickstarter-Projekts über diesen Schritt informiert. Es habe bei der Entwicklung technische Probleme gegeben, die ein Redesign der Hardware notwendig gemacht hätten. FMTwo sei es schließlich nicht gelungen, weitere Investoren zu finden. Von den Unterstützern kamen 325996 US-Dollar, allerdings muss von dem Betrag noch der Anteil von Kickstarter abgezogen werden. Zwar hatte FMTwo mit Atari einen Partner, aber ob Atari sich finanziell beteiligt hatte, ist unklar. Ursprünglich war geplant, die

1,63-Zoll Touchscreen steuern lassen.

Viele große Tech-Websites haben über das Projekt berichtet, gemessen an der Berichterstattung fiel die Unterstützung für die Gameband bescheiden aus. Gameband war nicht das erste Crowdfunding-Projekt von Conuladh, welches es nicht, bzw. nicht in der versprochenen Form zu den Investoren schaffte. Mit der Gameband versprach er nicht weniger als die „leistungsfähigste Smartwatch überhaupt“. Der CEO plant Rückerstattungen – wie, bleibt offen.

Bei Crowdfunding-Projekten ist ein Scheitern immer möglich, auch wenn wie bei Kickstarter ein Prototyp

verlangt wird. Insbesondere bei Projekten, bei denen die geforderte Investitions-summe sehr niedrig angesetzt ist, ist Vorsicht geboten: Die Entwicklungskosten für moderne Hard- und Software kann in die Millionen gehen, für einige Projekte stellt Crowdfunding nur einen Teil der Finanzierung dar. Bleiben die Investoren aus, können solche Projekte schnell vor dem Aus stehen.

Das Scheitern der Gameband wirft allerdings auch ein schlechtes Licht auf IT- und Tech-Portale, die Projekte, die mit großen Namen verknüpft sind – bei der Gameband war es Atari – nicht kritisch genug hinterfragen. Darunter leiden andere Crowdfunding-Projekte gleich doppelt: Zum einen wird kaum über sie berichtet und zum anderen bekommen sie die Skepsis, die durch das Scheitern prominenter Projekte entsteht, ebenfalls zu spüren.

## Rastari

Mit dem Raspberry Pi kann man Roboter basteln, eine Messstation aufbauen oder eine Kamera bauen – aber seien wir ehrlich, die meisten Pi-Computer werden als Mediacenter oder Emulationsmaschinen genutzt. Das Emulatoren-Setup wird dank verschiedener Distributionen immer einfacher. Rastari baut auf Hatari auf und bietet ein einfaches Frontend, mit dem zwischen verschiedenen Maschinen wie ST, STE und Falcon umgeschaltet wird. Das freie EmuTOS dient als Betriebssystem. Im Zusammenspiel mit einem Arduino kann auch die Original-Atari-Tastatur verwendet werden, als Gehäuse bietet sich beispielsweise ein defekter ST an. Einen Falcon kann so ein Setup freilich noch nicht ersetzen, dazu ist die Falcon-Emulation noch nicht ausgereift genug.

[sites.google.com/view/rastari/](http://sites.google.com/view/rastari/)

# Immer UpToDate

7up	2.33pl8	S	T	F	B	mxPlay	2.0	-	?	F	B
ACE MIDI	2.00	-	-	F	-	MyAeS	0.97	?	T	F	B
ACE Tracker	2.00	-	-	F	-	MyMail	1.96	S	T	F	B
AHCC	5.5	S	T	F	B	Nemesis Indicator	1.1	-	F	-	-
Aniplayer	2.23.1	?	T	F	B	NeoDesk	4.06	S	T	F	-
ArtWorx	2.09	S	T	F	B	Netkit	0.17	?	?	?	B
Atari Works	1.207	S	T	F	B	nfs-server	2.2beta47	S	T	F	B
AtarIRC	2.06	S	T	F	B	ORCS	2.16	S	T	F	?
BaS_gcc	0.8.6	-	-	-	B	Papillon	3.04	S	T	F	B
Calamus SL	SL2015R4	S	T	F	-	papyrus	10.20	S	T	F	B
CoMa	5.3.2 S	T	F	?		PaulaNG	0.2b	?	?	F	?
CoNnect	97b	S	T	F	?	PH PDF	B3	S	T	F	B
Cresus	1.2B	S	T	F	B	PH Weather	2.1	-	T	F	B
Cypress	1.73	S	T	F	-	Phoenix	5.5	S	T	F	?
Diskus	3.99.2	S	T	F	?	PhotoLine	2.3 plus	?	T	F	B
EasyMiNT	1.90B	S	T	F	B	Pixart	4.52	S	T	F	-
<b>EmuTOS</b>	<b>0.9.10</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	qed	5.0.5	S	T	F	B
FreeMiNT	1.19	S	T	F	B	Reevengi	0.19	-	?	F	?
fVDI Snap	1.1C	S	T	F	B	SE-Fakt2013!	2.40	S	T	F	?
gcc	4.6.4	S	T	F	B	Sharity-Light	1.3	S	T	F	B
GEM-Setup	2.01	S	T	F	B	Signum!	4.4	S	T	F	-
GemBench	6.07	S	T	F	?	Smurf	1.06	S	T	F	B
Geneva	1.08	S	T	F	-	SNDH Editor	1.12	S	T	F	?
GFA-Basic	3.70	S	T	F	B	SolarFakt	2017	S	T	F	B
GFA-Basic Editor	1.71	S	T	F	B	STarCall Pro	3.2D	S	T	F	?
<b>Hatari</b>	<b>2.20</b>	-	-	-	-	STj	1.50	?	?	F	?
<b>HD-Driver</b>	<b>10.14</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>F</b>	-	Tempus Word NG	5.4	S	T	F	-
HypView	0.40.0	S	T	F	B	TeraDesk	4.06	S	T	F	B
JAnE	2.20	S	T	F	-	Texel	2.2	S	T	F	B
Jinnee	2.5	S	T	F	-	That's Write	4.12	S	T	F	?
Joe	1.5C	S	T	F	B	TOS.hyp	5.0	S	T	F	B
KK Commander	1.6E	S	T	F	B	Troll	1.8E	S	T	F	B
Litchi	1.3E	S	T	F	B	Voc!	0.60	S	T	F	?
Manitor	1.04	?	?	?	?	<b>Vision</b>	<b>4.5c</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>F</b>	<b>?</b>
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](http://www.atariuptodate.de)

# Hardware-UpDate

## Computer

FireBee [acp.atari.org](http://acp.atari.org) ab 560 Euro

Coldfire-basierter, schneller ST-Klon mit modernen Schnittstellen.

**Suska III-C** [shop.inventronik.de/](http://shop.inventronik.de/) **499 Euro**

Rekonfigurierbarer Computer mit umfangreicher Schnittstellenausstattung

MIST [lotharek.pl/](http://lotharek.pl/) 199,99 Euro

Rekonfigurierbarer Computer für klassische Systeme (ST, Amiga, Mega Drive etc.). Anschlüsse für USB-Tastatur und Maus, sowie VGA-Display. Restposten.

## Massenspeicher

GigaFile [shop.inventronik.de/](http://shop.inventronik.de/) ab 88 Euro

SD-Kartenleser für die SCSI- oder ACSI-Schnittstelle.

Ultrasatan [lotharek.pl/](http://lotharek.pl/) ab 74 Euro

SD-Kartenadapter.

## Adapter

**ACSI-SCSI-Adapter II** [shop.inventronik.de/](http://shop.inventronik.de/) **57,56 Euro**

Adapter, um SCSI-Geräte an der ACSI-Schnittstelle zu betreiben. Volle SCSI-II-Kompatibilität.

**Lightning VME** [thunderstorm@tuxie.de](mailto:thunderstorm@tuxie.de) **80 Euro**

2x USB 1.1 für Atari TT und MegaSTE.

Netusbee [lotharek.pl/](http://lotharek.pl/) 58,99 Euro

USB- und Ethernet-Adapter zum Anschluss an den ROM-Port des ST/TT/Falcon.

PARCP-USB [joy.sophics.cz/parcp/](http://joy.sophics.cz/parcp/) ab 35 Euro

Datenaustausch über USB mit PC (Windows, Linux) und Mac.

SCSI2SD [www.itead.cc/scsi2sd.html](http://www.itead.cc/scsi2sd.html) 70 US-Dollar

Emuliert bis zu vier SCSI-2-Festplatten mit einer Micro-SD-Karte, kompatibel mit TT/Falcon/Mega STE.

**Storm** [thunderstorm@tuxie.de](mailto:thunderstorm@tuxie.de) **80 Euro**

TT-Fast-RAM auf bis zu 256 MB erweitern mit PS/2-SIMMs.

TenoxVGA [tenox.net/hw/tenoxvga/](http://tenox.net/hw/tenoxvga/) 165 US-Dollar

Adapter zur Nutzung eines VGA-Bildschirms in der hohen TT-Auflösung.

**Thunder** [thunderstorm@tuxie.de](mailto:thunderstorm@tuxie.de) **80 Euro**

Interner IDE-Anschluss für Atari TT.

## Sonstige

CT60e [www.atari-forum.com](http://www.atari-forum.com) ? Euro

Beschleuniger für den Falcon mit 68060 CPU (bis zu 100 MHz), CPU muss separat erworben werden.

STFM 16 MHz Booster [exxoshost.co.uk/](http://exxoshost.co.uk/) ab 25 UKP

16 MHz Speeder ohne Cache, Geschwindigkeitsgewinn ca. 30 Prozent.

Plug-in ST-RAM-Upgrade [exxoshost.co.uk/](http://exxoshost.co.uk/) 65 UKP

SIMM-Board für ST/F/M/Mega-Modelle. Erfahrung im Einbau von Hardware notwendig.

MonSTer [alanh/atari-forum.com](http://alanh/atari-forum.com)

RAM-Erweiterung (bis 8 MB), Dual-IDE und Flash-TOS für ST/STE.

## Konsolen

Kitty Box [0711spiele.de/](http://0711spiele.de/) 99,95 Euro

HDMI-Konverter/Upscaler für den Atari Jaguar.

Lynx VGA-Mod [order-lynx-lcd@online.de](mailto:order-lynx-lcd@online.de) ab 95 Euro

Neues Display und VGA-Buchse für Lynx I und II, gegen Aufpreis auch mit Einbauservice.

Atari 2600 Pause Kit [atariage.com](http://atariage.com) 20 US-Dollar

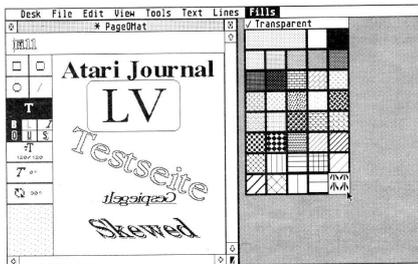
Pausefunktion für VCS-Spiele. Erfahrung im Einbau von Hardware notwendig.

**Jaguar Pro-Controller Replica** [atariage.com](http://atariage.com) **60 US-Dollar**

Originalgetreuer Nachbau des Jaguar-Pro-Controllers..

# Vor 27 Jahren: Atari Journal 11/1991

**G**DOS war das ungeliebte Stiefkind Ataris und wer es nutzte, griff meist zu kompatiblen Varianten von Drittanbietern. 1991 sollte GDOS endlich einen großen Sprung machen: FSMGDOS entstand aus einer Kooperation Ataris mit QMS/Imagen, einem Anbieter von Vektorfonts. Als Demo entwickelte Atari ein primitives Publishing-Programm namens Page-O-Mat, die Textverarbeitung Word Flair II wurde mit FSMGDOS ausgeliefert. Offiziell erschien FSM aber nie – Atari setzte stattdessen auf SpeedoGDOS. In „Neues aus den USA“ meldete Atari Journal einen weiteren Versuch Ataris, in den USA durchzustarten und leider ist völlig unklar, was aus all diesen Plänen geworden ist – von den Verhandlungen Ataris mit General Electric, dem Partnerprogramm zur Stärkung des Händlernetzes und dem ST Book mit US-Zulassung. Schließlich wurde noch gemeldet, dass eine „Schiffsladung“ CDAR 505 nach Sunnyvale unterwegs sei und ab Oktober verkauft werde.



**Nach einem (gefühlten) Kurzurlaub von drei Jahren nahm die Atari-Softwareentwicklung deutlich an Fahrt auf. Eines der Produkte: FSMGDOS.**

So viele Fragezeichen in einer Ausgabe, aber es gibt noch mehr: Kuster und RAK bewarben individuell konfigurierte Stacys mit fünf Akkusystemen und Helligkeitserweiterung, Trade It stellte das neue farbfähige Satz- und Layoutsystem Imprint 2000 vor und Beta Systems bewarb SCplus. SCplus sollte den PC-Emulator SuperCharger um AT-Chipsatz und AT-Slots erweitern, bis hin zum Vollausbau als unabhängiger AT-Computer.

Aus heutiger Sicht ist die 11/91 natürlich eine Ausgabe voller „Vaporware“, Produkten, die nie erschienen sind. Damals allerdings erschienen Produkte wie FSMGDOS, STBook und mit etwas Optimismus sogar das ST-Pad durchaus greifbar.

Es gab sie aber dann doch, die Produkte, die es tatsächlich in den Handel schafften. Allen voran die TOS 2.06 Extension Card, eine von vielen Karten, die ST-Besitzern den Anschluss an die neue TOS-Generation ermöglichen. Leider konnte sich Atari nie dazu durchringen, auch den 1040STE mit dem neuen TOS auszuliefern, was Spielehersteller gezwungen hätte, auch diese Version zu unterstützen. Der Spiele-Bereich stagnierte zu der Zeit

– dass in der Spät-Phase eines Systems die technisch besten Spiele erscheinen, traf auf den ST nur bedingt zu: Ob Ocean, Domark oder Gremlin, die Entwickler lieferten Dienst nach Vorschrift, statt von den Tricks der Demo-Szene zu lernen, die schon vor Jahren zeigte, wie sich Sync-Scrolling, mehr als 16 Farben, guter



**Ein eigenes Fenstersystem für eine monochrome Bildverwaltung: Archivarius gehörte zu den populäreren Public-Domain-Programmen damals.**



Sound und Overscan auch auf dem ST realisieren lassen.

Ebenfalls noch stark dem alten ST verwurzelt war auch die für das Atari Journal so wichtige Public-Domain-Software. Archivarius gehörte ohne Frage zu einem der Highlights, denn Entwickler Thomas Müller programmierte für seine Bildverwaltung eine wunderschöne Benutzeroberfläche

### Stacy-Power!

- 5 Akku-Systeme (2 bis 5 Std.) mit Helligkeitserweiterung
- DOS® (386SX, DOS 5.0, Windows 3.0) und/oder MAC®-Emulator
- 20 MB-Wechselplatte oder bis 210 MB Festplatte. Tragetaschen...
- Komplettangebote mit 2-Jahresgarantie auf Stacy!

### Software...

- Termin- und Aufgabenplanung
- Leistungsverzeichnis, Angebots- und Rechnungsschreibung
- Finanz- und Haushaltsplanung
- Nachschlagewerke auf Disk
- Accessories und Tools

### Profi-Drives

- Wechselplatte 88 MB, optional inkl. 120 bis 210 MB HD
- Optodrive 600 MB, Gigadrives 1 bis 3 GB
- Optocombi-Drives...

Prospekte und Preislisten erhalten Sie bei:



KUSTER SYSTEM  
ENGINEERING  
Oberstrick 7  
CH-6318 Walchwil  
☎ 042 - 771796



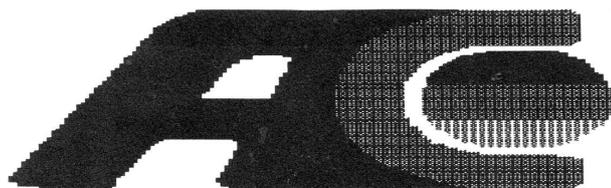
Dipl.-Ing. (FH)  
RAINER KUCZINSKI  
Groß-Horsstr. 12  
D-6701 Altlupf  
☎ 06236 - 2776

Ihre Partner für Spezialanwendungen...Bsp.: Expertensysteme: Polizei, TT-Tuning, EDV-Consulting...

**Helligkeitserweiterung und Akku-Systeme? Nur diese Anzeige belegt die Existenz dieser Erweiterungen.**

namens CLIQ. Schönheitsfehler dieser und anderer Pixel für Pixel für den Monochrom-Monitor optimierter Programme war jedoch, dass auflösungsunabhängigkeit für sie ein Fremdwort war. Der Trend zu mehr Farben und höherer Auflösung ging – auch aufgrund des hohen Preises für einen Atari TT – am Public-Domain-Markt völlig vorbei und die Overscan-Erweiterung, die als Bastelei im ST-Magazin startete, war offenbar doch nicht so verbreitet wie gedacht. Als dann aber immer mehr Anwender auf Betriebssysteme wie Magic wechselten, verschwanden Programme wie Archivarius: Sie waren zwar schön anzusehen, aber eben nicht flexibel.

## Das kleinste Magazin



**In diesem Heft stellen wir das größte Atari-Magazin vor, welches ist aber das „kleinste“ Magazin? Ein heißer Kandidat ist die Atari Fun oder Atari Computing Deutschland.**

**A**ls in Großbritannien die Atari World und ST Format eingestellt wurden, beschlossen einige Autoren, ein neues Magazin zu gründen: Atari Computing erschien von September 1996 bis Januar 2000 und bot aufwändig genderte Cover und hochwertige Artikel. Gastautoren aus der Szene konnten gewonnen werden und so gelang es dem Magazin, den Atari-Markt in seiner Breite abzubilden. Eigentlich doch auch interessant für Leser in Deutschland, oder?

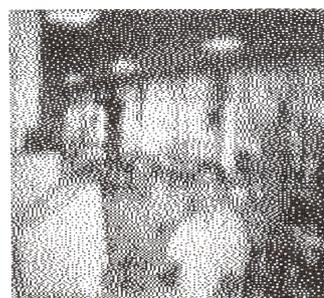
## Atari Computing Deutschland

Das dachte sich wohl Thorsten „Mad Butscher“ Butschke, der den Abo-

Vertrieb für Deutschland übernahm. Butschke hatte sich vorher vor allem als Spiele-Entwickler mit Titeln wie Spitzenreiter einen Namen gemacht und war bestens vernetzt. Einfach nur die Atari Computing nach Deutschland zu bringen, reichte ihm aber nicht: Deutsche Abonnenten bekamen nicht nur die Atari Computing, sondern auch ein Magazin im Magazin in deutscher Sprache, die Atari Computing Deutschland, im Folgenden „Atari Fun“ genannt.

Vier Seiten (!) kurz ist eine Atari Fun und auf diesen vier Seiten drängen sich News, Messe-Berichte, Grundlagen, Cheat-Codes und Werbung. Die Artikel sind nicht etwa Übersetzungen aus der Atari Computing, sondern wurden von Butschke und Oliver Heun für die Atari Fun geschrieben. In der Ausgabe August 1997 gibt es unter anderem einen Bericht über die Nordisk Atari Show in Göteborg, die Gigafun 1997 in Offendorf (mit Phénix-Interview) und ein Interview mit Mr. Pink (Reservoir Gods).

in Deutschland auch als Einzelheft angeboten. Butschke hatte auch Bundles mit der AC-Leserdiskette und der CD des französischen STraTOS-Magazins im Angebot. Sowohl Atari Computing UK als auch Thorsten Butschke hatten an mehreren Atari-Messen teilgenommen. Es gab also viele Gelegenheiten, die Atari-Com-



**So sähen Fotos in der ST-Computer aus, mit dem Budget der Atari Fun und der damaligen Technik: Diese Aufnahme zeigt die Nordisk Atari Show.**

puting-Sammlung zu vervollständigen. Um aber die Atari Fun zu erhalten, musste es natürlich auch ein Exemplar aus Butschkes Kontingent sein.

Die Bildqualität ist allerdings grau-sam, besonders Fotos leiden unter heftigem S/W-Dithering und sind kaum zu erkennen. In späteren Ausgaben verbesserte sich zumindest die Qualität der Screenshots.

## Schweden!

Nicht nur aus Deutschland kam eine Beilage für die Atari Computing, sondern auch aus Schweden: Atari Computing Sverige hatte wiederum eigene Themen, die mehr oder weniger etwas mit Schweden zu tun hatten.

Atari Fun hatte schon aus Platzgründen keinen großen Einfluß auf den Atari-Printmarkt, verdient sich aber schon durch seine Erscheinungsform als deutschsprachiges Magazin-im-Magazin in einem britischen Magazin, um letzteres attraktiver für deutsche Leser zu machen, einen Platz in der Print-Geschichte.

Die Atari Computing und eine Ausgabe der Atari Fun gibt es auf archive.org, die Scans der Atari Computing enthalten nicht die Atari Fun. Die vier Ausgaben der STraTOS stehen inklusive Heft-CDs bei abandonware-magazines.org zum Download bereit.

## Fazit

Britische Leser dürften nicht gewußt haben, dass sie vier Seiten „weniger“ bekommen. Anders als in Großbritannien wurde die Atari Computing

**Neuheiten für ATARI!**  
CD-ROMS • SOFTWARE • HARDWARE

Mission Falcon Vol 1 ..... 34.95  
Mission Vol.2 + Bonustrack 34.95  
A KID CD für ATARI ..... 39.95  
YOI-Gamedisc for ST & STE 34.95  
ATARI forever Vol. 3 ..... 39.95  
Best of ATARIinside Vol.2 ..... 49.00  
whiteLine PSI CD ..... 69.00  
Jaguar & Lynx CD f. ATARI ..... 24.95  
MY Pool CD (Grafik, Fonts...) 16.95  
MY Game-Disc f. FALCON ..... 16.95  
MY Game-Disc s/w ..... 16.95  
MY Music-Disk f. ATARI ..... 16.95  
MY TT-Disc for TTs ..... 16.95  
MY Font-Disc (CFN-Fonts) ..... 16.95

ZOOM!, DER Iconeditor ..... 35.00  
INTERFACE, RSC-Editor ..... 75.00  
Connector zwei ..... 29.00  
Arabesque 2 HOME ..... 79.00

Gravis Joystick gro! ..... 39.95  
ATARI Power-Pad ..... 19.00  
Manhattan Maus f. ATARI ..... 25.00  
Champ-Maus f. ATARI ..... 38.95

**M.u.C.S.**  
Sacha Roth  
Gustav-Adolf-Str. 11  
30167 Hannover

Prese in DM zzgl. Versand:  
VK-8.-DM / NN- 13.- DM

**7 Jahre BETZ COMPUTER**  
und L&H Computertechnik  
gebaltete ATARI-Kompetenz

**Auf Lager haben wir z.B.:**  
SCSI 2GB Harddisk NEC ..... 449,-  
SCSI CD-ROM Power 128: 198,-  
Gehäuse SCSI Harddisk 118,-  
SCSI-Gehäuse f. CD-ROM 95,-  
Afterburner 040 ..... 898,-  
33.600 MODEM mVoice ..... 158,-

NEMESIS? We have it! Price: about 150 DM

Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir die ersten Karten mit und ohne Afterburner eingebaut. Wer wissen will, ob's was bringt, wie verträglich oder zickig der FALCON-SPEEDER arbeitet, erhält von uns ehrliche Antworten. Unsere TECHNIK antwortet: Tel. 040-401

RAM-Extension FALCON 16MB PS/2 235,-  
SCREENEYE VIDEO-Digitizer ab 140,-  
LINK 97 ATARI-SCSI Controller ab 158,-  
LINK 97 auch iXG am normalen ST19  
ZP anschlußfertig m LINK97 f. ST 548,-  
ZP 100MB SCSI extern f. TT030 ..... 329,-  
und vieles, vieles Meer:  
GIBASE CD-WRITER f. TT030/FALCON  
Neue 100MB f. Power PC QUMA00 ab 999,-

DATENUNFALD? Harddisc dämaged?  
Unsere TECHNIK rettet wichtige Daten von Festplatten, Disk, Wechseldatens, ZIPs, JAZ, SYQUEST usw. Wir werden die letzte Rettung für Kunden aus DACHSCH. Wenn's passiert ist, rufen Sie unsere Werkstatt (L&H) COMPUTERTECHNIK in (Deutschland) 040-40 international 0049-404

**BETZ COMPUTER**  
Gef. 1188 80  
20053 Hamburg/Bohmtey

**Werbung ist auch Zeitgeschichte: Die M.u.C.S.-Anzeige stammt aus der Spätphase des Atari-CD-Booms, als neue CDs entweder mit vielen Vollversionen warben oder sich auf ein Thema spezialisierten.**



# Beyond the Borders

**Nach hartem Kampf kapitulierte der berüchtigte Trauerrand des Atari STs, eine Entwicklung, die in „Breakin' the Borders“ dokumentiert wurde. Im Mittelteil der Trilogie geht es um die Jahre 1991 bis 1993, es geht also langsam in Richtung Falcon.**

Zum Glück wurde bei Band 2 auf ein längliches Vorwort verzichtet – meiner persönlichen Ansicht sind Interviews mit früheren Szene-Größen wichtiger als ein Gespräch mit Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth. Format und Aufbau setzen hingegen nahtlos Band 1 fort: Innerhalb der Jahre, die das Buch behandelt, werden große Demo-Klassiker vorgestellt, über Partys berichtet und gezeigt, was Atari in der Zeit so machte. Dafür hat sich Autor Marco Breddin durch Websites, Magazine, Prospekte gewühlt und Szene-Mitglieder kontaktiert – alleine die Referenzen nehmen zehn Seiten im Buch ein.

## Grenzüberschreitend

„Beyond the Borders“ ist auch das Gefühl, welches Leser, die ihre Atari-Informationen hauptsächlich aus der hiesigen Presse bezogen haben, bekommen. Wie schon in der Besprechung von Band 1 erwähnt, fand eine echte Szene-Berichterstattung in deutschen Print-Medien nur sporadisch statt und die wenigen Artikel waren wohl nur besonders engagierten einzelnen Redakteuren zu verdanken. So gibt es im Buch einige interessante Fakten, etwa, dass Atari durchaus Notiz von der Szene genommen hat.

Die kommerziellen Spiele, die von Mitgliedern von Szene-Gruppen kamen, „mussten“ die Magazine allerdings besprechen. Thalion und Eclipse werden im Buch ausführlich behandelt, aber auch Expose Software („das französische Thalion“) nicht außen vor gelassen. Wie schwer es diesen Firmen fiel, kommerziell erfolgreich zu sein, ist bekannt. Es wäre in diesem Zusammenhang in-

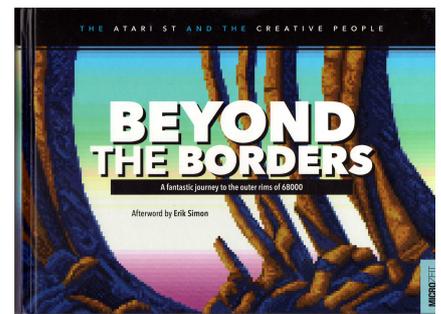
teressant gewesen, zu zeigen, welche Spiele in den Jahren stattdessen erfolgreich waren.

## Disk-Magazine

Aufgelockert werden die Ausflüge in die Atari-Geschichte, Demos und Spiele wie im ersten Band durch Features. In Band 2 sind dies unter anderem die Disketten-Magazine, der „French Touch“ und das Minitel, Frankreichs Gegenstück zu BTX. Überhaupt spielt Frankreich in diesem Buch eine größere Rolle. Was weniger eine Rolle spielt, ist der Falcon – logisch, denn in den Jahren 1991-1993 wurde der Falcon zwar vom Gerücht zum Produkt, aber noch nicht von der Szene ausgereizt.

## Abteilung Nitpicking

Breddin schreibt die Bücher immer in deutscher Sprache, aber das der deutschen Sprache fähige (Atari-)Publikum wäre zu klein, um ein solches Buch zu finanzieren. Band 1 wurde noch von Richard Karsmakers übersetzt, bei Band 2 darf die Online-Übersetzungsmaschine DeepL ran. Lektoriert hat Mike Mee – der übrigens auch bei der bisher einzigen englischsprachigen Ausgabe der ST-Computer Korrektur gelesen hatte. Die Aussicht, in mehreren Sprachen zu publizieren, ist faszinierend und das Handwerk der Übersetzer wird immer wieder bei den Berufen genannt, die in Zukunft aussterben werden. Beim Lesen von „Beyond the Borders“ stellte sich aber irgendwie das Gefühl eines sprachlichen „Uncanny Valley“ ein: Die Übersetzung ist überwiegend gut, aber so fallen die Stellen, an denen die Übersetzungsmaschine daneben lag, nur noch mehr auf. So wird im Deutschen gerne davon gesprochen, dass ein Hersteller xx Stück einer Hardware verkauft hat, in der englischen Sprache verwendet man aber eher „units“ und nicht die wörtliche Übersetzung „pieces“. „Schwarze Zahlen“ mit „black numbers“ zu übersetzen, ist auch nicht falsch, aber ein Muttersprachler



würde es anders übersetzen. „Befreit von einigen Fehlern“ wird zu „Released from some bugs“ und was „storm the power switch“ bedeuten soll, lässt sich ohne die deutschsprachige Ausgabe nur erraten. Besonders problematisch scheinen für DeepL Redewendungen und Sprichwörter zu sein – die Maschine kennt zwar einige, aber hat noch Nachholbedarf: „The TT runs in Germany for a long time like sliced bread“.

## Fazit

Vermutlich ist jetzt ein falscher Eindruck entstanden, da sich ein wesentlicher Teil dieser Besprechung mit der maschinellen Übersetzung von DeepL beschäftigte. Dies wird der Arbeit, die auch in Band 2 steckt, natürlich nicht gerecht und die Alternative wäre, unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Aspekte, einfach: kein Buch. Die Themen von Band 2 sind jedenfalls wieder gut gewählt, die Bebilderung hält das hohe Niveau von Band 1 und die vielen Kurzinterviews sind eine Bereicherung. Beide Bücher verdienen auch über die Atari-Szene hinaus Anerkennung.

In Band 3 soll es um die Jahre zwischen 1994 und 2000 gehen: Die kommerzielle Ära der 16/32-Bit-Heimcomputer und ihrer Nachfolger neigt sich dem Ende entgegen, Demo-Programmierer erforschen die Grenzen des Falcons und Eclipse Software lässt den „Eisen-Soldat“ marschieren.

„Beyond the Borders“ ist für 41,90 Euro im Microzeit-Shop erhältlich (microzeit.com). Die deutschsprachige Ausgabe als Kindle Edition ohne Bilder gibt es für 4,99 Euro bei Amazon.



**Jede Stadt leistet sich gerne ein Kunst- oder Stadt-Museum, Computer-Museen werden hingegen durch das Engagement von Privatpersonen gegründet. Computer-Fans finden diese Museen daher mitunter in Städten, die nicht für ihre Museumsszene bekannt sind, in diesem Fall Helmond.**

**H**elmond, eine niederländische Stadt kurz vor Eindhoven, ist allerdings kein Kuhdorf und das Museum liegt nicht an der Peripherie, sondern in einer Seitenstraße der Innenstadt und ist bequem vom Bahnhof zu Fuß erreichbar. Das HomeComputerMuseum ist in einem geräumigen ehemaligen Ladenlokal, im Schaufenster werben C64, mehrere Sinclairs, ein IBM-System mit 8-Zoll-Laufwerken und natürlich die Philips G700 Konsole für das Museum. Deses Motto ist „See, Feel, Try“ – es handelt sich um ein „Hands on“-Museum, also ein Museum, in dem der Großteil der Exponate eben nicht in Vitrinen aufbewahrt, sondern offen ausgestellt wird. Anfassen, ausprobieren und fotografieren ist ausdrücklich erlaubt und erwünscht. Beim Eintritt begrüßt mich ein Mitarbeiter, der mir später erzählt, seine Aufgabe war vor allem, passende Möbel zu beschaffen. Das Museum ist in zwei Bereiche unterteilt: Die „Arcade“ und das Heimcomputer-museum. Bezahlt wird ausschließlich per Karte. Während er die Computer hochfuhr, ging ich in die Arcade.

## Arcade

Die Arcade fühlt sich als Zugeständnis an den Mainstream an, denn die Nostalgie nach den alten Konsolen ist ungleich größer: NES, SNES, Mega Drive, Master System, GameCube, PlayStation 1 und die erste Xbox sind da. Philips G7400, die zweite

Generation der in den USA als Odyssey 2 bekannten Konsole, steht auch in der Arcade. Vom Amiga 600 hatte das Museum offenbar mehr als ein Exemplar und so steht eines ebenfalls in der Arcade. Für eine Partie Sonic oder Mario 3 lohnt sich aber ein Museumsbesuch nur für diejenigen, die die Spiele einmal auf den Original-



**Hier wäre schon die „exotischste“ Konsole aus der Arcade: das Philips G7400.**

Konsolen spielen möchten und nicht auf einer der zahlreichen Wiederveröffentlichungen. Handheld-Konsolen gibt es in der Arcade nicht, Lynx, GameBoy & Co. liegen in einer Vitrine.

Interessanter sind die zwei PCs mit Lenkrädern und dem Spiel Need for Speed. Realistisch rasen mit früher PC-3D-Grafik, als sich PC-Spieler 3D-Beschleuniger in ihre grauen Kisten steckten. Diese Beschleuniger waren Teil des „Rüstungswettlaufs“ der 90er, als die Leistung der PCs, aber auch die Ansprüche der Spiele fast im Monatstakt stiegen.

Wer in der Arcade aber ein Centipede oder Pac-Man erwartet, wird enttäuscht: Original-Automaten gibt es nicht, lediglich eine Maschine mit mehreren Spielen steht zum Ausprobieren bereit.

## Anfang

Das Museum ist streng chronologisch geordnet: Es beginnt also mit frühen Selbstbaucomputern, PCs aus der Prä-DOS-Ära wie dem DAI und dem Apple II. Schmuckstücke sind der erste Acorn-Computer (Acorn System 1), der noch von MOS Technology entwickelte KIM-1 und ein Commodore-Taschenrechner neben einem Commodore PET2001. Zu jedem System gibt es einen zweisprachigen (Englisch/Niederländisch) Aufsteller. Natürlich ist nicht jeder Computer betriebsbereit, speziell in diesem Teil der Ausstellung.

Die Faszination eines Computers wie dem KIM-1 lässt sich heute nur noch schwer vermitteln: Diese Computer mussten ohne Basic, Anschluss an einen Monitor oder Peripherie auskommen. Es waren Computer für Tüftler, die ganz früh dabei sein wollten, als die Computer-Technik langsam erschwinglich wurde. Acorns System 1 kostete beispielsweise 65 britische Pfund und bot dafür immerhin eine Tastatur mit 25 Tasten, ein kleines LED-System und ein Kassetten-Interface. Die System-Serie wurde auch nach Einführung des ersten Acorn-Heimcomputers weiterentwickelt.



**Besonders bei den Computern der 70er Jahre ist das Museum bemüht, passende Tische und Stühle zu finden.**

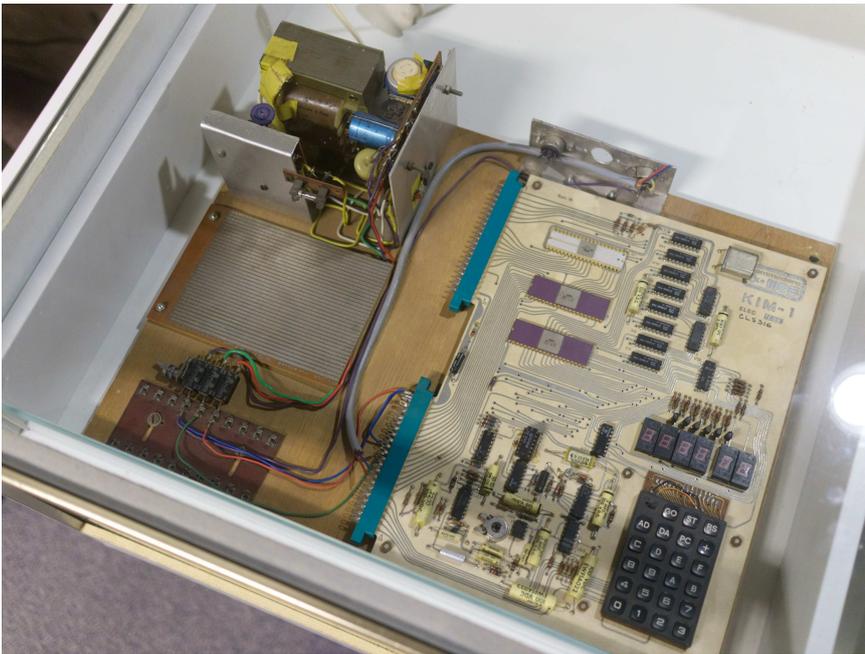


**Ein kompletter Exidy Sorcerer (1978) Arbeitsplatz. Die Deko (Polaroid-Kamera, Plattenspieler, Tapete), soll Besucher in die Zeit zurückversetzen.**

## Schlimmer wohnen

Wer noch alte Fotos aus den 70ern hat, wird so manche Tapete im Museum sicher wiedererkennen – die dazugehörigen Computer dürften aber nur in wenigen Wohnungen zu finden gewesen sein. Der Exidy Sorcerer ist beispielsweise so ein Computer, ein fast vergessener Konkurrent des Apple II und Commodore PET. Wie Atari, wagte Exidy den Sprung von der Arcade in den Heimcomputermarkt, wobei der Sorcerer flexibel

genug war, auch professionellere Ansprüche zu befriedigen. Das Setup im Museum mit zwei Diskettenlaufwerken, der S100-Expansion-Unit und Monitor wäre für Hobbyisten unbezahlbar gewesen. Anders als Commodore und Atari setzte Exidy auf die Expertise lokaler Vertriebspartner. So wurde der Sorcerer nicht nur in den USA gefertigt, sondern auch in den Niederlanden. Keine Verbindung zum Sorcerer haben übrigens der Plattenspieler, die Uhr und die Polaroid-Kamera – alles Accessories,



**Der KIM-1 wurde von Chuck Peddle für MOS Technology entwickelt und fand regen Absatz.**

die für das passende Ambiente sorgen sollen.

Diese Sonderbehandlung kann das Museum nicht bei allen Computern durchhalten. Die 80er, speziell die Zeit zwischen 1980 und 1986, markieren den Zeitraum, in dem die Vielfalt an unterschiedlichen Systemen ihren Höhepunkt erreicht hatte. Ich spiele Alley Cat auf dem PC (vertrieben von IBM!), Ladder auf dem Kaypro, Star Blazer auf dem TRS-80 und Pac-Man auf dem 800XL. Auf dem ST lief ausgerechnet die „After Burner“-Portierung. After Burner war Teil des „Power Packs“, einem der vielen Spiele-Bundles, mit denen Atari besonders in Großbritannien auf Kunden-

fang ging. Viele dieser Bundles boten exzellente Spiele und waren mitverantwortlich für zehntausende verkaufter Ataris. Leider führte das aber auch dazu, dass die Kunden auf Monate keine weiteren Spiele kauften. Bis heute streiten sich englische Atari-Fans, ob nicht die Power Packs einen Anteil daran hatten, dass britische Softwarehäuser verstärkt in den Amiga investierten – wobei allerdings auch Commodore den Amiga immer wieder mit Spielen anbot.

### Dutch Touch

Für den „Dutch Touch“ sorgen die Maschinen, die in den Niederlanden entwickelt wurden oder in diesen

besonders erfolgreich waren. Philips P2000-Computer mit eingebautem Mikro-Kassettenlaufwerk erreichten im Bildungsmarkt eine gewisse Verbreitung, im Heimbereich waren es die MSX-Computer. Ein besonders schönes Exemplar ist der Philips NMS-8250 mit Synthesizer-Modul und Keyboard. Entwickelt von Sanyo für Philips, war der NMS einer der wenigen 8-Bit-Heimcomputer im Desktop-Gehäuse. Ein ähnliches Setup wäre auch für den den Mega ST sinnvoll – immerhin zeigt das Museum den ST sowohl mit Farb- als auch Monochrom-Monitor. Der Mega ST teilt sich einen Tisch mit dem Amiga 1000, dazwischen ein C128d als „Streitschlichter“. Tischnachbar ist der Apple IIgs, die Krönung der Apple II Serie. Dessen Hardware war kurioserweise der des Macintosh in einigen Bereichen überlegen. Ähnliche Modernisierungsversuche altern der 8-Bit-Hardware unternahmen auch Commodore (C65) und Atari (65XEM). Philips machte noch den Wechsel auf den MSX-2 mit, aber MSX-2 konnte sich in den meisten westlichen Ländern nicht gegen die Computer von Atari, Commodore und Amstrad behaupten. Die dritte (2+) und vierte Generation (Turbo-R) wurden nur noch in Japan gebaut und verkauft. Den Turbo-R hat das Museum auch im Bestand.

Ebenfalls Teil der 80er waren die ersten tragbaren Computer, die in „Luggable“-Form – große Kästen mit einem Mini-CRT-Bildschirm – ein voll-



**Die P2000-Serie von Philips richtete sich an den Heim- und Bildungsmarkt.**



**Von Philips gab es einige MSX-Computer wie dieses Desktop-Modell mit abgesetzter Tastatur und Musik-Keyboards.**



**Der Sinclair PC200 wurde von Amstrad unter eigenem Namen und grauem Gehäuse als PC20 in den USA verkauft. Beide waren Teil eines kurzen Trends von Heim-PCs im Tastaturgehäuse. Wesentlich erfolgreicher war die Tandy-1000-Serie (links), die es auch in Desktop-Varianten gab.**

wertiges CP/M oder DOS boten, oder wirklich tragbare Computer wie der Epson HX-20, die zum Beispiel in der Lagerverwaltung oder Messwerterfassung eingesetzt wurden.

## Monotonie

Die 80er stehen für eine Vielfalt an untereinander inkompatiblen Systemen, die es davor und danach nicht gab. Mit Hilfe der Ausstellungsstücke lässt sich gut der Weg zur Standardisierung, einer weitgehenden PC-Monokultur nachvollziehen. Der Tandy 1000 in der Tastaturvariante und der Sinclair PC200 waren klare Indikatoren, dass sich die PC-Technologie auf den Weg in den von Atari und Commodore dominierten Heimcomputer-Markt aufmachte. Dabei war zumindest der Tandy keine Reaktion auf den ST oder Amiga 500, sondern ursprünglich Tandys Antwort auf IBMs PC Jr. . Als der sich als Misserfolg herausstellte, vermarktete Tandy die 1000er als preiswerte, aber kompatible Heim-PCs mit besserer Grafik und Sound. Hierzulande war der bekannteste Vertreter der Tastatur-PCs sicherlich Schneiders Euro-PC.

Eigentlich hätten spätestens diese PCs eine Warnung für Commodore und Atari sein sollen, schnell würdige Nachfolger zum 1040ST und Amiga 500 zu entwickeln.

Mit den PCs, die später den Markt aufrollten, hatten die Tandys, Schnei-

ders und Amstrads trotzdem nicht viel gemein: Diese Heim-PCs besaßen noch von den Herstellern eigens entwickelte Motherboards. Ataris PC1 besaß gar einen extra für den PC entwickelten Grafikchip. Spätere PCs waren hingegen modularer: Der Hersteller kaufte fertige Motherboards, Grafikkarten und andere Komponenten ein und schraubte das ganze zu einem fertigen PC zusammen.

Wie Farbtupfer wirken die wenigen anderen Systeme der 90er, wie Commodores gescheitertes CDTV, andere Amiga-Modelle und Apples iMac.

Hinweise zur Bedienung der Geräte gibt es nicht, einige Maschinen starten in ein Menü zur Programmauswahl, anderen liegen die Handbücher bei. Beim MegaST war kein Programm geladen – ohne eine Disketten-Box bleibt nur das Herumklicken auf dem Desktop.

Bedauerlich ist auch, dass zwei frühe Heimcomputer nicht betriebsbereit aufgebaut sind, der ZX81 und der VC20. Insgesamt waren von den aufgebauten Computern etwa 2/3 einsatzbereit.

## Wieder Vielfalt

Interessanter Abschluss – und gleichzeitig auch der „modernste“ Rechner der Ausstellung – ist der Gigatron, ein Computer, der die CPU durch eine Reihe von TTL-Chips ersetzt und online für knapp 150 Euro verkauft wird. Der Gigatron kann stellvertretend für die Rückkehr der Vielfalt stehen, denn inzwischen gibt es eine fast unüberschaubare Zahl an kleinen



**Dem MegaST fehlte eine Diskette mit Programmen – die Festplatte ist nicht angeschlossen.**

und größeren Systemen, die sich teilweise an existierenden Retro-Computern orientieren, oder komplett eigene Systeme sind. Letztere richten sich an Elektronik-Fans, die mehr über die Funktionsweise eines Computers erfahren wollen – also ganz wie die ersten erschwinglichen Systeme der 70er (KIM-1 & Co.).

## Bonus!

Am Ende hat ein Mitarbeiter mich in einen Raum geführt, an dem noch gearbeitet wird. In dem Raum waren mehrere Grafik-Workstations von SGI und ein wahres Computer-Ungetüm aufgebaut: der Aesthedes2, ein CAD-Computer aus den Niederlanden. Mit drei Bildschirmen und unzähligen in den Tisch integrierten Folientasten ist der Computer ein imposantes Highlight, welches sicher auch andere Museen gerne in ihrem Bestand hätten. Daneben gibt es noch genug Systeme in den Regalen (u.a. ein MegaSTE), für die noch kein Platz vorhanden ist.

## Fazit

Helmond ist eine Reise wert – zwar waren nicht alle Computer einsatzbereit und nicht jeder Maschine ist ein Tisch vergönnt, aber das Ausstellungskonzept der Computer-Abteilung funktioniert: Ohne viel in Textform zu erklären, wird hier der Wandel deutlich. Das Museum hat nicht die größte Sammlung, aber die Ideen, sie zu präsentieren, sind da – etwas, woran das Binarium in Dortmund beispielsweise bisher scheitert. Lediglich die „Arcade“-Abteilung weiß noch nicht zu überzeugen, für die Spiele und Systeme, die dort präsentiert werden, muss man nicht ins Museum. Wer es in nächster Zeit nicht nach Helmond schafft, sollte einen Blick auf den Instagram-Account des Museums werfen, wo viele Fotos aus dem Museum hochgeladen wurden.

Preise und Adresse:

Eintritt Museum+Arcade: 8 Euro

Nur Arcade: 4 Euro

[www.homecomputermuseum.nl](http://www.homecomputermuseum.nl)

# Das größte Atari-Magazin

## Atari ST Nieuws

Die ST-Computer war das erfolgreichste ST-Magazin aller Zeiten, aber wenn es um das größte Magazin geht – und der Begriff „Größe“ wortwörtlich genommen wird – geht der Titel an eine Publikation aus den Niederlanden: Atari ST Nieuws.

Das Tabloid-Format ist das bevorzugte Format für Zeitschriften, aber nicht genau normiert. In jedem Fall bezeichnet es Veröffentlichungen, die deutlich größer als A4 sind und sich bestens dafür eignen, sich dahinter zu verstecken, ohne verdächtig zu wirken. Am Kiosk liegen täglich Zeitschriften wie die Zeit, FAZ oder Süddeutsche aus. Sie berichten über Aktuelles aus Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

Zeitschriften mit dem Schwerpunkt Computer sind hingegen rar gesät. Eine der langlebigsten Publikationen war die Atari ST Nieuws vom Atari

ST Computerclub Nederland (ACN). Die Nieuws waren jedoch kein einfaches Club-Magazin mit 16 Seiten und ein paar Anzeigen, sondern ein ausgewachsenes Magazin, welches in der Ausgabe 63 vom November/Dezember 1993 immerhin auf 64 Seiten im A3-Format kam. Das Jahr 1993 lässt natürlich gerade Atari-Veteranen aufhorchen: Jedes ST-Magazin, welches 1993 überlebte, dem Jahr, in dem der ST abgewickelt wurde, musste schon eine bestimmte Größe gehabt haben – auf die Auflagenzahl bezogen.

### Size Matters

Aufmacher der vorliegenden Ausgabe war natürlich der Jaguar, der auf den Seiten vier und fünf wortreich präsentiert wird. Der tabellarische Vergleich mit 3DO, CD32 und CDI war auch in der ST-Computer zu finden. Alle Seiten im Innenteil sind in S/W, Farbe war damals noch ein echter Kostenfaktor.

Was bei den folgenden Seiten auffällt, ist, dass die meisten Artikel eine ganze Seite belegen, ganz wie in einem Magazin. In diesem Format erschien beispielsweise der Test von 1st Word Plus 4.0, der Junior-Version von That's Write, das unter dem Namen der ehrwürdigen ST-Textverarbeitung vertrieben wurde. In den Niederlanden wurde das Programm auch von ACN verkauft. Ebenfalls im Vertrieb des Clubs war ein echtes niederländisches Original: Girotel, ein Programm zur Nutzung des

AKTUEEL EN BOEIEND MAANDBLAD VOOR ELKE ATARI ST

**ATARI ST NIEUWS** 63  
Origine van de Atari ST  
Computerclub Nederland  
Nov/Dec. 1993  
Pag. 1-32/33-75

**Opmerkelijke Update**  
**First WordPlus 4.0**

Moderniseer uw computer met de...  
**Mega Falcon-behuizing**

Photo CD-beelden bewerken met  
**Studio Photo**

**You've never played games like this!**

**JAGUAR**

6 4 - B I T

**The Patrician**  
Verder in dit nummer:  
• Ease  
• X Debug  
• ED Kit 3+  
• Tabby  
• Tekentablet

**MIDI**  
Partituur editor  
**Melos**

•••• ACN ••••  
**SPELLENMARKT**

De Nederlandse Atari ST  
Software Top 20!

Nu meer dan 1800 ACN Public Domain diskettes!

Trotz Tabloid-Formats unterscheidet sich die Aufteilung des Covers nicht von klassischen Magazinen.

gleichnamigen Dienstes der Postbank. Ebenfalls in den Finanzbereich ging ST Boekhouden, ein Buchhaltungsprogramm. Außer diesen zwei Programmen gab es auch diverse Bücher in niederländischer Sprache, niederländische Atari-Nutzer mussten aber dennoch polyglott sein: Das Atari Profibuch wurde beispielsweise in deutscher Sprache in den Niederlanden verkauft und auch die Software war meist in englischer oder deutscher Sprache.

Die UpToDate-Liste gibt es im Magazin auch und bringt auf vier Spalten einiges an Programmen unter, verzichtet aber auf Kompatibilitätsangaben.

### Public Domain

Der einzige Magazinteil, der von dem Format tatsächlich profitiert, ist der ACN-Katalog, die PD-Serie des Clubs. Neun Programme können pro Seite mit Bild und kurzem Text vorgestellt werden. In Haarlem war man bei der Auswahl der Programme dabei liberaler als hierzulande: Disk 1272 bietet die „Porno Dia-Show“, 1273 ruft „Sex für alle!“ aus, mit einem dezent platzierten Schmetterling über der Vagina

Alle ACN Public Domain diskettes met een titel

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

Sehtest: Die komplette PD-Serie auf einer A3-Seite.

der nackten Frau. Die meisten deutschen PD-Serien verzichteten auf erotische Inhalte, schon um Altersprüfungen für einzelne Disketten zu vermeiden. Die meisten anderen präsentierten Programme sind hingegen auch hier bekannt, insgesamt ist die ACN-Serie vor allem ein Querschnitt aus dem deutschen und britischen PD-Markt.

Da der ACN aus diesen zwei ergiebigen Quellen schöpfte, gelang es den Niederländern, die umfangreichste Atari-PD-Serie aufzustellen, umfangreicher als die STC-Serie (960 Disketten) und die Serie Elmshorn (1239 Disketten): Über 1800 Disketten bot die Serie ACN und geschummelt wurde nicht, denn auf der vorletzten Seite gibt es eine Liste aller Disketten, die sich auch hervorragend als Sehtest eignet. Laut Atarimuseum.nl schaffte es der ACN sogar über die Marke von 2000 Disketten. Leider existiert kein komplettes Archiv dieser Sammlung.

Fazit

Atari ST Nieuws nutzt das ungewöhnliche Format nur auf wenigen Seiten aus, gehört aber definitiv in jede gute Atari-Print-Sammlung. Leider gibt es kein Archiv mit Scans des Magazins, die Recherche ergab aber, dass die Zeitschrift mindestens bis 1996 erschien, also es bis in die nach-Atari-Ära schaffte. Die enorme Größe der PD-Serie lässt sich aus der Lage des Landes und der Bevölkerung erklären: Zwischen Großbritannien und Deutschland und mit einer Bevölkerung, die Englisch und meist auch Deutsch spricht, konnte man sich bei beiden Märkten bedienen. Ein enormer Vorteil, der allerdings auch dazu führte, dass Software und Bücher in niederländischer Sprache eher selten waren. Die zwei im Heft beworbenen Programme sind denn auch aus einem Bereich, der zwangsläufig nicht von Software aus den beiden größeren Ländern abgedeckt werden konnte. Als Softwarevertrieb war der ACN ebenso bedeutend wie als Verlag, u.a. war ACN auch für den Vertrieb von Calamus und dem Gemulator zuständig.

Das ungewöhnliche Format macht eine Archivierung schwierig und die Aufnahmen in diesem Artikel mussten in einem Copyshop mit einem A3-Scanner gemacht werden. Die Papierqualität und das Tabloid-Format eignen sich zudem weniger zur Langzeitarchivierung und selbst bei eBay tauchen nur selten Exemplare auf.

Tabloid meets Computers

Atari ST Nieuws war nicht die einzige Computer-Zeitschrift im Tabloid-Format. Die französische Hebdoiciel kam einer typischen Zeitschrift schon etwas näher mit ihrem wöchentlichem Erscheinungsrhythmus. Erschienen von 1983 bis 1987, schrieben die Autoren über die große Zeit der 8- und 16-Bit-Heimcomputer: Sinclair, Commodore, Thomson, Amstrad, Oric, MSX und natürlich Atari. News, Software und Hardwaretests waren ebenso Bestandteil des satirisch angehauchten Magazins wie Listings. Der satirische Teil liegt in der flotten Schreibung, aber vor allem den vielen Cartoons – es wird wirklich jeder Freiraum für irgendwelche Zeichnungen verwendet. Diese Mischung aus konventionellem Inhalt, eingestreuter Satire und dem Tabloid-Format ist zumindest im Computer-Bereich einmalig. Besonders erfreulich ist, dass im Netz sowohl ein Archiv für das Magazin, als auch eines für die Listings existiert. Das erspart das Abtippen der teilweise sehr klein gedruckten Listings.

HEBDOICIEL

DATE
Occasion ainsi donnée aux Ataristes de mettre leur pendule à l'heure...
Bernard BENOIT
Mode d'emploi:
Ce programme écrit en 'Lattice C' (néanmoins transposable dans un autre langage C) permet une mise à jour aisée de l'horloge ainsi que de la date. L'utilisation est d'une extrême simplicité.
short dummy\_handler, s, i, n, y, m, m, b, outo
n, key)
short work\_in(11), work\_out(57), coord(4
int h, m, an, m, j, time, date)
shl\*(ch(x)
(
case 2B)
hh:mm) if (h<0) h=23; if (h>23) h=0;
m= m+60; if (m>60) m=0;
...
SALUT BELLE FILLE, TU VIENS BOIRE UN COUP CHEZ MOI?
D'ACCORD, MAIS T'AS UNE BAVETTE, OU IL FAUT QUE S'APPORTE LA MIENNE?

Listings von ZX81 bis Atari ST – in einer Ausgabe natürlich –, dazu viele Zeichnungen und Text in Mikroschrift: Das war die Hebdoiciel.



Nur der PD-Teil nutzt den Platz des A3-Formats.

2003 wagte sich falkemedia mit der macnewspaper an den Kiosk. Zunächst zweiwöchig, später monatlich, wurden Neuigkeiten, Berichte, Tests und Interviews über Mac und iPod veröffentlicht. Macnewspaper war kein Mac-Life-Recycling und sollte mit dem niedrigen Preis (2 Euro) und der Aktualität eine andere Zielgruppe ansprechen. Von allen drei Zeitschriften kam die macnewspaper einer „echten“ Zeitschrift am nächsten, hielt aber nur knapp zwei Jahre durch. Die Strategie, einen Markt mit mehreren Magazinen zu bearbeiten, verfolgte falkemedia allerdings weiter und selbst Autoren verloren manchmal den Überblick, ob sie nun für die iPhone Life, iPhone & more oder iPhone Bibel einen Artikel schrieben.

# Von SCSI zu CompactFlash



**Ach Du meine Güte! Dieser Krach vertreibt ja jede musikalische Idee! Das war meine erste Reaktion, als ich die Festplatte einschaltete, die mir ein Bekannter Anfang der 1990er geliehen hatte. Er tat das in bester Absicht, da er meinte, mein Rechner würde damit doch spürbar schneller werden. Daten immer nur per langsamer Diskette zu laden und zu speichern sei von gestern.**

Den Krach der Festplatte hätte jemand, der sie nur hört, glatt für einen eingeschalteten Elektro-Rasenmäher halten können. Soviel nehme ich mal vorweg: mein Rechner wurde nicht schneller. Der fast 5 Kilogramm schwere Massenspeicher hatte zwar einen SCSI-Anschluss; trotzdem musste ich auf den Versuch,

das Laufwerk an meinen ST-Rechner anzuschließen, verzichten. Mir fehlte seinerzeit einfach noch ein ACSISCSI-Adapter. Aber diese Situation kam mir wieder in Erinnerung, als ich Anfang 2018 beschloss, den Umstieg von SCSI-Festplatten auf CF zu wagen.

## Heulen, Rauschen und die Floppy

Damals — von 1990 bis Anfang 1996 — stand ein 1040 STe in meinem Tonstudio. Bis auf die Geräusche beim Laden und Speichern gab er keinen Mucks von sich. Weder heulende Festplatten noch rauschende Lüfter konnten die Aufnahme einer perfekten Gesangs-Linie (auf eine an den ATARI gekoppelte Bandma-

schine) stören. Wie wichtig für mich auch heute noch Diskettenlaufwerke sind, dazu später mehr...

Im Lauf der letzten 20 Jahre sind Fest- und Wechselplatten immer leiser geworden. Ich probierte ein 44 MB-SyQuest aus; dessen Geräusche waren jedoch nicht zu ertragen. Deswegen gönnte ich mir dann ein SyQuest-Laufwerk mit 105 MB Kapazität. Das zusammen mit dem seit 1996 verwendeten ATARI TT, in dem ein Netzteil-Lüfter werkelte, war noch akzeptabel. Mit dem Wechselmedium war es ausserdem viel einfacher, Sicherheitskopien der laufenden Aufnahme zu machen. Nun brauchen MIDI-Daten zwar nur wenig Platz, aber auch Programme, Bilder oder den Stereo-Endmix als Audio hin- und her transportieren ist natürlich erst per ausreichend grossem Speichermedium möglich.

Seit Mitte der 1990er steht ein FALCON in meinem Wohnzimmer und der Datentransfer per SyQuest-Medium lief einwandfrei. Mein FALCON wohnt in einem ddd-Tower, worein ich ein zweites SyQuest-Laufwerk eingebaut hatte. Eine Festplatte schien mir unumgänglich, da ich ja nicht nur die Daten des Wechselmediums nutzen, sondern den FALCON auch als eigenständiges System einsetzen wollte. Die damals erhältlichen IDE-Platten schätzte ich als zu klein und zu teuer ein. Ich wartete etwas und suchte. Dann fand ich eine relativ leise Festplatte. Auch ein CD-ROM und einen CD-RW-Brenner. Alles SCSI. Selbstverständlich?



**SCSI-Festplatten sind soziale Geschöpfe, der deutsche Festplattenschutzbund e.V. empfiehlt daher mindestens zwei Festplatten zu halten.**

Zuerst war auf allen Fest- und Wechselplatten der Treiber „HUSHI“ installiert. Später wechselte ich zum HDDRIVER. Nach anfänglichen Problemen mit diversen Versionen lief die 7.91 sehr zuverlässig. Uwe Seimet hatte mir damals effektiv weitergeholfen.

### Und die anderen?

Seit 2000 benutze ich auch Rechner mit Windows und verschiedenen Linux-Betriebssystemen. Die Computer waren sehr laut und ich begab mich auf Spurensuche. Bald entdeckte ich die üblichen Verdächtigen: zu kleine und viel zu schnell drehende Lüfter. Eher selten: zu laute Festplatten. Unter Beobachtung der CPU-Temperatur zwang ich die Lüfter mit Lastwiderständen -meistens 47 Ohm / 5 Watt- zur Langsamkeit; oft wechselte ich auch die Lüfter durch ein leiseres Modell aus. Dabei kam ein psychoakustisches Phänomen zum Vorschein: die Festplatten wurden wieder lauter. Objektiv gesehen änderte sich deren Lautstärke natürlich nicht. Sie waren nur deswegen besser hörbar, weil die Laufgeräusche nicht mehr von lauten Lüftern übertönt wurde.

Einen für mich wichtigen Punkt möchte an dieser Stelle ich nicht unerwähnt lassen: höre ich, dass die Festplatte Lese- oder Schreibgeräusche von sich gibt, weiss ich, dass etwas passiert. Keine solchen Geräusche bedeuten meistens: es hakt etwas. Also „Reset“ drücken und erneut beginnen...

### Jetzt wechseln!

Nun ist das Geräusch der Festplatten nicht der Grund für mich gewesen, auf CF-Karten zu wechseln. Vielmehr war es eine andere Festplatte im FALCON, die ich für Backups kaufte und benutzte. Die gab hin und wieder ein sehr ungesund klingendes Knarzen von sich. Ich überprüfte sie immer wieder mal mit HDDR 7.91. Der Test ergab keine Fehler. Das Knarzen blieb, weswegen mir Backups auf dieser Platte ebenso unsicher wie die per alterndem CD-Brenner erzeugten Silberscheiben erschienen.

Bei „atari-home“ lese ich schon seit vielen Jahren. Immer wieder las ich auch Beschreibungen vom Umstieg auf CF-Karten, die per kleinem Adapter am IDE-Bus des FALCON betrieben werden können. Toll, dachte ich: kleine, lautlose Speichermedien, kein mechanischer Verschleiss... das probiere ich mal. Besonders deswegen, weil ich Ende 2017 keinen adäquaten Ersatz für die schwächelnde Backup-Platte fand. Ich hatte zwar inzwischen eine passende IDE-Platte, jedoch dachte ich: wenn ich schon umbau, dann wechsle ich nicht zu einem Speichermedium, das nicht jünger als meine SCSI-Platten ist. Um von Anfang an möglichst viele Probleme beim Umstieg von SCSI auf CF zu vermeiden, erkundigte ich mich ausgiebig. Von vielen Vor- und Nachteilen las ich; letztlich blieb nur: ich muss das selbst ausprobieren.

### Vorsicht an der Bahnsteigkante!

Als erste und wichtigste Massnahme erkannte ich, dass ich meinen HDDRIVER 7.91 durch eine neue Version ersetzen musste. Auf den Seiten von Uwe Seimet fand ich alle nötigen Infos dazu. Das Update kostet Geld, das ich aber gern investierte. Der Betrag ist extrem überschaubar, wenn ich an den Funktionsumfang, die Bedienbarkeit und die Zuverlässigkeit denke. Ich wählte die Version 10.10, die für meinen Geschmack deutlich an Komfort gegenüber der 7.91 gewonnen hat. Im Verlauf der Aktion von SCSI zu CF wechseln habe ich mal wieder festgestellt: die originale Diskette mit Seriennummer aufbewahren oder zumindest die Seriennummer woanders notieren kann ein Update deutlich beschleunigen. Ich war da etwas nachlässig...

Zwischenzeitlich hatte ich bereits einen IDE-CF-Adapter sowie einige günstige, gebrauchte CF-Karten (4 und 16 GB) gekauft. Beim Einstecken des Adapters musste ich sehr vorsichtig sein. Es ist leicht möglich, ihn um 180 Grad gedreht oder um einen Pin seitlich versetzt einzustecken. Mit einem kleinen Spiegel be-

trachtet und von einer (hellen!) Lampe beleuchtet hakete ich das Thema aber mit einem OK ab.

Dann überlegte ich, wie ich die CF-Karte in Betrieb nehmen könnte, ohne die Daten auf der SCSI-Platte in irgendeiner Art zu gefährden. Den FALCON von der bisher verwendeten SCSI-Platte zu starten machte keinen Sinn, da der dort werkende HDDRIVER 7.91 mit CF nix anfangen kann. Nach Zahlung der Update-Gebühr bekam ich einen Link, bei dem ich die neue Version herunterladen konnte. Die Datei speicherte mein Internet-Rechner (auf dem kein Windows läuft) auf ein USB-Stöckchen, von da weiter auf meinen Win-Rechner und dann auf Diskette, der u.a. für solche Zwecke noch ein passendes Laufwerk hat! Bei Disketten, die meine ATARIs mit „FastCopyPro“ von Martin Backschat DOS-kompatibel formatiert haben, macht ein solcher Datenaustausch zwischen TOS und DOS seit über 20 Jahren keine Probleme.

### Abfahrt!

Jetzt interessierte mich natürlich die Frage, wie ich die Dateien von SCSI auf CF bekommen könnte. Und die Antwort noch mehr. Ich erinnerte mich an das, was ich bei anderen Gelegenheiten / Problemen auch schon oft gemacht hatte: ich klemme alle SCSI-Laufwerke ab, starte den Rechner ohne alles und lade dann die nötigen Programme von Diskette. In diesem Fall HDDR 10.10, womit die CF-Karte sehr schnell gefunden wurde. Ich benutzte eine Karte mit 16 GB, weil ich möglichst viel darauf speichern und nicht immer wieder verschiedene CDs oder Wechselmedien raussuchen und einlegen wollte. Die CF-Karte in 16 Partitionen zu unterteilen war kein Problem. Das war jedoch nicht so schlau, denn 16 Partitionen nur für die CF-Karte zu reservieren sind zuviel für das TOS 4.04 des FALCON. Die bisher verwendeten SCSI-Festplatten hatte ich jeweils in 5 Partitionen unterteilt. Beim Kopieren der Daten von SCSI auf CF musste ich das bedenken; zumal später ja auch noch ein CD-Laufwerk sowie ein (mittlerweile fast neuer-

tiger) CD-RW-Brenner jeweils einen Laufwerksbuchstaben für sich beanspruchen werden. Das Brenn-Programm fragt nach einer kopiergeschützten Diskette. Noch ein Grund, Diskettenlaufwerke nicht zu entsorgen. Ich stellte dann 14 Partitionen ein. Ui, klappt auch nicht. Laufwerk „A“ vergessen... Laufwerk „B“ hab ich nicht; das Kopierprogramm KOBOLD zeigt es trotzdem an.

## Komme ich an?

Ich entschloss mich dann, die CF-Karte in 9 Partitionen zu unterteilen. Nun durfte jedes Laufwerk über den ihm zustehenden Buchstaben verfügen. Mit dieser Konfiguration konnte ich jetzt auch alle Daten meiner Haupt-SCSI-Platte auf die CF-Karte kopieren.

Zumindest erschien mir das so, als ich KOBOLD mit dem Kopier-Job beauftragte. Aber bei der dritten Partition (E) hakete es immer wieder, mein FALCON blieb hängen... nur ein „RESET“ war noch möglich. Was war da los? Die dritte Partition enthielt mehrere Audio-Daten, also den jeweiligen Endmix eines Songs aus dem Tonstudio; ca. 30 bis 50 MB-Dateien AIF oder AVR. AIF verwendete ich oft, als ich Audio-Bearbeitung ausschliesslich mit dem FALCON machte, aber kompatibel zu anderen Systemen bleiben wollte / musste.

Das Hängenbleiben des Rechners beim Kopieren von Songs, die ich für Kunden gemixt habe, konnte ich keinesfalls akzeptieren. Also begab ich mich auf Spurensuche. Das Ergebnis war ebenso überraschend wie erschreckend: es war unmöglich, Daten mit mehr als 1,5 MB von SCSI auf CF zu kopieren! Nach vielen Versuchen fand ich diese Datei-Grösse heraus. Ich schrieb Uwe Seimet an und bat um Hilfe. Er schickte mir div. Versionen von HDDR; 8 bis 10, also fast alle zwischen meiner bisherigen 7.91 und der jüngsten 10.10-Version. Ich probierte alle Versionen

gewissenhaft aus. Ich installierte die 10.10 auch auf meine alte SCSI-Platte, um Probleme im Zusammenhang mit gleichzeitig angeschlossenen SCSI- und CF-Medien zu testen. Ergebnis: mit der Version 7.91 kann mein FALCON locker alle Daten (auch mehr als 1,5 MB) von SCSI auf SCSI kopieren; ab Version 8 nicht mehr.

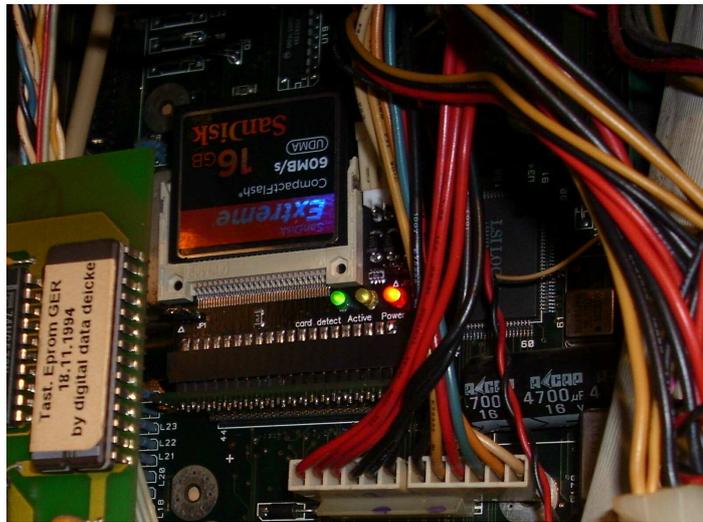
Was für ein faules Ei hab ich mir da ins Falken-Nest gelegt? Ja, das habe ich gedacht. Dabei hatte ich (schon vorher) berücksichtigt, dass KOBOLD Probleme hat, Daten zu kopieren,

fertigt und auch auf die richtige Terminierung geachtet. Soweit war also alles OK. Seltsamerweise hatte mein FALCON nie Probleme mit der nicht normgerechten Verkabelung im ddd-Tower; solange nur SCSI verwendet wurde. Aber um alle möglichen Fehlerquellen auszuschliessen, habe ich eben normgerechte Kabel angefertigt.

## Ziel erreicht?

Bis heute weiss ich nicht, was die Ursache für die oben beschriebenen Kopier-Probleme war und ob ich sie endgültig beseitigen konnte. Zur Erinnerung; Daten mit mehr als 1,5 MB konnten nicht kopiert werden, nachdem ich von HDDR 7.91 mit SCSI-Laufwerken auf die Version 10.10 umgestiegen bin.

Ich fand mich damit erstmal ab. Schliesslich konnte ich ja mit einem (fast neuwertigen) CD-RW-Brenner 650 bis 700 MB Daten hin-und her kopieren. Alles gut soweit, oder?

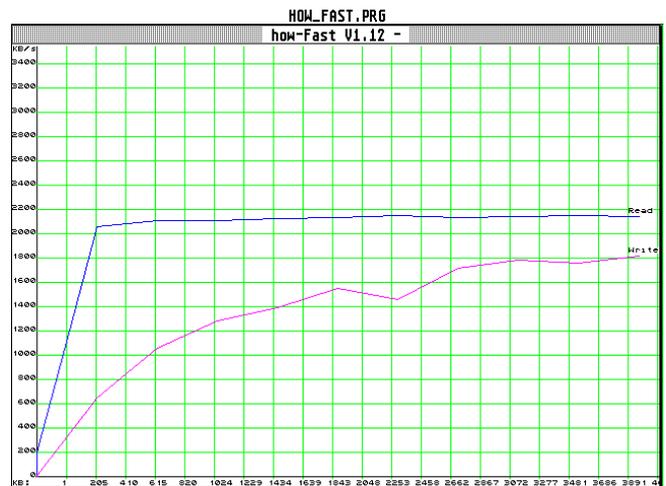


**Die CompactFlash-Karte als Festplattenersatz.**

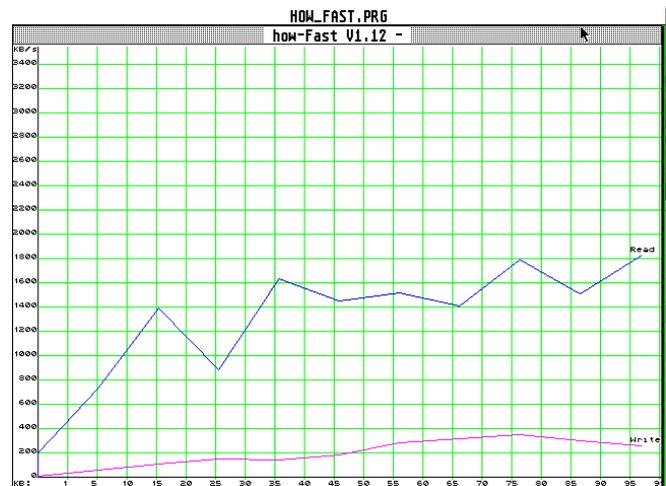
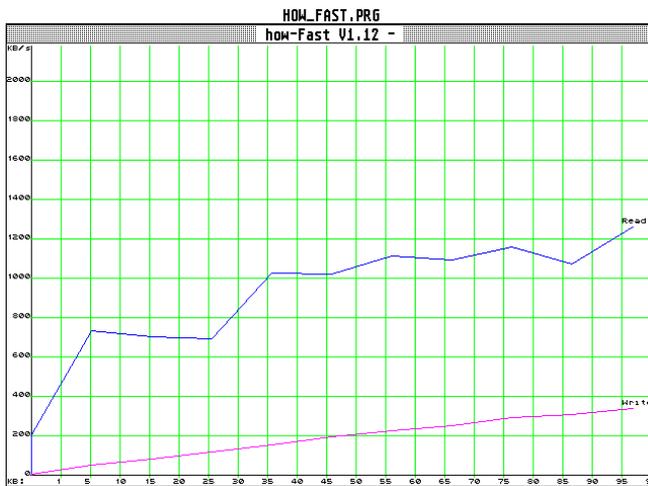
wenn diese grösser als der RAM-Speicher sind. Aber auch per 4.04-FALCON-Desktop (also Single-TOS) kopiert wollte es einfach nicht gelingen, AIF, AVR oder auch Bilder mit mehr als 1,5 MB zu kopieren. Meine Versuche mit den HDDR-Versionen 8 bis 10 blieben erfolglos. Ich beschrieb Uwe Seimet meine Vorgehensweise ganz genau. Er gab mir noch Hinweise bezüglich Terminierung, Kabellänge sowie Abstände der Steckverbindungen. Das alles konnte aber nicht die Ursache für die Probleme hier sein, da ich zuvor schon auf diese Dinge geachtet hatte. Trotzdem überprüfte ich alle Möglichkeiten nochmal. Es kann ja sein, dass ich etwas übersehen habe. Hatte ich aber nicht. Die SCSI-Verkabelung und Terminierung im gekauften ddd-Tower entsprach nicht der Norm. Deswegen habe ich -nachdem ich von SCSI-Normen gelesen hatte- eine vorschriftsmässige Verkabelung ange-

Kurze Zeit nach dem Umstieg auf CF fiel mir zunehmendes Bildschirmflackern auf. OK, dachte ich, das kann an der Screenblaster-Hardware liegen, die ich schon viele Jahre an meinem FALCON benutze. Oft sind ja keine komplizierten elektrischen Fehler die Ursache für Probleme, sondern einfach nur Wackelkontakte. Ich untersuchte alles, zog jahrelang steckende Stecker ab, reinigte die Kontakte, probierte den Bildschirm (ein 19 Zoll TFT) an einem anderen Rechner aus... dort funzte er einwandfrei. Auch andere als meine bevorzugte 16-Farben-Darstellung am FALCON probierte ich. Das Flackern blieb. Dann zog ich alle weiteren steckbaren Verbindungen ab. Und davon gibt es in einem ddd-Tower viele: Joystick, MIDI, Tastatur-Adapter (+ Adapter auf PS2), Null-Modem-Kabel, auch den 14 MB-Speicher sowie den 68882 CoPro in seinem PLCC-

## GRUNDLAGEN



Geschwindigkeitsmessung mit How-Fast: SCSI-HDD gegen CompactFlash. Die vertikale Achse gibt die Geschwindigkeit an



Sockel. Ein dünnes grünes Kabel quer durch den ddd-Tower machte mir schon seit Jahren immer wieder Sorgen. Manchmal wird das Diskettenlaufwerk nicht gefunden. Wenn ich dieses grüne Kabel bewege, dann ist Laufwerk „A“ wieder da.

Uwe Seimet schrieb mir, dass er noch nie davon gehört hatte, dass andere FALCON-Benutzer solche wie die von mir beschriebenen Probleme -Kopieren von Daten grösser als 1,5 MB- hatten. Ich glaubte das -nach so viel Ausprobieren- zuerst nicht, aber letztlich musste ich ihm zustimmen. Einen FALCON-Benutzer, den ich fragte, sagte ebenfalls: alles gut hier, muss an Deiner Hardware liegen. Die Probleme hier lagen wahrscheinlich nur an Wackelkontakten. Die Spannungsversorgung kann ich lediglich mit meinem Vielfach-Messgerät überprüfen. Zur genauen Beurteilung fehlen mir leider ein Oszilloskop und der Platz dafür. Aber erst dieses Gerät (weiss ich aus mei-

ner Zeit in der Werkstatt) kann z.B. Spannungsschwankungen offenbaren. Ohne Oszilloskop konnte ich das Problem scheinbar / bis jetzt auch lösen. Ich musste alle oben beschriebenen Aktionen (jahrelang steckende Stecker usw...) mehrfach wiederholen. Seit Mai 2018 läuft mein FALCON jedenfalls, als hätte er nie einen anderen Speicher als CF intus gehabt.

### ...schneller, höher, weiter...

Nach so langer Beschäftigung mit meinem FALCON dachte ich: das kannst du jetzt auch noch machen. Und ich machte es; aus Neugier. Was hat sich verändert? Das Laufgeräusch, klar. Die SCSI-Platte war ja sowieso schon leise. Was aber hat sich in Sachen Geschwindigkeit beim Laden und Speichern getan? Und siehe da: es ist ein deutlicher Unterschied erkennbar. Nicht nur gefühlt, sondern auch gemessen. Hierzu zog ich das

Programm „HowFast“ zu Hilfe. Die Messergebnisse hängen von den Einstellungen in „HowFast“ ab. Mit 4096 KB als grösstem Block geht es viel schneller als mit den voreingestellten 100 KB. Auch die Anzahl der Tests (voreingestellt sind 10) beeinflussen die Geschwindigkeit. An den Kurven der Messergebnisse ist deutlich erkennbar, dass CF durchweg schneller als SCSI ist. Aber auf ein Programm für den Falcon, das messen kann, wie schnell der Falcon kopiert, wollte ich mich nicht allein verlassen. Doch die sekundengenaue Anzeige einer externen Uhr bestätigten die Messergebnisse.

Mein FALCON ist mit CF nun also schneller als mit SCSI. Das Fastload-Flag ist für die meisten Atari-Benutzer wohl nix Neues. Nachdem ich das erste Mal davon hörte, probierte ich das auch aus. Damals aber nur bei Programmen, die ich häufig verwendete. Nach dem Umbau von SCSI auf CF kam mir in den Sinn, es nochmal auszuprobieren; und zwar

bei Programmen, die nicht nur ich oft, sondern mein FALCON immer - bei jedem Start- verwendet. Also versah ich alle Programme im AUTO-Ordner mit dem Fastload-Flag. Was für ein Zuwachs an Geschwindigkeit beim Starten! Statt wie früher 52 nun 34 Sekunden! Davon angespornt dachte ich: ob da noch mehr geht? Obwohl ich noch nie davon gehört oder gelesen hatte, lies ich das Fastload-Flag auch auf die ACCs los. Die Bootphase verkürzte sich auf 30 Sekunden. Damit hätte ich rechnen sollen, denn so manche ACCs lassen sich ja in \*.PRG umbenennen und laufen dann als solche. Dann habe ich noch die Wartezeit bei xBoot und Screenblaster von jeweils drei Sekunden auf eine Sekunde verkürzt. Nun ist mein FALCON statt nach 52 schon nach 26 Sekunden fertig. Die Boot-Phase konnte ich durch Einstellungen halbieren; ohne jegliche Hardware-Beschleuniger. Das habe ich zuvor nicht für möglich gehalten. Bei meiner am häufigsten benutzten Einstellung mit 16 Farben sind immerhin 8 Programme im AUTO-Ordner, 4 ACCs und 9 CPXe aktiv. Mein FALCON lief von Anfang an meistens gut, nun noch besser. CF, Fastload, früher schon installierte Sachen wie NVDI, xBoot u.a., eine Maus, die mir doppelt klicken erspart sowie Screenblaster... auf all das möchte ich nicht mehr verzichten. Ich würde es vermessen, kann aber auch ohne diese tollen Sachen mit dem FALCON arbeiten. Die SCSI-Platte behalte ich und sie funktioniert ja noch. Den FALCON ohne Screenblaster, SCSI, CF... starten? Klappt! Für alle Fälle habe ich vorgesorgt, falls ein Teil im oder um den FALCON herum ausfällt. Ich habe also immer eine Sicherheitskopie. Oder zwei. Mittlerweile auch noch auf DVD...

Wie kann ich eine 1:1 Sicherheitskopie von meiner 16-GB-CF-Karte machen? Die möchte ich unbedingt von dem System, das jetzt gut läuft, haben! Mit TOS 4.04 geht das nicht, weil mehr als 16 Partitionen nicht möglich sind. Bei atari-home las ich mal, dass 1:1-Kopien nicht möglich seien. Aber das sind sie! Die Anzahl der Partitionen, die Formatierung FAT,

NTFS, ext2, ext4 o.a. spielt keine Rolle. Dieses Thema genau zu beschreiben würde hier zu umfangreich geraten. Eventuell gibt es dazu einen weiteren Artikel von mir.

## Was bleibt?

Wie ich schon schrieb, waren die Geräusche einer Festplatte für mich oft wichtige Hinweise darauf, ob etwas passiert oder nicht. Die Geräusche beim Schreiben oder Lesen von Daten kennt wohl jeder. Ungewöhnliche Geräusche wie Knattern oder Knarzen kennen auch viele. Die Festplatte könnte kurz davor sein, ihr „Leben“ auszuhauchen, also Daten nicht mehr zuverlässig speichern oder lesen zu können. Wie aber kann ich bei einer CF-Karte erkennen, ob die noch alles zuverlässig liest oder speichert? Sie macht ja kein Geräusche!

Lösung: ich weiss keine. Zumindest keine, die in der Lage ist, das Medium gründlich zu überprüfen, ohne dass Daten verloren gehen. Es gibt ein Programm mit Namen h2testw.exe. Das kann den freien oder den gesamten Speicherplatz überprüfen. Zur Überprüfung des gesamten Speicherplatzes muss das Medium aber leer bzw. frisch formatiert sein. Im HDDR gibt es auch eine Funktion, alle Sektoren auf dem Speichermedium zu testen. Die Tests hier wurden immer mit einem „alles OK“ beendet, obwohl eine früher verwendete Festplatte immer mal wieder ungewöhnliche Geräusche von sich gab.

## Sehen statt hören

Wenn statt einer Festplatte, die Geräusche macht, eine CF-Karte verwendet wird, dann kann sich also kein Benutzer mehr auf seine Ohren verlassen. Seine Augen sind gefragt. Zumindest in meinem Fall, mit meinem FALCON und meinem IDE-CF-Adapter. Zuerst hab ich mich erschrocken, als ich das sah. Auf dem Adapter sind 3 LEDs montiert: grün, gelb und rot. Wenn mein FALCON etwas lädt oder speichert, sieht es so aus, als wenn in ihm ein kleines Feuer flackert. Das liegt am Zusam-

menspiel der flackernden LEDs. Physiker, die sich mit dem Phänomen „Licht“ befassen, lassen grüssen. Eine grüne LED hat meine SCSI-Festplatte auch, aber die ist nahezu unsichtbar, weil die Platte im ddd-Tower eingebaut ist. Um nicht nur hören zu können, ob etwas passiert, sondern es auch zu sehen, verwende ich seit vielen Jahren schon LED-PANEL von Christoph Zwerschke. Kein Ersatz für Laufgeräusche einer Festplatte, aber immer noch -und jetzt mehr denn je- eine Hilfe, die mir zeigt, was auf welcher Partition der CF-Karte passiert. Die Fähigkeiten von Augen und Ohren sollten trotzdem von keinem ATARI-Benutzer unterschätzt und deswegen immer wieder benutzt werden. Den ATARI als optimales Werkzeug entdeckten damals ja sehr bald Musiker für sich. Wegen der serienmässig eingebauten MIDI-Schnittstelle ist er das vielfach auch heute noch und wegen der Audio-Fähigkeiten des Falcon auch.

## Was wird?

Wenn solche (neumodischen) Dinge wie CF, SD, USB usw. mit Rechnern, die vor über 25 Jahren gebaut wurden funktionieren, dann könnte hier schon eine gewisse Weitsicht damaliger Entwickler vermutet werden. Und die war -wie sich heute zeigt- oft richtig. Mit neuen Entwicklungen für alte Maschinen geht mehr als die damaligen Käufer erwarten durften. Viele damalige und neue Entwicklungen zeigen das. Alte Maschinen mit neuer Hardware nachzurüsten ist die bessere, weil nachhaltigere Lösung. Jedenfalls besser als vermeintlich alte Hardware - und damit wertvolle Rohstoffe - zu entsorgen. Ob Bürostühle, Autos oder Computer: die Sachen haben einen Wert. Und wertige Dinge dürfen nicht gedankenlos „entsorgt“ werden. Werden sie nicht mehr gebraucht, können sie verkauft werden. Kauft sie niemand, finden sie möglicherweise in einem Museum einen würdigen Platz. Nicht wenige ATARI-Rechner stehen bereits in Museen. Dafür sind sie mittlerweile aber eigentlich schon wieder zu jung geworden.

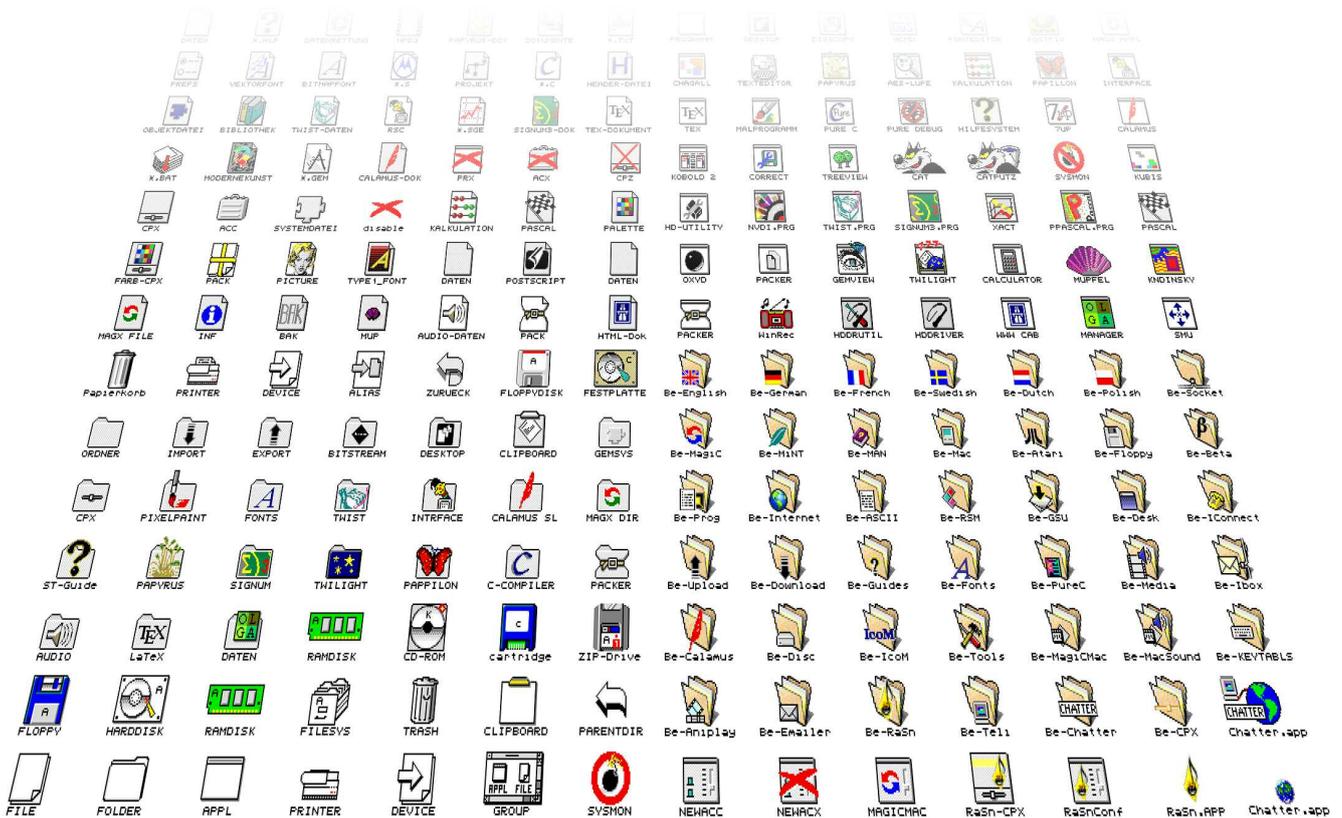
*Thomas Lange*

# GRUNDLAGEN



Icons,  
Icons,  
Icons.

Bitte Ikonentyp wählen.



# EVOLUTION DER ICONS

**Als Atari 1985 den Atari ST vorstellte, gab es noch keine grafische Oberflächen im Heimbereich: Der Macintosh war deutlich teurer und von der Vorgängerin (Lisa) und die Inspiration (Xerox) erfuhr die breite Öffentlichkeit erst viele Jahre später.**

Atari hatte allerdings keine Zeit, eine eigene Oberfläche zu entwickeln, sondern lizenzierte GEM von Digital Research. Auf Basis dieser Lizenz konnte Atari GEM weiterentwickeln. Der Desktop, quasi das „Gesicht“ des Atari ST, ist einfach nur eine Anwendung, die automatisch gestartet wird. GEM war nicht ST-exklusiv, Digital Research entwickelte die Benutzeroberfläche ursprünglich für den PC. Die erste Version für den Atari ST unterschied sich bereits vom PC-Original, unter anderem verwendete Atari andere Icons. Das Icon-Konzept des Desktops war äußerst einfach: Je ein Icon für Laufwerke, Papierkorb, Programme und Ordner. Hinzu kamen noch drei Icons für Alert-Boxen und die berühmten Bomben, welche die Atompilze (!) in der allerersten TOS-Version ersetzen. Farbige waren die Icons nicht, ein ausgewähltes Icon wird schlicht invertiert.

Obwohl es dafür im Desktop bis TOS 2.0x/3.0x keinen Dialog gab, sichert der Desktop in der Desktop.Inf nicht nur, welche Laufwerke angemeldet sind, sondern auch die Icon-Zuordnung für Laufwerke und den Papierkorb. Durch Bearbeiten der Datei in einem Texteditor können die Icons geändert werden [1]. Da es im Desktop aber nur fünf Icons gibt, war dies nur eine Spielerei.

## Mehr Icons!

Der direkte Konkurrent Amiga bot hingegen schon in der ersten Version der Workbench Farbicons mit vier

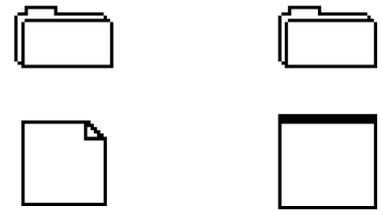
Farben und vor allem individuelle Icons für Programme. Letzteres gab es auf dem Atari nie – zwar wurden einige alternative Desktops mit vor-konfigurierten Icons für beliebte Programme ausgeliefert, aber in Programm-Dateien selbst sind keine Icons für Desktops enthalten. Dafür muss der Desktop allerdings auch nicht den Programm-Header überprüfen, ob dort eventuell ein Icon enthalten ist.

Mit dem STE war durch die zusätzlichen Routinen für die STE-Hardware ein größeres ROM notwendig, doch obwohl in dem nun 256 KB großem ROM genug Platz gewesen wäre, präsentiert sich TOS 1.06 und 1.62 so wie TOS 1.04. Das galt auch für das erste TT-TOS, zunächst TOS030 genannt.

Erst als der TT ein Jahr nach der Vorstellung endlich serienreif war, zeigte sich der rundum erneuerte „NewDesk“. NewDesk lädt die Datei DESKICON.RSC nach, sofern sie sich auf dem Boot-Laufwerk befindet. Aber auch ohne diese Datei packte Atari mehr Icons in das ROM. 1991 folgte die Vorstellung des MegaSTE, ebenfalls mit dem NewDesk. Im 1040STE/FM wurde das TOS 2.06 nie serienmäßig ausgeliefert, ST-Besitzer, die Anschluß suchten, griffen zu Adapterkarten oder gleich einem alternativen Desktop.

## Mehr Farbe!

Wie der TT, lief auch der Falcon in seiner Prototypen-Phase noch mit einem „alten“ TOS. Im fertigen TOS 4 tat sich aber etwas bei den Icons: Ein neuer Objekttyp (CICON), brachte Farbe ins Spiel. CICONs unterstützen bis zu 256 Farben und unterscheiden zwischen den zwei Zuständen nicht selektiert und selektiert. Für beide Zustände lassen sich unterschiedliche Icons ablegen. Obwohl der Falcon



kein Erfolg war, folgten Anwendungen und Betriebssystemalternativen dem Trend.

Was sich allerdings seit TOS 1.0x nicht geändert hat, war die Größe von Desktop-Icons: Die war auf 32x32 Pixel festgelegt.

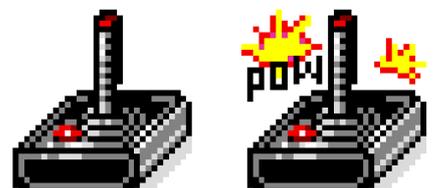
## Moderne Icons

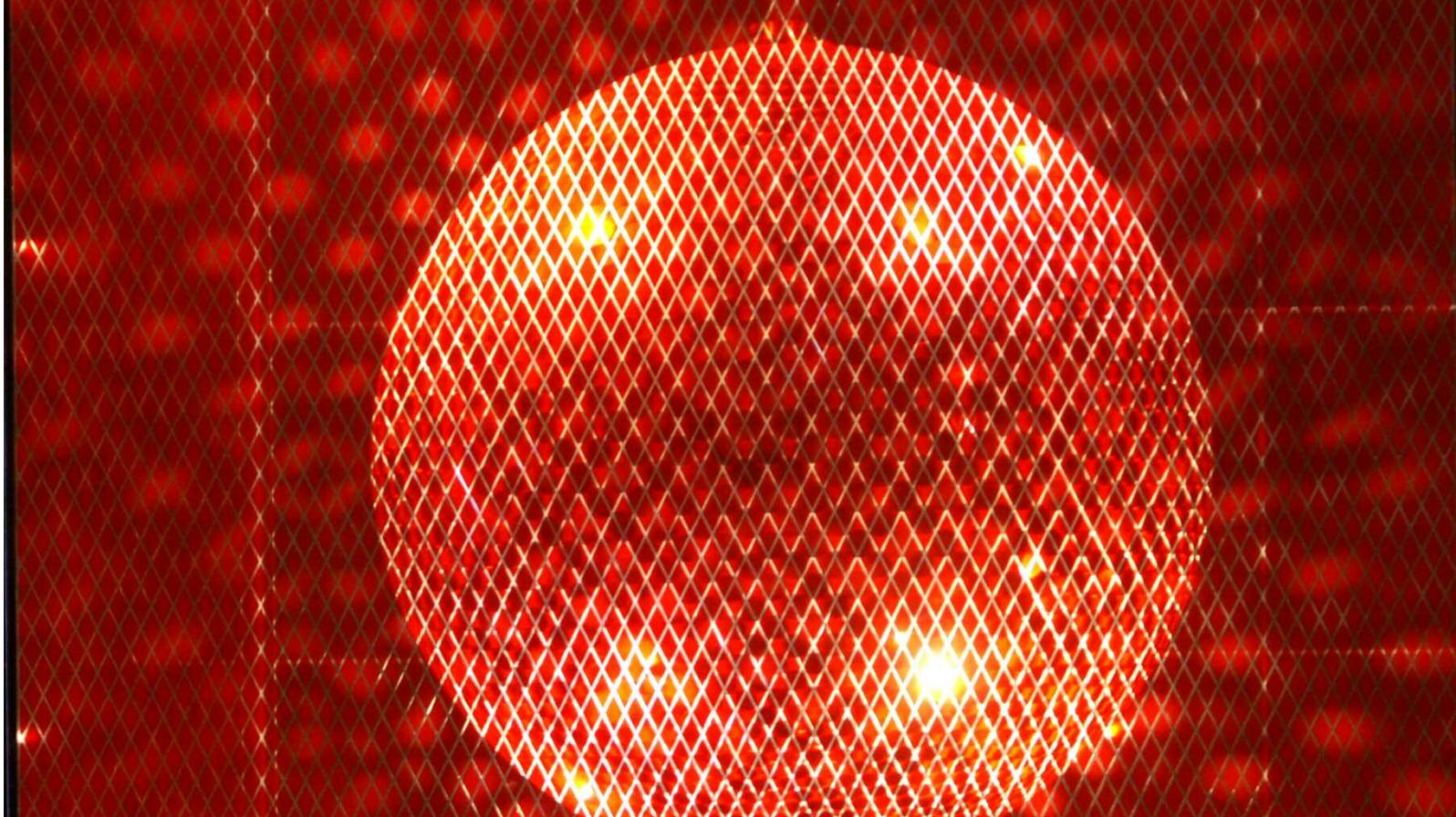
Ein modernes Icon würde hingegen gar nicht komplett auf den Bildschirm der meisten Ataris passen. MacOS unterstützt beispielsweise App-Icons mit einer Größe von bis zu 1024x1024 Pixel in 24 Bit Farbtiefe. Die inflationäre Entwicklung der Icon-Größen wurde durch immer höhere Auflösungen und HiDPI-Displays (von Apple „Retina-Display“ genannt) vorangetrieben.

Icon-Designer haben heutzutage also kaum noch Grenzen, was die Gestaltung der Bilder angeht. Heutzutage werden die Bilder meist in Vektorgrafikprogrammen erstellt und dann schließlich in den gewünschten Größen exportiert. Der Trend geht in den letzten Jahren in Richtung einfacher, flacher Icons. Farbe und Icons selbst werden gezielter eingesetzt.

[1] Dem Desktop auf der Spur, ST-Computer 10/86

[2] Human Interface Guidelines - App Icon, Apple.com: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/macOS/icons-and-images/app-icon/>





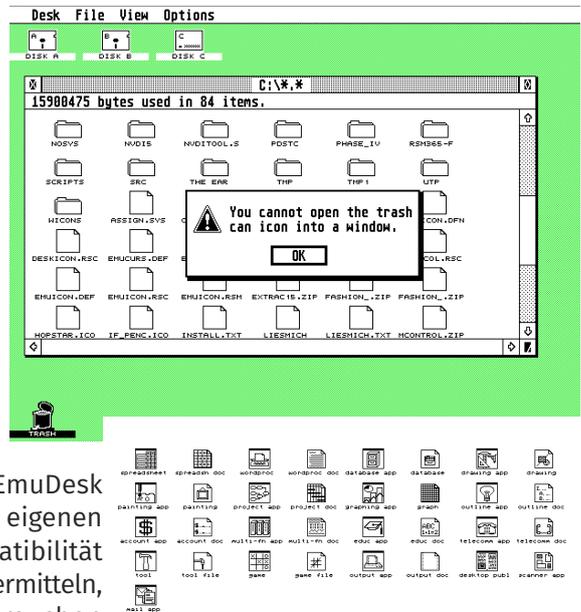
Die Vielfalt kam mit TOS 3.0x und bei Atari war die Euphorie darüber, endlich einmal etwas am Desktop getan zu haben, so groß, dass die Funktionen im Überschwang gleich „Ikone anmelden“ genannt wurde. Alternativen waren längst in den Startlöchern, oder bereits gestartet und bei diesem Wettlauf nimmt es das Publikum den Startern nicht übel, wenn sie erst mit zehn Jahren Verspätung lossprinten. Aber alle liefen einen anderen Weg, um ein Ziel zu erreichen: Ein neues Icon für eine Datei anzumelden.

## EmuTOS/TOS ab 2.0x

Was für Atari der „NewDesk“ (ab TOS 2.0x) ist für EmuTOS der „EmuDesk“. Von der Funktionalität sind die beiden fest ins ROM integrierten Programme fast identisch.

Da EmuTOS sich das Atari-TOS als Vorbild nimmt, überrascht es nicht, dass die Icon-Zuweisung auf ähnlich mühsame Weise funktioniert. Die zwei Icon-Ressourcen – eine für die Mauszeiger, die andere für Desktop/Fenster-Icons – werden vom Boot-Laufwerk nachgeladen. In der aktuellen Version unterstützt EmuTOS keine Farbicons. Das Standard-Iconset ist ähnlich rudimentär wie das von NeoDesk und spiegelt eher das Bestreben der Entwickler wieder, keine Rechte anderer zu verletzen, als optisch einen neuen Standard zu setzen. Es sind die Icons des PC-GEM, die Atari selbst nur während der Entwicklung des Atari-GEM verwendete und mit TOS 1.00 bereits durch eigene Kreationen ersetzt.

Für Kontroverse im AtariHome-Forum hat gesorgt, dass EmuDesk nicht kompatibel zu den Icon-Definitionen von TOS 2.0x ist. Zwar kann der Desktop nach Umbenennung in „Emudesk.rsc“ auch die „Deskicon.rsc“ von der MegaSTE Language Disk laden, aber die Standardicons für Ordner, Programme, Dateien und den Papierkorb passen dann nicht mehr. Der Grund: EmuDesk legt diese Icons in einem eigenen Baum an. Diese Inkompatibilität wäre sicher einfacher zu vermitteln, wenn EmuTOS nicht versuchen würde, dem Atari-NewDesk möglichst nahe zu kommen. Immerhin ist das Betriebssystem inkl. Desktop Open Source – eigene Anpassungen sind möglich. Beim nächsten EmuTOS-Release werden die PC-GEM-Icons übrigens verschwinden: Auf Fa-



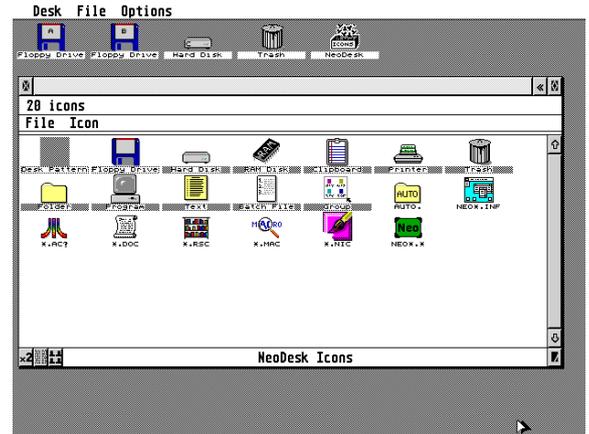
cebook wurde ein neues Standard-Iconset angekündigt.

# NeoDesk

„All Inclusive“ ist der Ansatz von NeoDesk, der einen Icon-Editor gleich mitliefert. Etwas merkwürdig ist aber die Bedienung: Der ganze Desktop wechselt zum Icon-Editor, die Laufwerksicons, die Fenster – alles gehört nun zum Editor. Was nicht mit dazu gehört – trotz gegenteiliger Aussage auf der Gribnif-Website – sind die 500 Icons der NeoDesk Icon Disk. Also gibt es eben nur die zwanzig Basis-Icons, die ergänzt werden müssen: Über die Laufwerks-Icons wird die Suche nach passenden Icons gestartet. Dabei sind RSC, ICN, ICO, IMG und BMP erlaubt. Ist eine Resource geöffnet, lassen sich Icons auf die NeoDesk-Hauptdatei ziehen. Nächstes Hindernis ist dann, die NeoDesk-

Resource zu speichern – der entsprechende Menüpunkt ist ausgegraut. Allerdings bietet der Icon-Editor auch beim Schließen der Datei an, die .NIC-Datei zu sichern. Diese NIC-Datei ist zu keinem anderen Programm kompatibel – es handelt sich also nicht um eine Resource-Datei mit anderer Endung. Dank des Alters von NeoDesk und dessen Beliebtheit in den USA gibt es allerdings einige NeoDesk-Iconsammlungen.

Warum Programmierer Dan Wilga einen solchen proprietären Weg be-



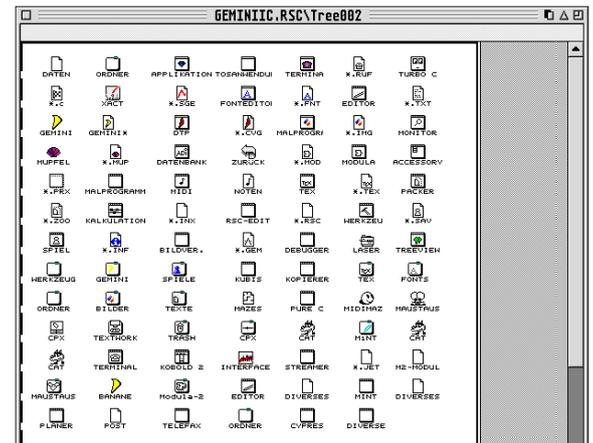
schriften hat, leuchtet nicht ein, denn das NeoDesk-Spezialformat hat im Vergleich zur gewöhnlichen Resource-Datei keine Vorteile.

# Gemini

Der Desktop-Urahn mit Kommandozeileninterpreter wurde vor allem über Mailboxen vertrieben – vielleicht liegt es daran, dass ein auffallend großer Teil des Icon-Sets sich Mautausch- und anderen DFÜ-Programmen widmet? Einige Icons, etwa die für Mupfel und CAT, sind etwas breiter als die Standard-Icons (32x32). Icons dürfen aber nicht nur größer, sondern auch kleiner sein: Gemini kennt eine Ansicht mit kleinen Icons, die ein Kompromiß zwischen der Text- und Icon-Darstellung ist.

In der Icon-Resource GEMINIIC.RSC

stellt sich die Sammlung als drei Bäume dar, je einer für Laufwerks-, Mini- und Normal-Icons. Die Resource-Datei lässt sich also nicht ohne weiteres gegen die von TOS 2.0x austauschen und auch die Definitionen müssen erneut vorgenommen werden, mit „Laufwerke“ oder „Icons“. Etwas merkwürdig ist das Definieren einer neuen Icon-Regel schon, denn statt einem „Neu“-Icon gibt es ein Icon, welches in die Liste gezogen



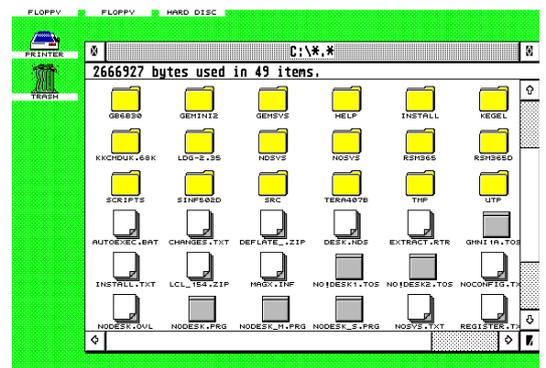
wird, um einen „leeren“ Eintrag zu erstellen.

# TeraDesk

TeraDesk wurde als schlanke Desktop-Alternative entwickelt, insbesondere für alle jene ST-Besitzer, die nicht auf TOS 2.06 wechselten und keinen Bedarf für einen eingebauten Kommandozeileninterpreter hatten. Die Entwicklung begann 1991, 2002 wurde der Desktop unter der GPL veröffentlicht. Dank kontinuierlicher Weiterentwicklung gibt es sogar eine Coldfire-Version.

Zu den Entwicklungszielen gehört auch, den Desktop trotz Erweiterungen möglichst nahe am Atari-Desktop zu halten. Dies gilt auch für die Icon-

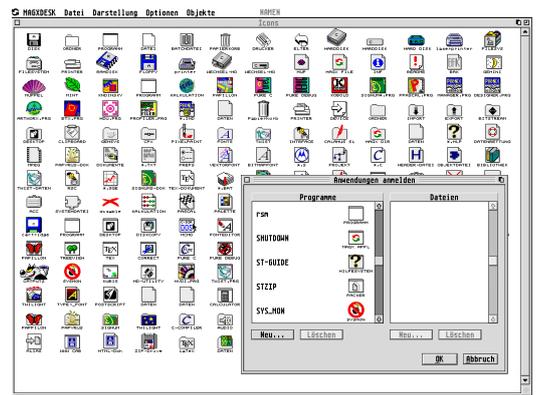
Einbindung: Eine Standard-RSC-Datei mit einem Baum, in dem alle Icons untergebracht sind, die Zuweisungen erfolgen über einen Dialog, der stark an den von Atari erinnert. Das mitgelieferte Icon-Set enthält das Nötigste – jedes zusätzliche Icon erhöht auch den RAM-Bedarf – und verzichtet auf spezielle Icons für einzelne ST-Programme. Selbst mit vergleichbarer Icon-Ausstattung ist TeraDesk immer noch genügsamer als jinnée oder Thing.



# MagXDesk

Vom schlanken Desktop zu einem Programm, welches nie wirklich als vollwertig anerkannt wurde: MagXDesk. Eingebaut in MagiC/Mag!X, lieferten die Distributoren Bela und ASH meist zusätzlich noch Ease, später Jinnee, aus. Die Icons sind auf mehrere Resourcedateien verteilt, passende Icons für viele ASH-Programme (NVDI, Pure Pascal, Signum!3), aber auch andere beliebte Programme (Twist, XAct, Kandinsky) sind vorhanden. Gut gelöst ist die Icon-Zu-

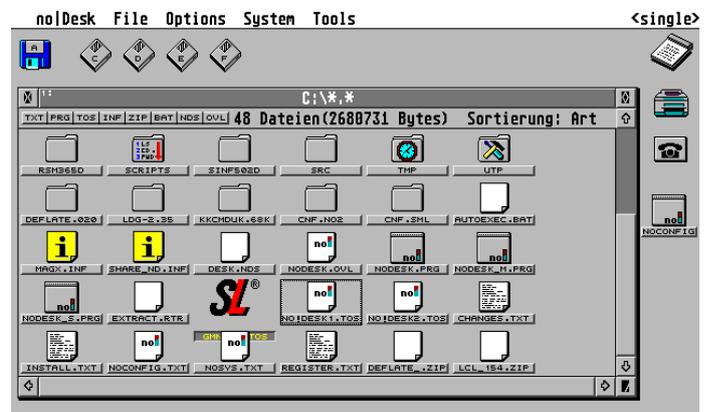
weisung: Statt sich durch dutzende Icons zu klicken, stellt MagXDesk alle geladenen Icons in einem Fenster dar – das gewünschte Bildchen wird dann einfach per Drag & Drop zugewiesen. Mag MagiCs eingebauter Desktop also sonst nicht viel Komfort bieten, die Icon-Einbindung ist beispielhaft gelöst.



# no|Desk

Wie Gemini ist auch no|Desk ein Desktop-Ersatz mit Kommandozeileninterpreter, aber beliebt war der Shareware-Desktop von no|Software nie. Den 3D-Look des Desktops dürften hingegen deutlich mehr Atari-User kennen, wurde er doch auch von That's Write verwendet. Zum Glück ist die Icon-Verwaltung weniger gewöhnungsbedürftig als der 3D-Look, auch wenn es die Entwickler mit der Sortierung etwas übertrieben haben: Fünf (!) Bäume hat die RSC-Datei ND\_ICONS.RSC, je einer für Laufwerke, Tools, Ordner, Apps und Files. In der Resource sind auch breite Icons, sowie ein etwas höheres Icon für Calamus SL enthalten. Mit

letzterem kann no|Desk aber nicht umgehen und platziert die Icon-Beschriftung zu weit unten, bzw. passt die Höhe der anderen Icons nicht an. In der Icon-Auswahl des Desktops, die über die Objektinformationen aufgerufen wird, wird nicht mehr zwischen „Apps“ und „Files“ unterschieden. Die Icons selbst sind nichts besonderes und zum Teil von anderen Desktops bekannt, al-

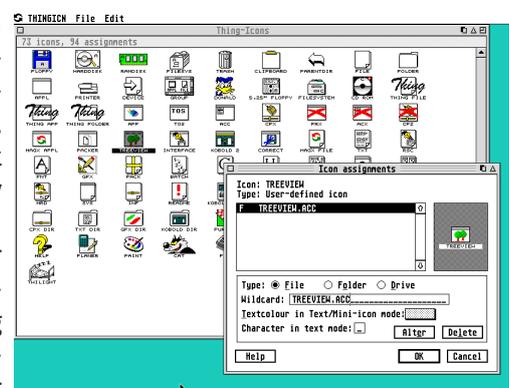


erdings haben es sich die Entwickler nicht nehmen lassen, vielen Icons einen 3D-Look zu verpassen.

# Thing

Als sich das Ende von Gemini abzeichnete, begann Arno Welzel mit der Entwicklung von Thing. Thing ist heute auf vielen Atari-Systemen installiert und ist auch bei einigen Arany-Distributionen der Standard-Desktop. Wie Gemini, stellt auch Thing Mini-Icons dar. Die Auswahl an Standardicons ist hingegen klein und beschränkt sich mit wenigen Ausnahmen auf Dateitypen. Die Zuweisung erinnert etwas an MagXDesk, ist aber nicht so gut gelöst: Thing muss ein externes Programm (Thinglcn) starten, dann ist ein Icon per Doppelklick auszuwählen und ein neuer Dateiname, bzw. eine Maske einzugeben. Die Auswahlliste hat

dazu eine leere Zeile unter den bereits vorhandenen Definitionen. Wer sich Thing vom Kurobox-FTP-Server herunterlädt, muss aufpassen: Thinglcn ist in einem separaten Archiv (Ticn110e.lzh). Ob bei der Icon-Anbindung oder beide den allgemeinen Funktionen eines Desktops – Thing mag in keinem Bereich die beste Wahl zu sein, bietet aber viele sinnvolle Erweiterungen im Vergleich zum Atari-Desktop und ist nicht wählerisch, was Hardware und Betriebssystem angeht. Die freie Verfügbarkeit des Desktops ist ein weiterer Pluspunkt, kein Wunder also,



dass auf diversen Distributionen Thing der Standard ist.

# jinnee

Jinnee, beworben als „der zauberhafte Desktop“, war der erklärte Lieblings-Desktop der ST-Computer-Redaktion in den späten Jahren des Magazins. Auch ohne Menüleiste ist jinnee schnell anhand der Icons zu identifizieren, obwohl diese keine echte Eigenentwicklung darstellen, orientieren sie sich doch sehr stark an den Icons von BeOS. Es wird auch nicht versucht, diese Verwandtschaft zu verschweigen, denn zwei der Icon-Dateien heißen „Befolder“ und „Beicons“.

Bei Application Systems trat jinnee die Nachfolge des nicht mehr weiterentwickelten EASE-Desktops an. Jinnee war also der Desktop der Wahl für alle MagiC-Nutzer, deren

System über genug Speicher verfügte – denn jinnee gehört beim Funktionsumfang zur Oberklasse der Desktop-Alternativen. Von MagXDesk wurde das Konzept übernommen, die Icons auf mehrere Resource-Dateien zu verteilen. Dies erleichtert das Hinzufügen oder Entfernen ganzer Icon-Sammlungen deutlich, wobei eine große Auswahl an Icons dem Desktop bereits beiliegt. Wie Gemini und Thing unterstützt jinnee Mini-Icons in einer hybriden Text/Icon-Ansicht. Die Zuweisung ist ähnlich komfortabel wie bei MagXDesk.

Der beste Desktop also für Icon-Freunde und Atari-User mit höchsten Ansprüchen an ihre Arbeitsumgebung? Leider nein. Zwar ist der Funk-



tionsumfang des Desktops über alle Zweifel erhaben, aber der Desktop ist weder legal noch illegal offiziell erhältlich. Der offizielle ASH-Shop führt jinnee nicht und so bleibt nur eine direkte Anfrage an Applications Systems, um eventuell eine Kopie zu kaufen.

## Fazit



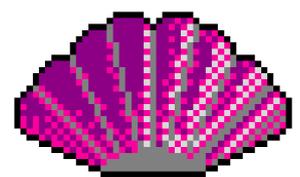
Eine solche Auswahl kann nicht vollständig sein, denn in den etwa 30 Jahren, die es schon Desktop-Alternativen gab, erschienen eine Fülle von Desktops, die heute fast vergessen sind, nie fertiggestellt wurden oder an ein bestimmtes System gebunden sind. Sicherlich wird die Reduzierung auf die Icon-Verwaltung keinem der hier vorgestellten Desktops gerecht und die Icon-Bearbeitung und -Zuweisung ist für viele Anwender ohnehin nur ein einmaliger Prozess. Vielmehr soll dieser Artikel zeigen,

wie vielfältig eine Funktion von verschiedenen Entwicklern interpretiert wird. Doch trotz dieser Vielfalt bietet kein Desktop die perfekte Icon-Verwaltung. NeoDesk kommt trotz eines proprietären Formats noch am nächsten, denn bei allen anderen Desktops muss ein Resource Construction Set (RCS) zur Bearbeitung verwendet werden. Wenn im Atari nur 4 MB RAM stecken, ist es fast unumgänglich, die RCS-Datei „maßzuschneidern“, schließlich gibt es noch einige andere residente Programme, die etwas vom RAM-Kuchen abhaben wollen.

Regelmäßig wird derzeit leider nur EmuDesk als Teil von EmuTOS weiterentwickelt. Dieser wird aber auf absehbare Zeit keine der Desktop-Alternativen ersetzen können, schon aus Platzgründen. Um einen gescheiterten Desktop ist es übrigens wirklich schade: zDesk versprach Verzeichnisfenster mit Trennung zwischen Ordnerbaum und Dateien, sowie eine Vorschaufunktion für Grafikdateien direkt im Desktop-Fenster.

Eine abschließende Frage bleibt ebenfalls ungeklärt: Welche Auswirkungen hat es auf das Götter- oder

Rock/Pop-Pantheon, wenn unter TOS 2.06 eine Ikone angemeldet wird? Die Antwort wird es nie geben, aber eines nicht vergessen: Erst anmelden, dann Arbeit sichern!





# ICON Extract

**Pixeln ist eine hohe Kunst, die nicht jedem in die Wiege gelegt ist und selbst Grafiker sind noch lange nicht gute Icon-Designer. Aber warum selbst zum Pinsel greifen, wenn es zehntausende fertige Icons bereits gibt?**

Natürlich werden dabei eventuell etliche Nutzungsbestimmungen und Lizenzbedingungen verletzt, aber diese Diskussion würde hier zu weit führen. Technisch geben die Resource-Editoren, ganz gleich ob alt oder weniger alt, dem potentiellen Icondieb leider wenige Werkzeuge in die Hand: ICO- und (X)IMG-Dateien importieren, mehr geht nicht. Es muss also ein Spezialist her: Der spricht bevorzugt Französisch und hört auf den Namen Icon Extract.

## Möglichkeiten

Icon Extract wurde zur Little Big Competition 2001 veröffentlicht, dem wohl erfolgreichsten Wettbewerb für Programme, die weder Spiel noch Demo sind. Autor Florent Lafrabie entwickelte das Programm aber noch bis 2004 weiter. Seine Website widmet sich zwar heute der Fotografie, aber die alte Atari-Site kann immer noch unter „Mon ancien site“ (Meine alte Website) aufgerufen werden.

Das Programm importiert verschiedene Icon-Formate (auch animiert) und extrahiert sogar Icons aus Windows-Libraries. Dabei unterstützt es auch Icons mit einer Farbtiefe von 24 und 32 Bit. Die Grenzen des Ataris kann es natürlich nicht überwinden: Atari hatte seinerzeit Icons mit bis zu 256 Farben (8 Bit) definiert. Dazu können Pixel auch transparent sein. Die Farbtiefe ist aber nicht die einzige Einschränkung, auch die Palette muss konvertiert werden – schließlich kann nicht jedes Icon eine eigene Farbpalette besitzen.

Grafikdateien kann Icon Extract nicht importieren, es existieren allerdings Online-Converter, die zum Beispiel PNG-Dateien in ICO wandeln.

## Installation

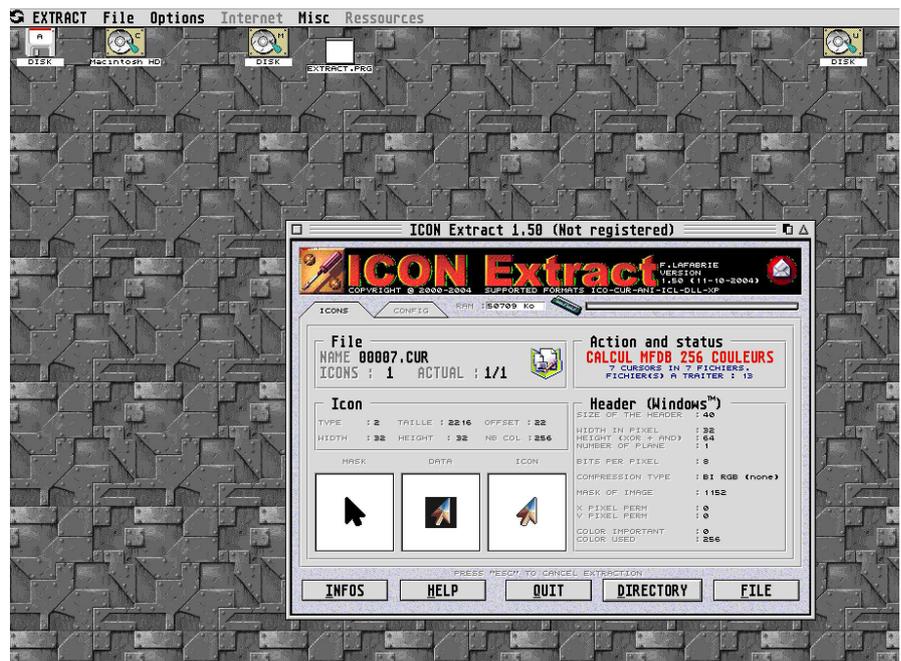
Im Gegensatz zur Version 1.1., die damals von der atos getestet wurde, wird die letzte Version 1.5 nicht mehr per GEMSetup, sondern über ein eigenes Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert. Geblieben sind die speziell für verschiedene Prozessoren kompilierten Programmversionen, gestrichen wurde hingegen die englische und spanische Lokalisation – auf der STC-PD gibt es eine englischsprachige RSC, die nach der Installation in den Icon-Extract-Ordner zu kopieren ist. Die ST-Guide-Hilfe ist aber weiter in französischer Sprache.

Für Icon Extract ist ein ST mit mindestens 4 MB RAM und einer Auflösung von 640x480 Voraussetzung.

## Hauptfenster

Das Hauptfenster enthält viele Bereiche, die erst während der Konvertierung mit Inhalten gefüllt werden und mehr über die eigentlichen Eigenschaften des aktuellen Icons verraten. Das Fenster ist in zwei Bereiche aufgeteilt, „Icons“ und „Config“. Die Konfiguration ist nicht unwichtig, denn diese Optionen werden für die Konvertierung benötigt.

Zum einen wären da die Dateitypen, die Icon Extract konvertieren soll. Zur Auswahl stehen ICO (Windows), CUR, ANI (Cursor-Animationen), ICL, DLL, EXE, OCX und XPM. Zu allen Dateitypen außer EXE und OCX gibt es Beispieldateien, sogar den atos-Testbericht zu der älteren Icon-Extract-Version hat der Entwickler mit in das Archiv gepackt. Die anderen Optionen betreffen die Icon-Größe, Farbtiefe und wie viele Icons in eine RSC-Datei gesteckt werden sollen.



**Bitte nicht stören: Wenn Icon Extract arbeitet, pausiert das Multitasking.**



**Die Konfiguration entscheidet, was importiert wird – Icon Extract verarbeitet Formate, die Icons in verschiedenen Größen und Farbtiefen enthalten können.**



**Spielerei: Verschiedene Themen für die Fensterdialoge.**

Schließlich wäre da noch die Palette. Da Icons maximal 256 Farbtöne auf dem Atari haben können und zwei verschiedene Paletten (Falcon und NVDI) üblich sind, gibt es hier eine Wahlmöglichkeit.

Icon Extract kann ein ganzes Verzeichnis mit Icon-Dateien konvertieren („Directory“), oder sich nur eine Datei vornehmen, die wiederum mehrere Icons enthalten kann.

## Konvertierung

Icon Extract analysiert nun die Datei(en) und stellt das Ergebnis des Scans dar. Zu diesem Zeitpunkt wurde noch nichts konvertiert, aber der Dialog zeigt die Anzahl der gefundenen Icons und deren Größe. Mit einem Klick auf „Continue“ wird schließlich die Konvertierung gestartet, deren aktueller Stand „live“ im Hauptfenster nachverfolgt werden kann. Dies kann gerade auf unbeschleunigten Original-Ataris einige

Zeit dauern, bei einer kleinen Sammlung mit True-Color-Icons in verschiedenen Größen kam jedoch auch der Mac mit AtariX ins Schwitzen. Sofern Icons unterschiedlicher Größen gefunden wurden, verteilt Icon Extract sie auf mehrere Dateien.

Die Konvertierung lässt sich mit der Esc-Taste abbrechen, Icon Extract fragt dann nach, ob der bisherige Stand gesichert, die Konvertierung fortgesetzt oder abgebrochen werden soll. Dieser Dialog ist aber nicht in einem Fenster untergebracht und auch das Hauptfenster – obwohl nicht modal –, kann während der Konvertierung nicht im Hintergrund arbeiten. Die Option, den Hauptdialog während der Konvertierung auszuschalten, ändert daran nichts, denn auch der Ersatzdialog blockiert das Multitasking.

## Kompatibilität

Die Kompatibilität mit den getesteten Icons war sehr gut, aber die Weiterentwicklung von Icon Extract wurde vor 15 Jahren eingestellt. Änderungen an den Formaten bleiben somit unberücksichtigt. Bei True-Color-Icons hängt die Qualität des Ergebnisses sehr stark von der Icon-Farbpalette ab. Ohne Alpha-Kanal und große Farbpalette wirken besonders die Ränder ausgefranst – dies fällt auch bei einer Größe von 32x32 auf.

## Fazit

Icon Extract erspart viel Arbeit, obwohl es eines der Programme ist, die kurze Zeit intensiv und danach kaum noch genutzt werden. In dieser kurzen Zeit ist es aber umso wertvoller und auf dem Atari ohnehin konkurrenzlos. Kein Resource-Editor kann einen ganzen Ordner konvertieren, sondern, wenn überhaupt, nur einzelne Icons importieren.

Die Benutzeroberfläche ist gewöhnungsbedürftig und der Entwickler hat sich viele Freiheiten genommen, angefangen von verschwenderisch vielen Farbicons, über rautenförmige Radio- und Checkbuttons, bis zu „Themen“, unterschiedlichen Texturen

für die Fenster. Kein Wunder, dass alleine die Resource-Datei 893 KB groß ist. Schon aufgrund den Anforderungen an Grafik und Performance ist Icon Extract ohnehin ein Programm für Systeme mit jeder Menge RAM.

Icon Extract ist Shareware, beim Start und Beenden erscheint eine Erinnerung mit Countdown. Davon abgesehen ist die Software ohne Einschränkungen nutzbar.

[www.lafabrie.net/old/Atari/Index.htm](http://www.lafabrie.net/old/Atari/Index.htm)  
(Download defekt)



*Vor der Konvertierung verrät das Programm, was es gefunden hat.*

## ICNEUM & Linear Classic

**Zwei frische Icon-Sets, wie sie unterschiedlicher nicht sein können: Eines unterstützt viele Desktops, während das andere auf ein stimmiges Design setzt. Beide bieten hunderte Icons an.**

ICNEUM ist eine Sammlung von über 500 Icons, die Atari-Home-User ari.tao zusammengestellt hat. Einige stammen aus der Public Domain, andere hat er bearbeitet oder selbst gepixelt. Herausgekommen ist eine bunte Mischung aus Icons für bekannte Programme und deren Dateien. Für einige Bildchen ist eine sinnvolle Verwendung weniger offensichtlich. Wenn der Desktop die Icon-Zuweisung ähnlich vornimmt wie TOS 2.x bis 4.x, ist die Auswahl bei der Masse an Icons eine echte Qual.

Der Sammler hat aber vorgesorgt, denn ICNEUM besteht nicht nur aus der 800 KB Resource-Datei, sondern



ICNEUM

auch aus mehreren Konfigurationsdateien für die Desktops Gemini, jinnie, MultiTOS, Teradesk, Thing und TOS. Trotzdem erscheint es sinnvoller, ICNEUM als eine Art Sammelwerk zu begreifen und sich die gewünschten Icons herauszupicken – oder brauchen Sie noch Icons für Ihren BTX-Dekoder?

### Linear Classic

Lodovico Zanier ist Fan der FireBee, um die es in letzter Zeit etwas ruhiger geworden ist. An Zanier kann es nicht liegen, denn er hat ein Icon-Set gepixelt, welches speziell für die Biene gedacht ist, unter bestimmten Bedingungen aber auch mit anderen Setups läuft. „Linear Classic 48pts“ enthält 364 Icons in 256, 16 und 2 Farben. Mit der Größe von 48x48 Pixel kommt nicht jeder Desktop zurecht: FireTOS/TOS 4 sind nicht kompatibel, Teradesk ab Version 4.05 schon. Zanier empfiehlt ein modernes AES (XaAES, MyAES) und mindestens 256 Farben. Linear Classic verwendet die NVDI-Farbpalette.

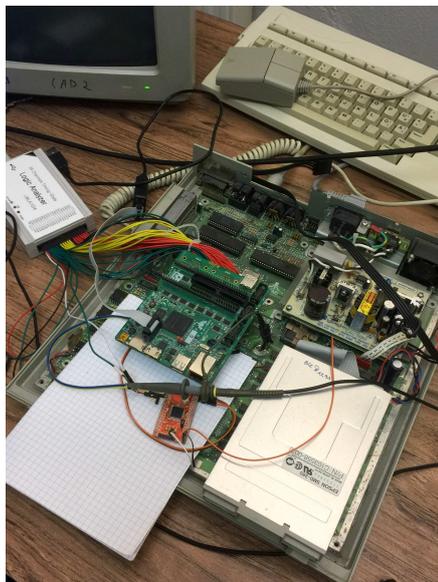
Wie sehen die Icons aus? Mit einem Wort: professionio-

nell. Linear Classic verfolgt einen sehr klaren Ansatz, die verschiedenen Icons für Programme teilen sich beispielsweise bestimmte Designelemente, ebenso wie die einfachen Dateien und Ordner. Selbst wenn viele individuelle Icons zugewiesen wurden, geht die Übersicht dabei nicht verloren. Die NVDI-Farbpalette wurde zudem für leichte Schattierungen verwendet. Die Bilder selbst decken viele Anwendungsbereiche ab, Spieler werden zu schätzen wissen, dass Zanier ein paar Icons für aktuellere Spiele(-Portierungen) gepixelt hat.

Linear Classic gibt es auf der FireBee-Website ([firebee.org](http://firebee.org)).



Linear Classic



**Bereits in der letzten Ausgabe wurde angedeutet, dass es Bestrebungen gibt, den vom Apollo-Team für den Amiga entwickelten 68k Beschleuniger Vampire V4 auf der Basis eines Altera Cyclone V A5 FPGAs mit 512 MByte DDR3-Arbeitspeicher auch im Atari ST zum Laufen zu bewegen. Vom 16. - 18. November 2018 fand hierzu ein Treffen des kompletten vierköpfigen Thunderstorm-Teams in Nachterstedt im Vorharz statt.**

Eigens angereist war außerdem Christoph Höehne, einer der CPU- und Hardwareentwickler der Vampire des Apollo-Teams. Ein funktionierender Amiga 500 mit laufender Vampire und EmuTOS diente vor Ort als Anschauungsobjekt und Ansporn. Mit moderner Messtechnik und geballtem Fachwissen wurde versucht, dem Ziel ein Stück näher zu kommen.

Um es gleich vorweg zu sagen: die Vampire V4 läuft leider noch nicht im Atari ST. Gemeint ist damit aber nicht, dass gar nichts passieren würde. Sehr wohl konnte mittels eines Logicanalysers nachvollzogen werden, dass sowohl ein eigens gepatchtes PAK-TOS als auch EmuTOS im Atari ST mit Vampire starten und mit der Hardware- und Speichererkennung beginnen. Das ist immerhin ein guter Anfang, denn eben dies wird bei einem normalen Rechnerstart ja auch erwartet. Derzeit verfängt sich die Vampire aber noch in der frühen Bootphase, d.h. bevor

## Vampire V4 goes Atari ST

das Atari-Logo bzw. der EmuTOS-Bootscreen erscheinen.

Gemeinsam ist man beim Treffen dennoch zu einigen wichtigen Erkenntnissen gekommen, allem voran die, dass die Zielerreichung zwar schwierig, aber nicht unmöglich ist. So ist es notwendig, den Start- und Initialisierungsvorgang im ST genau zu dokumentieren, auszuwerten und anzupassen. Das bedarf viel Zeit und Aufwand, denn es müssen die gut 89.000 Zeilen des FPGA Codes mit den Ein- und Ausgaben verglichen werden, die der Atari erwartet bzw. erzeugt. Hierbei ist hervorzuheben, dass die Einbindung des 68000 in den Atari ST anders ist als im Amiga, in dem die Vampire bereits funktioniert. So kennt der Amiga keine Bus-Errors bei Zugriff auf nichtexistierende Adressen und verwendet eine gegenüber dem Atari vereinfachte Interruptbehandlung.

Als besonders hilfreich hat es sich herausgestellt, im persönlichen Dialog beider Teams direkt am „Patienten“ zu arbeiten. Auf diese Weise konnten vorbesprochene Änderungen sofort umgesetzt und das Ergebnis analysiert werden. Holger Zimmermann konnte seine großen Erfahrungen mit der PAK/3 und gepatchtem TOS 3.06 einbringen. Mit Christian Zietz ist zudem einer der Mitentwickler des EmuTOS an Bord, was sich bereits beim Treffen als unschätzbare Vorteil herausstellte. Als „Patient“ diente ein normaler Mega ST, dem ein CPU Sockel und ein wenig Logik für den Testaufbau verpasst wurden und der von Ingo Uhlemann bedient wurde. Durch die direkte Verkabelung mit einem Logicanalyser sowie mit Hilfe eines digitalen Speicheroszilloskops konnte unmittelbar nachvollzogen werden, wie sich Vampire und ST zueinander verhalten. Der Mega ST eignet sich aufgrund seiner Platzverhältnisse gut. Da im Amiga 500 und Atari ST bekanntlich die 68000er CPU in glei-

cher Bauform arbeitet, ist die Pin-kompatibilität zueinander gegeben. Aufgrund einiger kleiner Hardware-basteleien des Autors während des Treffens stellte sich heraus, dass sich ein 520 ST nach wenigen Handgriffen besonders gut für den Einbau einer Vampire V4 eignet. Der Zufall will es, dass der Beschleuniger so exakt in den Rechner passt, dass die wichtigsten Anschlüsse genau an der hinteren Gehäusewand anliegen und nur auf entsprechende Aussparungen warten. Wer möchte, kann sich dies gern hier einmal ansehen: <https://youtu.be/GqM7OCEKGEw>.

Damit ist es zum gegenwärtigen Zeitpunkt natürlich nicht getan, denn allein durch das Aufstecken des Beschleunigers wird sich der geneigte User noch nicht auf dem grünen Desktop wiederfinden. Es ist noch viel zu tun, um den Vampire-Core und das Atari OS Schritt für Schritt aneinander anzupassen. Immerhin wurde im Nachgang zum Treffen bereits von kryptischer Bildschirmausgabe und wilden Zugriffen auf das Diskettenlaufwerk berichtet. Auch scheint EmuTOS ein vielversprechender Kandidat für die Nutzung mit der Vampire zu sein, da es als Open-Source-Betriebssystem falls nötig problemlos angepasst werden kann. Bis allerdings auch nur annähernd ein Stand wie auf dem Amiga erreicht wird, wird sicher noch viel Zeit vergehen. Der Weg ist aber das Ziel und jeder, der mithelfen möchte, ist herzlich dazu eingeladen. Kontakt im Atari-Home.de Forum oder über [thunderstorm@tuxie.de](mailto:thunderstorm@tuxie.de). Das nächste Treffen ist für den 23. und 24. Februar 2019 geplant.

*Matthias Gaczensky*



# Siteseeing



## Atarimuseum.NL

Es gibt Atari-Sammler und es gibt Atari-Sammler – letztere schmunzeln nur über ein ST-Book, denn in ihrer Kollektion befindet sich ein komplettes Set Atari-Taschenrechner, ein paar aus Ataris Müll-Container gefischte Prototypen oder eine Atari-Jukebox. Fred Meijer gehört zur zweiten Kategorie und in seinem virtuellen Atari-Museum steht eben eine der Atari-Musikboxen. Auch der „Time 2000“-Flipper geht locker als echte Rarität durch. Natürlich besitzt Fred auch Unmengen an Atari 8- und 16-Bit-Computern, Software, Merchandise, Büchern und Magazinen. Davon profitierte auch der Bericht über die Atari ST Nieuws in dieser Ausgabe, denn so ließ sich abschätzen, wie groß die Public-Domain-Sammlung war und wie lange das Magazin bestand, obwohl seine Sammlung auch nicht vollständig ist. Im International Archive gibt es eine Sammlung gescannter Cover, Artikel und Prospekte in Englisch, Deutsch und anderen Sprachen. Trotz der Sprachbarriere lohnt sich aber auch ein Besuch im Atari BeNeLux Archive. Dort finden Atari-Fans historische Anzeigen, Prospekte,

komplett in englischer Sprache. Bei einer so umfangreichen Sammlung überrascht es ein wenig, dass sein eigentliches Interesse den Atari-8-Bit-Computern gilt. Das Atarimuseum.nl unterstützt diverse 8-Bit-Archivierungsprojekte.

<https://atarimuseum.nl>

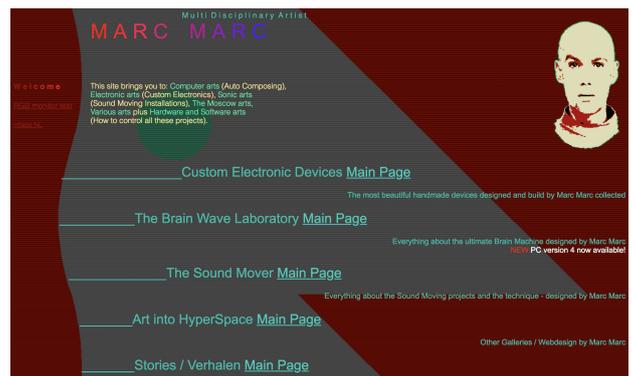
## Marc Marc

Marc Marc bezeichnet sich selbst als multidisziplinären Künstler. Seine besondere Begabung ist, dass er sich nicht mit existierenden Werkzeugen zufrieden gibt, um seine Visionen umzusetzen. Eines seiner Produkte war die Brain Machine, eine Sonnenbrille mit drei LED-Lichtern pro Auge, die an den Parallelport angeschlossen wird. Die Software steuert die Hardware und spielt passenden Sound über die Lautsprecher oder MIDI-Geräte ab. Die Brain Machine war aber nur eines von vielen Projekten, die auf der „Custom Hardware-Seite“ zusammengefasst werden. Für viele Kunst-

projekte war es sehr wichtig, dass die Technik über Stunden und Tage stabil laufen kann – nichts ist peinlicher, als wenn plötzlich eine Windows-Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheint. Für die „Sound Moving“-Installation war daher der ST ein essentieller Bestandteil, zusammen mit dem SM132, um Sound über bis zu 32 Lautsprecher verteilt zu kontrollieren. Marc Marc schrieb verschiedene Programme für den Sound Mover.

Bei keinem seiner Programme ist der Kontrast zwischen dem, was der Künstler auf dem Bildschirm sieht und dem, was die Zuschauer erleben, hingegen so groß, wie bei dem zwischen 1988 und 1993 entwickelten Pyrotech Editor. Dieser dient, der Name sagt es eigentlich schon, der Steuerung von Pyrotechnik. Über den Printer-Port gehen die Steuersignale an ein Interface, welches dann die entsprechenden Maschinen steuert, im speziellen die Maschinen von Erik Hobijn, Schöpfer der „Dante Orgel“. Die Performance kann vorab in der Software mit S/W-„Flammen“ simuliert werden. Ein faszinierender Künstler also, in einer der nächsten Ausgaben wird es voraussichtlich ein Interview mit Marc Marc geben.

<https://marcmarc.home.xs4all.nl>





# Relax

## News

**Es ist wieder die Zeit im Jahr, in dem etliche neue und neu-alte Spiele für die Atari-Plattformen erscheinen. Um all die Titel zu würdigen, die es nicht in die Hauptnews geschafft haben, hier in aller Kürze das, was sonst noch erschienen oder angekündigt wurde.**

Die Jaguar-Fans haben ein eher gespaltenes Verhältnis zu ST-Portierungen. Nach der Minter-Kollektion und Xenon 2 sind nun wieder zwei Spiele ganz offiziell über den AtariAge-Store erschienen: **Defender of the Crown** und **Treasure Island Dizzy**. Defender of the Crown galt aufgrund seiner Grafik als das Showpiece für den damals noch jungen Amiga, spielerisch war das Strategiespiel, welches den Spieler beauftragte, England zu erobern, eher Magerquark. Die späteren ST- und C64-Umsetzungen mussten bei der Grafik Abstriche machen, boten spielerisch aber mehr. Die Jaguar-Portierung bietet den Soundtrack von der

DotC-Audio-CD und klingt entsprechend besser als die Heimcomputerversionen.

Treasure Island Dizzy ist Teil der Dizzy-Serie, einer Reihe von Jump'n'Runs, welche vor allem in UK populär waren. Ungewöhnlich an der Dizzy-Box für den Jaguar: Sie ist gelb. Dizzy sieht auf dem Jaguar aus wie die ST-Version, bietet aber den Sound der Amiga-Portierung. Beide Spiele werden mit Handbuch und Label ausgeliefert, die Stückzahl ist auf 300 für Defender of the Crown und 250 für Dizzy begrenzt.

Atari-Maskottchen **Bentley Bear** bekommt einen Lynx-Auftritt. In dem Spiel, welches als Mischung aus Donkey Kong und Joust beschrieben wird, muss der Bär möglichst viele Bienenkörbe einsammeln, ohne von einer Biene gestochen zu werden.

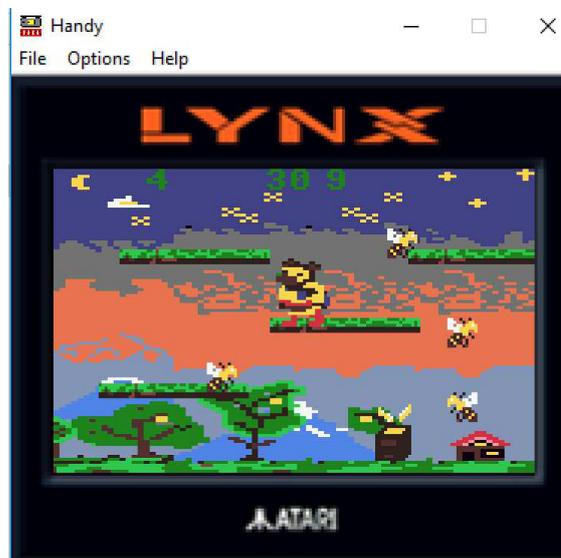
**Shaken, not stirred** ist das erste Agenten-Spiel für den Lynx. Der Geheimagent verfolgt Autos, schaltet Gegner in einer First-Person-An-

sicht aus und muss am Ende eine Bombe entschärfen. Wie der berühmte britische Film-Agent, hat der Lynx-Spion eine Schwäche für das weibliche Geschlecht. Jede der fünf Damen hat Informationen, die beim Entschärfen der Bombe hilfreich sein können. Als besonderen Gag gibt es eine Cartridge-Version mit Bambusrückseite, später soll das Spiel als kostenloser Download erscheinen. Das Bambus-Modul wurde vom Entwickler höchstpersönlich auf dem

eijagfest verkauft.

Nintendos Balloon Fight war stark inspiriert von Joust, mit **Balloon Trip** kommt nun ein Teil des Nintendo-Spiels auf das VCS2600. In „Flappy Bird“-Manier flattert der Spieler über eine Landschaft, die immer schneller scrollt. Durch das Einsammeln von Ballons wird die Spielgeschwindigkeit verringert.

**Mappy** erscheint für das 2600: Mappy die Maus muss gestohlene Gegen-



**Altes Maskottchen, neues Spiel: Bentley Bears**  
Abenteuer gehen weiter.



*Mappy ist ein weiteres Qualitätsprodukt für das VCS2600. (AtariAge)*

stände einsammeln und darf sich dabei nicht von den Katzen erwischen lassen. Die Arcade-Portierung macht vor allem technisch einen hervorragenden Eindruck und wird wie Balloon Trip über AtariAge erscheinen.

Das nächste Projekt nach Mappy ist für Champ Games **Wizard of Wor Arcade**. Auch dieses Spiel wird alle Tricks und Neuerungen nutzen, die modernen 2600er Spielen heute zur Verfügung stehen: Bankswitching für aufwändige Grafiken und Sprachausgabe über AtariVox+. Da letzteres einen Joystick-Port belegt, wird der Multi-Joystick-Adapter von Nathan Tolbert unterstützt. Alle Level des Arcade-Spiels sind enthalten.

Wie viele Homebrew-Titel, nutzt auch Mappy das von AtariAge entwickelte Melo-

dy-Board. Melody bietet Entwicklern verschiedene Bankswitching-Methoden bis zu 32 KB und erlaubt so komplexere und grafisch aufwändigere Spiele. Der eingebaute Prozessor ist schnell genug, um Co-Prozessoren wie den DPC oder DPC+ zu emulieren. Mit ein bisschen Unterstützung kommt das VCS2600 fast an das 7800 heran – aber auch wenn den modernen Homebrew-Entwicklern Technik zur Verfügung steht, von denen Atari-Entwickler nie zu träumen wagten, bleibt eine Herausforderung auch gut vierzig Jahre später unverändert: Ein Spiel zu programmieren, das Spaß macht.

Eine Lücke im Arcade-Angebot der 7800 schließt **Froggie**. Die erste spielbare Demo erschien bereits 2005, zur Portland Game Expo wird das Spiel fertiggestellt. Der Frogger-Klon



*In isometrischer Grafik auf Monster- und Schatzjagd: Neues RPG für den Lynx.*

kommt optisch dem Arcade-Original nahe, optional wird Pokey-Sound unterstützt – entweder durch einen Pokey-Chip auf der Cartridge, oder über das immer noch nicht verfügbare XM-Modul. Froggie kostet 50 US-Dollar.

Mit Spannung erwartet wurde die Enthüllung des „Geheimprojekts Nummer 4“ von Songbird. Zur Erinnerung: Projekt eins war Protector Resurgence, zwei war Robinson's Requiem und drei hat etwas mit dem Versuch zu tun, das Jag-CD-BIOS zu emulieren. Bei solchen Vorgängern dürften einige Jaguar-Fans nun enttäuscht sein, dass es sich bei dem vierten Projekt nicht um einen verschollenen Titel oder eine Neuentwicklung handelt, sondern um eine weitere ST-Portierung von Staveley: **Loopz**. Das Denkspiel, von dem auch eine Lynx-Portierung

von Handmade Software existiert (ebenefalls im Vertrieb von Songbird), soll noch dieses Jahr erscheinen.

Sehr speziell ist auch die neue Spiele-Serie, die AtariAge in den Store aufgenommen hat: Zehn Spiele – darunter Klassiker wie Centipede, Millipede und Missile Command – wurden an die beiden Atari Trackballs CX-22 und CX-80 angepasst, sogar ST- und Amiga-Mäuse werden unterstützt. Atari selbst hatte für das VCS nie Spiele für den Trackball-Modus der beiden Controller veröffentlicht.

[atariage.com/store](http://atariage.com/store)



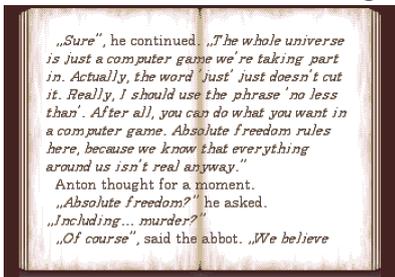
*Links: Auf dem ersten Blick nicht vom Automaten zu unterscheiden: Froggie auf dem VCS7800. (AtariAge)*

*Rechts: Piko macht's, AtariAge macht's und nun vertreibt auch Songbird eine Jaguar-Umsetzung eines ST-Spiels.*

# In nihilum revertis

Ein neues Adventure für den ST – das gibt es nicht häufig und erst recht nicht von einer Gruppe, die bisher für Demos und kleine Geschicklichkeitsspiele bekannt war. „In nihilum revertis“ ist zudem ein echter Multiplattform-Titel, denn vor dem ST erschien das Spiel bereits für den ZX Spectrum 128K und den ZX81 mit 32KB-Erweiterung.

Für ein Adventure ist dies nicht so ungewöhnlich, gerade wenn es hauptsächlich aus Text besteht. Grafiken gibt es zwar, aber sie sind nur schmückendes Beiwerk, welche die Stimmung der düsteren Geschichte, die sich um den Schriftsteller Karl dreht, illustrieren sollen. Nach dem Start darf zunächst die Sprache gewählt werden, zur Auswahl stehen Englisch und Polnisch. Der Text wird über einem Buch eingblendet und wer nach den ersten paar Textseiten eine Eingabezeile oder Parser erwartet, wird die nächste Überraschung er-



leben, denn „In nihilum revertis“ gehört einem Subgenre der Adventures an, welches es hauptsächlich als Buch gab: Gamebooks.

Gamebooks sind gewöhnliche Bücher, die den Leser an verschiedenen Stellen um eine Entscheidung bitten. Dementsprechend geht es auf einer anderen Seite weiter. Es ist die einfachste Form der „interactive Fiction“ und auch in der Software-Variante hindert Spieler nichts daran, die Textdatei in einem beliebigen Texteditor zu öffnen. Insgesamt gibt es etwa 80 KB Text zu lesen.

Der Wiederspielwert hält sich damit in Grenzen, die Limitierungen des Formats geben die Grenzen der Interaktivität vor. Auf dem ST ist es allenfalls mit Spielen wie „Dragon's Lair“ vergleichbar, die ebenfalls an bestimmten Punkten eine Entscheidung verlangt haben. Im Gegensatz zu solchen Titeln wird in „In nihilum revertis“ aber weniger gestorben. Optisch geht das Spiel in Ordnung, misslungen ist dafür die Musik – was da im Hintergrund dudelt ist



Eine der digitalisierten Grafiken im Spiel.

durchschnittliche Demo-Mucke, die mehr zu ein paar drehenden Würfeln oder einem dieser endlosen „Greentix“-Screens passt, als zu einer stimmungsvollen Geschichte. Soundeffekte wären hier effektiver gewesen.

## Fazit

„In nihilum revertis“ vermag nur kurz zu unterhalten. Die Textmenge entspricht etwa zwanzig A4-Seiten und die verschiedenen Wege, in denen sich die Geschichte entwickeln kann, sind schnell ausprobiert. Nicht das beste, aber eines der originelleren Spiele der Silly Venture 2018.

### In nihilum revertis

**Entwickler:** Masters of Electric City  
**Systeme:** ST/E, Atari 8-Bit  
**Bezugsquelle:** Demozoo

## Zaku

2009 erschien Zaku für den Atari Lynx, ein horizontal scrollender Shooter mit beeindruckender Grafik. Nach einer Weile waren die 600 produzierten Module – für einen Homebrew-Titel eine beeindruckende Stückzahl – ausverkauft. Lynx-Fans, die Zaku damals verpassten, wünschten sich eine Neuauflage. Die Preise auf eBay zogen an, bis schließlich Publisher Super Fighter Team den Startschuss für die Vorbestellung von 400 weiteren Modulen gab. Geplante Auslieferung: 2018.

Aufsehen erregte damals schon die Form des Moduls, denn Zaku erschien als Curved-Lip-Cartridge, so wie die

meisten von Atari produzierten Module. Zu einer Zeit, in der viele Homebrew-Spiele als offenes PCB erschienen, war dies eine Überraschung. Heute ist „Curved Lip“ selbst für kleinere Auflagen fast Standard. Das gilt ebenso wie eine Schachtel und ein Handbuch im Stil der alten Lynx-Spiele. Das Zaku-Handbuch ist komplett in Farbe und zweisprachig (Englisch/Französisch).

## Cute'em up

Eine böse Pinguin-Bande hat das superfortschrittliche Programm Rarity 9 entwendet und flutet die Welt mit nicht lizenzierten Programmen. Ein



klarer Verstoß gegen die EULA! Titelheldin Zaku tritt an, um das Programm aus den Händen der Bande zu befreien.

So sinnlos die Story bei einem Ballerspiel auch ist – sie deutet zumindest an, dass es hier nicht um das typische außerirdische Imperium geht, dem ein einzelner Pilot entgegengestellt wird. In bunter Cartoon-

Grafik geht es gegen Pinguine und andere Viecher, am Ende jeder Welt wartet ein Endgegner, der über mehrere Angriffsmuster verfügt und einiges aushalten kann. Sehr schön: Wie in Mega Man kann der Startlevel ausgewählt werden, nach Beendigung aller vier Welten geht es in die fünfte, letzte Welt.



**Militanter Pinguin im Anmarsch! Zaku bietet jede Menge skurrile Endgegner.**

Extrawaffen gibt es nicht, die nach Erledigung eines Gegners auftauchenden „Power Orbs“ dienen der Wiederherstellung von Zakus Gesundheit. Sie hat einen Lebensbalken, aber nur ein Leben. Nützlich gegen Endgegner ist ihr Super Shot, der einige Sekunden zum Aufladen braucht. Obwohl es weder Extrawaffen zum Sammeln, noch einen In-Game-Shop gibt, müssen Spieler lernen, bei welchen Gegnern nur der Super-Schuss hilft und welche am Besten durch Schnellfeuer beseitigt werden. Lässig eine Angriffswelle nach der anderen abräumen ist in Zaku nicht möglich.

## Die Konkurrenz

Zaku verzichtet im Gegensatz zu Gates of Zendocon auf vertikales Scrolling. Dadurch sind zwar stets alle Gegner zu sehen, aber gleichzeitig sehen sich Zaku-Spieler mit einem etwas anderen Gegner konfrontiert: der geringen Auflösung des Lynxs. Der Lynx ist zwar dem GameBoy und zum Teil auch dem Game Gear technisch überlegen, hat aber von allen drei Konsolen die niedrigste Auflösung. Ein Problem ist das für Spiele, die detaillierte große Sprites darstellen. Auf gegnerische Projektile, beispielsweise den Luftblasen beim ersten Endgegner, muss sehr früh reagiert werden, sonst bleibt nicht genügend Zeit zum Ausweichen.

Ein ähnliches Problem hat auch ein anderer klassischer Shooter, Zarlor Mercenary: Eigentlich ein Vertikalschooter, der auch nach links und rechts scrollt, muss sich das große eigene Raumschiff und die Gegner die 102 Pixel in der Vertikalen teilen. Kombiniert mit Gegnern, die mehrere Schüsse aushalten, ist Zarlor Mercenary stellenweise zu frustrierend.

Bei Zaku sind hingegen die einzelnen Abschnitte mehr ein Aufwärmen vor dem Bosskampf und schon wegen der Möglichkeit, den Startlevel zu



**Die vier Welten bieten jede Menge grafische Abwechslung.**

bestimmen, kann der Schwierigkeitsgrad nicht progressiv durch die vier Welten ansteigen.

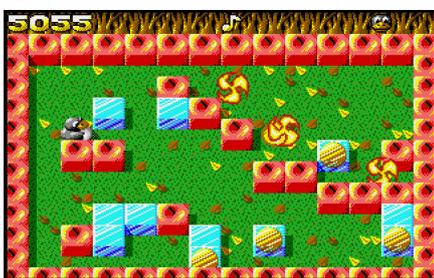
## Fazit

Wenn Gates of Zendocon die Lynx-Antwort auf Gadius ist, ist Zaku Parodius. Es ist systemübergreifend eines der wenigen Homebrew-Spiele, welches die Qualität der Titel aus der Anfangszeit der Konsole nicht nur erreicht, sondern sogar übertrifft. Leider hat es der Entwickler versäumt, ein Passwort-System zu integrieren, Zaku muss also immer in einer Sitzung durchgespielt werden.

### Zaku

**Entwickler:** PenguinNet  
**Systeme:** Lynx  
**Bezugsquelle:** [superfighter.com](http://superfighter.com)

## Iceblox Plus



Hier ist die erste Untertreibung des noch jungen Jahres: Iceblox Plus hat einen weiten Weg hinter sich. Tatsächlich trifft „Odyssee“ die Reise des Spiels zum ST besser. Alles beginnt mit dem Arcade-Spiel Pengo von Sega, das Karl Hörnell zum ersten Iceblox inspiriert. Im Laufe der Jahre setzte er das Spiel auf alle möglichen

PDA's und Telefone um, bis es schließlich beim C64 und nun ST landete. Wie im Sega-Original wird ein Pinguin gesteuert, der Eisblöcke knackt oder umherschubst und bei letzter Aktion im Idealfall Gegner zerquetscht. Letztere sind für den Pinguin bei Berührung tödlich, die Eisblöcke sind die einzige Waffe. Hier liegt aber der große Unterschied zwischen Iceblox und Pengo: In Pengo mussten alle Gegner beseitigt werden, in Iceblox tauchen beseitigte Gegner nach wenigen Sekunden neu auf. Spielziel ist es hingegen, alle in Eisblöcke eingeschlossenen Münzen zu befreien, dann geht es mit dem nächsten, schwereren, Level weiter.

Iceblox Plus spielt sich flott und auch die Grafik weiß zu gefallen. Das Gegnerdesign ist hingegen etwas ein-



fallslos und die Gegner sind auch nicht in der Lage, selbst Blöcke zu zerstören. Die Testversion stürzte noch bei mehr als 1 MB RAM ab, bis zum Erscheinen des Heftes dürfte der Fehler beseitigt sein.

### Iceblox Plus

**Entwickler:** Karl Hörnell  
**Systeme:** ST/E/TT/Falcon  
**Bezugsquelle:** [bit.ly/2s4p3Gs](http://bit.ly/2s4p3Gs)



**Unglaublich, der Jaguar wurde 2018 ein Vierteljahrhundert alt! Dieses Jubiläum sollte mit frischen Spielen gefeiert werden und die gab es nicht nur für den Jaguar wieder einmal auf dem ejagfest.**

Zum Geburtstag schaute auch der große Cousin des Jaguars vorbei: Atari Games hatte damals die Jaguar-Hardware für die Arcade lizenziert und etwas aufgemotzt – je nach Spiel kam als Haupt-CPU ein 68EC020/25 MHz oder R3000/33 MHz zum Einsatz. Der Lightgun-Shooter Area 51 war populär genug, dass Tiger Electronics daraus ein LCD-Spiel bastelte. Zum Glück stand auf dem ejagfest der Automat und nicht das LCD-Spiel. Zwei Spieler gleichzeitig dürfen auf alle möglichen Bösewichter ballern. Interessant ist die Arcade-Hardware schon deshalb, weil sie so etwas wie ein vollendeter Jaguar 1 war, mit einer vollwertigen 32-Bit-CPU und doppelt so viel Speicher.

## Neues für den Jaguar

ST-Konvertierungen waren präsent, aber lange nicht so dominant wie auf dem vorherigen ejagfest. Hauptaugenmerk lag auf neuer Homebrew und hier vor allem auf dem neuen Werk von Reboot, The Last Strike. Der Shooter lehnt sich sehr stark an das Arcade-Spiel Scramble an (von Reboot selbst als „Degz“ umgesetzt), peppt das aber mit vertikal scrollenden Leveln und Endgegnern auf. Technisch sauber, aber gerade der erste Level erinnert etwas zu stark an Scramble/Degz.

Einen besseren Eindruck hinterließ Bexagon – klar, denn Bexagon ist nichts anderes als

eine Portierung des Smartphone-Überraschungshits Hexagon. Ein kleines Dreieck muss durch Lücken in Wände bewegt werden, die sich auf das Zentrum zubewegen. Durch den Dreheffekt des Spielfelds werden hohe Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit gestellt.

Einen weiten Weg hat „Uwol - Quest for Money“ hinter sich: 2010 wurde das Spiel für mehrere 8-Bit-Rechner (Spectrum, C16, C64, MSX) und das Mega Drive veröffentlicht. 2013 erschien die SNES-Version über Piko Interactive. Die Jaguar-Version orientiert sich optisch an den 16-Bit-Fassungen. In dem Single-Screen-Plattform-Spiel müssen alle Münzen eingesammelt werden, ohne einen der Gegner zu berühren. Wer trödeln wird von einem Geist verfolgt. Als Besonderheit kann nach einem Level meist zwischen zwei Pfaden gewählt werden.

## 7800XM zeigt sich

Von vielen übersehen wurde die Platine, die in einem VCS7800 steckte. Es handelte sich um nichts anderes als das 7800XM und Entwickler



**Das 7800XM (hier ohne Pokey-Chip) wurde auf dem ejagfest weiter getestet. Das Gehäuse ist bereits fertig produziert und wartet auf die finalisierte Platine.**



**Area 51 und Maximum Force von Atari Games laufen mit aufgebohrter Jaguar-Hardware.**

GroovyBee (Mark) war extra angereist, um die Hardware zu präsentieren und vor Ort weiter zu testen. Die größte Herausforderung bei Tests sind die unterschiedlichen Revisionen des 7800er Motherboards. Atari hatte immer wieder kleine Änderungen gemacht, auf all diesen Revisionen muss das 7800XM getestet werden. Laut Mark soll die fertige Hardware mit Yamaha- und Pokey-Soundchip ausgeliefert werden, er selbst hat eine Boulder-Dash-Variante in Entwicklung, die nur auf dem Gerät laufen wird. Als Gag ist auch noch ein Spiel im XM eingebaut – zu diesem „geheimen“ Spiel sei nur eins gesagt: So viele Parallax-Ebenen gab es auf dem 7800 noch nie.

Mark klang im Gespräch zuversichtlich, dass das 7800XM Zuspruch finden wird. Für sein Projekt hat er eine Library und Emulator geschrieben. Neben Apple Snaffle, welches übrigens schon 2009 angekündigt wurde, und dem Easter-Egg-Spiel, konnte auch eine Portierung von Jeff Minters Rasenmäher-Epos Hover Bovver gespielt werden. Hover Bovver ist fast fertig. Auch wenn VCS7800-Spieler über Homebrew-Nachschub nicht klagen können, wäre es eine positive Nachricht, wenn 7800XM, Apple Snaffle und Hover Bovver einen offiziellen Re-



Thomas Ilg lässt die Frösche los in seiner ST-Portierung (links) des C64-Spiels (rechts) Frogs.

lease bekommen würden.

## Lynx & ST

2018 musste die Lynx-Ecke ohne den Luchs auskommen. Dafür kamen Karri Kaksonen aus Finnland und Jasper van Turnhout aus den Niederlanden. Kaksonen zeigte das Agenten-Spiel „Shaken, Not Stirred“ in der eja-gfest-Edition als Bambus-Karte (!). Mit in der Box: ein paar Jetons. Van Turnhout zeigte natürlich sein von klassischen japanischen Rollenspielen inspiriertes Wyvern Tales. Für ihn ein Langzeitprojekt, tauchten doch die ersten Screenshots bereits 2012 auf. Im Gespräch zeigte er sich offen für ein Sequel, hatte er doch extra für Wyvern Tales eine eigene Engine geschrieben.

Da die beiden nun viiiiiieel freie Zeit haben, betrieb die ST-Computer



„Curved Lip“ kann inzwischen jeder, wie wäre es mit einer Bambus-Cartridge?

fleißig Lobbyarbeit für eine Lynx-Portierung einer ST-Portierung eines C64-Spiels: Frogs. Frogs ist weder die x-te Frogger-Variante, noch eine Portierung des uralten Frosch-Spiels von Commodore. Bis zu vier spielergesteuerte Frösche hüpfen, fressen Fliegen und versuchen mit ihrer Zunge andere Frösche ins Wasser zu schubsen. Frogs unterstützt sowohl Jagpads, als auch Vierspieler-Adapter. Programmierer Thomas Ilg hat Frogs komplett in GFA-Basic geschrieben, zwischendurch hatte er aber auch noch Zeit für Beta-Tests eines weiteren Vierspieler-Titels: Zatacka, eine Variante des Lightcycle-Rennens aus Tron. Die Unterschiede: Die Spieler wenden nicht mehr in 90-Grad-Winkeln und die Gleiter hinterlassen auch Lücken. Testergebnisse wurden per Chat nach Polen übermittelt, denn dort fand zeitgleich die Silly Venture 2018 statt, sowohl Frogs als auch Zatacka traten in der ungewöhnlich starken ST/STE-Game-Compo an.

## Weitere Hardware & Raritäten

Der König der 68000er machte dem eja-gfest seine Aufwartung: Sharps X68000 ist für nicht wenige Retro-Fans im Westen eine Traummaschine. Dies liegt zum einen an exzellenten Arcade-

Portierungen und zum anderen daran, dass der X68000 nie außerhalb Japans erschien und selbst in der Heimat für viele unerschwinglich war.

Am Sonntag war der X68000 wieder abgereist, dafür besuchte das Intellivision 2 das Event. Wer noch nie Intellivision gespielt hat: Die Konsole bewegte sich technisch zwischen VCS2600 und Colecovision und hatte wie letztere Konsole einen ungewöhnlichen Controller mit Zehner-tastatur, Feuertasten an der Seite und einer großen Steuer-Disk, die schon damals alles andere als geeignet für die angesagten Spiele der Zeit war.

Einen ungewöhnlichen Controller hatte auch Nintendos Virtual Boy. Besucher des eja-gfests hatten am Samstag die Gelegenheit, Virtual Boy an einem Händler-Kiosk zu spielen, was ungleich entspannter ist, als die Konsole auf dem Tisch aufzubauen. Als Spiel gab es eine Street-Fighter-2-Umsetzung zu spielen, die exzellent ist. Da die Konsole aber nur zwei Feuertasten hat, müssen Special Moves mit dem zweiten Steuerkreuz ausgeführt werden.



Für Geschäftsreisen und -Meetings: VCS jr. im Koffer.

Gleich daneben gab es den diesmal funktionsfähigen C65 zu bestaunen. Marco Willig hat sich inzwischen ein authentisches Gehäuse fertigen lassen, auch die Tastatur war vorhanden. Was auf dem Fernseher zu sehen



**XL geht online mit Plato. Das Projekt ist eine Wiederbelebung des gleichnamigen Services, der in den 60er Jahren entwickelt wurde und später Chat, E-Mail und Online-Spiele bot.**

war, verwirrte Commodore-Kenner, denn dort zeigte der FPGA-Chip, der die fehlenden C65-Chips ersetzen soll, einen VC20 an. Diese seltsame Kombination hielt Besucher nicht davon ab, kleine Programme zu schreiben – wäre das ejagfest nur geringfügig verlängert worden, so um 90 bis 300 Tage, hätte es bestimmt auch ein Spiel auf dem C65-VC20 gegeben.

Während ein C65 immer unerschwinglicher wird, nahm die Edel-Konsole NeoGeo dank mehr oder weniger gelungener Neuauflagen und Wiederveröffentlichungen auf aktuellen Plattformen den umgekehrten Weg. Natürlich folgt SNK auch dem aktuellen Trend zu Mini-Konsolen. Das NeoGeo Mini ist einer Arcade-Maschine nachempfunden, mit eingebautem Bildschirm und Joystick. Ein Exemplar konnte auf dem ejagfest Probe gespielt werden. Um die Schwächen der Mini-Konsole zu erkennen, muss man kein SNK-Fan sein: Der Joystick hat keine Mikroschalter, die Ausgabe via HDMI ist unscharf und das Spieleangebot des NeoGeo besteht hauptsächlich aus Fightern im „Street Fighter 2“-Stil und den diversen Teilen des Run-

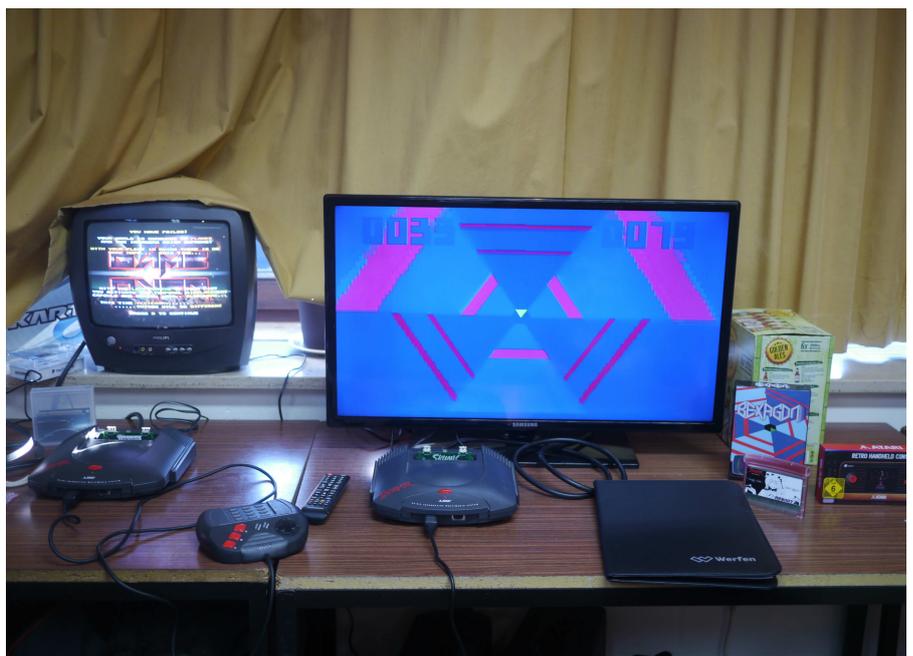
and-Guns Metal Slug. Kurios: Kaum ist die Mini-Konsole erschienen, schnappte sich Hardware-Bastler Ben Heck die Konsole, baute sie in ein Handheld um und rüstete auch noch Mikroschalter nach.

## Trends

Das ejagfest und die zeitgleich stattfindende Silly Venture zeigten, dass

2018 ein guter Spiele-Jahrgang war. Die 16-Bit-ST-Ports für den Jaguar traten etwas in den Hintergrund. Positiv ist auch zu bewerten, dass einige Langzeitprojekte abgeschlossen wurden oder kurz vor dem Abschluss stehen, sei es nun Wyvern Tales oder das 7800XM. Die Überraschung war aber der gute alte ST(E) und ST-Spieler werden sich sicher nicht beschweren, dass sie nun einige Portierungen bekommen: Frogs (C64), Zatacka (C64), Manic Miner (Spectrum), Crownland (Atari 8-Bit) und „In Nihilum Revertis“ (diverse 8-Bit-Systeme) sind alles interessante 8-Bit-Spiele und auch eine Bereicherung für die 16/32-Bit-Plattform. Frogs und Zatacka sollen sogar mit einem Vier-Spieler-Adapter in der Box erscheinen.

Wer sich daran stört, dass ST und Jaguar die alten Spiele anderer Plattformen bekommen, kann beruhigt werden: In der Atari XL/XE Game Competition gewann „Flimbo’s Quest“, eine Konvertierung eines C64-Jump’n’Runs von System 3, und den drittplatzierten Titel „Highway Encounter“ kennt man schon vom ZX Spectrum.



**Optisch einfach, aber spielerisch intensiv: Die Jaguar-Version des Smartphone-Hits Hexagon.**



Das Intellivision von Mattel war der erste echte Herausforderer für das VCS. Mattel versprach bessere Grafik und mehr Steuermöglichkeiten. Die meisten Spiele profitierten jedoch kaum vom Keypad und litten unter der unpräzisen „Disc“ und einem Controller, der alles andere als ein Handschmeichler war. Das Intellivision II änderte daran wenig, Mattel wollte mit der Konsole vor allem die Produktionskosten senken.

Nintendos VirtualBoy erschien nie in Deutschland. Hier zu sehen ist eine der raren „Playstations“, die für den Handel vorgesehen waren. Die meisten Spiele erfüllten das „Virtual Reality“-Versprechen jedoch nicht.



Hätte Atari doch nur diesen Computer lizenziert, TOS portiert und als „Super-ST“ präsentiert: Sharps X68000 erschien 1987 in Japan und bot einen 68000 mit 10 MHz, bis zu 65536 Farbtöne auf dem Bildschirm, Hardware-Sprites und Erweiterungsslots. Genug Power für Arcade-Portierungen.

1993 erschien das letzte Modell, der Sprung auf PowerPC war geplant, wurde aber nicht mehr umgesetzt.



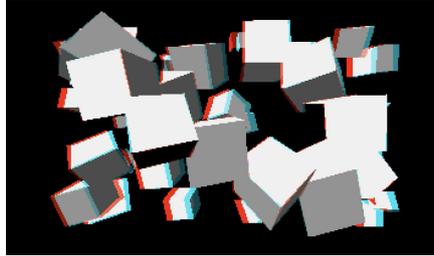
# PUBLIC DOMAIN



## We Accidentally Your Oculus

Anaglyph 3D ist vielleicht eine der merkwürdigsten Erfindungen: Seit der Entwicklung des Verfahrens im Jahr 1853 war sie nie besonders populär, aber nie weg und erlebte zwischendurch kleine Blütezeiten. Wer erinnert sich noch daran, als den Fernsehzeitschriften billige Brillen beilagen, um einzelne Szenen („Brille jetzt auf!“) mit etwas Tiefe zu erleben? Auf dem ST gab es mit Wanderer 3D und Break 3D zwei Spiele mit Anaglyph 3D.

François Galea, besser bekannt als Zerkman/Sector One, mag an diese Spiele gedacht haben, oder vielleicht wollte er nur den aus Szene-Demos bekannten drehenden Polygon-Würfel eine neue Dimension geben. Bei „We Accidentally Your Oculus“, dem Gewinner der 4K-Intro-Compo der Silly Venture 2018 heißt es jedenfalls auch



„Brille auf!“. Zu verwenden sind Rot/Cyan-Brillen, die es im Handel in verschiedenen Ausführungen gibt – eine stabile Brille mit Plastikgestell ist empfehlenswert.

Im Intro wechseln sich Sternfeld- und Würfel-Sequenzen ab. Bei ersteren ist der stereoskopische Eindruck bei den pixelgroßen Sternen eher schwach und auch die ersten Würfel-Sequenzen wissen nicht voll zu überzeugen. Besser sind die letzten zwanzig Sekunden, wenn viele Würfel

animiert werden, die sich aus der Tiefe des Raums nach vorne schlängeln. Diese Animation hätte gerne länger dauern können. Über die Musik gibt es nicht viel zu sagen, diese brummt eher unspektakulär aus dem Lautsprecher – aber es musste schließlich alles in 4k passen. Ein Demo mit einem Retro-Effekt für einen Retro-Computer mit einem Retro-3D-Effekt – schon dafür hat Galea den ersten Platz verdient. Nebenbei hat er damit auch das erste ST-Anaglyph-Demo in der Demozoo-Datenbank programmiert.

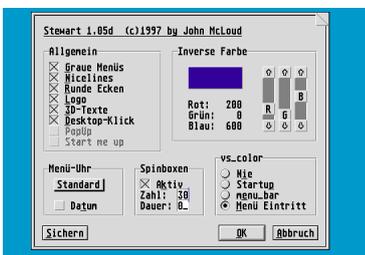
### We Accidentally Your Oculus

**Entwickler:** François Galea  
**System:** Atari ST/E  
**Bezugsquelle:** ST-PD 952

## 951 Tools

**JML-Snapshot:** Leistungsfähiges Snapshot-Programm, unterstützt die Ausgabeformate IFF, TIFF und (X)IMG. Freie Wahl des Ausschnitts, oder Screenshot des ganzen Bildschirms (via Alt-Help).

**JML-zMod:** Viele Module für den universellen Dateiviewer Zeig's Mir: TIFF, PNG, PCX, IFF.



**Stewart:** Stewart ändert das Aussehen von MagiC leicht: Menüleisten und Menüs bekommen einen grauen Hintergrund, Trennlinien in Menüs werden als durchgezogene Linie dargestellt und die Ecken des Bildschirms abgerundet. Dazu gibt es eine Menüleistenuhr mit optionaler Fuzzy-Anzeige.

**StIc:** Universeller Icon-Server (z.B. für Stewart und NoThing).

**Style:** Proportionaler Font für MagiC.

## 952

**In Nihilum Revertis:** Choose-Your-Own-Adventure-Spiel für die niedrige Auflösung in englischer und polnischer Sprache (gepackt).



**Merchant:** Handelssimulation für die niedrige und hohe ST-Auflösung.

**Zatacka ST:** Variation des Tron-Lightcycle-Rennens für bis zu vier Spieler. Umsetzung vom C64. Für die niedrige ST-Auflösung.

**Fractal 128b:** 128 Byte kleiner Frak-

tal-Generator. Unterstützt alle drei ST-Auflösungen.

**We Accidentally Your Oculus:** 4k Intro für 1 MB STs mit Anaglyph 3D. Für vollen Genuss wird eine Rot/Cyan-Brille empfohlen.

## 953 Sharp

**Sharp ST Connection:** Ermöglicht den Datenaustausch zwischen alten Sharp-PC-Taschencomputern und dem Atari ST.

**PCE-Kommunikation 2.50:** Datenaustauschprogramm für beliebige Pocket-Computer unter Berücksichtigung der speziellen Eigenheiten des Sharp PC-E500.

## 954 Accessories

**Bicalc (Desk Calculator):** Einfacher Taschenrechner, der im Hexadezimal- oder Dezimal-Modus rechnen kann.

**Clock.Acc:** Analog-Uhr im GEM-Fenster.

**Crabs:** Käfer auf dem Bildschirm.

## PUBLIC DOMAIN



**Flapp-Flapp:** Winglord peppt den Klassiker Joust mit DMA-Sound und Waffen auf.



**Könnte fast von Minter selbst sein:** Hektische Action in ZapTastic.

**Digi/Ührli:** Eine Digital-Uhr im winzigen Fenster.

**Disco:** Das DISK CONSTRUCTION SET: Einfaches Programm zum Formatieren von Disketten.

**Directory Print:** Inhaltsverzeichnis von Laufwerk A oder B drucken.

**Free RAM Size:** Zeigt den freien Speicherplatz an.

**Goodies:** Multi-Accessory mit Funktionen wie Undelete, Backup, Kopieren, Datum setzen, Directory drucken, RAM-Disk.

**HPlike:** Wissenschaftlicher Taschenrechner, orientiert sich grob an HP-Taschenrechnern.

**Heure:** Eingabe und Anzeige der aktuellen Zeit und des Datums.

**Loupe:** Desktop-Lupe, relativ langsam.

**Othello:** Brettspiel, auch bekannt als Reversi.

**Puzzle:** Einfaches Verschiebepuzzle mit Buchstaben.

**Rasta-Calc:** Einfacher Taschenrechner, der im Hexadezimal- oder Dezimal-Modus rechnen kann.

**ST-68k Aid:** Eine Referenz für die 68000er CPU als Accessory, mit Dokumentation zu Gemdos, Bios, Xbios, Systemvariablen und den 68k-Befehlen.

**ST-Sheet:** Einfache Tabellenkalkulation als Programm oder Accessory. Läuft in der mittleren Auflösung, kein GEM.

**Word 400:** Einfacher Texteditor als Accessory.

**Word Count:** Zählt Wörter in einer Textdatei.

## 955

**500 Icons:** 500 Icons, u.a. für Gemini, verschiedene App-spezifische Icons etc.

## 956

**NeoDk3IK:** 77 Icons für Neodesk.

**Icons.Nic:** Noch mehr Icons

**Icons\_90:** 90 Icons für Neodesk.

**Neo4Icon:** 16 Farbicons für Neodesk.

**Neodesk 639:** 639 Icons für Neodesk im NIC-Format.

**Nic.Fld:** Über 500 Icons, davon einige in Farbe, für Neodesk.

## 957 Icneum (HD)

**Icneum** ist eine Sammlung von verschiedenen Icons aus der Atari-Public-Domain, fertig vorbereitet für Gemini, Jinnee, MultiTOS, Teradesk, Thing und TOS >= 2.0x.

## 958

**Mandel-ST:** Neues Mandelbrot-Programm für den ST mit Quelltext in GFA-Basic.

**Winglord:** Joust-Klon mit Zweispeler-Modus und Unterstützung von DMA-Sound und Blitter auf dem ST.

**ZapTastic:** Wildes Ballerspiel für den STE, das sich grob an Ancipital von

Jeff Minter orientiert. 64 Räume müssen von Gegnern gesäubert werden.

## 959

**M-Control:** M-Control war die geplante Kontrollzentrale für den Milan II, die das Starten von Programmen, CPX-Modulen und mehr vereinfachten sollte. Auf der Diskette ist die letzte Beta-Version, sowie der Quelltext enthalten.

**Milan Sound Demo:** Der Milan hat von Haus aus einen PC-Piepser eingebaut. Wie es klingt, wenn mit diesem Piepser Musik abgespielt wird, zeigt dieses einfache Demo.

## 960

**Icon Extract 1.50 Englisch:** Erstmals in englischer Sprache: Icon Extract. Icon Extract ist ein Konverter, der Icons von anderen Systemen für den ST konvertiert. Dabei unterstützt das Programm wesentlich mehr Formate, als die gängigen Resource-Construction-Sets für den Atari.

Alle PD-Disketten zum Download unter [st-computer.atariuptodate.de](http://st-computer.atariuptodate.de).

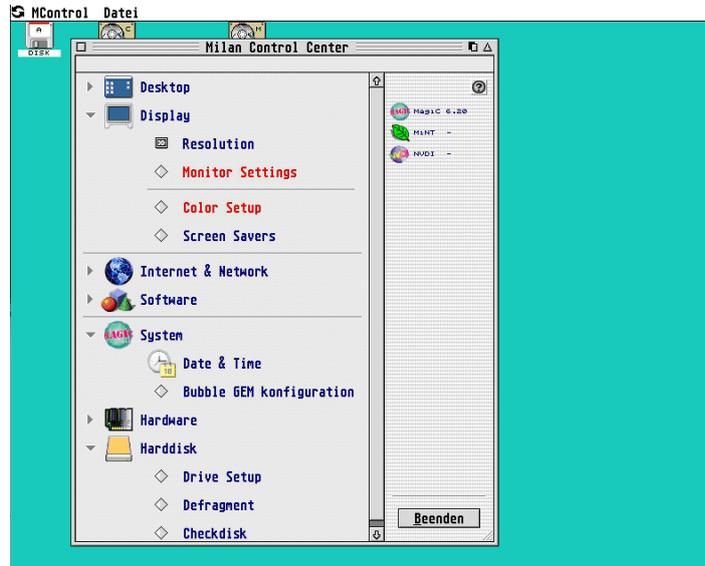
# Soft-Story

## Was vom Phénix und Milan II blieb

**Wir schreiben das Jahr 1999: Atari-Fans kehren gut gelaunt von ihrem Besuch beim Atari-Blumenmarkt-Fachmarkt Hannover zurück. Schließlich wurden gleich zwei Super-STs vorgestellt, die das Atari-Computing auf ein völlig neues Niveau heben sollten: Milan II und Centek Phénix.**

Beide Firmen hatten zuvor ihre Hardware-Expertise unter Beweis gestellt – Centek mit einigen Falcon-Beschleunigern und Milan mit dem Milan I. Letzterer sollte einen würdigen Nachfolger bekommen, mit 060 CPU und USB, aber vor allem war ein neues Vermarktungskonzept geplant. Mit Axro als Partner wollte Milan Computersystems nicht weniger als die Rückkehr in die Kaufhäuser, der Milan II sollte als einfacher Internet-Computer vermarktet werden, quasi ein Atari-kompatibler iMac. Eine echte Herausforderung, war der Atari wegen der vielen TCP/IP-Stacks nie eine besonders unkomplizierte Internet-Maschine und Light of Adamas, der fortschrittlichste Browser für TOS, kam sicher nicht an die Platzhirsche Netscape Navigator und Internet Explorer ran.

Während beim Milan II vor allem das Marketing (über-)ambitioniert war, war es beim Centek Phénix das System an sich, welches Größenwahn ausstrahlte. Ein 68060 mit 80 MHz, optional mit einem zweiten 060er, ein DSP 56301 mit 100 MHz, für die Grafik eine S3 Virge DX und On-Board-Sound besser als der Falcon. Aber das war nur die Hardware des Phénix, Centek wollte auch noch ein neues Betriebssystem (Dolmen) komplett in Assembler entwickeln, multitaskingfähig natürlich, mit Vektor-



**Sieht aus wie ein umfangreiches Konfigurationsprogramm, aber eigentlich ist das Milan Control Center nur ein Programmstarter – und die einzige Software, die vom Milan-II-Projekt übrig blieb.**

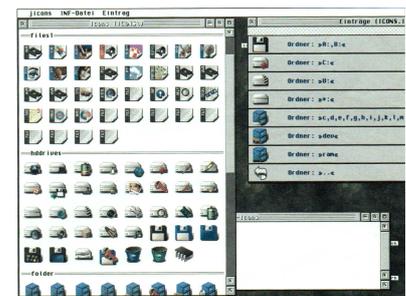
font-Unterstützung, langen Dateinamen und mit Support für die 2D/3D-Funktionen der Virge-Grafikkarte. Alles, was Atari nie oder nur in Teilen geschafft hatte, wollte Centek erreichen und das in einem Bruchteil der Entwicklungszeit.

Wie die beiden Geschichten ausgingen, ist bekannt – Centek stoppte den Phénix und auch die DSP-Karte Dessee blieb unvollendet, Milan beendigte den Milan II angeblich wegen eines nicht lieferbaren Chips. Aus den vage angedeuteten Nachfolgeprodukten wurde nichts: Weder gab es von Milan ein TOS mit Linux-Unterbau, noch wurde Rodolphe Czuba mit seinem Falcon-Klon fertig.

### Was blieb...

Wie groß der Schaden war und wie viele Arbeitsstunden Entwickler in Programme für diese beiden Systeme investierten, ist nicht bekannt. Von beiden Systemen blieb – sowohl auf der Software- als auch der Hardware-Seite –, gemessen an den Ankündigungen und Versprechen kaum etwas übrig: Keine Dolmen-Beta und

keine Glow-Icons. Aber es gibt doch zwei Programme, die übrig blieben von diesen Projekten und die Bestandteil der jeweiligen Software-Pakete sein sollten: M\_Control (Milan) und Fashion (Phénix).



Glow Icons

### M\_Control

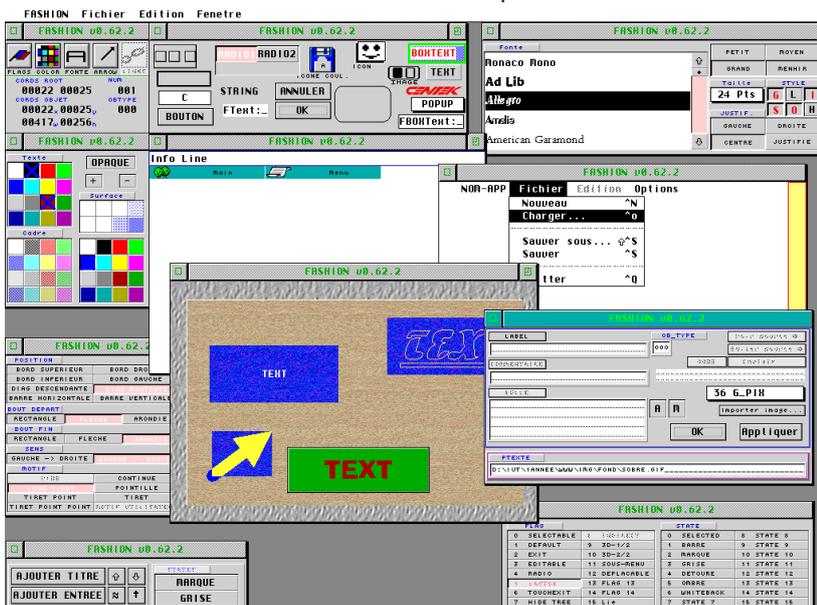
M\_Control wurde von Joachim Fornallaz entwickelt und sollte eine moderne Kontrollzentrale für den Milan II werden. Anders als der Milan I, der mit M.AES (N.AES) und Ming (Thing) ausgeliefert wurde, sollte MagiC mit dem Jinnee-Desktop das Standard-Betriebssystem für den Milan II werden. M\_Control ist kein Ersatz für Xcontrol und die vielen dazu kompatiblen CPX-Manager, sondern eine „Steuerzentrale für alle system-

relevanten Programme“ (ST-Computer 09/2000). Ganz gleich ob PRG, ACC oder CPX, der Start der Programme erfolgt zentral über M\_Control. Bei Programmen und Accessories teilt M\_Control dem Betriebssystem mit, den Start vorzunehmen, bei CPX-Kontrollfeldern kommuniziert M\_Control mit der Xcontrol-Alternative COPS. Was in M\_Control erscheint, bestimmt eine XML-Datei, visualisiert wird diese in einer Baumstruktur. Die Ähnlichkeiten in der Bedienung zu GEM-Setup kommen nicht von ungefähr, denn Joachim Fornallaz war auch für GEM-Setup verantwortlich. Auffällig sind beispielsweise die ausklappbaren Listen mit Check- und Radiobuttons, die in beiden Programmen auftauchen.

Als der Milan II eingestellt wurde, befand sich M\_Control noch im Beta-Test, jede Beta-Version hatte ein Ablaufdatum. 2007 konnte jedoch der Quelltext gerettet und die Datumsabfrage entfernt werden [3].

## Fashion

Das TOS-kompatible Multitasking-Betriebssystem Dolmen sollte nicht nur die besondere Hardware des Phénix unterstützen, sondern auch neue Objekttypen für Entwickler bieten. Teil des Entwicklungssystems war ein RSC-Editor namens Fashion.



Dieser Screenshot von der Website des Entwicklers zeigt einige der neuen Objekttypen: Farbbilder, Vektorfonten und Pfeile. Da diese Features Dolmen-exklusiv gewesen wären, hätten sie Entwickler auch nur für Dolmen-exklusive Apps genutzt.

Aktuelles

## Neues rund um das Flaggschiff Milan News

Milan-Besitzer müssen manchmal eine ganze Zeit auf die Umsetzung angekündigter Produkte warten. Umso wichtiger ist ein gutes Ergebnis. Wir stellen Ihnen gegenwärtige und zukünftige Entwicklungen rund um den Milan vor.

E s gibt wieder Neues rund um den Milan zu berichten. Bisher über der Atari-Messe in Neuss werden einige der Neuheiten bereits gezeigt haben, seinerzeit aber nicht in Reihenfolge. Doch in absehbarer Zukunft, das der Milan-Veröffentlichungstermin mit großen Schritten naht, wird auch die Software langsam aber sicher fertiggestellt. Eine Handvoll - insbesondere mit Hinblick auf den bisherigen Atari-Marketing-Produkte ist dabei entstanden. Berichten wollen wir in dieser Ausgabe über den eigens zum Milan-Computersystem entwickelten System-Center „MCONTROL“, die TV-Karte von voller System und den neuen Resolution-Switcher, der man endlich komfortable Bildschirmauflösungen ermöglicht.

MCONTROL für Konfigurationsarbeiten unter Atari-Betriebssystemen sind viele Programme geschrieben worden bzw. sind diese Programme oder auch nur kleine Tools sind dabei bisher immer auf dem ganzen Rechner in diversen Ordnern verteilt worden und nie zentral erreichbar gewesen. Das von Axel für diese Zwecke geschaffene XCONTROL-Accessory zur Installation von CPX-Modulen wurde zu allem möglichen - von Spielen bis zu Basic-Interpreten - genutzt, was aber eigentlich nicht mehr als eine Erweiterung für die Accessories-Platte. Es hat auch zu wenig Möglichkeiten, um umfangreiche Programmdateien zu implementieren. So hat es leider nie die Qualität des Kontrollfeldes auf dem Mac oder die Systemsteuerung unter Windows erreichen können.

Über dieses Markt-entwurfsmaterialien, wurde für den Milan II MCONTROL aus der Taube geboren. Auf Initiative von Milan-Computer hat Joachim Fornallaz die Entwicklung des Programms übernommen, wobei dieses aufgrund der Programmierung von GEMSETUP sehr von Vorteil war. Er war dem Milan-Machern vorgewarnt bereits klar, dass er nicht für jede Systemsteuerungs-Bedienung einer Programmierschaltfläche, ohne den zeitlichen Rahmen zu sprengen, um die Lage in ein neues Konzept wie z.B. die Entfaltung des COPS oder etwaig zu integrieren. Hiedurch müssen die vorhandenen Programme genutzt werden, die für MCONTROL geeignet sind. Diese in ein systemübergreifendes Kontrollzentrum zu integrieren. Zu beachten war jedoch, dass diese Programme bislang sowohl als PRG, ACC oder CPX vorliegen. Dem gemeinsamen Atari-Kunden muss die jeweilige Endung im Befehl sein, doch da der Milan auch im Endschichtbereich platziert werden soll, müsste ein Weg gefunden werden, um Programmdateien von dieser „unerschiedlichen“ Reg-

**12** st-computer Ausgabe 09/2000

**Eine wahre Flut an Artikeln über den Milan II gab es damals in der ST-Computer. In Ausgabe 09/2000 wurde Milan Control Center vorgestellt.**

Thomas Goirand startete mit der Arbeit im April 1997 und beendete sie, als das Phénix-Projekt gestoppt wurde.

Bei den grundlegenden Objekttypen ist aber nur wenig dabei, was Falcon-Entwicklern unbekannt wäre. Pop-up-Menüs und Farbicons hatte Atari seinerzeit mit dem Falcon eingeführt. Neu ist allerdings die Unterstützung für Vektorfonten und Objekte wie Pfeile. Beides ist aber mehr eine Spielerei: Zwar arbeiteten Wind-

ows und Mac OS zu der Zeit auch mit proportionalen Fonts, aber es war damals wie heute eher verpönt, mehrere Schriftarten in einem Dialog zu verwenden. Als weiterer neuer Objekttyp war G\_PIX zum Einbinden größerer Bilder vorgesehen, zum Beispiel als Textur für Fenster.

Zwar besitzt Fashion die typische Toolbox mit den Objekttypen, aber die Bedienung des Programms ist ungewohnt. Selbst wenn der Phénix zusammen mit Dolmen und Fashion offiziell erschienen wäre, hätten aber nur wenige Anwendungsentwickler Fashion genutzt, abgesehen vielleicht für ein paar Phénix-exklusive Tools. Mit tausenden STs, TTs und Falcons weiter im Einsatz, vermieden die Entwickler meist GEM-Erweiterungen, die nur auf einem System verfügbar waren.

## Fazit

Ein Programmstarter und ein Resource-Editor – in gewisser Weise stellen die beiden Programme das iTüpfelchen auf zwei Systeme dar, die so viele Atari-Fans enttäuschten. Sowohl Centek als auch Milan erweckten in ihren Ankündigungen den Eindruck, als sei eine Serienproduktion nur noch eine Frage von Monaten. Derlei Ankündigungen waren Veteranen zwar schon von Atari gewohnt, aber die beiden Projekte hätten dem arg geschrumpften Markt, der zu dem Zeitpunkt immerhin noch groß genug für eine Handvoll von Entwicklern und Firmen war, wichtige Impulse gegeben. Gibt es auf irgendeiner Festplatte noch Code von Dolmen oder die Glowicons? Was ist aus den Gehäusen geworden, die Milan stolz auf Messen präsentierte?

- [1] [stc1999/11/phenix-060](http://stc1999/11/phenix-060)
- [2] [stc2000/09/milan-news](http://stc2000/09/milan-news)
- [3] [http://topp.gokmase.com/old\\_version/mcontrol.htm](http://topp.gokmase.com/old_version/mcontrol.htm)

# Vorschau



## Blitzeinschlag und durstige Untote

Lightning war bisher nur für Mega STE und TT verfügbar, aber das Team arbeitet bereits an der Lightning ST. Echtes USB für 520/1040/Mega ST, aber das ist noch nicht alles: Der IDE-Adapter Thunder ist gleich mit integriert, ebenso ein Dekoder für TOS 2.06. Voraussichtlich wird es auch wieder etwas Neues zur ST-Version der Vampire-Karte geben.

### Betatester gesucht!

Matthias Gaczensky sucht noch Betatester für die Lightning ST. Wer über die passende Hardware verfügt, meldet sich am Besten direkt beim Thunderstorm-Team [thunderstorm@tuxie.de](mailto:thunderstorm@tuxie.de).

## Epische Schlachten, Frösche im Ausnahmezustand

Nach vielen Jahren ist es da: Wyvern Tales, ein Lynx-Rollenspiel im „Final Fantasy“-Stil. ST-Computer hat sich mit dem Entwickler unterhalten und stellt das Spiel vor. Außerdem im Test: Der Puzzle-Plattformer Escape 2042 und der 4-Spieler-Spaß Frogs.

## Geneva, Teil 3

In dieser Ausgabe musste der dritte und letzte Teil der Geneva-Reihe leider aus aktualitätsgründen entfallen. Im dritten Teil bekommt die Multitasking-Erweiterung Gesellschaft von MiNT und dem alternativen Desktop Geneva.



### Über das Cover

Yamadera ist ein Tempel in den Bergen nordöstlich der Stadt Yamagata, Japan. Direkt an der gleichnamigen Haltestelle gelegen, dauert es bis zum Gipfel nur 30 Minuten – oder länger im Winter, wenn eine Schneedecke Berg, Tempel und Täler bedeckt. Das Besucherzentrum war auf schlecht ausgerüstete Wanderer bestens vorbereitet und bot mir stabileres Schuhwerk zum Leihen an.

## Impressum

**ST-Computer** 02/2019 - PDF

**Chefredakteurin:** Mia Jaap

**Redaktionelle Beiträge:** Matthias Gaczensky, Thomas Lange

### Redaktion:

Mia Jaap  
Danzierstraße 125  
51063 Köln  
[www.jaapan.de](http://www.jaapan.de)  
[mj@jaapan.de](mailto:mj@jaapan.de)

**Layout & Cover:** Mia Jaap

Cover-Bild: Winter in Yamadera, Japan

**Druck:** Konstantin Themelidis  
([dbsys@web.de](mailto:dbsys@web.de))

### Artikeleinsendungen:

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 2019 by Mia Jaap

# FROGS

for ATARI STe



4-player frog pond action

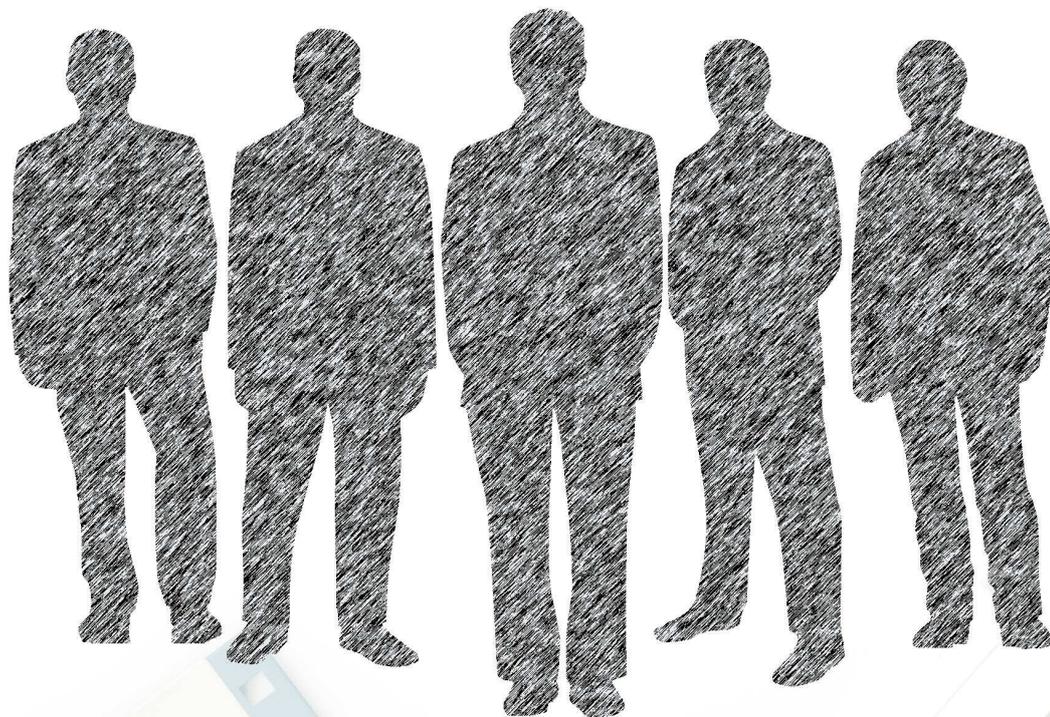
compatible with ATARI ST/STe/Falcon/TT/MIST FPGA & emulators  
Original game by Christian Gleinser · ATARI STe version by Thomas Ilg  
[www.hd-videofilm.com/frogs](http://www.hd-videofilm.com/frogs)

© 2018 ANARCHO Ride Laboratories  
© 2017 Dr. Wuro industries

**ANARCHO**  
RIDE  
LABORATORIES

**DR. WURO**  
INDUSTRIES

# AMEKUDZI BOSCH BRANDL KLÖPFEL ZWERSCHKE



SONDERHEFT 6  
ST-MAGAZIN & TOS

**2019**

