



ATARI und ABBUC von A bis Z

A wie ATARI

Die Firma um die sich hier alles dreht. Gegründet 1972 von Nolan Bushnell und Ted Dabney, brachte sie das legendäre TV-Tennis PONG auf den Markt. Es folgte das Telespiel ATARI 2600, die ATARI 8Bit-Computerreihe und schließlich die 16Bit- und 32Bit-Baureihen ATARI ST und ATARI TT. Seit 2005 dem französischen Konzern Infogrames zugehörig.

B wie Basic

Eine Programmiersprache, die in die ATARI-Computer eingebaut war. Die meisten Nutzer haben damit ihre ersten Programmiererfahrungen gemacht. Basic war eher langsam und konnte nicht alle Fähigkeiten des ATARI ausnutzen. Trotzdem konnte man eine Menge lernen und viele nützlich Programme oder spannende Spiele programmieren.

C wie Cassettenrekorder

Programme konnte man auf Audiocassetten speichern. Das dauerte sehr lange und war von Haus aus sehr fehleranfällig. Findige Nutzer haben später eine Erweiterung erfunden, mit der das sehr viel schneller ging (siehe Turbo Tape).

D wie Diskettenstation

Haben sich alle Computerfans gewünscht. Kostete etwa 1.000 DM (500 €), speicherte aber viel mehr, sicherer und schneller als ein Cassettenrekorder. Disketten kosteten etwa 70 DM (35 €) für 10 Stück, die Speicherkapazität betrug etwa 90 kByte, das entspricht etwa 20 eng beschriebenen DIN A4 Seiten.

E wie Erweiterung

Für die ATARI-Computer gab es eine große Anzahl Hardware-Erweiterungen. Am Häufigsten waren Speichererweiterungen aller Art und Größe sowie Beschleuniger für Diskettenstationen. Auch heute noch entwickeln die Fans des Systems neue Hardware, zum Beispiel das SIO2USB, mit dem man USB-Sticks als Diskettensersatz verwenden kann.

F wie Freezer

Mitte der 80er Jahre wurde ein Freezer entwickelt, mit dem der Nutzer Programme anhalten und z. B. den Spielstand speichern konnte. Danach war ein Weiterspielen an immer der gleichen Stelle oder ein Ändern von Speicherzellen (Anzahl Leben, Punktestand o. ä.) möglich. 2005 wurde der Freezer nach Originalunterlagen des Entwicklers Bernhard Engl durch ein 4-köpfiges Team mit aktuellen Bauteilen neu aufgelegt und der Funktionsumfang wesentlich erweitert.

Atari Bit Byter User Club e.V.



G wie Grafikfähigkeiten

Der ATARI konnte von Haus aus maximal 320x192 Punkte in einer Farbe oder 160x192 Punkte und vier Farben darstellen. Dabei konnte aus 256 Farbschattierungen ausgewählt werden (16 Farben und 16 Helligkeiten). Mit einigen Tricks war es sogar möglich, alle 256 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm zu zeigen, das sah dann meist wie ein Regenbogen aus.

H wie Homepage

Der ABBUC e. V. hat eine Homepage auf www.abbuc.de, auf der man Informationen zum Club, ein Forum, Software, Bauanleitungen, Links ins WWW zu anderen ATARI-Seiten und vieles mehr findet.

I wie Internet

Internet gab es damals noch nicht in der Form, wie man es heute kennt. Man konnte aber mit Hilfe eines Modems oder Akustikkopplers „Datenfernübertragung“ über das Telefonnetz machen. Eingewählt hat man sich in eine „Mailbox“, in der man meist Diskussionsbretter fand, so wie heute Foren im Internet. Es konnte immer nur ein Nutzer zur Zeit in der Mailbox arbeiten, so dass man oft nur ein Besetzzeichen bei der Anwahl hörte und warten musste.

J wie Joystick

Direkt übersetzt hiess das „Freudenknüppel“. Viele User haben sich Blasen an den Händen gespielt, weil die meisten Modelle denkbar unergonomisch waren. Es gab auch noch Paddles (Drehregler), einen Trackball (eine Art auf dem Rücken liegende Mouse) und eine Lichtpistole für spezielle Spiele.

K wie Krieg zwischen den Systemen

Jeder Nutzer eines Heimcomputers war der Meinung, das das von ihm benutzte System das Beste sei. So entwickelte sich eine gründliche Hassliebe, deren Ausläufer man heute noch zwischen Windows-, Macintosh- und Linux-Benutzern finden kann. Egal wie sinnlos das war und ist.

L wie Listing

Ein Programm zum Abtippen in einem Magazin. Nachmittags tippten die Computerfans Listings ab, um günstig an Spiele und Programme zu kommen. Am Anfang musste man Abtippfehler noch selbst suchen, später half einem ein Prüfprogramm dabei, gleich im ersten Anlauf ein fehlerfreies Programm abzutippen.

M wie Magazine

In der besten Zeit der Heimcomputer gab es eine große Anzahl Zeitschriften und Magazine. Bekannteste Titel waren „Happy Computer“, „ATARI Magazin“, „Zong“, „Telegames“, und aus den USA „Antic“ und „Analog Computing“. In den Zeitschriften wurde neue Hardware und Software vorgestellt und getestet, Tipps



und Tricks für das Hobby gegeben und natürlich Listings abgedruckt (siehe Listing). Einige der damaligen Redakteure schreiben auch heute noch. Abgerundet wurden die Hefte durch Kleinanzeigen, die im Zeitalter vor dem Internet die beste Möglichkeit waren, Kontakte zu knüpfen und Dinge zu (ver)kaufen.

N wie NOP

Maschinensprachekürzel für „No Operation“ = „keine Operation ausführen“. Machen wir hier auch, indem wir nicht etwas nicht erklären. Oder doch.

O wie Operating System

Englischer Begriff für Betriebssystem. Das OS des ATARIs hatte einen Speicherverbrauch (siehe RAM) von 10 bzw. 16 kByte. Heutzutage schwer vorstellbar, dass ein ganzes Betriebssystem in so wenig Speicherplatz passt.

P wie Printer

Englischer Begriff für „Drucker“. Damals hatten die Drucker 9 Nadeln, mit denen sie Texte und Grafiken mit viel Lärm auf das Papier brachten. Es gab nur schwarz/weiss und die Qualität ähnelte der eines Kassenzettels. Ein 4-Farbplotter war auch erhältlich, konnte aber nur auf 11cm breites Rollenpapier drucken. Letztes Modell im Bunde war eine Art Typenraddrucker, der aber keine Umlaute kannte. Man sieht, früher war alles „besser“.

Q wie Q-Bert

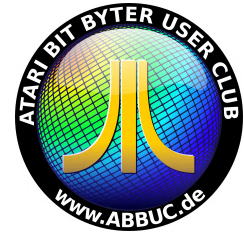
Die Hauptfigur des gleichnamigen Spiels. Ein oranger Fellball mit zwei Füßen und einer langen Nase, der auf einer Stufenpyramide in Pseudo-3D-Grafik alle Felder ein- oder mehrmals besuchen muss und dabei von diversen anderen Figuren behindert wird.

R wie RAM

Der ATARI 800XL hatte 65.536 Bytes Speicher zur Verfügung. RAM war damals sehr teuer: die Erweiterung von 16 auf 64 kByte für den ATARI 600XL kostete knapp 350 DM (175 €). Bei den Preisen würde ein Megabyte RAM heute 3.734 € kosten! Von den 64 kByte wurde noch das Betriebssystem (siehe OS), das DOS und der Grafikspeicher abgezogen. Und es hat trotzdem für viele gute Spiele und Anwendungen gereicht!

S wie Sound

Der ATARI verfügte über 4 Soundkanäle, die gleichzeitig und unabhängig Töne und Rauschen wiedergeben konnten. Manche Programme haben es sogar geschafft, Sprache zu synthetisieren. Als Erweiterung gab es später auch eine MIDI-Schnittstelle, die elektronische Instrumente mit dem ATARI verbinden konnte.



T wie Turbo 6000

Eine in der ehemaligen DDR entwickelte Hardware und Treibersoftware, die die Datenübertragung zum Cassettenrekorder (siehe Cassettenrekorder) etwa um das Zehnfache beschleunigt. Diskettenstationen waren in der DDR unerschwinglich teuer, so dass sich findige Computernutzer Gedanken machten, wie man die vorhandene Hardware verbessert und beschleunigt.

U wie USB-Interface

Nach über 4 Jahren Entwicklung hat die Regionalgruppe Frankfurt des ABBUC e. V. ein Interface namens SIO2USB vorgestellt. Es erlaubt dem Nutzer handelsübliche USB-Sticks als Ersatz für Disketten und Diskettenstation (siehe oben) zu nutzen. Der ATARI-Computer glaubt, drei echte Diskettenstationen vor sich zu haben. Zusätzlich ist eine Uhr eingebaut, die vom Computer aus gelesen werden kann.

V wie Video Game Crash

1983/84 brach der Markt für Videospiele zusammen. Durch das Aufkommen der Heimcomputer kamen die Spielkonsolen mit ihren Spielmodulen in Hintertreffen. Software für Heimcomputer war relativ gesehen günstiger und es war mehr Vielfalt verfügbar. Gleichzeitig wurde der Markt mit qualitativ minderwertigen Spielen überschwemmt, so dass der Markt bis zum Zusammenbruch destabilisiert wurde. Besserung kam erst 1987 mit der dritten Generation von Videospielekonsolen.

W wie Weichware

Spasshaft eingedeutschter Begriff für Software. Software wurde geschrieben, abgetippt, getauscht und mancher hat sie auch raubkopiert. Das rief Anwälte und die Ordnungsbehörden auf den Plan und gab mächtig Ärger, wenn man erwischt wurde.

X wie XL-Reihe

Die 2. Generation der 8Bit ATARI-Computer, u. a. 600XL, 800XL und 1200XL. XL steht für eXtended Line = erweiterte Linie. Die Computer kamen in dunkelbraunen/weißen Gehäusen und waren technisch weiterentwickelte Versionen der ersten Baureihe mit den Modellen ATARI 400 und 800.

Y wie Y-Register

Eins der beiden Zähl- und Adressregister im 6502C-Prozessor des ATARIs. Der Prozessor lief mit einer Taktrate von 1,79MHz, das ist etwa 1 Tausendstel der heutigen Prozessorgeschwindigkeit (2 GigaHertz bei einem Standard PC)!

Z wie Zaxxon

Ein Shoot-Em-Up Spiel mit isometrischer Semi-3D-Perspektive, die räumliche Tiefe darstellte und schräg scrollte. Der Spieler konnte sein Raumschiff, das durch eine Art Festung fliegt, nicht nur auf und ab steuern, sondern auch nach links und rechts. Die Höhe konnte man an der Größe des Raumschiffs und an der Entfernung zu seinem Schatten auf dem Boden ablesen.