

Atari News

Questo mese vi parlo di scanner per ST, Smalltalk, un Basic i cui file girano anche su PC e Mac, un gioco che utilizza il MIDI come network e, sbarrate gli occhi, 512 colori in contemporanea sull'ST: l'immagine di MC al sole è stata realizzata su un ST in bassa risoluzione!

L'ST è nata come una macchina con alcuni punti forti, uno dei quali è certamente l'uso come word processor grazie alla semplicità d'uso del sistema operativo e dello stupendo monitor in bianco e nero che tutti invidiano per chiarezza e immobilità dell'immagine (e per tutti intendo anche le più grosse marche che producono personal computer), ad un prezzo estremamente competitivo rispetto a computer adoperati per questo genere di lavoro.

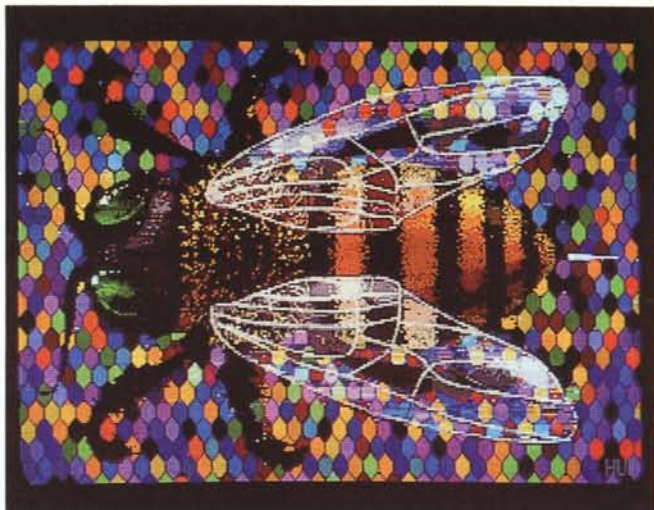
I programmi di questo tipo disponibili per l'ST hanno ormai superato da tempo la prima generazione e si trovano oggi tutti ad un livello altissimo, tanto da sconfinare facilmente nell'editoria elettronica (Desktop Publishing). Il più diffuso è ancora il 1st Word Plus da 150000 Lire della britannica GST, circolante anche in versione italiana e derivato da quel 1st Word uscito con il primo modello di ST, che è oggi affiancato da altri titoli come il bel Calligrapher della Computer Concepts UK allo stesso prezzo, il tedesco Signum! Two, caro ma bello, lo Star Writer ST, stesso prezzo; poi ci sono i recenti Word Perfect e Microsoft Write. A questi si vanno aggiungendo i programmi concepiti direttamente per editoria elettronica (DTP) quali il Fleet Street Publisher ver-

sione 1.1 disponibile in versione italiana e compreso nel prezzo della stampante laser Atari SLM 804, Publishing Partner che adopera un ingegnoso sistema per i suoi font che permette una buona flessibilità conservando RAM per i documenti, Timeworks DTP che è molto semplice nell'utilizzazione ed ha funzioni piuttosto flessibili, GFA Publisher e Beckerpage ST. In particolare la nuova versione di Fleet Street Publisher supporta ora anche il Postscript, l'HP e naturalmente la laser Atari; ha effetti di testo quali il bold, il bold corsivo, il corsivo inclinato, l'outline, l'outline ombtrato, il riflesso, il capovolto; ha la divisione delle parole automatica e manuale, caratteri di larghezza variabile, 300 punti per pollice, con un'interfaccia opzionale può utilizzare lo Scanner Canon e driver per altre stampanti su richiesta.

Gli scanner sono apparecchi generalmente costosi che ci permettono di trasferire immagini da fogli di carta al computer; di solito assomigliano a piccole fotocopiatrici ed hanno un elemento sensibile che «vede» il foglio. Anche per l'ST oggi esistono diverse soluzioni per questo problema. Una molto interessante proviene dalla Germania: si tratta di un apparecchio plurifunzione in quanto è una scanner con sensore CCD



In questa immagine e in quelle della pagina a fianco, pubblichiamo alcuni esempi di grafica a 512 colori.



Il programma di disegno Spectrum 512 per ST.



da 2048 elementi con risoluzione di 200 punti per pollice e legge un foglio A4 in 10 secondi; è una stampante termica che produce un'hard copy in due secondi e stampa 500 caratteri al secondo; è una fotocopiatrice e per finire può diventare con un modulo aggiuntivo anche un apparecchio per Telefax. Ha del software per ingrandire, ridurre ed altro ed è compatibile con Degas Elite, 1st Word Plus, Fleet Street Publisher ed altri. Costa poco più di due milioni di lire.

Per quelli che volessero spendere molto meno, se avete già una stampante, esiste la possibilità per 250000 lire di comprare Image, un kit di origine statunitense per realizzare uno scanner composto da un sensore da fissare sulla testina della propria stampante con un lungo connettore flessibile collegato ad una interfaccia per l'ST; il software fornito permette di gestire i movimenti della meccanica della stampante e di salvare in formato Degas.

Continuiamo con gli accessori per l'ST: un prodotto simile al Rhotron Bus-system è il britannico STOIC che è una scheda madre che si collega alla porta per cartucce senza modifiche interne dà all'utente il controllo di 24 linee TTL in uscita e 16 in entrata per ogni scheda ad essa collegata; si possono collegare fino a 8 schede e moltiplicare così le entrate e le uscite.

Esiste un kit tedesco per trasformare la configurazione di ST con due drive e hard disk in un ST compatto composto da una tastiera separata, un unico contenitore per l'elettronica dell'ST, i due drive, l'hard disk e l'alimentatore dell'ST; si chiama ST-Kompakt-Kit e costa 300000 lire.

L'emulatore PC-Ditto per ST di cui avete letto una prova qualche mese fa è ora disponibile anche in versione adatta al monitor monocromatico SM 124 (e 125): quindi su entrambi i monitor Atari è possibile far girare i programmi per

MS-DOS che prevedano tanto la scheda monocromatica che quella a colori (che però non diventano grigi sul monitor monocromatico). Per chi volesse di meglio, è in vendita a 500000 lire un emulatore MS-DOS in hardware; il Supercharger, questo il suo nome, dovrebbe garantire una completa compatibilità IBM essendo in realtà un autonomo computer basato su 8086; è espandibile con schede 80286, 80386, controllo per floppy e hard disk, modem e bus di controllo; si collega all'Atari ST attraverso la presa DMA e quindi lo scambio dei dati è velocissimo e supporta le periferiche ST, compresi il mouse e il drive ST che può avere lo stesso formato IBM; supporta infine la scheda grafica IBM-CGA su entrambi i monitor Atari.

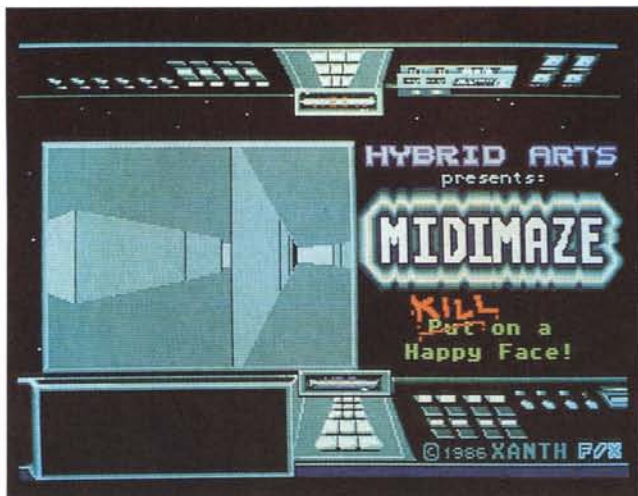
Ancora accessori sono quelli della te-

desca Dela, tra cui interessante è il programmatore di Eprom Atari Eprommer da 100000 lire, adatto a creare Eprom per le cartucce per ST e comunque adatto per 2764, 27128, 27256, 27512, 27513 e 27011.

Un'ultima cosa riguardante l'hardware è la prima scheda interna per Mega ST di cui si conoscano i particolari. Non è ancora in vendita perché si tratta dell'interfaccia I/O per Atari ABAQ da inserire nel Mega; comprende prese DMA SCSI e ACS, un chip di I/O 68450, la logica per convertire i collegamenti ad alta velocità dei Transputer in modo tale che il 68000 del Mega, grazie al 68450, possa comprenderli e viceversa, così da permettere alle immagini dell'ABAQ di essere adoperate dal GEM e permettere al Mega di collegarsi a periferiche SCSI.



Il Fleet Street Publisher in versione italiana.



MIDI-Maze, il primo gioco multutente a network MIDI.

Torniamo al software. Se ne vedono di tutti i colori; a proposito di colori, esistono tanti computer diversi e ciascuno ne può mostrare un certo numero. C'è chi c'ha 2 colori, c'è chi c'ha 16 colori, c'è chi c'ha 256 colori, c'è chi c'ha 512 colori, c'è chi c'ha 4096 colori... Ma l'ST quanti colori può utilizzare contemporaneamente? "Sedici" direte voi? Naaa! "Cinquecentododici" io (su suggerimento di un certo Credolin Bob). Spectrum 512 è un programma di disegno molto potente, anche se non semplice da usare, della Antic che, grazie a sofisticate tecniche di interrupt, produce in bassa risoluzione (320x200) 512 colori contemporaneamente. Guardate le immagini pubblicate a fianco e giudicate da voi; altre immagini con 3500 colori sono disponibili sul BBS CompuServe nella sezione raggiungibile con GOTOATARI16 e Download Library 12. Gli autori di Spectrum stanno collaborando con la Digital Vision per realizzare un altro programma che permetta di utilizzare fino a 25000 colori (grazie a tecniche di dithering, ovvero missaggio dei colori) in un'immagine digitalizzata con il Computer Eyes. Allora vi rifaccio la domanda: l'ST quanti colori può utilizzare contemporaneamente? "Cinquecentododici" direte voi? Naaa! "Quattromilanovantasei" dico io. Quantum Paint-box e un altro programma di disegno distribuito dalla Eidersoft che utilizza sullo schermo dell'ST 4096 colori contemporaneamente, senza perdita di risoluzione. I file delle immagini ottenute sono solo qualche byte più lunghi dei corrispondenti Degas, leggibili anche con il Quantum. Anzi è anche possibile utilizzare immagini a 4096 colori nei propri programmi con la routine che la Eidersoft fornisce su richiesta. E allora l'ST quanti colori può utilizzare?...

Molte persone conosceranno già il CAD-3D della Antic; si tratta di un bel programma di disegno ed animazione computerizzata a tre dimensioni con uscita finale in bassa risoluzione a colori che da un anno è stato affiancato da Cyber Control, un linguaggio di programmazione tipo Pascal per programmare le animazioni, e da Cyber Smasher, un programma che il CAD-3D adoperava per memorizzare su disco in maniera compressa i dati relativi alle animazioni (la Delta compression); alla serie Cyber si è aggiunto un altro titolo, Cyber Paint, che dovrebbe essere il programma per creare animazioni senza dover per forza adoperare Cyber Control con la necessaria programmazione in quanto Cyber Paint adoperava i menu e permette di controllare il lavoro immagine per immagine.

Smalltalk è quel linguaggio di programmazione di genere "object oriented" del quale sono tributari, tra gli altri, il sistema operativo del Macintosh, il GEM della DR e il Windows della Microsoft; nato in casa Xerox e, previsto inizialmente solo su mainframe, esso si è lentamente spostato anche sui personal computer nelle versioni Xerox e DigiTalk, ma di ST non se ne era ancora parlato. Da un paio di mesi è però disponibile per ST una versione didattica ridotta conosciuta come Little Smalltalk che, perse l'ambiente di programmazione interattivo ed altre sofisticate caratteristiche originarie, cattura l'essenza del vero Smalltalk ed è ideale per sperimentazioni e come introduzione alla programmazione di questo linguaggio. È di dominio pubblico ed è disponibile con il sorgente C per 7,5 sterline presso Smalltalk Express, Hyde House, The Hyde, London NW9 6LA, UK; per altre 25 sterline è anche disponibile il

libro Little Smalltalk. Il tema di linguaggi di programmazione, True Basic nasce come il Basic per coloro i quali desiderano un codice che giri senza modifiche su PC, Mac, ST ed Amiga, ispirandosi allo standard ANSI proposto per i Basic avanzati. È molto veloce e compila anche singole parti del programma; supporta strutture di controllo come SELECT, CASE, IF-THEN-ELSE IF inserite l'una nell'altra DOLOOP, con e senza numeri di linea; sono disponibili routine di grafica 3D, business e scientifica, adoperando finestre multiple e coordinate utente, trasforma in scala, ruota e tronca immagini, oltre ad implementazioni matematiche avanzate come matrici, inversioni, determinanti, matrici I/O, con utilizzazione dell'intera RAM disponibile. Si compone di un modulo linguaggio vero e proprio da 150000 lire, un Run Time System per rendere indipendente ed eseguibile da desktop il codice ottenuto allo stesso prezzo ed una serie in continua espansione di librerie da 90000 lire l'una tra cui un Developers Toolkit, Sorting and Searching, Advanced string library, 3D Graphics library, Business graphics library e Scientific graphics library. La versione in inglese è distribuita dalla britannica Precision Software.

Se tra voi ci sono appassionati di simulazioni di battaglie antiche, oggi è disponibile a 55000 lire sull'ST e sul PC il Simulatore Militare Universale, UMS che vi riporterà nel cuore di battaglie memorabili quali Waterloo, Hastings ed altre su campi di battaglia riprodotti tridimensionalmente, con possibilità anche di cambiare le parti in campo con diverse, anche di altri tempi o di applicare la propria tattica e mutare così gli eventi storici. Si possono anche creare a proprio piacimento territori ed eserciti o lasciarli creare a caso dal computer per riprodurre altri eventi o inventare battaglie inesistenti.

Volevo chiudere questo articolo parlando di un gioco che mi ha particolarmente colpito, rimandandovi comunque alla rubrica di Francesco Carlà per un panorama più completo. Si tratta di MIDI-Maze della Xanth F/X, la ditta che in passato ha prodotto due demo tra i più belli per l'ST, Fuji-Boink e Shiny Bubbles. Questo è il loro primo prodotto commerciale ed è pienamente all'altezza dei demo nominati in quanto adotta qualcosa di geniale: è forse il primo gioco a sfruttare la presa MIDI incorporata negli ST per realizzare una sorta di network tra più ST al fine di offrire un gioco al quale possano partecipare più giocatori contemporaneamente. Ma cerchiamo di spiegare brevemente questa storia del network realizzato con il