

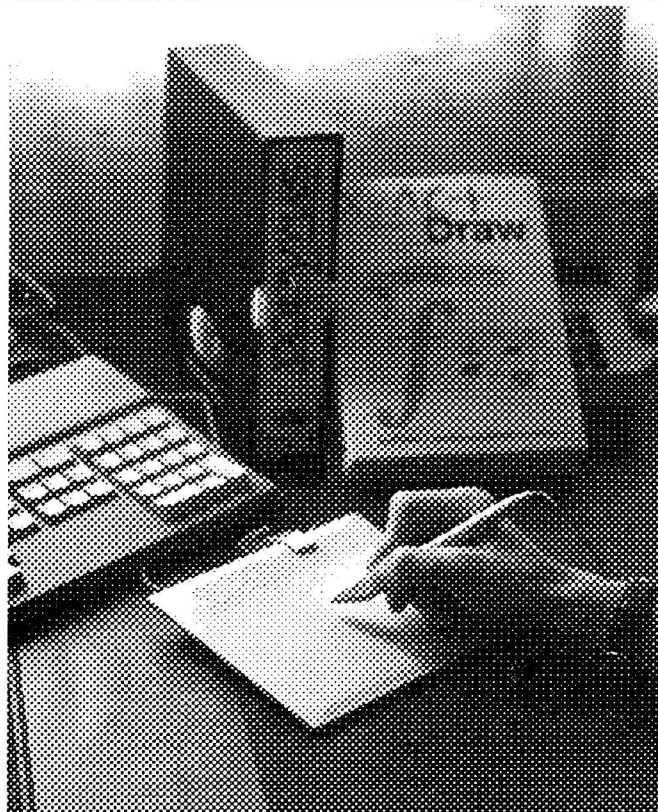
AtariMagasinet

Medlemstidning för Svenska Atariklubben

Nummer 3 1994

Årgång 5

36 sidor höstnummer



Test av TABBY

Fakta om Medusa T40

DESSUTOM

insändare
nyheter
STORM tracker
EASE
POV 2.0
ZERO-X
CD-ROM
KOBOLD
CANNON
FODDER



C-Tek

Box 2056, 280 22 Vittsjö
Tel/fax 0451-24088

Chara Data AB

Jungfrugatan 13, 575 31 Eksjö
Brunnsgatan 16, 553 17 Jönköping
Tel 0381-13100, 036-302520
Fax 0381-10402

Copson Data

Hovetorpsg 66, 582 64 Linköping
013-164104

Daggskimmer

Zenithgatan 56, 212 14 Malmö
Tel 040-970057
BBS 040-182412

DISK1

Södra vägen 24
Box 179, 439 24 Önsala
Tel 031-180104, 0300-64625
Fax 0300-60890

Elektronikservice Radio & TV

Strandvägen 14, Box 55, 830 05 Järpen
Tel 0647-10965

Falcon Pro Center

031-545526

Indigo2

Montanagade 29E, DK-8000 Århus C
Tel 00945-86 201655
Fax 00945-86 201204

Mr Data AB

Isafjordsgatan 7A, 164 40 Kista
Östermansgatan 11, 211 25 Malmö
Tel 08-750515, 040-974400
BBS 08-7508425

Musik & Desktop

Husargatan 8, 211 28 Malmö
Tel 040-234197
Fax 040-127646

Raddox

Enebacken (8), 430 30 Frillesås
Tel 0340-653400

INFO

AtariMagasinet utkommer med fyra nummer per år och är organ för Svenska Atari Klubben och dess medlemmar. Tidningen distribueras till alla medlemmar och till återförsäljare av Atariprodukter.

Har du problem, tips eller erfarenheter som du vill dela med dig av, är du välkommen att skicka det till oss på redaktionen. Vi tar emot ren ASCII-text på 3,5" 720Kb diskett. Om du lämnar bilder skall dessa vara i sv/v IMG-format. Du kan även lämna ditt material i Straight BBS, i redaktionsarean.

REDAKTIONSADRESS

Svenska Atari Klubben
AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Tel: 031-7060992
BBS/fax: 031-363973
Internet: am@space.ct.se

ANSVARIG UTGIVARE

Ylva Budsjö

CHEFREDAKTÖR

Rolf Johansson

REDAKTION

Ulf Högberg
Per-Erik Peterson
Patrick Reinthal

LAYOUT/SÄTTNING

Rolf Johansson
Ylva Budsjö

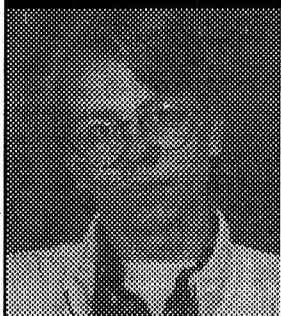
TRYCK

Göteborgs
Gymnasiesärskola

ANNONSPRISER

Uppslag 1500:-
Helsida 900:-
Halvsida 500:-
1/4 sida 300:-
Sista sidan 1100:-

LEDAREN



Det var dags igen. Jag undrar om jag skall försöka skriva en predikande uppsats eller en lös och ledig ledare. Hur

som helst brukar det lösa sig medan man skriver. Åter igen har det hänt att er chefredax inte kan planera någonting, därför blir det ett nummer som sätts in i den sista sekunden innan det går till tryck. Kanske ni ser det som en fördel då ni kan få det senaste, men jag ser det som oerhört jobbigt och ser helst att det ändras. Jag är fullt medveten om att jag själv måste vara med och vilja, för att få det så.

Sommaren har varit bra och nu kommer hösten. Var årstid har sina egenskaper och någon närmare recension skall jag inte göra. Undrar just om man kan göra en snygg layout av himlen eller träden. Jag sitter och blickar ut mot några berg och långt borta lyser en röd lampa i det totala mörkret. Man har en tendens att bli skadad av allt detta tidningsarbete.

Om två dagar skall vi ner till Skånemässan. Folk kommer säkert att svära över att de inte blev informerade om denna aktivitet, men på grund av vår planering hann vi inte komma ut med tillräcklig information i tid. Mässan är dock i den stora storleken så jag antar att en hel del känner till den. Rapport kommer i nästa nummer!

Är ni inte nöjda med detta så läs resten av tidningen vetja!

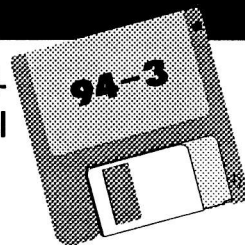
Rolf Johansson

INNEHÅLL NR 3 1994

Insändare	6
Sakligheter	4
Nyheter	8
PD-biblioteket	33
ACC SCANDINAVIA vi hälsar på...	10
BYGG VGA-ADAPTER	11
ZERO-X nytt sampleprogram	12
STORM TRACKER för musikskapande	14
MEDUSA T40 en riktig arbetshäst	15
TABBY ersätter alla möss	16
CD-ROM för din Atari	20
DISKETTLÅDOR bygg med Pekka	22
EASE vi testar en ny desktop	24
KOBOLD snabbare, snabbare...	32
RAINBOW truecolour till Falcon	27
POV rendereringsprogram	28
CANNON FODDER hårt spel testas	30

TIDNINGSDISKETT

Nu finns det en tidningsdiskett även till Atari-Magasinet. På den kommer du att finna en del av de program vi recenserar, listningar, etc.



Disketten kan beställas av alla medlemmar, för endast **30:-**. Betala till PostGiro **649 73 54 - 8**, och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett **94-3**. I framtiden skall du kunna beställa äldre disketter, så kom ihåg numret!

Detta nummers diskett innehåller **TURBOGIF** (Falcon), **STORM tracker**, demo av **KOBOLD**, index över **GEMini CD-ROM** och spelet **TRIPLE YAHOO** (yatzy).



Sedan förra numret av denna utmärkta tidning har styrelsen hunnit genomföra 3 långa och givande styrelsemöten. Under dessa har mycket diskuterats och en hel del beslut tagits. Här följer ett sammandrag av vad som hänt.

Laserskrivaren

SAK har fått låna en Atari SLM 804 laserskrivare på obestämd tid ifrån Selda Media. Laserskrivaren kommer framför allt att användas i tidningsarbetet. Varför vi får låna laserskrivaren är inte helt klart men Ulf S (red för SHN) nämnde nåt om att han inte kunde använda den i alla fall och att nåt skulle vi ha för att vi förser SHN med Atari-material varje månad. Vi tackar och bockar.

AtariMagasinet går åt som smör i solsken

Vi trycker alltid upp lite överex av tidningen för att ha till nya medlemmar och för att kunna använda dem som reklam för klubben. I flera omgångar har vi försett DISK1 med tidningar som tagit slut redan efter en vecka. AM är tydligen populär. Dessutom har flertalet andra Atari-Åf fått ex av tidningen att dela ut bland sina kunder. Dominique ringde från Indigo2 och var mycket tacksam för sina ex och ville ha fler han också.

Ny telefonsvarare

Den gamla telefonsvararen betedde sig mycket konstigt och vi tvingades konstatera att den inte gick att använda. Istället inköptes en ny svart läcker sak

som fungerat tillfredställande under hela sommaren. Dock har den här modellen av telefonsvarare lite fuffens för sig och skickar ut små korta tonstötter medan den letar upp en ledig plats på bandet, innan den vanliga långa tonen kommer. Men håll ut alla ni som ringar. Det ska vara så och efter den långa tonen är det bara att sätta igång och berätta vad ni vill. Som oftast är det ändå någon som svarar direkt.

Atari Users of Norway

SAK har etablerat kontakt med ovan nämnda förening. Förmodligen kommer vi att starta samarbete på flera punkter men allt är inte färdigt och bestämt ännu. Framför allt blir det nog samarbete när det gäller Nordisk Atari Show.

Samtal med ACC

SAK har flera öppna kanaler till nystartade ACC Scandinavia. Bl a finns en artikel om företagsorganisationen här i tidningen. SAK och ACC samarbetar också om montern nere på Skånemässan i Malmö tillsammans med DISK1. Vi håller även på att förhandla fram medlemsförmåner för SAKmedlemmar.

Mässan som AdAstra sket i

En dag ringde man ifrån firman Blenheim som arrangerar Skånemässan i år. De undrade om vi var intresserade av att ha en monter på avdelningen Hobby&Fritid. Framför allt skulle vi kunna visa upp Jaguaren men även Falconen och andra Ataridatorer skulle finna sina intresserade menade man på Blenheim.

Efter många telefonsamtal hade ett samarbete om montern skissats upp. SAK, ACC, DISK1 och AdAstra skulle bidra med varsin del. Men efter hand drog sig AdAstra ur och det var de som skulle stå för monterkostnaden som vi redan hade förhandlat ner till hälften. AdAstra tyckte inte att det var värt att bekosta montern lika mycket som TV-reklam, trots att vi fick 50% rabatt. Än en gång har AdAstra visat att de är rädda för att gå i närkamp med kunder när det gäller Atariprodukter. Om detta beror på att de inte kan något om Atari vill jag inte spekulera i.

Depp. Tydligen blev det ingen mäsas. En massa avbeställningar fick göras till folk som lovat ställa upp. Men efter semestern ringde man ifrån Blenheim igen och sa: "Ok, vi får väl bjuda till lite. Ni får monterhyran gratis." Uff, bara en månad kvar fick undertecknad sätta igång igen och återknyta kontakterna med övriga deltagare genom att leta reda på kastade lappar.

Jovisst var de intresserade så för en mycket ringa summa pengar – som dessutom delas av tre parter – kommer SAK att stå i en monter nere på Skånemässan den 2–11 september i Malmö. Den här gången utan att behöva hjälp av AdAstra.

Omförhandlingar med NewAge PDL

Vi håller på att förhandla fram ett nytt avtal med NewAge angående PD-försäljning och övrig försäljning. I skrivande stund är inget färdigt än men båda parter har uttryckt önskemål om att fortsätta samarbetet.

Saknar du något nummer?

Äldre nummer kan du få för 5:– (10:– för icke-medlem). Ring till klubbtelefonen för att få veta exakt vilka nummer som finns kvar!

VALBEREDARE!

Vi har fått ännu ett tillskott till valberedningen och det är **Mattias Engdahl**. Vi söker fortfarande efter en till. Hör av dig! Att vara valberedare tillsammans med två andra är ingen större börda, det enda du bör kunna göra är att komma på årsmötet. Släng dig på klubbtelefonen!

Nordisk Atari Show

SAK håller på att planera ett konvent till nyår. Det är tänkt att bli ett återkommande arrangemang där Atarister i Norden kan samlas och utbyta erfarenheter och ha kul. Mer om N A S kommer i nästa nummer av tidningen. Hittills har ACC ställt sig positiva till samarbete och förhoppningsvis kommer vi att kunna arrangera konventet tillsammans med Atari Users of Norway + en dansk Atariförening. Detta blir förmodligen den roligaste Atarihändelsen på hela året. Missa den inte! Mer info i nästa nummer som sagt.

SAKnet utvecklas

Föreningens egna nätverk utvecklas och nu finns det en nya area för Ataridiskussioner som heter SAK.PUB. ATARI. Vi håller på och försöker sprida SAKnet mera i Sverige. Om någon känner någon sysop som är intresserad så är det bara att höra av sig.

Nytt informationsmaterial

Styrelsen har tagit fram nya informationsbroschyrer med inbetalningskort samt nya visitkort. Allt för att sprida information om föreningen.

AtariVärlden

Björn Ringholm ville att vi skulle köpa hans tidning AtariVärlden av honom. Vi har svarat att det kan vi inte eftersom det strider mot vår föreningspolicy samt att vi helt enkelt inte har råd.

Riksorganisation

Det finns Atari-intressen som vill att vi ska starta en riks-Atari-förening. Styrelsen kommer att grunna i frågan.

■ Ylva Budsjö

SKÅNINGAR!

Ni har varit en del som hört av er angående skåneavdelningen i förra numret. Vi har beslutat att hålla ett medlemsmöte någonstans i Lund, exakt var kommer att meddelas er alla per brev inom kort.

Tidpunkten kommer i alla fall att vara den **15 oktober klockan 1300.**

Väl mött!

STraight BBS kör numera med

CD-ROM

Enheten är en TOSHIBA XM-4101B med SCSI-II, som utöver vanliga CD också klarar Photo-CD (singel- och multisession).

Just nu finns MOD-skivor, GIF-skivor och GEMini som Bertil Jägard kommer att växla friskt mellan!

SISTA DAG FÖR MANUS TILL NUMMER 4 1994 ÄR 1 NOVEMBER

INSÄNDARE

Hurvida det är sant att olika tidningar läser alla brev vet jag inte, men en sak är säker och det är att mängden med brev till AtariMagasinet inte är oroande stor utan istället väldigt liten. Ligger ni och sover allihopa?!



Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
BOX 11416
404 29 GÖTEBORG

Lite av varje från medlem 100!

Mitt i sommarvärmen sitter jag och knappar på mitt tangentbord för att tillverka ett bidrag till medlemstidningen. Jag hoppas att fler än bara jag gör samma sak så att Atarigrytan hålls kokande (stulen slogan) även här i gamla Svedala. Den nya styrelsen måste ju dessutom önskas all lycka i fortsättningen. Tidningens nya ansikte tycker jag lovar gott inför framtiden. Fortsätt med det fina arbetet!

Ryktet om Ataridatorns död är betydligt överdrivet men det gäller att åldras med en viss värdighet! I jämförelse med andra datorer kan man ju utan vidare säga att Atarin står sig bra med ett stort undantag; PC-lavinen! Det tråkiga är att alla andra maskiner hamnar i skuggan och kvävs sedemera till döds av jätten. Det som är ännu mer oroväckande är att även de mindre mjukvaru-tillverkarna verkar börja gå på knäna. Om några år kanske Microsoft dominerar marknaden totalt! Hemsk tanke, eller hur?

Nu måste man dock tänka på några saker. PC:n är något av en industri- och företagsstandard som håller på att slå ut de gamla minidatorerna. Dessutom är ordet nätverk något som får alla PC-användare att himla med ögonen. Här har de små datormärkena inte mycket att hämta även om Macintosh och dess efterföljare tror det motsatta. Det senaste som händer nu är CD-ROM-explosionen. Det kommer att spelas som aldrig förr på PC-datorer med vinande CD-drivar. Glöm dock ej att en komplett maskin till detta går lös på 20-25 tusenlappar. Kommer datoranvändarna att delas upp i överklass som kör moderna maskiner och en mindre bemedlad underklass som får köra de lite äldre modellerna, eller som bara har råd att köpa en spelmodul till sig själv och ungarna? Tänkvärt!

Om man nu varken har tid eller lust att spela en massa utan ser datorn som ett

hjälpmedel för producerande av egna dokument, bilder, etiketter, register, musikstycken och för kontaktande av likasinnade via modem; måste man då ha den senaste PC:n med Windows?

Nej, definitivt inte! För några månader sedan bytte jag ut min STE med 4 MB minne mot en MegaSTE med 4 MB minne och 49 MB hårddisk. För dryga 4000 kr hissade jag mig upp på en nivå som gör att jag för ett bra tag framöver inte ens kommer att tänka på PC i hemmet. Nu invänder väl många och säger; "Det kan du inte veta eftersom du inte använder PC med Windows-program och därför är du inte medveten om vad du missar!". Då kommer kontringen: Jag arbetar dagligen med service och underhåll av PC-datorer som företrädesvis går i Windowsmiljö! När man nu jämför mammutprogrammen under Windows, för

"Det är en befrielse att starta en pang-på-rödbetan-Atari när man skall göra något litet arbete."

att inte tala om all konfigurering i INI-filer, är det en befrielse att starta en pang-på-röbetan-Atari när man ska göra något litet arbete här hemma. Inte behöver man femtioelva fonter i alla storlekar bara för att skriva lite på en ordbehandlare. Inte ska väl den ordinarie ordbehandlaren ta upp 30 MB på hårddisken och ha finesser som några promise av användarna utnyttjar fullt ut? Har man för många möjligheter att utnyttja, tar ett enkelt arbete oftast mycket längre tid! Om jag vill, sparar jag min text i ASCII-format, tar med den till jobbet, tar in den i Write för konvertering så att tecknen stämmer och skriver ut på lasern som står i ett hörn. Så det så!

Efter denna inledande text med en kanske något självgod ton, tänkte jag fortsätta med lite tips om program och lite annat som jag bekantat mig med. Just detta att dela med sig av erfarenheter till andra likasinnade i medlemstidningen framstår för mig som det mest viktiga då det just gör att våra gamla datorer på så sätt kan få ett längre liv (här hjälper det inte att äta yoghurt i Kaukasien för att förlänga levernet). Samtidigt vill jag passa på att tacka alla er medlemmar ute i landet som orkat skriva in till magasinet. Jag har girigt sugit i mig allt ni skrivit och därmed fått många värdefulla tips. Här ska jag ge exempel på några program som jag verkligen kan rekommendera till andra Atarister.

Scooter PCB

Detta är ett program för kretskortlayouter som slår det mesta, i alla fall vad gäller användarvänlighet. På den skola som jag arbetar, använder vi detta i utbildningen för att ge en orientering om hur ett modernt CAD-program fungerar. Eleverna kan efter några timmar enkelt producera sina kretskort via laserutskrift (HP Laserjet i 300 dpi) och detta ger mycket fina resultat. Här ligger PC-världen i lä å det gruvligaste. Hos Musik och Desktop i Malmö (jag saknade denna återförsäljare i senaste tidningen) har man detta eminenta program med, hör och häpna, svensk manual. Jag skickar med en demodiskett av programmet som lämpligen kan lagras på BBS:en och PD-disketterna.

Robokit

Detta kombinerade in och utgångskort kan nu köpas mycket billigt från England. Det är perfekt för att lära sig grunderna i robotstyrning. Programvaran är kanske inte så "öppen" som man skulle kunna önska sig. Objekten som man styr sina motorer med kallas slots

och dessa kunde det funnits fler av. Tillsammans med Legos Technic-låda av vassaste modell (säljs bara av två återförsäljare i Sverige) kan man bygga ganska roliga grejor. I en kurs har jag använt denna för ge eleverna kunskap om hur opiska givare, som mäter t ex armrörelser, fungerar. På kortet som stoppas i cartridge-porten, finns även kretsar som kan styra radiostyrnings-servon. Häftigt för den intresserade!

Cubase

Denna hövding bland sequenserprogram behöver väl ingen närmare presentation. Det glunkas dock om att tingen inte är fullt så bra i PC-versionen! Förmodligen är det väl som vanligt att själva Windows måste optimeras med hjälp av alla dessa INI-filer, för att allt ska gå stadigt i takt. Självt kör jag lite då och då på gamla 2.01 versionen, som fungerar prickfritt på MegaSTE om man stänger av cacheminnet. En uppgradering till 3.0 och Score (nyaste versionen) har just nu Fitzpatrick extrapris på. Jag tror det var 1595 kr det kostade. Jag tvekar att gradera upp för 2.01 fungerar på 1040 ST ända ner till TOS 1.0! Det var 8-9 år sen den datorn kom. Tala om kompatibilitet!

NVDI

Denna mjukvaruaccelerator testade jag här om dagen (version 2.02). Vilken fart det blev på fönsterritandet! Detta program måste vara den lämpligaste presenten till Ataristen som har bemärkelsedag. Senaste versionen har nr 2.5 och kostar väl runt 700 kr.

Atari CD-ROM

Jag gjorde slag i saken och köpte mig Gemini-CD:n genom att sätta in 200 kronor på pg 3 57 21-0 (SMPD, dvs Svenska Hemdator eller Selda Media), för något ska man väl kosta på sig under semestern! Det finns mycket material, minst sagt, på denna skiva! Dessutom prisar man att filformatet är det samma för PC som för Atari. I mitt fall eftersom det finns CD-ROM-spelare på mitt arbete.

Kvaliteten på materialet är väl ganska skiftande men det finns många intressanta filer att undersöka. På diskett skickar jag med filen INDEX.TXT som innehåller alla filbeskrivningar. Varning! Utskrivet med 8 punters text på laserskrivare blir det ca 50 sidor. Bara

detta gör ju att man på intet sätt blir sysslös på kvällarna. Jag utgår ifrån att filen läggs på BBS:en och att de som vill veta mer men som inte har modem, kan få den på diskett från er till självkostnadspris (vilket bör vara ca 15 kr i detta fall!) Om någon sedan blir våldsam och sugen på vissa filer på skivan, hjälper jag gärna till att kopiera dessa om vederbörande bara skickar med ordentligt med svarsporto och att sökvägen på skivan med det exakta filnamnet angivet noggrant. Min adress finns i medlemsregistret (medlem 100).

Frågor

Nästa avdelning i mitt brev är frågor som jag gärna skulle vilja ha svar på.

1. Modem! Denna tingest som snart är oundgänglig för varje datoranvändare. Självt har jag nosat på BBS-världen via en PC-dator med hjälp av kommunikationsprogrammet Telix ver 3.12. Download går alldeles utmärkt (Z-protokoll) men upload fungerar ej! Vad kan detta bero på? Gör gärna en kort beskrivning i steg-för-steg-form eftersom min hjärna inte har så lätt att fatta!

2. När kommer det någon genomgång av lämpliga faxprogram till Atari-datorer? Någon som känner sig hågad av medlemmarna?

3. Min relativt nyinförskaffade MegaSTE har en hårddisk på 49 MB. Är det en ordinär SCSI-disk som gör att jag kan skaffa en större och enkelt montera den på den gamlas plats?

4. Kan operativet i min dator hantera en 1 GigaByte hårddisk?

5. Ljudnivån på den befintliga hårddisken är störande. Är nya diskar tystare?

6. Om jag får en diskett med IFF-bilder som är formaterad i Amiga-format; hur kan jag komma åt dessa för import in i Calamus?

7. Hur går det att köra gamla ST-program på Falcon? Kan någon som gjort datorbytet STE-Falcon göra en genomgång av sina erfarenheter?

8. När kommer en uttömmande artikel om hårddiskinspelning med Falcon-Cubase Audio-bautastor hårddisk?

Många svettiga sommarhälsningar från

Kenneth Andersson (100)

Hej och tack för ditt långa brev! Demo av PCB och CDROM-indexet har vidarebefodrats till PD-biblioteket.

1. Troligtvis beror det på programmet Telix. Vid upload skall ju BBS:en skicka en begäran av fil, och Telix skall ge dig en filväljare där du väljer filer att skicka. Kanske någon felinställning?

2. Om inte någon känner för att skriva om det så skall vi försöka fixa fram det.

3. Ja. Du kan välja och vraka bland SCSI-hårddiskarna.

4. Alla TOS över version 1.4 klarar stora partitioner. Det är också en fråga om vilken programvara du använder som drivrutin för hårddisken, och i det fallet kan ICD pro vara att rekommendera.

5. Antagligen är det fläkten som stör dig. Köp en ny fläkt av märket PAPST (rekommenderar Ylva B).

6. Disketten går inte att läsa på Atarin. Du för över filerna till din Atari från en Amiga med nollmodemkabel. Ritning finns om jag inte missminner, i ett tidigare nummer av SAM.

7. Det mesta går att köra på Falcon030, med en del undantag. Självt har jag knappt på burken ett par gånger, men skriv gärna hit om just DU (alltså inte du Kenneth) har en "falk"!

8. Man vet aldrig vad som kan hända...

mvh red

Emulera GEM på PC

Hej!

Kan ni skriva lite om GEMULATOR 3.0 i AM? Det verkar vara en bra lösning för dom som har Atari (och PC).

Mvh Georg Dahl (375)

Hej!

Tyvärr har vi inte haft möjlighet att testa denna emulator, och vad jag förstår så kan den väcka lika mycket glädje som tårar. Kom ihåg att det finns alternativ (ex Janus) som sägs fungera bättre. Att GEMULATOR fungerar verkar det inte vara något tvivel om när man läser de papper du skickade till oss. Vad jag har hört så finns det vissa program som inte kan skriva ut, t ex Publishing Partner, samt att du helt saknar MIDI-portar osv. Det blir ingen direkt kopia av en Atari, du behöver nog fortfarande en "riktig" maskin.

mvh red

Nyheter på Atarifronten

Nya CD-skivor

[ST Format] Knappt efter att CD-ROM skivan GEMINI kommit ut från Walnut Creek, finns nu (minst) ytterligare fyra skivor att köpa.

Space & Astronomy CD-ROM innehåller en massa material om rymden och astronomi. Över 1000 bilder i sv/v och färg (256 och 16.7 milj) i GIF-format, samt mer än 50000 textfiler i ASCII-format som relaterar till rymdteknik, NASA mm. Alla NASAs press-releaser sedan 1962 finns här. Även ljudsamplingar i PC WAV-format medföljer, som innehåller inspelade radiosamtal i USAs rymdhistoria. Skivan innehåller även bildvisare för Atari, samt några trevliga spel. Allt som allt 502 MB data.

Project Gutenberg CD-ROM är en skiva som innehåller runt 66 MB nedskrivna text ur engelsk litteratur. Kanske inget direkt köpobjekt för den som känner sig riktigt svensk och dessutom är 66 MB ganska lite med tanke på att man kan lagra över 500MB. Den litteratur som finns varierar från lätt till tung, samt uppslagsböcker och fabler, den Heliga Koranen och dokument från andra

världskriget. Det följer ingen programvara med men eftersom texterna är i ASCII-format kan man ladda in dem i vilken texteditor/ordbehandlare som helst. Vissa texter är dock stora och kan kräva 4 MB internminne.

Atari PD and Shareware Volumes One and Two är två skivor från Tyskland som verkligen är aktuella. Programvaran är så ny som från mars och april i år. Första skivan innehåller en bra blandning av både packade och opackade program. ACC-filer, nyttoprogram, kommunikationsprogram och FALCON-program. Det finns en del "dubletter" dock. Andra skivan är lik nr 1 men här finns även över 40 MB med clipart i olika format. Även mycket MOD- MID- och SNG-filer för musik samt samplingar. Mycket av program och dokumentation är på tyska, men det är ju därför från det kommer. Båda skivorna verkar dock mycket lovande, bättre än GEMini. Synd för BBSer att allt inte är packat bara... eller synd för användarna kanske.

Ca-pris för alla skivor är 300:- styck.

GIF-visare för Falcon

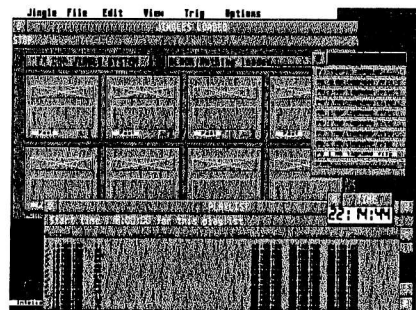
Ett av många PC-ägares största intresse verkar vara att titta på GIF-bilder. GIF är ett komprimerat bildformat och bilden måste alltså packas upp innan man kan titta på den på skärmen. Hittills har vi Falcon-ägare varit förskonde(?) från en bra (=snabb) GIF-visare. Att titta på GIF-bilder i t.ex. Gem-View är en mycket tålmodskrävande sysselsättning. Det tar ett par minuter innan en bild är upppackad och man kan njuta av den i Falcons många färger och fina upplösning.

Allt detta har nu ändrats i och med programmet TurboGIF. Den senaste versionen av programmet är numrerad 1,3 och författaren är Sascha Springer. Programmet installeras som en applikation och sedan behöver man bara dubbelklicka på en GIF-bild på desktopen och programmet packar upp bilden på några sekunder. Programmet ställer automatiskt in skärmen på 640*480 i 256 färger. Är bilden större än så kan man flytta omkring i bilden på skärmen med musen.

Den enda nackdel jag hittat med programmet är att det har en tendens att låsa sig om man uppför sig oförsiktigt typ flyttar omkring musen när en bild laddas. Denna invändning väger dock lätt med tanke på att programmet är så snabbt och dessutom helt gratis.

■ Ulf Högberg

Nyheter på Atarifronten



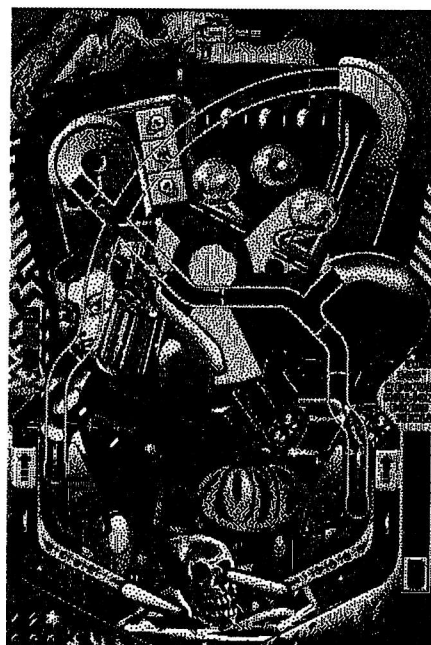
Jingel-system

För Falcon finns nu ett system som används för att starta jinglar och spots i radioetern. Programmet är utvecklat på radiostationen Radio Carlscona och uppdateras allt eftersom det behövs. Programmet är dock lite krävande, minst 4 MB minne och MultiTOS. Mer info kan du få från Erik Häll på tel 0455-12230.

Svenskt flipperspel

Från de svenska utvecklarna med det inte så värst svenska namnet Unique Development Sweden (tel 011-120263), kommer ett nytt flipperspel vid namn OBSESSION. Spelet fungerar på både STE-datorer (minst 1MB) och Falcon030 och erbjuder bland annat mer än 40 färger på en skärm samtidigt (STE), 5 kanalers stereoljud och hårdvaruscrollning.

Det finns fyra olika banor, med olika musik/ljud och grafik. Programmerarna påstår att du aldrig sett din STE så här förr, och jag är beredd att tro dem. Spelet kommer ut i handeln någon gång i höst så håll er i beredskap!



Blixtsnabb sample-editering

Musik- och ljudområdet har fått ett värdefullt tillskott i och med Zero-X. Programmet är utvecklat av bl a Peter Segerdahl, som längre in i tidningen skriver mera utförligt om Zero-X funktioner.

Speedo 5.0 och NVDI 3.0

Som bekant har Speedo-GDOS slagit Ataris typsnittsvärld med häpnad. Dessa vektoriserade snitt som bara behöver en fil (jämför med en fil för varje storlek i "gamla" GDOS) börjar bli riktigt populära. Nu släpps Speedo-GDOS 5.0 med support för

Postscript och TrueType-filer. Men det räcker inte med ett program. Den ofta använda mjukvarublittern NVDI kommer i version 3.0 och stöder även det Speedo och TrueType, fast 4 gånger snabbare! Vi återkommer gärna med en test så fort vi kan.



FOTO: JONAS HELLSBORN

Tom Thomason heter en av de personer som har startat ACC (Atari Competence Center) i Sverige. För att få veta mera om vad ACC egentligen är, och vad Tom tänker och tycker om Atari, bjöd Ylva Budsjö, Rolf Johansson och "lådkameramannen" Jonas Hellsborn hem sig själva till Tom en solig lördag. Ett möte som resulterade i följande.

SKANDINAVISK ATARIKOMPETENS

Tom tar emot i sitt hem, och vi sätter oss bekvämt tillbaka i soffan lyssnandes på Pink Floyds senaste skiva i bakgrunden. Att han är musikintresserad syns inte minst på hans otal med skivor och gitarrer i hemmet. När han var 19 tog han sina första strängtag på gitarren. Men egentligen är vi inte här för att prata om musik, utan organisationen ACC. Tom är väldigt pratsam av sig som tur är...

När startades ACC och av vilken anledning?

I februari i år (94) kom jag på idén att samla återförsäljare och distributörer under en gemensam inköps- och annonseringsorganisation. Jag hade också börjat tröttna på de otal dåliga bemötanden som jag och andra fått när det gällde försäljare som skulle sälja Atari. De körde med stilen "köp inte Atari utan köp istället det här..." vilket gjorde mig arg.

När jag var på Fez-a-Bit-mässan nere i Tyskland så fick jag reda på att det fanns en organisation som hette ACC. Jag tyckte namnet var så vitsigt (bara Atariägare kan förstå vitsen egentligen) så jag frågade om vi kunde få använda det med tillägget Scandinavia. Det hade de absolut ingenting emot så därifrån kommer namnet!

Just nu är vi fyra fasta medlemmar och två aspiranter, som vi från vår sida hoppas vill bli medlemmar i ACC.

Har ni några skyldigheter eller liknande gentemot ACC Tyskland?

Nej. Givetvis håller vi en kontakt med Tyskland men några skyldigheter eller liknande har vi inte. Vi är två fristående organisationer.

Hur fungerar ACC beslutsmässigt och ekonomiskt?

Det är demokratiskt så tillvida att varje medlem bestämmer själv om han vill vara med på en viss sak eller ej, till exempel en deal eller liknande. Varje företag har sin egna ekonomi, det som är gemensamt är kostnaderna för annonsering och beställning av produkter. Vi har än så länge på planstadiet att man skall betala en fast avgift till ACC för mässbesök och liknande. Skickar vi någon person till en mässa så kan det vara i syftet att hålla i en monter, eller i Tyskland/Frankrike där vår kundkrets faktiskt inte är så stor, att få så mycket information man kan genom att plocka papper och prata med folk.

Krav på medlemmar och policy?

Vi har en del tankar i vår policy. Var och en av oss har t ex sina egna distributörsskap. Daggskimmer har för NeoDesk och Geneva, jag har för DA:s serie (dock ej ensam i Sverige) och för Papyrus. Ringer någon mig och undrar över Geneva är det min skyldighet att informera kunden om att det finns en

person som kan det bättre än mig. Det finns ingen mening med att verka kunig när man inte kan, istället säger jag att jag inte kan det, och att jag skall leta reda på någon som kan det. I ACC har vi tillgång till varandra för så optimal service som möjligt.

Det finns inte heller någon anledning att vara kort i tonen i telefon eller ge missvisande svar som kanske bara är rykten. Är det ett rykte så säger jag det. Vill någon sitta och prata om sin dator i 20 minuter så sitter jag i 20 minuter och pratar. Är man oartig i telefon eller ger dåliga upplysningar kommer det ändå tillbaka på oss förr eller senare.

Hur ser du på Atari i Sverige nu?

Jag tycker att vi alla måste vara med och bygga upp Atari, men det är dödfött att sikta på att få samma storlek som PC eller Macintosh. Atari är en liten nisch men vi måste sprida att den går att använda till annat än bara spel. För fyra-fem år sedan skrek IBM-ägarna "spell!" när man nämnde Atari, idag är mer än 80% av spelen i en sorterad affär till PC. Plötsligt blev det tillåtet. Man förklarar Ataris tidigare spelstämpel med att "Atari hade inbyggda spelportar från början". Hör på Bill Gates. Han sa att ingen skulle vilja ha fönster, ikoner och muspekare. Sedan blev Windows en kassasuccé och plötsligt var Bill expert på WIMP (Windows Icons Mouse and Pulldown menus)

miljön. De använde det som vapen mot oss men när det visar sig att de hade fel så är det plötsligt DE som varit experter på det. Det hela är mycket tacksamt!

Kommer det fler svensköversatta program?

Just nu översätter vi Xact Draw till engelska, och troligtvis är vi klara med en svensk version av Papyrus till vintern. Vi översätter program men den största frågan är om det finns en marknad för svenska program. Jag ser det som en rimlig summa att jag säljer 100 ex av Papyrus. Översättningen gör jag i princip gratis, för att kunna hålla samma priser för produkten i Sverige som engelsmännen eller tyskarna får betala i sitt land. Vi kan lägga på skäliga summor för översättningen men då kommer vi upp i priser som gör det mera lönt att beställa från England och det är ju inte meningen. Priset för Papyrus (en ordbehandlare (minst sagt) som vi kommer att presentera i kommande nummer) här i Sverige kommer att ligga på 1895:- (svenska versionen).

Som vanligt finns det människor som vill mjölka ut vartenda öre ur marknaden, och de som håller misstänksamt låga priser. I deras prislistor ser man att de håller priser på produkterna som är lägre än vad man kan få dem för från producenten. Och folk som jämför priserna skäller ut mig för att jag har höga priser, vilket jag inte har! Detta främjar

inte det redan dåliga läget för Atari i Sverige utan skapar irritation i slutändan.

Och hur ser framtiden ut?

Finns den? Jodå. Vad det gäller datormiljön så förutspår jag ett operativsystem som kan köras oberoende av dator. UNIX finns till Atari (operativsystem som används på stordatorer), och för PC finns GEMulator (hårdvarubaserad emulator som gör att man kan köra

"Jag tyckte namnet var så vitsigt. Egentligen kan bara vi Atariägare förstå vitsen."

Atari ST-program på PC) som visar att gränserna kan suddas ut. Filformaten är viktiga och Atari blir mer och mer kompatibel med bildformat (TIF, GIF, TGA mfl) och text som RTF där stilkod finns med. SpeedoGDOS 5.0 hantlar Type 1-fonter och TrueType-fonter (Windows). NVDI 3.0 kör med TrueType och Speedo fast 4 gånger snabbare! I Tyskland använder man mest Falcon-datorer i tower-lådor och sVGA-skärmar. Vi är inte längre begränsade till Ataris kringutrustning och deras lösningar.

Atari har nu nästan alla krafter på Jaguaren, och det är oviss vad som blir nästa dator. Kommer den att vara kompatibel med programvaran? Det spekuleras i PowerAtari eller datorer med 68040/68060 processorer och datorer som innehåller Jaguars specialkretsar. Falcon030 har fortfarande stora fel. Höljet som den ligger i är uselt, likaså musen som har sett likadan ut sedan den första ST:n! Tangentbordet är också mycket dåligt, och det anmärkningsvärda är att dessa relativt små saker inte rättats till än. Jag har träffat bröderna Tramiel ett par gånger och misstänker att de helt enkelt har beslutat att lägga problemet på tredje part. Detta kunde i så fall gjorts på ett snyggare sätt och mer ärligt mot oss.

Då ska du ha tack för att vi fick komma hem till dig

Ja, som slutsats kan vi konstatera att det börjar ljusna för Atarianvändare i Sverige. Med ACC Scandinavia kan vi äntligen börja få den support som vi så länge har saknat. Idag finns det därför all anledning att behålla sin gamla trotjänare Atari med flertalet svenska versioner av bra program på väg in. ■

**Ylva Budsjö
Rolf Johansson**

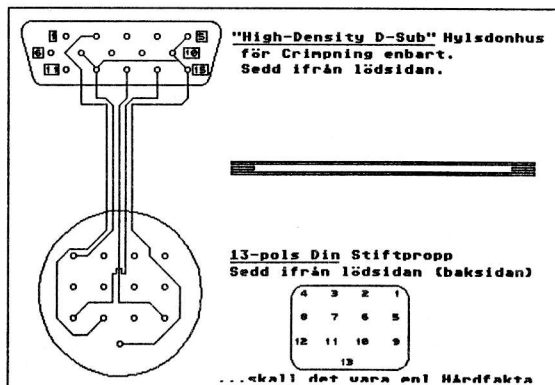
På senaste tiden har jag sett många annonser om SM124-monitorer som köpes i annonsmöten i BBSer. Jag har besvarat de flesta och informerat om att det går lika bra med VGA-monitorer. Ett av problemen är att det finns flera "köpes" än "säljes" rubriker om SM124:or. Ett annat problem med dem är att de plötsligt bara brinner upp. Det brukar vara en kondensator som är fellet och flera SM124-ägare har råkat ut för detta vilket är lätt avhjälpt för den lödkunnige genom att byta ut kondensatorn.

Har man nu ingen SM124 eller vill köpa en ny liknande och får problem som alla andra att hitta en så kan man alternativt välja en VGA-monitor. Nackdelen med VGA kontra SM124 är att de inte synkroniserar riktigt i samma frekvens. SM124 har en frekvens som är på 71 Hz, VGA i allmänhet 72 Hz. Jämför detta med en TV som flimrar en tokig på 50 Hz, eller SC1224 på 60 Hz.

BYGG VGA-ADAPTER

Hur kopplar jag VGA-skärmens 15-poliga HD-SUB till Atarin då? Jo genom den adapter som ritningen visar. Jag tror att Copson säljer denna för runt 150-200:-. Om du vill tillverka den själv och skulle dyka på några problem så går det bra att ringa till mig för närmare info/råd på 031-458807.

Jag valde att själv tillverka min för en betydligt mindre kostnad och den fungerar bra. Enligt Martin Greiter som är duktig på hårdvaran till många märken av datorer, kan det bli problem på så sätt att man förstör sin VGA-skärm. Han har själv inga problem men man bör känna till att det finns en liten risk. Jag fråntar mig allt



ZERO CROSSING

Zero-X är ett samplings-editerings-program. En av de som känner till musikområdet bäst i styrelsen, Ulf Högberg, lovordar det. Vi kan inte presentera en objektiv test just nu, utan låter programmeraren skriva fritt om sitt egna alster.

Bakgrund

Jag, Peter Segerdahl 27 år, är en semi-professionell musiker/inspelningstekniker med en hyfsad studio (framför allt med syntar men inte bara). Min första dator var en ZX Spectrum (1984?). Jag började redan tidigt med att skriva små maskinkodsprogram för att skicka och hämta ljud ifrån Yamahas välkända synt DX7 via mitt MIDI-interface till Spectrumen (jodå det fanns!).

Min första sampler köpte jag 1987 (en Ensoniq Mirage) och något år därefter uppgraderade vi vår Yamaha muskdator (CX-5) till en Atari 1040 STFM med Steinberg Pro 24 sequencer i studion. När STEn kom till Sverige köpte jag direkt en egen. Vi uppgraderade samtidigt Pro-24 till CuBase och införskaffade oss Avalon (sample-editering och överföring av Steinberg).

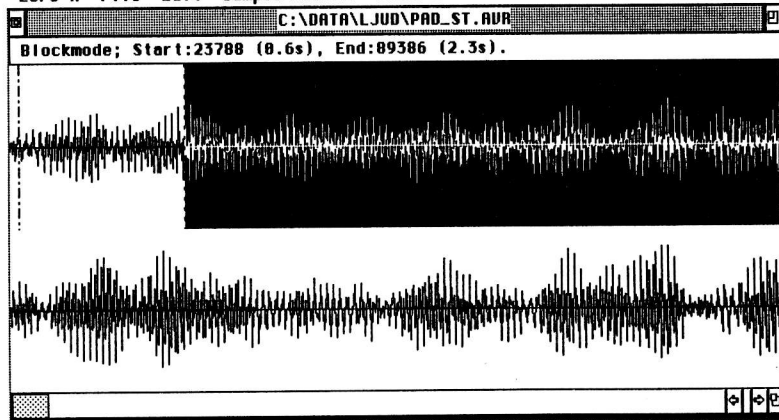
När jag i maj 1993 köpte en Falcon så insåg jag direkt att här fanns det en jättepotential för att göra en bra sample-editor. Mycket frustrerad insåg jag att det inte fanns någon. Efter mycket funderande gjorde jag slag i saken och började att skriva en själv (jag har jobbat som programmerare för PCdatorer i flera år men har nu mer gått över till marknadsföring på Vinga System AB). Jag ville skriva ett program som löste

alla problem som fanns med Avalon (bättre fungerande MIDI Sample Dump, SCSI Dump, autoloop, editering, hantera fler filformat, kunna lyssna på ljudet i bra kvalitet mm) samt utnyttja min Falcon fullt ut.

En lång tid senare, efter många problem och sömnlösa nätter, började programmet att fungera någorlunda och jag insåg att jag behövde ett grafiskt användarinterface. Conny Pettersson (Copson), som jag hade konsulterat och haft kontakt med sedan tidigt 1993 (det började med hans PCM-player för STE), föreslog då att han kunde göra det. I det läget insåg han nog inte riktigt vilket stort arbete han antog sig men då jag hade sett en del av Connys tidigare produkter (ST Fakturering, EPSS, m fl) och visste att han var duktig på Ataridatorer i allmänhet så svarade jag ja utan att tveka. Det var helt klart vändpunkten för programmet. Efter en tid fick programmet namnet Zero-X (zero crossing). Idag gör Conny mer än "bara" användarinterfacet, bl a ljudrutinerna och maskinkodsoptimeringen.

Då det finns väldigt många ST/STE/TT-ägare med samplingssyntar bestämdes vi oss för att Zero-X skulle finnas i en Falcon-version, en TT-version och en ST/STE-version.

Zero-X File Edit Sample window General



Zero-X har specialiserat sig på vissa funktioner som saknas eller fungerar dåligt i andra sample-editeringsprogram, t ex automatisk loopning, överföring till och ifrån samplers och konvertering av ljudfiler.

Zero-X v1.0 är inte framförallt ett sample-editeringsverktyg med klipp och klistra funktioner, det finns redan många sådana hyfsade PD-program. Redan v1.0 har dock de mest grundläggande editeringsmöjligheterna samt några nya helt automatiserade klippfunktioner.

Automatisk loopning

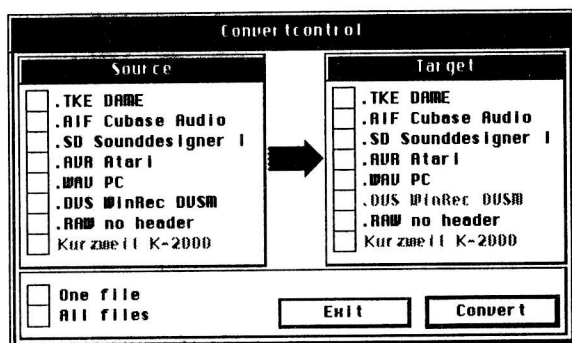
Alla som har, eller har jobbat med, en sampler eller sampleplayer vet vad det innebär att loopa ett ljud (inte trumloopar nu alltså utan ljudloopar). Timme efter timme, dag efter dag, månad efter månad av frustration över att loopa minsta lilla ljud. Klick, klick, klick låter det om loopen, hur man än placerar looppunkterna. Till slut tror man att man har provat alla möjligheter, men ändå låter det klick, klick, klick. I detta läge börjar man undra om ljudet verkligen är värd all den mödan och man börjar kika lite på vad det finns för ljud att köpa och låna. Tjusningen med att sampla är ju just den att det blir originala ljud som inte alla andra använder samt att man kan ta vilket ljud som helst och sampla in.

Är Zero-X lösningen?

Inget Atariprogram (Avalon inräknat) har en så fullständigt automatiserad loopning. Allt du behöver göra är att blockmarkera det området som du vill ha loopen i och ange i procent av block-

En innovation inom sample-editering?

Zero-X är ett program för dig som har en samplingssynt, sampleplayer och/eller ett hårddiskspelningssystem. Zero-X fungerar på Atari ST/STE/TT/Falcon.



ets storlek, hur nära loopstart får vara loopslut (bl a för att undvika enperiods-loopar). Sedan trycker du på Autosök och Zero-X fixar resten. Resultatet blir oftast en mycket mycket bra loop.

Om du prompt vill ha loopslut på ett speciellt ställe och bara vill hitta den bäst matchande loopstarten så trycker du på Autoloop istället för Autosök. Den här funktionen påminner mycket om den autoloop som finns i Avalon (Steinbergs sampleeditor) men den här är ca 60 (!) gånger snabbare.

I vissa ljud finns det ingen bra loop. Det löser man lätt i Zero-X med dess förberedande loopfunktioner, XFade och Gate.

XFade

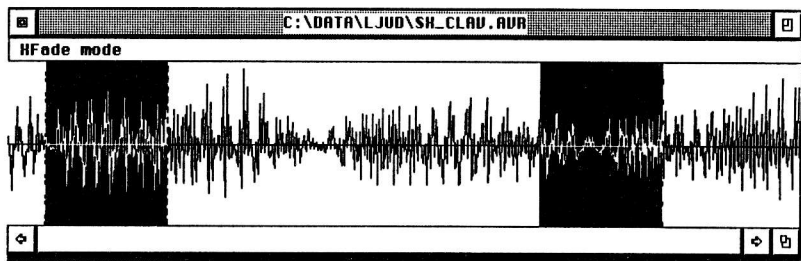
Med XFade kan du ta bort vilket klickljud i loopen som helst, hur kraftigt det än är. Principen är att man jämnar ut ojämnheterna mellan loopstart och loopslut, alltså anledningen till klickljudet. Nackdelen med XFade är att en mjuk volymsvävning uppstår ibland istället för klicket i loopen. Detta är dock oftast att föredra. Om klicket är ganska litet så blir även volymsvävningen ganska liten och ofta hörs den inte alls. Du har stora möjligheter att själv grafiskt bestämma hur stor del av loopen som skall XFade:as.

Gate

En av anledningarna till att ljudet inte går att loopa kan vara att ljudet klingar ut för fort. Basar och klockljud är ljud som ofta har den egenskapen. Gate har till uppgift att jämna ut volymen i hela loopen så att ut klingningen försvinner. Gate fungerar bäst på ljud samplade ifrån syntar men även vissa akustiska instrument går med fördel att Gate:a.

Trumloop

Du har möjlighet att helt automatiskt klippa ner en trumloop till dess enstaka slag. Godkänner du markeringarna väljer du bara att spara till disk eller överför dem till din sampler. Detta innebär att du kan ändra ordningen på



trummorna, ändra hastigheten i din sekvenser mm. Vi planerar att i kommande version även skapa MIDI-filen så du kan se exakt hur den spelades och t ex kvantisera enstaka trummor mm.

Grafiskt ljud

Trots att Zero-X är skrivet under GEM så är utritningen av ljudet i det grafiska editeringsfönstret mycket snabbt. Mattias Karlgren (demoprogrammerare från Omega) har specialdesignat utritningen för maximal prestanda. Rätt man på rätt plats så att säga. Det finns två olika utritningsgrafer att välja mellan samt mycket snabb in- och utzoomning. Zero-X hanterar grafiskt blockmarkering, loopmarkering, zoom, scroll o dyl.

Man kan lyssna på ljudet och loopen direkt i datorn, både stereo- och monoljud. På en Falcon lyssnar du alltid på 16-bitarsljud. På en STE och TT blir det 8-bitarsljud. Det tar dock upp lite extraminne, då ljudet automatiskt konverteras till 8-bitar innan det spelas upp (detta går mycket fort). Zero-X spelar upp ljudet med de fasta uppspel-

ningsfrekvenser som Falcon och STE/TT erbjuder. På en ST blir det tyvärr inget ljud alls.

Zero-X arbetar alltid internt med 16-bitarsljud. Det går att ladda 8-bitarsljud, men de kommer redan vid inläsning att konverteras till 16 bitar. Det går inte att spara i 8 bitar.

Ljudformat

Zero-X hanterar följande professionella ljudformat vid inläsning, export och konvertering:

.SD (Sound Designer 1 används bl a Avalon), .AIF (CuBase Audio m fl), .AVR (Atari "standard"), .WAV (PC/Windows), .DVS (WinRec), .RAW (inget filhuvud utan bara ren samplingsdata), .TKE (DAME).

Endast ditt internminne begränsar storleken på ljudet som du kan editera mm. Du kan alltså inte editera direkt mot hårddisken, men konvertering går bra på så sätt.

Överföring

Det finns flera sätt. Zero-X hanterar Standard MIDI Sample dump, vilket nästan alla samplers/sampleplayers har idag. För att skicka och hämta samplingslingar via MIDI, kopplar du bara in midisladdarna och väljer skicka eller hämta ljud i Zero-X. Om din sampler har SCSI finns möjligheten att via en Falcon skicka ljudet mycket snabbare. Idag stöder Zero-X endast SMDI (standard SCSI dump).

Har du inte en 16-bitars sampler, utan en 12-bitars, så kryssar du bara i 12 bitar i Zero-X Midicentral och samplingen kommer att skickas/hämtas i 12-bitars format (automatisk konvertering i realtid).

Konvertering

Du har möjlighet att konvertera t ex en hel inspelad CD-skiva ifrån ett hårddiskinspelningsformat till ett annat, så länge din disk räcker till, eller bara ett litet ljud. Zero-X konverterar mycket snabbt då den använder hela ditt internminne som mellan buffert.

Övrigt

Zero-X fungerar med ST hög och högre, 640x400, alltså en SM124/144 på ST och SM124/144/VGA på en Falcon. Samtliga VGA (640x480 eller högre) färglägen fungerar utom Falcon True Colour. Snyggast blir det med 16 färger VGA, men snabbast blir det med ST hög.

Vi har provat Zero-X utan att få några problem med; NVDI, Warp9, WINX/GEMRAM, Selectric, Turbo Cache, BlowUp samt Falcon 32 Mhz.

Både manualen och programmet är på engelska. En svensk version av både program och manual kommer senare i höst (beroende på efterfrågan).

Det finns att köpa

Zero-X 1.0 kommer i början av oktober 1994. Om man registrerar sig så får

man alla uppdateringar gratis under de sex första månaderna, eventuell hantlingskostnad kan tillkomma.

Det finns en gratis demoversion som kan nästan allt utom att spara och skicka ut till samplers (i slutet av september 1994). Zero-X kostar ca 1500:- inkl moms. Det finns en "light" version som endast konverterar ljudfiler, den kostar ca 700:- inkl moms.

Zero-X och Zero-X light kan beställas av de flesta Atariåterförsäljarna. Om in-

te din Atariåterförsäljare har det eller om du har frågor mm om Zero-X så kontakta Copson Data på tel 013-164104, kvällar och helger Peter Segerdahl 031-425528 eller Internet peter@vinga.trillum.se.

■ Peter Segerdahl

Fångad av en

STORM

T · R · A · C · K · E · R

Det finns flera sätt att skapa musik. Ett utav dem är att använda ett program till Atari som brukar kallas för tracker. Antalet existerande trackers för Atari kan vara svårt att räkna, och ett troligen värdefullt tillskott för familjen är STORM-tracker från AstraSoft.

Grundidén med en tracker är att man skall kunna tillverka och lyssna på musik skapade av olika samplingsar. Med trackerns hjälp placerar man ut samplingsarna på rätt ställen, med rätt frekvens (tonhöjd) och olika effekter. Till slut blir det (förhoppningsvis) något som man kan lyssna till.

Inga nyheter

STORM skiljer sig inte väsentligt på något sätt från andra trackers, i alla fall inte funktionsmässigt. Det bör väl på-

pekas att den version jag har testat är en demo-version och att det fullbordade programmet kan köpas för ca 300:- från ASTRAsoft. Man kan redigera på de flesta sätt, kopiera och klistra utsnitt, spela upp etc.

Den markanta skillnaden finns i användargränssnittet. Istället för att använda färgglada miljöer med gulligt utseende (demostilen), använder STORM standard GEM. Detta gör naturligtvis det hela en ANING slött vid uppdatering, men personligen tycker jag att GEM-miljön är snyggast.

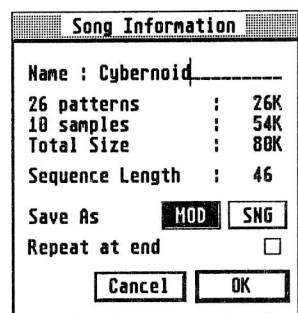
En annan stor skillnad är att man får musiken presenterad på notlinjer, och man kan även få den presenterad i noter om än i dålig utformning (eftersom alla noter verkar vara fjärdedels-noter, var man än sätter dem).

Bombar på ST

Fungerar klanderfritt under MultiTOS, men bombar dock ut av okänd anledning när man placerar ut noter (och ljud skall spelas) på en vanlig ST. Troligen något med DMA-ljudet som inte fungerar här (eftersom det inte finns på en ST). Det konstiga är dock att man kan spela upp musik hur bra som helst på STh.

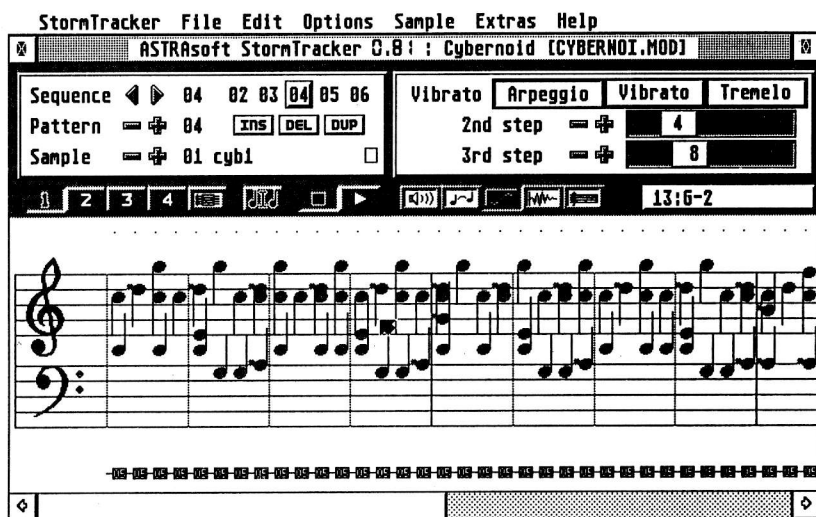
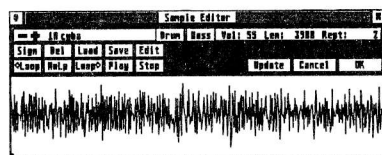
Hur som helst tycker jag att skaran av trackers har fått ett värdefullt tillskott. Jag älskar GEM-miljön!

■ Rolf Johansson



Informationsruta om modulen.

*STORMs samplings-editor.
Kanske inte i klass som Zero-X:s?*



Från COMPO och OVERSCAN i Tyskland finns nu **MEDUSA T40** tillgänglig. Det är en riktig värsting till dator, helt byggd oberoende av Atari.

I korthet en TOS-dator i towerlåda med hårddisk, grafikkort och RAM/ROM. MEDUSA är en produkt i en ny serie som består av detta vidunder och Falcon Afterburner 040. Man planerar redan nu för en enkel lösning så man kan byta ut 68040-processorn mot en 68060 när man vill.

Specifikationer:

ET-4000 grafikkort med 2, 26, 256, 32768 färger

IDE-hårddisk på minst 300MB

TOS 3.06 (modifierat för 68040)

ST I/O kort

tangentbord (TT eller PC)

1.44 diskstation

ny mus

Arbetskapacitet

CPU Motorola 68040 (64/32 MHz)

FPU och PMMU internt

26 MIPS

4,5 MFLOPS

Huvudbuss

databuss 32 bit

adressbuss 32 bit

buss hastighet 32 Mhz

full "buss-snooping" (vad det nu är)

6 kortplatser

Busshastighet max 128 MB/sek

Byte läs/skriv 8/11 MB/sek

Word läs/skriv 17/21 MB/sek

Longword läs/skriv 32/43 MB/sek

Line läs/skriv 73/85 MB/sek

Arbetsminne

Upp till 128 MB RAM

(4 GB RAM med extra kort)

ROM: 0,5 - 2MB

ATARI-buss

Data 16 bit

Adressering 32 bit

4 kortplatser

ST I/O kort

DMA (ACSI)

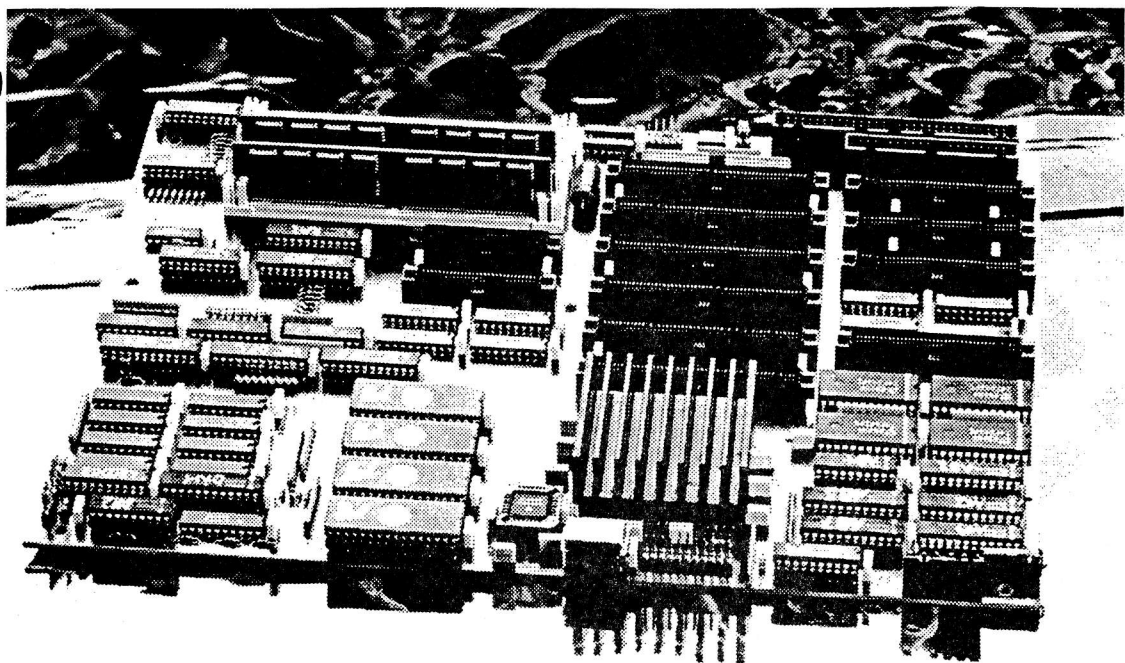
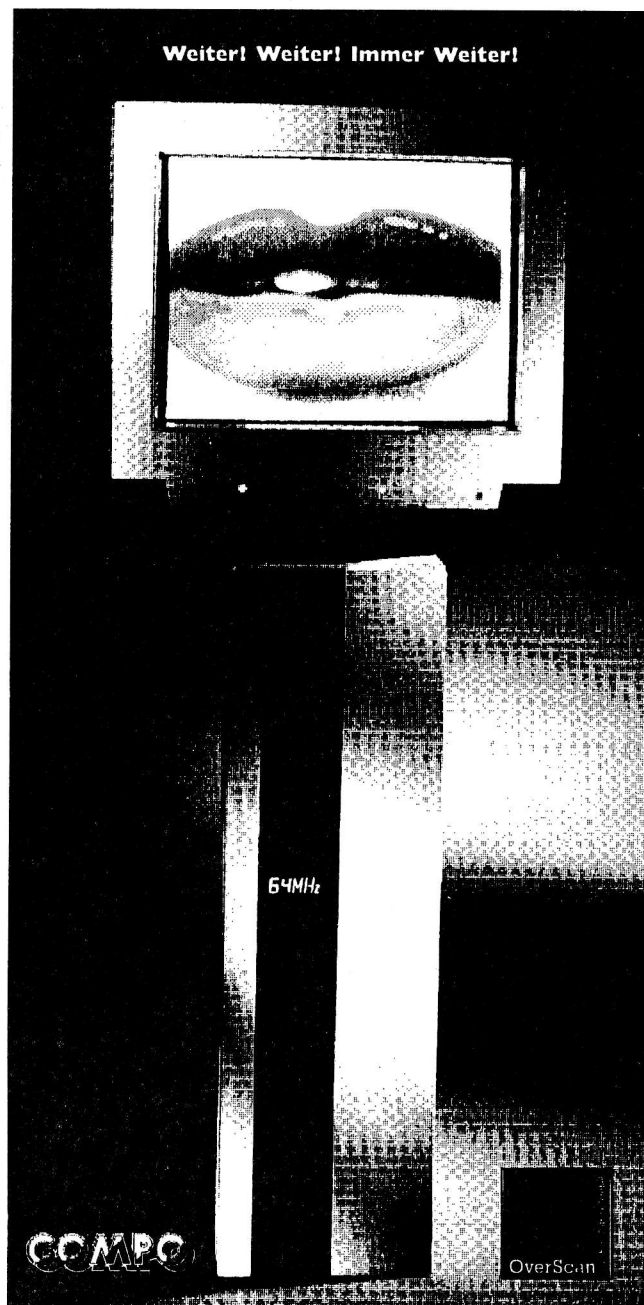
2 serieportar

1 parallellport

midi

ide-hårddiskinterface

MEDUSA T40



Så här ser
innandömet ut.

Tabby!

Har du svurit över hur svårt det är att rita med musen eller får du ont i axeln av att använda den? Tabby löser båda dessa problem och några till. Med Tabby har vi fått en utmärkt ersättning för den klumpiga datormusen.

Tabby är en liten platta som är ungefär lika stor som en halv A4-sida, med tillhörande penna. Pennan har en mikrobrytare i spetsen med vilken "knapp"-tryckningar registreras. Ovanför, strax bakom spetsen på pennan sitter en liten metallbit som är till för att jorda din hand som du håller pennan med. Detta för att handens statiska elektricitet annars stör Tabbyns avkänning, vilket visar sig som en hoppande mus.

Som ni kanske förstår är Tabbyn det närmaste en Paintbox (digitazer) man kan komma. Om man placerar pennan på bordet i en viss x/y position relativ till skärmen så hamnar musen där. Kort sagt, Tabbyn ersätter musen med en Paintbox-funktion fast utan att det kostar skjortan.

RS232-porten

Tabbyn är tillverkad för PC-burkar, men den använder RS232-porten vilket möjliggör koppling till de flesta datormärken. Mjukvara för att få GEM att hantera Tabbyn medföljer i form av en auto-startande drivrutin och en konfigureringsaccessory. Tabbyns drivrutin försöker lösa portkrockar på så vis att alla program får använda modem2-porten i stället för modem1, men tyvärr fungerar inte detta i alla fall. Det borde dock inte vara något problem, då det rent tekniskt är möjligt att koppla Tabbyn till såväl LAN- som MIDI-porten. Detta går dock inte i skrivande stund.

Problemfri

Drivrutinen fungerar med XBoot om man lägger den först i auto-mappen. Den har heller inga problem med MiNT eller MultiTOS (i alla fall inte med MiNT 1.10h2 och MTOS 4.0).

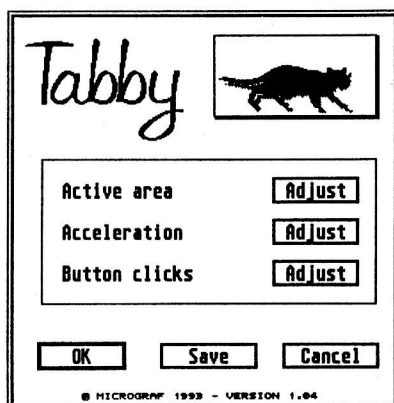
En bra liten detalj med Tabbyns drivrutin är att om man kör Tabbyn på serieporten, så skickas alla tecken som skulle gått till serieporten till nästa port i de fall där det finns en modem2-port.

För övrigt så har Tabbyn varit helt problemfri tillsammans med alla de program som jag har testat (se tabell över testade program).

Man skall ha klart för sig att GEM på en Atari inte har absolut placering av musen. Musen flyttas alltid relativt till sin position. Även Tabbyn flyttar musen på skärmen relativt till dess position, men den gör det i så stora steg att det ser ut som om den sätter positionen direkt. Man kan ställa in hur stora steg Tabbyn skall använda, från "small" till "direct". Small är dock relativt stora steg, såpass stora att det mer ser ut som en lite "seg" placering. I direct-läget syns ej den relativa musplaceringen alls. Helt underbart.

Accessoryn

Accessoryn är helt OK i sin utformning. Den kunde varit snyggare programmerad, men den klarar av att ställa in allt som man vill ha det.



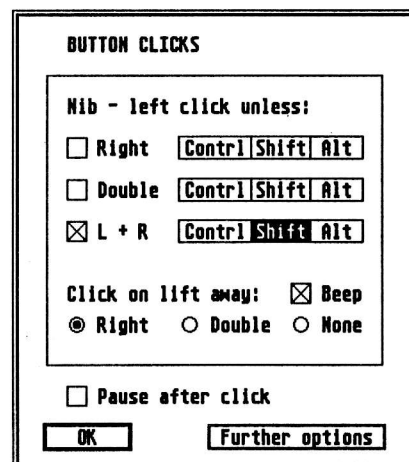
TABBYs inställnings-tillbehör.

Eftersom Tabbyn bara har en knapp så kan man ställa in vad Tabbyn skall tolka som en högerknapptryckning. Man kan välja mellan att låta någon eller flera av ALT/CTRL/SHIFT-knapparna plus tabbyns knapp motsvara högerknapp. Man kan också, vilket jag fann bäst, låta tabbyn tolka ett lyft av pennan från bordet som en tryckning på högerknappen.

Inställbar känslighet

Vidare kan man ställa in hur känslig tabbyn skall vara, eller rättare sagt, hur stor yta på Tabbyns platta som skall motsvara hela skärmen. Man kan ställa in så att endast en liten rektangel på plattan motsvarar skärmen. Detta är mycket flexibelt, då man kan ställa in en mycket låg men bred rektangel och på så vis få högre upplösning i horisontal led jämfört med den vertikala leden (inte för att jag vet vad man skall med det till).

Vad gäller inställningar får Tabbyn ett mycket högt betyg. Det enda som man kanske saknar är någon typ av förinställda snabbval typ olika Tabby-konfi-



gureringar på F-tangenterna. Alla inställningar sparas för övrigt i auto-start-programmet, så de gäller redan från första början (man behöver alltså inte ladda in ACCen för att få sina önskade Tabby-inställningar).

Övrigt att önska skulle vara en lite snyggare programmerad accessory med riktiga fönster i stället för de dialogrutor som den nu använder. Det blir även en del problem om man har *mycket* stor skärm. Tabbyn fungerar inte så bra i 2048 x 800 eller liknande virtuella upplösningar (man kan få vilken upplösning som helst på en Falcon med en del program, bl.a. ett som heter STRETCH).

I stort sett rekommenderar jag Tabbyn, i alla fall om ni inte modemar eller använder serieporten till något annat vetigt just nu.

100% kompatibilitet

Tabbyn är testad på både Falcon och MegaSTE, alltså har den körts på både:

TOS 4.1/M68030/modem2/alla upplösningar inklusive Truecolor och
TOS 2.5/M68000/alla upplösningar/modem2/modem1.

Således torde jag våga påstå att Tabbyn fungerar på alla Ataridatorer.

Program som körts med TABBY är:

Desktop
MiNT 1.10 patchlevel 6
MTOS 4.0
NVDI
QuickEdit
AtariWorks 1.2
Xboot 3
Rainbow (Stödjer Tabby utan drivrutinen)
PureC
MW2
Connect 2.45
Qed

■ Martin Budsjö

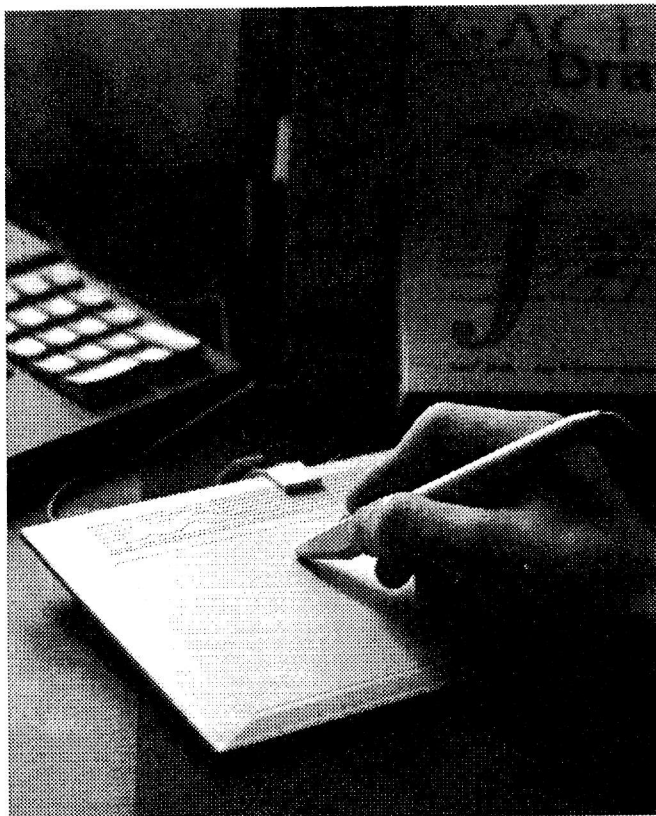


FOTO: JONAS HELLSBORN

Var finns SAKnet?

Följande BBSer är anslutna till SAK:s nätverk SAKnet. Här kan du läsa det senaste som hänt och deltaga i diskussioner i vilken BBS du vill av de anslutna.

Göteborgsområdet

STraight BBS	tel 031-363973
Göteborgs BBS	tel 031-828104
MaSTer BBS	tel 0303-92083
Zippo BBS	tel 031-416132
Micro Cube BBS	tel 031-654750

Värmland

T'Norala	tel 054-834731
----------	----------------

Stockholmsområdet

Irata BBS	tel 08-55044208
-----------	-----------------

Malmöområdet

Kockens BBS	tel 046-250256
Daggskimmer BBS	tel 040-182412
DaDa & Surrealism	tel 040-921540

Skaraborgsområdet

Modema Tider	tel 0500-487971
--------------	-----------------

TABBY

Från: Micrograf Int.

Kostar: ca 700:-

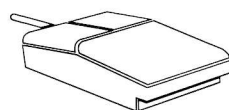
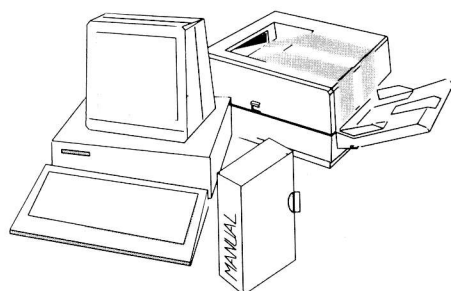
Fördelar: Mycket bra till ritprogram, ex Rainbow. Kompatibel.

Nackdelar: Kan vara ovant i början. För kort sladd till pennan.

ACC-företagen förfogar över ett stort antal intressanta produkter för Dig och Din ATARI. Vårt samarbete ger Dig som kund många fördelar då vi kan hålla ett bredare sortiment och genom gemensamma inköp och annonsering hålla priset på en fördelaktig nivå. Vi kan inte allt, vem kan det, men genom ett brett kunnande kan vi erbjuda våra kunder support på högsta nivå. Vår personal har mångårig erfarenhet av ATARI,

ACC ATARI COMPETENCE CENTER Scandinavia

hårdvara som mjukvara. Kontakta alltid Din närmaste ACC-handlare så får Du support från Ditt närområde på lokal nivå, vi kommer att göra vårt bästa för att alltid ge Dig ett trevligt bemötande även om det ibland bara gäller någon enkel fråga. Är det något som Du saknar, har synpunkter eller tips om, hör av Dig till din lokala ACC-handlare. Våra kunder är och förblir vår största resurs. Väl mött!



MÖSS m.m

LOGITECH PILOT	274:-
ITSA MOUSE	220:-
TRUEDOX TRACKBALL	643:-
TABBY GRAFIKTABETT	797:-
JOYSTICK "The Bug"	159:-
GRAVIS MICRO SWITCH	409:-
QUICKJOY TOP STAR	282:-

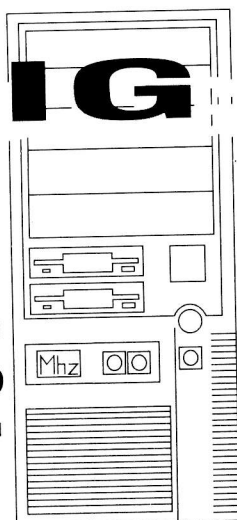
DATORER	SEK
STE 1040 1/0	3995:-
FALCON 4/0	7964:-
FALCON 4/85	9996:-
FALCON 4/250	11988:-
FALCON 16/0	14538:-
FALCON 16/250	17468:-
TT 030 2/0	14985:-
MEDUSA T40	Ring!
AFTERBURNER 040	7995:-



TOWER

FALCON BIG TOWER	2630:-
MONT. KIT 2x3.5" IDE	259:-
ROM-PORT TOWER	395:-
SCSI-PORT TOWER	601:-
CHERRY KEYBOARD	400:-
LIGHTHOUSE TOWER	2428:-
DESKTOPLÅDA FALCON	1745:-

TOWER BIG



MONITOR

	SEK
SM 124 monochr.	2390:-
GS 148 monochr.	2587:-
14" SVGA GoldStar	2909:-
14" Datic TrueColour	4895:-
15" SVGA Ultima multisync	4680:-
17" SVGA GoldStarmultisync	6945:-
17" MAG TRINITRON	11550:-
20" PHILIPS BRILLIANCE	16811:-
CRAZY DOTS 2	4906:-
NOVA 32k ST 256 färger	3203:-
NOVA 32k 32000 färger	4282:-
OVERSCAN ST	673:-
OVERSCAN TT	1597:-
SCREEN SWITCH BOX	537:-
SCREEN RES. BOX	1012:-
SPEED RES. CARD	2264:-
SCR. WONDER PRO	654:-
SCREEN W. PRO + NVDI 2.5	1030:-
VGA CHIP KYLELEMENT	283:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-

EIZO

TEXT

ATARI WORKS	1349:-
PAPYRUS GOLD	1708:-



MICROPOLIS



HÄRDISK

IDE 2.5" QUANTUM 127	3260:-
IDE 2.5" QUANTUM 170	3585:-
IDE 2.5" CONNER 250	3786:-
IDE 2.5" TOSHIBA 340	4729:-
IDE 2.5" TOSHIBA 520	8021:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	243:-

IDE 3.5" CONNER 210	2186:-
IDE 3.5" CONNER 420	2876:-
IDE 3.5" CONNER 545	3656:-
IDE 3.5" CONNER 810	5281:-

SCSI 3.5" CONNER 343	3461:-
SCSI 3.5" CONNER 545	4972:-
SCSI 3.5" CONNER 1060	8345:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 1056	8925:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 1765	12285:-

MICRO ST SCSI-adapter	1012:-
VANTAGE 1/3P SCSI-adapter	1030:-
VANTAGE 3 SCSI-adapter	868:-
VANTAGE LINK SCSI-adapter	1258:-
SCSI TOOLS 6.x	671:-
ICD LINK 2P SCSI-adapter	1350:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	790:-

DATALITE 2 HD-packare	632:-
DIAMOND BACK 3	663:-
DIAMOND EDGE	632:-
KOBOLD 2.5	881:-



KOMMUNIKATION

TELEX 14.4 V.32 bis faxmodem	2499:-
TELEX 14.4 POCKET faxmodem	2749:-
TELEX 28.8 V42. bis faxmodem	3749:-
STALKER 3 terminalprg.	580:-
STENO 2 text editor	350:-
STALKER 3 + STENO 2	890:-
QFAX PRO IV faxprg. (svensk)	895:-

DAGGSKIMMER
Zenitgatan 56
S-212 14 MALMÖ
Tel. 040-97 00 57

FALCON PRO CENTER
Väderlekstorget 12
S-418 32 GÖTEBORG
031-54 55 26 / 033-28 48 54

INDIGO 2
Montanagade 29E
DK-8000 ÅRHUS C
+45 86 20 16 55

MUSIK OCH DESKTOP
Husargatan 8
S-211 28 MALMÖ
040-23 41 97

Alla våra priser inkluderar lagstadgad moms. Priserna är justerade efter de valutakurser som gällde 940818 och justeras åter vid eventuella kursförändringar efter detta datum. Vi följer noga prisutvecklingen på de största Atari-marknaderna och prissätter efter dessa omräknat efter svenska valutaförhållande. Frakt och postavgifter tillkommer. Alla leveranser sker mot postförskott om inget annat avtalats.

ACC ATARI COMPETENCE CENTER *Scandinavia*

ACC SÖKER NYA MEDLEMMAR! För att öka vårt spridningsområde söker vi nya medlemmar som är intresserade av att öka supporten på ATARI-marknaden. Handlare i mellersta och norra Sverige med liknande kund- pris-policy är välkomna att höra av sig till något av ACC-medlemsföretagen. Har Du som kund förslag om företag som skulle kunna passa in i vår verksamhet är vi glada att höra av Dig.

JAGUAR

JAGUAR	
JAGUAR inkl. CYBERMORPH	3195:-
JAGUAR CONTROLLER	350:-
CRESCENT GALAXY	525:-
EVOLUTION DINO DUDES	525:-
RAIDEN	525:-
TEMPEST 2000	650:-



SYSTEM	
NEODESK 3.04	450:-
NEODESK 4	820:-
NEOCLI 2.2	350:-
GENEVA	820:-
GENEVA/NEO 3.04	1160:-
GENEVA/NEO 4	1480:-
MAGIC	892:-
MAGIC+KOBOLD	1645:-
MULTI-TOS	635:-
NVDI 2.5	526:-
WARP 9	450:-
X-BOOT 3	368:-
SPEEDOGDOS	508:-
DESIGNERS FONTPACK	801:-
WRITERS FONTPACK	801:-

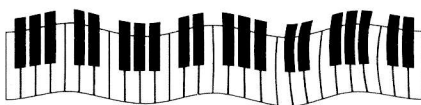
SONY

CD-ROM	
SONY SCSI-2 ds, ms	3891:-
TOSHIBA 4101 SCSI-2 ds, ms	3099:-
MITSUMI FX001 ds, ms	2576:-
SCSI TOOLS + CD TOOLS	772:-
ST SCSI-CONTROLLER CD	1039:-

TOSHIBA

1100001110
1001101101
0011101001

PROGRAMMERING	
HI SOFT BASIC 2.1	1327:-
LATTICE C 5.6	2242:-



MUSIK	
CUBASE AUDIO 8-16 spår	8495:-
LOGIC AUDIO 8	8175:-
SCOREPERFECT PRO 2.1	2875:-
CLARITY FALCON	1327:-
REPLAY STEREO	1052:-

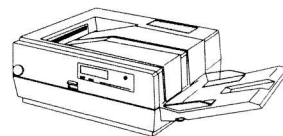
CALAMUS!

DIGITAL ARTS

GRAFIK & DTP	
DA's VECTOR	1685:-
DA's VECTOR PRO	2533:-
DA's PICTURE	1685:-
DA's DTP BW	3382:-
DA's DTP CD	5644:-
DA's DTP TC	8563:-
DA's FALCON COLOUR SYST.	4524:-
CALAMUS S	3895:-
CALAMUS SL	5165:-
FONTY Fonteditor	312:-
IMAGECOPY 3	488:-
TRUE IMAGE	885:-
STUDIO PHOTO	1162:-
CHAGALL C	6492:-
SCANCOL+CHAGALL Ltd	4525:-
SCOOTER PCB kretskortlayout	1676:-

Chagall

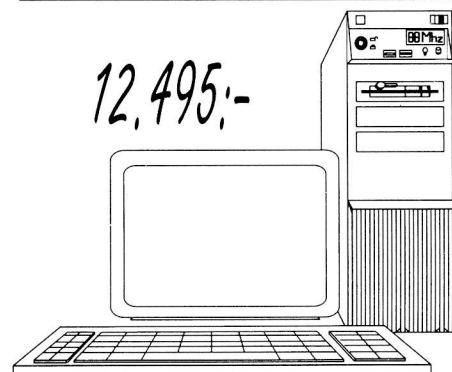
EMULATORER	
FALCON SPEED	2957:-
SPEED BRIDGE MEGA STE	628:-
PC KEYB.INTERF. FALCON	719:-



PRINTER	SEK
HP DESKJET 310	3867:-
HP DESKJET 560C	7575:-
EPSON STYLUS 800	3750:-
STYLUS COLOUR 720dpi	7750:-
CANON BJ-200	3350:-
CANON BJC-600	6650:-
HP LASERJET 4L	8925:-
HP LASERJET 4P	11550:-
BROTHER HL-6V	8495:-
HP DJ REFILL Sx2st	235:-
HP REFILL CMYx2st	595:-
HP DJ-PATRON CMY	525:-
SLM 804 TONER	597:-
SLM 804 TRUMMA	2779:-

TOWER	
FALCON 030 4/0	
HD 210 Mb 3.5" IDE	
MEGA STE KEYBOARD	
KOMPLETTPRIS	12495:-

12,495:-



SCORE SCORE SCORE SCORE SCORE
HIGH HIGH HIGH HIGH HIGH

SPEL	
STONE AGE	341:-
CANNON FODDER	350:-
ELITE 2	379:-
LEMMINGS 2	379:-
DOGFIGHT	443:-

DAGGSKIMMER
Zenitgatan 56
S-212 14 MALMÖ
Tel. 040-97 00 57

FALCON PRO CENTER
Väderlekstorget 12
S-418 32 GÖTEBORG
031-54 55 26 / 033-28 48 54

INDIGO 2
Montanagade 29E
DK-8000 ÅRHUS C
+45 86 20 16 55

MUSIK OCH DESKTOP
Husargatan 8
S-211 28 MALMÖ
040-23 41 97

CD-ROM

till Atari

För fem år sedan konstruerade Atari sin egen CD-ROM-läsare vid namn CDAR-504. Som vanligt missade man tåget och gjorde ingen direkt marknadsföring för produkten. Kanske man hade fått en bra plats i kupén om man visste vad som komma skulle. Nu är CD-ROM-boomen ett faktum och denna externa eller interna enhet är snart lika vanligt som en diskettstation.

CD gjorde sitt intåg på musikmarknaden till att börja med. Det var svårt i början att få folk att köpa CD-skivorna (det finns fortfarande trogna vinylälskare), och CD-spelarna var inte särskilt billiga. Men åren gick och priserna sjönk, och nu har turen alltså kommit till datormarknaden i en allt större utsträckning.

Stort utbud

Med CD-ROM har man tillgång till ett stort utbud av CD-skivor med datorspecifika produkter på. De flesta finns till PC och Macintosh (som också var snabbt ute med CD-ROM redan innan boomen) och eftersom lagringssättet för PC är detsamma som för Atari vad det gäller filnamn etc, kan man utan större svårigheter läsa in ASCII (text) och bilder/musik/ljud i olika kända format. Skivorna för PC har formatet ISO9660. Macintosh blir mera komplicerat, för att inte säga omöjligt. Redan nu finns ett antal Atari-specifika skivor ute, en av dem är Gemini CD från Walnut Creek men även en del nya, bland annat från Tyskland, har dykt upp.

Vilka användningsområden finns då för CD-ROM? Eftersom man totalt har ca 680 MB lagringsplats på en enda

CD-skiva, finns det mycket rum för grafik och musik. Databaser såsom telefonkatalogen och andra register kan lätt läggas på CD. Spel får en helt annan dimension på CD och en massa nyttoprogram kan samlas på ett och samma ställe. Sysopar på BBSer får krupp när de hör ordet CD-ROM.

Photo CD

Ett stort område är Photo CD, vilket är en tjänst från Kodak som introducerades för ett par år sedan. Du kan lämna in din vanliga fotofilm och begära att få den framkallad på CD-skiva. Bilderna lagras i ett speciellt format och kan enkelt läsas in i datorn om CD-läsaren kan hantera Photo CD-formatet. Det är också bra om CD-läsaren klarar Multisession, vilket är ett speciellt begrepp för Photo CD. Det innebär att bilder från mer än en framkallning kan lagras i flera omgångar på samma skiva.

Det säljs också mycket generella bild-CD, med olika sorters clipart på. Olika företag erbjuder olika samlingar med bilder i mycket god kvalitet.

Spel tillverkas till största delen på CD för PC. Var vi Atariägare kommer att få se spelen på CD verkar i det största redan avgjort, och det är genom Jaguaren. En CD-läsare finns som tillbehör och flertalet spel kommer att släppas på CD för denna.

Allt fler BBSer väljer att ha CD-ROM-tekniken framme. Det finns en hel del så kallade samlingsskivor där all möjlig PD och Shareware finns samlad. Kvaliteten skiljer sig, de senaste som kommit ut innehåller mycket fräsch programvara.

Prestanda

Beroende på vilken CD-läsare man väljer får man precis som med hårddiskar olika åtkomsttid när man skall läsa från skivan (vilket är det enda man kan göra med CD-ROM (ROM=Read Only Memory)). Med den senaste Multisession-tekniken får man tider på ca 200 millisekunder och överföringsmängden varierar mellan 300 och upp till 600 kilobytes per sekund. Jämför man med en normal hårddisk har denna en åtkomsttid som är ca 10 gånger lägre (av vilken anledning många BBSer låter CD-innehållet kopieras till hårddisken innan någon skall göra download).

Teknik

Som vanligt är allt ettor och nollor. CD-skivan består av en enda stor spegelyta, där markeringar brännts in. I CD-läsaren skickas en laserstråle ut mot CD-skivan, och om där finns spegelyta skickas ljuset tillbaka och tolkas som etta, annars blir det en nolla. På så sätt byggs musik, bilder och övrig data upp, hur konstigt det än kan verka.

För att kunna använda CD-tekniken på sin Atari behöver man CD-läsare, eventuell adapter och programvara i form av drivrutiner och bildvisare/musik-CD-spelare etc. För det mesta är CD-läsaren en SCSI-kompatibel enhet, vilket betyder att du med hjälp av adaptrar som The Link kan koppla SCSI-enheter till din Atari på DMA-porten. TT och Falcon har SCSI-port (Falcon har SCSI-2). Djupare tester av olika CD-läsare förekommer i PC-litteratur som ex MikroDatorn.

■ Rolf Johansson



Gemini-skivan är en av de som innehåller mycket blandade Atariprogram.

PROGRAMFAKTA

Drivrutiner:

MetaDOS PD från Atari. Finns på de flesta BBSer och i PD-bibliotek. Drivrutinen klarar ISO9660 och High Sierra CD, men inte Multisession. Fungerar bara med CD-läsaren CDAR504 mot DMA eller med allmänna SCSI CD-läsare mot Atari TTs SCSI-port.

CDROM.XFS PD från Eric R. Smith, Michael Bernards och U. Gunther Leis. Det här är en drivrutin för det utökade filsystemet i MiNT. Fungerar på Atari TT030 och Falcon030. Versioner under 0.7 fungerar ej med MiNT/MultiTOS vars versioner är högre än 1.04. Version 0.7 sägs arbeta problemfritt med MiNT/MultiTOS 1.04 på TT men inte lika bra på Falcon.

CD-Tools Komersiell programvara från Hard&Soft. Inkluderar MetaDOS med ett enkelt GEM-baserat installationsprogram, ljuduppspelare för musik-CD med PCM ljuddata-import (bara vissa CD-läsare) och drivrutiner för filsystem. Fungerar med CDAR504 och allmänna SCSI CD-läsare kopplade mot DMA genom adapter, TT-SCSI och Falcon-SCSI. Klarar Multisession på vissa CD-läsare. Levereras med GDPS-modul och programmet Scan-It som kan hantera Photo-CD. Pris runt 500:-.

ExtenDOS v1.1/pro Komersiell programvara från Anodyne Software, som fungerar på ST, STE, Mega, TT och Falcon. Läser ISO9660 CD-skivor och fungerar bra under TOS och MultiTOS så länge som minnesskyddet inte är aktivt. Pris runt 300:-. Pro-versionen kan spela musik-CD om CD-läsaren förstår SCSI-2. ExtenDOS sägs vara det mest kompatibla.

ICD Pro Komersiell programvara. Gamla versioner levererades med en MetaDOS drivrutin kallad ICDCDROM.BOS. Nya versioner har ett utökat filsystem för MiNT.

För att spela musik-CD:

CD-Tools CD-läsaren måste förstå SCSI-2-instruktioner.

ExtenDOS pro CD-läsaren måste förstå SCSI-2-instruktioner.

ColorDisc PCD Har en musikuppspelare.

Audio CD Master 3.0 Kan porta musiken (vissa läsare) till Falcon för DSP-effekter med ex Audio Fun Machine.

Audio CD Player 2.0 Fungerar inte på Falcon (?)

För Photo CD:

CD-Tools

ColorDisc PCD Kan redigera bilder och spara på hårddisk. Klarar Portfolio CD. Fungerar på TT och Falcon.

Studio Photo Franskt program som klarar Photo CD.

GemView Har laddningsmodul för Photo-CD-bilder



Ataris egen CD-ROM-läsare CDAR-504 gjorde ingen större succé vid introduktionen och har troligtvis inte sålts i något större antal exemplar.



Vad skall man med possolådor?

Först hade jag tänkt skriva en artikel om svensk folkdans, nyckelhat-pot och om hur du lätt tillverkar dina egna knätoffsar men så kom jag på att det kanske inte passar i en tidning som egentligen skall handla om datorer. Det får bli en artikel om snickeri ist.

Jag har småsysslat med finsnickeri sen långt innan jag började med datorer. När man var liten tillverkade jag träbössor och pickalörvar och sen har det blivit smyckeskrin, pipställ, nyckelhängare, kortblandningsmaskin och nu ett litet enklare projekt, diskettförvaringsmodul för skrivbordslådan.

Syftet med Possolådan tycker jag är att transportera disketter, inte att förvara dylika i. Man vill snabbt och lätt få en överblick över alla sina olika diskar vilket man inte får om man har ett antal Possolådor. Visst kan man förvara diskarna i dom små kartonger som följer med när man köper tio diskar eller i lådor med uppfällbart lock (de är jobbiga) som man inte kan placera någonstans. På golvet kanske?

Jag har hittat den perfekta lösningen för mig. Min lilla ram-modul. Fördelen med den är att den slukar disketter på ett raskt effektivt sätt och att man blir av med diskarna ifrån Possolådorna eller skrivbordet och får lite plats över. Det enda kravet som finns är att du kan undvara en skrivbordslåda som säkert bara samlar på sådant som skrivbordslådor är bra på att samla, dvs en massa papper och liknande man vill spara för att titta på vid ett senare tillfälle och det brukar ju som sagt ta ett bra tag innan man läser just det pappret. Man kanske bara flyttar det till en annan skrivbordslåda som lider av samma problem? Det är inte lätt när det är svårt ibland!

Vilket material skall jag nu välja för att tillverka denna modul då? Vilket som helst i princip. Jag har valt 6 mm kartong för att tillverka min/mina (har också tillverkat en modul för 5 1/4 diskar. Det är bara för dig att räkna om siffrorna i ritningen så passar det för dessa gamla "kultmjuka" diskarna). Jag började givetvis med att mäta upp den valda lådans innermått och gjorde en spant av varje. Sedan mätte jag upp 1 st 3.5 tums disk för att kolla det verkliga måt-

tet i millimeter. 90 mm fick jag den till och la till 2 mm. Något som stör mig med Possolådan är glappet i sidled där diskarna kanar omkring. Lite taskigt ögonmått tycker jag den konstruktören har, men det väl bara för att han fyllt halva lådan med diskar och lagt termosen med kaffe i den andra kan tänkas? Sedan började jag att lägga ut mätterna + tjockleken av kartongen som jag föresten skar ut ur en orginalkartong till en gammal synth.

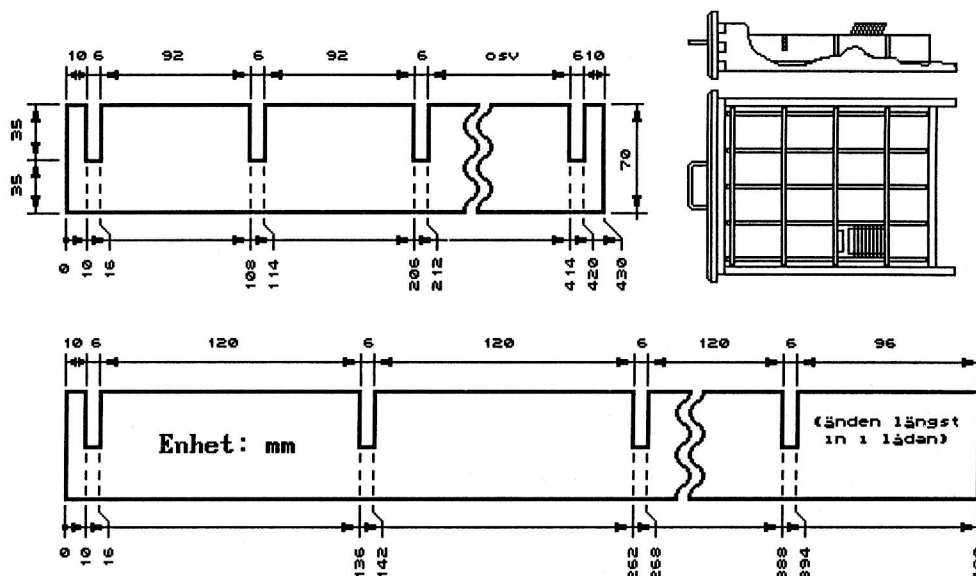
När jag kände att jag utnyttjat hela den våglängda spanten till sin spets så fick jag 20 mm över precis. Det annars enklaste sättet att räkna ut detta är att ta lådans innerbredd minus 6 delat på 98 och runda av neråt (nu har du antalet diskfack i sidled). Ta denna nya siffra gånger 98 och du får en siffra som talar om för dig din marginal på båda sidorna sammanlagt. Detta delar du i 2. Nu har vi respektive sidas marginaler och dom olika diskfacken snyggt centrerat i lådan. Nu är det bara att rita ut måtten du fått fram på din kartong eller plywoodskiva och börja klippa/skära/såga för glatta livet. Lämplig såg för "plyfan" är givetvis en lövsåg eller en annan fintandad såg (skulle du välja aluminium, rostfritt, titan eller annan rostig plåt rekommenderas skärbrännare eller en fräsmaskin men detta avråder författaren skarpt ifrån eftersom det låter för jäklans jobbigt och omständigt). När delarna är utsågade krävs det lite efterarbete och det kan ibland ta längre tid än själva utsågningen. Kartongbitarnas småskavanker fixas lätt till med en skarp sax. Plyfan gradas med sandpapper och en fintandad fil (raspen används lämpligast till att klia sig på svåråtkomliga ställen med). I princip så kanske du känner dig nöjd nu och kan koppla ihop delarna och stoppa ner dom i lådan. Skulle dom vara lite för långa så är det bara att slipa kanterna lite.

Vill du ha det lite exklusivare så kommer nu lite andra trevliga tips. Har du gjort din modul i kartong så kan du spackla igen luftgångarna, slipa och sen lackera delarna i valfri lämplig färg, helst innan montage för finaste resultat. Har du valt plyfa så betsar du delarna i antingen vatten eller oljebets. Oljebetsen är kanonfin. Jag brukar faktiskt slipa efter en vattenbaserad betsning (givetvis efter att betsen torkat) och betsa ett lager till. Detta beroende på att sommarårsringarna har en tendens att vilja resa sig lite. Toppen på isberget är klarlacken. Jag kör till 95% alltid med blank lack så att det blir lite lyster i det hela. Smarrigt för ögat om inte annat. 3-4 lager med slipning mellan lagren. Sen är det klart. Man bör tänka på att lacken bygger på lite och att man planerar detta på ett tidigt stadium så att man inte sågar spåren för snäva.

Det finns mycket man kan göra med en plyfabit, lövsåg, filar, sandpapper och lite bets och lack. Jag valde för enkelheten att tillverka min modul i kartong, för det har jag gott om. Den som är tränad att läsa ritningar märker att jag brutit mot en allmän regel och det är dubbelmåttställning. Jag har valt detta eftersom det då blir valfritt att använda vilket system man vill för avläsning av ritningen. Alla mått jag har använt är givetvis tagna i min låda och det finns nog alla möjliga varianter på innermått till skrivbordslådor. Det är bara att mäta sig fram.

Om du nu inte har lust eller möjlighet själv att göra din diskmodul så står jag gärna till förfogande. Här följer dom alternativen jag just nu har i huvudet.

Kartong	100:-
Kartong (spacklad+lackerad)	150:-
4 mm plywood	200:-
4 mm plywood oljebetsad	250:-
4 mm plywood bets klarlack	300:-



Det finns betser i alla möjliga kulörer som "akvarell" dvs mjuka ljusa färger som grå, grön, gul och röd osv. Sen har vi standardfärgen brun. Från ljusbrun till svartbrun. Det fina med betsen är att den plockar fram träets ådringar. Ring bara 031-458807 och snacka med Pekka.

Bygg in HDn i skrivbordslådan

När man ändå är inne och snickrar bland lådorna passade jag på att slänga in min fullhöjds brötande 150 MB hårddisk. Denna åkte in i nedersta lådan. Först vände jag hurtsen om och gick lös på den underifrån med en sticksåg för luftintaget till fläkten. Detta hål kan också göras baktill. Borrade och sågade hål dels för strömförsörjningen som jag tar ifrån en gammal skrotad Amstrad XT och ett lämpligt hål för SCSI-kabeln. När alla hålen är

klara behövs lite ljuddämpningsmaterial. Vad hittar man det på kvällskvisten när man fick detta ombyggnadsryck? Jo, i min container. Jag hittade bl a en gammal dörrmatta och när jag var där och ryckte som bäst surrade det till och någonting stack till fruktansvärt i tummen. Jag rusade ur containern när jag begrep vad det var. Jordgetingar. Ett helt getingbo i containern, det kändes det. Jag hade en geting med mig in inne i tröjan och en inne i vänster sko. Jag har aldrig fått av mig skorna så snabbt nån gång tidigare, vad jag kan minnas!

Efter att kylt ner den svullna tummen tillräckligt så klädde jag in lådan i rockwool och ytbelagde detta med den isärklippta dörrmattan. Nu slipper man lyssna på det tröskverket till hårddisk i fortsättningen.

Switchbox

Någonting som jag får rekommendera i förbifarten är till dom som har flera da-

torer än en och olika okompatibla format och som vill dels både köra modem och nollmodem utan att rycka i kablagen och kunna överföra filer mellan sina olika system är en Switchbox. Först sneglade jag på boxarna i ELFA-katalogen. 500:- till 800:- ville dom ha för sina exklusiva varor med en liten ratt i. Jag ringde Tema Elektronik i Nordostpassagen och dom ville ha denna stora förmögenhet av 130:-. Alternativet hade varit ett hemmabygge till ELFA men det finns ingen anledning att bygga egentligen om man kan få grejerna till Temas priser. Nu är inte Tema billigare än ELFA på allt. När det gäller kontakter och kabel är det samma priser men så fort det rör sig om dyrare halv/helfabrikat så är skillnaden i pris ruskigt stor.

■ Per-Erik "Pekka" Peterson



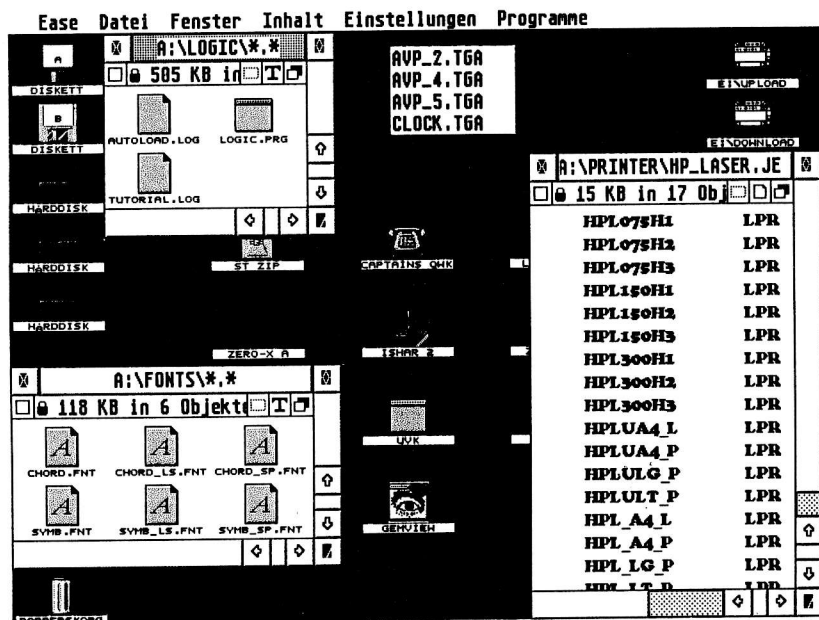
Har du ett modem kopplar du lätt upp dig mot vår klubb-BBS – STRAIGHT BBS – på tel 031-363973!

Modemet klarar hastigheter upp till 28800 bps plus fax.

Adresser:

Internet @straight.ct.se FidoNet 2:203/221, FujiNet 7:104/103, RPGnet 50:100/103, BlackNet 66:104/204, SAKnet 79:100/0, NeST 90:1101/104, GbgNet 99:131/112

EASE - en ny desktop



VEM behöver en ny desktop? Ställer du dig den frågan efter att ha läst rubriken skall du absolut läsa vidare. Jag undrade själv ofta samma sak under mina fyra första år som atariägare. Jag hade en STFMs med TOS 1.02 och 1 MB minne och tyckte att detta var tillräckligt för att mycket lätt och smidigt kunna köra alla program som någonsin skrivits eller skulle skrivas för min dator. När jag hörde talas om minnesuppgraderingar, nya TOS, hårddiskar och liknande saker skakade jag bara på huvudet.

Den stora förändringen för min del kom i och med att jag uppgraderade mitt sequencerprogram Creator (till Notator SL) och samtidigt köpte en laserskrivare. Minnet i datorn räckte helt enkelt inte till för att kunna ladda in laserfonterna. Då jag hade min STFMs inlämnad för minnesuppgradering fick jag låna en STE med TOS 2.06. Plötsligt förstod jag varför alla hade pratat så entusiastiskt om att byta TOS. Den nya desktopen i TOS 2.06 kanske inte är så speciellt avancerad men oj vad man kan göra mycket i den jämfört med TOS 1.02!

Desktopen i Falcons TOS (jag köpte en Falcon i början på sommaren) skiljer sig inte så mycket från TOS 2.06. Den största skillnaden är väl att man kan använda väldigt färgglada och snygga ikoner. Det finns med andra ord fortfarande utrymme för förbättringar. För ett tag sedan hörde jag talas om den alternativa desktopen Ease och har nu under några veckor använt den.

Desktopens utseende är viktigt (åtminstone för mig) och här är Ease en vinnare. Man kan välja att ha vilken färg på desktopen som helst (fönsternas färger ställer man som vanligt in i WCOLOURS-CPXen). Man kan också ha en bakgrundsbild på desktopen och denna bild skall vara i IMG-format. Desktopikonerna som medföljer programmet har väldigt mycket 3D-känsla i sig

men är inte lika färgglada som Falcons. Vill man designa egna ikoner eller ändra de redan existerande går detta lätt eftersom man får en ikoneditor med programmet. Här kan man även läsa in RSC-filer och på så sätt "stjäla" den vanliga desktopens ikoner (Ease har ett eget ikonfilformat). Denna editor är inte den mest avancerade på marknaden men den räcker gott till. Den medföljer ju dessutom programmet gratis vilket gör att man inte kan ställa alltför stora krav på den.

Högerknappen

Som de flesta atariägare kanske har märkt har musen två knappar. Ändå används högerknappen väldigt sällan. Dubbelklicket med vänsterknappen är ofta en källa till förtret. Hur ofta "missar" man inte när man skall öppna en fil? I Ease har man ersatt dubbelklicket på vänsterknappen med ett enkelklick med högerknappen (för den som envisas går det givetvis fortfarande bra att dubbelklicka med vänsterknappen). Detta medför också att man t.ex. kan hämta en fil från ett ommarkerat fönster med bara EN knapptryckning. För mig är högerklicket en av de mest geniala förbättringarna i Ease.

Fönster

När man öppnar en drive ser man med en gång i informationsraden hur mycket ledigt utrymme som finns på den. Är det en diskett som man just har öppnat ser man också om den är skrivskyddad eller ej. Aldrig mer några meddelanden om att "disketten är skrivskyddad..." då man skall kopiera något till den! Ett Ease-fönster har två stängrutor, dels den vanliga längst uppe i vänstra hörnet som motsvarar kommandot "stäng mapp", men sedan även ytterligare en som motsvarar kommandot "stäng fönster" i de nyare TOSen. Mycket behändigt. Skulle man befinna sig "djupt nere" i en disk och man skulle vilja komma till något speciellt ställe i sökvägarna har Ease en lösning även på detta. Tänk dig att du befinner dig nere i C:\BILDER\FÄRG\VGAD\JUR\GIF och snabbt vill komma till FÄRG. Du klickar då på info-raden samtidigt som du håller nere ALTERNATE-tangenten och vips kommer det upp en liten ruta på skärmen där du kan klicka vart du vill komma.

Ofta vill man kunna se alla objekt i ett fönster utan att för den skull vara tvungen att trycka på fullskärmsrutan (man kanske just håller på att jobba i TVÅ fönster). En tryckning på HOME-tangenten eller en klickning på motsvarande symbol i fönstret gör att fönstret ställs in så att alla objekt visas. Man

kan även ställa in så att detta alltid sker då man öppnar ett fönster. Vill man att innehållet i ett fönster skall visas som text finns det en ikon även för detta. Man kan bestämma vilket typsnitt det skall vara på denna text och vilken storlek den skall ha. Den kan även visas i flera spalter om man skulle önska detta. Eftersom Ease stöder GDOS/Speedo GDOS kan man alltså även använda sådana typsnitt.

Amigaägarna är bortskämda med en fönsterikon som gör så att fönstret lägger sig längst bak bakom andra fönster som är öppna. I Ease finns givetvis även denna funktion inlagd. Man kan även bestämma vilka objekt som skall visas i ett fönster. Grundinställningen är ** vilket betyder att alla objekt visas. Ibland vill man dock bara se en viss typ av filer i ett fönster. Man kanske har en välfylld C-partition och snabbt vill se vilka accessories man har. Då väljer man "masken" *.ACC och så visas bara dessa filer. Ease har fjorton förinställda maskar som man fritt kan ändra om det skulle behövas.

Visa filer i fönster

Hur ofta brukar man öppna en textfil och läsa den ifrån desktopen? Jag gör detta ofta, speciellt när jag har hämtat hem ett nytt program från någon BBS. Problemet med detta är att man bara kan flytta sig framåt i texten och inte kan gå tillbaka och läsa om något. Ease löser detta genom att lägga filen i ett vanligt fönster. Sedan kan man flytta sig i filen fram och tillbaka bäst man vill. Skulle man vilja "bli av med" fönstret tillfälligt medan man kollar något går detta också mycket lätt. Man trycker bara på DELETE-tangenten och fönstret förvandlas till en ikon på desktopen. Denna ikon kan sedan öpp-

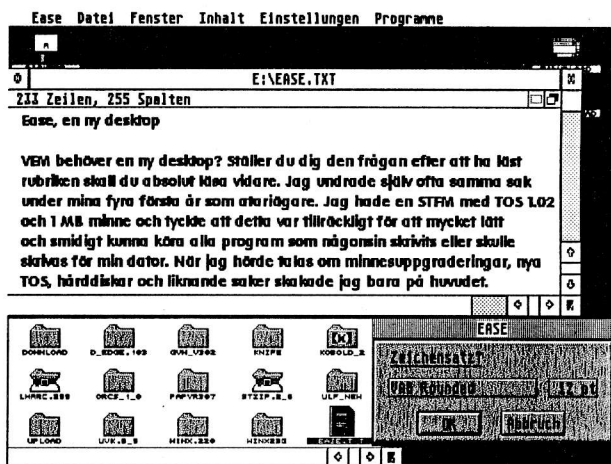
En textfil visas enkelt i ett fönster på desktop. SpeedoGDOS fungerar alldeles utmärkt tillsammans med EASE.

nas och stängas som vilken annan ikon som helst. Så här kan man göra med vilka fönster som helst i Ease och detta är en mycket användbar funktion som jag har haft stor nytta av.

Som i de nyare TOSen kan man även dra ut filer och mappar och lägga dem på desktopen. Så fort man har dragit ut en fil/mapp kan man ge den ett namn (vilket alltså innebär att man inte döper om filen). Ett exempel: programfilen till Ishar 2 heter START.PRG. När den ligger på desktopen har man ingen aning om vad detta är för program. Alltså döper man om ikonen till Ishar2.

Om objekten i ett fönster visas som text kan man dra ut texten och lägga den på desktopen. Detta gör att man kan ha både ikoner och text på sin desktop vilket ser ganska udda ut.

Ett problem som man ibland råkar ut för är att desktopen är full av fönster och man vill komma åt en ikon på desktopen utan att stänga eller flytta alla fönster. Då är det bara att högerklicka på desktopen och så får man upp en ruta med alla objekt på desktopen och det är bara att klicka på det objekt som man ville komma åt. I Ease har man verkligen tänkt på allt!



Program

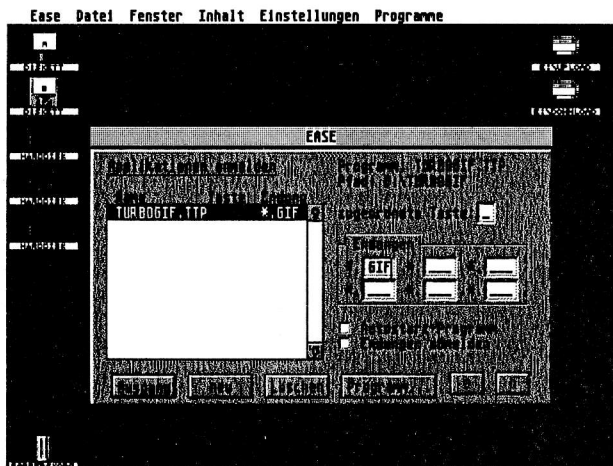
Ease har samma finesser för att starta program som de nyare TOSen har. Man kan t.ex. dra en textfil och släppa den på ett ordbehandlingsprogram och det programmet startas och filen laddas in. Detta fungerar inte med alla program med det har med programmen att göra och inte Ease. Ease har dessutom några unika saker man kan göra med TOS-program. Tbsprogram är sådana som inte använder sig av GEM (fönster m.m.). Ett problem när man kör tosprogram är att om något går fel så visas en text på skärmen som man ofta inte hinner läsa innan man befinner sig på desktopen igen. Ease löser detta genom att när man startar ett sådant program kan man välja så att programmet väntar på en knapptryckning innan man kommer till desktopen.

Något annat som skall gå är att köra TOS-program i fönster. Detta fungerade inte alls när jag provade med de två kanske mest använda tosprogrammen överhuvudtaget; STZip och LHarc. Därremot fungerade det utmärkt med programmet COMMAND.TOS som medföljer Ease. Mer om detta program senare.

Längst till höger i menyraden har Ease ett meny som heter "program". Här kan man lägga in en långa lista med program som man sedan kan starta med ett musklick. Detta är för dem som vill hålla desktopen ren från diverse programfiler. Man kanske har en snygg bild på sin desktop som man inte vill dölja (jaha... /red).

Diskoperationer

Ease har inbyggda och mycket bra rutiner för olika diskoperationer som ko-



Program kan installeras för flera filtyper och startas med valfri tangent.

piering, radering och formatering. Annu bättre är att Ease har en direktkoppling till diskverket Kobold. Kobold är ännu ett av dessa tyska mirakelprogram. En diskoperation med Kobold kan gå enormt mycket snabbare än vad något annat kopieringsprogram klarar av. Detta gäller speciellt när många filer är involverade. Har man ställt in att Kobold skall användas vid en kopiering så anropas programmet automatiskt av Ease.

Den dialogruta som kommer upp vid en diskoperation i Ease (och alla andra dialogrutor med för den delen) är av den flyttbara typen och en sådan som inte läser systemet. Detta gör att om man är osäker på att man har gjort rätt eller valt rätt kan man flytta undan dialogrutan och kolla "under den" innan man väljer OK.

Allmänt

Ease är ett stort program och tar upp ca. 600 kB minne på mitt system så som jag har konfigurerat det. Detta innebär väl då att Ease stjälar en massa värdefullt minne från andra program? Inte alls! Man kan ställa in så att Ease alltid laddas ut när ett program startas eller att det laddas ur när bara vissa program startas. När programmet avslutas laddas Ease in igen. Det skall med andra ord inte vara några problem att använda Ease på en dator med bara 1 MB minne (om man inte använder väldigt många auto-program och stora accessories). Däremot måste man nog säga att hårddisk är nödvändigt för att ha någon större nytta av programmet.

Ease kommer verkligen till sin rätt när det används ihop med det nya multitas-

kande operativsystemet MagiC (Magix). Då man talar om MagiC säger man oftast att det har med multitasking att göra vilket jag tycker är fel. (För den som inte vet innebär multitasking att man kör flera program samtidigt.) MagiC är ett helt nytt operativsystem speciellt skrivet för att vara snabbt. Det innebär alltså att vill man att ens program skall gå snabbare (och vem vill inte det) skall man använda MagiC även om man aldrig någonsin kommer att använda det till multitasking.

MagiC finns än så länge bara till ST/TT och inte till Falcon så jag har inte haft någon möjlighet att testa det. ST/TT-versionen har dock fått massor av lovord var den än har testats. Falconversionen väntas komma någon gång i början av nästa år. I vilket fall som helst är desktoopen i MagiC oerhört simpel och Ease är alltså ett måste för alla MagiC-ägare.

Kör man Ease ihop med MagiC kan man byta skärmapplösning från programmet. Detta går tyvärr inte andra fall vilket är en av de få negativa sakerna med Ease. Man får alltså resätta sin dator för att byta upplösning eller går ur Ease och göra det från den vanliga desktoopen.

Den andra negativa saken som jag har hittat med programmet är att de flesta snabbkommandon utförs med två tangenter (CONTROL+annan tangent) till skillnad från Ataris desktop där de utförs med en tangent. (Program kan till skillnad från Ataris desktop dock startas från vilken tangent som helst.) Dessa småsaker uppvägs dock mer än väl av alla fördelar med programmet.

Slutord

Den enda alternativa desktop som skulle kunna hota Ease (vilket jag i och för sig inte tror men man skall aldrig säga aldrig) är Neodesk 4 som skall finnas tillgänglig inom den närmaste tiden. Jag återkommer med en jämförande recension om jag får tillfälle och möjlighet att titta på den.

Ease är skrivet av Dirk Sabiwalsky och fungerar på alla ataridatorer. Den version som jag har tittat på är den tyska version 3.0. Den ges ut av Application Systems Heidelberg. Hos Indigo i Danmark kostar programmet 495 kronor. (Det kan givetvis även beställas från någon av de svenska atarihandlarna.) Den engelska versionen skall finnas tillgänglig mycket snart och kommer från System Solutions i England.

Tilläggas kan att Ease även har en lösning för den som hatar allt vad desktoppar, ikoner, möss och annat heter. Med hjälp av av programmet COM-MAND.TOS kan man utföra alla sina "desktop-operationer" med MS DOS-liknande kommandon.

■ Ulf Högberg

EASE v 3.0

Från: Application Systems Heidelberg

Kostar: ca 500:-

Fördelar: Användarvänligt. Mycket konfigurerbart. Allt som man kan göra i Ataris desktop kan man göra enklare och bättre i Ease. Fungerar ihop med Kobold och MagiC (och även Geneva).

Nackdelar: Går inte att byta upplösning inifrån programmet. De flesta snabbkommandon utförs med fler än en tangent.

Hänger ni med? Bra. Eftersom vi inte kunde få en skärmbild från Rainbow så visar vi istället vad man kan göra med hjälp av Rainbow. Snyggt eller hur?



Rainbow

—ritprogrammet för Falcon.

Det är inte varje dag undertecknad får lov att smeta ut färger på skärmen ur en nästan oändlig palett. Men nu har det så skett med hjälp av programvaran Rainbow som är det första TrueColor—ritprogrammet enkom till Atari Falcon 030. Bekantskapen har mätat många förväntningar men också skapat en del nya.

Bakgrund

Rainbow har sina rötter i Sverige och företaget Addiction Software HB, med programmerarna Rasmus och Mandus Söderberg. Det är helt och hållet skrivet i assembler och tar inte upp mer plats än att man kan köra det från diskett om så önskas. Skärmläge ställs in automatiskt, så man behöver inte krångla med det på desktop innan.

Eget gränssnitt

Programmet arbetar inte i GEM utan har sitt eget gränssnitt med små avdelningar för olika saker som palett/färger, ritfunktioner och filfunktioner. Min första reaktion var att detta blev en aning rörigt och framför allt plottrigt, och dessutom ryms inte hela arbetsytan på skärmen så man får "scrolla" för att se resten. Som med allt går det att vänja sig, men jag skulle hellre se programmet i GEM—miljö (möjligtvis kan det vara av tekniska orsaker och för att uppnå högre hastighet som man valt ett eget gränssnitt). Samtycker man inte till den placering av elementen som finns på skärmen, kan dessa flyttas som man vill.

En stor del av ytan tas upp av färginställningar. Det finns tio olika färgkartor som man själv kan påverka genom att välja fyra färger och få olika nyanser mellan dem. Det finns också tio olika paletter som rymmer tio olika färger som man snabbt kan komma åt. För att arbeta med över 65,000 färger har man total kontroll över vad man vill ha.

Själva bilden visas i ett fönster som tar upp ca. hälften av arbetsytan (den del av bilden som skall visas väljer man med "situate window"), och man har tillgång till verktyg som penna, fyllare, former (kvadrat och triangel), linjer etc. Specialeffekterna Smooth och Blend är de som jag fann roligast att arbeta med då de skapar en mjuk övergång mellan färger samt ger mellanfärger till redan existerande. Vad jag dock är lite kritisk mot är att man inte har fler former än två stycken (det utlovas fler i nästa version), och att man inte kan välja grovlek på linjer och penna. En funktion för att rita på full skärm saknas också.

Vad det gäller filformat så läser Rainbow TIF, TGA, TPI, NEO, PC/II? och sparar i TrueColor—formatet TIF. Man kan ha flera bilder i minnet samtidigt (så många som minnet räcker till).

Studio—koncept

I Rainbow arbetar man i olika "studios". Den man mest vistas i är Picture Studio men det finns även Photo Studio (och mera kommer i Rainbow 2.0, bl.a. Multimedia och Sprite Studio) för bearbetning av hela bilder. Här kan man vända på bilder och skapa effekter genom att göra bilden negativ eller lägga in s.k. "noise" (svårt att förklara men det gör bilden diffusare genom att lägga in "skräp" i den).

Tabby

Programmet har en egen drivrutin för att arbeta med Tabby Graphics Tablet. Tabby är en fördel för den som är van vid att hantera penna istället för mus.

Jag är ingen tecknarförmåga för världen men föredrar verkligen Tabbyn framför musen tillsammans med Rainbow. Framför allt får man bättre kontroll över det man gör. Det enda man kan irritera sig på är rena inställningar för Tabbyns del.

Sammanfattning

Neochrome var verkligen lättanvänt och färgglatt på STh förr i tiden och det satte också en sorts standard för sin tid. Jag skulle utan att tro att jag blir attackerad vilja ge Rainbow utmärkelsen "det nya NEO". Rainbow har trots sitt egna gränssnitt en bra uppläggning för sina funktioner. Det som fattas nu hoppas jag kommer i version 2 och det verkar inte omöjligt, då programmerarna strävar efter så goda relationer som möjligt med användarna.

Rainbow har manualskydd vilket betyder att du då och då måste ange ord ur manualen. Ett bra försök för att skydda sig mot piraterna. Proceduren är dock lite omständlig då man måste stava ordet genom att klicka på bokstäver på skärmen. Kanske att skriva dem på tangentbordet vore en bättre lösning?

På grund av det låga priset på ca. 385:— tycker jag att programmet borde finnas hos varje Falcon—ägare med intresse för att någon gång skapa något konstnärligt i 65,536 färgers frihet. Programmet kan du hitta hos t.ex. C—Tek på tel. 0451—24088 och uppgradering till version 2.0 är gratis (så vad har du att förlora?).

■ Rolf Johansson

Persistence of Vision Raytracer v. 2.0

Du har säkert sett den, den klassiska bilden föreställande en glänsande kula på ett schackrutigt golv. Kan du föreställa dig att det i själva verket är en serie otroligt komplicerade uträkningar? Bra, för det är precis vad det är.

Med ett raytracingprogram, i det här fallet POV, beräknas hur ljus-partiklar träffar olika objekt, reagerar på dess form och yta och till sist kanske en liten del av strålen reflekteras vidare eller "absorberas" av objektets färg. Denna beräkning kan resultera i fantastiskt realistiska bilder, naturligtvis med skuggor och dylikt.

Flexibelt

Vad som skiljer POV så drastiskt från andra Raytracing program är dess flexibilitet, och det faktum att man skriver bilderna. Låter det underligt? Mm. Jo, det ligger till så här. Man får skriva en textfil som innehåller alla värden som POV vill ha (beskrivningar av objekt, deras egenskaper såsom reflektion o.s.v., och sist, men absolut inte minst, objektets position).

3 dimensioner

POV arbetar, liksom alla liknande program, i 3 dimensioner. Man måste alltså specificera tre nummer, en för hö-

ger-vänster position, en för upp-ner och en för in-ut. Det kan vara lite svårt att räkna ut var man skall placera sitt objekt, särskilt i förhållande till kameran och ljuskällan. POV ser nämligen "universum" från en speciell synpunkt, här kallad kamera, och utan en ljuskälla blir allting svart och det är ju inte så roligt.

Exakta beräkningar

När ljuset kommer från sin källa (eller källor, om du så vill, man kan ha hur många som helst) och träffar ett objekt så beräknas det exakt hur ljuset skall reflekteras eller brytas. Är objektet färgat, absorberas allt ljus utom just den färgen som objektet har ("vitt" ljus består ju av alla färger).

Tidskrävande

Sedan beräknas hur eventuell skugga skall lägga sig på golv och andra ytor som kan finnas under objektet. Som ni förstår tar detta en fantastiskt lång tid. Extremt lång tid. För att vara ärlig, så

har jag fått vänta i över 48 timmar en gång (På en vanlig 1MB STe). Resultatet blev inte riktigt vad jag hade väntat mig. Det fattades en hel del saker, som jag var absolut säker på att jag hade med i textfilen, en del cylindrar hade hamnat för högt upp. Man måste alltså vara förskräckt noggrann när man skriver textfilen. Inte bara med positioner o.s.v. utan också alla små paranteser och dylikt som nödvändigtvis måste vara med.

Total frihet

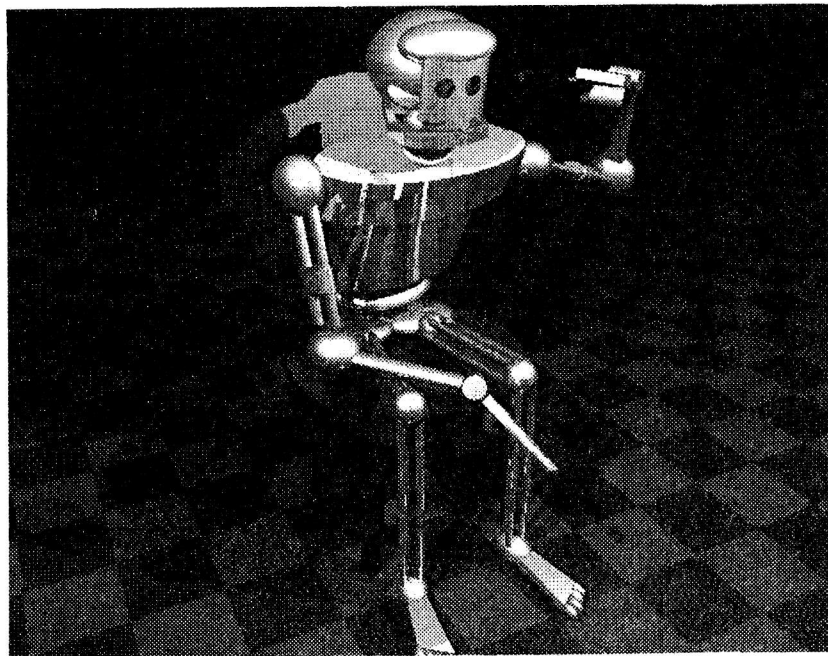
POVs styrka ligger i det faktum att man har total frihet med sina objekt. Man kan kombinera enkla former till att bli komplicerade former. Är man matematiskt lagd kan man till och med hitta på egna. Det finns heller inga restriktioner på objektens struktur och färger, en stor mängd finns fördefinierade. Finns inte den du vill ha gör du bara din egen, som du sedan kan lägga i ditt egna lilla "bibliotek".

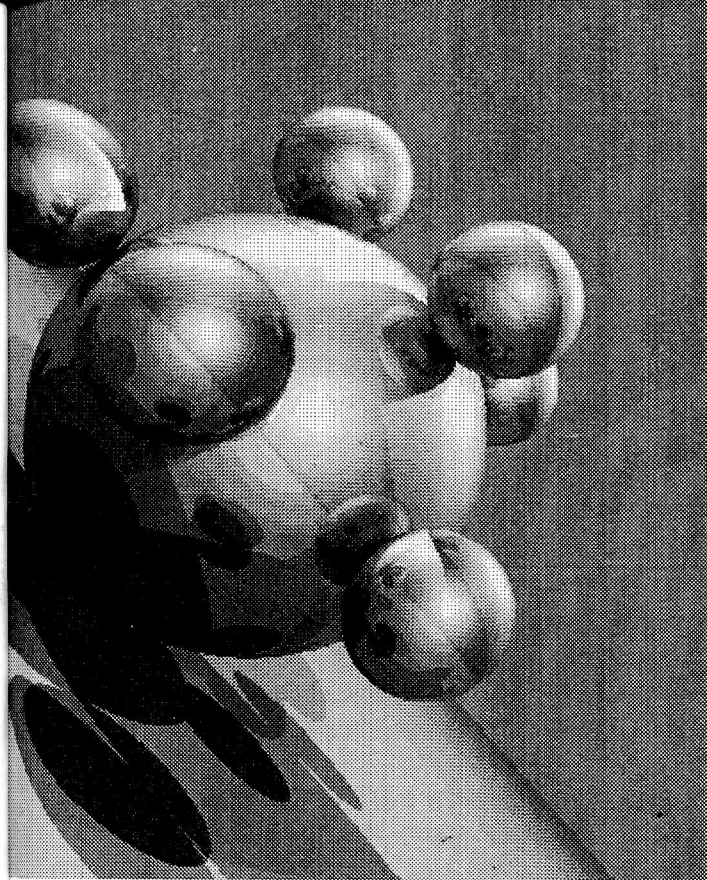
Detsamma gäller former och objekt. Man kan även lägga GIF-bilder över ett objekt för att få ännu bättre resultat, och mer oändlighet i variationer.

Många exempelfiler

När man ser de 1,6 MB som programmet tar upp packat, baxnar man. Up-packat tar det upp något mer än fyra disketter. Trots detta går det alldeles utmärkt att köra POV från en vanlig diskett, eftersom själva programmet och textfilen inte tar upp så fruktansvärt mycket utrymme. Det som utgör den största delen av detta enorma paket är nämligen dokument och exempelfiler.

Manualen tar väl några timmar att plöja igenom och några år att smälta. Skall du dessutom se hur alla exempelfiler ser ut som grafik, så kan man nog anta





att du inte kan göra så mycket mer det närmaste året i alla fall. Tyvärr är det så att om man vill rendera lite mer komplicerade bilder, så får man räkna med att uppgradera datorn ett par MB eller mer.

Dessutom finns alla källkoder med. Programmet är skrivet i C, så är det någon som känner sig hågad så kan ju han/hon skriva till det dom vill, inte för att jag tycker något saknas, utom möjligen ett grafikinterface.

16,7 miljoner färger

Låt oss nu anta att vi har renderat en textfil. På disken skall det då finnas antingen en .TGA fil eller en .RAW fil. Dessa, misstänker jag, är div. PC bildformat. Med hjälp av Photochrome, kan man konvertera dessa till .PCS bilder eller SPC, som man kan titta på när man vill.

Det kusliga är att bilderna är i 24-bits format, eller en möjlighet på 16,7 miljoner färger. Tyvärr kan inte vi dödliga ST(e) ägare få nytta av alla dessa nyanser. På en STe sträcker det sig till ca 32000 färger. Falconägare är lite mer lyckligt lottade.

Kräver tålamod

Man kan inte vänta sig att komma igång lätt med det här programmet, särskilt som man är tvungen att skriva beskrivningsfilerna. Det finns en kort nybörjar- sektion i början av manualen som tar dig steg för steg till din första kula (kulor är faktiskt den allra enklaste formen). Det krävs ett fantastiskt tålamod och stor hängivenhet för att kunna få hyfsat resultat, för att inte nämna tiden det tar för själva uträkningen. Dessutom måste man tänka i 3D, för en liten siffra fel, kan resultera i en grafisk katastrof.

Trots att det här programmet konsumerar tid som jag äter kakor (skulle du inte banta? /red), så är det ändå värt att tillägna ett par veckor, om inte annat så bara för att se vad din dator egentligen kan klara av. Bered dig på att bli hänförd.

■ **Mattias Engdahl**

POV v 2.0

Från: The POV-team

Fördel: Mycket flexibelt.

Nackdel: Svårt att förstå och komma igång med.

RADANNONSER

Välkommen att annonsera! Annonsering är gratis för alla medlemmar. Här kan du sälja, köpa, byta eller söka efter begagnat och nytt. Redaktionen förbehåller sig att refusera annonser om vi ser dem provocerande.

Säljes

Midi-filer typ Das Boot, Mycket Michael Jacksons filer etc säljes. Sammanlagt 450 olika listor. Bara till PC/Atari. Standard MIDI-format. Lista fås gratis ifrån Daniel Niklasson tel 031-884583 medlem 665.

Köpes

Köper begagnad SM 124 eller likvärdig monitor (ex VGA). Tel: 018-386634 (medlem 538).

ANNONSERA I NÄTVERKEN

En stor fördel med modem är att man dagligen kan läsa massor av annonser i olika möten, och själv annonsera till endast telefonkostnaden.

Det finns möten där man kan annonsera om nästan vad som helst, och så finns det mer Atari-specifika möten där allt som har med Atari att göra annonseras.

Nu har du som SAK-medlem utan modem även chansen att annonsera i detta fördelaktiga medie. Skicka oss din annons, på diskett eller via telefon/brev, så sätter vi ut den i ett annonsmöte på nätet.

Skriv vad annonsen gäller (köpes, säljes, bytes), och uppge ditt telefonnr och tider du kan nås på.

Annonsen når ut till alla Fidonet-anslutna BBSer i Sverige på mindre än två dagar.

Vår "annons-initiativtagare-och-ansvarige", Pekka, bönar och ber att få annonser på diskett. Dessutom uppskattar han om du skickar ett vykort till oss om du får någon affär gjord på grund av detta.

CANNON FODDER

Jaha, så skall man ge sitt första bidrag någonsin till en tidning. Det vill jag lova att det var inte så lätt som jag trodde. Hur börjar man? Vad bör man ha med? Många frågor som man gick och tänkte på. Men det får bli som det blir så att säga.

Det jag ska skriva om är spelet Cannon Fodder, ett nytt spel till Atari. Jag brukar köpa tidningen ST Format och det var så jag först fick se spelet. När det sen kom en coverdisk med spelet på så var saken klar. Jag skulle bara ha detta spelet, inget snack om saken alltså. Spelet inköptes hos DISK1 i Göteborg till priset av 299 svenska riksdaler, ett helt överkomligt pris eller hur?

På med datorn och i med första disken för här skall det spelas. Spelet består av tre diskar, där den första disken består av lite musik och en presentation av de som gjort spelet. I med den andra disken och äntligen kom den första banan upp.

Musstyrt

Spelet är mycket lätt att spela, du sköter allt med musen. Vänster musknapp flyttar du dina soldater med, den högra används när du skall skjuta med ditt vapen, kombinationen höger-vänster musknapp när du skall använda dina granater eller raketgevär. Du kan även dela upp dina soldater i tre olika grupper, där du även delar upp granater och raketer mellan grupperna som du vill. Det går inte att skjuta sina egna soldater med de gevär som alla gubbar har, men kasta inte en granat eller skjut raketer på dem för då vill de inte vara med längre (de dör).

Ett uppdrag består av en eller flera banor och du kan inte hoppa över någon bana. Det går däremot att spara efter hand som du har klarat dom olika uppdragen och det är bra för då slipper du spela varje uppdrag om och om igen

för att gå vidare. Det är bara att ta fram den disketten som du sparat dina resultat på och ladda in där du var sist du slutade spela.

Tyvärr tar det lite tid för spelet att ladda in de olika banorna. Dessutom går det inte att lägga in på hårddisken, för spelet är kopierings-skyddat vilket jag inte tycker om för jag vill gärna göra en backup på mina disketter. Manualen är mycket bra tycker jag. Det är en av de tunnaste jag sett och det tar inte många minuter att läsa den och jag tillhör dem som alltid läser manualen. Där står det du behöver veta.

"De första banorna är mycket lätta att komma igenom. För lätta tycker jag."

Vad spelet går ut på

Jo du skall som sagt var klara dig igenom olika uppdrag och de är många. Jag har själv inte hunnit till disk tre än, trots att jag spelat det i snart tre månader.

För varje uppdrag så får du ett antal soldater och en del hjälpmedel i form av granater, raketer, jeepar, helikopter, stridsvagnar, kanoner, mm.

De första banorna är mycket lätta att komma igenom, för lätta tycker jag. Sen blir det lite värre och man får börja använda lite strategi. Dela upp sina solda-

ter i olika grupper, plocka på sig lite granater och raketer som ligger utlagda på vissa banor. Du måste ibland använda jeepar och artilleri för att göra dig kvitt din moståndare. Dina moståndare blir fler och börjar använda sig av samma vapen som du har. Den värsta fienden som jag vet är de sk. prickskjutarna som finns lite här och var, man ser dem aldrig förrän det är försent och enda sättet att ta kol på dem är att röra sig hela tiden så att de avslöjar sig. När man har fått syn på en så är det till att få fram granatgeväret snabbt och göra livet surt för honom.

Inför varje uppdrag står det vad du måste göra. Till exempel; förstöra alla byggnader, skydda civila, ta fångar och förstås ta kol på dina motståndare. Ibland måste man ta sig fram med hjälp av jeep. Vissa jeepar är utrustade med vapen och andra är det inte. Likadant är det med helikoptrarna. Ibland skall du ta dig in i ett slags kanontorn för att kunna förstöra vissa byggnader och det är inte lätt kan jag lova. Man kan inte heller bara knalla rätt fram för det finns minor och andra otrevligheter som man kan gå på.

Tänk efter före

Banorna skiftar i miljö. Det finns öken, djungel, snö och is, städer och banor under jorden som är rena labyrinter. Det finns floder som du skall simma över och när du gör det fungerar inte ditt vapen, så det gäller att se till så det inte står en prickskytt på andra sidan.

Att köra med jeep eller snöbil är svårt, ibland skall man använda fordonen till

att hoppa över olika hinder och det är inte alltid lätt att veta var man hamnar. Vill det sig illa så säger det bara pang och då är det bara att börja om från början igen. Man kan inte heller lämna kvar sina kompisar för man kan ibland inte komma tillbaka och kompisarna kan inte komma fram för de har ju ingen bil. Det finns också broar, dalgångar mm. som du skall ta dig över och de är i regel alltid försedda med någon slags otrevligt hinder. Det kan vara minor eller spjut som bara far upp ur marken och tar död på en.

Att slösa med granater eller raketer är ej heller att rekommendera. På vissa banor finns det nya att få tag på, på andra får du klara dig med dem du har. Det hjälper inte mycket att du kommer fram till den sista byggnaden som du skall spränga om du har slut på dina granater. Man får också se till att inte skicka med för mycket med en grupp, dör de så är också granaterna och raketerna du skickade iväg borta för alltid. Det är detta som gör att jag tycker om spelet, man kan inte bara panga på med allt man har för då slutar det alltid

med nederlag. Du måste tänka hela tiden på vad du gör. De soldater som du lämnar kvar skyddar sig med de vapnen som de har, så det går att placera ut dem så man har nytta av dem hela tiden. Men kommer det för många fiender så är det klippt. Jag brukar försöka gömma dem lite för att sen hämta upp dem, men ibland måste du placera dem så att de hjälper dig.

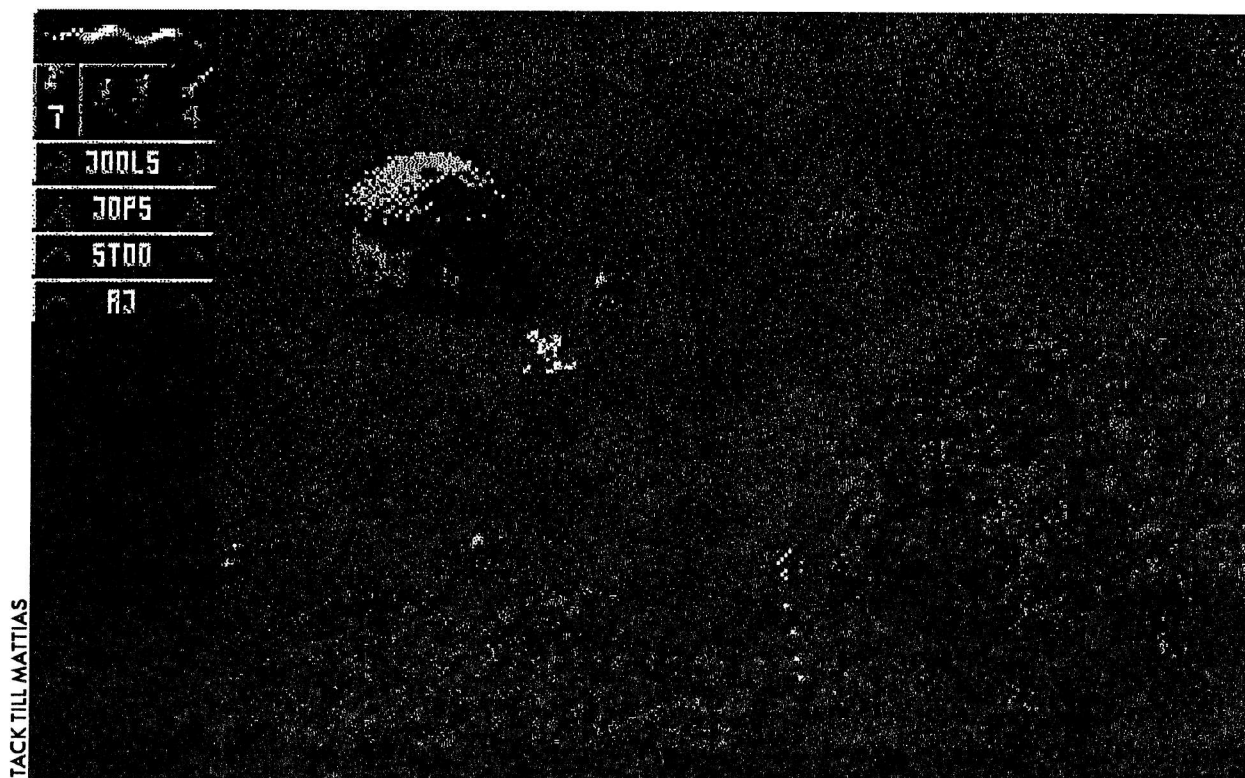
Rekommenderas

Att komma igång med spelet är mycket enkelt och innan du vet om det har du gjort ett par uppdrag. Grafiken tycker jag är bra liksom ljudet och de små musiksuttarna man hör vid varje inladdning. Det finns minus också bl.a. att det tar lite tid att ladda in varje bana. Dessutom har det hänt att spelet bombar ibland, vad det beror på vet jag inte. Kanske är det för man trycker som en galning på musen eller så är det buggar i spelet. Irriterande är det i varje fall. Ge sig på att betygsätta spelet vet jag inte om det är nån mening med. Somliga tycker om denna typ av spel andra gör

det inte. Jag tycker i varje fall om det och ångrar inte att jag köpte det. Det slår inte mitt favoritspel som är F-19 Stealth Fighter. Det var det första spel jag köpte till min Atari och det är fortfarande mitt favoritspel nummer 1. Men jag tycker om Cannon Fodder och vill rekommendera alla som tycker om denna typ av spel att köpa det. Det är väl värt sitt pris och det finns mängder av banor att gå igenom så man spelar inte "slut" på det i första taget.

Spelet kräver 1 MB minne och en bra mus så man inte blir trött i handen. Enligt manualen så fungerar det på alla Atari maskiner. Pris 299 Kr. Ges ut av Virgin, gjort av Sensible Software. Finns att köpa på bl.a. DISK 1 Tel 031-180140 Göteborg. Falcon Pro Center Tel 031-545526 Göteborg

■ Johan Asserlund



TACK TILL MATTIAS

KOBOLD Source Data Parameters

Source: **C:\BILDER\GIF** **KOBOLD** Dest: **E:\UPLOAD**

Source	Size
CC-9301 GIF	242643
CC-9302 GIF	234135
FISHY GIF	150528
FLAMANT GIF	83988
FROGGY GIF	69640
MONKEY2 GIF	37760
MOUNTEVR GIF	52736
MOUSE GIF	31049
PARROT GIF	58368
ZX_H_256 GIF	43094
ZX_R_256 GIF	73102

DATABUFFER
FREE : 1725 KBYTE
USED : 0 KBYTE

Copy ^K
Move ^V
Action Action

CHOICE
3 DATA 0
0 FOLDER 0
302 KBYTE 0
302 KBYTE 0
-DEST. TOTAL

Dest: ZX_R_256 GIF 73102

KOBOLD ger snabbare diskettshantering!

Tyskland är ju som bekant atarilandet framför alla andra. Vem känner inte till program som Calamus, Notator, Cubase, NVDI och XBoot? Många minst lika bra program hittar aldrig hit antagligen på grund av att vi svenskar inte läser och förstår tyska lika lätt som engelska. Kobold är ett sådant program som redan är uppe i version 2,5 men först nu antagligen kommer att bli "världsberömt" eftersom det engelska företaget System Solutions med sin tyske ägare har beslutat att översätta programmet till engelska.

Kobold är ett program för alla ataridatorer och har bara en uppgift; att snabba upp diskhanteringen. I programpaketet medföljer en mängd små-program för diskhantering och dessutom

har Kobold en mängd avancerade funktioner som jag helt enkelt inte har hunnit sätta mig in i än. Kobolds viktigaste funktioner för formatering, kopiering och radering är däremot lätta att förstå och dessa skall jag omnämna i denna mini-recension.

Kobold kan köras både som program och som accessory genom att man helt enkelt bara döper om extensionen till .PRG eller .ACC. Formateringsrutinerna i programmet är mycket avancerade och man kan t.o.m. formatera så kallade ED-disketter, dvs disketter som rymmer dubbelt så mycket information som HD-disketter.

Kobolds stora styrka är den hastighet man uppnår när man kopierar eller raderar

många filer på en gång. Att radera ett stort antal filer från desktopen kan som bekant ta upp till en minut, ibland flera. Med hjälp av Kobold tar samma operation någon sekund. Det samma gäller då man vill kopiera många filer. I ett test som ST Format gjorde tog det Kobold 1 minut och 45 sekunder att kopiera 263 filer från hårddisk till diskett. Samma operation från desktopen tog hela 13 minuter!

För den som vill kopiera kopieringskyddade disketter är Kobold inte alls rätt program. Kobold är till för den som inte vill sitta och vänta medan diskdriven/hårddisken snurrar. Programmet är skrivet av Hans-Juergen Richstein och bör i Sverige kosta runt 800 kronor. Man kan tycka att detta är ganska mycket pengar för ett program som bara kan "en sak", men det är faktiskt så att Kobold är unikt bland alla atariprogram. Om man anser att "tid är pengar" kommer man över årens lopp att många gånger om tjäna in programmet pris.

■ Ulf Högberg

KOBOLD

Format Disk

Drive: **A:** Format: **DD Normal/PC**

Tracks: **80** 711 KByte

Sectors: **9**

Pages: **2** Diskname: _____

☒ Verify ☐ Background-format
☐ Virusprot. ☐ Speed-format
(ONLY UNFORMATTED DISKS!)

Formatting special... OK Exit

KOBOLD v 2.50

Från: Kaktus

Kostar: ca 800:-

Fördel: Oerhört snabbt.

Nackdel: Kanske lite dyrt.

PD-biblioteket

Vad är Public Domain?

I huvudsak är det program där författaren tillåter fri kopiering utan anspråk på pengar eller upphovsrätt. Men det finns också andra former, som t ex Freeware, där författaren äger upphovsrätten (dvs du får inte ändra eller sälja programmet) men ändå tillåter fri spridning. Shareware är det mest vanliga i dessa dagar, och dess idé är att man först testat programmet i ett antal dagar, och sedan betalar om man tänker fortsätta använda det.

Villkor

PD-program är gratis. Det vi tar betalt för är det urvalsarbete vi gör, inköp av tomdisketter och PD från annat håll, samt distributionen. Trots all eftersträvan går det inte att garantera att alla disketter fungerar när de kommer hem till beställaren. Skulle någon diskett vara defekt så skicka in den. Du får då en ny, fungerande, tillbaka. Får du problem med något program försöker vi naturligtvis hjälpa dig så långt det går. Vi förbehåller rätten att ändra innehållet på disketter eller helt dra in dem. Hittar du något program som inte är PD på våra disketter, säg då till oss så fixar vi detta direkt! Har du gjort ett eget program som du vill dela med dig av till andra Atarianvändare? Skicka det då till oss så sprider vi det via PD-biblioteket.

Katalogdiskett

Disketten innehåller en komplett och aktuell förteckning över PD-biblioteket. Denna kan du beställa från SAK genom att betala 15 kronor till PD-postgirot, eller skicka frimärken.

Nya priser

Vi har nu en ny prissättning! Priset för vanliga DD-disketter är 30 kronor för medlemmar och 40 kronor för icke-medlemmar. HD-disketter (ex Falcon) kostar 40 respektive 50 kronor.

Hur du betalar

Betalning sker med Postens inbetalningskort till Svenska Atari Klubben, postgironummer 649 73 54-8. Skriv hela diskettens namn, t ex "SAK185-NYTTO nr 65", "LANG 12" eller "MUSIC 8". Skriv även ditt namn, medlemsnummer, telefonnr och adress, och skriv TYDLIGT tack.

OBS! Du behöver INTE längre betala 30 kronor för den katalogdiskett som sändes ut till alla medlemmar förra julen!

**Du beställer väl
detta nummers
tidningsdiskett?**



SAK299 SPELDISK Disken innehåller fyra spel i mono. Donkey kong, Explode, Mafios, Patrol.

SAK300 GRAFIK Gemview3.1: Det för närvarande bästa program för att manipulera med bilder, kan ladda/spara i dom flesta format som finns. Även format till andra datorer klarar den. För att kunna använda alla finesser måste du ha en hårddisk och minst 2 meg. Har du ingen hårddisk kan du inte packa upp programmet, det vill säga om du inte kan göra en ramdisk på minst 2 meg, om du inte har hårddisk eller mycket meg använd då version 2.0. Detta program rekommenderas om du sysslar mycket med bilder, det kommer hela tiden nya moduler.

SAK301 CALAMUS Calamus: PD-versionen av det kända DTP-programet Calamus det bästa enligt många.

SAK302 DIVERSE Flexbas4.2: Ett svenskt databas-program, mycket bra. Ledpan 2.4: Visar hårddiskens aktivitet när den sparas/läses. Notiz 2.9 : Detta program hjälper dig komma ihåg viktiga saker, funkar som acc-fil och kommer alltid upp på skärmen när du starta den, det går även att ställa in programmet så den säger ifrån vid en vis dag/tidpunkt.

SAK303 WORDDISK Everest: En mycket bra texteditor, funkar fint med g-dos. Många finesser detta är den bästa texteditorn jag sett. STWrite: St Writer Elite är en mycket bra ordbehandlare som inte behöver nån längre presentation, den har funnits länge och har en gång givits med när man köpt Atari ver. 4,5. STDCat: Ett bra program för att katalogisera dina diskar. STZip: Packprogrammet STZip nu i version 2.5. Detta packprogram jobbar också i skall så det är bara att klicka.

SAK304 STARTDISK SAK's stardisk innehåller: Flexbas: Svensk databas. Glossary: En textfil som beskriver det mesta om datorer. Mbrower: En texteditor. Picswitch: Ett bild/konverterings program. Protect 6: Ett virusprogram.

SAK305 FAMILJEDISK SAK's familjedisk innehåller: 1St Word: Ordbehandlare. Masterpaint: Ritprogram. ST-glos: Svenskt glosprogram. Zebra: Monoemulator. Take two: Ett spel.

SAK306 GRAFIK Sun View: Ett program av Daniel Marklund. Visar högupplösningbilder på färgskärm. Programmerat i STOS.

SAK307 SPELDISK Bang: Letar efter minor-c,m- Hotwhell: Ett bilbanespel som går att göra egna banor med-c- Snooker: Ett mycket bra biljardspel-c,m- Patiens: Spela patiens på din Atari. Ver 2,55. Många olika varianter av patiens. -c,m-

PD-biblioteket

SAK308 SPELDISK Hunt for grey november (1meg). Gjort i STOS. Ett mycket trevligt spel som går ut på att hitta ubåtar. Du får upp ett rutnät som du skall söka i, men se upp ubåtarna skjuter tillbaka. Jag tycker om detta spel. -c-

SAK309 SPELDISK Två spel som är programmerat i STOS. F16: Ett flyga skjuta ner spel. -c- B17: Bomba byggnader med ditt B17 bombplan. -c-

SAK310 SKÄRMSLÄCKARE En disk full med diverse skärmsläckare. Boink, Darklord, Idle, Midn2crk. mm.mm. Alla dessa utför diverse saker på skärmen. Animering, fyrverkeri, bilder. -c,m,f-

SAK311 GRAFIK Minidraft: Ett bra rit/cad-program som har dom flesta finesser man behöver. -m- Pchrome3: Vissar bilder med en mycket hög kvalitet framför allt på en STe, funkar på en ST men med mindre färger än STe'n. 1 meg behövs.

SAK312 GRAFIK Kandinsky: Ett av dom kraftfullaste vektorgrafikprogram som finns, har alla finesser och lite till. Rekommenderas. -m-

SAK313 PACKPRG. LHARC 310. STZip 2,6. Två mycket bra packprogram. Båda jobbar i skal så det är bara att klicka med musen, mycket lätta att använda. Programmen ligger som självuppackande tos-filer. Vilket innebär att man lägger över en fil i taget på en tom diskett och där packa man upp den, sen tar man nästa fil till en annan tom disk och packa upp den.

SAK314 TEXTEDITOR Everest 3,3. Masterbrowse 4,0. Två av dom bästa texteditorerna som finns. Båda funkar med g-dos eller speedo-gdos, mängder av finesser. Vilken är bäst? Ja döms själv. Funkar på Falcon. Söker du en bra texteditor så är denna disk att rekommendera.

SAK315 PACKPRG. En disk med diverse packprogram. Arc 6,2: Gammalt men nödvändigt att ha ibland. Unarj: Packa upp ARJ-filer. Zoo 2.14: Senaste ZOO-packaren ej så vanlig. Dcsquish 1,4: Packa ner prg-filer, men gör så att man fortfarande bara kan klicka så programet starta. Ice 2,4: Ice-packare packar också ner filer men som ovan kan du starta programen ändå, bra när man måste spara utrymme på disk eller hårdisk. MegaDP 2,0: Megadepacker är ett program som kan packa upp dom flesta format, klarar den inte det så talar programet om vilket packprogram som du skall använda.

SAK316 STARBALL Ett mycket bra flipperspel till Atari. Funkar på alla maskiner, suverän till Falcon. Detta är det bästa flipperspel som jag har sett till Atari. Mycket bra grafik, ljud. Rekommenderas varmt.

SAK317 NYTTO Bootx 2,0: Ett nytt bra bootprogram. Dcache 4,0: Ett sk cache-program, detta program lägger upp en buffert i minnet på din dator. Detta snabbar upp lästiden från disk eller hårddisk. Lätt att konfigurera. Multiprint: Gör det lättare att konfigurera printerporten.

SAK318 VDOS PRO Vdos är en komplett desktop som ersätter GEM-desktopen. Från detta program kan du i stort sett göra allt du vill. Formatera, radera, ställ in printer, starta program (upp till 110 program kan förinställas), kalender, ställ tid, ramdisk, mm.mm. Möjligheterna är för många att skriva upp. När du starta program så avlägsna sig V-dos automatiskt i från minnet. Allt sköts med tangenbordet om man vill. Darkstar: Skärmsläckare funkar på dom flesta maskiner. Ledpanel 2,7: Visar läs/skriv aktiviteten. Nite: Skärmsläckare som använder nästan inget av minnet.

SAK319 NYTTO Bootsie: Ännu ett bootprogram. Curtains: Skydda din hårdisk med

lösenord. Gdosfont: Gör att du kan ha Gdosfont på din desktop. Winx 2,2: Gör att du kan ha fler fönster öppna, med CPX. Silkmouse: Musuppsnabbare och skärmsläckare.

SAK320 MOUSE KA MANIA MKM II: Gör om din muspeckare till vad du vill, mängder av moduler finns med plus att du själv kan göra egna. Funkar på alla maskiner även till Falcon. Fileinfo: Döp om, flytta, kopiera, mm.mm. CPX Hdfree : Talar om hur mycket utrymme du har kvar på din hårdisk, hur mycket minne som finns kvar i datorn. CPX Note: Suveränt program som du kan använda till telebok, adresbok, anteckningsblock, mm.mm. CPX Select: Allternativ filväljare som CPX

SAK321 JIL CAD Ett CAD-program som PD. Täcker dom flestas behov av ett CAD-program. 1 meg mono, funkar med monomulator.

SAK322 PAPYRUS Demo av ett underbart ordbehandlingsprogram, ett av dom bästa som kommit till Atari, testa du blir överaskad. Funkar på Falcon.

SAK323 GRAFIK AIM: Atari image manager, konvertera IMG-bilder från mono till färg och tvärtom. Mycket bra.

SAK324 SPELDISK Frogger: Lotsa din groda över vägen. Kul. -c- No limit: Ett bra flipper-spel. -c,m- Pot hole: Ett slags boulderdash-spel där du samla på dig en massa olika saker. -c-

SAK325 IDEALIST Idealist version 3,5. Ett bra program har blivit ännu bättre. Fler printerrutiner finns nu med. Detta program gör att du kan få dina utskrifter i stort sett hur du vill. Gdos eller Speedo. Funkar på alla maskiner även Falcon Disk 1 av 2, båda disketterna behövs. 1 meg.

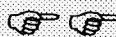
SAK326 IDEALIST Idealist version 3,5. Disk 2 av 2.

SAK327 OPUS Kalkylprogramet Opus, nu version 2,2. Funkar med Gdos eller Speedo gdos. Detta är ett av dom bästa kalkylprogram. Lotus 123 kompatibelt, Falcon. 1 meg.

SAK328 IMG-BILDER Hela disken full av IMG-bilder, allt från religiösa bilder till blommor, Symboler, Djur, mm.mm.

SAK330 MONOPOL Monopol: Det kända spelet Monopol. Denna version är helt på svenska och skrivet i GFA, källkod till programet finns med. Tycker du om spelet Monopol så ska du skaffa dig denna disk. Skrivet av Rolf-Erik Andersson. Funkar i alla upplösningar.

Eftersom vi (chefred) glömde minst hälften av allt viktigt i förra numret är det på plats nu att högt utropa ett stort tack till vår PD-ansvarige;
Johan Asserlund. En sådan eldsjäl inom PD-området kan man leta ett tag efter, tror jag.



Svenska ATARI-program :



*** *Filosofin är att programmen skall vara ; lättanvända, billiga, underhållande, på svenska och ge lust att lära både för skolbarn och vuxna. ****

<u>ENGELSKA ALLMÄN</u>	(Tävla & skriv på engelska. Över 3000 ord inövas.)
<u>FAKTISKT</u>	(Tävla i kunskap, c.a 3000 faktauppgifter. Färdig augusti -94 !)
<u>FÖRSTA KURSEN</u>	(Lär Datorn från början på ett lättsamt sätt.)
<u>HUVUDRÄKNA</u>	(Tränar de fyra räknesätten effektivt. 1000-tals uppgifter. 6 nivåer.)
<u>LÄR ORD</u>	(För lågstadie-barn och andra nybörjare i svenska, t.ex. invandrare.)
<u>SKETCH 1 & 2</u>	(Drygt 1000 sketcher att spela upp på fester m.m.. Kan skrivas ut.)
<u>SVAR PÅ TAL</u>	(Tävla i matte-klurigheter, över 1400 olika uppgifter. 5 nivåer.)
<u>SYNONYM</u>	(Tävla i svensk ordkunskap. Över 6000 synonymer övas.)
<u>SÅNG-REGISTER</u>	(Över 13 000 sångtitlar. Hitta snabbt i vilka böcker de finns.)
<u>WELCHE</u>	(Tävla i tysk ordkunskap. Drygt 1000 ord.)
<u>WHICH</u>	(Tävla i engelsk ordkunskap. Över 2200 engelska ord . 3 nivåer.)
<u>VILKA</u>	(Frågesport med mer än 4000 svarsalternativ.)
<u>VILKET ÅR</u>	(Tävla i att föra över 1400 händelser till rätt tidsepok.)
<u>VÄRLD</u>	(Tävla i Geografi; Alla länder och huvudstäder m.m. + drygt 500 svenska namn.)
<i>Tävla kan man göra ensam , två spelare eller tre . ☐ Alla program är uppdaterade 1994.</i>	

Önskar du en DEMO-diskett och Info-blad över programmen ?

☒ **Skicka 20 kr i sedel eller frimärken till ;**

FERDE Data Solviksv. 11 671 33 ARVIKA
eller sätt in 20 kr på : FERDE Data PG 61 56 09 - 5 .

Begränsad eftersändning

Vid definitiv eftersändning återsänds försändelsen med den nya adressen på baksidan.

B

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto payé
P 410 829 300

Svenska Atari Klubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG

Bli medlem i SAK!

Svenska Atari Klubben är en ideell datorförening för Atariägare. Föreningen har ca 700 medlemmar i varierande ålder, spridda över hela Sverige. Vi vill genom information, kurser och liknande, uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Ataridatorer.

Bli medlem genom att fylla i och klippa ut inbetalningskortet nedan. Medlemskapet varar i 12 månader från den dag vi får pengarna. På grund av samordnade utskick kan det ibland dröja ett tag innan du får ditt medlemskort, men ha tålamod.

Är du redan medlem? Värva i så fall en kompis!

Medlemsförmåner

Hjälp och information via medlemstelefon.
Tillgång till PD-bibliotek med ett stort utbud.
Extra förmåner i vår BBS, STraight BBS.
Denna medlemstidning fyra gånger per år.
Rabatter och erbjudanden på produkter.
Möjlighet att delta i kurser eller temakvällar.

Som värvare får du välja en gratis PD-diskett!

Ett års medlemskap kostar 150:– Familjemedlemskap 175:– Startdiskett 25:–

 **POSTGIROT SVERIGE**

Fyll i alla uppgifter **TYDLIGT, tack!**
(namn och adress fylls i under avsändare)

☐ Medlemskap ☐ Familjemedlemskap ☐ Startdiskett

Födelsenr (6 första) _____ Tel _____

Datormodell(er) _____

Utrustning _____

Intresserad av _____

Kunskapsområde _____

Värvad av medlem _____ som vill ha PD-DISK _____

INBETALNING/GIRERING A

Till postgirokonto nr

491 75 44 - 1

Avgift

Betalningsmottagare (endast namn)

Svenska Atari Klubben

Avsändare (namn och postadress)

Eget kontonr vid girering

Svenska kronor

öre

PKS: OCR/Kod 1
PKM: 2 • Konto • Avg • Bel

Kassastämpel

I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS - RESERVERAT FÖR POSTGIROT

#

#

#00#