

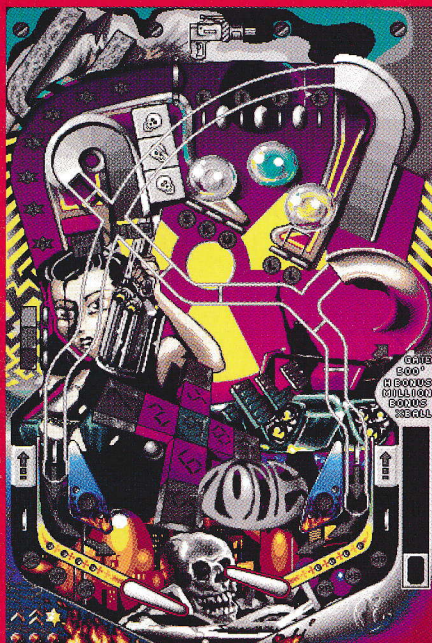
AtariMagasinet

Medlemstidning för Svenska Atariklubben

Nummer 4 1994

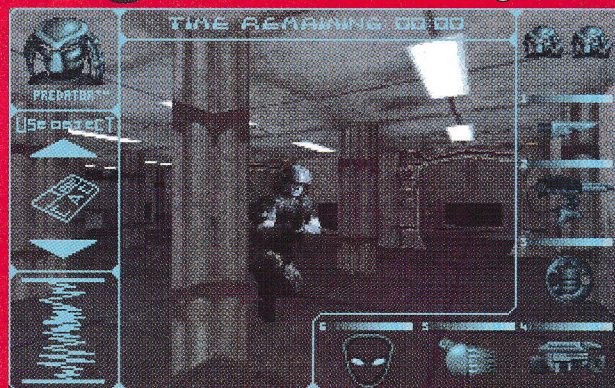
Årgång 9

Extra stort julnummer!



Rapport från Skånemässan och Vision '94

Alien vs Predator till Jaguaren slår allt! Läs mera inne i tidningen...



Vi har tagit en titt på OBSESSION – ett fantastiskt välgjort flipperspel till STE och Falcon.

A 64-BIT MONSTER IS BORN.



Are you ready for it?

Vill du styra över överkliga krafter och uppleva en fantasivärld i verkligheten?

Då ska du spela Jaguar – rovdjuret som överträffar allt annat som finns på videospelmarknaden när det kastar dig in i en lavin av färger, former, skuggor, explosioner och rökmoln som suger musten ur dig i mer än 850 pixels i sekunden.

64-bitars tekniken öppnar en värld fylld av äkta 3D-upplevelser, ultra-högupplösta bilder, digitalt stereoljud med CD-kvalitet och magnifika ljudeffekter.

Med 16,7 miljoner färger och en megakapacitet som är 100 gånger starkare än 16-bitarssys-

temen, är det bara fantasin som sätter gränserna.

CD-rom spelare finns som tillbehör. Och för att eliminera avståndet mellan dig och din motspelare, kan Jaguar kopplas upp över telenätet.

Alla tunga spel kommer dessutom till sin fulla rätt med Jaguar. Upplev en gränslös värld med prisbelönta spel som »Doom«, »Cybermorph«, »Alien vs Predator«, »Dino Dudes«, »Tempest«, »Raiden«, »Wolfenstein 3D«, »Crescent Galaxy« och många, många till.

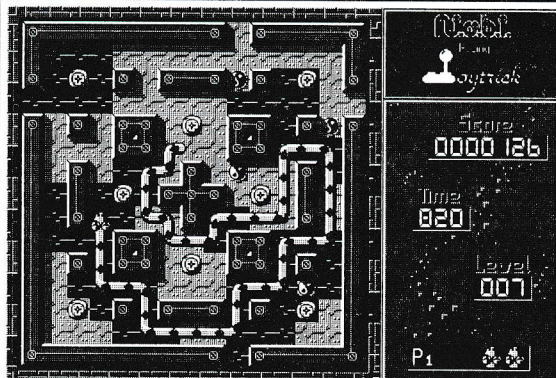
Inte ens kritikerna är kritiska, vilket mängden av bländande rescensioner vittnar om.

The name of the game is Jaguar. Try it out or chicken out.



ATARI

Generalagent: Adastra Electronics AB. Box 1035, 186 25 Vallentuna



FastCopy PRO är en klassiker i atarisammanhang, och i sin senaste inkarnation stödjer programmet Falcondatorn fullt ut. Vare sej man vill formatera, kopiera, göra backup eller en djupdykning ner i diskarnas inners- ta, är detta program/accessory ett smidigt verktyg.

I och med att svensk agentur och support nu finns, blir det lättare för användare i vårt avlånga land att till fullo utnyttja FastCopy PRO; svensk handbok och snabb kommunikation med Martin Backschat borgar för detta.

Pris FASTCOPY PRO 1.2: 280:-



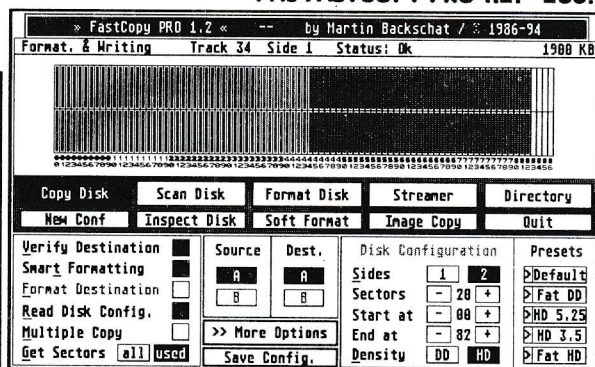
N.O.B.I.

Till julens absolut bästa nyheter hör det faktum att Hintzen & Verwohlt släppt sitt nya spel, och det i två versioner! Upplägget är detsamma i båda: den ständigt växande Alfred ska plocka upp allt i sin väg, utan att för den skull krocka med sej själv.

I Racing-versionen gäller det att ösa på, medan man får tänka till ordentligt i N.O.B.I. Brainstorm. Funkar på alla Ataridatorer och -skärmar.

Pris N.O.B.I. RACING: 220:- (demodisk: 20:-)

Pris N.O.B.I. BRAINSTORM: 260:- (demodisk: 20:-)



I tänkarstugan hos Delirium Arts står det sannerligen inte still. Som en annan byter skjorta, lika ofta skriver upphovsmännen nya tokroliga moduler och förfinar sitt program.

Twilight är alltså en screensaver; när du inte jobbar med mus eller tangentbord, tar Twilight över och förhindrar därmed att pixlarna "bränns in". Som alternativ till en trist svart yta, spelas moduler upp. Dessa är animeringar av allehanda slag, en del t o m med ljudeffekter!

Senaste modulen heter "Penguin Party", och visar ett gäng pinviners sanslösa festande. Annat som bjuds är mönster och fraktaler av allehanda slag, en ironiskt gjord bootsekvens i en PC, bubblor, blommor, maskar, flygande elefanter... ja listan är lång och växer ständigt!

Pris TWILIGHT SCREENSAVER: 300:- (demodisk: 20:-)

Delirium Arts

Twilight



SVEN BORNEMARK MUSIK

Lergodsvägen 79, 238 40 OXIE.
Tel 040-54 54 54.

Moms och inrikes porto är inkluderade i priserna.

Fick du ingen katalog med detta nummer, så ring och beställ!

TIDNINGSDISKETT

Vi fortsätter med ytterligare en tidningsdiskett till AtariMagasinet. Den förra verkade vara mycket populär, så vi har gjort vårt bästa för att fylla den med det som är intressant. Generellt kommer du att finna en del av de program vi recenserar, listningar, etc. Då detta kanske inte alltid är möjligt försöker vi alltid lägga på något nyttigt (eller roligt).

Disketten kan beställas av alla medlemmar, för endast **30:-**. Gör din betalning till PostGiro **649 73 54 - 8**, och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett **94-4**. I framtiden skall du kunna beställa äldre disketter, så kom ihåg numret (du kan t.ex. beställa förra numrets tidningsdiskett genom att skriva 94-3, om du skulle sakna den)!

Detta nummers diskett innehåller följande:

OBSESSION ett demo av det fantastiska flipperspelet från UDS i Sverige

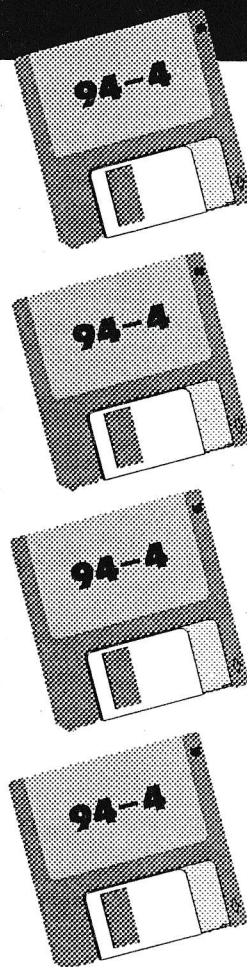
WINX programmet som Ulf Högberg skriver om på sidan 15

MIINT operativets kärna som Jan-Anders och Martin skriver om på sidan 39

POWER MOUSE programmet för dig med STE/Falcon och Jaguarkontroller

HEMBUDGET de filer vi fick från Mikael Berger till ST-DATA och ST-KALKYL

Eventuellt något mer (vi har inte samma pressläggning på disken som tidningen).



ATARI återförsäljare

Skriv eller ring till oss om du vill lägga till något företag!

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 031-180140, 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 Åhus 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 Atari-produkter.

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

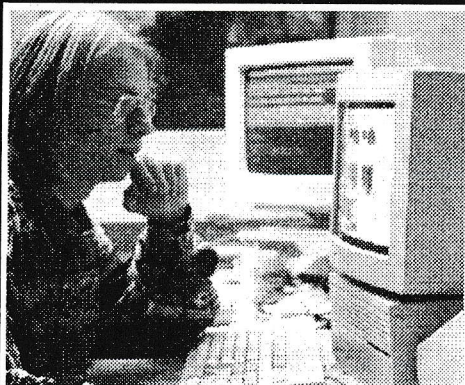
Grafiska linjen,
Slottsbergsgymnasiet

ANNONSPRISER

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

Prislista med mått etc. skickas vid förfrågan.

LEDAREN



Alla bilder har en historia och så även denna. Som en del (kanske) kan se sitter jag och stirrar mig blind på en Macintosh. Ni kanske tror att jag har bytt dator eller så, men det är inte fallet. Jag sitter på bilden just och trycker på en knapp som skickar en signal till den kamera vars lins öppnas för att emottaga ljuset som jag reflekterar (tack, lysrör). Alltså en väldigt tekniskt avancerad bild minsann. Men vad Macen beträffar upplevde jag den bara som slö och smågullig. Dra disketten till papperskorgen för att mata ut den. Det finns nämligen inte någon "hårdvaruknapp" som på våra diskenheter. Läser sig Macen, ja hur får man då ut disketten?

Det har varit ett intressant arbete att planlägga 64 sidor för ett julnummer, och dessutom finna en utsida som är färglagd. Jag kan inte nog tacka alla som finns för deras intresse i att hjälpa till med allt från ritandet av bilder till utkörning på fotosättare. Hur skulle man klara sig utan dem?

Själv skall jag ta det lugnt i julens fagra tider. Haha. Nej, det blir nog allt till att stå i för snart kommer ett nytt nummer i februari (lagom i tid för att alla skall få sina årsmöteskallelser). Då är vi tillbaka till 36 sidor som vanligt, det skall bli roligt (och säkert mycket lättare nu när man hållit på med 64).

Ha det!

Rolf Johansson

Rolf Johansson

INNEHÅLL NR 4 1994

SAKLIGHETER	6
INSÄNDARE	6
SENASTE NYTT	8
PD-BIBLIOTEKET	60
 SAK FYLLER TIO!	19
Jonni Rutgersson skriver om hur det var...	
 ENKÄTREDOVISNING	10
äntligen, det ni alla väntat på	
 RAPPORT FRÅN SKÅNEMÄSSAN	12
och nu är alla glada...	
 RAPPORT FRÅN VISION '94	24
allt om Jaguarer och AdAstra	
 SCARTKONTAKT	7
hempulartips från Norrköping	
 VILDDJURET	16
heter Jaguar och det med rätta	
 PAPYRUS	20
"wow!"	
 BOKFÖR HEMMA	25
är så mycket enklare än man tror	
 MAGIC	26
det är snabbt, fint och omskrivet	
 IT-SIDORNA	28
denna gång skriver vi om Internet	
 WINX	15
världens bästa gratisprogram	
 SNICKRA MED PEKKA	34
och nu skall han bygga en tangentbordskonsoll	
 MiNT	39
ett måste för att ens kunna starta datorn	
 RESURSSKOLAN	42
sure you did AES'ed for it!	
 1AK	48
en berättelse om sveriges första atariklubb	
 MUSIKSIDAN	50
Peter Segerdahl lotsar dig rätt bland programmen	
 DIAMOND EDGE	54
kan rädda dagen för din hårddisk	
 ALIEN VS. PREDATOR	52
vad är det som rasslar i taket? aaargh!!!	
 UDS	57
eller Unique Development Sweden – läs intervjun!	
 FLIPPERSPEL	58
allt om Obsession och Starball	



Sedan förra numret av tidningen har styrelsen varit väldigt aktiv utåt och knytit nya kontakter både inom och utanför Sveriges gränser. Vi hoppas kunna bygga upp ett litet informationsnätverk mellan Atari-föreningar i världen.

Styrelsen har bytt registeransvarig och i fortsättningen kommer vår kassör Lars att även ta hand om registret. Det första han gjorde som registeransvarig var att rensa i registret och se till att påminnelser och nya medlemskort kommer ut i tid. Idag har föreningen 500 betalande medlemmar och den siffran lär bli ganska stabil. Tyvärr har vi tappat en del gamla medlemmar men samtidigt har vi fått in nygamla medlemmar och helt nya och den trenden har hållit i sig under hela hösten. Nu i

slutet har de gamla medlemmarna börjat betala allt mer så tendensen är svagt ökande igen.

Valberedningen har blivit fulltalig. Den består nu av: Jesper Kock (sammankallande), Mattias Engdahl och Daniel Niklasson. De har redan påbörjat sitt arbete.

STraight BBS/SAK BBS har tagit över ansvaret för NeST i Sverige. NeST är ett europeiskt nätverk för enbart Atari. Idag finns mer än 500 noder i NeST spridda över Europa. I fortsättningen kommer kostnaden för att hämta post täckas genom kostnadsdelning mellan noderna. Är du intresserad av att bli nod i NeST så ta kontakt med Sysop/RC NeST Sweden Bertil Jägar.

Nordisk Atari Show har flyttats fram till påskveckan 1995 pga lokalbrist. Mer information kommer i nästa nummer.

SAK fyller 10 år nästa år. Vi kommer säkert att fira detta jubileum med specialarrangemang av något slag.

Om det finns någon som har ett BRA förslag på en ny logo för klubben så är det fritt fram att lämna in det till styrelsen.

Ni som bor i Göteborg med omnejd och som har önskemål om kurser och/eller klubbträffar kan anmäla era specificerade önskemål till styrelsen. Blir det minst 6 som är intresserade av samma kurs kan vi starta upp den. ■

Ylva Budsjö

INSÄNDARE

Ännu en insändarspalt och inte så värst många insändare. Men, men... Det är jul och då skall man doppa grisen i säcken eller läsa rim och dansa runt. God Jul!



Några funderingar i höstrusket

1. I SAM nr 3/94 rekommenderar Ylva en kylfläkt till MEGA STE som heter PAPST. Var köper man den och vad kostar den?

2. I samma tidning frågar medl 100 om alla SCSI hårddiskar passar till ATARI. Redaktionen svarar ja. Hur är det egentligen? När jag köpte ny hårddisk hörde jag runt och man sa att pariteten måste stängas av och det går inte på alla hårddiskar.

3. I TT/MEGA STE med 720 diskdrive. Vad göra för att en 1,44 drive skall passa? en del påstår att det bara är att plugga i, andra att man måste ha en adapter. Passar en PC drive? eller måste den modifieras för att passa? Hur isåfall?

4. Vad är det som skiljer mellan TOS 2.05 och 2.06 på MEGA STE? Och TOS 3.05 respektive 3.06 på TT?

5. CD Rom till ATARI, passar alla SCSI drivrar? SCSI II? Är mjukvaran densamma till alla? Exempel på program.

6. Modem till ATARI. Passar alla, typ faxmodem osv? Är mjukvaran densamma till alla? Exempel på program.

7. Har hört talas om att det i Tyskland finns en adapter som heter STGA. Med en sån till TT/MEGA STE så skall man kunna plugga i ett PC grafik kort typ ISA BUS. Adaptern ska kosta ca 300:- och ett PC kort ca 700:-. Vilket blir betydligt billigare än dom färdiga ATARI korten som kostar ca 4000:-

Är det nån som vet mer om detta? Eller ev. kan luska fram information, det vore mycket intressant.

Vi är nog flera ATARI ägare som vill kö-

ra högupplösning på färgskärm. Men inte till vilket pris som helst.

Nog med frågor.

Om det finns någon medlem som har ett grafikkort till TT/MEGA STE liggande så kan jag vara intresserad av att köpa det.

Ring mig gärna om du har några funderingar eller tips, på tel. 0240-611445 eller 010-6655666.

Hälsningar medlem 1130 Anders Rooth
Hej Anders!

1. Fläkten är att rekommendera till det mesta då den inte för så mycket oväsen alls. Du hittar den hos ELFA eller någon annan sorterad elektronikaffär. Priser ligger runt 198:-.

2. Köper man Link2 eller den som heter Vantage Link så klarar de numera hårddiskar med paritet så det är inte längre något problem. Kör man däremot

mot med ett äldre SCSI interface (ett sådant sitter i MegaSTE) så måste man kunna ta bort paritetskollen på hårddisken.

3. Det beror på vad man har för chips på diskettkontrollern. Har man WD1772-PH02-02 så kan man köra 1.44MB. Det man då gör är att man byter driven helst till en originaldrive för att slippa fördärva lådan eller om man skaffar en som man kan byta fronten på och sätta dit den man redan har. Sedan finns det en rad med 8 jumptrar på kortet. Det är på 1040STE placerat alldeles vid TOS-chipsen. Vet dock inte exakt var de är placerade på MegaSTE. Där byglar man jumper 6. Då kommer knappvalet för "High Density" fram i dialogrutan för formatering.

Det går att använda drivar av märket Teac (efter lite modifiering) om det är den nyare typen av drive.

4. Det som skiljer TOS 2.05 och 2.06 åt är lite uppdatering och fixning av bland annat hårddiskrutinerna. Uppgradera till 2.06 om du inte redan har det. Samma sak gäller 3.05 och 3.06 fast för TTns hårdvara.

5. Det går bra att köra med ett vanligt SCSI interface. Dock om man har en SCSI-II drive så fungerar inte Photo/Musik CD, p.g.a. att det är rena SCSI-II kommandon som krävs för det. Man bör ha en Link2 för att klara allt. Det finns en mycket bra komersiell programvara som heter ExtenDOS. Den senare utav den heter ExtenDOS Pro och innehåller även ett skrivbordstillbehör för att spela dina musikCD på datorn.

6. Alla typ av RS232C-kommunicerande modem fungerar fint ihop med din Atari. Hayes-typen är enklast och mest använt (AT-kommandon), men även andra fungerar men då lite annorlunda. Problem uppstår endast om man skall köra ett 28800 bps modem på en ST. Då måste man bygga om datorn så att den klarar 38400 bps i RS232-porten. Ett vanligt 14400 bps modem fungerar alldeles utmärkt. Skall man faxa så finns det flera bra programvaror som Qfax, STraightFax etc. Shareware program finns också och det som har mest funktioner heter Coma.

Fråga sju lämnar vi öppen för de som vet mera. Det låter roligt att kunna köra alla upplösningar på EN monitor, undrar just om man kan få utökad upplösning också...

mvh red

Gör din egen SCART-kontakt!

Hempulartips från medlem 1137

Här är lite enkla fakta om videosignalerna mellan ATARI:n och TV:n/monitorn:

RF: Här "bakas" krominans (färg), luminans (bild), synk och släckpulser (förkortas i fortsättningen FBAS-signaler efter tyskans Farbe, Bild, Autast, Synk) tillsammans med ljudet ihop med en bärvåg. ST:ns RF-generator skickar sedan signalen till TV:n som en vanlig "TV-kanal". Inne i TV:n filtreras bärvågen bort och signalerna sorteras upp så de hamnar på rätt ställe. Detta är det enklaste sättet att få bild ifrån ST:n, dock ej med så bra bildkvalité. Man kan säga att det blir lite som att "gå över ån för att hämta vatten".

Komposit Videosignal: Här finns ingen bärvåg utan endast den "rena" videoinformationen; FBAS, ljudet går redan sin egen väg igenom apparaten. TV:n/monitorn behöver nu endast separera ut FBAS-signalens olika signaler via de videoseparationskretsar som finns i de respektive apparaterna. Resultatet är bättre med högre bildkvalité än med RF-alternativet. Detta alternativ har tyvärr ändå en del nackdelar; s.k. "blödningar" kan uppstå vid för mycket färgmättnad, i synnerhet röd och blå kan "smetas" ut utanför konturerna i grafiken. Det brukar synas väldigt kraftigt vid användandet av ritprogram.

RGB-Styrning: Detta alternativ är trots allt det bästa. TV:n/monitorn behöver själv inte separera ut FBAS-signalerna, utan ST:ns egna grafikchips serverar videosignalerna på "silverbricka" - "raka rör" ända fram till bildrörets röda, gröna och blå färgkanoner samt nödvändiga synk och släckpulser. Bildkvaliteten är i jämförelse med RF, som natt och dag. Denna lösning ihop med en Philips 8833 eller någon annan scart-forsedd TV/monitor är superb. Närmast i jämförelse måste nog bli ATARI:s egna SC1224 eller SC1435.

En monitor är att föredra både för bildkvaliteten samt att ögonen till sist tar stryk när man sitter för nära en TV-skärm. Stryk med ovansidan av handen mot en nystartad TV-skärm så får ni se. Det magnetiska fälten är ENORMA så nära TV:n. En monitor SKA vara skärmad och jordad för dessa magnetiska krafter. Att sitta för nära en

TV KAN leda till en framtida elallergi! Tänk på det!

Kommentarer till ritningarna:

Fig.1. Denna kabel används tillsammans med modernare TV-apparater med inbyggda sensorer för omkoppling mellan FBAS-signal/RGB-signal. ATARI:n skickar en signal till ben 16 på Scart-kontakten in till TV:n för att tala om att den skickar bildinformationen som FBAS- eller RGB-signal. Varför det ena eller det andra beror på hur TV:ns ingångar är gjorda. Denna lösning används oftast på mycket avancerade TV-apparater med flera funktioner i samma Scart-uttag eller TV-apparater med fler än två Scart-uttag (ex. Panasonic eller SONY m.m.). Fjärrkontrollerna till dessa avancerade apparater brukar ha valknappar för vilken Scartutgång som skall aktiveras, och där kommer blanknings-signalen på ben 16 in. Kolla manualen till Er TV noggrant för mer information. Denna kabel används sällan/aldrig till "rena" hemdatormonitörer t.ex. Philips 8833, för de har oftast redan klart för RGB-mottagning.

Fig.2. Denna kabel används till TV-apparater som INTE har blanknings-signal-mottagning (långt ord puh!), samt de flesta hemdatormonitörer t.ex. Philips 8833. Oftast finns endast ett Scart-uttag. Ett litet tips, OM man använder kabeln i fig.1 på en sådan här TV, så uppstår det ett konstigt fenomen, oavsett vad man laddar in t.ex. desktopen så ser hela bilden gråsvart ut och man kan nätt och jämt skönja desktopen igenom "diset". -Att se på TV genom oljerök! var en av mina vänners åsikter. Blanknings-signalen kan alltså spela visa spratt för en icke blanknings-förberedd TV. Det är alltså INTE fel på Er TV. Anslut därför inte eller klipp av anslutningen till ben 16. Kabeln i Fig. 2 görs alltså UTAN blanknings-signal till TV med enklare eller endast ett Scart-uttag, samt till hemdatormonitörer (Philips 8833, varför jag tjarar om den är för att jag har mest erfarenheter av den och dess tidigare "släktingar").

Fig.3. Denna kabel fungerar i "alla väder", den fungerar på samma sätt som en videokameras anslutning till en TV.

forts. sid. 15

NYHETER

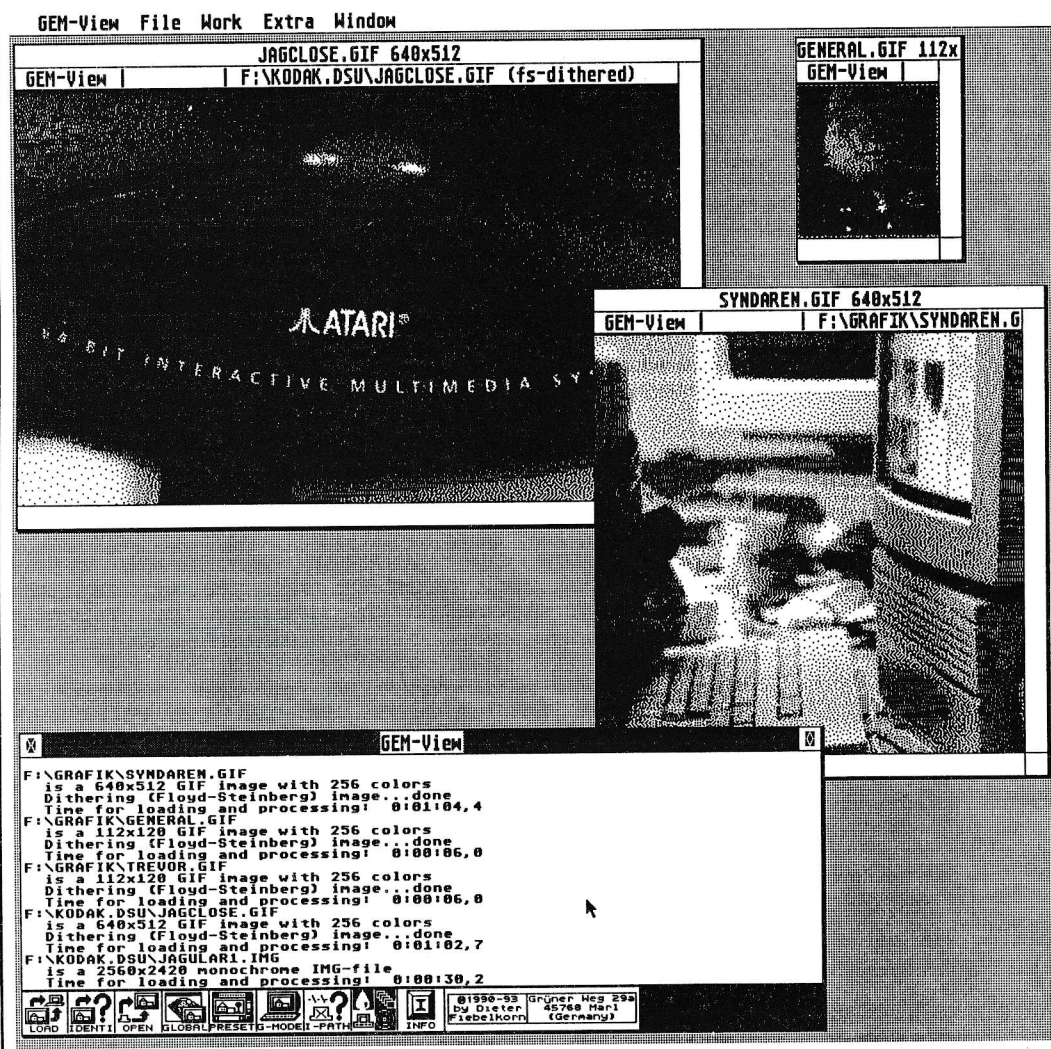
Jaguarkontroller på STE/Falcon

Alla som är lyckliga ägare till en Jaguarkontroller kan nu också använda den på sin STE eller Falcon, tack vare ett (onödigt) program kallat Power Mouse. Med det kontrollerar du muspekaren med din Jaguarkontroller istället, och du kan ställa in x/y-värden med sifferpanelen. För dem som vill prova finns det på tidningsdisketten för detta nummer.

CaTTamaran för TT

Det kanadensiska företaget Cybercube Research har utvecklat ett speciellt kort för TT som kallas CaTTamaran (stort som två tummar). Med det i din TT snabbas den upp från 32MHz till 48MHz. Ett prisvärt alternativ till Medusa T40, skriver man i ST-Computer där tester har utförts av produkten. Dock verkar den vara svårare att installera på äldre TT-maskiner, och kan få värmeproblem. Hurida allvarligt det är vet jag inte. Priset ligger runt 1500:-.

Ny version av GemView klar



GemView, det mycket populära bildvisnings- och bildkonverteringsprogrammet har nu nått version 3.8 (och vi borde skriva något om det faktiskt, någon gång framöver). GemView klarar att konvertera mellan en massa bildformat, tack vare sin moduluppbyggda arkitektur där utomstående programmerare kan göra och uppdatera moduler för att exempelvis konvertera till JPEG, GIF, TIFF, TARGA etc. Dessutom finns moduler för att skriva ut, vrida och vända på bilden och på andra sätt ändra utseendet på den. Har du ett litet system kan GemView ha svårt att trivas eftersom det kräver en del minne, och alla bilder kommer inte att visas i bästa upplösning/färgtillstånd om du inte har en maskin som klarar det (ex. Falcon).



Förbättrad Rainbow

Den nya versionen går under namnet Rainbow II multimedia och beräknas släppas nu i december månad och kosta 745:-.

Bland förbättringarna i bildstudion märks 48 olika förstöringsgrader, nya verktyg för bl.a. skuggning och målning med simulerad vatten eller oljefärg, palett som man når från tangentbordet, fler former och mera effekter till fyllfunktioner.

Photo Studio har bl.a. fått ett flertal nya effektfulla filter, förbättrade menyer och realtidsförstoring. Alla studios har fått inbyggd instruktionsbok, förbättrade skärmutplösningar för VGA, ändringsbara muspekare, förbättrat Tabby-stöd och flera bildformat (t.ex. GIF).

Man har även arbetat fram en del nya studios. Sprite Studio för animering av egna sprites, Sound Studio för samplingsredigering, Slideshow Studio där du kan göra egna bildvisningar samt ett spel, Domino 2000 som är helt annorlunda från ordinarie Domino (undrade just vad 2000 stod för).

Skandinavisk distributör är C-TEK på tel 0451-24088. De kan även informera om de uppgraderingar som gäller.

Hårddisknytt

SCSI-II-LINK

Hard & Soft's The Link har nu utvecklats och en ny produkt vid namn SCSI-II-LINK finns tillgänglig. Den har samma koncept som tidigare, man kopplar in en kabel i DMA-porten och får ut en 50-polig SCSI-kontakt i andra änden. SCSI-II-LINK stödjer fullt SCSI-II-språk (används i många CD-ROM-spelare för musik-cd och PhotoCD) och klarar paritetshårddiskar. En version för SCSI-PRO-SLIM-LINE hårddiskar finns också så man kan koppla adaptorn direkt på hårddiskanslutningen. SCSI-II-LINK fås med SCSI-Tools och även med CD-Tools om man så önskar. Pris ca 800:-.

HDDRIVER 3.5

Den nya versionen av denna hårddiskdrivare stödjer nu den så kallade "Bus-Arbitration" som används i TT:ns och Falcons SCSI-port. HDDRIVER 3.5 stödjer ACSI, SCSI och IDE, och har goda konfigurationsmöjligheter för hårddiskar. Klarar även DOS-kompatibel media. Paketet kostar ca 200:-.

STraight BBS för NeST

Sedan några veckor tillbaka ansvarar STraight BBS för importen av nätverket NeST till Sverige ifrån Danmark. NeST är forumet där Atari-rister med modem kan (och vill) diskutera allt om Atari. Nätet håller mycket god kvalitet och har möten på engelska och även på svenska. Det läses och skrives från olika delar i världen som t.ex. England, Tyskland, Frankrike, Australien, USA, Tjeckien, Italien, Spanien, Norge, Danmark och Luxemburg.

Smart nät

Det tidigare nämnda nätverksprogrammet Smartnet finns nu i version 2 och stödjer upp till fem datorer samtidigt (Atari och PC). Man kan numera även köra under Magic på Atari, och Windows på PC. Överföringshastighet seriellt är max 115000 baud, och parallellt 640000 baud. Smartnet levereras med programvara för Atari och PC, 5 meter kabel, smartnetmodul och handbok för ca 800:-.

Kolla in disketten!

Med detta nummer av AtariMagasinet får alla medlemmar en diskett med medlemsregister och PD-katalog. Allt ligger i menyprogrammet TOMS, varifrån du når medlemsregistret och alla PD-disketter som finns hos oss. Använd gärna medlemsregistret till att söka upp lokala personer som har samma intressen som dig (intressefälten är ej fullt klara ännu på alla medlemmar).

Styrelsen önskar Er alla en riktigt God Jul och ett Gott Nytt År!

För ett mycket bra tag sedan sände vi med en enkät med tidningen (nr 2/93 med Star Trek-bilden på utsidan). Vi fick faktiskt ganska bra respons på den, hela 123 svar damp ner i brevlådan hemma hos Patrick. Anledningen till det hela var att vi ville veta vad ni tyckte, och med hjälp av en enkät var det kanske lättare att svara än att sätta sig vid ett tomt papper och skriva.

Enkäten är som sagt inte som aktuellast just nu, men vi har lovat att redovisa svaren och så gör vi. Dessutom var en hel del fyllda med övriga kommentarer och idéer som vi också presenterar på sidan (hur har jag inte listat ut ännu). Det kan väl påpekas att vi verkar för, och har redan infört, många av idéerna. Exempelvis har sidorna paginerats i tidningen, vi har en återförsäljarlista och låter återförsäljare och andra annonsera (radannonser är gratis för medlemmar) och texten korrekturläses (oftast). Vad gäller medlemsregistret försöker vi alltid få med uppgifter om dator, intressen och kunskapsområde när vi får nya medlemmar eller på påminnelseaviser.

vi presenterar alla

ENKÄTER

Inom en snar framtid kan detta bli komplett. PD-list-diskett finns att beställa för 15:- och sänds tillsammans med medlemsregistret ut till alla medlemmar en gång om året (med detta nummer av AM).

Många har önskat ökad försäljning genom SAK, och där vill jag tydligt poängtera SAKs policy. Vi vill inte agera återförsäljare, vi har just fått ett mycket bra samarbete mellan återförsäljare i Skandinavien kallat ACC. Detta ger maximalt utbud och support när det gäller programvara och hårdvara i Sverige. Att då SAK som en användargrupp säljer artiklar gör ju oss mer som ett företag. Varför skall vi sälja när det finns ett antal som gör det runt om i Sverige och som försöker försörja sig på det? Istället bör SAK verka för att ha koll på återförsäljarna, och lösa enskilda kundtvister och försöka pressa priserna, möjligtvis via rabatter. Åsikten var kanske rele-

vant för tidpunkten, just då fanns det minimalt med återförsäljare så jag förstår.

Kommentaren om att BBSen skall flyttas till Göteborg blev Pekka förundrad över. Faktum är ju att Floda (0302) och Göteborg (031) har samma taxerområde för Telia och det spelar då ingen roll var man ringer. Nu ligger BBSen ändå i Partille (Göteborg) sedan en tid tillbaka om det kan vara lugnande. Det känns skönt att säga att jag märker en uppgång för Atari, det är annat än hur stämningen var för ett par år sedan då Atari Scandinavia lades ner och allt var öde för en tid. Våra åf-kontakter meddelar att det säljs Falcon-datorer varje vecka och då är väl knappast Atari någon döende dator? Vi kan och vi kommer bevisa för omvärlden att Atari orkar och kan (varför vara pessimist)! ■

Rolf Johansson

TIDNINGEN

inhållet OK, som det är (23), Mer musik (22), Mer grafik (25), Mer spel&demos (13), Mer DTP&ordbehandling (51), Mer Programmering (47)

layouten OK, som det är (104), Mer bilder, mindre text (7), Mer text, mindre bilder (6)

distributionen OK, som det är (39), Oftare (63), Mer salan (1), Samarbete med SHN (19), med CCW (10), med annan (7)

PD-BIBLIOTEKET

språket OK, som det är (54), Endast svenska (7), ok med engelska (55), ok med tyska & franska (30)

priset OK, som det är (58), Billigare (57), Dyrare (4)

lagringsmedia OK med 3M-disketter (75), Andra typer av disketter (25) (noname (2))

urval OK, som det är (32), Bort med för gamla program (21), Behåll gammalt (24), Utförligare beskrivningar (61), Tydligare sortering i kategorigrupper (56)

BBS (gamla SAK BBS, få svar pga dålig kunskap)

utbudet OK, som det är (37), Fler brevareor (3), Fler lokala (2), Fler net/echomail (1), Fidonet (1), Fujinet (2), NeST (4), SAKnet (4), Funnet & Helpnet (1), Fler filareor (7), Fler On-

linespel (6), Fler Ansiggallerior (2), Mer information (12)

filhanteringen OK, som det är (15), Fri download för alla (3), Fri download för medlemmar (35), upp/ner förhållande (5), Betalning (1)

KLUBBTELEFONEN

OK, som det är (42), fast telefontid (40), Nyheter & info på svararen (22)

LOKAL(ER)

Nej, inga lokaler (17), OK som det är (29), I Göteborg (21), I Stockholm (9), I Malmö (6), I Tibro, Stora Skedvi, Haninge, Örebro alla (1)

FÖRSÄLJNING

OK, som det är (22), Ingen försäljning av hårdvara (2), Mer försäljning genom SAK (64), Rabatter hos återförsäljare (59), Sälj litteratur (2)

Det totala antalet enkäter är 123 och talen inom parenteser visar det antal svar som gäller på den å den specifika frågan.

Fria kommentarer från enkäterna...

"Hurdan tidning vill ni göra? Är det inte så att dom flesta som är med i SAK har gått med för att få så mycket kunskap som möjligt för sin Atari. Men inte tycker jag att man har något att lära ut och kanske även känner sig dum för att fråga (gäller mig). Jag har själv inget modem men tycker att det bästa vore om vi istället för en tidning använde oss av en BBS. Jag tycker även att en lokal kan vara kul, men vad kostar det? Finns det någon kul ide om vad man kan använda den till? Hur skall den fungera, skall den vara öppen speciella tider? /726"

"Vore önskvärt med en förbättring av språket, kanske tom korrekturläsning vore tillämbart."

"Det är nödvändigt med en mycket bättre programbeskrivning i PD-biblioteket eller vad sägs om – vad är DU-NI-PRG???"

"Sidorna i tidningen bör pagineras."

"Ordna gärna med endagskurser på en lördag eller söndag i en för ändamålet hyrd lokal. Då kan jag tänka mig åka till Göteborg om temat för dagen är intressant."

"Låt återförsäljare annonsera i tidningen. Detta ger kanske klubben en del pengar. Ev. speciella priser för medlemmarna."

"Observera att alla mina svar är uppriktiga, mina kommentarer är dock något helt annat! /216"

"SAK är ett jättebra media för oss Atarister. Keep up the good work. Ni gör ett jättebra arbete. /667"

"Hjälp oss att använda alla nyttoprogram. Manualerna är för kortfattade, de tror vi fattar men det gör vi inte."

"Detta berör i och för sig inte SAK direkt, men jag vill ändå säga det: Kan man inte kicka AdAstra? Deras inblandning har inte direkt stärkt Ataris ställning i Sverige, snarare tvärtom!"

"Vart tar Atari vägen?"

"Om PD-program har kommit i nya, förbättrade versioner, bör de bytas ut."

"Skriv mer om allt i tidningen, jag får aldrig nog!"

"Ge ut en katalogdiskett med alla PD-program t.ex. i samband med varje SAK mag. Låt disken vara valfri, välj t.ex. i sommar/höst numret om man vill ha katalogdisketten till jul. Den bör inte heller kosta för mycket, max 20 kronor, det blir ju massdistribuering/kopiering av samma original. Lägg gärna på ett bra PD-program på disken också!"

"Bästa förslaget någonsin är Mona M-Olssons ide att ha en medlemslista där folks specialintressen står. Då vet man att man kan kontakta någon som vet något om ett visst område. /Lars"

"Flytta BBSen till Göteborg!"

"Sluta skriva artiklar för nybörjare om 1st Word Plus och Basic (inkl STOS). Det gynnar piratkopieringen att skriva manualer" i tidningen. Dessutom tar det upp massor av utrymme. Låt eventuellt nybörjare köpa kopior av gamla artiklar, så slipper vi andra läsa samma saker om och om igen i alla tidningar om Atari, särskilt med tanke på hur få dessa är i Sverige."

"Det är mycket bra att man alltid kan få hjälp av er."

"Mera speltester i tidningen."

Tack för alla svar!



Foto: Lari Kovanen

Rapport från Skånemässan

Den 2–11 september var det Hobby & Fritidsmässa i Malmö och SAK bestämde sig för att medverka där. Det blev 10 dagar av datorer, datorer, Jaguarer och åter datorer samt en och annan hamburgare eller film.

Mässan höll till i SAABs gamla fabrikslokaler i Malmö som var på imponerande 12000 kvm (6100 kvm monstrar), varav vår monter höll måttet 48 kvm (6 x 8 meter). Från SAK medverkade Ylva Budsjö, Jesper Kock och undertecknad. Per-Erik Peterson tog denna gång på sig rollen som representant från 1a Atariklubben (tack till Egon), som informerade om åttabitar datorer. ACC bistod med Tom Thomason och Jan

Persson från FPC, Bo Leuf från Dagsskimmer och två representanter från Musik&Desktop. DISK1 hade sin beskärda del av montern med Truls som utsänd. Hjälp kom också från CCW i form av Jan-Anders Janson, Lars Brinkhoff, Lari Kovanen och Martin Budsjö. Dessutom fick vi besök av Rickard Troedsson som efter lite övertalande lovade att inte prata om PC inom monterytan. Med andra ord ett rejält gäng som alla gjorde sitt bästa för att hålla stämningen vid liv och informera om Atari till alla besökare. Totalt besöktes mässan av 132500 personer och det märktes speciellt på helgerna då det var en fasa att bege sig utanför montern i hopp om att finna mat!

Intresserade av SAK

Vi från SAK fanns naturligtvis där för att informera om klubben, och vi fick en del goda pratstunder med både

medlemmar och andra som var intresserade. Folk frågade om Calamus, musikprogram och vårt PD-bibliotek och en dam kom ner med sin trasiga dator som vi tog oss en titt på. Det snackades i stort sett om allt man kunde göra med Atarin, och vad man kunde få hjälp/stöd med från SAK. Vi har redan fått in en del nya medlemmar tack vare de foldrar som låg för utdelning i montern, ett speciellt välkommen till er!

Återförsäljare

När det gällde mjuk- och hårdvara fanns ACC på plats. Falcon Pro Center hade en Falcon i normalt skal, samt en som var inbyggd i en stor tower-låda med plats för extra hårddiskar, CD-ROM etc. Det fick tom sättas upp skyltar som påpekade att det faktiskt var en Atari, för folk trodde det var en ordinär PC av utsidan att bedöma. Dagsskimmer visade den programvara



I bakgrunden ser ni SAK:s beskärda del av montern, med ett stort och fint ATARI-märke på väggen. Till vänster Kjell-Åke i kavaj och till höger Bo Leuf med händerna nedstoppade i fickorna samt interaktiv blick i ögonen.

Foto: Lari Kovanen



Allas er chefredaktör står och blickar ut över montern. Vi hade en maskinpark bestående av Mega STE4 med SM124 och SC1224, en Mega ST4 med SM124 och SLM804. Dessutom fanns TAK bredvid med en PC (som användes som hårddiskplats) och 2 st 130XE med diskettstation, multiinterface och sio2pc interface. Klas Krantz kan ju bli nämnd eftersom han skrev ut folieskyltarna.

som man är agent för i Sverige, tex Geneva/NEOdesk 4.0, GFA Basic och diverse annat. Musik&Desktop hade inriktat sig på att visa skrivare och det jag såg av utskrifterna var imponerande och priserna mycket bra. Bland annat visades en färgskrivare på 600 dpi med mycket god kvalité.

Vilddjuret

Falcon till all ära, men det var nog ett annat djur som stal showen totalt. Det jag pratar om är JAGUAR. DISK1 hade (förutom LYNX-II med spel) fyra Jaguarer stående (FPC hade en vilket ger totalt fem – faktiskt), som visade Cybermorph, Crescent Galaxy, Tempest 2000, Brutal Sports Football, Evolution Dinodudes, Raiden och Wolfenstein 3D. Tempest 2k (sedvanlig förkortning, k står för kilo) var nog det som blev populärast bland besökare och utställare.

Dess dunkande technomusik drog vi ut via förstärkare och spelade med lagom hög volym i montern. Besökarna frågade var CD-skivan fanns som vi spelade... Ylva blev totalskadad av musiken och vad kan man vänta sig med samma musik i tio dagar, tio timmar om dagen. Till råga på allt blev hon förkyld och det blev de andra med (jag fick mitt straff när jag kom hem). Hurvida det berodde på magnetfält eller bakterier kan man alltid diskutera.

Nintendo höll till bredvid oss och hade sina spelmaskiner uppsatta i inglasade spelomater. Man visade fantastiska möjanger som möjliggjorde koppling från GameBoy till TV. Om jag låter partisk så är det för att jag helt enkelt tycker att Jaguar är en bättre och mera prisvärd maskin än Nintendos.

De som ville uppleva en virtuell verklighet (VR) kunde få prova på detta bredvid Nintendo. Detta var betydligt

mer lockande och naturligtvis undersökte undertecknad och andra denna verklighet. Först steg man in i ett avgränsat område med mjuka skydd (så man inte ramlar utanför när VR griper tag) och sedan tog man på sig lättvikts-hjälmen. Den var faktiskt mycket lätt, annat än vad Z-TV:s VR-maskin kan göra anspråk på (en sådan maskin stod uppställd på annan plats). Kontrollen fattade man i handen och så bar det av. Men så jättespännande var det inte. Uppdateringen på grafiken var långsam, synfältet begränsades i och med två displayer (en för var öga) och man såg svarta kanter runt. Inte alls som i verkligheten, tyvärr. Men arrangörerna påpekade att gårdagens VR-maskiner var ännu långsammare och att detta minsann var mycket snabbt. VR har en bit på väg till ren verklighet enligt mitt tycke (nämnde jag att Jaguar får en VR-hjälmtilsats inom kort?).

Det fanns annat på mässan också. Den frusne kunde besöka "Tropisk Värld" där man botaniserade bland färgglada fjärilar, håriga spindlar, våta fiskar och svettiga mässbesökare. En stor delhall var ägnad bilar och här hittade flera sina "drömbilar" i form av veteranbilar eller en 20-meterslimousin med swimmingpool. Naturgodis var populärt och spisades av flera utställare, bland annat jag.

Utelivet

Absolut inte. Glöm det direkt. Ok, vi såg en film på bio en kväll (någon borde göra något åt parkeringsproblemen i Malmös innerstad) och några behagade åka över till Tyskland och prata med återförsäljare i Kiel. Vi andra arbetade hela dagarna och orkade inte med något annat när kvällen kom. Jag såg på MTV, Pekka och Jesper rotade i någon gammal 800XL och Ylva låg säkert och sov. Resten spelade på LYNXen eller Jaguar, eller sov i bilen.

Så var det slut

Det är fantastiskt hur snabbt allt gick. Sista dagen (söndag) vid mässans totala slut sa allt "swipp!" och alla var i gång med att packa ner vad som tidigare varit varor, hyllor, skyltar eller lampor. Man grät en liten skvätt och gav sig iväg med bilen hem till Göteborg igen. Skånemässan var något mycket trevligt och unikt som vi alla kommer att minnas i alla fall några år framöver. ■

Rolf Johansson

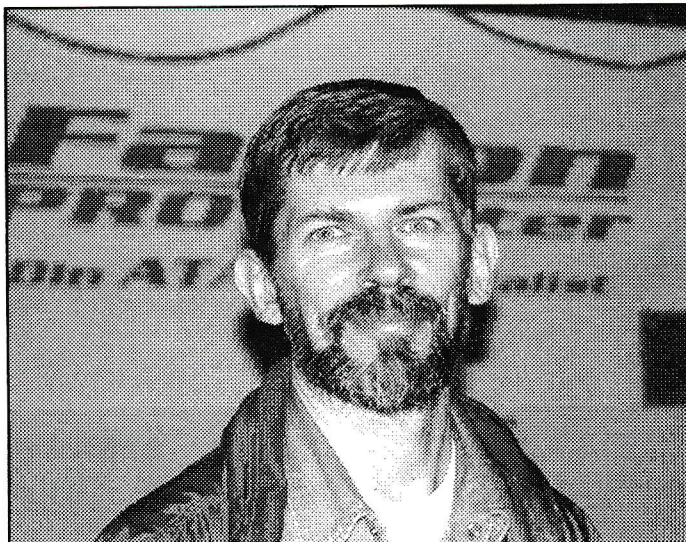


Foto: Lari Koyonen

En synnerligen glad mässdeltagare, Bo Leuf, ler för kameran.

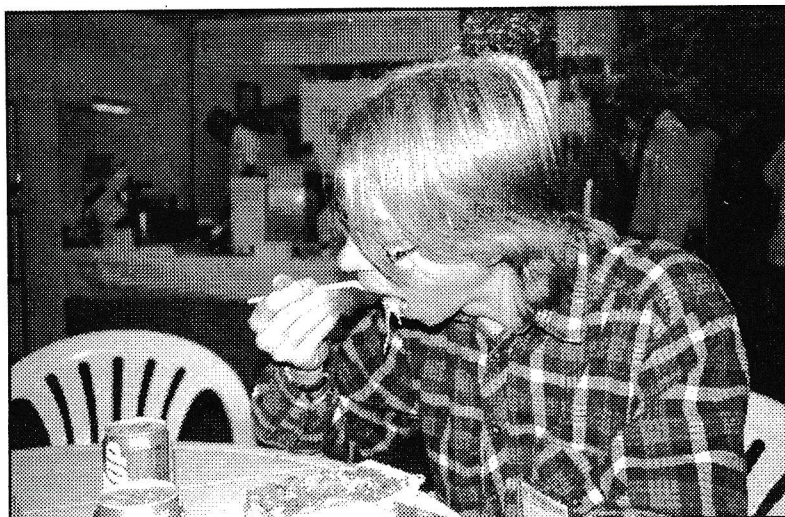


Foto: Lari Koyonen

En av favoritluncherna avspisas i lugn mässmiljö: pasta med kolsyrad dricka.

Blöt skåneträff i Nöbbelöv

Lördagen den 29:e oktober klockan 1500 var Skåneträffen utlyst till och visst dök det upp folk, om än inte så många. De som var där, d.v.s. Claes Holmerup, Bill Andersson, Dag Dao och Jesper Kock (plus Bertil Jägar, Per-Erik Peterson och Rolf Johansson) fröjdades över flera koppar kaffe och små kex och kakor (förutom jag och Claes, som drack Cola istället – tack och lov!).

Mellan all föda diskuterade vi möjligheterna till lokalavdelning nere i Skåne.

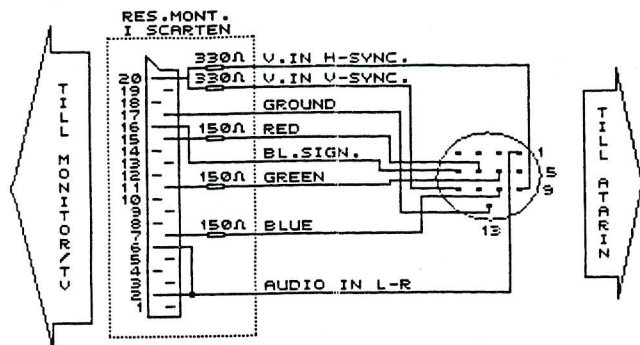
Vi verkade alla vara på det klara med att eventuell lokal skall finansieras av Skåneavdelningen själva, precis så som det blir om lokal i Göteborg blir aktuell någon gång. Det krävs naturligtvis tid och vi kom fram till att det hela bör tänkas igenom. Därför skall de som träffats i Nöbbelöv stråla samman och själva diskutera och tänka igenom vad man egentligen vill. Trots att så få dök upp den regniga lördagen tror vi att intresset är stort för lokala aktiviteter, bara någonting visar sig finnas (ex. en lo-

kal som man träffas i regelbundet, och diskuterar, testar program, temakvällar mm). Representer från Skåne kommer upp till årsmötet för att diskutera där också.

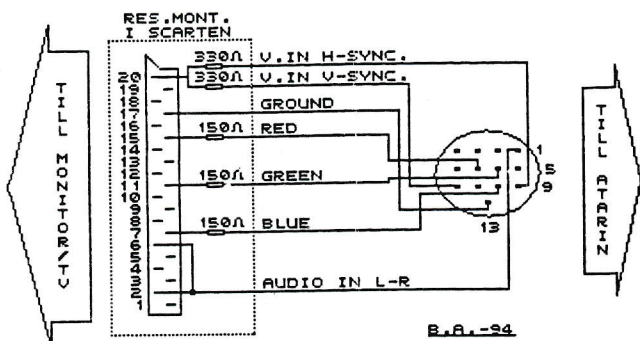
Vidare information från Skåneavdelningen kommer att finnas i tidningen eller via lokala utskick till medlemmar i närområdet. Håll korpgluggarna öppna! ■

Rolf Johansson

SCART/ATARI MONITORKABEL VER. 1
FÖR P.G.B-SIGNAL MED BLANK-SIGN.

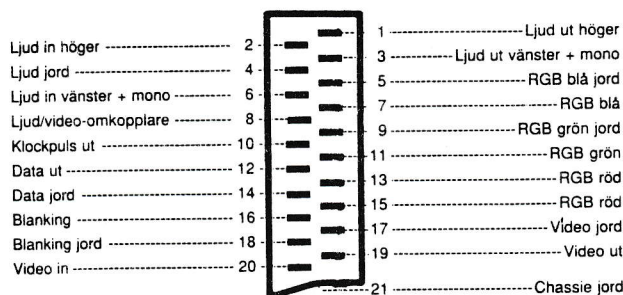
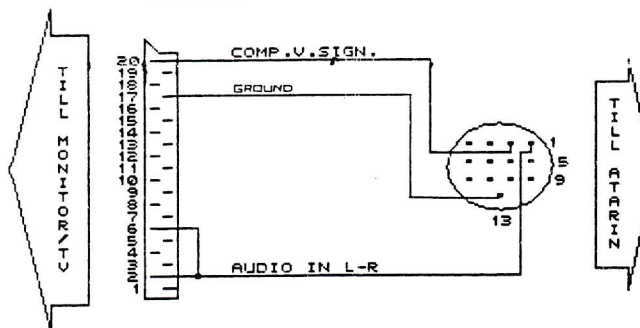


SCART/ATARI MONITORKABEL VER. 2
FÖR P.G.B-SIGNAL UTAN BLANK-SIGN.



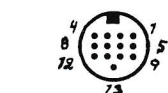
P.A.-94

SCART/ATARI MONITORKABEL VER. 3
FÖR COMPOSITE VIDEO-SIGNAL



Bildskärm

- 1 - Ljud ut
- 2 - Komposit videosignal (om Tv-uttag finns)
- 3 - Allmänt använd utsignal
- 4 - Monokromsensor
- 5 - Ljud in
- 6 - Grön
- 7 - Röd
- 8 - + 12 V (10 MA)
- 9 - Horisontell synkronisering



- 10 - Blå
- 11 - Monokromsignal
- 12 - Vertikal synkronisering
- 13 - Jord

WINX

-världens bästa gratisprogram

Den som noggrant studerade skärmbilderna till min recension av Ease i förra numret av AtariMagasinet kanske lade märke till att alla fyra rullningspilarna satt samlade nere i högra hörnet av fönstren. Det var väl lätt att tro att detta var ännu en av finessererna med Ease men så är faktiskt inte fallet. Nej det är Winx som åstadkommer detta. Winx är ett av de absolut bästa gratisprogram som finns för oss atariägare. (Som en ironisk kommentar kanske jag kan säga att vissa atariägare tycks anse att alla program är gratis. I fallet med Winx är detta dock sant, programmet är inte ens shareware utan helt gratis.)

Detta kommer inte att bli en recension av Winx utan helt enkelt lite reklam för ett program som alla atariägare borde använda för jämnare.

Installation

Installationen av Winx är mycket enkel. Först kopierar man filerna GEMRAM.PRG och GEMRAM.ENV till autofoldern. Därefter kopierar man filerna WINX.PRG och WINX.INF till autofoldern. Det är mycket viktigt att Gemram kopieras till autofoldern före Winx. Det medföljer även en CPX i paketet som lämpligt nog heter WINX.CPX. Denna CPX lägger man i sin CPX-folder. I CPXen kan bara ett fåtal inställningar göras. De flesta inställningar görs i filen WINX.INF. För de som inte vill gå in och ändra i denna inf-fil bifogar jag den inf-fil som jag själv använder på tidningsdisketten. Den ursprungliga inf-filen är omdöpt till WINX.INX.

Den som vill använda den ursprungliga inf-filen måste först ändra namn på den och sedan ta bort "min" inf-fil ur autofoldern och i stället kopiera in den omdöpta filen. (Mer om hur man ändrar i inf-filen nedan.)

Finesser

Winx förbättrar fönsterhanteringen i GEM på många olika sätt. De förbättringar man får tillgång till beror på vilken TOS-version man har i sin dator (egentligen vilken GEM-version man har). Alla finesser får man bara tillgång till i de högsta versionerna. Har man TOS 2,XX får man tillgång till de flesta funktioner. Här finns alltså ytterligare en anledning för alla att uppgradera till TOS 2,6 (gäller de som har ST eller STE). Winx anses till och med vara så bra att man hos vissa handlare kan köpa TOS 2,6 med Winx inbyggt.

Med Winx får man plötsligt nytta av båda musknapparna. Vänsterknappen aktiverar vissa av funktionerna hos Winx medan högerknappen låter dig hantera GEM-fönster "som vanligt". Då man trycker ner vänsterknappen och Winx blir aktivt ändrar

forts. sid. 31

Fig. 1 och 2 ger högre bildkvalité, medan fig.3 kan som förut beskrivet "blöda över" i färgerna (röd och blå).

Fig.4. För den nyfikne så har jag tagit med en ritning över både ATARI:ns monitorkontakt och Scart-kontaktens anslutningsstift.

Scartkontakter och ATARI-monitorkontakter samt kabel och motstånd går att

beställa från ELFA eller ifrån någon välsorterad elektronikhandel. ELFA's bestnr. för Scartkontakten är: 42-082-11, 12.35:-, ATARI-kontakten: 42-209-92, 16.20:-, sladd: 55-716-82, 17.55:-/m, alla priser exl.moms. Mots stånden bör någon TV-reparatör på bygden där ni bor ha för nå'n tia. Den kostnadsmedvetne ser nog rätt så

snabbt att man kan spara pengar på att bygga sin egen monitorkabel mycket billigare än att köpa en färdig. En färdig kabel kostar ca. 250-350:- Kanske något att pyssla med i juletider, till julkapp eller äntligen få prova spelen med bättre bild på julaftonsnatten. ■

Bengt Adolfsson

Få atariprodukter har väl haft sådana höga förväntningar på sig som Jaguaren. Återigen var Atari först med en revolutionerande nyhet, denna gång en 64-bitars spelkonsoll och detta faktiskt innan de flesta av de andra konkurrenterna hade lyckats få fram några 32-bitars konsoller. Atari kallar inte Jaguaren för spelkonsoll utan för ett 64-bitars interaktivt multimediasystem (detta står till och med tryckt på själva maskinen). Man har väl valt att undvika ordet spelkonsoll eftersom detta automatiskt ger associationer till småbarn som sitter och spelar Mario Bros eller Sonic the Hedgehog. Atari har nog en något äldre målgrupp i tankarna för sin nya spelmaskin.



Foto: Jonas Hellsborn

Vildjuret är löst!

Så det var med andra ord med viss förväntan man styrde kosan mot sin lokale Jaguar-återförsäljare. Jaguaren ligger förpackad i en ganska snyggt designad låda. På framsidan ser man de två lysande jaguarögonen plus logon med rivmärket i slutet på R:et (i ordet Jaguar). På lådans baksida finns det skärmbilder från nio olika spel plus lite beskrivande text på engelska och franska och en bild på maskinen och handkontrollern (joypaden).

Utseende

Inuti lådan hittar man själva maskinen som sitter i ett futuristiskt designat skal som det så vackert heter. Det är svårt att beskriva vad själva lådan liknar – kanske någon form av flygande tefat eller rymdskepp. På lådan finns anslutningar för två stycken joypads på främre kortsidan. I bakre delen av översidan stoppar man in spelkassetten som är förvånansvärt liten bara cirka 10 X 9 centimeter. På baksidan finns anslutningar för vanlig antennkabel, en 24-polig audio/video-port,

en DSP-port och anslutning för 9V likström (AC/DC-adapter medföljer). Själva joypaden är cirka 16 X 12 cm och ergonomiskt designad. Jag har tidigare bara haft dåliga erfarenheter av andra joypads vid de fåtaliga tillfällen som jag har hållit i någon. Jaguarens pad har jag dock än så länge bara lovord för. I de två spel där jag hittills har använt den har den varit ett perfekt interface. Man tänker nästan inte ens på att man håller den i händerna. Man har (som vanligt) ersatt själva joysticken med en rörlig platta som man kontrollerar med vänster tumme. Det finns tre stycken röda eldknappar märkta A, B och C. Dessa sköts med höger tumme och sitter så utmärkt till att man lätt kan flytta mellan dem. Mellan kontrollskivan och eldknapparna sitter två avlånga knappar märkta PAUSE och OPTION. Under allt detta hittar man tolv knappar som fungerar som ett slags numeriskt tangentbord. Dessa är märkta med siffrorna 1 till 9 plus * och #. Dessa tangenter är givetvis fritt programmerbara och till spelen brukar det medfölja en

liten plastskena som man lägger ovanpå tangenterna och som visar vad knapparna i just det spelet har för funktion. En helt genial idé måste jag säga.

Övrigt

I lådan ligger också ett litet instruktionshäfte på fyra språk. Denna lilla manual är alldeles för kortfattad och jag hade gärna sett att man t.ex. hade haft med specifikationerna för A/V-utgången och DSP-porten. Vidare hade det inte skadat att ha med själva de tekniska specifikationerna för Jaguaren. Den enda kabel man får med är en antennkabel avsedd för uppkoppling mot TV. Här skiljer sig väl inte Atari från andra tillverkare vare sig av konsoller eller datorer men jag är ändå lite kritisk till detta. Detta är något överdrivet som att sälja en mycket bra CD-spelare och sedan skicka med en ståltråd för anslutningen till förstärkare.

Denna antennkabel ger mycket sämre bild och ljud än vad maskinen är kapabel till. Man blir alltså tvungen att kö-

pa en extra kabel eller tillverka en själv. Den scartkabel (för TV-anslutning) som jag köpte kostade knappt 200 kronor. Sedan har jag själv gjort en RGB-kabel för anslutning till min monitor så nu har jag en suverän bild på både på TVn och monitorn. Ljudet skickar jag direkt till min förstärkare.

Tekniska specifikationer

Jaguaren har fem processorer som finns i tre chips. De två huvudchipsen kallas Tom och Jerry. Tom är ett 64-bitars grafikchips som innehåller tre processorer: en grafikprocessorenhet, en objektprocessor och en blitter. Jerry är ljudchipset och innehåller en 32-bitars digital signalprocessor. Den femte processorn är en vanlig Motorola 68000 med klockfrekvensen 13,3 MHz som används för övergripande kontrollprocesser.

Jaguarens RAM är på 2 MB. En spelkassett kan innehålla upp till 6 MB information. Om denna information dessutom är packad kan den i uppackat skick motsvara nästan 50 MB data. Många visuella effekter finns inbyggda redan i hårdvaran för att underlätta för spelprogrammerarna.

Cybermorph

Ett spel medföljer också då man köper en Jaguar. Det är spelet Cybermorph som är mycket mer än bara ett utfyllnadsspel. Spelet är en ganska lyckad kombination av flygsimulator, shoot-em-up och strategi. Återigen ser man att Atari med Jaguaren vänder sig till en något mognare publik än vad åttabitar-konsollerna gör.

Bild från det medföljande spelet Cybermorph.

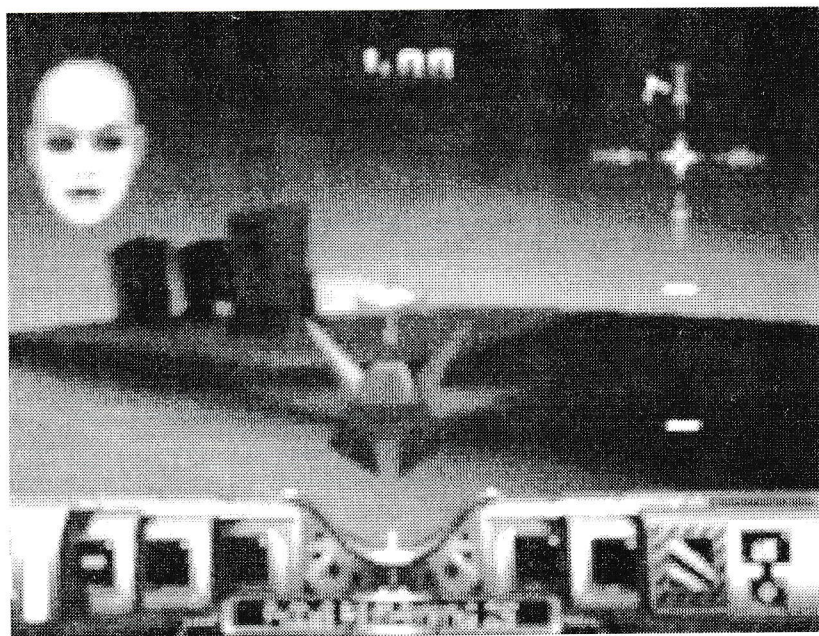


Foto: Jonas Hellsborn



Det är som multimediasystem Atari vill marknadsföra Jaguaren, inte som spelkonsol.

Bakgrundshistorien i spelet är i korthet följande: det onda Pernitiaimperiet försöker lägga under sig hela galaxen. Planet efter planet tvingas underkasta sig det ondskefulla imperiet. De goda krafterna i galaxen (som du själv givetvis tillhör) har uppfunnit nya mycket kraftfulla vapen. Dessa vapen har erövrats tillsammans med en del vetenskapsmän av pernitianerna. Dessa värdefulla tillgångar innesluts sedan i gula kapslar av pernitianerna och placerades på olika planeter i galaxen. Du är pilot på en Cybermorph Transmogriffon, ett enormt avancerat attackplan som är unikt i sitt slag och alltså bara finns i ett enda exemplar. Du måste undersöka varje planet och hitta och plocka upp alla kapslar som ligger utspridda. Till din hjälp har du

en holografisk underrättelseagent kallad Skylar. Hon ger dig viktig information då du flyger över planeterna (som t.ex. att du just flugit in i en bergvägg/red). En radarskärm visar dig också var kapslarna finns och dina fienders positioner.

När man har hittat alla kapslar på en planet flygs man i ett rymdskepp till nästa planet, och så vidare. Galaxen är indelad i fem sektorer och varje sektor innehåller åtta planeter plus en "slutplanet". De åtta planeterna kan besökas i valfri ordning och först när man har klarat av alla åtta får man tillträde till slutplanet. Klarar man av även den ges man koden till nästa sektor så att man inte hela tiden skall behöva starta spelet från början igen.

Bedömning

Kontrollerna i Cybermorph är mycket väl valda och efter bara några minuters övning har man inte längre några problem med att styra skeppet. Grafiken är den vanliga vektorgrafiken av förklarliga skäl, det är den enda typ av grafik som kan uppdateras tillräckligt snabbt för att en flygsimulator skall bli trovärdig och få högt spelvärde. Ljudeffekterna är sparsamma (eller kanske snarare inte överdrivna) men tillräckliga. Lyssnar man på Skylars röst hör man verkligen att det är fråga om 16 bitars-ljud. Många brukar tröttna på att lyssna på hennes råd och stänga av hennes röst, dock inte jag.

Fastän spelet om man läser min beskrivning kan tyckas ganska begränsat är så inte fallet. Man förvånas över programmerarnas uppfinningsrikedom då det gäller att hela tiden mata en med nya utmaningar. I början är

planeterna givetvis ganska lätta att klara av – det är bara att åka in, plocka upp kapslarna och ge sig av igen. Så småningom ökas problemen alltmer. Vissa kapslar är inbyggda i byggnader och syns då inte på radarskärmen. Vissa områden är helt omgivna av berg och kan inte nås på annat sätt än genom teleporterare. Din radarskärm störs elektroniskt vilket gör att du inte ser något på den. Du måste då leta upp den fiende som har störsändaren ombord och eliminera denne. Som sagt variationerna är stora mellan de olika planeterna.

Jag har väl egentligen bara ett större klagomål angående spelet. Man måste spela alltför länge innan man får koden till nästa sektor. Det tar minst en timme att klara av åtta planeter plus en slutplanet och först därefter får man koden till nästa sektor. Misslyckas man på slutplanet tar det alltså en timme innan man får chansen att klara av den igen. Jag hade föredragit att man hade halverat antalet planeter per sektor och dubblerat antalet sektorer i stället. Inget liknande spel som jag har spelat har tagit mer än en timma att spela igenom helt och hållet från början till slut och man har ändå tyckt att det har funnits tillräckligt med utmaningar. Man kan ju även se det hela positivt och säga att Cybermorph är fem gånger större än de flesta liknande spel.

Slutord

Tittar man på Jaguarens specifikationer och på kvalitén på de spel som finns till den har Atari här en säker vinnare. Tyvärr är det dock så att i "den verkliga världen" betyder kvalité ofta ganska lite. För att lyckas måste framför allt ett företags marknadsföring fungera perfekt. I marknadsföring handlar det inte bara om att sprida god reklam för sig själv. Det handlar lika mycket om att bemöta konkurrenternas förtal och lögner. Atari har ju inte namn om sig precis att vara mästare på marknadsföring och PR. Det verkar dock ha skett en viss upprykning i samband med Jaguarens lansering. Jag önskar verkligen att Jaguaren får den stora framgång som den är värd. ■

Ulf Högberg

Spellistan

Följande titlar är under utveckling just nu. Över 150 olika utvecklare finns på spelfronten till Jaguar!

Kommande spel till Jaguar

Air Car Wars
 Al Michaels Announces Hardball
 Apeshi- (working life)
 Arena Football
 Assault
 Bases Loaded
 Battlechess (cd-rom)
 Battlemorph: Cybermorph 2 (cd-rom)
 Battlewheels
 Battlezone 2000
 BIOS Fear (cd-rom)
 Blue Lightning (cd-rom)
 Brett Hull Hockey
 Bubsy
 Burn Out
 Cannon Fodder
 Casino Royale
 Center Court Tennis
 Chaos Agenda (cd-rom)
 Charles Barkley's Shut Up and Jam
 Checkered Flag II
 Cisco Heat
 Club Drive
 Commando
 Creature Shock (cd-rom)
 Defender 2000
 Demolition Man
 Dinodudes II
 Doom: Evil Unleashed
 Double Dragon 5: The Shadow Falls
 Dragon-Bruce Lee Story
 Dragon's Lair (cd-rom)
 Dragon's Lair II (cd-rom)
 Droppings
 Dungeon Depths
 European Soccer Challenge
 Evidence
 F1 Racer
 Flashback
 Freelancer 2120 (cd-rom)
 Galactic Gladiators
 Gunship 2000
 Hammerhead
 Highlander
 Horrorscope
 Hosenose and Booger (cd-rom)
 Hyperforce
 Indiana Jags
 Iron Soldier
 Jack Nicholas Cyber Golf (cd-rom)
 Kasumi Ninja

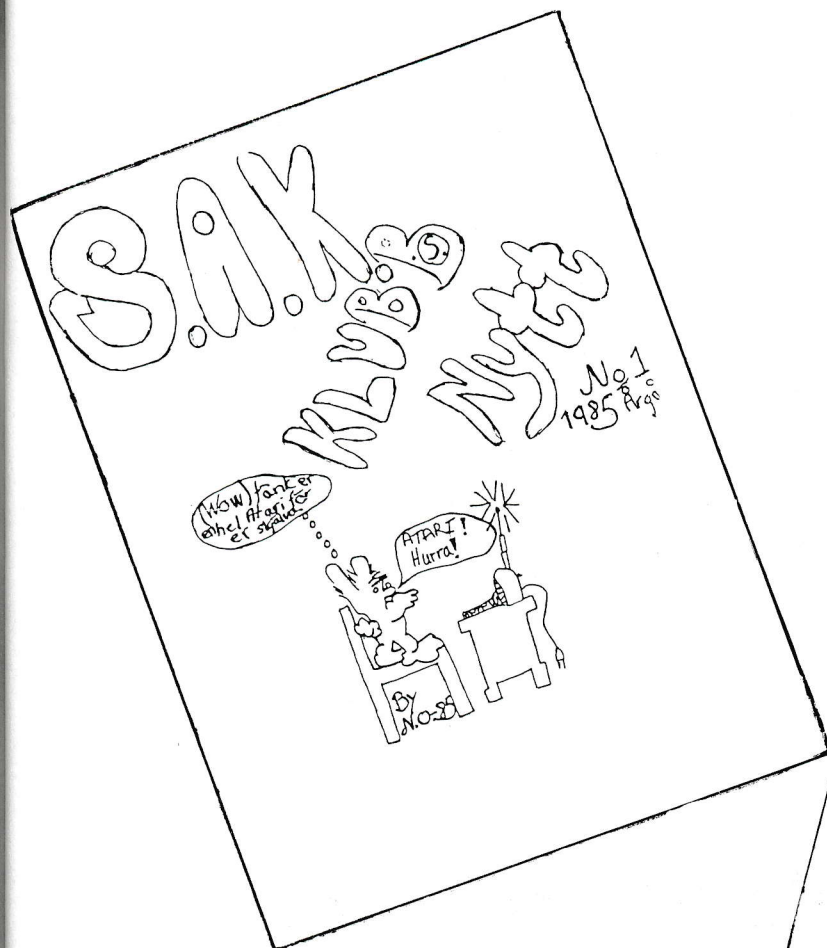
Kick Off 3

Legions of the Undead
 Lester the Unlikely
 Lobo (cd-rom)
 Mad Dog McCree
 Miniature Golf
 Mountain Sports
 NanoTerror
 Nerves of Steel
 Neurodancer (cd-rom)
 Oracle Octave
 Pinball Fantasies
 Rainbow Warrior
 Rally
 RayMan
 Return to Zork (cd-rom)
 Rise of the Robots
 Robinson's Requiem (cd-rom)
 Ruiner
 Soccer Kid
 Space Ace (cd-rom)
 Space War
 Star Battle
 Super Off-Road
 Syndicate
 Theme Park
 Tiny Toons Adventures
 Troy Aikman NFL Football
 Ultimate Brain Games
 Ultra Vortex
 Valus Force
 Varuna's Forces (cd-rom)
 Virtual Warriors
 Virtuoso (cd-rom)
 Visual Impact
 White Men Can't Jump
 World Class Cricket
 World Cup Soccer
 Zool 2
 Zzyorxx II

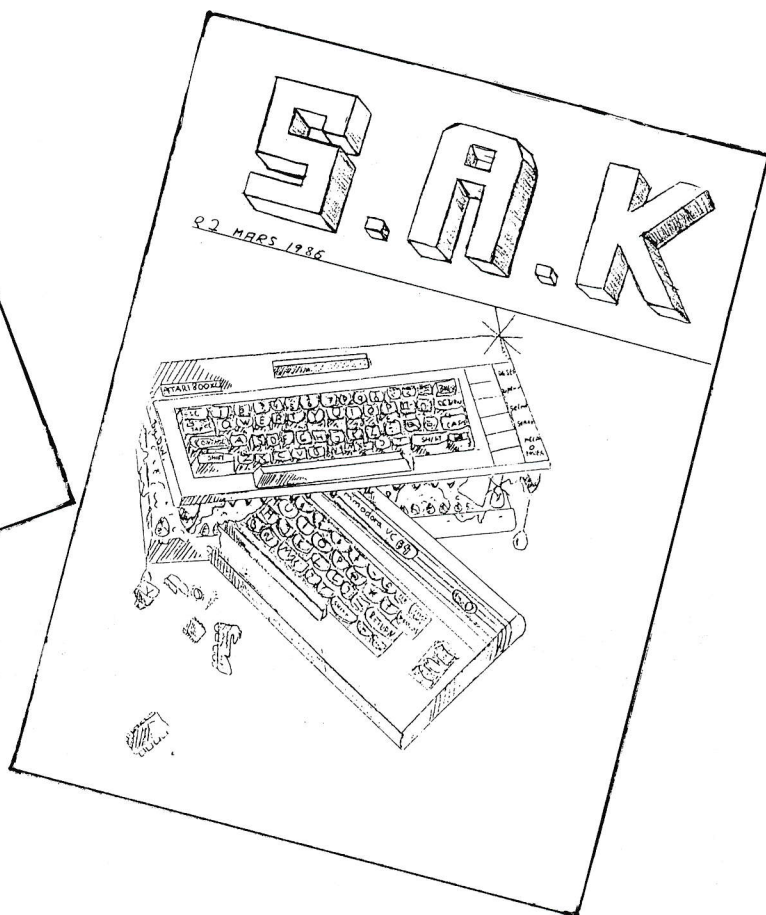
Finns ute redan:

Alien vs. Predator
 Brutal Sports Football
 Crescent Galaxy
 Cybermorph
 Evolution Dino Dudes
 Raiden
 Tempest 2000
 Wolfenstein 3D

Källa: DISK1



Så var det då. Nummer 1 1985 och nr 2 1986. Nästa år är vi inne på tionde året för vår medlemstidning, om än i förändrat namn.



SAK fyller 10 år 1995!

1995 fyller SAK 10 år, egentligen så fanns klubben redan 1984, men då bara som en klubb för inbördes beundran. Den officiella starten var 1985, då postgirot öppnades. Vi var tre killar; Bengt, Lars-Gunnar och jag som startade SAK, L-G var ordförande, Bengt var sekreterare och jag kassör.

Efter något år slutade Bengt och det blev en jobbig tid eftersom medlemsantalet ökade och det blev mer att göra. Då kom räddningen: familjen Andersson, d.v.s. Kent och Åsa, två hängivna Atarister som nu efter många års tjänst har lämnat styrelsen för nya och yngre förmågor. Desutom passade den övriga styrelsen också på att avgå utav samma skäl. Jag hoppas att de nya klarar sina förutsatser med att skaffa klubblokaler, starta kurser och så vidare, det är ett tufft jobb som de har framför sig.

Ni som var med från början kanske kommer ihåg de första tidningarna? Om inte så kan ni se dem här på sidan. I det första nummret kunde man läsa en artikel som hette "Om möss, ädelstenar, gudabilder och mycket annat." Den handlade bl.a. om en framtidsmaskin, ATARI 520 ST som skulle komma ut på marknaden om något år. Författaren Bengt Ekenberg kallade musen för "direktörs-joystick" och hade inte mycket tillövers för ikoner och andra fönster-aktiviteter. Han tyckte bara det var gulligt skräp. Man undrar om han har samma åsikt idag, 10 år senare. Desutom kunde man läsa om vår databas, och vårt programutbud. Nr två hade bl.a. en artikel om Basic 2, dåtidens stora begivenhet.

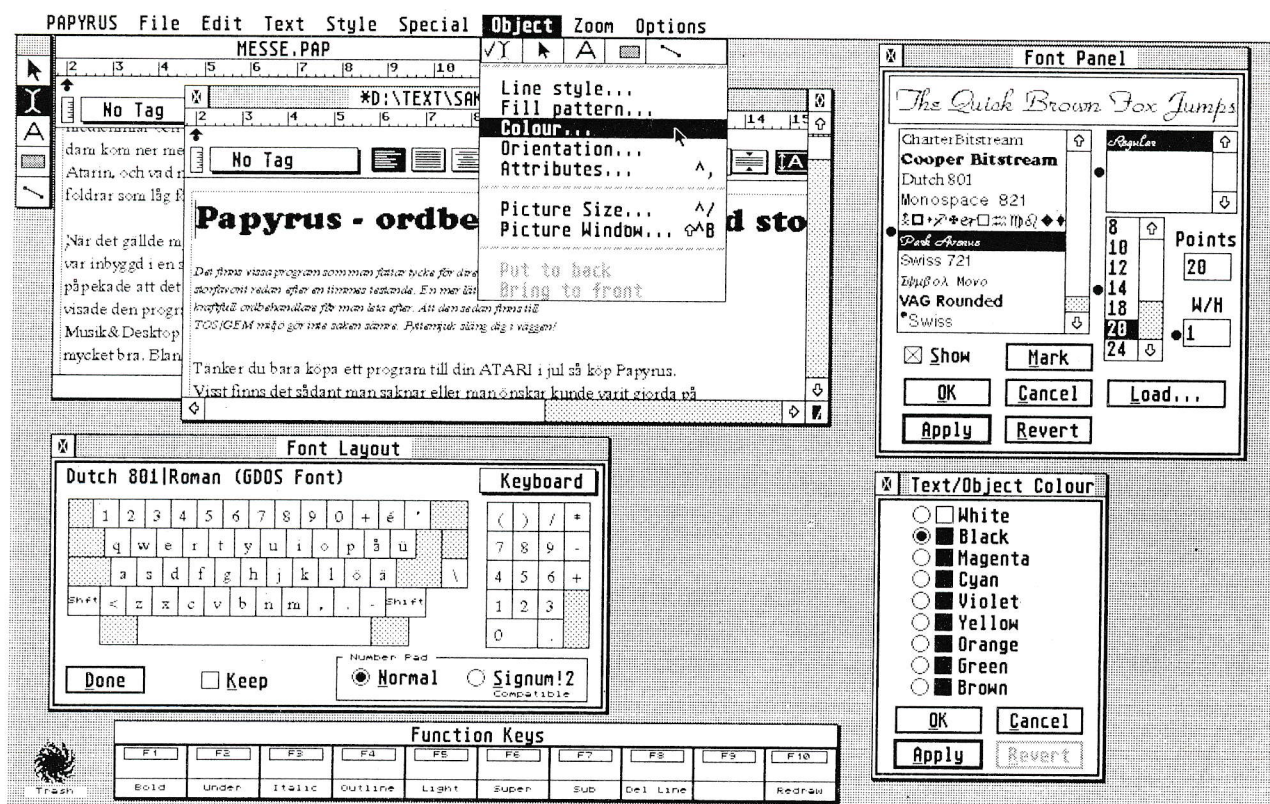
Tänk vad tidningen har utvecklats sen dess, då gjordes den med en enkel ord-

behandlare och en matris skrivare, och trycktes på en kopieringsmaskin. Idag använder man Calamus, laserskrivare och tidningen trycks på ett riktigt tryckeri. Dessutom kan man ha bilder i tidningen, vilket inte gick på "den gamla goda tiden".

Vi får hoppas på 10 nya goda år för SAK och ATARI, men det ser mörkt ut, PC-maskinerna går ner i pris, programmen blir bättre, maskinerna snabbare. Ge inte upp, håll fast vid din dator, du har en bra maskin. ■

Jonni Rutgersson

PS. Vi kommer med all säkerhet att jublera med någon form av aktivitet eller liknande nästa år. Läs mera inom kort om detta! DS.



Kollage av Rolf Johansson

Papyrus – ordbehandlaren med stort O

Det finns vissa program som man fattar tycke för direkt. Papyrus blev storfavorit redan efter en timmes testande. En mer lätthanterlig och kraftfull ordbehandlare får man leta efter. Att den sedan finns i GEM-miljö gör inte saken sämre. Pyttmjuk släng dig i väggen!

Tänker du bara köpa ett program till din ATARI i jul så köp Papyrus. Visst finns det sådant man saknar eller man önskar kunde varit gjorda på ett annat sätt men programmet är redan nu en höjdare och väl värt sitt pris. Dessutom håller tillverkaren ROM Software på med en ny version där många testares önskemål kommer att finnas med. Det är en svensk version på G men undertecknad kunde inte hålla fingrarna i styr och införskaffade därför den engelska versionen.

Bra manual

Manualen är trevligt skriven. Jag hade inga problem med att förstå den engel-

ska manualen. För en gångs skull finns det både en ordentlig innehållsförteckning och ett index i bokstavsordning så man hittar lätt. Först får man en introduktion till programmet där Papyrus speciella grundläggande egenheter går igenom. Därefter följer ett kapitel som är upplagt som en första lektion där man lär sig lägga upp ett eget dokument, justera det efter eget huvud, spara och sedan skriva ut. Slutligen har man lagt in en utmärkt referensdel som ju alltid till slut blir den del man använder mest i en manual.

Lätt att installera

Programmet är lätt att installera. Man följer bara instruktionerna i manualen och låter installationsprogrammet sköta resten. Dock kan man missförstå installationsprogrammet om man följer rådet i manualen och gjort egna arbetskopior att installera programmet från. Det är inget som man inte med lite tankeverksamhet kommer förbi men kan vara lite förbryllande för nybörjare.

Snygg i GEM-miljö

Papyrus är mycket trevligt att titta på. Det är en bra och överskådlig upplägg-

ning som hämtat mycket ifrån 1st Word och Word för Windows (ursäktat svordomen). Det mesta ligger i fönster vilket gör programmet lämpligt att köra under multitasking. Om inte standarduppläggningsen av Papyrus passar, av någon anledning, kan man flytta eller ta bort de olika fönstren efter eget behov.

Som alltid när det gäller GEM-program så arbetar man i grafikläge från början men utan att förlora i skärmuppdateringshastighet. Det gör att man lätt och utan problem kan zooma in eller ut för att kunna se mer eller mindre av dokumentet respektive större eller mindre förstörade objekt under arbetet. En sak som jag speciellt gillar med Papyrus är dess sidbrytningar. Glöm alla kryptiska markeringar i vänstra marginalen. Här är det ett verkligt pappersavslut med påföljande nytt papper man ser på skärmen. Man ser till och med en del av "bordet" under mellan arken.

Skulle man så småningom tröttna på att dra i rullgardiner så kan man använda snabbkommandon som finns till i stort sett allt. Jag räknade dom till 126 stycken. Skulle inte det räcka kan man också definiera om funktionstangenterna till att bära vissa speciella stilar m.m.

Kraftfulla layout-verktyg

Egentligen är Papyrus mer än en ordbehandlare. Layoutmöjligheterna i programmet gör det till ett enklare DTP-program faktiskt. Man kan utan vidare göra en personaltidning eller ett klubbblad i Papyrus och få det hur snyggt och välbalanserat som helst. Att lägga upp flera spalter är en baggis och då kan man också få texten att flyta runt en bild t.ex. Papyrus kan läsa in bilder i flera olika format och bilden hamnar likt texten i en egen ram som man sedan kan flytta lite som man vill. Det finns inbyggda funktioner för ramar och linjer och man kan välja på flera olika fyllningar om man behöver det. Tillsammans med den gedigna fonthanteringen ger de ett trevligt DTP-program för enklare layoutjobb. De avancerade uppgifterna som större tidningar och dyl. bör man dock använda andra program för att göra.

Dokumentmallar

Dokumentmallar är ett oändligt tema som gör ordbehandlingen mer rationell. Tex. kan man göra en betalningspåminnelse till medlemmarna som en dokumentmall där man lägger in fasta fält för vissa uppgifter. Gör man dessa fält till datafält och döper dom till samma namn som respektive fält heter i medlemsregistret kan man sedan plocka uppgifter från medlemsregistret – i det här fallet namn, adress och medlemsnummer – och låta Papyrus skriva ut en påminnelse för varje person i registret vars medlemskap har gått ut.

Man kan också göra prydliga faxblad med Papyrus med hjälp av mallfunktionen. Då lägger man ut fasta fält där man ska skriva in faxnummer, mottagarnamn och ärende. Fältet för faxdatum fyller Papyrus i själv om man sagt till om det.

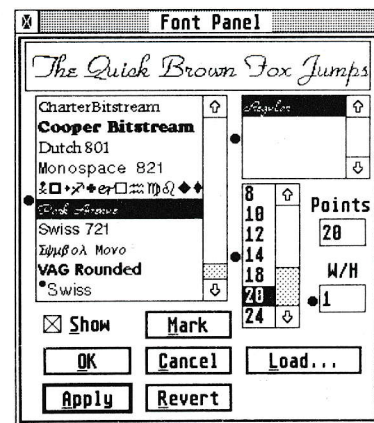
Självklart kan man nöja sig med att ställa in pappersstorlek, marginaler, huvud- och fot, paginering och antalet kolumner i sin dokumentmall. Just huvud- och fothantering är mycket enkel och lätthanterlig. Man pekar bara på marginalen över texten och Papyrus kommer att fråga om man vill gå in i huvudtext-editeringsläge. Vill man editera fottexten så pekar man på marginalen under texten. När man tackat ja, kommer en ny liten textram upp som representerar huvud- eller fottexten. Man editerar med andra ord även huvud- och fottexten i grafikläge och byter inte till någon svårarbetad huvud/fot-dialogruta.

Tabeller kors och tvärs

Det finns gott om tabellvarianter i Papyrus. Tabellfunktionen är lika lättanvänd som övriga funktioner i Papyrus och man kan ställa in det mesta. Kolumner kan variera i storlek och kan ställas in till olika färger eller fyllningar för att bara nämna några funktioner.

Fakturan räknar ut sig själv!

Inte nog med att Papyrus är ett DTP-program. Det är också ett enklare kalkylprogram. Men hjälp av tabellfunktionen kan man genom att Papyrus all-

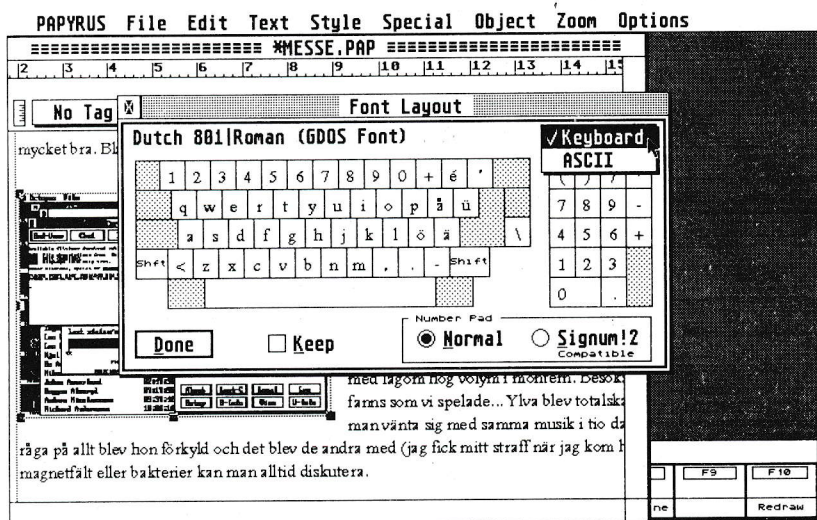


Fontpanelen är logiskt uppbyggd med möjlighet att välja snitt och storlek. Man kan härifrån ladda in nya snitt och "läsa" vissa rutor så de alltid är förvalda.

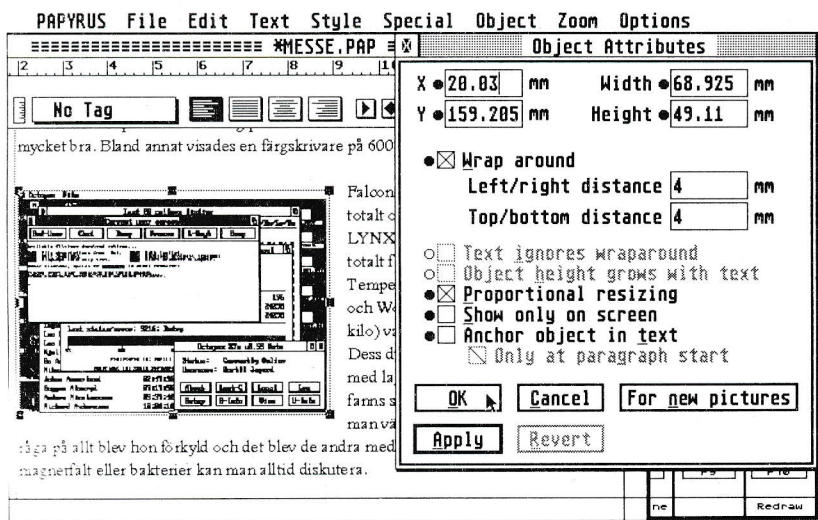
tid tilldelar varje cell i en tabell ett specifikt namn lägga upp ett kalkylark. Med vanliga Lotus-kommandon kan man sen få Papyrus att kalkylera. Jag la upp en faktura-mall som beräknar delsummor, slutsumma, ingående moms och summa att betala, efter att man knappat in varans namn och styckpris. Jag har hittills inte kommit underfund med om man kan få Papyrus att räkna med datafält som man fyller på från olika register. Kan man göra det så kan jag få en faktura som hämtar kundens namn och adress, beställning och styckpris från andra register och sedan räknar ut de olika summorna och lägger på momsen och skriver ut summa att betala i Papyrus. Då blir Papyrus tillsammans med registerprogrammet ett faktureringsystem.

Avancerad fonthantering

Programtillverkarna av Papyrus har verkligen prioriterat bra fonthantering. Papyrus kan använda både SpeedoGDOS och vanliga bitmappade GDOS fonter samt även Signum!2s bitmappade fonter. Det följer med några bitmappade GDOS-fonter med programmet. Dessa ska läggas i filen ASSIGN.SYS för att fungera. De bitmappade fonterna är snygga för att vara rasterfonter men blir inte hälften så snygga som SpeedoGDOS vektoriserade fonter. Jag rekommenderar verkligen att man använder SpeedoGDOS tillsammans med Papyrus för att få ut det mesta av programmet. Tyvärr är ju inte SpeedoGDOS det snabbaste inom GEM-världen men nya versionen 5.0 är avsevärt upptrimmad och väljer man att köra med kommande NVDI 3.1 som också



För att få tag på specialtecken kan man få fram en tangentbordsskiss eller ASCII-tabell att välja tecken från.



Genom att sätta attribut på objekt på sidan kan man t.ex. få text att flyta runt en ram med inställbara avstånd. Man kan även ställa ramar att omräknas proportionellt vid förstoring/förminskning.

kan hantera Speedo-fonter så kommer det att gå åtminstone 5 gånger så fort.

Papyrus sorterar in fonter i olika fontfamiljer. Tex. är Times 12 punkter och Times 24 punkter lagda i samma familj, Times. Det gör fonthanteringen mycket enklare och snabbare. Speedo-fonterna är redan grupperade i familjer genom Speedo-definitionen. Med Papyrus kan man själv manuellt sortera in vanliga GDOS- och Signum!2-fonter i familjer. Då kan man lägga in alla de tre olika fontkvalitéerna i samma system och får så ett enhetligt och överskådligt verktyg för fonthantering. Detta är ytterligare en av Papyrus många fördelar. Man kan skapa nya eller ta bort familjer och man kan lägga till respektive ta bort fonter från familjen. Man kan också själv sätta namn på familjen men för att Papyrus ska kunna använda familjen tillsammans med övriga familjer så får man hålla sig till vissa regler.

All fonthantering sker med hjälp av fontpanelen. Här väljer man font, storlek och stil separat. Man får upp ett stilprov efter valda premisser längst upp i panelen. Man kan också ställa in så att respektive fontnamn står med sin egen font.

Skulle man välja en storlek på en bitmappad font som inte finns som förvald beräknar Papyrus hur fonten kommer att se ut. Tyvärr blir kvalitén inte lika bra som om storleken redan hade funnits som förvald men det ger större möjligheter. Med SpeedoGDOS-fonter får man aldrig samma problem eftersom dessa fonter är vektoriserade och därmed skalbara hur som helst.

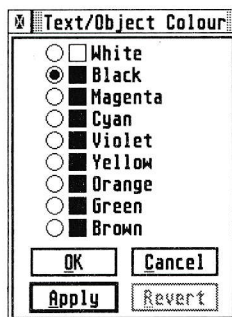
Man kan lägga in olika fonter med inställd storlek och stil på funktionstangenterna. På dessa tangenter ligger redan olika stilar inlagda efter känt 1st Word-maner men man kan koppla en hel uppsättning av fonten till dessa tangenter också. Fontvalet skrivs ovanför stilvalet på funktionstangenten i fönstret med funktionstangenter. Genom att antingen peka på fontvalet med muspekaren eller trycka shift+funktionstangent så kommer man åt fontvalet.

Färg

Man kan byta färg på det mesta i Papyrusdokumentet. Det finns 8 färger att välja på. Beroende på vilken skärm och vilket grafikläge man kör i så syns färgerna olika väl men informationen om vald färg lagras alltid i dokumentet. Har man sedan en färgskrivare kommer de snyggt och prydligt ut på det färdiga papperet. Färger på text och andra objekt – ramar, bakgrunder, tabeller m.m. – ändrar man i en separat färgdialogruta.

Tyvärr kan Papyrus inte hantera färgbilder. Det verkar lite konstigt att man kan byta färger på i stort sett allting an-

Man kan ha flera olika färger på text och objekt men man kan inte ladda in färgbilder.



nat men inte ha med färgbilder. Det hade varit trevligt med färgbilder och enligt uppgift från ÅF så kommer funktionen att finnas med i kommande version av programmet.

Taggarnas herravälde

När det gäller formatering av texten så har man i Papyrus valt att låta allt styras av taggar. De flesta av oss har väl någon gång flugit och då fått små pappersremсор med gummiband att märka vårt bagage med. En sådan pappersremsa kallas för tag. I Papyrus märker man de olika styckerna med taggar som talar om hur stycket skall formateras.

Allt går att ställa in i en tag. Tabbar, font, storlek, stil, färg, tecken-, ord- och styckeavstånd ställs alla in i taggen som sedan appliceras på lämpligt stycke. Till exempel har jag 4 olika grundtaggar i alla mina Papyrusdokument: Huvudrubrik, ingress, mellanrubrik och brödtext. Huvudrubriken är en stor och fet Swiss och styckeavståndet är störst. Ingressen en kursiverad och mellanstor Dutch. Mellanrubriken är en mellanstor Swiss med ett större styckeavstånd än brödtextens men mindre avstånd än huvudrubrikens och brödtexten är en liten Dutch med 5 inlagda tabbar på lämpliga avstånd. Skulle jag i efterhand komma på att det vore snyggare med t.ex. en större brödtext går jag bara in och ändrar taggen för brödtexten istället för att behöva ändra i hela dokumentet.

Har man en gång lagt upp en bra tag för något speciellt ändamål i ett visst dokument och man kommer på att man behöver en likadan igen går det bra att ladda in taggen från det tidigare dokumentet. Man kan alltså flytta taggar mellan dokument.

Stavningskontroll

Papyrus är utrustad med en utmärkt ordlista och stavningskontroll. I den engelska versionen följer en engelsk ordlista. Till den svenska versionen är det planerat att komma en svensk ordlista. Det bästa med Papyrus ordlista är nog att man kan ha flera ordlistor inne samtidigt. Då kan man verkligen få kontroll över sitt stavande. Man kan själv lägga till nya ord till den befintliga ordlistan eller välja att göra egna ordlistor. Läger man av misstag i en felstavat ord går det bra att ta bort det från

ordlistan. Den egna ordlistan kan antingen sparas som ren ASCII eller i komprimerad form. Den komprimerade ordlistan går att leta i snabbare.

Det finns två sätt att låta kontrollera sin stavning. Antingen skriver man hela sin text och kontrollerar stavningen när man är klar eller så låter man Papyrus kontrollera stavningen under tiden man skriver. Det senare tar lite längre tid än vid vanlig textskrivning. Om man väljer att låta Papyrus kontrollera stavningen under tiden så kommer den att skrika till och märka ut det felstavade ordet med en vågig rad undertill. D.v.s så som alla ordlistor fungerar så kommer även Papyrus att skrika när den upptäcker ett ord som inte finns med i ordlistan. Det betyder inte nödvändigtvis att ordet är felstavat utan helt enkelt att det inte finns med ordagrant i ordlistan. Allt som oftast så är det ju dock felstavat.

Många olika format

Papyrus kan importera följande textformat: 1st Word Plus (.1WP), ASCII (???), Papyrus (.PAP), Signum!2 (.STX och .SDO) och Rich Text Format (.RTF). Papyrus kan spara följande textformat: Papyrus (.PAP), ASCII (.ASC) och Rich Text Format (.RTF).

Papyrus kan ladda in bilder i följande format: GEM Metafile (.GEM), GEM Bit Image (.IMG), STAD (.PAC och .PIC), Degas (.PI3), Degas Elite (.PC3) och Doodle (.DOO, .BIG och .FAT). Alla dessa bilder måste vara svartvita. Papyrus

kan alltså inte hantera färgbilder. Om man vill spara ner en bild måste man spara den i ett Papyrus-dokument.

Jag vill gärna att man i kommande versioner av Papyrus lägger in möjligheter till att ladda och spara text i Word format samt att man lägger in möjligheter till att ladda och spara bilder i färg i TIF och GIF-format.

Utskriftshantering

Det finns två sätt att skriva ut från Papyrus. Antingen väljer man att låta SpeedoGDOS sköta utskrifterna eller så väljer man någon av alla Papyrus egna printerrutiner. Skillnaderna mellan dessa båda sätt är att man inte kan skriva ut SpeedoGDOS fonter med Papyrus egna fonter och vice versa (om man inte har version 4.11 eller högre av Speedo). Väljer man Papyrus egna rutiner får man istället en mängd praktiska utskriftsmöjligheter. Tex. kan man låta Papyrus skriva ut sidorna i fallande ordning så att första sidan kommer ut sist. Man kan också få sidorna sorterade i ordning för att sedan bindas ihop. Man kan också välja att skriva ut mer än en sida per papper.

Papyrus har även en egen utskriftskö. Den fungerar som på Mac och i Windows (ursäktat svordomen igen). Man kan stoppa och starta olika printerjobb efter behov.

En annan väldigt bra funktion i Papyrus är möjligheten att själv tala om vilka escape-koder som ska skickas till skrivaren. Med hjälp av dessa koder

kan man i detalj styra utskriften. I manualen står det utförligt beskrivet hur dessa escape-koder skrivs.

Har man en färgskrivare går det alldeles utmärkt att ställa in utskriften så färggrann som man vill ha den. Bl.a. kan man motverka punktförstoringen som alla skrivare åstakommer. P.g.a denna så blir ofta färgutskrifterna för mörka. I Papyrus kan man ställa in ljusheten på utskriften i % och kan så motverka felet. Det medföljer ett speciellt testdokument att använda för att kontrollera hur sin egen skrivare beter sig.

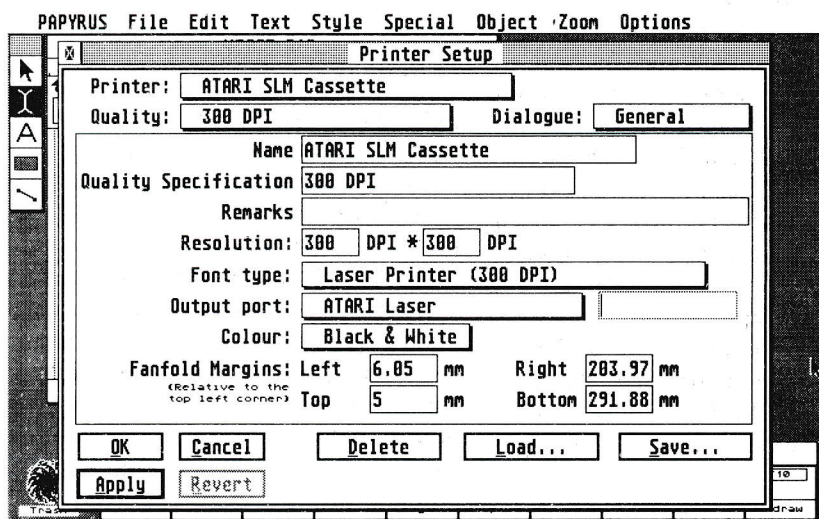
Övriga trevliga funktioner

Det finns många andra funktioner i Papyrus som jag inte hinner ta upp här. Några av dessa som jag tycker är väldigt bra är möjligheten till att ställa in automatisk sparning och att låta Papyrus återgå till det senaste dokumentet man arbetade med efter uppstart, är något jag verkligen uppskattar. Jag kan sluta och spara ett dokument mitt i och sedan när jag startar upp Papyrus igen så hämtar den in dokumentet och ställer markören där jag lämnade den. Den kommer då dessutom ihåg hur jag för tillfället hade arrangerat mina fönster på Papyrus arbetsbord.

Sammanfattning

Papyrus är en av de mest kraftfulla ordbehandlarna på marknaden. Den har dessutom fördelen av att vara lättlärd. Vill man använda den under ett multitaskande system går det utmärkt. De stora layoutmöjligheterna och den inbyggda kalkylfunktionen tillsammans med den gedigna font- och utskriftshantering gör Papyrus till en höjare väl värt sitt pris. Köp Papyrus i julklapp, till dig själv eller någon du tycker om, och du får en trevlig helg. ■

Ylva Budsjö



Skrivarinställningarna är tillräckligt avancerade och en rad olika drivrutiner finns med Papyrus. Man kan till och med skriva till fil eller bild (IMG).

PAPYRUS GOLD

Från: ROM Software (svensk distributör Falcon Pro Center)

Pris: ca 1700:-

Omdöme: Mycket kraftfull och flexibel med fri layout och kalkylfunktion. Bra utskrifter med SpeedoGDOS-fonter. Kan inte läsa in färgbilder. På engelska men svensk version kommer.

VISION '94

För er som inte uppmärksammat att det pågått en jättelik mäsas under den 2-6:e november kallad VISION, kommer nu att få veta vad ni gått miste om. Trots att skyltningen var obefintlig, lyckades vi, efter några kosvängar ett par kilometer för långt, komma på rätt spår och lite senare även hitta en acceptabel parkeringsplats ett par hundra meter från mässan. Efter att ha betalat entréavgiften på 80 kr var det bara den riktigt svåra biten kvar, att finna AdAstra som skulle vara där och ställa ut Jaguarer, Lynxar och "Falkar", allt enligt telefonsamtal med dem några dagar innan. Naturligtvis var ju det huvudsakliga målet med resan att få klämma och känna lite på Jaguaren och först och främst Alien vs Predator som nyligen lanserats i Sverige.

Mycket Jaguar

Det första glimten av något som kunde likna Atariprodukter var faktiskt vad som visade sig vara AdAstras huvuddisk. Nu var det inte själva disken som syntes på håll, utan det var ATARI med stora ljusblå bokstäver som tittade fram på en skylt uppe i taken bland alla andra skyltar för mobiltelefoner och diverse annat ointressant. Naturligtvis skotade vi om kursen och gick spikrakt mot det vi tyckt oss med glädje ha urskiljt (och vi hade rätt) och fann till vår glädje en liten hörna där AdAstra marknadsförde Atariprodukter tillsammans med det jag tror var kommunikationsradio och mobiltelefoner. Till vår glädje upptäckte vi att de hade ställt fram en Jaguarkiosk och naturligtvis var det just Alien vs Predator (i fortsättningen forkortat till AvP) som var igång. Oroligt blickade jag mot den ynkliga skärmen och undrade om detta var allt AdAstra hade att erbjuda. Jag hade inte hunnit studera kiosken någon längre tid, då en ur AdAstras personal påpekade att det visst fanns ytterligare Jaguarer att provspela lite längre in i mässlokalen.

Glada i hågen av beskedet traskade vi raskt vidare för att finna dem och

mycket riktigt stötte vi på fyra Jaguarer med Brutal Sports Football, Trevor McFur in the Crescent Galaxy, Cybermorph samt AvP med en entusiastisk klunga sittandes spelandes och tittandes framför de uppskattningsvis 28" stora TV-monitorerna. De visade sig emellertid tillhöra spelföreningen SVE-ROK, som ställde ut allt från rollspel, PC (Doom 2) och som tidigare nämnt, Jaguarer. Efter en stunds tappert väntande för att möjligen kunna få spela något av spelen själva gav vi upp, då klungan nyfikna spelfantomer snarare ökat än minskat.

Containerslutstation

Vi lommade vidare och fann att det stod ett par svarta kartonger runt hörnet lite längre bort med välkända färger och text. Vi hade kommit fram till Game Are Us's disk där Raiden beskådades av en liten skara. Frågan varför det var så relativt få (jämfört med vad Sverok's monitorer hade samlat) blev snabbt besvarad. Efter svepande blickar utöver det som var kvar av den jättelika mässalen upptäckte vi bara några meter bort ytterligare Jaguarkartonger med broschyrer med information om jaguar med spel. Raiden glömdes snabbt bort, då nyfikenheten drog oss till det vi nyss upptäckt. Väl framme vid lådorna upptäckte vi till vår stora förtjusning att det vrålades och skriades något aldeles fruktansvärt från en jättelik container som stod uppställd intill, tyvärr halvt skynd och aldeles för långt in i mässlokalen för att dra de riktigt stora folkmassorna. Tur var väl det då det ändå var fullt med folk i den bäckmörka containern där endast TV-skärmarna och i viss mån de 4-6 Lynxarna lyste upp. Mörkret gav perfekt bild och dessutom en underbar känsla för spelet utan större störande moment än ljudet från andra spel vilket ändå bleknade bort väl inne i det pågående spelet.

Totalt sett innehöll containern sex Jaguarer inkopplade till stora TV-apparater med relativt högt uppskruvat ljud. Förutom två Jaguarer med AvP fanns även

Tempest 2000, Cybermorph, Crescent Galaxy och Wolfenstein 3D. Vad Lynxarna innehöll hann jag tyvärr inte med i jakten på att få låna någon av Jagurerna för att testa själv. Dels på grund av att batterierna var tillfälligt slut i den Lynx jag fick tag på, och dels för att de var nästan lika populära som Jaguarerna var.

Denna container är nog ett av det bästa AdAstra gjort hittills för att visa upp Jaguaren, då mässan var slutpunkten, höjdpunkten på deras resa med denna enora container. En resa genom Göteborg, Malmö och Stockholm som tyvärr inte annonserades tillräckligt då jag själv inte visste om det förens för en vecka sedan, d.v.s. då hela resan i princip var avklarad.

Tyvärr kunde vi ju inte stå och vänta på ledig Jaguar hela mässan, utan vi klarade av de övriga mässhallarna och ett par ljumma korvar (låg betyg för de korvarna) till lunch. Efter någon timmes kringflackande i de fem till antalet lokaler med allt mellan serialbum till kostsamma bilstereoutrustningar i såväl små Fiater med blinkade lyktor till tuffa jänkarebilar, drog vi oss åter till Jaguarerna i containern (som för övrigt inte hade någon motsvarighet jämfört med jättar som Nintendo och Sega) för att denna gång möjligen kunna norpa åt oss ledig Jaguar.

Aliens...

Jaguarerna med AvP var i princip omöjliga att komma över, men faktiskt lyckades jag få chansen att spela Tempest 2000 ett par gånger vilket gav mersmak. Ett underbart läckert spel dels grafiskt men inte minst tack vare den fantastiska musiken. Ljud- och bildeffekterna skall dock inte glömmas bort. De fick en att formligen drunkna i spelet. Mer än så berättar jag inte. Än mindre berättar jag om AvP, som jag till slut fick chansen att spela innan vi var tvungna att resa hem igen. AvP skall helt enkelt spelas, gärna på kvällen eller i ett mörkt rum, absolut på en stor TV eller monitor, naturligtvis med lju-

det strömmandes ut på lagom hög volym från en kraftfull stereo med högtalarna perfekt inställda. Då har du ett spel som får samtliga av de övriga spel att flagna som rost på gammal badstuga. Känslan från containern gav dock klar mersmak att adrenalinet pumpade friskt under flera spelsekvenser.

Kanske jag berättade allt för mycket, eller vill du veta mer? Ja, då kommer vi tyvärr in på den del där smolken i bägaren kommer in, nämligen priset, som jämfört med Sega och Nintendo kan se väldigt skrymmande ut, nästan 3500 ligger AdAstras pris på för en jaguar med endast Cybermorph inkluderat som spel.

AdAstra

Hur som helst, AvP Måste upplevas på ett eller annat sätt, annars kommer du definitivt att missa något som aldrig förr varit så likt det är tänkt att vara, nämligen scener och ideologier från Alien-filmerna. (Många av ljudeffekterna från spelet är originalsamplingar tagna från filmerna!) AvP kommer tills vidare kosta ca 795 kronor. Vårt vartenda öre!

Utöver missen med marknadsföringen av resan i storstäderna med containern från AdAstras sida, skötte de sig under mässan riktigt föredömligt. Broschyrer delades ut, eget framtagna broschyrer med kanske lite väl överdrivet innehåll (precis som all reklam) men överlag bra och informativt innehåll.

Innan vi åkte hem hann jag dessutom med att prata med flera i AdAstras personal då "containerteknikern" som följt med den på dess resa berättade att containern hade samlat uppskattningsvis en 400 besökare varje dag, men att det inte riktigt hade varit den uppslutning de hade hoppats på (kanske inte så konstigt med tanke på den skrala informationen om deras tripp) men att det ändå hade varit uppskattat av de som besökt containern. Tyvärr föll frågan hurvida Jaguaren hade sålts överlag i glömska men hoppas att den frågans svar förr eller senare når de intresserades öron. På frågorna hurvida de tänkte satsa på reklam i TV och om de tänkte fortsätta turnén med containern till blev jag hänvisad till personalen som bevakade disken tydligen bemannades av AdAstras administrativa personal. Efter lång väntan fick jag dock en liten pratstund med först en sedan två av killar-

na bakom disken och fick veta att de inte hade några planer för tillfället att göra någon mer TV-reklam än den som tidigare visats i Z-TV, åtminstone inte i höst som den ene uttryckte det, men tillade raskt att reklam i tidningar som PC Hemma och liknande magasin skulle förekomma relativt frekvent. Som det kanske tidigare framgått, så var det inte läge för någon vidare resa med containern.

På frågan hur mycket, approximerat, de hade lagt ut på marknadsföringen av Jaguaren svarade de att runt en miljon hade spenderats, och på mitt kanske provocativa tillägg att det inte var speciellt muntra miner bland oss åskådare från Atari-läktaren med tanke på den nästan rent utsagt dåliga marknadsföringen, sade han till sitt försvar att de säkert kunde sitta och fantisera om vad som var bättre än det som redan var gjort och att om de var så mycket bättre marknadsförare än de själva så var det upp till bevis (utan att kanske riktigt mena det). Det slutliga intrycket över det finansiella för marknadsföringen var att den förbrukade miljonen räckte ett bra tag framöver. ■

Magnus Sundin (tel 021-186009)

Hembokföring med ST-data

Här kommer ett förslag till hembokföring för er som vill ha koll på alla de där småutgifterna, som är så förädiska, så väl som allt annat i ekonomin.

Jo, då kan du använda ST-Data och ST-Kalkyl som jag tror de flesta har. Har man bara manualerna så är det rätt lätt att sätta sig in i hur programmen fungerar. Däremot hur man ska lägga upp ett register så att det fungerar bra till din hembokföring kan vara lite knepigare. Dels måste man ta hänsyn till hur programmet fungerar och dels bedöma vad man ska ha med i sin bokföring för att den ska bli så meningsfull som möjligt.

Själv har jag bokfört ett år med ST-Data och ST-Kalkyl och är helnöjd. Innan testade jag programmet Privatekonomi av Stig Odenhall, vilket visserligen är ett bra program, men det gav inte någon koll på de dagliga utgifterna, eftersom man endast kunde registrera dem i egna reg-filer och då påverkade de inte programmet i övrigt.

Här kommer en kort sammanfattning hur jag har lagt upp bokföringen.

ST-Data

Man för in varje post i vilken ordning som helst, de sorteras automatiskt in efter datum.

Posterna sorteras på hur många konton som helst.

Rapporter genereras av allt som kan vara av intresse.

Skriver man in fel, är det lätt att ändra (du fuskar väl inte för dig själv!)

Vid månadslut genereras en speciell rapport som man sedan använder i ST-Kalkyl.

ST-Kalkyl

Månadsrapporten ger följande:

Ing. saldo i kassa och bank, månadens inkomster och utgifter specificerade på resp. konto, utg. saldo kassa, bank samt diverse data relaterat till en årsbudget du tidigare lagt in. Månadsrapporten ger också nuvarande ekonomiska läge med hänsyn taget till att vissa räkningar ej betalas månadsvis.

En totalekonomi-rapport ger en samlad rapport av sådant du har i din bokföring samt eventuellt värde på aktier, obligationer eller liknande tillgångar.

Även skulders ökning eller minskning tas i beaktning, varefter ett totalekonomiskt läge för månaden ges.

Totalekonomi-rapporten ger en rapport som i stort sett tar hänsyn till allt som rör ekonomin förutom värdeminskningar på inventarier och andra tillgångar. Men eftersom kalkylblad är enkelt att ändra kan man själv bygga vidare och få med fler funktioner om man önskar.

Är du intresserad skickar jag dig gärna en kopia med en utförligare beskrivning. (sänd mig i så fall en diskett och ett frankerat kuvert). ■

Mikael Berger

N:a Sköldvägen 12, 443 60 Stenkullen
PS från redaktionen: Exempelfilerna vi fick från Mikael finns på detta nummers tidningsdiskett om du är intresserad!

Magiska MagiC

Geneva kom med "cooperative" multitasking till vår fina Atari.

"Wow", sa säkert många med mig. Inga dyra maskiner för att kunna köra flera program samtidigt. Inte nog med detta var Tyskarna inte långt borta de heller. De presenterade ett nytt operativsystem, som hette MagiX från början. Men eftersom det redan fanns ett program med detta namn, fick det heta MagiC.

Vad är då detta, undrar ni säkert. Jo,

det är ett operativsystem som arbetar med "pre-emptive" multitasking. Man kan kalla det lite mer "riktig" multitasking då det växlar mellan de olika programmen inom en viss tid (timeslice) och prioriterar programmen beroende på om det ligger i bakgrunden eller ej. Precis som MultiTOS, fast mycket snabbare. Jämförbara operativsystem på andra system är t.ex. Unix, OS/2 eller Windows NT. MagiC kommer dessutom till Apple Macintosh så man kan köra Atariprogram i bakgrunden på den förmåna datorn.

Vad man får...

"Nej", kanske en del säger, "ett Tyskt program". Detta kan innebära problem med manualer och program, då tyskarna är väldigt envetna med att endast skriva tyska produkter. Men hav tröst, MagiC finns i en version där både programmet och manualen är på engelska. Det man får är då en manual och en diskett med själva programmet. Installationen är enkel. Man fyller i det serie-

nummer som står på disken samt namn och adress. Man kan även ställa in vilken upplösning som MagiC skall starta i, och får även tala om vilken startenheter man har, samt sökvägarna till "scrap dir" dvs klippbordsmappen och var man har sina skrivbordstillbehör (ACC-filer). Detta tycker jag kan vara en fördel om man har många, man kan placera dem i en mapp så slipper de ligga i roten på startenheter. Man kan även välja sökväg till .APP/.PRG program som man vill att MagiC skall starta. Sista raden i installationsprogrammet behandlar var man har sin AUTO-mapp. Den kan man lämna blank då man som regel redan har den på startenheter.

Vi startar MagiC

När installationen är avslutad så kommer det som är mest spännande; att starta upp MagiC. Man skall då tänka på är att man lägger det startprogram som följer med först i AUTO-mappen.

Vad som händer är att när du startar, startar MagiC om datorn igen. Detta

för att den laddar ur ditt gamla operativsystem (TOS) från minnet och startar upp med sitt eget. När du väl har MagiC's desktop framme är det bara att tuta och köra. Den medföljande desktopen är väl ok, men för de som har en dator med mycket minne (4MB eller mer), rekommenderar jag EASE som vi testade i förra numret av AM. Har man dessutom KOBOLD för att skyffla filer snabbt, kan man få EASE att utnyttja KOBOLD automatiskt vid kopiering och formatering.

Det här klarar MagiC

"Preemptive" multitasking med upp till 16 program samtidigt. Du kan t.ex. ha 6 ACC-filer och ändå köra 10 program samtidigt inklusive desktopen i minnet.

Upp till 64 fönster öppna samtidigt.

Enkel växling mellan program tack vare ett grafiskt användargränssnitt.

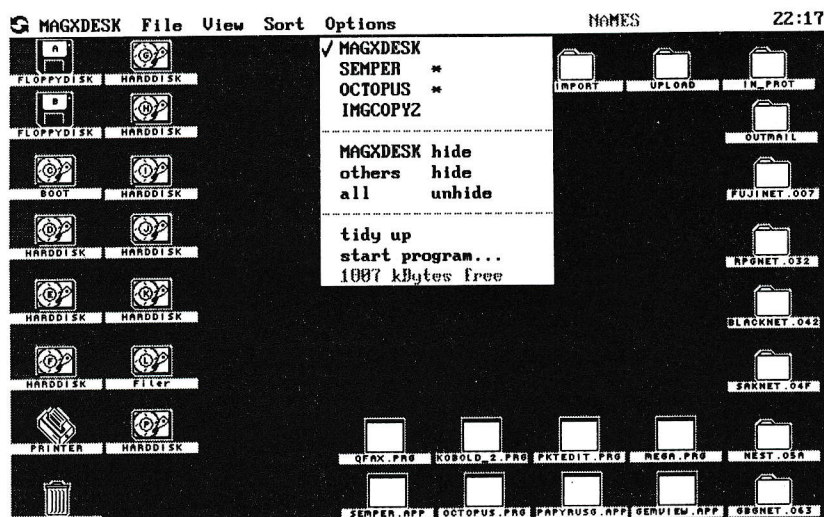
Hjälp för programmerare att göra felsökning på sina program tack vare att man kan "frysa" programmen tillfälligt. Samt även ta bort låsta program enkelt från minnet.

Avancerade dialogfunktioner såsom flygande dialoger, snabbvalsknappar, pop-up menyer etc.

En bra inbyggd säkerhet mot dåligt skrivna program är att om ett sådant program krashar så "rensar" MagiC upp efter det så att det inte innebär att hela datorn hänger sig.

Egen desktop med användardefinierbara ikoner samt flera avancerade funktioner som du hittar i t.ex. TOS 2.06.

Många program blir t.o.m. snabbare under MagiC i jämförelse med ordinarie TOS.



MagXdesk är den desktopvariant som följer med MagiC. Den är dock inte så värt avancerad som t.ex. EASE eller Gemini.

Datorkrav

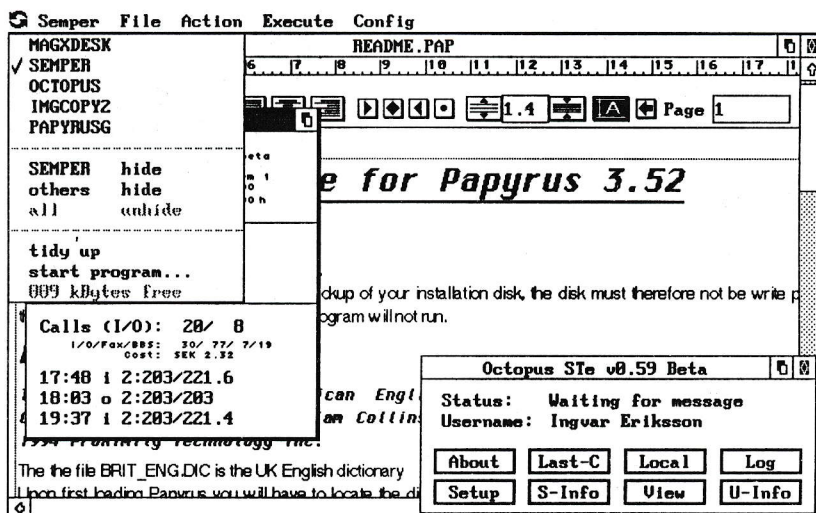
MagiC går att köra på alla ST/STE modeller och även Mega modellerna samt TT. Tyvärr kan inte Falconägare utnyttja programmet ännu då en särskild version är under utveckling. Att döma av reaktionerna då man jämför MagiC med MultiTOS så är det många Falconägare som vill ha MagiC p.g.a. hastigheten. MagiC går att köra på en 520 med 512KB minne men det är rekommenderat att ha minst 2MB för att det skall bli vettigt. Även hårddisk är att rekommendera om man skall kunna hoppa mellan olika program. Något som också är att rekommendera är NVDI för att snabba upp skärmhanteringen då det kan bli många fönster öppna. Själv kör jag med en 1040STE 4MB RAM samt NVDI plus hårddisk.

Många säger kanske att det inte går att köra multitasking på en 8Mhz maskin. Jag har kört en hel del program multitaskande i 8Mhz och då bl.a. med BBS'en. Dock är dessa program speciellt skrivna för att kunna köras under MagiC/MultiTOS. Vill man t.ex. ha en texteditor inne samtidigt som man har ett terminalprogram kan man sitta och skriva i editorn samtidigt som man laddar hem filer. Jag kan t.o.m sitta med en så kraftig ordbehandlare som Papyrus och skriva fina brev med fonter och annat samtidigt som basen står och tar emot samtal från användare. Fördelen även för mig som kör BBS är att jag kan komma åt datorn fast det är en användare "online" och hämtar filer eller skriver brev.

Vad man kan få ont om är faktiskt RAM när man har flera program igång samtidigt, även om man har 4MB i maskinen. När man kör komprimeringsprogram, som kräver en hel del processorkraft, märks det att 8Mhz är lite. Dock räcker det alldeles utmärkt med en 16Mhz maskin för att det inte skall märkas. Själv har jag köpt en PAK 68/3 accelerator från Tyskland som är byggd på en 68030-processor på 32Mhz och plats för matprocessor och TTOS m.m. Den kommer jag skriva om i ett senare nummer (får spara lite på godbitarna).

Inställningar

Alla inställningar görs i en textfil som heter MAGX.INF och ligger i roten på startenhetsen (vanligast C:). Där kan man ställa in miljövariabler (environ-



Exemplariskt scenario. MAGXDESK kör samtidigt som Semper, Octopus, Papyrus Gold och ImageCopy 2.

ment), autostart av program m.m. Även MAGXDESK sparar alla sina inställningar i den filen. Man kan lätt byta .INF fil genom att trycka control-shift+D för att t.ex. läsa in .INF filen på din D: enhet, om du nu har någon. Detta gör det möjligt att ha olika utseenden på desktop beroende på vad för program man kör för tillfället.

Slutomdöme

För den som vill ha möjligheten att kunna köra flera program samtidigt och som tycker MultiTOS är alldeles för slött på en 8 Mhz maskin rekommenderar jag MagiC istället. Även på Mega- och TT-maskiner så är MagiC det bättre när det gäller att kunna utnyttja hastigheten i datorn. Kompatibiliteten är också mycket bra. De program som inte klarar att köras multitaskande går lätt

att ställa in så de endast körs i "singel-mode". Man får med MAGXDESK på köpet så man har en desktop utan att behöva köpa till något. Dock kan väl kanske tyckas att den saknar en del om man jämför med EASE eller GEMINI t.ex. Ur minnessynpunkt är den att föredra framför dessa. Det enda negativa jag har är emot det medföljande "kraftiga" skalprogrammet för att köra batchfils-operationer. Det är inte så kraftigt alls, och medföljande textfil till det är på tyska. ■

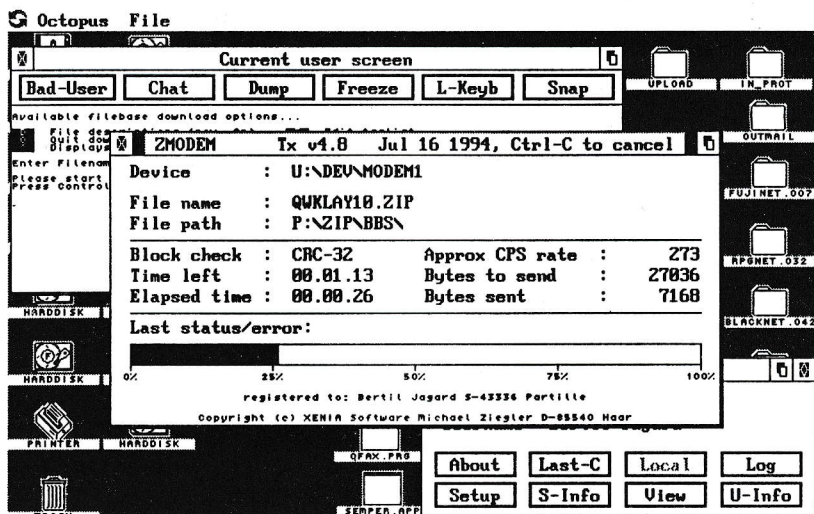
Bertil Jägård

MAGIC v02.01

Från: Maxon Computer (A Kromke, Behne)

Pris: ca 900:-

Omdöme: Mycket snabbt. Kompatibelt med det mesta. Dåligt skalprogram medföljer.



Allas vår STraight BBS under en filöverföring med ett externt Zmodem-program.

Internet

information wants to be free!

I början fanns inget. Sen kom InterNet. Nåja, nästan... "Att surfa på nätet!", det är det nya modeuttrycket för folk med InterNetanslutning. Från att ha varit tråkiga finliga nördar som sitter i ett hörn och knappar på tangentbordet med en flimrig skärm, är det nu modernt att med ett par musklick och tangenttryckningar på ett par sek- under kunna plocka hem de senaste forskningsrönen om pollenallergi, den senaste MTV European Top 20-listan, se bilder på när en meteor krossas mot Mars yta eller höra smakprov från UB40:s senaste platta.

Prata med 10 personer samtidigt, trots att du bor i Strömstad, en bor i Finland, en annan i Florida i USA och en tredje i Indien. Allt är möjligt.

InterNet skapades när man i USA började forska kring datasårbarheten i krig. Om fienden lyckas spränga bort en viktig länk i ett nätverk, hur skulle man ändå kunna kommunicera?

Man byggde upp ett spindelnät av olika kommunikationsvägar och en logik som provade hur bra framkomligheten var olika vägar, och "lärde" sig den. Ett meddelande styckades i lämpliga bitar och skickades ut slumpmässigt en väg. Efter många om och men kunde meddelandet byggas ihop. De delar som inte kom fram begärdes det omsändning på. InterNet var uppfunnet – ett nätverk som verkligen kunde stå sig i krig. Detta bevisas bl.a. i det pågående kriget

i f.d. Jugoslavien. Fastän tele- och vägförbindelserna på många platser är brutna, strömmar det fortfarande rapporter ut via InterNet. Enda kravet är elektricitet, som ju kan framställas på många sätt.

FidoNet i InterNet

Världes största icke-kommersiella datornätverk, FidoNet, är också kopplad till InterNet på flera håll, men räknas dock som ett eget nätverk. Kopplingen däremellan kallas för Gateway. Till viss del sker inte "gateningen" helt utan problem. Tex. brukar svenska ÅÄÖ bli }{|, ÷, ÅÄÖ, eller i bästa fall aao.

Medan FidoNet i princip endast kostar de slantar man lägger ner på teleräkningen, kostar InterNet en massa pengar. Till viss del kan man förstå det – hos Telia betalar man hyra av ledningarna för den tid man är uppkopplad när man ringer, men InterNet bygger på fasta förbindelser där man är uppkopplad hela tiden.

För ca 50000 kr om året får man tillgång till en fast linje till InterNet, som man kan utnyttja hur mycket man orkar.

För oss fattiglappar som undrar om vi har råd att spendera 19.50 på en hamburgare på stan, men ändå vill ha tillgång till nätet, hur gör vi då?

Ja, det finns flera lösningar. Antingen ansöker man om ett konto hos de företag, högskolor eller föreningar som har en fast InterNetanslutning. Man måste oftast ha speciella skäl för att få ett konto. Man måste också skriva på ett avtal om att man förbinder sig att inte uppta nätverkskapacitet med onödiga ting (t.ex. tanka porrbilder under "högtrafik"), inte utnyttja nätet för brottslig aktivitet, m.m. Har man väl ett konto man man antingen utnyttja det via terminaler vid den fasta anslutningen, eller via uppringd förbindelse med modem.

Det billigaste alternativet är dock att man utnyttjar sin vanliga dator och sitt modem. Ett billigt 2400 bps-modem (bitar per sekund) kan man få för 300-500 kr, och det är billigt med tanke på vad man kan använda det till.

De mest avancerade modemerna på upp mot 28800 bps går på ca 3000 kr. De har i allmänhet faxfunktioner och i viss mån voicefunktion (med voicefunktion kan man använda datorn och modemmet som telefonsvarare, m.m.).

Har man väl en dator och ett modem ringer man upp närmaste BBS med InterNetanslutning. En sådan BBS har oftast en uppringd förbindelse med InterNet, vilket gör att brev inte går iväg med en gång, utan oftast under natten.

Alla funktioner som jag beskrev i inledningen kan man inte utnyttja på samma sätt med en uppringd förbindelse, som när man sitter vid en terminal. Vissa funktioner kan man inte utnyttja alls.

I grund och botten finns endast E-mail-möjligheten. (E-mail = elektronisk post), men genom snillrika uppfinningar ute på nätet kan man utnyttja denna till så mycket mer.

FTP

FTP heter en InterNetservice, och det står för File Transfer Protocol. Det är helt enkelt ett standardiserat sätt att överföra filer via de fasta ledningarna.

När jag studerade på Högskolan i Skövde fick vi ett tag inte tillgång till InterNet fullt ut, utan endast mailmöjligheterna. Tack och lov finns det mängder av s.k. FTP-servers som man kan skriva mail till, och låta dessa plocka hem filer åt en. Filerna kommer som brev.

Binära filer måste göras om till rena textfiler (ASCII) för att kunna överföras via brev. Ett sätt kallas UU-kodning. UU står för Unix 2 Unix – de ursprungliga användarna av kodnings-

standarden. Filen delas upp i lagom stora bitar för att kunna skickas som brev. (I InterNet är max tillåten brevestorlek 64 kB, i FidoNet 16 kB), och binära ASCII-tecken görs om till andra tecken för att kunna skickas. Filerna blir något större, men det får man acceptera. I filen läggs också koder för filens start, hur många delar och när den slutar.

Mosaic och http

Mosaic och http är nog "det häftigaste" i multimedieväg som finns idag. Mha. olika "sidor" eller "dokument" klickar man sig fram genom världen. Man kanske får upp en meny likt den här:

KÖNSSJUKDOMAR

- Forskarrapporter
- Artiklar
- Medicinska fakta
- Bilder på kroppssymptom

Klickar man på "Forskarrapporter" kanske man får upp menyerna:

- AIDS
- Gonorré
- Klamydia
- Kondylom

Klickar man på "Bilder..." kanske man får upp en bild på könsvårtor.

Olika fonter, stilvariationer, färger, klickmöjligheter i bilder, stöd för ljud, etc. Det mesta är möjligt. Programvaror finns för Unix, Windows och Mac.

För Ataridatorer är det möjligt att det har utvecklats en programvara. Nätverksporten på Mega STE:n, TT:n och Falconen är som gjord för att låta datorn bli en arbetsstation. Till TT:n vet jag att det har utvecklats ett tyskt kommunikationsprogram för att utnyttja datorn i ett Unixnät.

IRC

IRC betyder InterNet Relay Chat, och innebär att precis som man sitter och snackar med SysOp på den BBS man ringer kan prata med folk över hela världen. Teoretiskt sett kan man vara hur många som helst som sitter och snackar, men när man kommer upp i ca 10 personer börjar det bli ganska svårt att hänga med. Det värsta jag har sett är 50 personer i samma "chat channel".

Eftersom man med en upprigad mail-

förbindelse inte sitter uppkopplad hela tiden, kan man inte IRC:a alls.

Telnet

Telnet är en av de första InterNetfunktionerna som fanns, näst elektronisk post. Den innebär att ens egen dator fungerar som en ren terminal, dvs. text man skriver skickas till värddatorn, och text man får från värddatorn kommer direkt upp på skärmen.

När du använder ett terminalprogram när du ringer en BBS, emulerar du egentligen en ren terminal med din dator. Ditt terminalprogram har antagligen en massa andra funktioner, typ filöverföringar. En ren terminal har dock inte dessa funktioner, utan hela filsystemet finns på värddatorn.

Såvida du inte har konto på något ställe som ringer till med ditt modem, kan du inte utnyttja Telnet.

MUD

MUD = Multi User Dungeon. Spelspe-
ning online helt enkelt. Även här gäller att om du inte har något konto någonstans är det svårt att kunna vara med. En del mail-MUD:ar finns dock, men dessa är ganska sällsynta.

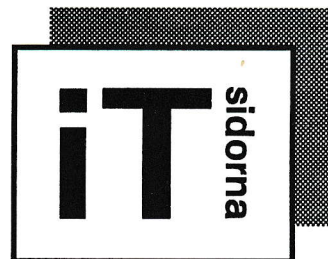
Newsgroups

Newsgroups är InterNets motsvarighet till FidoNets echomail, dvs. man skriver brev som alla som tar hem samma newsgroup kan läsa. Om man tycker att det finns alldeles för många echomailareor i FidoNet, ska man titta på listorna över antalet newsgroups för InterNet.

Alla ämnen du någonsin kan tänka dig att diskutera med någon, finns med. Allt är tillåtet att diskutera (Information wants to be free, heter det ju...), så det finns diskussionsgrupper om både barnporr och självmord.

Föräldrar som nu börjar undra om de ska våga låta sina barn få ett modem i julklapp, bör komma ihåg att InterNet är oerhört självsanerande – mer självsanerande än FidoNet där i stort sett alla echomailareor har en moderator som styr innehållet om någon flippar ur – trots att människor från världens alla kulturer träffas i samma media.

Senast jag tittar i barnporrgruppen diskuterades det hur man bäst skulle stop-



pa handeln med barnporrvideos i USA.

För en InterNetansluten BBS som även är ansluten till FidoNet hittar man således nyhetsgrupperna som vanliga echomailareor.

Hur går jag med?

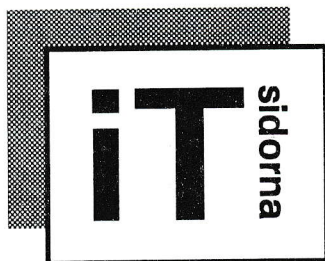
Allt fler BBS:er skaffar sig InterNetanslutning. Den ursprungliga svenska InterNet/FidoNet-gatewayen finns på Chalmers Tekniska Högskola i Göteborg. Om du vill skriva till någon i InterNet skriver du ett Netmail på någon FidoNetansluten BBS. Om du t.ex. ska skriva till mig som har InterNetadressen patrick@pandora.ct.se skriver du till: patrick@pandora.ct.se på FidoNetadress 2:203/125.

Inom InterNet finns förutom ens InterNetadress även en "In real life"-sträng som skickas med varje brev, där man kan kolla vad personen som har adressen verkligen heter. Min gamla InterNetadress på Högskolan var di2patre@ida.his.se. När jag skrev ett brev till FidoNet kom min "In real life"-sträng (Patrick Reinthal) som avsändare av brevet, och det gick inte utan vidare att svara på det från FidoNet. Tack och lov finns det inom FidoNet något som heter kludges – osynlig text som följer med varje brev. En av kludgarna som Chalmers gateway skapar heter REPLY-TO, och innehåller den verkliga adressen, i det här fallet di2patre@ida.his.se.

Ska man svara på ett brev som har gått igenom Chalmers gateway måste man alltså byta ut avsändarnamnet mot REPLY-TO-kludgen.

Skåne kan!

En tämligen ny Gateway finns i Skåne, och kallas Cindy Gateway. (Herr AM-redaktören undrade om jag hade fått tag på fotomodellens adress när jag sa att jag skulle skicka brev till Cindy...)



STraight BBS är en av de baser som har anslutit sig. Skriver du brev därifrån "får du" InterNetadressen

förnamn.efternamn@straight.ct.se

Om du redan är nod eller point i FidoNet kan du ansöka om en egen InterNet-adress hos Jesper Bröndum på 2:200/427. Du kan behålla din gamla FidoNet-programvara, och betalar ca 100:-/år för din anslutning. Inte så farligt, eller hur?

Om man behöver få kontakt med någon på ett system, men man inte vet användarnamnet (namnet före @-tecknet), skriver man till postmaster. Därför kan det vara bra att sätta upp "postmaster" som användare i ditt pointsys-

tem, ifall du inte ser netmail adressera-de till andra än dig själv.

När du vill lämna eller hämta brev gör du en vanlig pollning mot 2:200/427, och får du E-mail som vanliga netmail och Newsgroups som echomail. Känner du inte för att ringa fjärrsamtal till Skåne varje dag (de flesta norr om Hallandsåsen brukar inte göra det...), går det bra att routa posten via någon annan.

InterNetadress på modet

Att ha en egen InterNetadress håller på att bli lika populärt som att ha videobandspelare i början av 80-talet.

Påven har en, regeringsministrarna har var sin, större tidningar och radiostationer har, USA:s president har en, etc. (jag har en... /red).

Nyligen blev Bill Clinton mordhotad via ett E-mail, av en amerikansk student. En domstol slog sedan fast att det är lika allvarligt att mordhota presidenten via E-mail som att göra det via ett vanligt brev.

En undersökning visar också att kommunikation via elektroniska motorvägar är det bästa sättet att kommunicera. Detta pga. att man kan kommunicera helt utan tanke på religion, utbildningsnivå, ras eller ev. handikapp.

En 12-årig skolpojke kan kommunicera med en nästan pensionsfärdig professor och civilingenjör, utan att diskussionen tenderar till att bli lika nedvärderande eller löjlig som om de hade kommunicerat mellan fyra ögon.

Håller man sig bara till allmänt hyfs och vett är elektronisk kommunikation det bästa, billigaste, roligaste, lärorikaste och bäst utvecklingsbara sättet att kommunicera.

Jag skaffade mitt första modem 1991. Jag skriver idag i genomsnitt 90 elektroniska brev om dagen, och jag har inte en tanke på att sluta.

Välkommen till Cyberspace du också!

■ Patrick Reinthal

FidoNet: 2:203/311.9

InterNet: patrick@pandora.ct.se

SAKNet: 79:100/104.1

Den "riktiga" ordlistan.

Jäss båcks, dax för lite engelska datoruttryck som du kanske har undrat över. Släng lexikonet du fick/kommer att få i julkapp, det duger ändå inte till något mer än när du ska skriva brev till moster (R)Agata i Birmingham. Här kommer riktiga översättningar:

EXE-CUTE – Ett sött litet program. Oftast till PC.

16 bit computer – Siffran betecknar det antal delar du kan plocka bort från din dator utan att dess kapacitet förändras nämnvärt.

Quote – Förhållandet mellan de riktiga brev och de skitbrev du belastar en SysOps hårddisk med.

Disk Check – Det du betalar dina disketter med, och som du sedan förbannar dig över att du använder, när kronofogden knackar på dörren.

CapsLock – Den tangent du låser fast kepsen på huvudet med, så att du hela tiden kan se ut som den löjligaste hackern på copyparty.

Timer – Det du måste sätta på datorn vid tolvslaget för att du ska kunna orka upp i tid nästa morgon (för att kunna hacka mera).

Environment – Det du bryr dig om, eftersom du lämnar in alla Colaburkar i närmaste affär, för att få råd att köpa fler Cola.

Noise – Vad omgivningen tycker om dina senaste tracker-moduler.

Function key – Den tangent som bekräftar radering (formatering) av ditt senaste verk. Vanligt uttryck 2 millisekunder efter nedtryckning av denna tangent: Oh shit!

Disk Drive – En sådan har din lokala dataaffär varje månad, och då skyndar du dig dit för att köpa billiga japanska disketter för en krona styck. Du köper massvis, eftersom deras medellivslängd oftast inte överlever den första formateringen ens.

Pack – Vad du anser databutiksexpediterna vara, eftersom de inte vill sälja dina program, men säljer konkurrentens program för över tusenlappen. De anser att ditt program hör hemma i nåt PD-bibliotek, trots att det är mer avancerat än konkurrentens (enligt dig själv)

Inte(r)face – Dig själv, huvudlös, efter den senaste skandalen – att du omedvetet har spridit virus. Det är ditt senaste program, som skriver en massa skit i bootsektorn på en disk, vilket naturligtvis tolkas som ett smart virus.

Switch – Förkyld benämning på ett program från Schweiz. Antagligen förkyld eftersom det är så kallt uppe i Alperna. (Nej, Freezed Dried Terminal är inte härifrån!)

IC – Tåget till nästa datorkonvent. Ej att förväxla med liten smart tusenfoting som lever och härjar i din dator.

CMOS – Står för Cleara och mosa. Alltså är det en benämning på en krets i datorn som rensar, formatterar, sprider virus och skriver över allt som kan tänkas vara viktigt.

muspekaren form och bara det uppochnedvända V:et visas (alltså konturerna av spetsen på pilen). I vanliga fall då man flyttar ett fönster med draglisten högst upp flyttas bara en "skuggbild" av fönstret. Med Winx flyttas det verkliga fönstret och det blir lättare att placera det rätt.

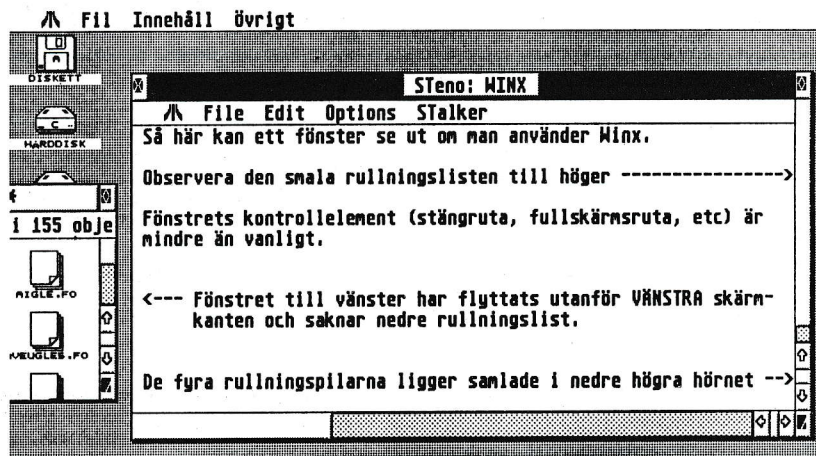
Vill man rulla ett fönster med hjälp av det vita området av rullningslisten till höger uppdateras inte fönstret förrän man släpper muspekaren. Vill man hitta ett speciellt ställe i en text fungerar med andra ord inte denna metod. Med Winx uppdateras fönstret hela tiden MEDAN man drar i det vita området. Denna funktion är mycket användbar då man arbetar i t.ex. en ordbehandlare eller Calamus.

Fler fördelar

Många av förbättringarna i Winx gäller icke aktiva fönster. I GEM måste ett fönster vara aktivt för att man skall kunna göra något med det. Ett fönster är aktivt när draglisten högst upp är "skuggad" och icke aktivt när listen är vit. Med Winx kan man flytta ett fönster som inte är aktivt. Man kan även ändra storlek på det, stänga det och rulla innehållet i det fastän det inte är aktivt. Har man en gång vant sig vid dessa fördelar vill man inte vara utan dem igen.

I CPXen kan man ställa in fyra värden av vilka två stycken är riktigt användbara, det är de två nedre värdena under rubriken Verzögerungszeiten. Det vänstra värdet (Verzögerung) bestämmer hur snabbt ett fönster BÖRJAR rulla efter det att man har tryckt på en rullningspil. Det högra värdet (Wiederholrate) bestämmer sedan hur snabbt fönstret rullas när det väl har kommit igång. Jag föredrar att ha båda dessa värden inställda på 0.00. Om du inte riktigt har förstått det som jag har skrivit om detta så sätt värdena (ett i sänder) på 5.00 så ser du skillnaden direkt.

I GEM finns en bugg som otroligt nog har hängt med i alla TOS-versioner. Du märker den om du klickar EN gång på någon av rullningspilarna. Fönstret rullas då inte ett "steg" utan två! Winx korregerar givetvis denna bugg en gång för alla. Med Winx kan man också flytta en fönster till vänster (utanför skärmen) vilket inte går i det vanliga GEM.



Missuppfattning

Det finns en allmänt spridd missuppfattning om Winx som säger att programmet är till för att man skall kunna ha 40 fönster öppna samtidigt (GEM tillåter i vanliga fall bara åtta). Man kan ju fråga sig vilken nytta man har av att kunna ha 40 fönster öppna. Svaret är uppenbart, ingen nytta alls! Om detta var det enda som Winx kunde åstadkomma skulle det vara ett av de mest meningslösa program som skrivits.

Inf-filen

Filen WINX.INF kan redigeras i vilken ASCII-editor som helst. Den innehåller ett antal "knappar" eller "brytare" (schalter på tyska) som slås på eller slås av. En knapp slås på genom att man skriver dess nummer och ett plustecken efter, t.ex. 3+ slår på knapp tre. Vill man slå av knapp tre skriver man i stället 3-. Finns en knapp inte nämnd i inf-filen slås den PÅ av Winx. I filen behöver man alltså egentligen (med viss modifikation) bara ta med de knappar som skall slås AV.

Till att börja med finns det 14 stycken globala knappar. I filen finns en beskrivning av vad alla knappar har för funktion. Syntaxen för att slå av (eller på) lokala knappar är: .GLOBAL = 1-3- (knapparna skrivs alltså med mellanslag emellan). Så som jag har skrivit slår man av de globala knapparna ett och tre. Själv har jag valt att låta alla globala knappar vara påslagna.

Det finns också 12 stycken lokala knappar. Dessa sätts av Winx då man startar ett program och kan alltså sättas olika för olika program. Syntaxen är enkel: <programmets namn> = <lista med knappar> (I programnamnet kan så kallade "wildcards" användas. ? står för ETT godtyckligt tecken, vilket som helst och * står för ett godtyckligt antal

tecken, vilka som helst.) Står det inget alls på platsen för programnamnet avses GEM desktop (som ju också är ett program). Skriver man bara * på programnamnets plats avses vilket program som helst.

Jag har valt att slå av två lokala knappar, knapparna 8 och 9. Slår man av knapp 9 hamnar alla rullningspilarna längst ner till höger i fönsterna. Slår man av knapp 8 kommer det inte upp några felmeddelanden då ett program använder ett felaktigt fönsteranrop, en funktion som annars är mycket användbar för programmerare.

Därefter följer några ytterligare inställningar av vilka "gadget" är mest intressant. De siffror man skriver här bestämmer storleken på vissa fönsterelement. Skriver man .GADGET = 0,0 blir den högra rullningslisten ett tecken bred i stället för två tecken som den brukar vara. På desktopen försvinner den undre rullningslisten helt men är som vanligt i andra program. Kontrollelementen för fönsterna blir också något mindre än vanligt.

Slutord

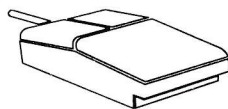
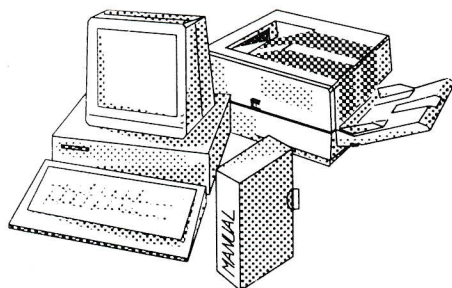
Winx är programmerat av Martin Osieka. Den senaste officiella versionen av programmet är version 2,2. Det finns också en betaversion kallad 2,3g som cirkulerar bland annat i baserna. I den senare versionen får man bland annat tillgång till gadget-kommandot. Hur mycket minne som Winx tar upp beror på vilken GEM-version man har. På min Falcon går det åt nästan 200 kB för Winx (och Gemram). Jag har aldrig saknat dessa 200 kB eller ansett att jag skulle kunna använda dem bättre. Hopplas min artikel har inspirerat dig till att åtminstone prova detta fantastiska program. Du hittar det bland annat på detta nummers tidningsdiskett! ■

Ulf Högberg

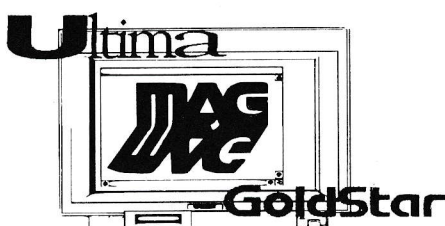
ACC-företagen förfogar över ett stort antal intressanta produkter för Dig och Din ATARI. Vårt samarbete ger Dig som kund många fördelar då vi kan hålla ett bredare sortiment och genom gemensamma inköp och annonsering hålla priset på en fördelaktig nivå. Vi kan inte allt, vem kan det, men genom ett brett 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!



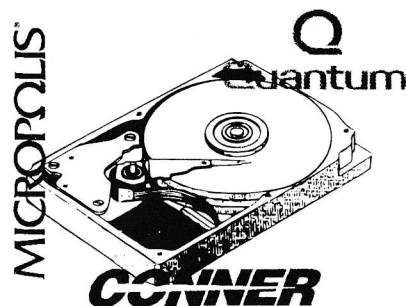
MÖSS m.m	SEK
LOGITECH PILOT	195:-
ITSA MOUSE	211:-
TRUEDOX TRACKBALL	619:-
TABBY GRAFIKTABLETT	797:-
JOYSTICK "The Bug"	159:-
GRAVISO MICRO SWITCH	394:-
QUICKJOY TOP STAR	271:-



MONITOR	SEK
SM 124 monochr.	2316:-
GS 148 monochr.	2413:-
14" SVGA GoldStar	2909:-
14" Datic TrueColour	4895:-
15" SVGA Ultima multisync	4680:-
17" SVGA GoldStar multisync	6945:-
17" MAG TRINITRON	10980:-
20" PHILIPS BRILLIANCE	16811:-
CRAZY DOTS 2	4576:-
NOVA 32k ST 256 färger	2987:-
NOVA 32k 32000 färger	3994:-
OVERSCAN ST	627:-
OVERSCAN TT	1490:-
SCREEN SWITCH BOX	501:-
SCREEN RES. BOX	944:-
SPEED RES. CARD	1628:-
BLOW UP SOFT	250:-
BLOW UP HARD I	850:-
BLOW UP HARD II	950:-
SCR. WONDER PRO	610:-
SCREEN W. PRO + NVDI 2.5	960:-
VGA CHIP KYLELEMENT	264:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-

EIZO®

TEXT	SEK
ATARI WORKS	1299:-
PAPYRUS GOLD	1645:-



HÄRDISK	SEK
IDE 2.5" CONNER 250	2941:-
IDE 2.5" CONNER 340	3559:-
IDE 2.5" TOSHIBA 520	6742:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	242:-

IDE 3.5" CONNER 210	1995:-
IDE 3.5" CONNER 420	2429:-
IDE 3.5" CONNER 545	3104:-
IDE 3.5" CONNER 810	5281:-
IDE 3.5" CONNER 1080	6581:-

SCSI 3.5" CONNER 343	2860:-
SCSI 3.5" CONNER 545	3802:-
SCSI 3.5" CONNER 1060	6264:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 1052	6840:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 1765	10296:-

MICRO ST SCSI-adapter	944:-
VANTAGE 1/3P SCSI-adapter	960:-
VANTAGE 3 SCSI-adapter	809:-
VANTAGE LINK SCSI-adapter	1173:-
SCSI TOOLS 6.x	626:-
ICD LINK 2P SCSI-adapter	1350:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	790:-

DATALITE 2 HD-packare	609:-
DIAMOND BACK 3	639:-
DIAMOND EDGE	609:-
KOBOLD 2.5	848:-

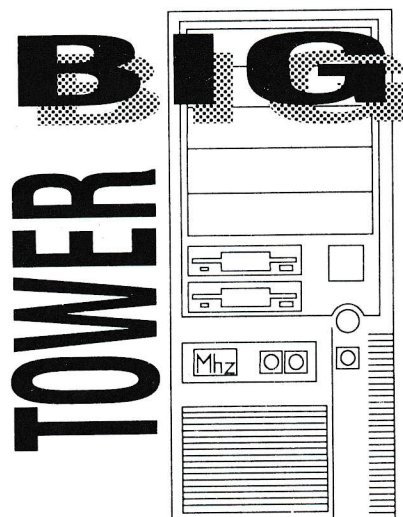


KOMMUNIKATION	SEK
TELEX 14.4 V.32 bis faxmodem	1998:-
TELEX 14.4 POCKET faxmodem	2749:-
DATIC 28.8 V42. bis faxmodem	2808:-
STALKER 3 terminalprg.	580:-
STENO 2 text editor	350:-
STALKER 3 + STENO 2	890:-
QFAX PRO IV faxprg. (svensk)	895:-

DATORER	SEK
STE 1040 1/0	3919:-
FALCON 4/0	7997:-
FALCON 4/85	9996:-
FALCON 4/250	10893:-
FALCON 16/0	13455:-
FALCON 16/250	15670:-
TT 030 2/0	14447:-
MEDUSA T40	39995:-
AFTERBURNER 040	7995:-



TOWER	SEK
FALCON BIG TOWER	2453:-
MONT. KIT 2.5"-3.5" IDE	242:-
ROM-PORT TOWER	373:-
SCSI-PORT TOWER	560:-
ALPS KEYBOARD	550:-
LIGHTHOUSE TOWER	2264:-
DESKTOPLÅDA FALCON	1628:-



COPSON DATA
Hovetorpsg. 66
582 64 LINKÖPING
Tel. 013-16 41 04

C-TEK
Tageliv. 3, Box 2056
280 22 VITTSJÖ
Tel/Fax 0451-240 88

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

DISK 1
Tegnérsgatan 8
412 52 GÖTEBORG
Tel. 031-18 01 40

Alla våra priser inkluderar lagstadgad moms. Priserna är justerade efter de valutakurser som gällde 941101 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, speciellt i 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	SEK
JAGUAR inkl. CYBERMORPH	3295:-
JAGUAR/ALIEN/SCART paket	3990:-
JAGUAR CONTROLLER	299:-
ALIEN vs PREDATOR	725:-
TEMPEST 2000	695:-
WOLFENSTEIN	695:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	695:-
CRESCENT GALAXY	585:-
EVOLUTION DINO DUDES	585:-
RAIDEN	595:-
SCARTKABEL	199:-
Kommer snart: DOOM, SYNDICATE	
LYNX inkl. 1 spel	599:-
LYNXPEL	195:-

LYNX

SYSTEM	SEK
NEODESK 3.04	450:-
NEODESK 4	820:-
NEOCLI 2.2	350:-
GENEVA	820:-
GENEVA/NEO 3.04	1160:-
GENEVA/NEO 4	1480:-
MAGIC	859:-
MAGIC+KOBOLD	1585:-
MULTI-TOS	612:-
NVDI 3.x	658:-
WARP 9	450:-
X-BOOT 3	369:-
SPEEDOGDOS 5.x	781:-
DESIGNERS FONTPACK	801:-
WRITERS FONTPACK	801:-

SONY

CD-ROM	SEK
SONY SCSI-2 ds, ms	2520:-
SONY SCSI-2 ds, ms ext.	3195:-
SCSI TOOLS + CD TOOLS	720:-
ST SCSI-CONTROLLER CD	969:-
SPEEDO FONT CD 500st	665:-
GEMINI PD/SW CD	350:-
LOHRUM 1 PD/SW CD	411:-
LOHRUM 2 PD/SW CD	411:-

10110100111
01101110010

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



MUSIK	SEK
CUBASE AUDIO 8-16 spår	8495:-
LOGIC AUDIO 8	8175:-
SCOREPERFECT PRO 2.1	2875:-
DAME STUDIO	1800:-
DAME COMPLETE	4900:-
CLARITY FALCON	1327:-
REPLAY STEREO	1052:-
FALCON PSI INTERFACE	3000:-

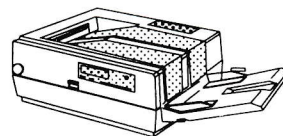
CALAMUS!

DIGITAL ARTS

GRAFIK & DTP	SEK
DA's VECTOR	1572:-
DA's VECTOR PRO	2363:-
DA's PICTURE	1572:-
DA's DTP BW	3154:-
DA's DTP CD	5264:-
DA's DTP TC	7893:-
DA's FALCON FÄRGSYSTEM	4219:-
CALAMUS 1.09	885:-
CALAMUS S.L	2838:-
FONTY Fonteditor	300:-
IMAGECOPY 3	470:-
RAINBOW	350:-
TRUE IMAGE	852:-
APEX MEDIA	1450:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA LITE	3795:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA ca:	4995:-
STUDIO PHOTO	1119:-
CHAGALL C	6242:-
SCANCOL+CHAGALL Ltd	4525:-
SCOOTER PCB kretskortlayout	1676:-

Chagall

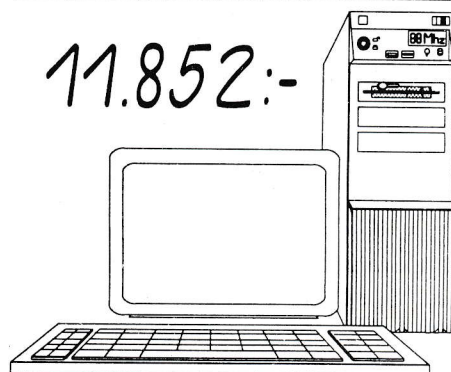
EMULATORER	SEK
FALCON SPEED	2758:-
SPEED BRIDGE MEGA STE	586:-
PC KEYB.INTERF. FALCON	671:-



PRINTER	SEK
HP DESKJET 310	3737:-
HP DESKJET 560C	7259:-
EPSON STYLUS 800	3750:-
STYLUS COLOUR 720dpi	7750:-
CANON BJ-200	3350:-
CANON BJC-600	6650:-
HP LASERJET 4L	8553:-
HP LASERJET 4P	11069:-
BROTHER HL-6V	8495:-
HP DJ REFILL Sx2st	235:-
HP REFILL CMYx2st	595:-
HP DJ-PATRON CMY	525:-
SLM 804 TONER	551:-
SLM 804 TRUMMA	2592:-

TOWER	SEK
FALCON 030 4/0	
HD 210 Mb 3.5" IDE	
MEGA STE KEYBOARD	
KOMPLETTPRIS	11852:-

11.852:-



SCORE SCORE SCORE SCORE SCORE
HIGH HIGH HIGH HIGH HIGH

SPEL	SEK
ISHAR 1	390:-
ISHAR 2	390:-
ISHAR 3	RING!
TRANSARCTICA	390:-
STONE AGE	318:-
CANNON FODDER	337:-
ELITE 2	365:-
LEMMINGS 2	365:-
DOGFIGHT	427:-
GUNSHIP	311:-
CIVILIZATION	427:-

FALCON PRO CENTER
Väderlekstorget 12
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
211 28 MALMÖ
040-23 41 97

Vi snickrar vidare

Duvan

en tangentbordskonsoll

Denna gången kommer vi verkligen att tillverka någonting som påminner om en fiol. Och inte vilken fiol som helst utan tangentbordskonsollen "Duvan". Det är populärt att döpa Atariprylar efter fåglar, katter och andra djur just nu, så vi skall inte vara sämre.

Var och när behöver man detta? Sitter inte tangentbordet bra där det redan sitter? Antagligen inte eftersom det är så många som klagat på ST:ns och Falkens konstruktion. Speciellt på Falken. Man vill ha sin utrustning och elektronik i en separat låda, typ midi/full-tower (glöm mini-tower för där får du aldrig in ST:ns moderkort såvida du inte först knäcker det på mitten). Men anledningen till att man fortfarande har gjort Falken i ST-lådan är att musikerna, som är en av Ataris största målgrupper, oftast vill ha tangentbord och dator "i ett" för att kunna göra datorn lättare släpbar. Lämpligast är i så fall en STacy-look på datorn. Men vad skulle det kosta att köpa en Falk med STacys utseende? Det kan vi fortsätta att spekulera i. Vårt band äger en STacy som jag köpte begagnat och billigt ifrån ett konkursbo. Vem hade annars haft råd med en sån?

Towerlåda

Att bygga in sina prylar i en towerlåda är ruskigt praktiskt eftersom man kan bygga till sin utrustning med HD, extra-drive, CD-Rom, tapebackup och kanske t.o.m. ett grafik-kort för de som har den modellen av dator där detta kan vara ett supplement. Fördelen med detta är att man då har tillgång direkt till strömförsörjningen till alla sina extra enheter,

moderkort och diskdrive o.s.v. ifrån townerns inbyggda transformator. Då kvarstår ett problem och det är att få tag på ett s.k. "Mega-tangentbord". Alternativet är att köpa ett kort ifrån Copson Data, som du stoppar i cartridge-porten och sedan kan köra in vilket PC-tangentbord som helst i. Kostar några få hundringar. Nu när du fått tidningen i brevlådan finns däremot ett tredje alternativ och det är att behålla själva tangentbordsdelen och bygga in den i en egen konsol. Snyggt och originellt blir det också, i.o.m. att vi valt trä för detta ändamål med sin ådring o.s.v. "Exklusivt", sa vår gitarrist.

Det är trä

Eftersom vi pratar om trä går vi direkt in på materialet du behöver. 4 mm plyfa, 3,2 mm spånskiva och 15 mm plankor typ furu. I plyfa-väg finns två alternativ. Mahogny och furu. Skillnaden mellan dem blir stor. Mahognyn är inte så markant i ådringen och är lite mörkare än furun. Furun däremot har en kraftig ådring som ger en fräck effekt för ögat just p.g.a. detta. Eftersom konsollen så småningom skall betsas grå, är kanske furu att rekommendera. Jag har valt mahogny för tillverkningen av min prototyp, eftersom jag tidigare jobbat så mycket med furu att jag ville prova mahogny för en gång skull (och det är alltid spännande med lite variation).

Innan vi börjar kan vi studera sammanställningsritningen. Hela konsollen består av 37 delar men jag har inte ritat ut alla kutsarna eller distanser som man kanske kan kalla dem på denna ritningen. Det hade ju sett ut som rena kriget då och det är illa nog som det är redan, med de 14 delar som redan finns ihopklämda där. De finns på separata monteringsritningar. När jag gjort ritningarna så har jag inte alls ritat proportionen för fem öre, utan bara ritat helt

fritt direkt i ett ritprogram. Om någon nu som studerat ritteknik ingående skulle ha några synpunkter på ritningarna alltså. Det kommer ju som sagt ibland synpunkter in till redaktionen där man som medlem kräver ren professionalism på medlemmarna som skriver i vår medlemstidning på ren amatörbasis. Detta är ingen kommersiell proffstidning utan är snarare... Nu går vi inte mer in på det området, men jag vill ändå nämna detta nån gång vid nåt tillfälle så nu har jag som sagt gjort det. I övrigt skall ritningarna stämma med den standard som gäller i den europeiska verkstadsindustrin av idag, i stort sett. Detta är givetvis inget krav om någon annan vill skicka in ritningar i framtiden, men jag föredrar att jobba med denna ritningstyp i alla fall.

Börja snickra

Vi hoppar på det jobbigaste och mest krävande först; den delen som man ser mest av givetvis. Frontpanelen (detaljnummer 1). Rita av ritningen spegelvänt på plyfans baksida (den sida du har valt att ha som baksida). Plyfa har en sida som är finare putsad och håller högre kvalitet än den andra. Plocka fram sticksågen och sätt in ett fintandat blad som t.ex. bågfilmsblad, annars fläker du sönder skivan totalt (väljer du att säga med lövsåg så ritar du på träts framsida eftersom du har bladet riktat neråt och drar det sålunda mot dig). Det fläks lite ändå och det kommer man aldrig ifrån, bara det fläker på rätt sida och då helst baksidan. När utsågningen är klar så tar du fram ett fint slippapper eller en ruskigt fin fil och fila/slipa kanterna försiktigt så att det inte fläker. Slipa inte för mycket i detta skedet eftersom vi gör en rejäl slipning i slutet när allt är monterat och limmat.

Gör sedan samma sak med Överdelen (detaljnr 2). Jag har gjort så att jag börjat limma direkt efter att jag fått färdigt

del efter del, så det kan vi göra nu. Stryk ut lite lim på överdelen och fixera den i frontpanelens urtag för F-tangenterna. Tvinga ihop dem. Jag har tillverkat ett eget tvingssystem för detta ändamål, av ett gammalt bord där jag borrar en massa hål som jag sedan skruvar fast spännbitar, jag gjort ur en tjock list, direkt i bordet. Listigt? Medan limmet torkar tar man en kopp fika eller sågar ur nästa del.

När limmet torkat efter en kvart (vilket det gör om man använder normalt trälim för inomhusbruk) ritar du ut lysdi-odernas centrum på baksidan av frontpanelen och borrar med ett 6-7 mm borr. Borra inte igenom vad du än gör. Jo, du kan borra igenom med ett borr under 2 mm så att du senare får in lövsågsbladet för utsågningen av lamphålen. Hur vi sen tillverkar fönstren får förbli en hemlis några minuter, så det så.

3.2 mm spånskiva

Nu är det dags att montera distanskutsarna. Dessa har jag sågat ut ur 3.2 mm spånskiva som jag köpt som spillbit från en brädgård. Jag har inte måttats kutsarna för det är inte så noga med måtten på dem. Lägg först i tangentbordet med knappsetsen och rita av hela kanten runt på frontpanelens baksida. Nu ser du klart och tydligt de marginaler du har att göra med. Proportionerna på ritningen är helt ur limningen så de

kutsarna som går vertikalt kommer att bli under 3 mm breda. Sedan blir det lite fixeringspillande innan de limmas och kläms fast med tvingssystemet. När jag limmade dit kutsarna så lade jag en del 4 mm spillbitar under frontpanelen så att den låg rakt och snyggt i och med att överdelen sitter där den sitter, d.v.s. i vägen just nu om man inte använder distanser. Använd spillbitar där det behövs för att stadga upp under den framtida limningen.

Nu är det sidlisternas tur (detaljn 3). Dessa sågas ur furuplankan jag nämnde tidigare (vill man vara ruskigt lyxig så köp mahogny men det tjänar knappast nånting till i och med att det blir så lite man ser utav front och baklisten). Sidlisterna ser man ingenting av. När du sedan limmar dessa på plats så var noga med att de hamnar 4 mm in från kanten. Jag fixerade in dem på plats med hjälp av 4 mm spillbitar.

Nu är det fötternas (detaljn 7) tur att åka in för klippning och rakning. Här går det undan så spånen ryker. Tänk om det kunde gå lika fort att tillverka konsollen som att skriva denna artikel? Tji fick jag. Limma dit dem på plats genom att spänna fast dem i sidlisten. Fixera noga efter långsidorna på frontpanelen.

När det gäller limningen av fötterna i sidlisten så kan det vara lättare att lim-

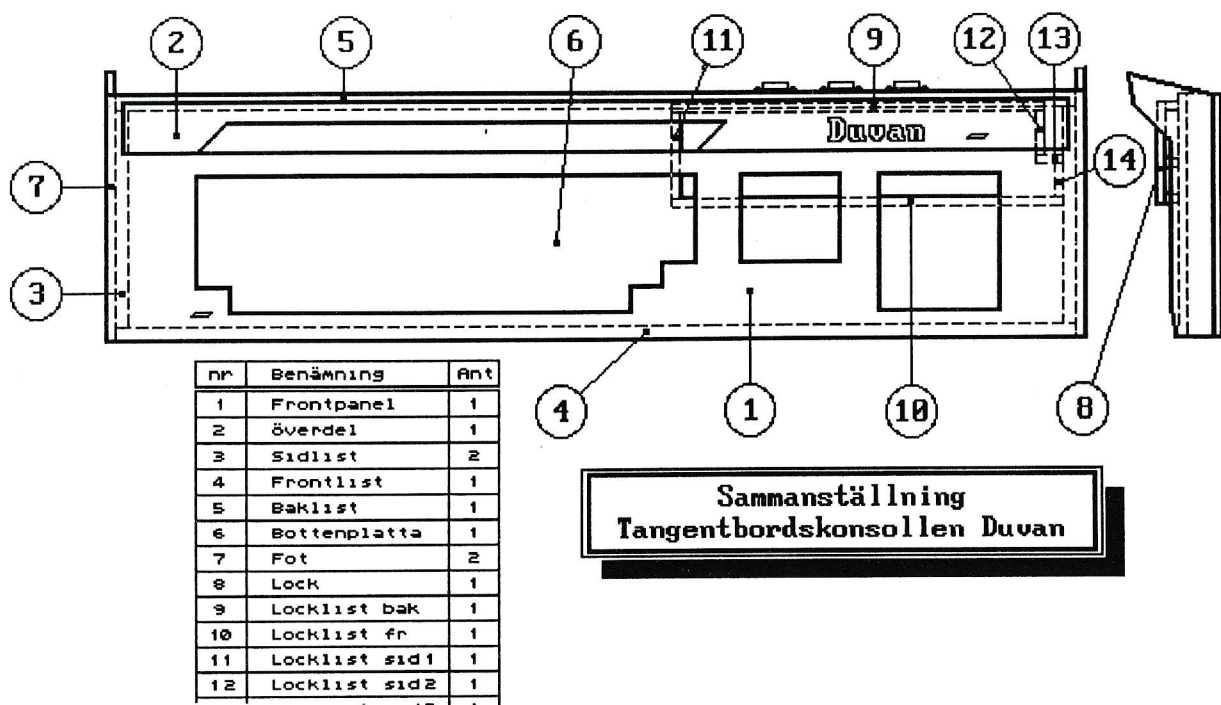
ma fötterna i listen innan denna limmas i frontpanelen. Då slipper man fixera med spillbitar.

Front- och baklist

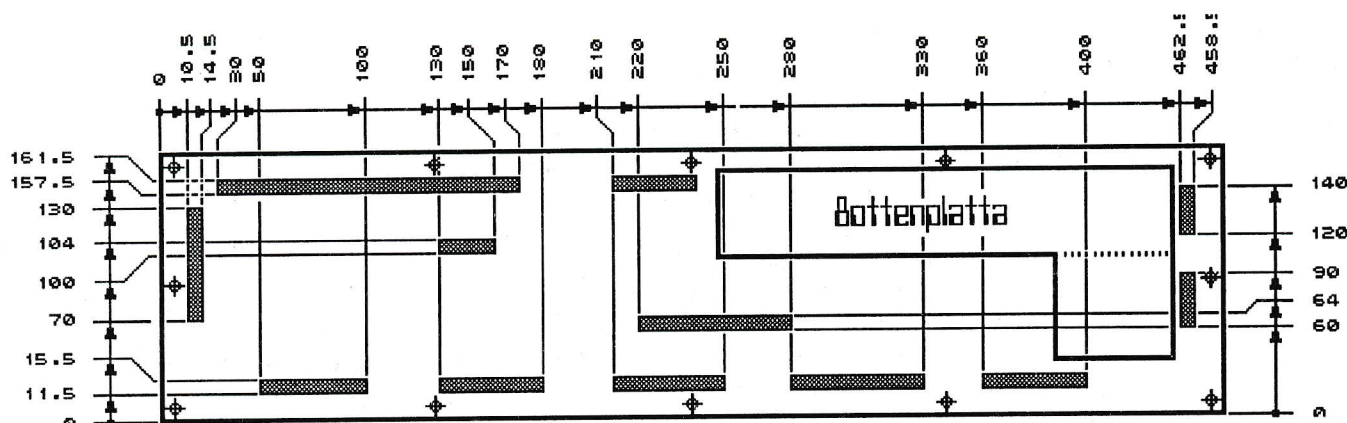
Nu är det frontlistens (detaljn 4) och baklistens (detaljn 5) tur för behandling. Såga, grada och limma dit dem med samma procedur som tidigare. Innan du limmar dit baklisten så såga ut de spår och borra de hålen efter lämplig valfri placering. Jag har valt att denna vägen få ut joystick- och musportarna med vanliga lösa 9-pols D-sub-stift och att dra ut tangentbordskabeln denna vägen. Lämplig kabel för detta ändamål är 9-ledad flatkabel. Kontakten jag valt för denna kabel är en 9-pols D-sub hona för att klargöra en markant skillnad mellan denna porten och de två andra. När baklisten sedan limmas på plats skall spåren vara riktade utåt eller nedåt (beror på från vilken vy man ser det) så att vi lätt kan montera dit och ta loss kontaktarna och få ut och in kabeln när kontaktarna är monterade. Men detta är valfritt, som du kan se längre ner när vi skall tillverka bottenplattan.

Bottenplattan

Nu är det bara bottenplattan kvar. Såga ur urtaget enligt de två alternativ som finns. Alternativen som gäller är om du vill fortsätta med att lyfta tangentbor-



Sammanställning
Tangentbordskonsollen Duvan



det varje gång du skall byta joystick och mus, eller om du vill dra ut kontaktarna på konsollens baksida. Själva joystick/mus urtaget är det som är streckat på ritningen och det hålet har jag bl.a. hoppat över att rita ut på sammanställningsritningen, men ville ändå ha det med på detaljritningen. Såga ur 4 mm kutsarna och placera ut dom enligt ritningen så att de inte kommer åt komponenterna, bryggorna och annan smörja som ligger och dräller på tangentbordets baksida. Såga sedan ut de olika detaljerna för att kunna bygga chip/port huset. Limma enligt sammanställningsritningen. Placera bottenplattan på sin plats. Samborra hålen för monteringen av bottenplattan med listerna i konsollen med ett 2 mm borrh. Detta görs lämpligast med ett borrhstativ (ett sådant byggde jag i skolan en gång i tiden, vilket fortfarande används flitigt). Innan du borrar så ställer du in stoppet på borrhstativet så att inte borret går igenom ovansidan av frontpanelen, kontra överdelen. Plocka loss bottenplattan och borra nu hålen med 3 mm borrh. Vassa borrh och höga varv är det som gäller. Försänk gärna de fem främre hålen annars kan skruvskallarna bä-

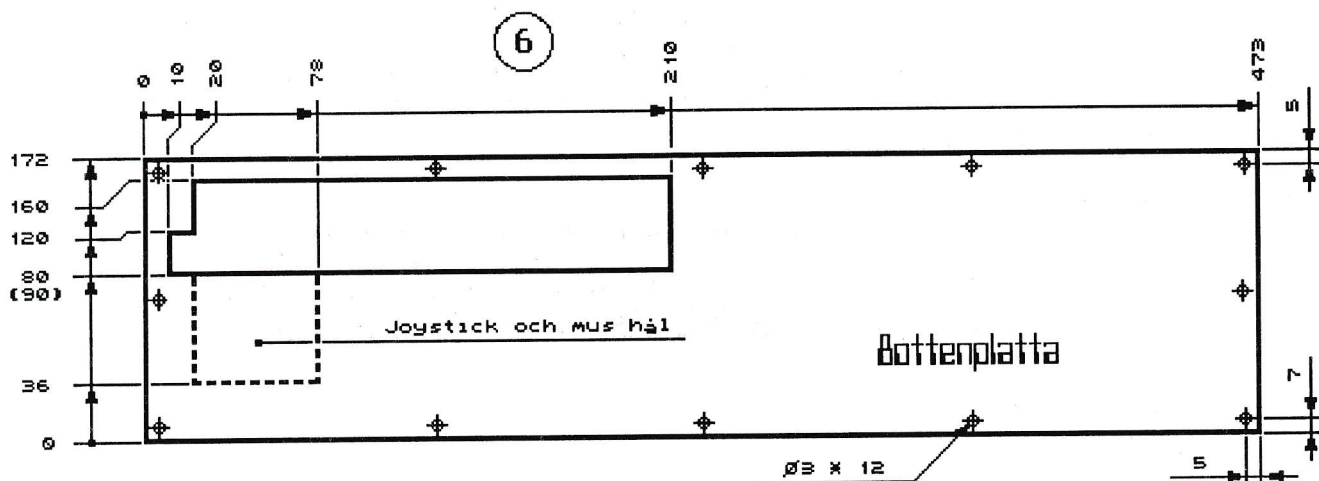
ra upp Duvan istället för främre delen av foten.

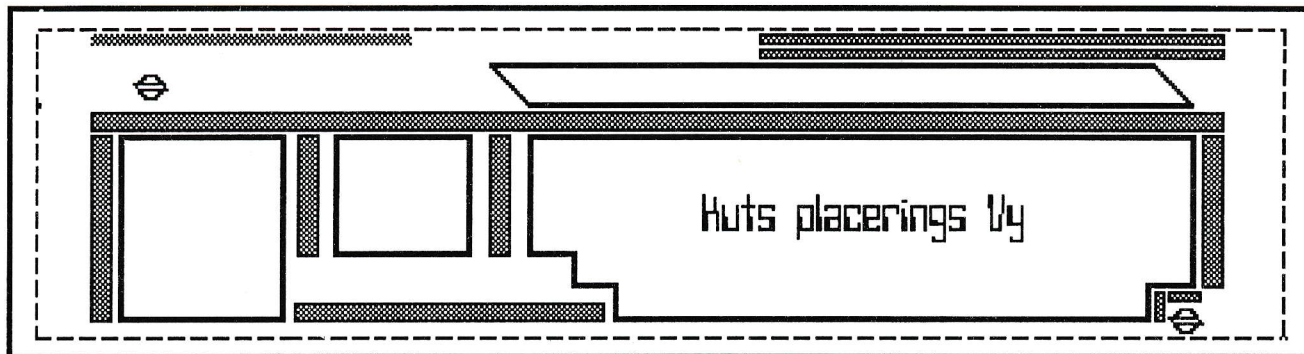
Nu håller du en färdig Duva i din hand. Det känns väl bra. Nu skall vi prata om slutfasen. Den är jag inte riktigt tillfredställd med när det gäller min egen prototyp. Jag har betsat den men i och med att jag använder mahogny så blev betsningsen alldeles för mörk. Den har fått en lite gråblå nyans och det är sjutton också att jag inte tog en spillbit och testade på först. Men som sagt det är ju prototypen så "so what"? Betsen jag använt är Herdins vattenbaserade "pastellbets" grå. Jag skall springa och köpa den vita varianten av betsningsen också, och blanda till dessa. Jag tror på 1/4 grått och 3/4 vitt till mahognyn och kanske 1/3 grått och 2/3 vitt till furan. Då förstår ni att den första blev ganska mörk. Jag kan inte testa detta innan jag måste skicka artikeln till redax. Efter att du gjort den första betsningsen så kommer sommarträdet att resa sig. Slipa lite försiktigt och gör en tunn efterbetsning för en slätare yta. Slipa försiktigt igen.

Bets och lack

Toppen på isberget blir lackningen. En blanklack skulle nog inte se riktigt riktig ut till konsollen, så jag rekommenderar halvmatt eller matt. Jag kommer lacka prototypen med halvmatt för att få lite lyster i Duvan. Under tillverkningens fortskridande så har en hel del ändringar skett både måttmässigt och designmässigt. Bl.a. har vinklarna på fötterna ändrats (inte på prototypen och på ritningen synligt, detta enbart måttmässigt) och överdelen minskats markant i överkant och sidledes. Om vi får till något fotografi så syns det där antar jag. Duvan nr två kommer se lite fräshare ut, helt klart.

(Kommentar två veckor efter lackning. Jag ägde en träbåt för tio år sedan och körde då med International DeLuxe helblanka båtfernissa och då inte enbart på båten utan även till mitt finsnickeri. Jag vet att den ändrar betsens färg helt och hållet i och med att fernissan är ganska mörk eller snarare lite lätt brunaktig i nyansen. Nu köpte jag samma märke men halvmatt istället





och när jag kletat på detta på Duvan så förvandlades den ungefär som grodan som förvandlades till en prins. Slutresultatet blev som jag misstänkte trots allt väldigt bra i mina ögon sett. Så jag kommer använda den betsen i fortsättningen på nästkommande Duvor, den saken är biff).

Fönster

Skall vi tillverka fönster? Okej, detta görs lämpligast mellan första och andra lackningen. Tejpa spåren på frontpanelen/överdelens sida och blanda ordning genomskinlig tvåkomponents epoxylim. Applicera limmet försiktigt i spåren från baksidan av frontpanelen. Jag använder ett lövsågsblad för detta ändamålet, så det blev ett tunt lager i boten på spåret. När limmet torkat så slipas framsidan av frontpanelen och överdelen försiktigt vid fönstren. Släng på resten av lacklagren.

Om du valt att dra ut kablagen till baksidan av Duvan så behöver du som sagt tre st D-sub hylsdon och tre st D-sub stift, 9-poliga. Om du vill ha en ny fräsch kontakt till anslutningen på moderkortet köper du en sådan också. jag

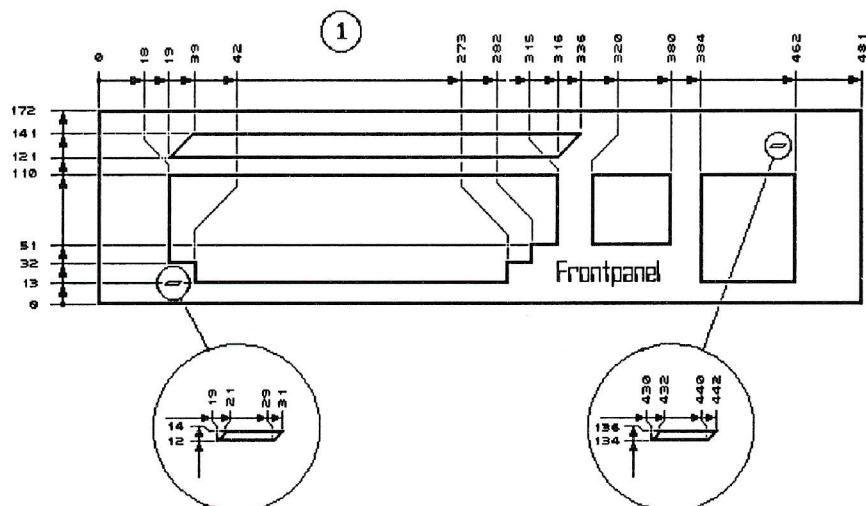
kommer använda min gamla och löda dit en 1.5 m 8-polig kabel och en D-sub stiftkontakt i den andra ändan. Du lödar en av vardera D-sub-kontakterna på flatkablarna som du klipper till i lämplig längd. Montera dessa på baksidan av tangentbordet. De gånger kabeln skall svänga så viker du den i lämplig vinkel. Nu är det bara tangentbordets utgående småkablars kvar och det är bra om man vet vilken som är vilken i och med att de är svarta allihop förutom en som är gul hos mig. Men det är bara att studera och anteckna innan kapningen. Löda fast dessa i den sista D-suben och det är förstås en hona eller hylsdon som det heter om vi inte monterat fel nånstans.

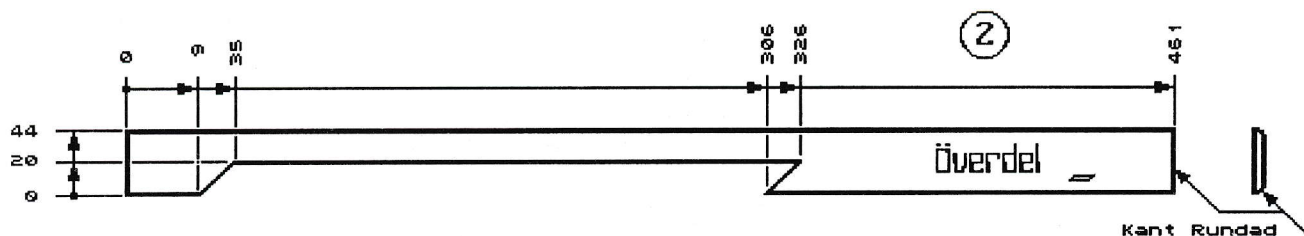
Lämplig skruv för att montera bottenplattan i Duvan är plåtskruv 2.9 x 13 eller 2.9 x 9.5 (den senare finns bara med spårskalle för vanlig skruvmejsel). Jag föredrar stjärnspår i och med centrerings av mejseln eller skruvdragaren. Eftersom denna skruven enbart finns i 13mm längd och uppåt så måste du kapa skruvarna innan du monterar dit kontakterna.

Jag ställer gärna upp och tillverkar konsollen åt dig om du vill ha denna stående på ditt databord vid tovern med ditt egna invanda tangentbord installerat. Arbetskostnad för detta är 400 riksdaler. För lödningen av de tre tillkommande kablagen med kontakter blir 50:- per kabel. 150:- för alla tre. Du når mig på 031-458807. Vill du tillverka den själv och tidigare inte jobbat i 4 mm plyfa så ha tålamod innan du når bra resultat. Tar man det lugnt och satsat så blir det snyggt i slutändan. Använd nya, fräsha och vassa bågfilmsblad till sticksågen och ställ in bladet så att det inte jobbar för fort framåt och låg hastighet för att eliminera fläkningen.

Towerlåda i faner?

Jag pratade med Tom Thomason, som ringde mig i ett annat ärende, en dag efter artikeln om Duvan blev klar och jag tog upp Duvan med honom. Han berättade för mig att det finns ett skal som heter Free-Keys till ST/STE/Falcon tangentbordet, ett lätt plastskal som Tom sa. Denna konsollen ligger i 500:-klassen och har exakt samma funktion som Duvan. När FPC säljer sina Tower-modeller av Falcon medföljer antingen ett Mega ST/STE tangentbord eller ett PC-tangentbord för de som önskar som jag skrev bl.a. i ett tidigare skede av artikeln. Så det finns alternativ till att ställa sig i snickarboden. Men plast är plast och furu och ädelträ är något annat. Tom frågade mig om jag funderat något på att fanera en Tower. Nepp, det har jag inte men det kanske är nånting man skall ha i åtanke för något framtida projekt? Tom har tidigare haft tankar på att fanera ST:n och inte långt efter denna tanken slog honom kom det ut ett fanerat skal på den amerikanska marknaden i ädelträ. Rolf föreslog till mig häromdagen att vi snart får döpa om tidningen till Atari Snickeri Magasinet. Varför inte?

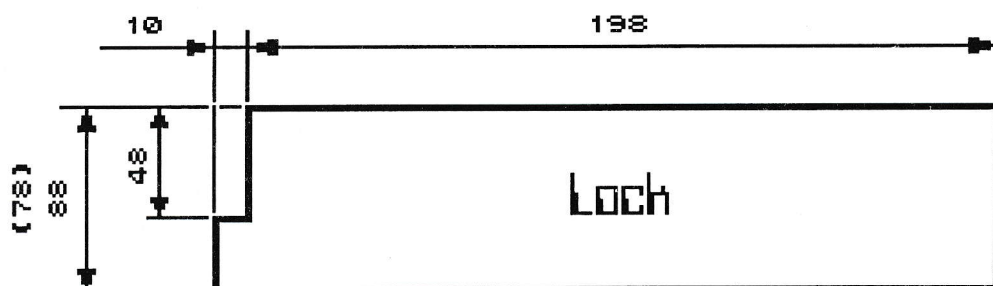
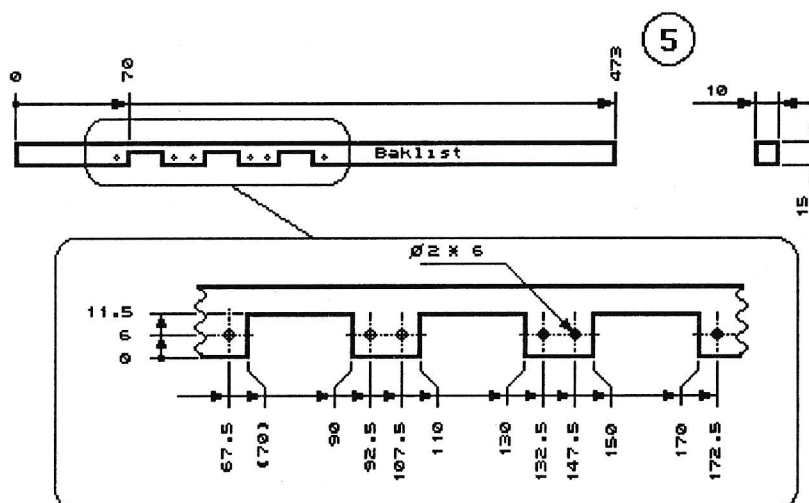
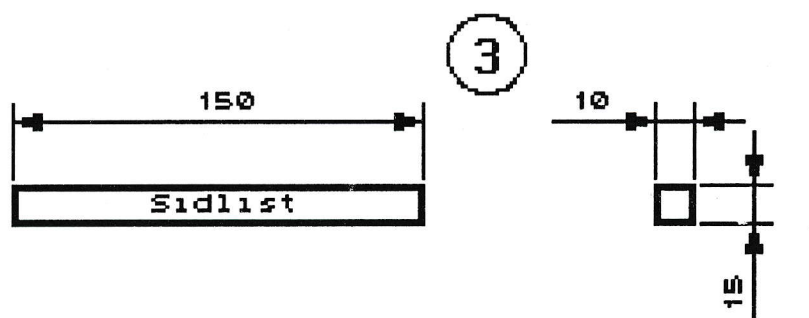
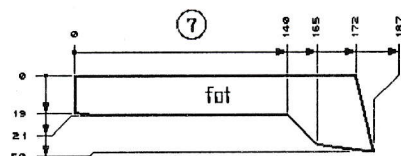




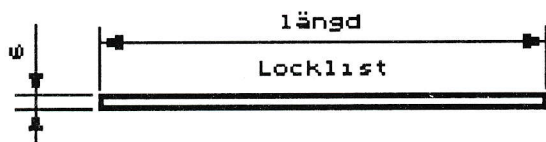
Nästa projekt

Nu skall nästa projekt inledas och det blir till 1a Atari Klubbens tre st BlackBoxar. BlackBoxen är ett RS232, Centronics och SASI/SCSI interface till Atari 8-bitarn. Kortet levereras utan låda och är ruskigt dyrt så det lär inte bli någon import på detta för oss i stor utsträckning (och inte någon artikel). Men skulle någon vilja ha BlackBox till sin 8-bitars så bidrar jag mer än gärna med ritningarna på ytterlådan eller tillverkar fler exemplar av den. Det finns en extern ytterlåda att köpa i staterna till den, men den lådan har fått dålig kritik i Internet Compuserve.Atari.8bit, så det blir ett lämpligare hemsnickeri för denna istället. ■

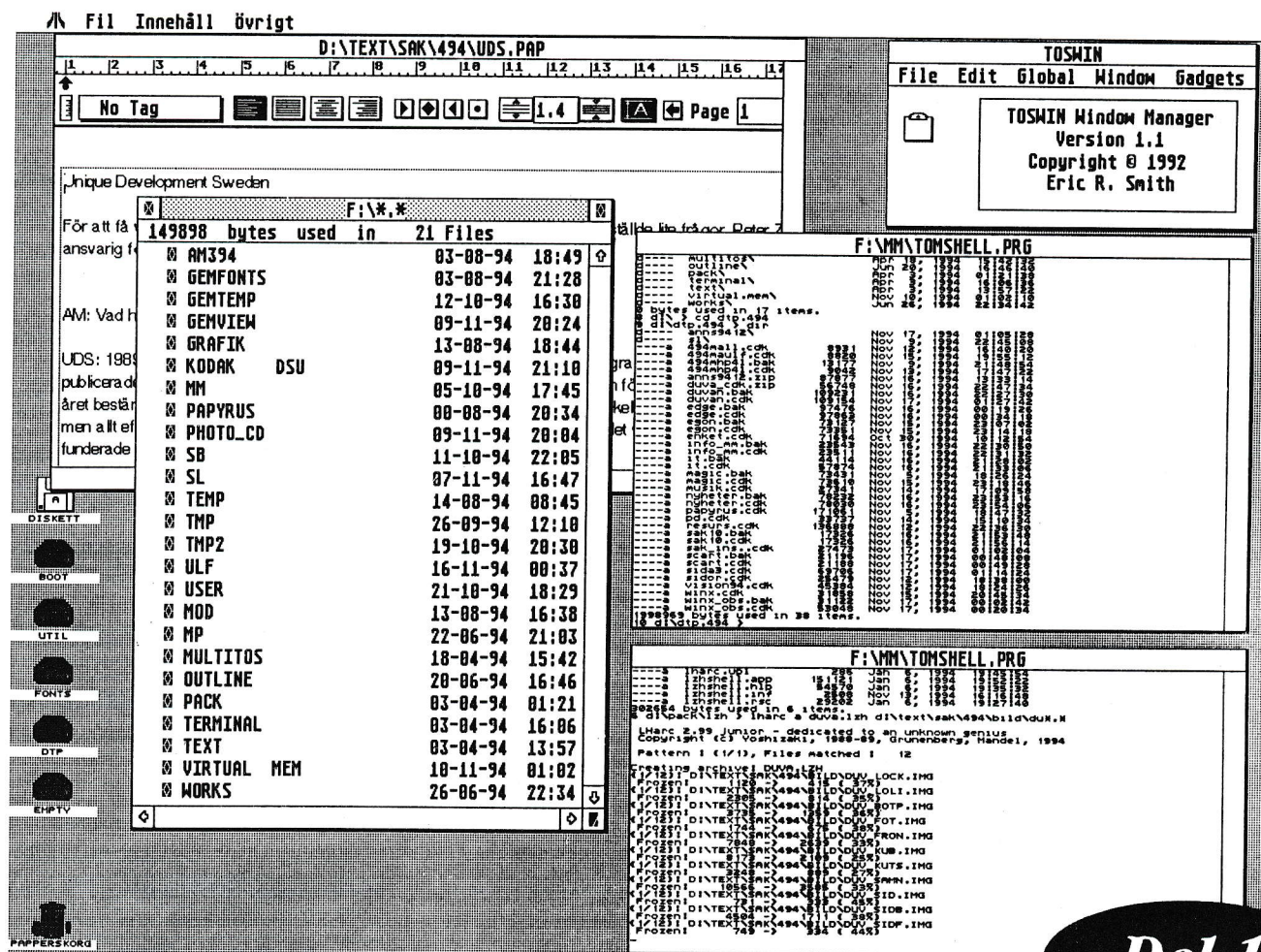
Per-Erik "Pekka" Peterson



8



nr	Benämning	Ant	längd
9	Locklíst bak	1	198
10	Locklíst fr	1	200 (144)
11	Locklíst sid1	1	80 (70)
12	Locklíst sid2	1	44
13	Locklíst sid3	1	14
14	Locklíst sid4	1	40 (30)



Del 1

Hackerns guide till MiNT

"MiNT?, vad är det och varför skall jag ha det" eller "Jag provade MiNT men då slutade en massa program att fungera" eller ännu värre "MultiTOS suck's, det är ju vansinnigt långsamt". Det här är ett par exempel på åsikter och missuppfattningar om MiNT som man kan få höra folk som använder Atari idag. Då har man nog inte förstått vad MiNT är och hur det skall användas.

Till att börja med, MiNT är ABSOLUT INTE samma sak som MultiTOS.

MiNT är en så kallad kernel (kärna) dvs den del av operativsystemet som hantlar de innersta och mest grundläggande delarna av operativsystemet. MiNT har alltså till skillnad från MultiTOS ingenting med det grafiska gränssnittet GEM att göra. MiNT är en utbyggnad av TOS, inspirerad av operativsystemet UNIX.

Ett bra operativsystem skiljer isär kerneln från andra delar som till exempel

grafiska gränssnitt. Det flesta andra operativsystem på persondatorer klarar inte detta. Det gamla TOS:et, DOS och Windows på PC, system 1 - 7 på Mac är alla exempel på dåliga mishmash-system.

Kort om hur du startar MiNT

MiNT kan användas på tre sätt. Med GEM, utan GEM eller med MultiTOS. Det sista är fruktansvärt slött och det är oftast tyvärr det enda sätt folk har provat. MiNT är en enda fil som placeras i automappen (i rätt ordning). Den heter 'MINT.PRQ' eller 'MINTNP.PRQ'. Dock så brukar man ha en konfigurationsfil som heter 'MINT.CNF' där man kan bestämma lite olika inställningar. Den kan ligga i roten på bootpartitionen till exempel. Öppna 'MINT.CNF' och leta efter följande rad;

INIT=C:\MINT\GEM.SYS

Den här raden gör att datorn efter det att den har bootat allt annat kör filen 'GEM.SYS'. Det är INTE att rekommendera. Det innebär nämligen att MultiTOS startas. Ta bort den raden eller kommentera åtminstone bort den genom att sätta ett '#' först på raden. Om du bootar om nu så startas MiNT men inte MultiTOS. Prova och se om du kan säga att det går långsammare. Du har nu startat MiNT med vanligt TOS och vanligt GEM. Det här är allt du behöver göra för att du skall kunna prova MiNT. Fullständig installationsbeskrivning följer med i startpaketet som du kan ladda ner från THE UGLY BUG BBS.

Hur fungerar MiNT

När MiNT startas byter den ut och lägger till delar i GEMDOS. Sedan har du helt plötsligt en preemptiv multitask-

kande kernel med minnes-, process- och filhantering. Det var kanske många nya begrepp på en gång, men vi skall försöka förklara dem allihop.

Först det här med preemptive multitasking. Preemptive skall jämföras med sin motsats kooperativ. Skillnaden är följande. Med preemptive multitasking så är det systemet som avgör hur mycket kraft ett program skall få. Det är kernen som sköter om detta. Den anropas med en interrupt och byter då (alltid) program. Med kooperativ multitasking är det körande programmet som lämnar över kontrollen (om det vill) till de andra programmen. Det innebär att om ett program är fel eller bara lite fel skrivet byter det aldrig till nästa program. Då är det sannolikt att datorn stannar. GEM har alltid haft en (begränsad) kooperativ multitasking, dvs accessories kunde köras samtidigt med ETT huvudprogram. Andra system som är lite mer kompletta men fortfarande kooperativa är Windows på PC och System7 på Mac. Samtliga kooperativa system fungerar dåligt eller sämre. Även det nya Geneva är ett kooperativt multitasking system. Exempel på preemptiva multitaskingsystem är OS/2 och Unix. Båda är mycket stabila plattformar. De är troligen bland de mest kraftfulla system som finns tillgängligt för persondatorer idag. MiNT sällar sig till de senare med sin version av multitasking som är väldigt likt Unix.

Med MiNT sker all hantering av minne, processer och filer utav kernen. Detta ger en mängd fördelar och möjligheter. En vanlig anledning till att datorn kraschade under vanlig TOS var att minnet blev fragmenterat. Fragmentering innebär att delar av minnet som reserverats av program som redan avslutats inte släppts fritt, följden blev att minne försvann. Detta inträffar inte under MiNT.

MiNTs filhantering hanteras generellt. Alla typer av filer hanteras med andra ord på samma sätt. Genom att läsa och skriva till vissa specialfiler som sköts av MiNT, så kan program arbeta med nätverk, cd-rom, terminaler, serieportar eller vad som helst som du vill koppla till din dator. Allt utan att de behöver skrivas om de minsta. Utan MiNT skulle varje program behöva en egen löjlig drivrutin och då skulle bra gamla program sluta fungera med nya utbyggnader av datorn. Filhanteringen gör bl a att man kan köra TOS program i fönster samtidigt som GEM program.

Processer kan numera startas utan att de tidigare processerna är färdiga. En process är inte riktigt samma sak som ett program som körs. Man kan säga att det var det under vanlig TOS. Under MiNT kan ett program starta flera processer under sig för att lösa olika problem. T ex skulle en text editor kunna starta en sträng sökning i bakgrunden. På så vis blir du ej låst under tiden som datorn söker. Man vinner även effektivitet genom att dela upp stora program i flera mindre processer. Då låter man nämligen MiNT avgöra vilken del som behöver mest tid, eller ens någon tid alls. MiNT håller reda på de olika processerna som går, genom att ge varje process ett unikt process ID nummer, ett sk PID.

Processer kan under MiNT prata med varandra genom något som kallas för pipes. Det är en typ av specialfil som hamnar under u:\pipe. En pipe är ett rör som processerna skriver och läser ifrån. Ex skapar TOSWIN en pipe som heter TOSRUN. Om man skriver in ett programs sökväg och namn så startar TOSWIN det programmet i ett fönster. Man kan även använda sig av en mer temporär typ av pipes. Dessa skapas när man i ett shell skriver ett pipetecken ('|') mellan två binärer. De heter då sys\$pipe.nr

MiNT rättar till ett annat fel som TOS har arvt från DOS. Det fullständigt ologiska sättet att dela upp filsystemet i partitioner som fick olika bokstavsnamn från A och uppåt. Numera har du en riktig rot, dvs en topp på hela 'filträdet'. Hoppas ni förstår den eviga liknelsen. Det kan verka konstigt för den som har vant sig att komma ihåg att saker och ting ligger på C: respektive E: eller hur ni nu har lagt upp det. Tidigare måste både användare och programmerare ta hänsyn till att man måste välja både en mapp och en enhet så fort man skulle spara eller läsa en fil. Numera ligger allt som filer eller kataloger under roten som har bokstaven U: vilket står för Unified (enad, sammanlagan). De vanliga partitionerna läggs som mappar under roten (med partitionsbokstaven som namn).

I roten kan nu MiNT även 'Mounta' (koppla in) andra filsystem, ett vanligt är MinixFS, men man skulle också kunna tänka sig att koppla på en CD-ROM med något konstigt filsystem (vet inte vilken uppläggning en Kodak Photo CD har). Även Macfilssystem eller rent av ett Amiga-filssystem (Just Amigas

system är väl i och för sig en tveksam fördel). MinixFS däremot ger många fördelar, t ex långa filnamn och personligt ägda filer.

MiNT brås ju mycket på UNIX, och där har man '/' som sökvägs-separator i stället för DOS '\'. Därför vill en del MiNT program som är portade från UNIX ofta ha sökvägar angivna i enlighet med UNIX standarden.

Ett exempel på en UNIX sökväg är
`/usr/local/src/mnt/mint110/main.c`

Samma sak i normal TOS/DOS blir
`u:\usr\local\src\mnt\mint110\main.c`

Hur utnyttjar man MiNT

Den nuvarande desktopen (hoppas på en ny!) har ingen support för att utnyttja möjligheterna i MiNT. Bara du har bootat din dator med MiNT så har du förbättrat den avsevärt. Du kan givetvis starta och köra program som tidigare i GEM-miljö. Men om du vill använda MiNTs mer avancerade UNIX-liknande möjligheter så måste man lära sig att använda shell-program, dvs en hemsk textkommandotolk. Har du sett MS-DOS förstår du vad jag menar med hemsk, men riktigt så illa är det inte. Du kan i princip använda vilket shell som helst, men vi rekommenderar Tcsh eller Kornshell. De är skrivna för UNIX-världen, numera omkompilerade för Atari. Om du har provat ett shell tidigare på din Atari så tog det antagligen över hela skärmen och GEMet försvann. Så funkade det INTE längre, utan nu kan du istället köra shellet i ett fönster tillsammans med ditt vanliga GEM-program. Detta med hjälp av ACC-filen 'TOSWIN.ACC'. Nu kan ett program ligga och köra i ett toswin fönster även om det är stängt och du fortsätter med ditt vanliga GEM-program.

De flesta shell arbetar på nästan samma sätt. Men för att slippa beskriva skillnader så gäller resten av stycket om Shell bara Tcsh, som kommer med i startpaketet. I shellet så ger man kommandon genom att skriva textrader. Nästan alla kommandon du skriver kör ett eller flera små program som kallas för binärer. Binärerna kan ligga på många ställen på din hårddisk. Shellet söker på flera ställen och i en bestämd ordning efter binären. Hittas den så körs den annars får man ett fel meddelande i stil med 'command not found'. Det finns en företelse som kallas för

'enviroment'-variabler. Det är helt enkelt ett variabelnamn som man kopplar till en text-sträng. T ex

PATH=.:c/bin:/usr/bin:/gnu/bin

LINES=24

COLUMNS=132

MANPATH=/usr/man

Dessa variabler läses av binärerna i alla möjliga sammanhang. Det är 'enviroment'-variabeln PATH som avgör vilka mappar och i vilken ordning shellet skall söka efter binärerna. Path består av flera sökvägar skilda med ':'. Lagg märke till att Tcsh använder '/' istället för '\', det är standard på alla UNIX-system. 'Enviroment'-variabler används faktiskt även under GEM även om de flesta aldrig kommer i kontakt med dem. Variablerna sätt antingen i shellet innan man kör binären eller som vanligast i någon konfigurationsfil, det går till exempel bra att göra i 'MINT.CNF'. Man sätter dem med kommandot 'setenv'. Prova och skriv bara 'setenv' så kan du se vilka variabler som är satta redan. Om du vill ändra någon eller sätta en ny så skriver du t ex setenv COLUMNS 132 (OBS! inget '=').

Binärerna kan vara precis hur många som helst, och man måste lära sig deras syntax vilket kan verka onödigt och jobbigt i början men faktum är att man kan göra så mycket mer än man kan med ett grafiskt gränssnitt. Tyvärr är det så att de grafiska gränssnitten på ALLA datorer släpar hopplöst efter, och dessutom kommer det aldrig att gå att använda shellens alla funktioner. Jag (Janderz) är GEM fanatiker och inte en sån där konstig person som ogillar grafiska gränssnitt, så detta skriver jag med en suck. Vi skall i varje fall förklara de vanligaste binärerna som följer med i startpaketet, de motsvarar ungefär vad du kan göra med GEM-desktopen.

ls Visar innehållet i mappen du befinner dig.

cp fil1 fil2 Kopierar fil1 till fil2.

mv fil1 fil2 Flyttar fil1 till fil2, används för att döpa om filer.

rm fil Raderar fil.

mkdir dir Skapar ett nytt bibliotek.

rmdir dir Raderar bibliotek, obs! det måste vara tomt.

cat fil1 fil2 Läger samman en eller

flera filer. Matar ut innehållet till stdout, dvs i samma fönster som ditt shell. Kan användas för att visa filer.

ps Visar den aktuella process-listan.

top Visar och uppdaterar process-listan. Visar även hur många procent av CPU-kraften som de olika processerna tar.

kill procnr Används för att stänga av ett program. som har stannat eller låst sig.

grep string Läser från stdin och söker efter en textsträng.

cd path Används för att byta aktuellt bibliotek, är egentligen ingen binär utan är inbyggt i shellet. Prova av skriva ett par bokstäver av det nya biblioteksnamnet och tryck på <TAB>

Prova och starta 'top' i ett eget TOSWIN-fönster samtidigt som du provar flera olika GEM-program för att se hur mycket CPU-tid de använder. De här är bara ett absolut minimum av binärer, och vi kommer att tala om många fler i nästa artikel. Förutom de binärer som finns i startpaketet så kan du givetvis även köra vanliga tos och ttp program i ditt shell. En del har väl kanske undrat varför pack-program som lharc och stzip skulle vara så krångliga att använda, innan de fick grafiska skal. Det berodde på att de är typexempel på program som skulle köras från ett shell. Om du använder ttp varianten i ett fönster nu, så kan det gå i bakgrunden.

Nästa gång skall vi gå in mycket utförligare på hur du använder MiNT.

Tills dess kan du ladda ner startpaketet från UGLY BUG BBS, 031-242470 eller 031-7759030 i Göteborg. Du kan även skicka mail med frågor till oss där.

Startpaket med MiNT för intresserade finns även på julnumrets tidningsdiskett!

Jan Anders Janson

email:d2janja@dtek.chalmers.se

Martin Budsjö

email:marbud@u14003.skm14.svskt.se

INFORMATION

När du ringer till klubbtelefonen, tänk då på att vi brukar vidarekoppla den till olika personer i styrelsen. Därför kanske vi inte alltid svarar med "SAK" direkt, utan våra egna namn.

Telefonnr är alltid
031-7060992

Värva en medlem!

SAK mår bra av flera medlemmar. Värva in en medlem från skolan, på jobbet, med modemmet, när du tränar eller pratar i telefon.

Värvar du en medlem får du en valfri PD-diskett ur vårt bibliotek. Kontakta oss!

RESURSSKOLAN

*Bo Leuf skrev för en lång tid sedan om resursprogrammering i bl.a. AtariSTen och SHN.
Nu publicerar vi artiklarna igen för dem som har missat eller glömt dem!*

Det har väl knappast undgått ST-användaren att det finns filer som heter *.RSC som hör till många program. Den som har forskat lite mer i detta vet också att dessa "resursfiler" innehåller sådant som blanketter (forms), menyer, och annat roligt som programmet slänger upp på skärmen vid olika tillfällen.

Men hur i allsin dar hanterar man resursfiler när man programmerar själv? Vad är de bra för? Varför omvägen? I denna nya serie artiklar så hoppas jag kunna rätta ut några av dessa frågetecken och ge dig några inkörspörtar i resursvärlden.

Resurser är praktiska. Ett skäl till detta är att man kan bygga upp användarsnittet långt innan man ens börjat programmera och "testköra" knappar, textfält och utformning oberoende av programmet. Detta ger ofta en god känsla för hur man sedan bör strukturera sitt program, och kanske inte minst viktigt, en känsla för hur användaren uppfattar programmet. Resurser bidrar till en helhetssyn, till skillnad från själva kodningen som normalt sker steg-för-steg.

Resurseditor

Till saken. För att hantera resurser behöver man i allmänhet en sk. resurseditor (GEM Resource Construction Set, K-Resource, WERCS, ...). Det går visserligen att bygga upp en resurs "för hand" bara man känner till strukturen, men det är varken lätt eller överskådligt.

Eftersom nu den förstnämnda editorn (RCS2.PRg) medföljer GFA BASIC 3.0 så kommer jag emellanåt att hänvisa till den. Själv har jag mest arbetat med K-Resource (NRSC.PRg). Då alla utgår ifrån samma grundstruktur på en resursfil, så kommer du säkert att kunna känna igen dig oavsett vilken editor du råkar ha.

En resurs har "trädstruktur" och filen består av ett eller flera "träd" som innehåller önskade byggstenar (t.ex. knappar). De vanligaste typerna av träd är meny och blankett ("form"), men man kan även ha bilder, ikoner, strängar. Om man laddar in en färdig resursfil så ser man ett antal block som representerar just dessa träd, och öppnar man en av dessa så framträder en meny eller en blankett som programmet använder.

Att gå till trädroten

Programmet håller reda på elementen genom att utgå från ett givet trädnummer (och dess adress i minnet) och ett löpnummer på ingående element. Dessa tal används sedan vid anrop av de AES-funktioner som hanterar resursen. Normalt kan en editor skapa en särskild textlista på elementnamn-nummer utgående från de "C-namn" man själv ger. Då kan man importera namnlistan i programmet och använda namnen som variabler så slipper man skriva om bara för att man redigerar om resursen.

Grundläggande för en resurs är att kunna rita ut en blankett på skärmen. För att göra detta måste programmet läsa in resursfilen och bestämma aktuellt träds adress. Laddning sker med AES-funktionen: `RSRC_LOAD(filnamn$)`. [Detta i GFA BASIC. Skulle det röra sig om HISOFT t ex heter det `FNrsrclload(filnamn$)`. Namnen på såväl funktioner som resursens element ansluter normalt till funktionernas sk "C-namn", dvs de som ursprungligen definierades i programspråket C.]

Rita ut blankett

Funktionen `RSRC_GADDR(typ,idx,adr)` lämnar sedan i vald variabel (här `adr`, 32-bit) adressen till träd (`typ=0`) nummer `idx` (0, 1, 2,). Vilken ordning trä-

den (och elementen) kommer i beror på i vilken ordning de skapades, och ev omsortering. Variabeln `adr` med givet värde används sedan vid alla fortsatta AES-anrop som ska gälla det valda trädet eller dess element.

Om nu första trädet var en blankett som skall ritas ut så kunde aktuell programsnitt se ut ungefär som följer (GFA):

```
~RSCR_FREE() ! frigör ev tidigare re-
sursutrymme
IF NOT RSRC_LOAD("ENKEL.RSC") ! ladda/
testa
  GOSUB resurs_hittades_ej
ENDIF
~RSCR_GADDR(0,0,adr%) ! första trädet
(typ 0, idx 0)
~FORM_CENTER(adr%,x,y,w,h) ! centrera
x,y,w,h (variabler)
~FORM_DIALOG(0,x,y,w,h) ! "reservera" rek-
tangeln
~OBJ_DRAW(adr%,0,7,x,y,w,h) ! rita ut
knapp=&FORM_DO(adr%,0) ! vänta på
"knapptryckning"
~FORM_DIALOG(3,x,y,w,h) ! "lämna tillbaka"
rektangel
IF knapp=&knapp2 ! från lista knapp2=
elementnummer
  PRINT CHR$(7); ! pling på knapp2
ENDIF
...
RSCR_FREE() ! frigör utrymmet
END
```

Bygga träd

Resursen är, precis som så mycket annat i datorvärlden, hierarkiskt ordnad, i en så kallad trädstruktur. Överst har vi själva *.RSC filen, och ett program kan givetvis ladda och hantera flera resursfiler. Inom filen finns det dock ett eller flera "objektträd", och det är dessa man bygger upp och växlar mellan i programmet. Ur resurseditorns synvinkel sett, så verkar dessa träd ungefär som olika "filer", då de är helt oberoende av varandra och kan ha radikalt olika interna strukturer och innehåll. Detaljstrukturen sparas till senare.

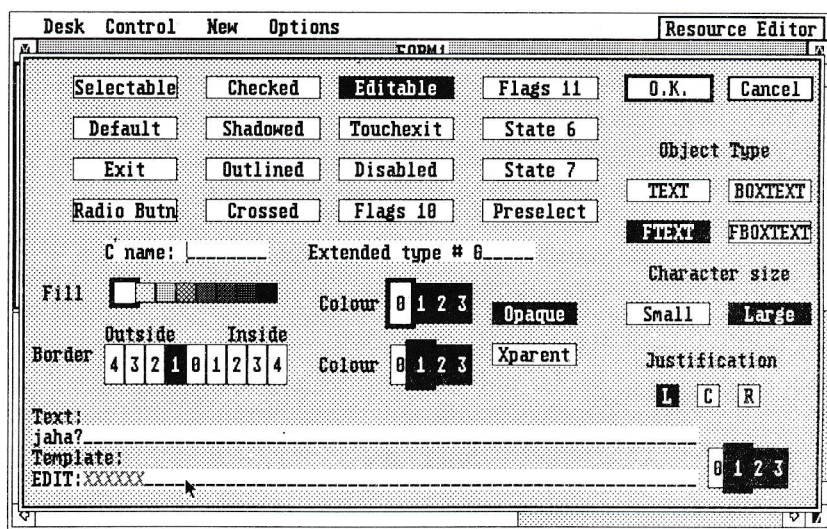
De vanligaste trädtyperna som man skiljer på i en editor är menyer, "forms" (dvs blanketter, i GEMRCS godtyckligt uppdelade på "dialog" och "panel" typerna), och lite löst uttryckt "fria element" (där jag av bekvämlighetsskäl sätter allt annat med enkla strukturer: alert, ikon, bild, sträng, osv). Den mest allmänna typen är "form", och om man t.ex. laddar in en färdig resursfil utan någon tillhörande definitionsfil, så brukar editorn tills vidare betrakta alla träd som "forms".

Observera att i stort sett alla texter och fasta bilder i ett program kan (många anser "bör") vara definierade i resurs. Flera kommersiella program idag har denna uppbyggnad, möjligen kompletterad med en separat textfil för menyer och interna alerttexter. En resursfil kan givetvis också vara inbakad i programfilen så att man slipper ladda en extern fil vid exekvering. Mer om detta mer avancerade senare.

Skapa resurs

Nu ska vi skapa en trivial resurs för att testa hur det fungerar. Du startar din resurseditor. GEMRCS editorn tillåter dig att direkt börja bygga i det öppna fönstret, medan andra program kan kräva att du väljer en nytt filnamn innan du kan klicka upp ett fönster. Sedan väljes ett nytt träd, normalt genom att släpa in motsvarande ikon i fönstret (ev. efter menyval). Redan här får man ta ställning till vilken trädtyp vi ska arbeta med, och vi väljer "form" eller "dialog/panel". Vi ser det inte direkt, men detta är nu träd nummer 0 (även om GEMRCS kallar det TREE1 om du inte ger annat namn).

Om du nu (dubbel)klickar i trädikonen, så öppnas ett nytt tomt fönster. Här konstrueras nu den blankett man vill ha utifrån de byggstenar som finns (från meny eller ikonfält med objekt). Grunden i en blankett är den omslutande rektangeln ("box"), blankettbakgrunden, och den är normalt given från början. Man kan flytta och ändra storlek på denna (och alla andra rektanglar) med GEM-funktionen att släpa i rektangeln repektive vid nedre högra hörnet, eventuellt (GEMRCS) efter att ha valt rektangeln med en klickning. Rektangeln (vald) kan ges ram och bakgrundsfärg/raster, och om det önskas även alla andra attribut såsom väljbar, skuggad etc, med repektive editorfunktioner. (En snabborientering av GEMR-



GEMRCS funktioner för valda objekt.

CS funktionsikoner ses i figuren - de som kan väljas för ett valt objekt inverteras när markören flyttas ovanpå.)

Grenverket

I bakgrundsrektangeln placeras nu önskade byggstenar, och för att göra det enkelt väljer vi en text ("string") och två knappar ("button"). Respektive objekt släpas in från förlagorna och kan sedan redigeras genom att klickväljas. En dubbelklickning ger normalt en editorblankett där man kan redigera text och välja vissa egenskaper. Ibland kan egenskaperna ligga under separata val (i GEMRSC väljs "strömbrytarikonen" för dessa).

Valfritt är funktionen att ange ett (unikt) namn för varje objekt. När man sparar sin resursfil sparas faktiskt tre filer: en som är själva resursen (*.RSC), en som innehåller editorns definitioner (*.DFN, *.RSD, eller liknande), och en som är en textfil med alla namngivna objekt listade med sina interna objekt nummer. Editorn har normalt möjlighet att formge denna för att passa vissa programspråk, som C, Pascal, Modula II, etc. När denna fil importerar, ev efter redigering, så har man automatiskt rätt objekt nummer kopplade till variabler med de givna namnen, vilket gör det mycket enklare att hantera resursen i programmet. Man slipper också mödosamt skriva om sitt program ifall man ändrar i resursen så att objektens inbördes ordning förändras - det är bara att importera den nya namnfilen.

Knappologi

Något om objekten och attributen så

här långt. Hittills har använts en bakgrundsrektangel ("box"), ett textfält ("string") och två knappar ("button"). De två förra har inga särskilda attribut, och behöver normalt inte namnges. Knapparna vill vi ska avsluta blanketten, och då ger vi namn så vi får reda på dessas nummer. De ska även minst ha attributen valbart ("selectable") och utgång ("exit"), vilket medger denna funktion. Vi kan vidare ge en av dessa egenskapen förval ("default"), vilket ger en något kraftigare ram och medger att tryckning av «Return» eller «Enter» motsvarar valet av denna knapp. Tillval av skuggning ("shadowed") ger ett tydligare intryck av knapp men har ingen betydelse för funktionen.

Etappmål

Blanketten ska nu se ut något i stil med figuren, och kan nu sparas. I programmet importerar nu textfilen och man testar då efter form_do() vilken av knapparna som valdes och ger lämpligt resultat. Det finns bara ett träd, så det blir:

```
knapp&=FORM_DO(0,0) ! knapp& är här
                        (GFA) 16-bit heltal

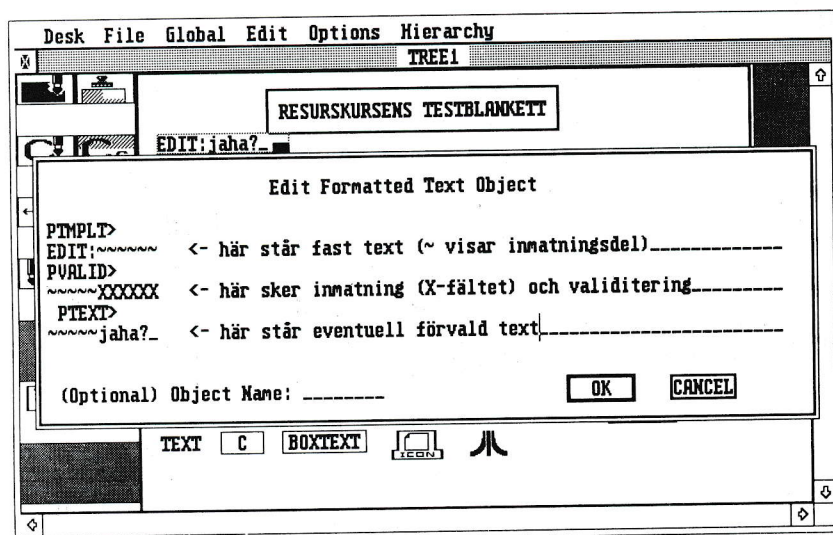
IF knapp&=ok&
    PRINT "Knappen OK valdes"
ELSE ! det finns bara två "exit" knappar här
    PRINT "Knappen BRA valdes."
ENDIF
```

Vända knappar

```
OB_STATE(0,knapp&)=BCLR(OB_STATE
(0,knapp&),0)
```

tolkas som följande:

AES tillståndsvariabel ...OB_STATE(...)



Här visas editörbara textfält och dess funktioner.

för trädets valda objekt ...0,knapp&)... tilldelas värdet av samma variabel, fast med nollställt ...BCLR(... bit nummer 0 ...),0)...

Den knapp som klickas för att komma ut ur FORM_DO (dvs hanteringen av blanketten i AES) blir av GEM automatiskt "vald" och visas svart. Om inget gjordes för att återställa den skulle den fortfarande vara "vald" nästa gång blanketten ritades upp och då behöva klickas två gånger - en gång för att återställa, en för att åter välja.

Pilla bit

OB_STATE() är en AES-funktion som just tillåter läsning och skrivning av viktiga objektattribut, och de olika bitnummer tolkas som:

- 0 vald (selected), objektet visas i så fall inverterad
- 1 kryssad (crossed), används sällan (ser inte bra ut)
- 2 bockad (checked), används oftast i menyer
- 3 avstängd (disabled), objektet blir grått och ej väljbart
- 4 inramad (outlined), förstärkt yttre (knapp)ram
- 5 skuggad (shadowed), ger viss "djupverkan" åt knappar och ramar

I resurseditor kan dessa egenskaper ställas direkt vid skapandet av resursen, men intressantast är just ställande ifrån programmet. Man kan alltså under programmets gång förändra sin blankett. Fler egenskaper finns samlade under OB_FLAGS, med bittolkning:

- 0 valbar (selectable), man kan klicka välja objektet

- 1 förval (default), detta objekt kan väljas med 'Return'
- 2 utgång (exit), man lämnar FORM_DO med objektnummer när man släpper
- 3 skrivbar (editable), textfält för inmatning
- 4 knappsats (radiobutton), val med utlösningssfunktion
- 5 sista (lastob)
- 6 momentan (touchexit), som exit men utgång sker direkt vid klick
- 7 dold (hidetree), gör objekt (samt barn) osynliga
- 8 indirekt (indirect)

Nåja, det är mest vissa standardkombinationer man arbetar med, och ofta kan dessa ställas en gång för alla direkt vid resursskapandet. En vanlig knapp t.ex. har normalt attributen:

OB_STATE = 0; möjligen outline, skuggad (bit 4,5)
OB_FLAGS - valbar, utgång (bit 0,2)

Vill man likställa en (bara en!) knapp med return-tangenten ställs förval (bit 1). Vill man istället ha en "snabbknapp", t.ex. en "mata-opp/ner" knapp för att ställa in något (liknande pilknapparna i GEM-fönstrens ramar), väljer man momentan (bit 6, touchexit) och inte utgång (bit 2, exit). Dessa två utgångar skiljer bara i vilket musknappsläge utgång sker: exit=släpp, touchexit=tryck.

Kolla knapp

Observera särskilt att om en knapp eller annat objekt görs enbart valbar, utan utgång, erhåller man inställningar i blanketten som man i programmet

måste läsa av med test av OB_STATE bit 0 (därav kommer att GEM inte automatiskt nollställer vid utgång).

Oavsett sitt programspråk, går det förhållandevis bra att skriva "ren kod" för dessa ändamål. Med fördel gömmer man detaljerna i en procedur eller subrutin - i GFA har jag t ex ofta skrivit knappåterställning på följande vis (om vi antar att bara träd 0 är relevant här, och att med flaggan m! kunna välja att ställa eller återställa valfri bit b%):

```
PROCEDURE ställknapp(k%,b%,m!)
IF m!
  OB_STATE(0,k%)=BSET(OB_STATE(0,k%),b%)
ELSE
  OB_STATE(0,k%)=BCLR(OB_STATE(0,k%),b%)
ENDIF
RETURN
```

Avläsning av vald/icke-vald knapp skulle kunna ordnas såhär:

```
DEFBN knapp!(k%)=BTST(OB_STATE(0,k%),0)
```

Detta blir viktigt med inställningsknappar, som nämndes ovan, där man klickar ett antal inställningar, sedan går ur blanketten med en KLAR-knapp. Man har då lämpligen ett särskilt kodavsnitt som omvandlar valda knappar till de (logiska) variabler man hanterar sene.

Knappsatser (radiobuttens) fungerar så, att alla sådana inom samma ram återställs automatiskt när en av dessa väljs. Användaren kan då bara välja ett alternativ inom varje grupp, och resultatet från varje grupp kan hanteras i programmet som ett ordningstal (första knappen vald, andra knappen vald, osv).

Koda rent!

Det är alltid en fördel att "koda rent" när man hanterar större resurser. Göm undan alla oväsentliga detaljer, och lägg gärna en "omväg" med egna funktioner och procedurer med tydliga namn. Tänk på detta redan vid resursens konstruktion, så att knappar och andra objekt som ska hanteras får vettiga namn från början.

Vid behov kan man i programmet definiera stödvariabler, t ex vald=0, så att man slipper hålla reda på bit-nummer och funktion. Knappnummer får man ju direkt ur en lista skapad av resurseditorn, så ett typiskt anrop kan se ut som följer:


```
knapp%=FORM_DO(0,0)
ställknapp(knapp%,vald,FALSE)
IF FN knapp!(tillval&)
  PRINT "Knappen TILLVAL hade valts!"
ENDIF
SELECT knapp& ! exit-knappar
CASE bra&
  PRINT "Detta var knappen BRA!"
CASE ok&
  PRINT "Denna knapp gick även med
«Return»."
ENDSELECT
```

vilket onekligen blir lite mer läsbart, särskilt när det blir mycket val och funktioner, än att skriva in AES-funktionerna direkt. Detta gäller i än högre grad om man saknar enradsfunktioner av GFA-typen.

Men text då?

Man kommer ganska långt med bara knappar, men nästa steg blir att få med lite in och utmatning av text också. Det finns en objekttyp som är särskilt gjord för detta, nämligen textskrivfält (sk "TED"). Fördelen med att använda dessa, är att hela inmatningen och markörhanteringen sköts av GEM, och man kan i viss utsträckning formatstyra och validitera inmatad data automatiskt.

I resurseditorn väljer man och placerat ut "Edit: _____" ikonen, och när denna öppnas framträder en del som kan verka ovant. Olika resurseditors presenterar samma information på olika sätt också, så jag visar samma sak sett ur K-Resource också (se bilderna). Det som visas på tre rader (PTMPLT, PVALID, PTEXT) i RCS2 har komprimerats till två i K-RSC - övre motsvarar PTEXT och undre PTMPLT + PVALID (grå), och man har de flesta övriga inställningarna i samma blankett.

Den text som skrivs in hamnar i det reserverade utrymmet, efter en inmatningskontroll (PVALID). I fallet "X" går alla tecken bra. Hade det däremot stått "9", så hade endast siffror accepterats. (Mer om detta i nästa avsnitt.) Notera att den fasta texten (PTMPLT, dvs. mal-len) inte påverkas alls, utan inmatad text, liksom förvald text, anpassas till angivna utrymmet. Om mallen hade angivits "..." och förvald text var "123456", så hade uttritat fält visat "12:34:56".

Mallig hack

Det är värt att tänka på hur man vill

göra i de olika textfälten man lägger upp, t.ex. ett klockfält. Man kan använda enkla mallar (XXX) och formatera blankettens in/utskrifter i programmet (lämpligt om du bara skriver ut TIME\$), alternativt använda invecklade mallar (99:99:99) och bara hantera den rörliga delen av indata (lämpligt om användaren skall mata in klockslaget).

I GFA BASIC kan man läsa ur respektive skriver till ett textskrivfält med ännu en kraftfull enradsfunktion, och jag väljer att samtidigt visa en "dold" kodningsvariant (åter antas att bara trädnummer 0 gäller). Varning! Skriv aldrig till resursfält en text som är längre än det givna fria utrymmet (räkna bort de fasta teckenpositionerna)!

```
DEFN text$(obj%)=CHAR{{OB_SPEC(0,obj%)}}
PROCEDURE text(t$,obj%)
  CHAR{{OB_SPEC(0,obj%)}}=t$
RETURN
```

Tolkningen av den krångliga delen OB_SPEC lyder ungefär:

textsträng läses/skrivs ...CHAR{... från/ till adressen ...{... som anges av pekaren ...OB_SPEC{... till trädets angivna objekt, tills dess att strängens ändmarkering (ASCII-kod 0) påträffas. Det blir några rader kod med test och loop annars för att ordna sådant. Notera gärna att CHAR{...} funktionen sköter automatiskt om att skala bort resp lägga till erforderlig ändmarkör CHR\$(0). Dubbla {{...}} par här!

Text in och ut

Det påminns om GFA BASIC funktionen CHAR{{OB_SPEC(träd%,objekt%)}} som på en rad förmår läsa från eller skriva till en blanketts textrad. Denna textrad behöver faktiskt in-

te vara en redigerbar rad, utan kan även vara en menyrad, en knapp-text, eller något annat textfält i blanketten. Det är alltså fullt möjligt att på detta sätt (det finns andra!) t ex ha en menyrad eller knapp som visar olika texter beroende på funktionstillstånd.

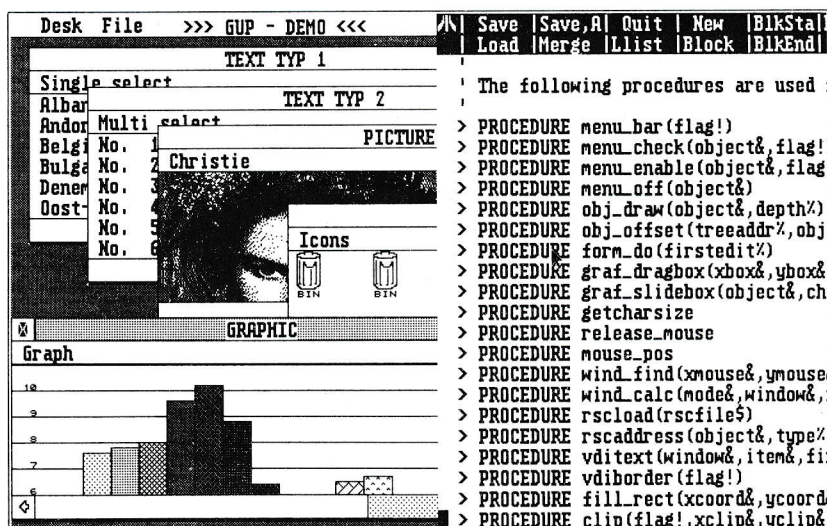
Det viktigaste att komma ihåg vid skrivning till en textrad i en resurs, är att aldrig någonsin skriva fler tecken än vad som får plats på raden! Gör man fel här, blir det förr eller senare bomb. För att göra det enklare för sig, kan man vid konstruktion av en resursblankett skriva in en "dummy" (napptext!?) som fyller ut hela den rad man senare tänker skriva till - jag brukar fylla ut med siffror vilket gör det lättare att se längden:

"123456789012345678901234" motsvarar då 24 tecken

Senare i programmet körs en initieringsprocedur som efter inladdning av resursen ställer alla knappförval och rensar de textfält som ska vara tomma. I samband med detta kan man först läsa av de fyllda raderna och notera maxlängden för varje, så att man senare i programmets kod direkt och automatiskt kan gardera sig mot att skriva för långa texter i respektive fält. Finessen är att senare ändringar av textfältslängd i resursen automatiskt följer med in i programmet. Metoden har ytterligare den fördelen, att det är enkelt att ändra förvalen i programmet utan att behöva ändra i resursen.

Textinställningar

I resurseditorn finns några inställningar för hur texten ska se ut. Tyvärr är man hänvisad till gällande systemfont, samt den förminskade 6 x 6 storleken



(samma som under desktop-ikonerna). Annorlunda typsnitt kan dock ordnas genom att med GDOS eller lämpligt hjälpprogram ändra systemfont, och en del gör avancerade trick genom att från programmet skriva eller rita "ovanpå" resursens egentliga text.

De normala inställningarna här har annars att göra med automatisk justering av texten i sidled. Ofta väljs "centrerad" text för vanliga knapptexter och blankettrektanglar, men för textfält som användaren ska kunna skriva i måste text vara vänsterjusterad i normal storlek. Något annat blir i bästa fall krångligt, och oftast oanvändbart.

Vill man av någon anledning ha utskriften på annat sätt, t.ex. högerjusterade sifferfält efter inmatning, låt då inmatning ske vänsterjusterat i blanketten, omvandla inläst tal till högerjusterat fält (RSET) i programmet, och skriv sedan ut resultatet i resursen. Metoden är ganska lätt att hantera och ger dessutom en synlig kvittens till användaren att värdet har accepterats av programmet.

I övrigt kan givetvis textfältet göras till inramad, valbar, skuggad och i princip hur knapplik som helst. Några saker att tänka på:

- * Gör inmatningen så enkel och säker som möjligt. Vanliga värden ges som ifyllda förval, eller som knappval (autoifyllnad).

- * I ram mot mönstrad bakgrund blir det ofta snyggare att före och efter själva textfältet lägga till mellanslag, som med fördel kan läggas orubbligt och "osynligt" i resursens textmall (template).

- * Mörkare inramning av textfält bör markera viktigare inmatningar. Även större ram med mer vit yta och placering markerar viktig data.

- * Valbara textfält kan ge överskådligare blankett genom att minska antalet objekt. Gör gärna ovidkommande val och fält avstängda (gråa) eller osynliga (dolda).

- * I textfält som görs valbar uppstår viss konflikt mellan klickvalet av fältet och klickplacering av markören i fältet. I praktiken får man då låta markören flyttas dit med pil eller Tab.

Markering

Markörplacering i en resursblankett styrs normalt av klickning på rediger-

bart fält, samt flyttning med Tab eller pil-tangent. Annars kan markörens position styras från programmet med den extra parametern som finns i inhoppsfunktionen `FORM_DO(träd%objekt&)`. Genom att ange önskat textfälts nummer i objekt&, kommer markören att finnas på detta fält när blanketthanteringen startar.

Antag t ex att blanketten har flera förvalknappar för funktioner i programmet, och att till varje hör ett inmatat talvärde. Det kan då vara fördelaktigt att låta knapparna vara valbara som "exit", låta programmet justera och skriva in respektive förvalsvärde när sådan knapp väljs, och samtidigt se till att `FORM_DO` inhoppet har rätt objektnummer. Då blir effekten för användaren att val av en knapp visar aktuellt förval och markören hamnar automatiskt på raden för eventuella ändringar.

Ordning?

Det har givetvis stor betydelse i blanketter med flera redigerbara textfält i vilken ordning dessa kommer, eftersom denna ordning bestämmer hur markören stegas fram med pil/Tab. I grunden bestäms ordningen helt enkelt av i vilken ordning objekten skapades, och avspeglas i deras nummerföljd.

Resurseditorer har dock normalt en sorteringsfunktion som tillåter ändring av denna ursprungliga ordning (se bilder). För att få önskad ordning kan det krävas att objekten flyttas runt före en sortering för att sedan flyttas tillbaka till sina rätta positioner. Ett tips i sammanhanget kan vara att veta, att alla objekt som tillhör ("är barn till") ett annat (underliggande) objekt kan sorteras för sig. Ibland kan det av denna anledning vara lämpligt att lägga en iofs överflödigt (osynlig) rektangel under vissa objekt för att samla dem i en grupp.

Används sorteringsfunktion flitigt ser man snabbt fördelen med objektens "C-namn", och den av editorn genererade listan med namn och nummer. Så länge programmet bara refererar till variabelnamn och inte objektnummer är det lätt att importera ändrade listor.

Validitering

Inmatade texter i en blankett kan automatiskt kontrolleras (validiteras) till sitt

innehåll redan i resurshanteringen (`form_do/form_keybd`). GEM medger ett antal standardfilter för redigerbara textfält, vilka anges för varje teckenposition genom att skriva något av validiteringstecknen i mallen (PVALID) när man skapar textfältet i resursen.

De användbaraste av dessa filter är:

X - godtyckligt tecken

x - samma, men gör om gemena till versal

9 - endast siffror 0-9

A - endast alfabetiska versaler (A-ZÅ-ÄÖ...)

a - förutom A-ZÅÄÖ... även a-zääö...

N - motsvarar A plus 9 (alfanumeriskt)

n - motsvarar a plus 9

P - sökväg (omvandlad versal) A-ZÅÄÖ samt : \ _ * ?

p - sökväg utan jokertecken * och ?

F - sökfiter (omvandlad versal) A-ZÅ-ÄÖ plus * ?

f - sökfiter utan jokertecken * och ?

En validitering av bilnummer kunde således (tills helt nyligen) ordnas med kombinationen "AAA999" eller "fff999". Observera skillnaden mellan funktionerna som spärrar (här "A") och de som omvandlar ("f") gemena tecken.

Som alltid är det en bedömningssak hurvida filter och validitering av indata ska ske i resursen eller senare i själva programmet. I många fall blir det klart enklare i programmet om det är känt att indata uppfyller vissa minimikrav.

Avancerat

Funktionen `FORM_DO()` tar som nämnts hand om hela blankettförloppet, från in hopp till utgång med "exit"-knapp. Detta är bekvämt, särskilt med tanke på inhämtning av indata från användaren, men ibland önskas mer detaljstyrning av blanketten och inmatningen. Detta går att ordna genom att anropa några av de andra AES-funktionerna som finns och som oftast fungerar som subrutiner till `form_do`.

En sådan funktion är `FORM_KEYBD(...)` som gör det möjligt att tecken för tecken testa (och filtrera) inmatningen från tangentbordet till ett textfält i resursen.

En annan är `OBJC_EDIT(...)` som bland annat ger mer kontroll över markörhanteringen inuti ett textfält och används när programmet ska styra inmatningen i resursen.

Peka vidare

För de som vill plocka i detalj med strukturen (eller inte har funktioner som motsvarar de trevliga AES-anropen i GFA BASIC) följer här en snabbtitt på hur GEM organiserar resursdata i fallet textfält.

Varje objekt i resursen har sin "header", dvs en serie dataord som beskriver objektets struktur i detalj.

Första ordet (byte 0 och 1, relativt avstånd) pekar alltid på nästa objekt i trädet (enligt den ordning som de skapats eller omsorterats).

Fjärde ordet (byte 6 och 7) talar om objekttypen (21, 22, 29, 30 för de textfält vi nämnt här).

Sjunde ordet (ett långord i byte 12 - 15) är en pekare (OB_SPEC) som anger adressen till ytterligare information, dvs här är det frågan om adressen till en tabell (TEDINFO) som innehåller textfältets struktur:

- +00 L pekare till själva textens början
- +04 L pekare till textmallen
- +08 L pekare till valideringsmallen
- +12 W typsnitt
- (+14 W reserverad)
- +16 W anger vald centrerings (L C R)
- +18 W omgivande rektangels färg
- (+20 W reserverad)
- +22 W teckentjocklek
- +24 W textens längd
- +26 W mallens längd

Genom att hoppa mellan tabellerna och hämta pekarna kan de olika textfälten och deras attribut kommas åt direkt med PEEK och POKE. Här finns underlaget till att skriva egna rutiner för textfältshantering. Kom bara ihåg att alla textsträngar slutar med CHR\$(0), och en tom sträng ska fortfarande skrivas in med ett tecken, nämligen samma CHR\$(0).

Välkommen igen i nästa nummer för fortsatta djupdykningar i GEM-resursernas värld. Du är givetvis välkommen att skriva in frågor och synpunkter till tidningen under tiden. ■

Bo Leuf

Detta var en kompilering av del 1-4 av 7. Vi återkommer med resten i nästa nr!!

SAKnet informerar

SAKnet heter Svenska Atariklubbens eget nätverk (fungerar som Fidonet, Internet m.fl. fast i mindre skala) där vi diskuterar allt kring klubben och övriga världen. Exempel på möten vi har just nu är programmering, musik, kommunikation, Atariprogram, diskussioner om klubben och tidningen mm.

Allt du behöver för att kunna nå SAKnet är ett modem. Du ringer någon av BBS:erna nedan och har möjlighet att diskutera vad du vill med vem du vill (som också har tillgång till SAKnet).

GÖTEBORG

STraight BBS
Göteborgs BBS
MaSTer BBS
Zippo BBS
Micro Cube BBS
Drakskeppet BBS

telefonnr 031-363973
telefonnr 031-828104
telefonnr 0303-92083
telefonnr 031-416132
telefonnr 031-654750
telefonnr 031-240743

VÄRMLAND

T'Norala [Gosse Bluff]

telefonnr 054-834731

STOCKHOLM

Irata BBS

telefonnr 08-55044208

MALMÖ

Kockens BBS
Daggskimmer BBS
DaDa & Surrealismus

telefonnr 046-250256
telefonnr 040-182412
telefonnr 040-921540

Hör av dig till oss om du vill hjälpa till att distribuera SAKnet. Du behöver inte vara medlem, alltså kan du även driva PC-BBS.

STraight BBS

Svenska Atariklubbens BBS

BBS:en kör på en 4MB STE med 320MB hårddisk och CD-ROM.
Modemet är ett InterTex V.34 (28800 bps). Programvaran är
Semper (front-end), Jetmail (brevsorterare) och Octopus (BBS).
Här kan du läsa brev från nät som; SAKnet, Internet, Fidonet,
NeST, FujiNet, RPGnet, Blacknet och GbgNet.

031-363973

Varje timma, varje dag, året om. Ring.

Sveriges första atariklubb

en historia om Egon Lindbäck och atariklubbarnas fall och återuppståndelse i Sverige

På ett av SAKs styrelsemöten frågade Bertil Jägar mig varför jag inte hade skrivit någon artikel om min stockholmsresa. "Stockholmsresan?" sa jag. Det har jag inte tänkt på faktiskt men det skall jag ta mig tusan kunna plita ner nånting om. Men först en liten inledande berättelse om en datorklubbs uppgång och fall och uppgång igen.

Kan ni tänka er ett atariliv utan en atariklubb eller kontakt med andra likasinnade? Jag kan inte tänka mig det i alla fall. Det är på sätt och vis genom SAK som jag köpte min första dator 1986. SAK har alltid betytt en hel del för mig och ett aktivt deltagande i arbetet med föreningen har till slut blivit oundvikligt för min del. Skulle mina atarivänner nån gång försvinna, kanske jag också upphör med Atari. Men chansen till att detta kommer att ske är mycket liten. Så väl känner jag till mina vänners entusiasm inom atarivärlden.

Förr i tiden...

Men en gång i tiden fanns det inga atariklubbar överhuvudtaget. Hur kan livet ha tett sig i Sverige då? Inte en aning faktiskt, men det visste en kille som heter Egon Lindbäck. Han ville lära sig mera om sin nyinköpta 48kb kontorsdator av modell Atari 800 (inte XL utan den med riktigt tangentbord av PC-modell och 4 joystickportar i fronten.) Hur lär man sig mera än det som står i manualen och hur lär man sig grunderna till basiken som följde med i cartridge-form? Jo man startar en förening eller klubb.

1a Atari Klubben var alltså ett faktum. Den startades inte av en expert på sin maskin utan av en vetgirig person som ville lära sig mera om sin maskin och ville få kontakt med likasinnade. Klubben växte och man började tillverka en disketttidning som hette Joystick. En firma intresserade sig för Joystick och

en stor marknadsföringskampanj gick av stapeln. Jag minns att under mitten av 80-talet så fanns denna reklam för Joystick bland annat i serietidningarna och reklamen nådde rätt målgrupp, dvs alla i min ålder och runt där omkring. Reklamen var ruskigt professionellt utförd i flerfärgstryck bland annat. Klubben växte och blev inte bara Sveriges första utan var när Atari Scandinavia skulle starta marknadsföringen av sin nya stora dator Atari ST även den största. Då hade SAK endast runt 50 medlemmar. 1a Atari Klubben började även få en hel del ST-medlemmar och proportionen mellan Atari 8-bitars och ST var ca. 50-50. Sammanlagt nåstans runt 300 st.

1st Club

Atari Scandinavia ville ha en förening som backade upp företaget och en kanal att marknadsföra och profilera sig via och vilken kanal var då lämpligast? Jo den största av dåtidens svenska atariföreningar. Man sammanträffade med Egon och båda parter kom överens och Egon blev invald i den nya föreningens styrelse. Man döpte om föreningen till ett mera lämpligare och internationellt klingande namn. "1ST Club" was born. Egon satt med i styrelsen tills påföljande årsmöte då han inte fick tillräckligt med röster för att kunna fortsätta sitt förtroendearbete i dåvarande generalagentens egen klubbstyrelse. Nånting hände men vad? Ingen vet förutom dom inblandade. Allting gick helt rätt och demokratiskt riktigt till. Egon fortsatte i alla fall att betala sin medlemsavgift till 1ST Club så länge den föreningen existerade. 1ST Club hade heller inget intresse att behålla några Atari 8-bitarsanvändare som medlemmar för det var enbart ST som Atari Scandinavia och 1ST Clubs styrelse ville supporta.

En dag 88-89 nån gång dimper ett brev ner i min brevlåda. Det finns en logo på kuvertet där det står D.I.K och ett brev som kortfattat förtäljer följande: Data Informations Klubben har bil-

dats. Du är välkommen att prenumera på vår månadsdiskett för ST. Vi skickar även med vår PD-katalog, etc etc. Underskrivet Egon Lindbäck.

En ny förening var skapad. Jag svarade givetvis på denna möjlighet att få hem lite ny rolig programvara till datorn. I första disketten som kom hem fanns bland annat en PD-lista och telefonnumret till D.I.Ks BBS ASB. ASB står för Atari System Basen och i denna veckan skaffade jag mig mitt första modem och ringde givetvis inte enbart SAK-basen utan också några gånger i veckan till ASB i Stockholm. Men just då intresserade inte 8 bitars-prylarna mig ett skvatt för den datorn hade redan åkt in i garderoben. Det stod Atari ST tryckt i pannan på mig som på alla andra atarianvändare i landet. Atari 8-bitars? Pyttisan. Jag beställde i alla fall lite PD till den som lades till handlingarna. Bland annat fanns den första ASB-BBSen med bland diskarna.

För precis 2 år sen hittade min gamla 8-bitars ut ur garderoben och blev uppkopplad. Jag letade reda på min utlånade diskdrive + spel och Turbobasic. Jag lade STh på hyllan under några veckor och återupplivade mina förlorade få kunskaper om den andra datorn. Då slog mig tanken. Vem kan nåt om denna dator. Jo Egon så klart. Hur får man tag på honom då efter åren som gått? Jo man ringer nummerupplysningen. Det resulterade i ett 3 timmars samtal. Och inte enbart i ett samtal om datorn som sådan utan också inledningen till 1a Atari Klubbens pånyttfödelse.

Egon frågade mig om jag ville sköta en syster-BBS till ASB nere i Götet. Först var jag lite tveksam i och med att jag har lovat mig själv att aldrig starta upp en BBS här därför att det redan finns så många Atari-BBSer i Götet att en till absolut inte skulle fylla nån som helst funktion. Men en Atari 8-BBS är en helt annan sak. Sagt och gjort. För att göra berättelsen kort så har jag beställt BBSer, Blackbox, SIO2PC (som jag använder flitigt nu ihop med klubbens 386) osv.

Träff i Vallentuna

Men för att känna varandra ordentligt på pulsen innan vi lät bollen rulla igång så måste vi ju träffas personligen. I och för sig hade vi redan byggt upp ett bra förtroende för varandra i telefonen men det är ju inte samma sak som att träffas.

Vi bestämde en helg. Jag och 1a Atari Klubbens tredje ledarfigur Fredrik Lundholm, klubbens styrelseordförande, packade hans pappas 940 med all möjlig smörja (leksaker givetvis och annan bråte) och sen bar det iväg. Sicken helg. Mitt ute på landsbygden norr om Vallentuna som i sin tur ligger norr om Stockholm. Vi hade ruskigt trevligt och skapade grunden hemma hos Egon till klubbens återstart. Det var inte alls roligt att åka hem. Vi hade kunnat stanna där säkerligen i över en vecka utan att ha tråkigt en sekund. Det blev i alla fall en helg med god mat, dryck och lite sightseeing runt Stockholmstrakten.

Vi gjorde också ett halvdant försök att få igång en BBS men vi hade tyvärr packat med alldeles för lite hårdvara för att det skulle vara möjligt. Jag kan lätt säga att vi blev mer än väl omhändertagna hemma hos Egon men ändå kändes det lite frustrerande att man hade kännedom om vilken utrustning vi behövde för att få allt att funka perfekt och så lång väg hem till Götet för att hämta det vi saknade. Synd att det inte är kortare väg mellan städerna. Så nästa gång vi reser upp och ockuperar Egons villa kommer vi troligtvis att stanna en hel vecka i Ekskogen. Då skall jag och Egon i alla fall ha fått hans BBS att fungera perfekt.

Det kommer att kännas rätt nostalgiskt att själv få driva en av dom BBSer man så flitigt besökte för fem år sen och som man trivdes så bra i. Klubb- BBSen hemma hos Egon kommer att heta ASB 1:an Stockholm och den hemma hos mig kommer att heta ASB 2:an Göteborg. Och är det flera runtom i landet som också vill använda sina gamla Atari 8-bitars som ASB-BBS är vi givetvis villiga att diskutera detta vidare, helt klart. Fördelen med det BBS-program som vi använder oss av, dvs BBS Express Pro, är att det har sin egen mailer som kör med sitt eget echomail-system. Vi kommer bland annat att importera post ifrån ett världsomspännande nät ca en gång veckan. Då är det två brevareor som kommer att importeras. Detta nät går enbart emellan världens

alla Express Pro BBSer och emellan Klubbens två BBSer. (Fredrik kommer att ha en tredje BBS hemma för echomailen men den kommer inte att bli offentlig så att säga). Nackdelen med detta professionella och kraftfulla BBS-program är att det för ögonblicket är helt omöjligt att använda ÅÄÖ och åäö. Detta grämer oss givetvis ganska mycket. Men villkoret jag har till att införa detta i BBSen är att det skall fungera smärtfritt både för ATasci-, ANSI-, VT52- och asci-användare. Alltså ett system som möjliggör åäö i alla dessa olika grafiklägen som BBSen kommer att supporta. Fram tills dess är det tyvärr enbart A,a,O & o man kan använda som substitut och man vänjer sig snabbt vid detta. Men visst drömmer man om att även kunna supporta riktiga 8-bitars ÅÄÖ i denna 64kb stora nostalgibBS.

Anledningen till att jag tillägnar en hel artikel till Egon är i första hand för att han är välkänd i atarikretsarna sen många år tillbaka, speciellt hos oss som har hållit på med Atari i några år.

Jahapp då har man kåserat lite grand runt Egon. Anledningen till att jag tillägnar en hel artikel till Egon är i första hand för att han är välkänd i atarikretsarna sen många år tillbaka, speciellt hos oss som har hållit på med Atari i några år. Han är helt klart en sann idealist.

Om man åter går fem år tillbaka i tiden så hände bland annat följande: SAK:s dåvarande ordförande Lars-Gunnar Oldsbrand kontaktade bland annat Egon i den vevan för att diskutera en sammanslagning av D.I.K med SAK. Men parterna kunde inte komma överens om vissa viktiga punkter den gången för att en sammanslagning skulle kunna bli möjlig. Så kommer ej att ske i framtiden heller. 1a AK och SAK kommer alltid att förbli två olika klubbar med olika inriktning. Den största skillnaden mellan klubbarna är att SAK är en helt ideell förening som inte skall idka företagsverksamhet. Jag vet att bland annat många medlemmar vill det

motsatta. Det ser man klart och tydligt i enkäten Rolf Johansson och Patrick Reinthal gjorde för ett år sen. Men det finns idag så många bra och tillförlitliga återförsäljare (dom vi vet som inte är det rekommenderas ej heller till våra medlemmar i den mån som rapporter inkommer till vår kännedom, dvs om nån medlem känner sig lurad) och då finns det heller ingen anledning till handel i SAK:s namn.

Detta upphörde omedelbart när SAK bytte styrelse. Om du tittar i återförsäljarlistan i tidningen så förstår du att det inte finns nån anledning för oss längre att fortsätta med handel av kommersiella produkter. Det som inte redan finns i Sverige kan säkert nån av återförsäljarna importera antingen genom Adastra eller genom egen import. Skulle detta upphöra helt så får man kanske återuppta denna diskussion igen. Vi är hellre för att försöka få till stånd medlemsförmåner hos återförsäljarna än att konkurrera med dom, som tidigare nästan var fallet med SAK. Men i fallet 1a AK är det en helt annan femma. Det finns idag inga återförsäljare till Atari 8 i Sverige och vi kommer att försöka förmedla och införskaffa all den utrustning till Sverige som vi själva och våra medlemmar vill ha och behöver. Det absolut bästa hade givetvis varit om tillbehör och liknande hårdvaruutbud fortfarande gick att få tag på hos närmaste atari-återförsäljare. Men så är nu inte fallet.

Medlemskap i 1AK

Hur blir man då medlem i 1a Atari Klubben och hur mycket kostar det? Inte en krona. Vi har ingen medlemsavgift i 1a AK. Medlemskapet är med andra ord helt fritt och varar livet ut. Vi tar 15:- per sida kopierad PD-diskett och anledningen till att vi valt ett sidpris är att du kan få din PD-disk i vilket format du vill, nästan i alla fall. Dom formaten vi tillhandahåller är vanliga DOS-formaterade 5.25" disketter till Atari 1050 eller 810. Sen har vi dom 4 olika SIO2PC (ATR) formaten. 5.25" 360Kb (max 3 PD-sidor), 5.25" 1.2Mb (max 13 PD-sidor), 3.5" 720kb (max 8 PD-sidor) eller 3.5 1.44Mb (max 16 PD-sidor). Vi uppskattar dom flesta PD-sidor till 90kb styck förutom att vissa av dom är så kallad medium density, dvs 130kb per originaldisksida.

Den hårdvara föreningen förmedlar är SIO2PC interfacet och vi tar 495:- för detta plus programvaran till din MS-DOS kompatibla 8086-486. En 8086 går att få tag på begagnad för runt tusenlappen och det är ett helt klart överkomligt alternativ till den segare Atari 1050-driven.

Din medlemskapsansökan till 1a Atari Klubben kan du skicka till:

Egon Lindbäck
Brobyvägen 1, Ekskogen
186 96 Vallentuna

1a AK var bland annat med SAK och arrangerade montern på Skånemässan och båda klubbarna kommer givetvis också att samarbeta i framtiden så fort liknande projekt dyker upp. Det är bara kul för vi tillhör ju samma familj under samlingsnamnet Atari. Jag är den ende som är schizofren i och med att jag har samma roll i 1a AK som jag har i SAK. Men det är lätt att sära på dom. Nema problema. ST-problemen tar man genom SAK och sina XE-problem med 1a AK.

Klubbens nuvarande medlemsantal är inte mycket att skryta med eftersom Atari 8 är en tämligen ovanlig dator idag. Men det hämmar inte vår entusiasm i och med att vi kommer att köra på med 1a AK hur än medlemsutvecklingen blir. Klubben kommer med andra ord att bli bestående denna gången så länge vi har kul. Och det har vi helt klart. Men med ännu fler medlemmar blir det ju ännu roligare givetvis. Det finns mycket att utforska runt den originella datorn Atari 8-bitars. Mässan gjorde sitt till för att demonstrera den och två stycken falcon-entusiaster satte till och med upp sig som intresserade köpare av varsin 130XE och som medlemmar i klubben - kul. ■

Per-Erik "Pekka" Peterson
Vice VD 1a Atari klubben

Musik-

I detta nummer har jag blivit ombedd att skriva några rader om nya musik/ljudprodukter. Jag tänker även ta upp en del produkter som kanske inte är helt nya, men dock för de flesta ganska okända, samt försöka reda ut en del begrepp inom hårddiskspelning (D2D / Direct to Disk recording). Inriktningen kommer att vara på professionella mjuk- och hårdvaror för D2D och sampleditering. Alltså inte på trackers, modspelare e.d.y. Då det nästan uteslutande är till Falcon som det kommer något nytt inom D2D, så kommer denna artikel mest att behandla programvaror samt tillbehör till Falcon. I senare nummer av AtariMagasinet kommer jag att mer ingående beskriva de program/tillbehör som jag finner extra intressanta.

Digitalinterface

Ett av de vanligaste tillbehören för någon som arbetar med D2D är ett digitalinterface. Ett digitalinterface används för att kunna föra över ljud till och ifrån andra digitala ljudutrustningar.

Digital sampling

In- och uppspelning digitalt genom eler ifrån t.ex. en DAT-spelare ger en mycket bra inspelningkvalité då man inte behöver sampla om ljudet utan endast överför det digitalt. Man kan alltså föra ljudet fram och tillbaka mellan DAT och dator utan att förlora någonting i ljudkvalité. Det går också utmärkt att sampla och spela upp direkt genom DATen. På så sätt slipper man datorns egna AD/DA omvandlare, vars kvalité inte alltid är helt tillfredsställande. Nuförtiden är det vanligt att man har en digitalutgång på sin CD-spelare (behöver alltså inte vara en CD-ROM). Har man det så behöver man inte längre sampla av sina favoritljud eller artister utan istället för man över ljudet helt digitalt ungefär som när man kopierar en diskett.

Säkerhetskopiera

Hårddiskar är fortfarande ganska dyra så att man har oftast inte råd med att ha en hårddisk per låt/skiva. Istället tar man en backup (säkerhetskopiering) via digitalinterface till en DAT. På senare tiden har det även kommit programvara för att kunna ta backup även på sina program- och datafiler.

Överföringsprotokoll

Det finns två stora standarder för hur bitarna skall skickas. Den ena är AES/EBU och den andra är S/PDIF. AES/EBU är proffsstandarden och S/PDIF är amatör/semi-proffsstandarden. De flesta konsument DAT- och CD-spelare följer följdaktligen S/PDIF-standarden. Även de flesta tillbehören till Falcon följer S/PDIF-standarden.

Till Falcon finns det framför allt två tillverkare av digitalinterface; SoundPool och BlowUp.

SoundPool

SoundPool har framför allt gjort sig kända för att tillverka tillbehör till CuBase Audio, t.ex. digitalinterface (FDI) och separata utgångar (FA-8). Med digitalinterfacet följer även en backup-programvara, så att du kan ta backup på samtliga filer på hårddisken, alltså inte bara ljudfilerna. Jag är dock inte säker på att denna ingår om man köper FDI tillsammans med CuBase Audio. SoundPool utvecklar även egen programvara, som jag kommer att återkomma till senare i denna artikel, samt distribuerar programvaror t.ex. Zero-X. Samtliga SoundPools produkter går att köpa ifrån flera Atari Falcon återförsäljare, det är alltså inte bara Fitzpatrick (generalagent för Steinberg) som säljer dom. Har du redan köpt CuBase Audio och vill köpa till FDI eller FA-8 kan du spara stora pengar genom att köpa ifrån en Falcon återförsäljare som köper in direkt ifrån SoundPool (t.ex. Vinga System AB) istället för via Fitzpatrick/Steinberg.

sidan

BlowUp

BlowUp känner säkert de flesta Falconägare till p.g.a. dess "screen enhancer". Vad som kanske inte är lika känt är att de har ett digitalinterface snarlikt SoundPools FDI. Enligt uppgift ifrån BlowUp, så skall det även kunna köras i ett SoundPool kompatibelt läge, så att man kan använda det till t.ex. CuBase Audio. Med digitalinterfacet följer även

en väl skriven backup programvara, så att du kan ta backup på samtliga filer på hårddisken, alltså inte bara ljudfiler. Svensk distributör för BlowUp är Copson Data.

OK, det var allt för den här gången. Om min tid räcker till så har jag tänkt att skriva en test på DAME, som är det mastersystemet jag har jobbat med i över ett år, till nästa nummer av AtariMagasinet. Har ni frågor, kommentarer

eller kanske information om nya produkter som ni skulle vilja att jag nämner här, ring mig gärna på +46-31-42 55 28 eller skicka ett E-Mail på peter@vinga.trillium.se. ■

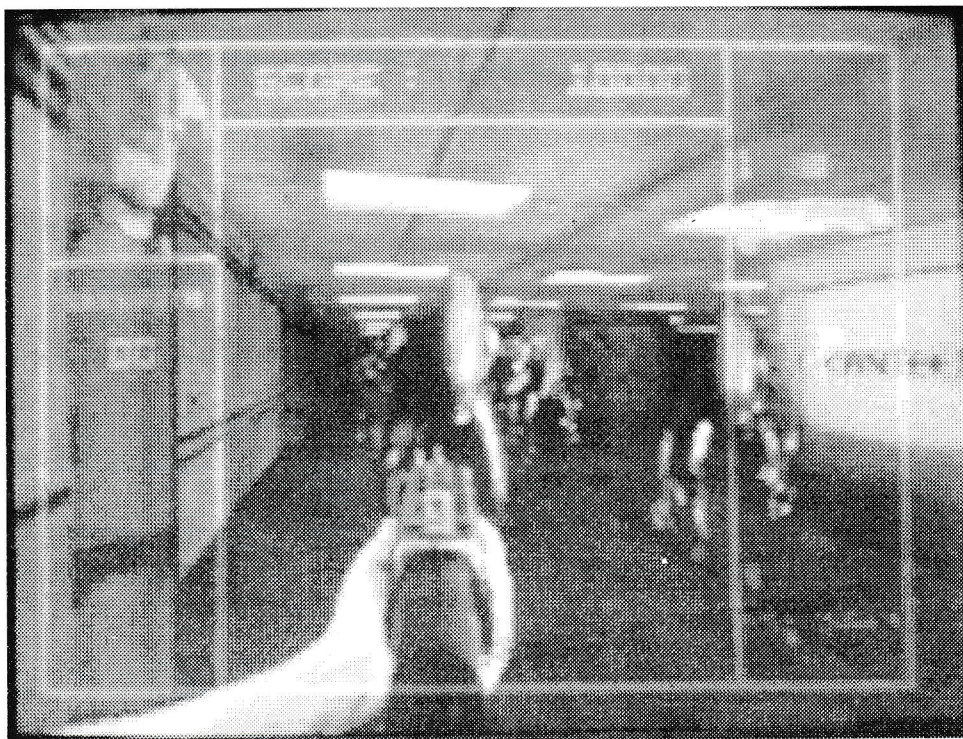
Peter Segerdahl

PS. Tycker ni inte att jag är helt objektiv, så är det fullt möjligt! DS.

Programöversikt

Nedan är en mycket kort översikt över de, enligt min mening, bästa D2D, mastering, jingle och sampleeditingssystemen till Falcon. CuBase Audio känner säkerligen de flesta till, men många av de övriga är fortfarande förvånansvärt okända i Sverige.

Namn	Företag	Beskrivning
CuBase Audio 2.0	Steinberg	Kraftfull 8/16 kan D2D med avanc sequencer, stödjer FA-8 och FDI. Det mest avancerade och kompletta D2D-systemet på Atarimarknaden, svensk genralagent, Fitzpatric. Pris ca 8,500:- inkl moms.
Notator Logic	EMagic	Kraftfull 8 kanals D2D med avancerad sequencer, stödjer FA-8 och FDI. Flåsar CuBase Audio i nacken. Smaksak vilken seq. som är bäst, men CuBase Audio 2.0 ligger klart före på D2D sidan.
DAME	OMT	Kraftfullt och mycket prisvärt 2 kanals master/jingle-system. Ny version 3.7 med upp till 96 st virtuella spår, grafisk och parametrisk EQ, Midi sync, effekter, playlista mm. Eget digitalinterface. Helt valfria in/uppspelnings frekvenser både analogt och digitalt. Svensk distributör, Vinga System AB. Pris ca 1,800:- inkl moms, gratis demoversion finns.
Audio Tracker	SoundPool	Bra och mycket prisvärt 8 kanals D2D, stödjer FA-8 och FDI. Pris ca 1,800:- inkl moms, gratis demoversion finns.
Audio Master	SoundPool	Moduluppbygggt Masteringsystem, stödjer FDI. Pris ca 3,800:- inkl moms.
A/M Midi sync	SoundPool	Midi sync modul för AudioMasters, Stödjer midi time code samt trigging av samplingar ifrån midikeyboard. Pris ca 1,500:- inkl moms.
A/M Analyser	SoundPool	Frekvensanalysmodul för AudioMasters. Pris ca 2,800:- inkl moms.
A/M EQ	SoundPool	Equalizermodul för AudioMasters, består av 6 fullparametriska EQ. Pris ca 3,400:- inkl moms.
AudioMasters Limited Modules	SoundPool	En nerbantad version av AudioMasters; EQ, Analys och Midi-sync ingår i begränsade versioner. Pris ca 3,800:- inkl moms.
Zero-X 1.0	HB Button & Copson Data	En kompetent sampleeditor till Falcon med snabb AutoLoop, midi samt SCSI överföring av samples mm. Se AtarMagasinet 3/94. Pris ca 1,600:- inkl moms, gratis demoversion finns.



Skrämmande verkligt

-toppbetyg för Alien vs. Predator

Med ett ryck vaknar du upp ur kryosömnen. Framför dig ser du en gallerdörr. Sömndrucket undrar du VEM är jag, VAR är jag. Sedan minns du långsamt. Du är menige marinsoldat Lewis och du befinner dig på Camp Golgotha Colonial Marine Training Base. Detta är en av de tuffaste träningsbaserna för rymdens marinsoldater och officerarna som sköter utbildningen anses vara skoningslösa. Du minns hur du plågades av en av officerarna tills du helt enkelt tappade tålamodet. Efter att ha slagit din plågoande dömdes du till fängelse vilket är lika med att bli nedfryst under en strafftid.

Du förväntar dig att vakterna skall komma och hämta dig men när du till sist själv öppnar celldörren möts du av en olycksbådande tystnad. Utanför celldörren ligger en soldat som verkar ha dött en mycket kvalfull död. Hans kropp är helt söndersliten och ligger i en pöl av stelnat blod. Eftersom du är helt obehärdad plockar du upp hans hagelbössor med tillhörande ammunition. Du undersöker de andra cellerna som är helt tomma. Nedkylningsanordningarna verkar också ha slutat att fungera. Du undrar hela tiden över vad som kan ha hänt.

Bakom en av celldörrarna ser du till sist en levande varelse. Det är ingen människa utan en märklig varelse med

skalliknande hud. Den verkar märkligt nog vara ganska intelligent men samtidigt även mycket fientligt inställd till dig. Den besvarar inte dina försök till kommunikation utan verkar bara vara helt inställd på att kasta sig över dig vilken sekund som helst. När du till sist med tvekan öppnar celldörren attackerar den dig med ett ondskefullt tjut. Du tömmer ditt hagelgevär och med ett isande skrik faller varelsen till marken. Varelsens gulaktiga blod skvätter upp på dig och du stönar till. Blodet fräter som syra på din hud.

Inne i vaktrummet loggar du in på datorn efter att ha dödat ytterligare några aliens. Det första du ser är en översiktsskarta över den nivå av marinbasen som du befinner dig på, subnivå 3. Eftersom du har en känsla av att du inte kommer att träffa på någon som kan ge dig väganvisningar tar du fram ett papper och penna och ritar av kartan. I ett utdrag ur basens loggbok läser du om hur man träffade på ett främmande skepp och vad som sedan hände. Du erfar också att ytterligare instruktioner finns att hämta i datorn i briefingrummet. Efter en viss betänketid finner du för gott att ge dig iväg till detta rum.

När du öppnar dörren som leder ut ur fängelset överfalls du av horder av aliens. Som tur är tänkte du på att ta med dig de döda vakternas ammunition och utomjordingarna faller till

marken i mängder av gula blodpölar. Själv är du inte heller helt oskadd efter denna våldsamma strid. Du blöder ur flera rivsår på kroppen och andra delar av din hud är översållade med blåsor där utomjordingarnas blod har träffat dig. Som tur är ligger det en död läkare alldeles framför dig och du läker dig själv med hans första hjälpen-utrustning. En död soldat har också lite mat i en ficka som du hungrigt stoppar i dig.

Du undrar oroligt hur du skall kunna ta dig in i alla viktiga rum i basen. Som vanlig menig har du bara behörighetsnivå noll som inte ger dig tillträde till speciellt många viktiga utrymmen. På väg till briefingrummet träffar du på en död officer. I en av hans fickor hittar du ett kort och du konstaterar med viss tillfredsställelse att du nu har behörighetsnivå 1. Efter ett flertal våldsamma strider står du till slut vid ditt mål, dörren till briefingrummet. När du öppnar dörren...

Bakgrund

Alien vs Predator är väl det spel som de flesta jaguärägare har väntat på. Man har talat om det som det spel som kanske kommer att avgöra Jaguarens framtid. Det har varit på väg att släppas ett flertal gånger men dragits tillbaka igen på grund av någon skönhetsfläck som man har velat rätta till. När

nu spelet till slut har kommit ut på marknaden undrar väl de flesta om spelet uppfyller de högt ställda förväntningarna.

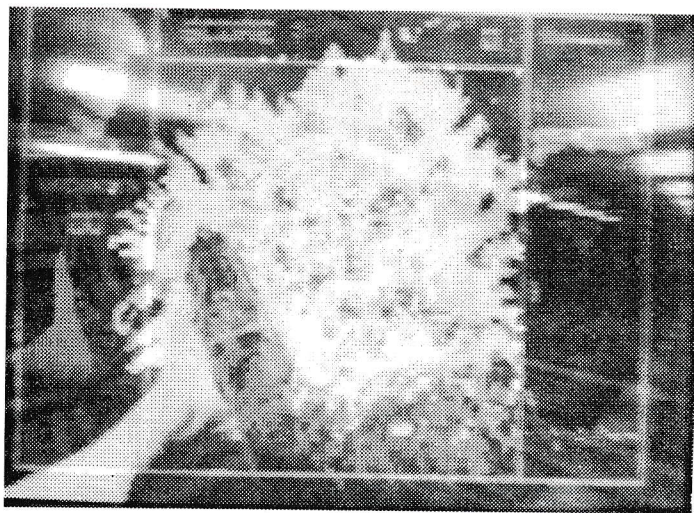
Ovanstående fråga kan besvaras på flera olika sätt. Ett sätt är att titta på spelets hypnotiseringsfaktor. Denna faktor bestämmer helt enkelt hur fascinerande och trollbindande ett spel är. Ett spel med hög h-faktor håller dig i sitt grepp dygnet runt. Man tänker på det då man inte är hemma och kan spela och man drömmer om det då man sover. Det spel som har haft högst h-faktor för mig är Gods. Jag spelade detta spel bokstavligen under varje ledig minut i två veckor tills jag hade kommit igenom det. Ett spel som har hållit mig i ett liknande järngrepp är Populous. A vs P hamnar ungefär på samma nivå som Populous då det gäller hypnosfaktorn.

Fler bedömningar

Ett spel kan och bör dock även tilltala en intellektuellt. Det måste finnas gåtor och pussel som man måste lösa för att komma vidare i spelet. A vs P innehåller i alla fall tillräckligt med problem för att göra mig tillfredsställd. Det krävs även en hel del strategi för att kunna överleva då man letar igenom marinbasen. Att skjuta monster är en stor och viktig del av spelet men absolut inte den enda delen. Här skiljer sig A vs P som tur är från endimensionella spel som Wolfenstein som bara går ut på en sak; att döda, döda och döda.

Grafiskt sett är A vs P ett av de mest imponerande spel som jag har sett, kanske till och med det mest imponerande någonsin. Till skillnad från de flesta rollspel och 3D-spel har man valt att låta spelytan uppta hela skärmen. Trots att hela skärmen alltså måste uppdateras kontinuerligt märks detta inte alls i form av t.ex. ryckighet eller grötighet i grafiken. Då man t.ex. i Doom (på PC) går nära en vägg eller ett förmål blir skärmen bara ett virrvarr av färger. I A vs P blir givetvis också upplösningen sämre då man går nära någonting men man ser fortfarande mycket väl vad det är som man tittar på.

Ljudeffekterna är också mycket bra. Här är det fråga om äkta 16-bitars ljud, inget brusigt och distorsionsfyllt 8-bitars ljud här inte. Till exempel är det samplade talet som möter en då man t.ex. loggar in på en dator väldigt bra gjort. Det är samma typ av mjuka



men oengagerade kvinnoröst som man har hört i så många rymdfilmer.

Mål

Spelet går ut på att du som ensam marinsoldat skall lyckas ställa basen på självförstörelse och sedan fly i räddningskapseln som finns på subnivå 5. För att kunna ställa basen på självförstörelse måste man ha säkerhetsnivå 10. Om man skall nå alla viktiga utrymmen och hitta alla viktiga föremål måste man dessutom krypa omkring en hel del i basens olika luftkanaler.

Som en bonus medföljer dessutom ytterligare två spel. I det ena spelet är man en alien som har som mål att rädda drottningen som finns i predatorskeppet. I det andra spelet är man en predator som har som mål att döda alien-drottningen och föra hem hennes skalle som trofé.

Det är verkligen fråga om tre skilda spel som kräver tre skilda spelsätt och strategier. Marinscenariot är väl ändå att betrakta som huvudspelet och det är det klart längsta och svåraste av de tre spelen.

Kompromisser

Fastän Jaguaren är bland det kraftfullaste som finns på marknaden i dag är den givetvis inte oändligt kraftfull. Minnet är begränsat både i Jaguaren och i spelkassetten. Grafikprocessorn kan inte hantera obegränsade datamängder och utföra ett oändligt antal beräkningar under en given tidsenhet. Därför innehåller A vs P en del kompromisser.

Man kan spara tre stycken spel i kassetten NVRAM. Alla data från ett spel kan dock inte sparas. I marinsoldatens

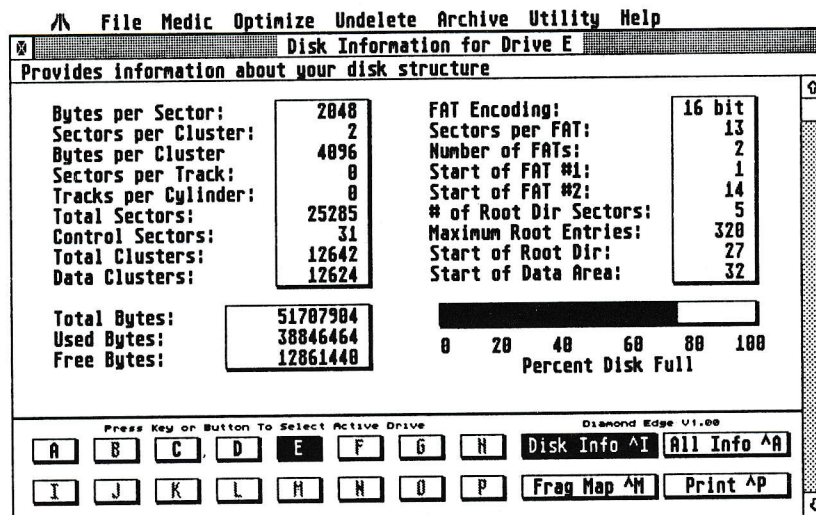
fall sparas hans poängställning, hans säkerhetsnivå, vapen, ammunition och hälsonivå. Då man laddar in ett spel har alla monster återkommit. Alla monster som man har dödat är borta och alla öppnade dörrar är stängda igen. Det finns en automatisk kartritningsfunktion i spelet men kartan sparas inte då man sparar ett spel. Kartan raderas också när man går från en nivå till en annan.

Man har också valt att inte ha speciellt stor variation på de olika sprites som förekommer i spelet. De flesta döda soldater har samma utseende och ses alltid från samma håll var man än står. Detta är helt klart fråga om kompromisser men det drar inte ifrån något från spelvärdet hos spelet. En stor del av ett spel måste man ändå skapa hos sig själv i sitt eget medvetande så att säga. Det finns inget som säger att bra och realistisk grafik automatiskt ger ett bra spel. Ett av de spel som har fånglat mig mest är Bard's Tale 1 och där kan man verkligen inte tala om varken bra grafik eller ljud. Ändå höll det spelet mig trollbunden i flera månader.

Slutomdöme

Så hur skall vi nu besvara frågan om ifall spelet uppfyller de högt ställda förväntningarna. Jag vill besvara frågan genom att jämföra det med de spel som jag själv har uppskattat mest under min snart sexåriga "spelkarriär". De spel som har gett mig mest under dessa år är (i godtycklig ordning och förutom de redan tidigare omnämnda spelen): Dungeon Master, Bloodwych, Eye of the Beholder 2, Black Crypt, Xenon 2, Blood Money och Chaos Engine. Jag kan och vill utan att tveka lägga Alien versus Predator till denna lista över "klassiska" spel. ■

Ulf Högberg



HÅRDDISKDOKTORN

När det som inte får hända händer, vad gör man då? Har man otur är det bara att plocka fram AHDI paketet och starta HDX-programmet och formatera om hela hårddisken. Detta är att rekommendera om du får stora problem eller många små problem. Glöm för all del inte att göra en backup av hårddisken regelbundet. Då slipper du förlusten när du förlorar en viktig fil. Själv brukar jag göra säkerhetskopior av alla mina viktiga dokument och bilder.

Diamond Edge

Är problemet av mindre art ser man till att skaffa sig Diamond Edge. Edge är ett diskhanteringsprogram som är framtaget för att reparera och optimera diskenheter, såväl hårddisken som vanliga disketter. När man startar Edge får man upp en skärm med 7 drop-down-menyer, ett GEM-fönster med information och längst ner en grundmeny. På grundmenyn kan man till vänster välja aktuell diskenhet från [A] till [P]. De enheter som inte finns i ditt system är skuggade och går inte att välja. Till höger på grundmenyn finns fyra informationsval. [Disk info] – ger information om den valda enhetens struktur. Det är den programmet startar upp med. [All Info] – ger en summarisk information om alla enheter som finns tillgängliga. [Frag Map] – ger information om hur fragmenterad enheten är. [Print] – skriver ut den valda informationen på skrivaren. De sju oli-

De stora fördelarna med en hårddisk är att man kan lagra mycket information och det går fort att läsa respektive spara. Nackdelarna med hårddiskar är att när de kraschar så är det mycket som blir förstört och det sker väldigt fort.

ka drop-down-menyer är följande: File, Medic, Optimize, Undelete, Archive, Utility och Help.

File

Här hanteras inställningar som: vilka filvägar; vilken användarnivå man vill ha beroende på hur van man är vid programmet; varningsnivån där man talar om hur ofta programmet ska varna användaren; antal minuter som programmet visar information om vad det gjort innan det går vidare.

Innan man är helt insatt i hur en hårddisk och hur Edge fungerar bör man ställa användarnivån till novis och begära varningar i alla lägen, för att undvika att man begår misstag.

Medic

Test av diskstrukturen kan, likt Edge alla övriga funktioner, utföras på såväl hårddisken som vanliga disketter. Man bör kontrollera sina hårddiskpartitioner

med Disk Medic minst en gång i veckan om man vill vara på den säkra sidan. Själv kör jag numera – efter en oturelig krasch – en kontroll två gånger i månaden. Det finns flera olika inställningar för Disk Medic. Väljer man AutoFix errors kommer Edge att automatiskt korrigera alla fel det hittar under kontrollen av den valda enheten. Det loggar alla fel i en fel-fil kallad MEDIC_X.ERR där x står för den aktiva enheten. Efter kontrollen kan du titta i filen och se vilka fel som Edge hittade och fixa till dem. Väljer man att inte automatiskt korrigera felen får man se vilka filer som var affekterade och då välja om man vill fixa felen eller avsluta utan att fixa felen.

Om man vill kontrollera mer än en enhet väljs Test Multiple från Medic menyn. Under hela kontrollen ser man en grafisk bild över vad som händer. Det är lugnare att veta lite om vad som sker än att bara stirra på en blinkande markör och höra hur hårddisken rasslar. När den medicinska kontrollen är klar visar Edge en rapport över de fel den hittade och åtgärdade (om du valde automatiken). Om du valde att inte låta programmet åtgärda felen dyker ett meddelande upp om att det finns fel som bör åtgärdas och en [Fix Now] knapp står till förfogande.

Ett annat alternativ under Medicmenyn är att markera dåliga sektorer. Även här innebär automatiken att dåliga sektorer automatiskt märks ut eller bara visas. Det finns tre olika typer av märkning:

Read – Read Non-destructive: Denna metod läser varje sektor två gånger och jämför informationen. Om informationen inte stämmer överens markeras sektorn som dålig. Existerade information på din hårddisk skadas inte.

Read/Write – Read Non-destructive: Denna metod läser varje sektor på den aktuella enheten och skriver tillbaka den på hårddisken. Sektorn läses igen och jämförs med informationen som lästes in från början. Stämmer inte informationen markeras sektorn som dålig. Existerande information skadas ej.

Write – Read Destructive: Denna metod skriver ett slumpmässigt bitmönster på varje sektor och läser sen tillbaka sektorn. Om informationen inte stämmer överens med det slumpmässiga mönstret markeras sektorn som dålig. All information på enheten blir förstörd. Efter kontrollen av dåliga sektorer får man en rapport liknande den vid den medicinska kontrollen.

Man kan även kontrollera separata filer med Edge genom att kontrollera checksumman.

Med Edge kan du partitionera (dela upp) din hårddisk. Dessutom kan du om du vill lägga upp flera partitioner på hårddisken än vad GEM klarar av. Dessa blir då "gömda" och kan bara nås genom att man aktiverar dem.

Optimering

Det finns två optimeringsmetoder tillgängliga i Edge: full optimering och komprimering av fria utrymmen. Full optimering innebär en komplett optimering av hårddisken. I princip innebär det att man samlar ihop alla filer tillhörande ett bibliotek så att de hamnar i ordning efter varandra och inte

ligger utspridda lite här och var på hårddisken.

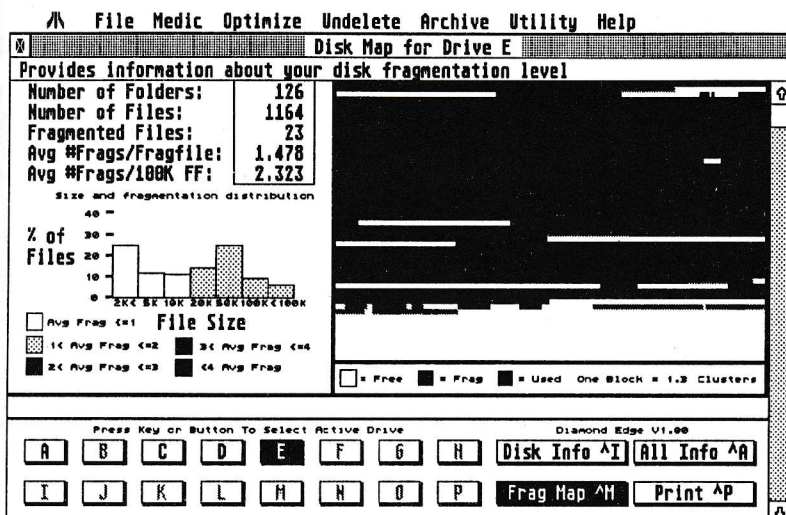
Komprimering av fria utrymmen innebär att all information läggs ihop så att allt fritt utrymme hamnar antingen i början eller i slutet av disken.

Med Edge kan man optimera hårddisken för två olika användningar: optimering för att läsa och för att skriva. Den största skillnaden mellan de olika metoderna är var på hårddisken som det fria utrymmet placeras. Vill man optimera för läsning lägger Edge ut tomrummet i början av hårddisken. Vill man optimera för att skriva lägger Edge ut tomrummet i slutet av hårddisken.

Även när man optimerar kan man välja AutoFix errors, Ignore Illegal File Names och Save Lost Clusters. I början av varje optimeringsförsök gör Edge automatisk ett "medicinskt" test för att utvärdera hur mycket hårddisken kan optimeras. Skulle programmet hitta några fel på hårddisken måste dessa åtgärdas innan man optimerar hårddisken. Edge tillåter inte att man optimerar en hårddisk med fel på. Innan du sätter igång att optimera din hårddisk rekommenderar jag att du, åtminstone, gör säkerhetskopior av dina viktiga dokument och helst en backup av hela hårddisken. Edge har visserligen ett utförligt säkerhetssystem, men det räcker med en spik på nätet för att det ska bli fel. Ett bra backup program är Diamond Back III.

Undelete

I denna dropdownmeny finns verktyg för att kunna återhämta filer som man tidigare raderat. För att Edge ska kunna göra detta måste man först tala om för programmet hur FAT-strukturen ser ut.



Exempel på hur Edge grafiskt beskriver hur pass fragmenterad den valda enheten är. I det här fallet ser det bra ut.

Gamla tidningar

är också läsvärda. Vi har ett lager av äldre nummer som du som medlem naturligtvis kan beställa från oss mot betalning för portot. Priset är 10:- per tidning och kan skickas till postgirot, som frimärken eller som guldta. OBS! Detta gäller endast medlemmar!

Nummer	Exemplar kvar
1-90	7 ex
2-90	28 ex
3-90	47 ex
4-90	slut
1-91	13 ex
2-91	1 ex
3-91	1 ex
4-91	84 ex
1-92	125 ex
2-92	90 ex
3-92	10 ex
4-92	slut
1-93	16 ex
2-93	196 ex
3-93	slut
4-93	slut

Fastnat med fingrarna i hårddisken? Har lasern vält? Startar inte ditt favoritprogram? Gnisslar musen?

RING

KLUBBTELEFONEN

031 - 70 60 992

RADANNONSER

Radannonsering är gratis för alla medlemmar i SAK. Sätt in en annons om du vill sälja, köpa, leta, knyta kontakter eller skänka bort en TT030 eller liknande. Vid programförsäljning skall det framgå av annonsen att det rör sig om originalprogram, annars refuserar vi annonsen. Skriv, ring eller faxa din annons till oss (se sid. 4)

SÄLJES

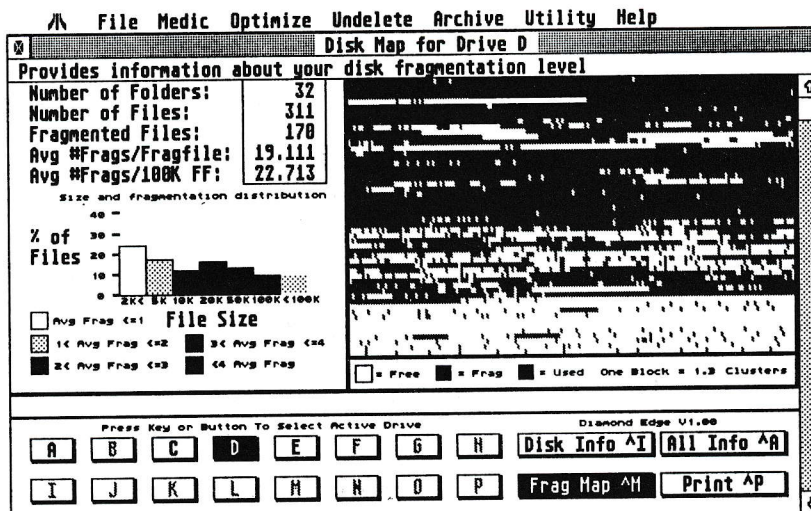
Mega ST2 uppgraderad till 4MB, SM124 skärm, hårddisk MegaFile 44x2HD, laser-skrivare SLM804. Program: Steinberg Pro24, Cubase, Calamus, ordbeh. osv. Pris 10.000. Medlem 88 Kerry Blomkvist. Telefon 042-298701.

Uppgradera din 520ST/STM/STFM till en 1040 billigt! För medlemmar endast 365:- icke medlemmar 425:-. Livet börjar efter 1 megabyte. Vi håller även på och finputsar våra fortsättningsgraderingar från 1MB till 2MB. Ring eller skriv för mer info. Bengt Adolfsson, Ljuragatan 73, 603 51 NORRKÖPING. Tel 011-120679.

En mycket bra DTP maskin. ATARI TT 8 MB RAM 120 MB hårddisk. ATARI PTC 1426, 14" multisynskärm (färg). ATARI TTM 195, 19" storskärm. ATARI SLM 605, laserskrivare + extra toner. Div. program, ca 900 Calamusfonter och ca 2000 bilder och ramar. Grejerna är i absolut nyskick i original. Kartonger med manualer. Hårddisken (Quantum) är det 15 månaders garanti kvar på. Totalt nypris ca 50000:- (exkl.mjukvaran). Jag vill ha 19000:- Eventuellt kan jag sälja i lösa delar.

Har även följande prylar som jag vill sälja: Calamus 1.09 original med manual 500:-, Svenska Calamus handboken helt ny 200:-, DMC (calamus) original vector bilder och ramar 250:-, Outline Art original med manual 300:-, STOS original med manual 250:-, Hyper Chart original 100:-, Zydec handscanner 400 DPI 1500:-, ATARI original mus nästan ny 100:-, Simmar (minne) till STE 256 kb 50:-/st. Vidare så har jag en bekant som köpt en TT och vill sälja sin ATARI MEGA STE 4 MB RAM 48 MB hårddisk + 14" monoskärm 6500:-

Är du intresserad så kan du väl ringa tel: 0240-611445 el. 010-6655666. medlem 1130 Anders Rooth



Unique Development Sweden

För att få veta lite mera om UDS och deras Obsession ringde vi upp dem och ställde lite frågor. Peter Zetterberg, ansvarig för "ansiktet utåt" svarade välvilligt.

AM: Vad har UDS gjort tidigare?

UDS: 1989 kom STOS, och jag (Peter Zetterberg) skrev ett tennisspel i det programspråket som heter Smash Hit. Det publicerades på omslagsdisketten för ST Action, och det såg jag som ett tecken för att göra framtida projekt. Förra året bestämde vi oss för att göra ett flipperspel. Det var tänkt som ett vanligt enkelt shareware-program från början, men allt efter som tiden gick tog vi kontakt med en massa duktigt folk, och spelet växte. Till slut blev det så bra att vi funderade på att sälja det komersiellt.

Vi spelade mycket Pinball Dreams (Digital Illusions är jätteduktiga) och vi tyckte att det skulle kunna göras minst lika bra på en STE eller Falcon (ST var inte att tänka på faktiskt). Ett flipperspel är ett utmärkt sätt att testa datorn på, där skall finnas musik, grafik, färger, snabb kula etc. I den slutgiltiga versionen har vi till och med snabbat upp kulan. Demoversionen har en uppdatering på 8 ggr per vbl (vertical blank, skärmuppdatering) och nu har vi 9 ggr per vbl. Det blir märkbart snabbare och mycket mera frustrerande i panikaktiga situationer. Det är tur att man har fuskknappar...

AM: Vad skall ni ha för att vi får publicera dem?

UDS: Hehe... Försök inte. Spelet är svårt att spela, det är många faktorer som spelar in på hur kulan skall fara iväg osv. Personligen tycker jag att vårt spel är väldigt svårt, och jag tycker inte alls att flipperspel är särskilt kul (för min del brukar kulan åka ut efter några sekunder och då har fem kronor gått åt ingenting). Men med fuskknapparna blir det kul.

AM: Hur har arbetet fortskridit med Obsession?

UDS: Vi har arbetat sedan september 1993. Michael ringde mig en dag och sa att vi skulle göra ett flipperspel. Jag hade börjat lägga av med Atari, men detta hände fick jag fart igen. Michael hade tidigare pratat med Kalle och frågat om det var möjligt för honom att göra bollrutiner, och Kalle sa ja vilket han fick äta upp senare. Nu har han arbetat på rutinerna i 10 månader och finputsat...

AM: Vem har gjort vad med Obsession?

UDS: Jag, Peter Zetterberg, har designat banorna och är projektledare. Kalle Lundqvist har arbetat med boll- och flipperrutiner och programmerat ihop allting sedan. Michael Brunnström har satt ihop allting, själva "spelmotorn",

Hans Härröd har gjort det möjligt för oss att använda mer än 16 färger på skärmen samtidigt och har för övrigt programmerat en del, Tord Jansson har gjort musikuppspelarrutinerna för fyra kanalers 25khz musik med en extra kanal för ljudeffekter. Grafiken har åstadkommit av Jimmy Gustavsson, och Pär Almered har komponerat musiken (har bl.a. gjort musik i TalkTalk-demos mm.).

AM: Kommer det mera banor i framtiden?

UDS: Det beror på hur försäljningen går. Det vore fånigt att inte fortsätta eftersom vi har gjort kompletta verktyg för utveckling av banor. Förmodligen kommer det tre nya banor till våren. Sedan håller vi på med ett projekt vid sidan om som heter SubStation. Det är ett shot-em'-up i 3D med möjligheter att linka ihop datorer vid spelning. Vi får väl se när det blir klart...

Tack för pratstunden! AM önskar UDS lycka till med Obsession. Du finner demoversionen bl.a. på detta nummers tidningsdisk. ■

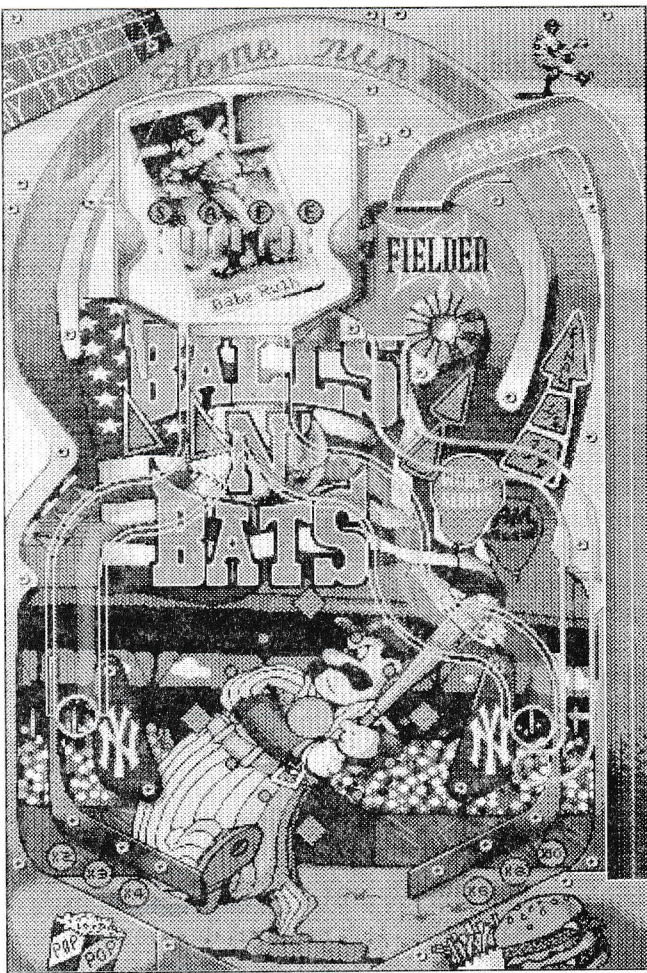
Rolf Johansson

Känner du också en oerhörd lust att skriva?

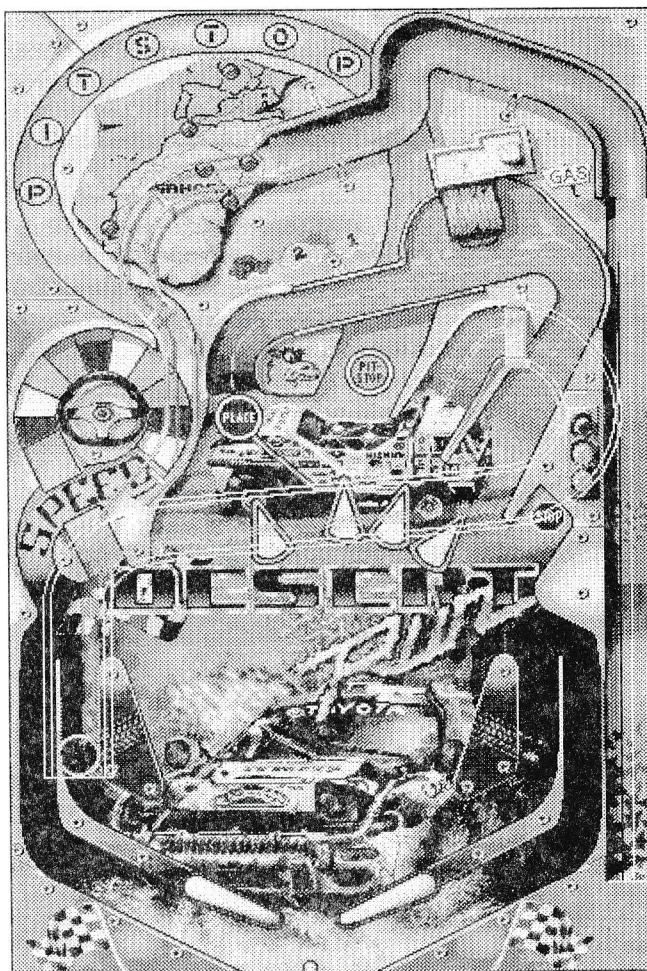
Behöver du skriva av dig? Skriva om de program du använder eller funderar på att använda? Har du åsikter och kan granska AtariMarknadens program och beteenden kritiskt? Vill du bara kåsera, eller delge andra Atariägare vad du känner och tycker?

Då skall du skriva för AtariMagasinet. Vi behöver dig som kan och vill skriva, och som är villig att göra det regelbundet (4 ggr per år).

Skriv eller ring till oss! AtariMagasinet, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.
Telefonnr: 031-7060992, Fax/BBS: 031-363973, Internet: am@space.ct.se.



Skärmbilder från Obsession.



Flipper till Atari!

STARBALL

Starball som är PD har en bana, men den är stor, mycket stor. Dessutom består den av fyra små bonusbanor. Spelet är inget traditionellt flipperspel utan här har programmerarna utnyttjat datateknikens möjligheter bl.a. genom att införa rörliga mål. Grafiken är mycket bra och scrollningen är behagligt mjuk och följsam, på en Falcon, tyvärr lite ryckig på en ST. Men om man inte sett hur den är på en Falcon så tänker man inte på det. Ljudet består endast av effekter. Lite tråkigt är det att det inte har några ljudslingor som kan skapa den rätta stämningen för flipprandet. Spelkänslan är inte vad man förväntar sig av ett flipperspel, kulan upplevs som ganska tung och går inte alltid som man förväntar sig. Starball är ett ganska lugnt flipperspel där man dessutom kan spela mycket länge med varje kula. Tappar man en kula så blir man inte frustrerad eller aggressiv, man förhåller sig lugn.

Sättet som jag funnit ut för att få mycket poäng är följande. På första kulan ser man till att få "bonus held", då får du behålla den bonus du skrapat ihop till nästa kula. Bonus held får man ibland i time warpen och även nån gång längst upp när man fått rätt färgkombination på de fyra punkterna på höger sida eller tredje gången du kommer in i "docking station". När du fått bonus held kan du slappna av lite och

försöka greja dig en extrakula, längst upp till höger (rätt färgkombination igen). Se även till att få multipel bonus, nio är max. Om du sen tappar kulan så se till att du får bonus held igen annars förlorar du den bonus som du nu jobbat ihop. När du fått ihop en riktigt saftig bonus, tio till tjugo miljoner, skall du när du får energiser (längst upp till höger, rätt färgkombination) släppa ned kulan omedelbart och pricka huvudet, längst ner till höger. Om du förberett huvudet på att ta emot kulan så kan du då inkassera fyra gånger din bonus. Om du skulle tappa kula istället så kan du trösta dig med att du även då får fyra gånger bonus, om energisern inte upphört. Poängvisaren går upp till 100 miljoner, sen blir det noll igen. Frågan är hur många gånger man kan nolla mätaren.

Starball finns att få tag på i de flesta BBSer. Om du inte har modem kan du beställa den från SAK:s PD-bibliotek. De som har skrivit programmet uppskattar en fempundsedel, vilket är dem väl förunnat. De som har äldre TOS som 1.0 eller 1.2 kan få problem med att starta programmet eftersom det laddas in i filen DESKTOP.INF. StartGem, ett litet program med två filer, behövs förmodligen då. Det finns givetvis i SAK:s PD-bibliotek eller hos varje välsorterad BBS, t.ex. STraight BBS.

För ett tag sedan fanns inte mycket i flipper-väg till Atarin men på sistone har det kommit en del. Här presenterar vi Starball och Obsession.

OBSESSION

Obsession är inget lugnt flipperspel. Det är ruggigt snabbt och hektiskt och framkallar en stor frustration samt vrede och aggressivitet. Det är med andra ord precis som ett bra flipperspel skall vara. Spelkänslan är suverän, flipprarna uppför sig som på ett riktigt flipper och kulan rör sig som kulor bör.

Grafiken med sina 40 färger är det bästa jag sett hos ett flipperspel, och jag har spelat alla flipprar som finns till PC. De som har sett Pinball Fantasie på en PC vet hur grafiken då är, för det ser för mig exakt likadant ut eller lika bra om man så vill. Pinball Fantasie är en mycket bra jämförelse emedan både ljud och grafik håller samma klass som Obsession, kom ihåg bara att nu jämför jag med något där kanske enbart grafikkortet kostar lika mycket som en STE. Ljudet är fantastiskt bra, fullt av ljud effekter och slingor som lockar en att spela en gång till och ytterligare en gång till o.s.v.

Tyvärr så är demobanan något för svår, i alla fall för mig, 14 miljoner är den högsta poäng jag kommit upp till. Demot är inte i sin fulla version, utan det saknas några funktioner, så troligtvis är den fullständiga versionen mer spelbar och förhoppningsvis lite lättare.

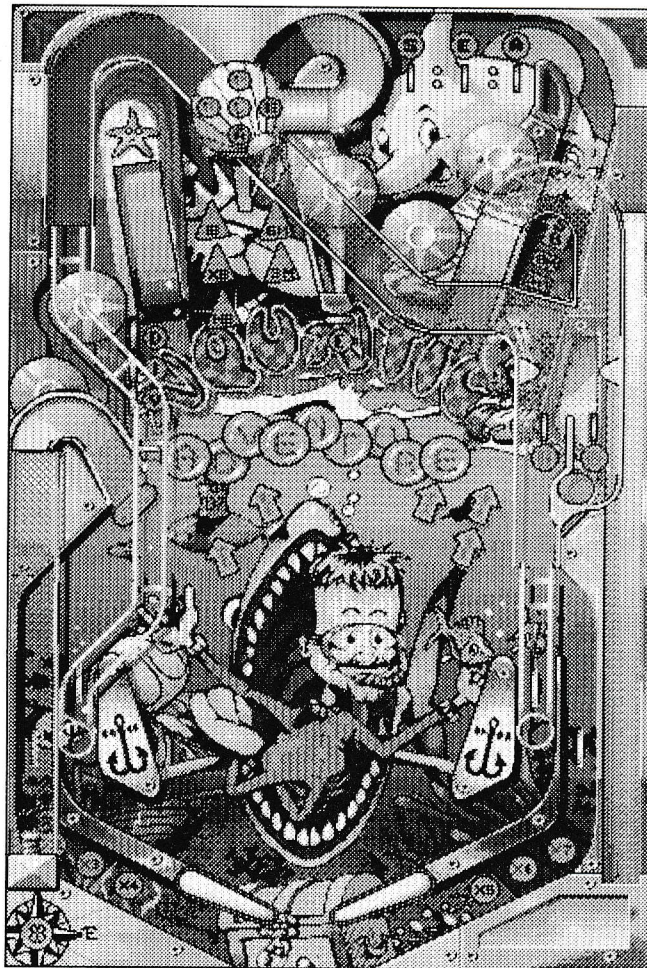
Spelet är som sagt mycket hektiskt. I början på varje kula har man ca. 15 sekun-

der på sig att skicka upp kulan till därifrån den kom, två miljoner får du nämligen om du så gör. Om man är snabb och har tur kan man lyckas med det två gånger. Detta är vad jag har funnit ut vara sättet att få höga poäng på. Den här tidsgränsen finns även på de flesta andra funktioner i spelet vilket gör det enormt stressigt och hektiskt och fruktansvärt roligt.

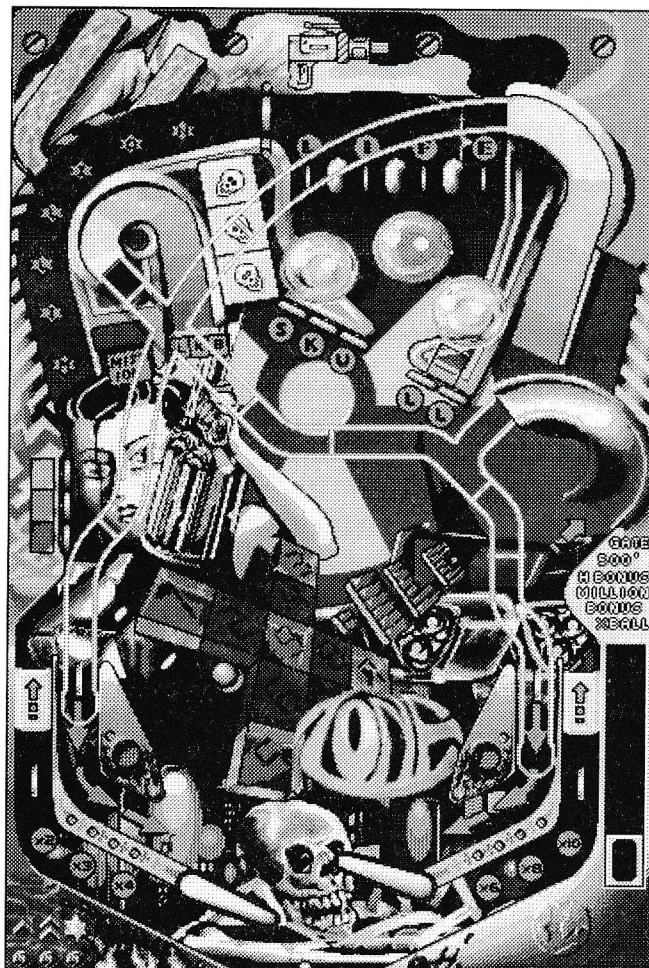
Grafiken och ljudet och spelkänslan är lika bra som i Pinball Fantasie, däremot så är banorna och möjligheten att utnyttja tilten bättre hos Pinball Fantasie. Men som sagt var så var detta en demobana, det slutgiltiga spelet släpps i december med fyra banor och först då kan man egentligen göra en riktig jämförelse.

Spelet är gjort framför allt för STE där man utnyttjar STE:ns kapacitet fullt ut och lite till. En Falconversion beräknas komma senare i början på nästa år. Vill du prova på demoversionen innan du köper spelet, kan du beställa den från SAK. Nu så behövs det inga mer spel till Atari, vi har ju redan sen länge Civilization och nu två suveräna flipperspel. Kan man vilja ha något annat? ■

Lars G Andersson



Skärmbilder från Obsession.



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 tillbaka 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 en diskett är 30 kronor för medlemmar och 40 kronor för icke-medlemmar. HD-diskar (ex. Falcon) kostar 40 respektive 50 kronor.

Hur du betalar

Betalning sker med Postens inbetalningskort till Svenska Atariklubben, 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!

SAK329 FONTKIT Fontkit 3.3:

PD-versionen av det kommersiella programet Fontkit. Fontkit är en stileditor till Atari, en av dom bästa. Editera Gem, De-gas, Epson-stilar. Mycket bra.

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

SAK331 NYTTO Sback 4.8: Ett av dom bättre backup-programmen till din hårdisk. På Tyska men lätt att föstå.

STTools: Samma som PC-tools men till Atari. Detta är en ny version (1.92) som nu även funkar på Falcon.

SAK332 SCOOTER PCB Demo av ett professionellt kretskort-program.

SAK333 POV 2.2 Persistence of Vision Raytracer. Programfiler/skalprogram och inkluderingsfiler (texturer)

SAK334 POV 2.2 Komplette dokumentation. Massor av exempelfiler för POV 2.2.

SAK335 POV 2.2 Massor av exempelfiler för POV 2.2.

SAK336 POV 2.2 Ännu fler exempelfiler till POV 2.2. Filer för konvertering till Amiga, Acorn, IBM PC, Mac, Unix och VAX.

SAK337 POV 2.2 Källkoder i C för de element som används i POV 2.2.

SAK338 ORD 7 UP: En bra ordbehandlare. GEM-baserad lättanvänd och med alla funktioner en ordbehandlare ska ha. Associeditor: En texteditor som är på Svenska skriven av Sven Kumlin. Gjord i GFA. Källkoderna följer med. Mycket bra.

SAK339 NYTTO Gembench: Är ett program som testar din dator på många olika sätt, rekommenderas om du vill veta vad din Atari går för. Fungerar på Falcon. Vault 3.0: Ett av dom bästa backup-program till din hårddisk. Mycket snabb, funkar på en 520 utan problem.

SAK340 OCTALYSER Octalyser version 0.9. Ett musikprogram som använder PCM-samples och STE DMA PCM-ljud, för att generera 4,6 eller 8 kanalers ljud. Fungera bara på STE/Falcon.

SAK341 NEODESK Demo av Neodesk 4 ett mycket bra desktop-program.

NYA DISKAR

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.

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.

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

Som värvare får du välja en gratis PD-diskett!

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

Klipp längs den streckade linjen.



POSTGIROT SVERIGE

Medlem i betalningsförening

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

PD-biblioteket

SAK342 OMEN Demo av ett nytt multitaskingssystem till Atari. Detta system kommer också att utvecklas till PC, MAC, Amiga.

SAK343 FASTBASE Ett databas-program som fungera i alla upplösningar. Du kan även ta in bilder i denna databas. Lösenord relations funktioner mm. Söker du en bra databas så ska du ha denna, mycket lättarbetad funkar även på Falcon.

SAK344 ORD Har du problem med att läsa Tyska? Då är denna disk nåt för dig, den översätter Tyska till Engelska. Obs det funkar faktiskt bättre än jag trodde. Programmet klarar inte alla ord men gör texten helt läsbar.

SAK345 MEDIAVEL CHESS Detta är ett suveränt schack-spel. Det räcker inte med att ställa kungen i schack-matt. Du måste även slås med han. Varje gång du försöker slå ut en motståndare måste du slås med han. Bra grafik och ljud gör detta spel till ett toppen-spel. Rekommenderas.

SAK346 TWIST Demo på ett nytt databas-program som har dom flesta funktioner man behöver och lite till.

SAK347 STORM Ett GEM-baserat modem-program med sitt eget BASIC-språk. Har alla protokoll. Ett mycket bra program. Funkar på alla maskiner även Falcon.

SAK348 NYTTO Superboot: Nu i version 8.1. Ett av dom bästa bootprogramen

som finns till Atari. Mängder av finneser. Hotsaver: En skärmsläckare På disken ligger också många bra program från DC.

SAK349 MUSIK Stormtracker: Demo av en ny gem.mod-editor. Protracker 2.0 till ST/STe/TT. Protracker till STfm.

SAK350 EPSSATOM Nu behöver du ingen synth för att utnyttja Midisequencers. EPSS emulera en synth, data till midiporten går till EPSS. Funkar på STe/TT/Falcon.

SAK351 GRAFIK Rainbow 1,1: Demo på ritprogramet Rainbow, det första TrueColor till Falcon. Mydraw: Ett rit/cad-program som arbeta med meta-filer (gem). Tyskt men lätt att förstår. 1 meg och mono.

SAK352 X-INFO Ett program som du kan ladda in en fil och sedan får reda på allt om det och göra allt som går att göra med det. 1 meg.

SAK353 OBSESSION Ett flipperspel som ska vara bland det bästa som kommit, tyvärr så fungera det bara på STe och Falcon, Färg.

SAK354 DIVERSE Marcel: Ett mycket bra ordbehandlingsprogram, mycket omfattande expotera bla i RTF-format, sök och ersätt mm. Passar ST och Falcon Wp2rtf: Konvertera Wordplus-filer till RTF. Etikett: Enkelt program för att göra etiketter. Aktie: Ett svenskt aktie-program.

SAK355 BERO-PRESS Ett mycket bra DTP-program. Kan ladda stilar, ramar, bilder. Du kan göra posters, kort, brevhuvuden mm. Mono.

SAK356 FAMILY TREE Ett lättanvänt släktforsknings-program, GEM-baserat. En rad finneser bla. spara ditt arbete i intervaller. Support för G-dos. Falconkompabilitet.

SAK357 MORPH Med detta program kan du manipulera samman två olika bilder. Lätt att använda, många bilder följer med så du kan starta direkt, funkar bra på Falcon. 0,5 meg, färg. Rekommenderas.

SAK358 PAD Ett mycket kraftfullt ritprogram, support för HP- Deskjet/Laserjet. Programmet kan printa ut bilder i olika storlekar. Iff, Img, full bildskärmsmode mm. 1 meg mono.

SAK359 CALAMUS WINNER Det vinnande bidraget i Calamus Creative And Design Contest. På disken finns bla. Affärskort, design, posters, stilar mm.

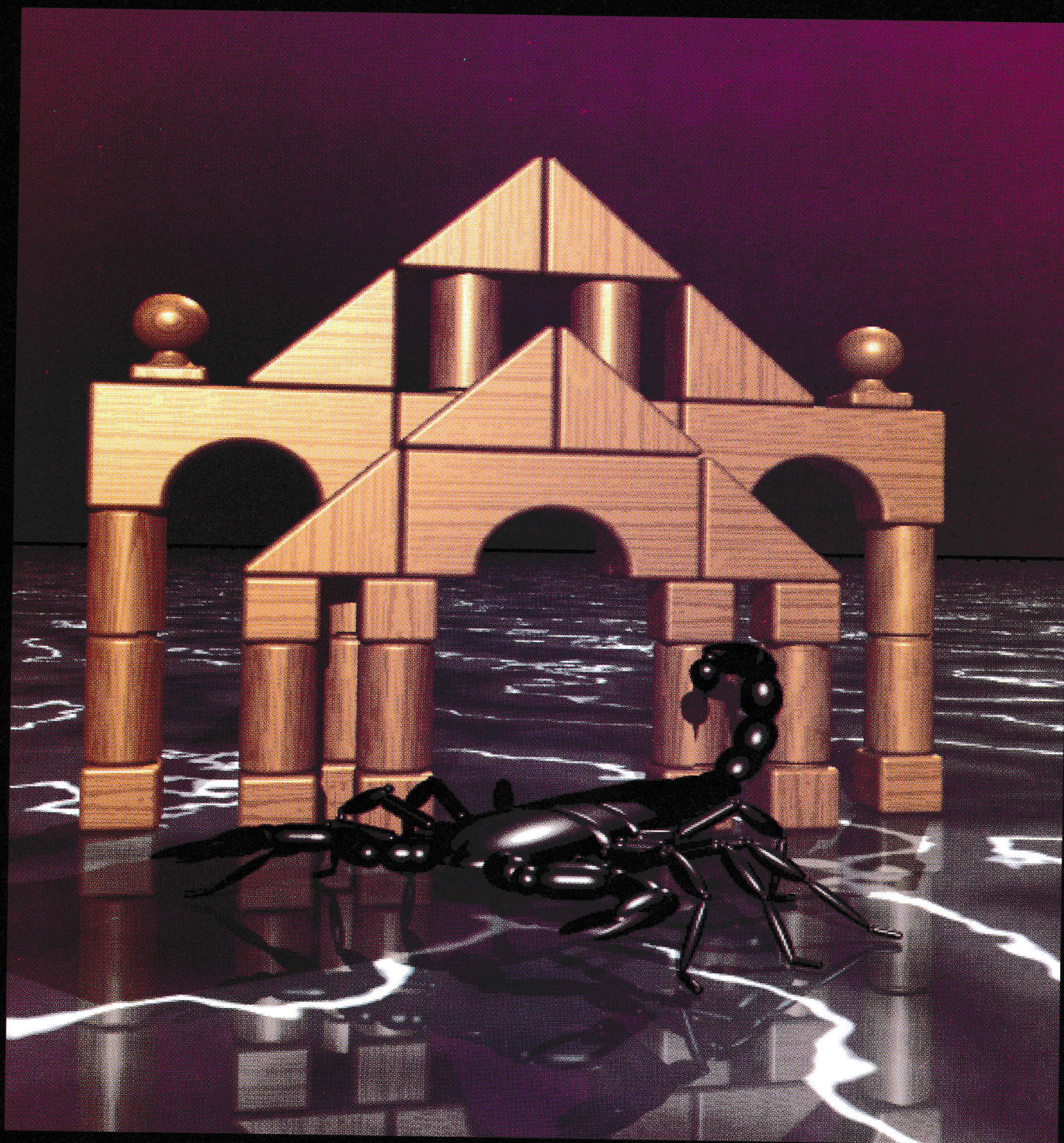
SAK360 MULTICAD Ett CAD-program i kommersiell klass. Funkar på Falcon. Mycket bra Cad-prg som har många finneser. 0.5 meg mono. Söker du ett bra CAD-program så rekommendera jag detta.

SAK361 TRUEPAINT Demo på ett ritprogram till Falcon. Funkar även på vanliga ST-maskiner. Alla upplösningar. Animation. Speedo Gdos-support.

SAK362 POLYFILM Ett 3D-program som alstrar rörelse så att ritningen blir som en tecknad film. Många funktioner finns med. Färg Vill du arbeta i 3D köp då denna disk. Mycket bra.

Johan Asserlund

AV



APEX MEDIA "True Colour" animering och grafikhantering
för Falcon030 med funktioner och prestanda du tidigare
bara kunnat se på utpräglade grafiska arbetsstationer.
Ring så skickar vi ett produktblad.

INTRODUKTIONSPRIS: **1495:-**

Distribution och försäljning:

Falcon
PRO Center

Väderlekstorget 12, 418 32 Göteborg
031-54 55 26, 033-28 48

Begränsad eftersändning

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

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG

**B Förenings
brev**

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto payé
P 410 829 300

JAGUAR™

6 4 - B I T

VÄRLDENS BÄSTA FINNS HOS DISK1



ALIEN vs PREDATOR
BÄTTRE KAN ETT SPEL
KNAPPAST BLI. HELT
SUVERÄNT, MED MASSOR AV
SPÄNNING OCH
ÖVERRASKNINGAR!



RING GENAST OCH BESTÄLL "JAGUAR NYTT" FRÅN OSS PÅ **DISK1**. HÄR HITTAR DU INFORMATION OM DET SENASTE SPEL-NYHETERNA, TILLBEHÖREN, ERJUDANDEN, PRISER ETC. OM DINA FAVORITKONSOLER JAGUAR OCH LYNX. GLÖM SEDAN INTE ATT BESTÄLLA DITT EGET EXEMPLAR AV VÄRLDENS BÄSTA SPELKONSOL!

VÄRLDENS BÄSTA PRIS PÅ VÄRLDENS BÄSTA BÄRBARA!?

Vi har nu ÖVER 70 titlar för Atari LYNX till helt otroligt låga priser! Hela 34 stycken av dessa ligger i prisklassen 199 kronor! Nya heta titlar är t. ex. SUPER OFF ROAD, NINJA GAIDEN III, DOUBLE DRAGON, BATTLEWHEELS ETC. Tveka inte, bli en lycklig LYNX-ägare du också!

ENDAST

599:-

För 1st Atari LYNX & 1st
ROBOSQASH

DISK1

POSTORDER
Box 179
439 24 ONSALA
TEL 0300-64 625
FAX 0300-60 890

BESÖK VÅR BUTIK
SÖDRA VÄGEN 24
GÖTEBORG
TEL 031-180 140

ALLA PRISER
ÄR INKLUSIVE
MOMS OCH
EXKLUSIVE
FRAKT

DO+THE
MATH