

AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Nr 1 1995 Februari Årgång 10

Blowup
NVDI 3
noDesk

Notator Logic

Hackerns guide till MiNT

Dessutom NYHETER, INSÄNDARE och ISHAR III. Allt i din Ataritidning!



sistnämnda har varit en riktig trotjänare men har nu fått ge vika för dörrmat-tetidningen ST Format. Enligt min åsikt var det den sämsta tänkbara tidning som tog över, inte minst för deras lekfulla inställning mot Atari. Kanske de ger en bra inblick i Atarivärlden, men deras visuella framställning av program och annat kunde vara bättre. Som alla andra engelsmän verkar de inte ha en aning om vad högupplösande skärmar är, utan älskar att visa bilder på program i medel- och lågupplösning. Fick de Calamus till att fungera i lågupplösning hade de med all säkerhet tagit en snapshot till tidningen. Dessutom verkar de ägna

elskspråkig tidning på väg att startas. Dessutom har en ny tysk tidning kommit i tryck, hur den är gentemot ST Computer vet jag inte men det skulle vara intressant att få reda på. I Sverige har vi våra tidningar på klubbnivå. Tidningar för Atari finns att få tag på om man vill, och det tål väl att påpekas. Än har inte Atari dött alltså, fastän annonsen spreds för ett bra tag sedan!

Det finns en viss MiNT-serie i detta nummer som blev lite längre än väntat. Janderz och Martin ville beskriva hela startpaketet (som du hittar på tidningsdisketten), så därför blev det lite platsbrist plötsligt i tidningen. Resursskolan fortsätter i nästa nummer istället för detta.

Ett nytt år ligger framför oss. Glöm inte att komma till vårt årsmöte för att visa ditt intresse!

Rolf Johansson

Ataritidningar...

Som en del säkert har märkt har en del Engelska tidningar försvunnit från tidningshyllorna. De jag tänker på är ST Review och ST User. Särskilt den

lika mycket plats åt ett avancerat nyttoprogram som ett enkelt spel, och det är ju inte helt rättvist.

Enligt rykten är en ny eng-

Sista manusdag nr 2/95 31 mars!
(tidningen kommer ut i mitten av april)

Återförsäljare ATARI-produkter

CHARA DATA AB Eksjö/Jönköping Tel 0381-13100/036-302520 Fax 0381-10402

COPSON DATA Linköping Tel 013-164104

DAGGSKIMMER Malmö Tel 040-970057 BBS 040-182412

DISK1 Göteborg/Onsala Tel 031-180140/0300-64625 Fax 0300-60890

ELEKTRONIKSERVICE RADIO&TV Järpen Tel 0647-10965

FALCON PRO CENTER Göteborg 031-545526/033-284854

INDIGO2 Århus Tel 00945-86201655 Fax 00945-86201204

MR DATA AB Kista/Malmö Tel 08-750515/040-974400 BBS 08-7508425

MUSIK & DESKTOP Malmö Tel 040-234197 Fax 040-978711

RADDOX Frillesås Tel 0340-653400

SVEN BORNEMARK MUSIK Oxie Tel 040-545454

VINGA SYSTEM AB Göteborg Tel 031-819850 Fax 031-812139

Ansvarig utgivare

Ylva Budsjö
ylva@shewolf.ct.se

Chefredaktör

Rolf Johansson
rolf@space.ct.se

Nyhetsredaktör

Peter Segerdahl
peter@vinga.trillum.se

Redaktion

Ulf Högberg
Per-Erik Peterson
Patrick Reinthal

Layout

Rolf Johansson

Annonser

Bertil Jägar
(031-7060992)

Tryck

Grafiska linjen, Slottsbergsgymnasiet

Adress

Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Telefon 031-7060992
Fax 031-363973
E-post am@space.ct.se

AtariMagasinet är medlemstidning för Svenska Atariklubben och utkommer med fyra nummer per år. Tidningen erhålles av alla medlemmar och återförsäljare av Atari-produkter.

Har du material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill ha publicerat, skicka det då till vår redaktionsadress.

Texten skall vara i rent ASCII-format. Bilder går bra i de flesta format.

INSÄNDARE	27
SENASTE NYHETER	6
PD-BIBLIOTEKET	28
KALLELSE TILL ÅRSMÖTE	5
TÄVLING: SAK-KRYSSET	4

NOTATOR LOGIC

Första delen i en serie om detta något glömda program 9

noDESK

En ersättningsdesktop som är stor men mycket inställsam 12

BLOWUP H/S

Ulf blåser upp sin skärm för att se bättre 13

NVDI 3

Äntligen har programmet kommit i en ny och mycket bra version 15

HACKERNS GUIDE TILL MiNT

Janderz och Budda fortsätter att hacka 18

ISHAR III

Vackert att se på men trögt att spela – faktiskt! 24

TIDNINGSDISKETT 95-1

På AtariMagasinet's tidningsdiskett kommer du att finna material relaterat till varje nummer av tidningen. Ibland är det lätt att finna saker att lägga på, och ibland kan det vara väldigt svårt. Vi har i alla fall som målsättning att ge ut en diskett för varje nummer.

Disketten kan beställas av alla medlemmar, för endast **30:-**. Gör din betalning till postgiro nr **649 73 54 - 8**, och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett **95-1**. Du kan beställa äldre tidningsdisketter, så håll reda på numret (tidigare disketter är 94-3 och 94-4).

Detta nummers tidningsdiskett innehåller det **kompleta startpaketet** (med alla binärer och dokument) **för MiNT**. Tillsammans med artikeln i detta nummer kan du komma en lång bit på väg. Dessutom finns en svensk version av **QuickEdit**, en mycket bra texteditor, plus eventuellt andra program som vi hinner lägga på i sista minuten.



Vinn PD i SAK-KRYSSET!

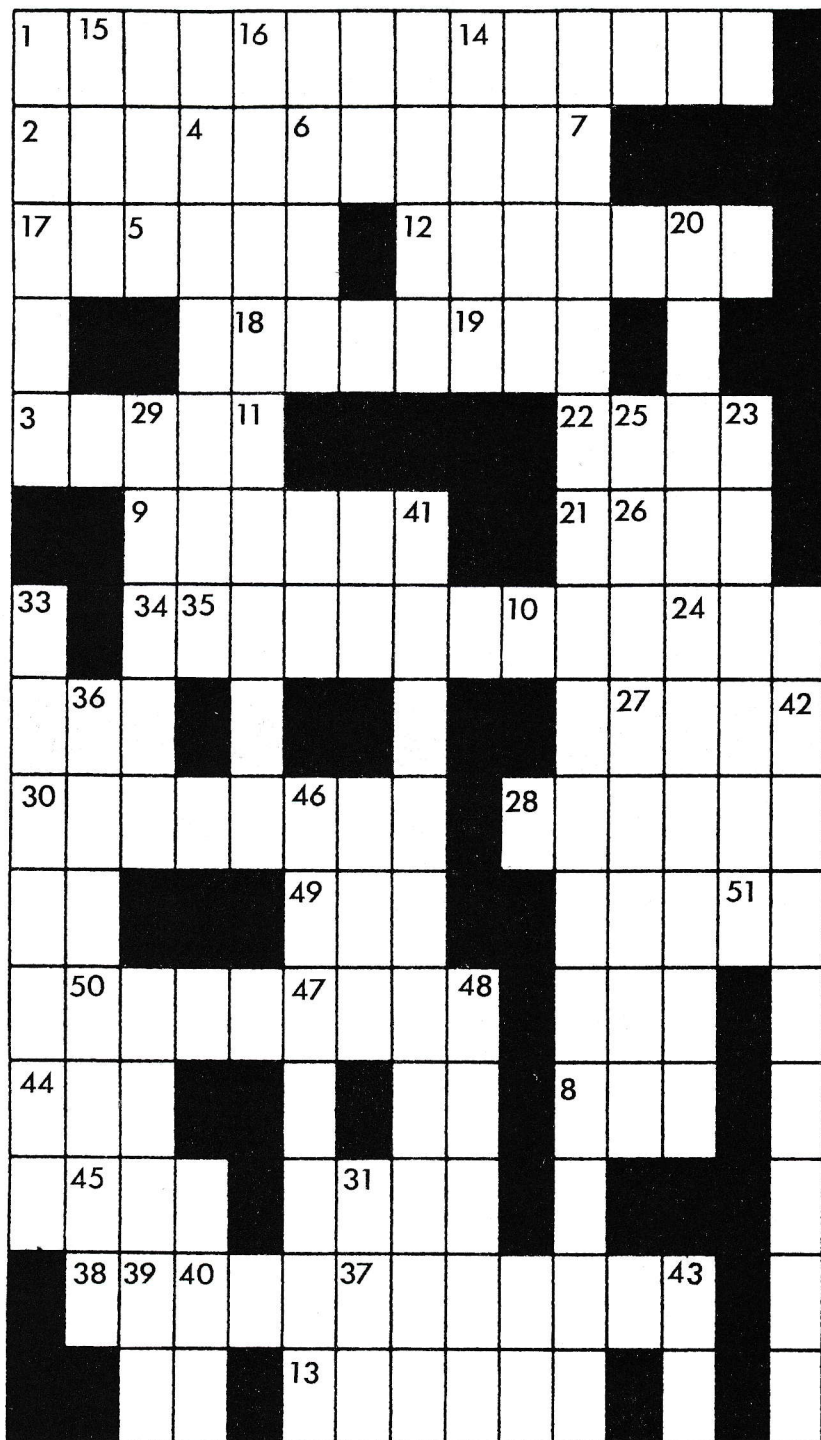
Nu har du chansen att visa vad du går för. Korsord är en nyttig sysselsättning (jämför att programmera och motivera), och för att pigga upp stämningen i stugorna publicerar vi detta finurliga kryss av Jesper Kock. Inte nog med det, skickar du ditt (rätta) svar till oss på redaktionen innan den **31 MARS** har du chansen att få **gratis PD-disketter**! Så tveka inte, sätt igång och tänk! Vill du inte klippa i den fina tidningen så kopiera eller rita ett eget kryss (dock samma).

Det först öppnade rätta svaret vinner tre valfria PD-disketter.

Det andra öppnade rätta svaret vinner två valfria disketter.

Det tredje öppnade rätta svaret vinner en valfri diskett.

Vinnarna och lösningen presenteras i nästa nummer. Orden går in i varandra och behöver inte sluta vid en svart ruta. Det är alltså både en ordfläta och ett korsord.



Vågrätt

1. Kallas vi som sysslar med Atari (9 bokst.)
2. Viktig del av dator (11)
3. Skapar bomber på skärm (5)
5. Atarisymbolen (4)
8. Atarins operativsystem (3)
9. Atari 64-bit power (6)
10. Atarimodell (3)
12. Synonym för bildskärm (7)
13. Atarimodell (6)
14. Enter-synonym (6)
16. Wachtmeister förnamn (3)
17. Aktiebolag (2)
18. Välsänt DTP-program till Atari (7)
19. Används för att flytta markören (3)
21. Lustgård (4)
22. Titta med halvstängda ögon (4)
24. Svenska Atariklubben (3)
28. 9000 standard (3)
30. Atarins grundnivå efter boot (7)
31. Bildstandard (3)
34. Ej inne (3)
35. Välsänt ryskt blockspel (6)
37. Vm-brons sport (7)
38. Skotteplagg (4)
44. Atari Explorer Online (3)
45. Tramiel förnamn (3)
47. Ej borgare eller bönder (4)
49. Hårddisk typ (3)
50. Medverka (5)
51. Fart, fläkt, flitig (2)

Lodrätt

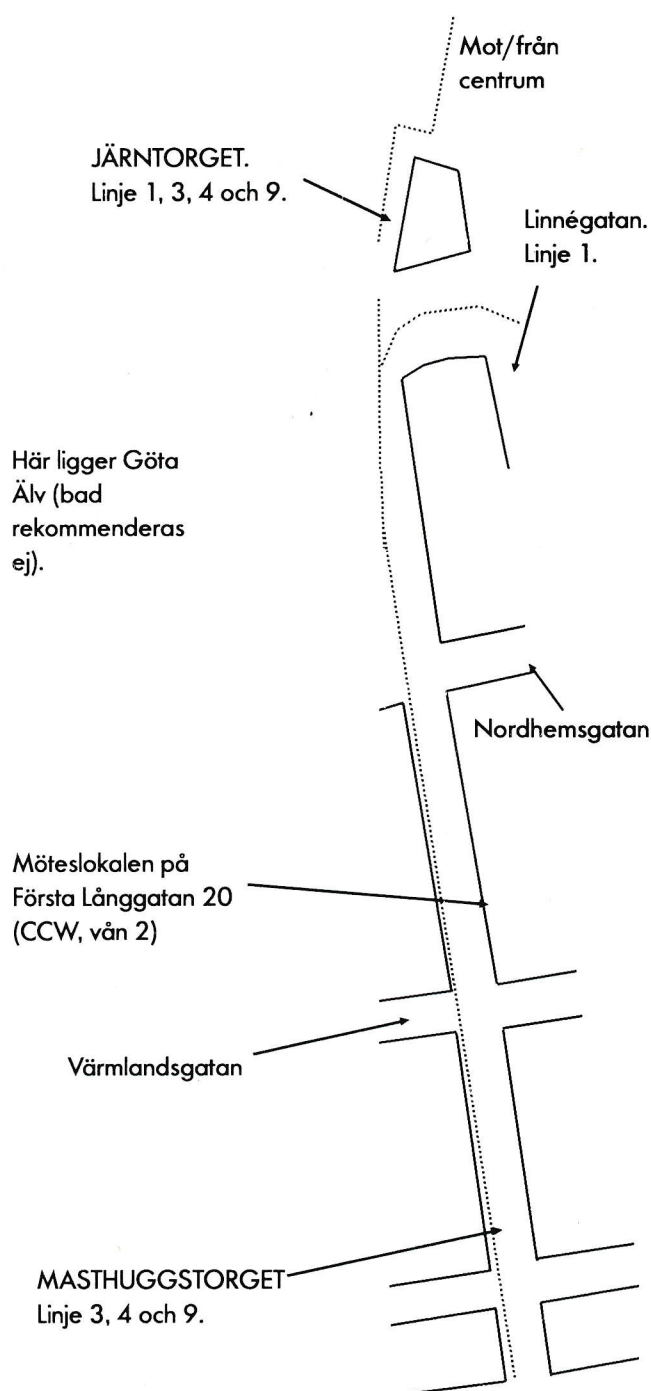
1. Vår favoritdator (5)
4. Vattenrik grönsak (5)
6. Du tilltal för (2)
7. Lagringsmedia (14)
11. James Bonds yrke (5)
14. Lugn och ?? (2)
15. Knapp under ESC på din dator (3)
20. Flipperspel till Atari (9)
23. Laglöshet (6)
25. Hårddisk typ (3)
26. Spöke/djävul (5)
27. Ej stereo (4)
29. Ej frisk (4)
31. Välanvänd Atari basic (3)
33. Gör man med DELETE knappen (7)
36. Bra alternativ desktop (7)
39. In/out förkortning (2)
40. Vilt kattdjur (2)
41. Ovänner (7)
42. 24 december (8)
43. Ton i skala (2)
46. Har skäggstubb (6)
48. Andas vi (4)

Välkommen till Svenska Atariklubbens årsmöte!

Mötet äger rum **söndagen den 26 mars**, klockan **13.00** på **Första Långgatan 20 i Göteborg**. Lokalen för mötet ligger på andra våningen. Vi bjuder på kaffe och tilltugg.

Motioner från medlemmar skall vara Svenska Atariklubbens styrelse tillhanda **senast 14 dagar** innan årsmötet. Du kan skicka dina motioner med vanligt brev, på diskett, faxa dem eller skicka ett email (se adresser på annan plats i tidningen).

Hitta-rätt-karta



Förslag till dagordning

1. Mötet öppnas.
2. Justering av röstlängd.
3. Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
4. Godkännande av föredragningslistan.
5. Val av ordförande för mötet.
6. Val av sekreterare för mötet.
7. Val av två protokolljusterare tillika rösträknare.
8. Behandling av propositioner.
9. Behandling av motioner.
10. Årsberättelse.
11. Ekonomisk årsredogörelse.
12. Revisionsberättelse.
13. Frågan om styrelsens ansvarsfrihet.
14. Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
15. Val av ordförande.
16. Val av sekreterare (eller kassör).
17. Val av en ordinarie ledamot.
18. Val av två ordinarie ledamöter.
19. Val av två ersättare.
20. Val av två revisorer och en ersättare.
21. Val av valberedning.
22. Mötet avslutas.

NYHETER

Hej, jag har blivit ombedd att skriva en liten skvallerspalt om vad som pratas om och lanseras för Ataridatorer. De av Er som har läst de senaste två numren av AtariMagasinet känner kanske igen mitt namn ifrån mina tidigare musikartiklar, Musiksidan och Zero-X. Mitt största intresse är Zero-X, en sample-editor som jag har utvecklat i samarbete med Copson Data. Jag skall försöka att bredda mig lite här men då musik ligger mig mycket varmt om hjärtat så blir det nog en hel del om nya musikprogram här i spalten. Sitter Ni inne med information om nya produkter, nya versioner av program el. dyl. så hör gärna av Er till mig.

NAMM, musikmässan i Kalifornien

som konkurrerar med musikmässan i Frankfurt om titeln som världens största musikmässa, har just varit (20-23 januari).

Tyvärr har jag inte hunnit få några rapporter därför ännu. Inga kanske inte var helt korrekt uttryckt, jag har nämligen just fått ett fax ifrån vår, Zero-X, amerikanska distributör Wizztronic. Ni vet dom med Barracudan, 040-kortet för Falcon alltså. Där står det att Zero-X har fått stor uppmärksamhet. To.m. självaste Atari har tagit sig en titt på det och blev så imponerade att de ville ha fyra provlicenser direkt. Man kan ju fråga sig vad Atari skall med en sample-editor till, men Atari svarade att den var tänkt för Jaguar-utvecklarna! Personligen är jag dock lite skeptisk, men det är alltid kul när det händer något. Oj, blev det lite reklam nu igen... ja ja, det är inte så lätt när huvudet är överfullt av Zero-X (Nåja! /red).

Angående NAMM så kan jag tillägga att Wizztronic har haft en STOR monter, där de förutom Zero-X naturligtvis har visat sin Barracuda mm. Är Barracudan klar då? Tja, Wizztronic sa till mig innan mässan att de skulle bara åka till NAMM om Barracudan var klar, men...

Jag återkommer i nästa nummer om vad som visades på NAMM, samt förhoppningsvis även vad som var nytt på Frankfurt-mässan som är i början av mars.

ProTOS

I slutet på förra året var det en stor Atarimässa i Tyskland, ProTOS. Jag tror att många håller med mig om att den största nyheten var NEON, det första riktigt bra och snabba 3D "raytracing" programmet för Atari. Ett mycket snabbt och kraftfullt system, helt komplett med Scenery editor, Object editor, Material editor, Animations editor, Renderers and Ray tracer mm. Det finns en demoversion samt en demovideo att få/köpa?, hör med Copson Data i Linköping. Jag har via omvägar hört att NEON utvecklades av några studenter i Tyskland (förstås) till en Unix-dator som ett skolprojekt. En dag steg de in till Team Computer i Tyskland (stor distributör av Ataridatorer mm) och frågade om de var intresserade av en Falconversion. Naturligtvis var de det, men Team Computer hade som krav att NEON-gänget även skulle göra en demovideo för Atariprodukter. Sagt och gjort återkom de en tid senare med en Falcon version och en demovideo. Just nu arbetar de med TT-, Medusa- och ST-versioner. "Matteprofessor" är ett krav.

APEX, efterföljaren till Chroma 24

(som aldrig kom ut), visades också. Jag är dock inte rätt person att kommentera detta snabba ritprogram för Falcon, så jag rekommenderar Er att istället kontakta SAK för att få demoversionen som kan det mesta, dock inte spara.

Vidare sågs Pinball Dreams äntligen för Falcon. Jag har tyvärr inte haft möjlighet att prova och jämföra mot Obsession, som för övrigt jobbar på en Falcon version. Personligen tycker jag dock att Starball är roligast (speciellt v1.6 med samplingar). Finns det fler som tycker det så är det väldigt bråttom med att höra av sig med fem pund till programmeraren David Oldcorn, då han mot sin vilja har börjat koda för PC!

Apropå spel så visades en mycket imponerande betaversion av Towers II. Towers I är ett uppskattat s/w "rollspel" som säkerligen finns hos SAK. Towers II var inte alls så trög och hackig som Towers I utan närmade sig mer Doom i grafiken.

SoundPool (FDI/FA-8 för CuBase Audio) pratade om att de kommer att lansera (troligen till Frankfurt) ett flertal nya svarta lådor för Falcon och CuBase Audio i rackformat. Bl.a. så kommer de med flera samtidiga ingångar samt en FA-8 med ännu bättre ljudkvalité!

Steinberg har släppt en ny version av CuBase Audio (CAF) som förutom flera trevliga nyheter bl.a., nu äntligen fungerar ihop med NVDI 3.

Maxon Computer visade pro versionerna av Falcon D2D programmen WinRec och WinCut.

En betaversion av MagiC för Machintosh var mycket imponerande. Kort sagt så fungerar det tillsam-

mans med Mac:ens system 7, går väldigt snabbt och är mycket kompatibelt. Men när får vi se MagiC för Falcon (i februari, Peter /red)?

Övriga nyheter och produkter på gång

Spel:

Zero-5 (hmm, namnet känns bekant) är ett nytt populärt spel som omnämns som det bästa rymdspelet någonsin för Atari, fast till skillnad mot sina föregångare har det mycket action.

Grafik:

Det ryktas att RIP, ray-tracing program typ NEON (se ovan), har kommit till Atari. Det är ont om detaljer förutom att det är tyskt och skall vara mycket bra. Video Supreme Tit-

ling Software har uppdaterats ordentligt i v2.0. Lexicor lanserar ett nytt 2D morphing program som heter Metamorphosis.

Musik:

Falcon Mark II, en ny modell av Falcon designad C-Lab (ni vet dom som gjorde Notator en gång i tiden) är på gång. C-Lab har framförallt förbättrat ljuddelen. Vad som för övrigt är nytt är inte helt klart men det pratas om rackmodul, intern SCSI HD på 500kB som standard, digitala in/ut, 14MB som standard mm (se pressreleasen). Personligen tror jag dock mer på Wizztronics Barracuda tillsammans med deras Falcon rack, men den som lever får se.

Wizztronics har enligt meddelande sagt att de är mycket intresserade av att ta över datorsidan av Atari, vilket de har Ataris fulla stöd för. Wizztronics kommer att producera GEM-

kompatibla datorer kring M68060-processorn. I motsats till Atari själva är de inte intresserade av att licensiera tillverking till ex. C-LAB som Atari gjort. Vi får se hur det reder ut sig.

För alla som vill lära er mer om de nya begreppen inom digitalinspelning rekommenderar jag februari-numret av MM (i marsnumret blir det en artikel om Zero-X...).

Avslutningsvis väntar jag med stor spänning på Martin Griffiths (mycket känd "kultig" programmerare) TDSM General Midi modul för Falcon. Det är alltså ett program som kommer att kunna fungera som en 16 rösters sampler och bl.a. klara av att spela upp general midi filer helt utan extern hårdvara. Helt otroligt, undrar om det ingår en kylfläkt till DSP:n! ■

Peter Segerdahl

NOVA grafikkort

Från Lexicor Software meddelar man att ett grafikkort till Falcon släpps i februari (det är nu det). Kortet som heter NOVA finns med 1MB och 2MB video-RAM och kostar runt US\$ 589.- respektive US\$ 699.-. Nu kan man äntligen njuta av äkta 24-bitars grafik på sin Falcon, med hastigheten som NOVA VME Plus (med ET-4000 W/32-krets) erbjuder. Det är mycket snabbare än ett vanligt NOVA och Falcon grafikuppsnabbare. Allt enligt pressreleasen.

Exempel på grafiklägen (non-interlaced, 256 färger möjliga):

1024x768x32k färger i < 70Hz
800x600x24bit i < 72 Hz
640x480x24bit i < 72Hz

Svensk distribution av UVK

Sven Bornemark Musik har i dagarna slutit ett guldkantat avtal med Douglas Communications (UK) beträffande svensk distribution av virusdödaren nummer ett: UVK. Det nya sänkta priset, 160:- inkl moms och porto, är nu IDENTISKT med vad engelska användare betalar.

En nyhet är också supporten, som för svenska användare från och med nu sköts av det virvlande Oxieföretaget. Prenumerationskostnaden är pressad till 240:-, vilket är 20:- LÄGRE än vad Mr. Smith får punga ut med! En prenumeration innefattar 4 nya uppdateringar under ett helt år. De nya rutinerna är dessutom så "finurliga" att svenskar lär uppdateras TIDIGARE än sina anglikanska gelikar. Inom kort kommer nya UVK version 6.3.

Då saknas bara en test i AtariMagasinet för att se vad UVK går för. Kontakta Sven Bornemark Musik om du tycker det här låter intressant!

Falcon-klon från C-LAB

Enligt pressrelease: C-LAB i Hamburg, som ligger bakom MIDI-succéerna Notator, Creator och Unitor, som satte en standard på Atari-plattformen i slutet på 80-talet, har undertecknat ett världsomspännande kontrakt med Atari i Sunnyvale, Californien. I kontraktet får C-LAB rättigheterna att bygga, marknadsföra och distribuera musik

AM i pressbutiken

Hur vore det om AtariMagasinet fanns att köpa ute i Sverige, på vissa valda ställen som t.ex. de största presscentrumen. Den tanken har slagit både oss i styrelsen och andra personer, så nu vädjar vi till er medlemmar: Tag med ert exemplar av AtariMagasinet, och fråga hurvida ert presscenter kan tänkas sälja tidningen. Be dem ta kontakt med oss, eller ta deras namn och telefonnr så vi kan nå dem. Kanske vi åter igen kan få en Ataritidning som når ut till mer än bara medlemmar (naturligtvis har man fler förmåner som medlem i SAK, glöm inte det!)

Falcon-klon forts.

stationer baserade på Atari Falcon 030-tekniken, ut till den professionella musikmarknaden.

C-LAB har helt fria händer att utöka Falcons hårdvara och mjukvara för att nå de speciella krav som ställs i branschen. C-LAB kommer helt att hålla i försäljning, marknadsföring, utvecklings- och kundsupport för hela världen.

Den första nya produkten i serien sägs kunna vara klar redan i början av 1995, och namnges C-LAB Falcon Mk II. Den kommer att vara väldigt lik den nu så kända Atari Falcon030, men med förbättringar av det interna ljudsystemet och tillräckligt med minne och hårddiskplats som standard.

Övriga förändringar, såsom en utökad desktop och en 19 tums modell i rack designad för den professionella marknaden kommer att vara klara i mitten på 1995.

Jaguar goes VR!

Victormaxx Technologies heter ett företag i Michigan, USA, som har tillverkat en Virtual Reality (VR)-hjälm till bl.a. Jaguaren. Med en VR-hjälm och sensorer på kroppen som registrerar ens rörelser kan man verkligen ta steget in i Cyberspace på allvar – man blir ett med de varelser man tidigare bara har kunnat se på sin skärm. Det talas om att man i framtiden ska kunna känna smärta om man blir träffad, kunna flyga på allvar (nyttigare och billigare än uppåttjack...), och även kunna ha sex!

VR-hjälmen ska enkelt kunna pluggas in i Jaguaren istället för den sedvanliga kontrollern, eller i serieporten om man istället vill köra den på en konventionell dator. Programmen måste dock vara anpassade för hjälmen, men Victormaxx hoppas att deras hjälm ska sätta en standard för VR-hjälm inom datorvärlden, så att fler och fler spel tillverkas med VR-stöd.

Behovet finns redan, säger Kevin Koy på Victormaxx. "Barn och vuxna betalar redan 5 dollar (35 SEK /övers. anm) för att få spela fem minuter på en 50000-dollars VR-maskin (375000 SEK /övers. anm). Med vår hjälm och en Jaguar får man ÄKTA VR-känsla för bara 300 dollar."

Tre VR-kompatibla spel samt ett videodemo medföljer hjälmen utan extra kostnad. Man ska även kunna plugga in VR-hjälmen direkt i videon, om videon är utrustad för det. (vilken utrustning på videon som krävs, är ännu okänt.)

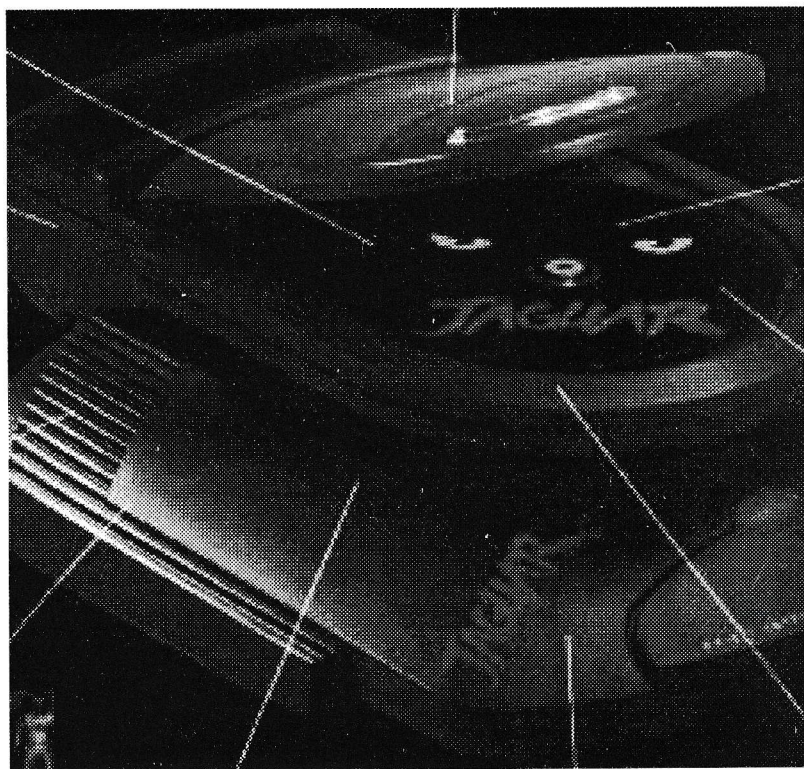
För mer info, kontakta Victormaxx Technologies:
tel. 0091-708-267-0007.
Fax: 0091-708-267-0037.

/// Patrick Reinthal
patrick@pandora.ct.se
2:203/311.9@FidoNet
79:100/104.1@SAKNet

Falk-obsession försenad

Falcon-versionen av det mycket briljanta OBSESSION kommer att försenas ett par månader. Troligen faller utgivningsdatumet på plats i höst. Anledningen till detta är att utvecklarna fått möjlighet att skapa OBSESSION för även andra datorplattformar som Amiga och PC, och att de då fått mer pengar att röra sig med.

Falconversionen kommer att avsevärt förbättras gentemot STE-versionen. Två nya banor, förbättrad grafik i 640x480 med 256 färger, multiball och förbättrade ljud- och bollrutiner är några av de nyheter som man pratat om. Men som sagt, Falconägare får då vänta ett tag till, man räknar med att vara klara i augusti 95. Lycka till, UDS!



Patrick hittade inte någon bild på hjälmen, så han smurfade hem en bild på Jaguarens CD-spelare som skall finnas för köp just nu i Sverige.

En möjlighet till att Cubase är mera känd kan ha att göra med piratkopiering och alltså inte försäljning. Det är inte speciellt svårt att få tag i en piratkopia av Cubase men jag har faktiskt själv aldrig sett någon piratkopia av Notator. Vissa påstår sig ha sett en sådan piratkopia men de har sedan aldrig kunnat skaffa fram den när jag har velat se den.

En annan (och egentligen missuppfattad) sak som talar till förmån för Cubase är namnet. Notator är ju ett namn som verkar ha med notskrift att göra och inte med en sequencer. Våldigt många musiker i dag kan inte läsa noter så varför skulle man då köpa ett program för notutskrift.

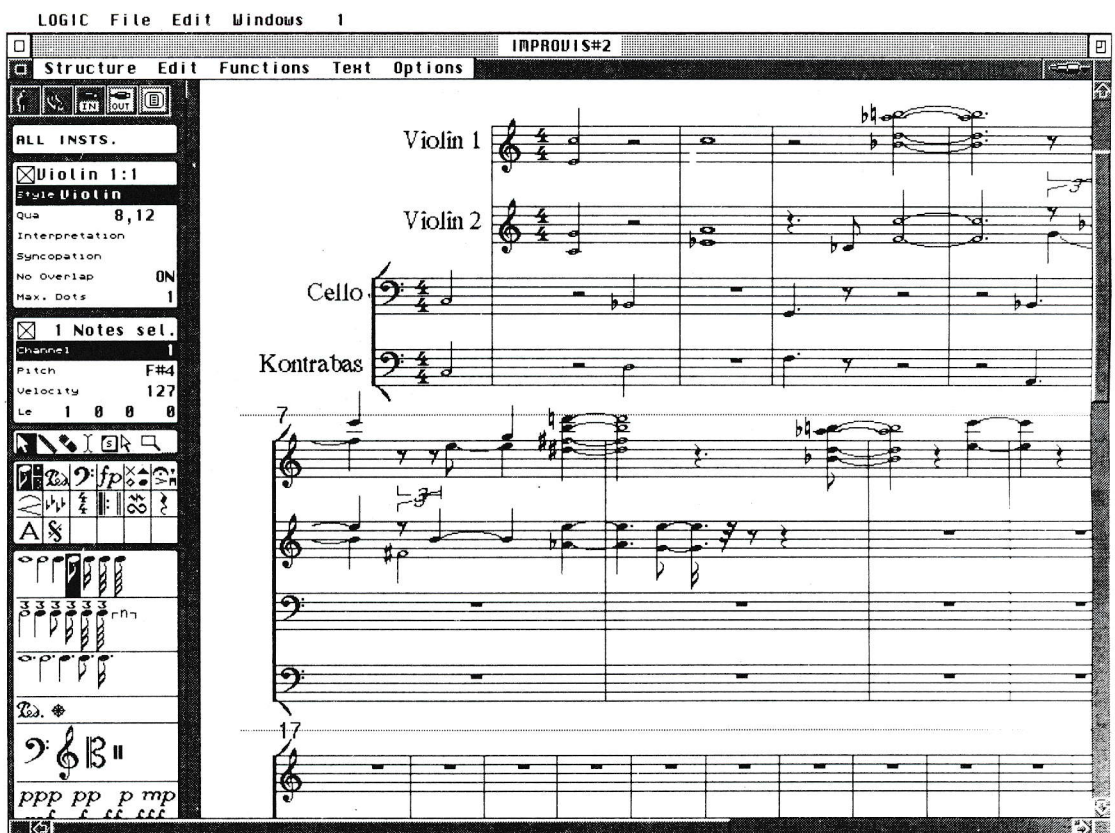
En sista möjlighet är ju givetvis att generalagenten helt enkelt talar osanning eller snällare sagt, uttalandet är en form av önsketänkande. Jag har inte fått några siffror som stödjer varken den ena eller andra ståndpunkten så allt det ovanstående får alltså betraktas som filosofiska funderingar från min sida.

Historia

Jag känner inte till hela historien bakom Notator Logic men jag skall beskriva det hela utifrån min egen kontakt med programmet och dess föregångare. Min första sequencer var Steinbergs Pro12 som medföljde då jag köpte min dator. Det tog inte lång tid att inse att denna sequencer inte var så mycket att ha. Då liksom nu fanns det bara två alternativ för den som ville ha det allra bästa i sequencerväg till sin Atari, dvs Cubase eller Notator.

Vid denna tid var Cubase klart underlägsen Notator då det gällde notskriftsdelen så jag bestämde mig för att satsa på Notator eftersom just notutskriften var en mycket viktig ingrediens för mig. För att inte helt ruinera mig valde jag att göra mitt inköp i två steg. Det gick att köpa sequencerdelen separat. Denna del gick under namnet Creator. Tilläggas kan att företaget bakom Notator/Creator vid denna tid hette C-Lab. Företaget bakom Cubase var då som nu Steinberg.

Efter några år ansåg jag mig ha råd att



Notator Logic

Ställer man frågan "kan du nämna någon bra sequencer?" till ett antal svenska atariägare kan man vara säker på att få svaret "Cubase" i de flesta fall. Hur kan detta komma sig? Jag undrar eftersom generalagenten för Logic, som är Soundside i Stockholm, bestämt hävdar att Notator och Cubase har sålts ungefär lika mycket i Sverige och alltså har ungefär 50 procent var av marknaden.

uppggradera till Notator SL och köpte samtidigt en laserskrivare. För några år sedan uppstod sedan fenomenet hårddiskinspelning. Programmerarna av Notator insåg att den miljö man jobbade i i deras program inte lämpade sig speciellt bra för kombinationen sequencer/hårddiskinspelning. Man beslöt sig för att skriva om hela programmet och göra det objektorienterat. Programmet fick namnet Notator Logic och kom till Sverige någon gång 1993.

Samtidigt med att Logic kom ut hade programmerarna efter diverse turer brutit sig ur C-Lab och bildat företaget EMagic. Jag uppggraderade själv till Logic våren -94 i samband med mitt Falcon-köp. Strax före jul uppggraderade jag sedan till version 2,01 vilket är den version av Logic som jag tänker skriva om här.

Logic-paketet

När man köper Logic får man ett mycket välfyllt paket. Förutom programdisketten får man ett antal extradisketter med diverse fonter, demosånger och liknande. Grundmanualen till programmet är en bjässe på 329 sidor. Sedan tillkommer en tilläggsmanual för version 2 som är på 130 sidor och en mycket välskriven och instruktiv "inlärningsmanual" på 180 sidor.

En sak som många användare ofta har kritiserat är kopieringsskyddet. Det var tidigare en liten cartridge som man stoppade i datorns cartridgeport. Hade man ett till program med liknande kopieringsskydd fick man byta cartridge varje gång man bytte program. När man tröttnat på att byta cartridge kunde man för en mycket stor summa

pengar köpa ett tillbehör som gjorde så att man kunde ansluta flera cartridgar till sin dator. Många retade sig en hel del över att behöva betala extrapengar på grund av ett kopieringsskydd.

Alla klagomål bör ha försvunnit nu i och med den nya cartridgen som går under namnet LOG 3. Den fungerar fortfarande som ett kopieringsskydd, den måste sitta i porten för att programmet skall gå att starta men den har fler funktioner än så. Den ger användaren ytterligare tre MIDI-ut-portar, den ena av dessa portar har dessutom två anslutningar för den som vill låta två MIDI-instrument dela på samma MIDI-port.

Man blockerar inte heller sin cartridgeport genom att ansluta LOG 3. Det finns en anslutning på den för ytterligare en cartridge. Öppningen i plasten är inte så värst stor så det bör helst vara en cartridge av det mindre slaget. Exempelvis passar dock cartridgen för Zero-X perfekt i öppningen och sitter ansluten där för jämnare på min Falcon.

Efter det att man har anslutit cartridgen är det bara att starta programmet som kan köras från både hårddisk och diskett. Det går väldigt bra att köra programmet från diskett för hela programmet laddas in direkt och sedan krävs ingen ytterligare diskaccess förutom när ens musikaliska alster skall laddas in eller sparas förstås. Programmet är väldigt minneshungrigt och kräver minst 2MB RAM. Vill man få mest ut av programmet skall man ha en Falcon 030, multiscan-monitor och "skärmförstora-re" men programmet fungerar på alla ataridatorer.

Arrangeringsfönstret

Det första som möter en då programmet är inladdat är det så kallade arrangeringsfönstret (se bild). Av någon anledning har man valt att låta programmet jobba i Mac-miljö även i atariversionen. För att göra bilden fullständig har jag valt att som skärmfont använda den Mac-font som medföljer NVDI. På bilden ser vi hur arrangeringsfönstret ser ut i ett musikverk som jag just jobbar

med. Det är verket Improvisation för orkester specialskrivet för mig av den unge lovande kompositören Fredrik Hagstedt.

Jag skall koncentrera mig på arrangeringsfönstret i resten av denna artikel/recension. Logic är helt fönsterbaserat och består av åtta stycken grundfönster. Sedan finns det en hel del mindre fönster för olika funktioner som kan öppnas i dessa grundfönster. Alla fönster kan vara öppna samtidigt vilket är en enorm fördel om man har storbildsskärm. Då kan man till exempel lägga ett antal fönster bredvid varandra uppfra och ner och kan sedan lätt hoppa mellan de olika fönstren när man redigerar sitt verk. Alla förändringar som man gör i ett fönster visas också i de andra öppna fönstren.

Högst upp ser man den vanliga GEM-menyraden (fast det är väl tveksamt om Logic egentligen skall kallas för ett

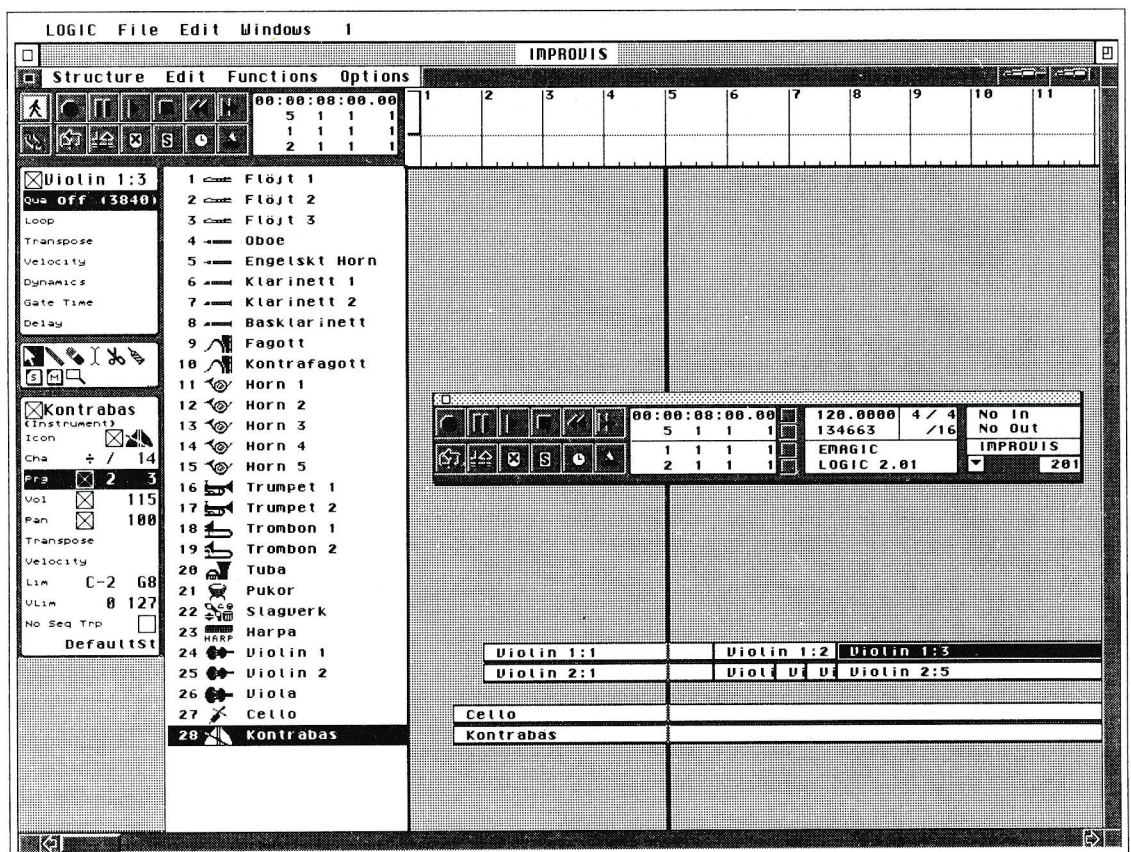
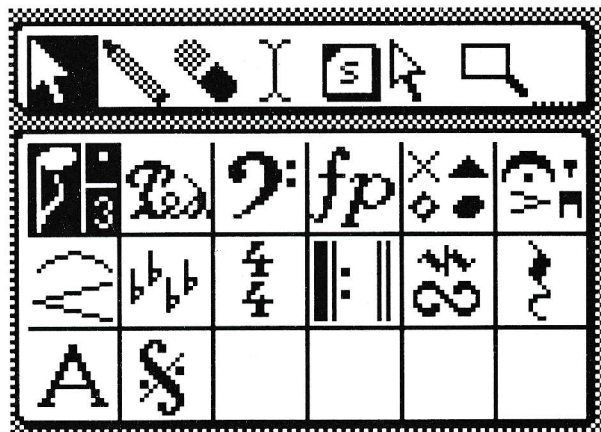
GEM-program). I denna menyrad finns kommandon för programmets globala delar typ ladda och spara filer, importera och exportera MIDI-filer och liknande. Under den översta menyraden ser man ytterligare en menyrad vilket är arr-fönstrets egen menyrad. Dessa menyer ramlar ner först när man klickar

på dem. Man kan klicka med valfri musknapp för båda musknapparna har samma funktion överallt i programmet (ytterligare en sak som har med Mac-världen att göra, den

oerhört avancerade Mac-musen har nämligen bara en knapp, en finess för att de 98,7 procenten [eller hur många de nu var] nöjda Mac-användarna inte skall råka trycka på fel knapp av miss-tag).

Transportkontroller

Under fönstrets menyrad ser vi tran-



Notators arrangeringsfönster som man först presenteras med vid start.

sportkontrollerna. Dessa har samma funktion och utseende som på en vanlig bandspelare. Ett av Logics fönster innehåller samma kontroller. Det är det så kallade transport-fönstret som när det är öppet alltid hamnar över alla andra öppna fönster. Vi ser det ungefär i mitten av bilden.

Uppe i övre högra hörnet av bilden ser man två teleskopikoner som är till för att zooma in eller ut vertikalt eller horisontalt. Med dessa ikoner minskar eller ökar man storleken på alla objekt som finns i ett fönster. Man kan alltså till exempel först zooma in för att ändra en liten detalj väldigt exakt och sedan zooma ut för att få en överblick över det verk som man jobbar med.

Siffrorna under zoom-ikonerna symboliserar givetvis takter och eftersom taktarten är fyra fjärdedelstakt så är varje takt uppdelad i fyra delar. Det svarta lodräta streck som på bilden finns vid takt fem är den så kallade sånglägeslinjen som visar var i stycket man befinner sig och som kan flyttas med musen som ett sätt att flytta omkring i ens musikverk.

Sekvenser

De vita horisontella balkar som vi ser i nedre delen av fönstret är olika sekvenser eller sekvensobjekt. Dessa kan som synes ges olika namn vilket är ganska praktiskt men kanske mer användbart i en annan typ av musik än den som jag jobbar med i exemplet. De kan då till exempel märkas med namn som "första solot", "feta syntackord" och liknande. Klickar man på ett sekvensobjekt i fönstret som jag har gjort (Violin 1:3) får man upp alla parametrar som gäller för just det objektet uppe i vänstra kanten av fönstret (se bild).

Sedan ser vi att jag använder 28 stycken spår (som i bandspelarspår) i musikstycket. Dessa är inte märkta med kryptiska namn som A4 och liknande (efter spårets MIDI-kanal) som man brukar se i andra sequencers utan har namn efter de instrument som har tilldelats varje spår. En ikon visar sedan en bild på spårets instrumentet. Det finns en mycket stor mängd ikoner att välja bland så oavsett vilken musik man håller på med kommer man att hitta användbara ikoner.

Klickar man på ett instrumentnamn (spår) med musen (i mitt exempel Kontrabas) får man upp alla parametrar som gäller för det spåret till vänster i fönstret. Här ställer man in globala saker för spåret som MIDI-kanal, programnummer och volym.

Mellan parametrarna för sekvensobjekten och spåren ser vi verktygsboxen som man också kan få upp i fönstret där musen befinner sig genom att trycka på Esc-tangenten. Här finns olika verktyg att behandla sekvensobjekten med. Till exempel saxen för att klippa isär ett objekt, klistertuben för att klistra ihop objekt och radergummit för att radera objekt. När ett verktyg har valts får muspekaren samma utseende som verktyget.

Avslutning

Längre än så här kom jag inte denna gång. Jag tänkte fortsätta min presentation av Notator Logic i nästa nummer av AtariMagasinet. Är det någon som har önskemål om att få veta något speciellt om programmet så skriv gärna och berätta vad du vill läsa om. ■

Ulf Högberg

TILLFÄLLE!

Vi rensar våra hyllor på Atariprogram och säljer till **absoluta bottenpriser!**

★ **DynaCADD** 1.400.-
Version 1.84 ~~10.500.-~~

★ **Protect** 200.-
Version 5 med 4:ans manual och tillägg ~~1.340.-~~

★ **K-** COMM EXPERT MINSTREL 2 SPREAD 2 } 80.-/ST
DATA ~~380.-~~
~~300.-~~
~~1.460.-~~

★ **Flash** 60.-
Kommunikationsprogram ~~200.-~~

OBS! Mycket begränsat antal!

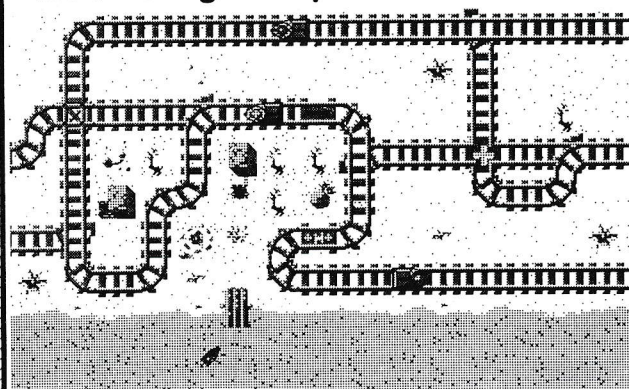
Glöm inte att vi är **mycket billiga** på allt papper (med eller utan tryck) och bygger mycket prisvärda prestandatorer (PC). Vi säljer skrivare, färgband m.m.

Samtliga priser inkl. moms. Frakt och PF-avgift tillkommer.

Megatec

Kålabråtsvägen 14 • 544 92 HJO
Tel 0503-403 30 • Fax 0503-400 33

»» GOLDEN ISLAND «« Ett skicklighetsspel för Falcon030



För modelltågsentusiasten bjuds här ett höjdaralternativ spelet skrivet för Falcondatorn. Spelet körs i 256 tjustiga färger och kontrolleras via tangentbord eller, för ökad spelkänsla, Jaguarens Joypad.

Spelidé då? Jodå, det finns också! Ditt tåg är försett med en kran, och med den ska du samla ihop utmed banan kringströdda guldklimpar. Fiendetåg bör bekämpas och ett getöga på det tickande räkneverket hållas. Tuff-tuff!..

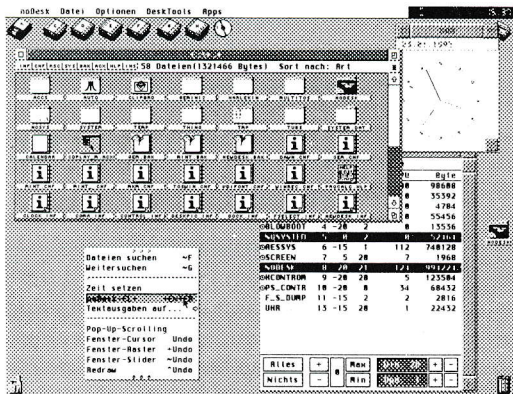
[Falcon, VGA-färg, 4MB]

Pris GOLDEN ISLAND: 300.-

Pris GOLDEN ISLAND demodisk: 20.-

**SVEN
BORNEMARK
MUSIK**

Lergodsvägen 79, 238 40 OXIE.
Tel 040-54 54 54. Moms och inrikes frakt ingår.



noDesk v3.0

noDesk är en ersättning för den normala desktop som vi alla så väl känner till. Grundfunktionerna kan jämföras med dem i Gemini eller Ease, det finns färg- ikoner, ett skal med scriptspråk etc. noDesk kan användas som desktop tillsammans med MultiTOS eller MagiC.

Självkonfiguration

Tack vare ett delat bibliotek, som noDesk laddar vid start, kan användaren själv avgöra hur det grafiska snittet skall se ut, t.ex. dialogrutor med MyDials eller det speciella noLook. Om man använder andra program från no Software (t.ex. TeaTime eller That's Write), kan man spara både minne och tid genom att använda noDesk-biblioteket.

Några av möjligheterna med det grafiska snittet är pop-up-menyer som kan öppnas genom att klicka med höger musknapp i fönsters draglist, på en ikon eller på desktopbakgrunden. Fönster som visar filer har en liten knapprad överst där ett antal olika extensioner visas. Genom att trycka på någon extension visas endast den typ av filer.

Som användare kan man verkligen konfigurera ALLT som man vill ha

det. Alla funktioner, tangenttryck, vad som skall hända om en fil flyttas eller kopieras eller hur menyraden skall se ut. Friheten får man tack vare att noDesk är helt objektorienterat. Alla delar hanteras som objekt, t.ex. menyalternativ, ikoner och fönster, och konfigurationen hanterar dialogen med användaren. Med noDesk-filerna finns två olika förinställda konfigurationer.

Två lägen

Dessa avslöjar ännu en funktion: noDesk kan köras i två olika lägen; single-user eller multi-user. Multi-user-läget är intressant eftersom det möjliggör för flera personer att arbeta på samma dator. Någon kanske arbetar med textarbeten, och någon annan med programmering, då skapar man bara två olika konfigurationer. Tyvärr kan man inte skydda filer från obehöriga, bara ändra konfigurationen.

Att ändra inställningarna verkar vara lagom komplicerat, och författarna varnar för att ändra filerna utan att han en kopia på ursprungsfilen kvar.

Men noDesk har också dåliga sidor. Det tar mycket minne. Med sina filer tar det upp mer än 1MB, och under

en multitaskande miljö med 4MB minne blir det inte mycket kvar. noDesk verkar också vara en aning slöare än den vanliga desktop eller Gemini, så en snabb maskin är att rekommendera. Det klarar inte heller av längre filnamn för Minix-partitioner, som t.ex. Gemini gör.

Författarna skriver i dokumentationen att fler konfigurationsfiler och en bättre beskrivning kommer att finnas tillgängligt i framtiden. Jag brukar också läsa i det tyska MAUSnet och där ryktas det om att FAQ:ar (Frequently Asked Questions) är under byggnad. Just nu finns bara en kort beskrivning på tyska till programmet.

Så, om du har en Atari med 4MB minne och behöver en mycket inställsam desktop är noDesk kanske något för dig (glöm inte att läsa den tyska dokumentationen på över 200kB innan du börjar bygga din egen desktop).

noDesk finns i två arkiv: NODSK301.LZH som är 711074 bytes, och NOSYS100.LZH som är 240028 bytes. Programmet är Shareware och kostar 50 DM. Copyright 1994 no|Software GmbH. ■

Christian Mittendorf

Blowup030

En av de saker som skiljer Falcon från STh och STEn är att den har många fler och givetvis bättre skärm-lägen. Dessutom kan den anslutas till

en modern SVGA-monitor vilket är en enorm fördel. (En riktigare beteckning för dessa monitorer kanske är multiscan. I manualen till BlowUp

skiljer man på SVGA-monitorer som bara klarar vissa fasta frekvenser och multiscan-monitorer som klarar alla frekvenser inom ett ganska stort område.) Har man suttit i många år och stirrat på en pytteliten bild i två färger på en tolvtumms monitor känns det som om man har hamnat i himmelriket när man plötsligt sitter

framför en femton tum stor full-skärmsbild i sexton färger. Falcons bästa grafikläge för nyttoprogram är nämligen 640 X 480 i 16 färger. Man kan även använda 256 färger i samma upplösning men då går det väldigt långsamt.

Men säg den lycka som varar för evigt. Så småningom börjar man undra om det inte skulle vara roligare att ha ännu bättre upplösning. Moderna femton tums SVGA-skärmar klarar oftast upplösningen 1280 X 1024 och plötsligt tycker man att man bara utnyttjar sin dyra monitor till hälften. Nu finns det en tumregel för ungefär vilka upplösningar som är praktiska vid olika skärmstorlekar. 640 X 480 är lämpligt som högsta upplösning på en fjorton tums skärm, 800 X 600 på en femton tums skärm. Så det skulle väl vara trevligt om man kunde få åtminstone den senare upplösningen på sin Falcon-skärm?

Detta kan inte uppnås med enbart mjukvara utan även ett hårdvarutillbehör behövs. De två mest kända "skärmförstorarna" till Falcon är väl BlowUP030 och Screenblaster. Anledningen till att jag valde BlowUp är mycket enkel. Hårdvaran kräver nämligen strömförsörjning och BlowUp hämtar sin ström från den vanliga joystickporten medan däremot Screenblaster tar sin ström från någon av joystickportarna på datorns vänstersida. Mina vänstra joystickportar är blockerade av den jättelika

LOG 3-cartridgen som följer med då man köper Notator Logic så där kan jag inte stoppa in någon kontakt.

Installation

Installationen av hårdvaran är mycket enkel. Hårdvaran är en liten box som man installerar mellan datorn och monitorkontakten. Sedan stoppar man kontakten för strömförsörjningen i joystickporten. Man kan givetvis fortfarande använda denna port för det medföljer en genomgångssladd vilket också har som positiv effekt att man kan koppla i och ur sin joystick utan att behöva vara rädd för att skada den tämligen sköra joystickporten.

Ett minus tycker jag är att man inte kan skruva fast den lilla hårdvaruboxen i datorn. Detta ökar påfrestningen på monitorkontakten i datorn och kanske kan ge ett visst glapp i framtiden. Fast det är väl också möjligt att mina farhågor på denna punkt är något överdrivna.

Själva mjukvaran installeras genom att man kör det medföljande installationsprogrammet. Man fyller i sitt namn, diskettens serienummer och var man vill ha blowup-foldern installerad. Sedan kan man börja konfigurera de olika skärmupplösningar man vill ha genom att starta blowconf.prg.

Hur det fungerar

Jag är ingen framstående hårdvaruexpert men jag skall ändå försöka förklara hur BlowUp fungerar. Det som jag säger är i princip korrekt men det är möjligt att det låter lite lustigt för "de invigda". Skärmuppdateringen från Falcon styrs av en så kallad pixel-klocka. Den vanliga VGA-pixelklockan går i 25MHz. Atari har redan i Falcons hårdvara gjort det möjligt att öka denna klockas frekvens till 32MHz. För att kunna göra detta behövs endast ett mjukvaruprogram. Skärmen uppdateras med en viss hastighet i både horisontal och vertikal led. Uppdateringen i vertikal led är mest intressant eftersom den är långsammast. I Falcons vanliga VGA-läge som är 640 X 480 är den vertikala frekvensen 60Hz vilket betyder att skärmen ritas upp 60 gånger per sekund.

Detta ger en tämligen stabil bild jämfört med till exempel SThs medelupplösning där den vertikala frekvensen bara är 50Hz i vanliga fall. (Den kan ställas om till 60Hz om ens monitor eller TV klarar av det.) Nåväl, om man befinner sig i Falcons vanliga VGA-läge och slår om pixelklockan till 32Mhz (utan att ändra något annat) kommer plötsligt bilden att uppdateras mycket oftare. Den vertikala frekvensen ändras till 75Hz och man får en mycket stabil och fullständigt flimmerfri bild. Har man en gång vant sig vid denna frekvens vill man sedan aldrig gå tillbaka till 60Hz igen.

Blowups inställningsmeny.

BlowUP030 för den AT RI-Falcon030
(c) 1993 Georg Acher & Michael Eberl

INFO

YES	-	640	+
YES	-	480	+

HFR	-	32	+
LFR	-	12	+
VFR	-	2	+

LEFT	-	56	+
RIGHT	-	120	+
REVERSE	-	150	+

CLOCK	-	50.0	+
-------	---	------	---

MONITOR TVP	TV
SH124	SH124
VGA	VGA
SVGA	SVGA
MS 1/2	MS 1/2

FARBEN	KONF#1	1/2	KONF#2
2	1024x768		864x648
4	800x600		864x648
16	640x480		864x648
256	816x608		864x648
TC	816x608		864x648

F.F.C.	W: 816	H: 39.3kHz
CRITICAL	H: 524	V: 75.0Hz
NONINTERL	VSCREEN=	*_*
C: 32MHz	SAVER =	0300 sec

SAVE BOOT **LOAD CONF** **QUIT** **UNDO**

I konfigureringsprogrammet (se bild) väljer man klockfrekvens genom att klicka i fältet märkt C. När man har höjt frekvensen kan man nu börja höja upplösningen. Detta görs med plus- och minusknapparna märkta XRES och YRES. Så fort man börjar höja dessa upplösningar sjunker den vertikala skärmuppdateringsfrekvensen. Detta beror på att tiden mellan varje pixel är konstant med det finns ju plötsligt fler pixlar att rita upp per skärm.

När man kommit upp till 736 X 552 är skärmuppdateringen nere i 61,2Hz och lägre än så bör man inte gå för då blir

skärmen ganska flimrig. Något som kan vara viktigt att tänka på är också att behålla det rätta förhållandet mellan YRES och XRES som skall vara 0,75 (YRES delat på XRES).

Hårdvaran

Vill komma upp i högre upplösningar än 736 X 552 måste man alltså höja pixelklockan ännu mer. Detta kräver en extern klocka och det är här hårdvaran kommer in. BlowUp030-Hard I är en klocka på 50Mhz. Denna kan användas på alla multiscan-monitorer. Har man en monitor som bara klarar vissa uppdateringsfrekvenser behöver man Hard II som är en variabel pixelklocka med 50MHz som högsta frekvens. En tråkig nyhet i sammanhanget är att man bara kan använda upp till sexton färger med en sådan snabb pixelklocka. Den högsta upplösningen för 256 färger ligger runt 816 X 608 (tämligen flimrig bild men duger för grafik).

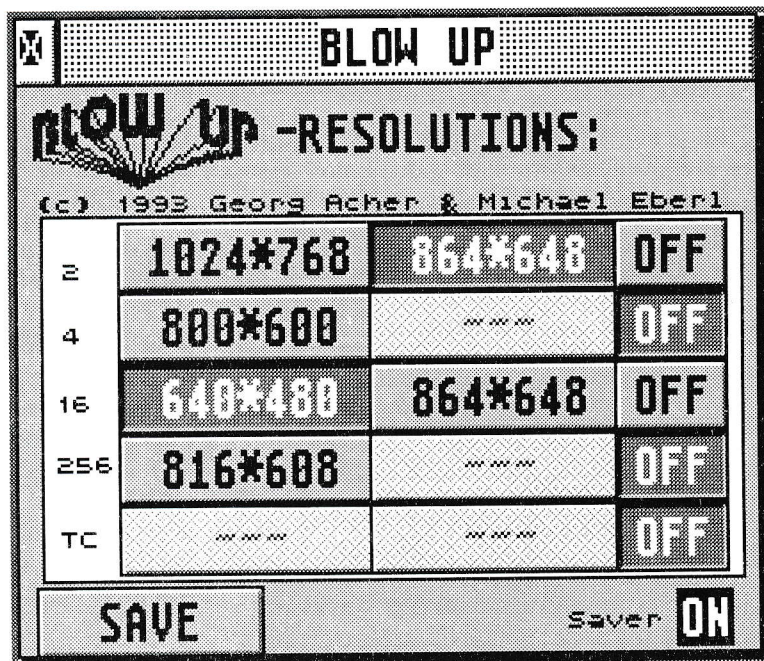
Eftersom jag har en modern multiscanmonitor använder jag Hard I. Den högsta upplösning som jag kör i är 864 X 648 i både sexton och två färger. Den vertikala frekvensen är då 71,8Hz och jag har alltså en perfekt bild med mycket hög upplösning. Detta läge använder jag framförallt då jag jobbar med Notator Logic och Papyrus.

Nackdel

Finns det någon nackdel med att använda dessa höga upplösningar. Ja, inte oväntat finns det åtminstone en nackdel. För att man skall kunna få högre upplösningar och snabbare skärmmuppdatering måste ju någon göra jobbet. Det blir CPU:n som får göra det arbetet vilket betyder att den får (något) mindre tid över för annat arbete. Denna hastighetssänkning hos centralprocessorn är dock bara några procent och antagligen bara störande då man vill att datorn skall utföra mycket långa och komplicerade beräkningar. I sådan fall får man väl slå av BlowUp.

En annan sak som jag har träffat på som är lite störande har att göra med den skärmsparare som medföljer programmet. Den aktiveras genom att man trycker på knappen SAVER i konfigureringsprogrammet. Man kan också skriva in hur lång tid det skall ta innan den blir aktiv. Om skärmspararen aktiveras under en download av en fil från någon BBS så störs denna download. Varje datapaket måste då sändas om ett flertal gånger vilket sänker överföringshastigheten till kanske en tiondel. Det gäller alltså att se till att inte skärmspararen går igång vid sådana tillfällen.

Blowups inställningar via accessory. Här väljer du själv vilken upplösning du vill "blåsa upp" skärmen till.



Annars är jag nöjd med skärmspararen. Den släcker skärmen helt och hållet vilket är speciellt bra för min skärm för då går den ner i ett "sparläge" där den drar mycket mindre ström.

ACC

En ACC medföljer också. Den används för att byta upplösningar. Man kan spara två upplösningar för varje färgläge och man kan välja mellan dessa i ACCen. Man kan också välja att slå av BlowUp helt och hållet för en viss upplösning. Sedan måste man boota om för att ens val skall aktiveras.

I konfigureringsprogrammet finns det ett flertal andra värden som man kan ändra upp och ner. Tyvärr förklaras det väldigt kortfattat i manualen vad dessa värden betyder och hur de bör förhålla sig till varandra. Det finns dock en lång rad redan förinställda konfigureringar att välja bland så detta blir inte heller något större problem.

Det finns ett antal andra saker som jag inte går in på här som nämns i manualen men det som jag har tagit upp här är det som är viktigt att veta.

Slutord

BlowUp030 hard och soft tillverkas av BlowUp - Acher & Eberl & Seibert GbR i München. Cirkapriser i Sverige är för mjukvaran 250:-, för Hard I (inklusive mjukvaran) 700:- och för Hard II 950:-.

Har man en modern multiscan-monitor och arbetar en del med program där en hög upplösning är en fördel tycker jag inte att man skall tveka att köpa detta utmärkta tillbehör. De små nackdelar som jag har nämnt uppvägs många gånger om av de många fördelarna. ■

Ulf Högberg

NVDI är med största säkerhet ett av de allra mest använda atariprogrammen så jag antar att de flesta redan vet vad programmet är och gör. För säkerhets skull kanske jag ändå skall ge en liten bakgrundsbeskrivning av programmet. NVDI står för New VDI. VDI är en del av ataridatorns operativsystem. VDI-rutinerna finns bland annat beskrivna i boken Atari ST/STE Hårdfakta på sidan 123 och framåt. Dessa rutiner har att göra med hur grafik skickas till skärm och skrivare. Viktigt att veta i sammanhanget är att det bara är så kallade GEM-program som använder sig av dessa rutiner, alltså program som använder sig av fönster m.m. Det handlar med andra ord om så kallade nyttoprogram. Spel körs sällan i GEM-miljö men det förekommer.

I vilket fall som helst så ersätter NVDI de VDI-rutiner som ligger i ROM med egna optimerade rutiner. Som jag har förstått det är Ataris rutiner skrivna i C medan NVDIs rutiner är skrivna i assembler. Detta gör att ens ataridator får en enormt mycket snabbare skärmuppdatering när NVDI är aktivt. Det är heller ingen liten hastighetsökning man får. I vissa fall handlar det om upp till tio gånger högre hastighet. Vad har man för nytta av allt detta då? Denna fråga kanske bäst besvaras på ett omvänt sätt. Har man kört med NVDI ett tag och sedan utan det undrar man om ens dator har blivit sjuk. Det tar evigheter för menyerna att ramlar ner när man för upp musen mot skärmens överkant, scrolling av text går med sömngångaraktig hastighet eller snarare brist på hastighet, det känns oerhört trögt när man öppnar fönster på desktoppen, etc, etc.

Speedo GDOS

När Speedo GDOS kom ut fick många atariägare som använde NVDI problem. (Speedo GDOS är ett program som gör det möjligt att använda så kallade vektorfonter på en ataridator.) Problemet uppstod på grund av att NVDI hade "gamla" GDOS inbyggt i sig. GDOS är föregångaren till Speedo GDOS och hanterar så kallade bitmappede fonter. Det är enormt mycket smidigare att använda vektorfonter jämfört med bitmappede sådana. För bitmappede fonter behöver man ha en fontfil för varje punktstorlek man avser använda och dessutom en fontfil (för varje

punktstorlek) för den skrivartyp man tänker använda. En vektorfont ersätter allt detta med endast en fontfil.

I stället för att arbeta om programmet och göra det kompatibelt med Speedo GDOS bestämde programmerarna av NVDI sig för att bygga in sin egen version av Speedo GDOS i programmet. Detta skulle komma i och med den nya version 3 av NVDI. Strax före jul hittade programmet äntligen till Sverige och det var med viss spänning som jag hämtade min kopia av programmet. Avhämtningen skedde vid tio-tiden på kvällen dagen före julafton. Säg den PC- eller Mac-handlare som kan erbjuda sådan service!

Installation

Installeringen av programmet är mycket enkel. Man skriver in det serienummer och den kod som finns tryckt på disketten tillsammans med sitt eget namn och adress. Sedan talar man om för programmet vilken printerdriver man vill använda sig av (upp till två stycken) och väljer sökvägar för CPX-

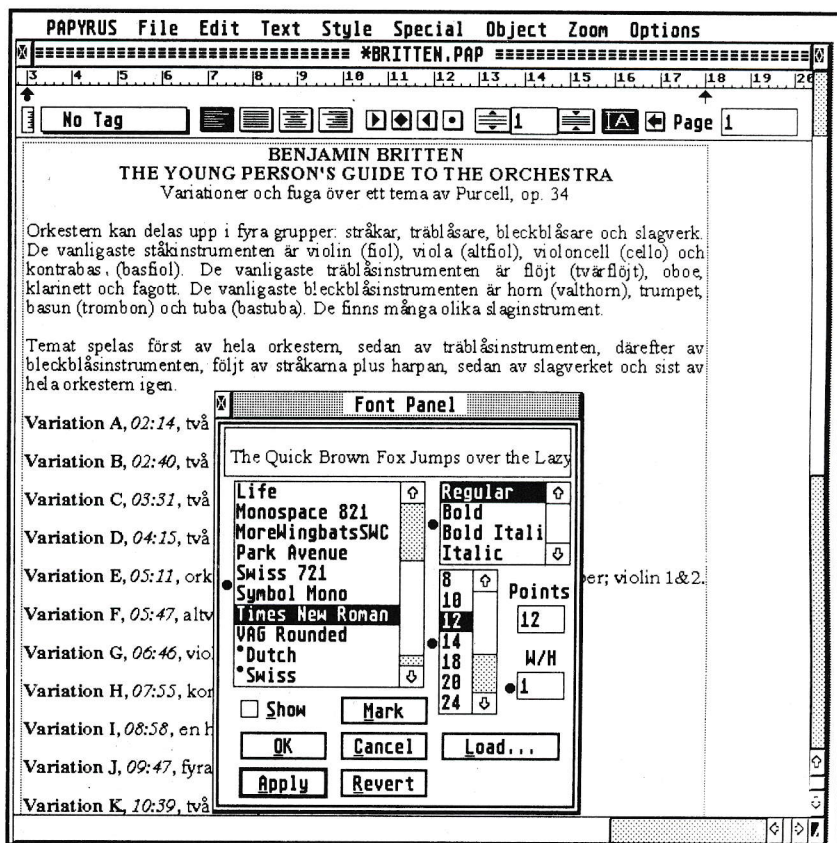
och vektorfontfolder. Installeringsprogrammet tillåter en inte att välja A: som boot-drive men det går däremot mycket bra att använda sig av NVDI även om man inte har hårddisk. I detta fall får man installera NVDI till en RAMdisk och sedan kopiera över allt till en diskett. Sedan behöver man bara ändra alla sökvägar från RAMdiskens bokstav till A.

NVDI tar upp minst 200 kB av datorns RAM vilket innebär att man teoretiskt sett kan använda det till och med på en 520 ST/STE. Vill man använda sig av vektorfonter och köra seriösa nyttoprogram bör man nog ha betydligt mer minne i sin dator. Hårddisk är att rekommendera men som sagt inte nödvändigt. Det går bra att köra Papyrus och NVDI utan hårddisk men då bör man ha 4MB RAM och lite tålamod för det tar en stund från det man har startat sin dator till dess man är inne i Papyrus.

True Type-fonter

Programmerarna av NVDI nöjde sig in-
Forts. sid. 26

Att ha tillgång till TrueType-font på en Atari har sina fördelar eftersom mängden fonter är ganska stor...

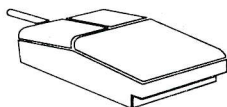
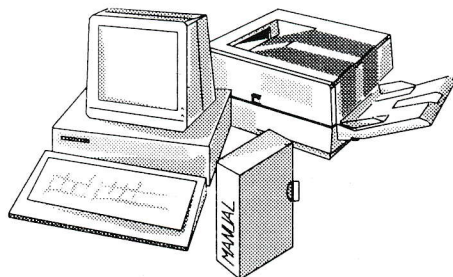


NVDI tre komma noll

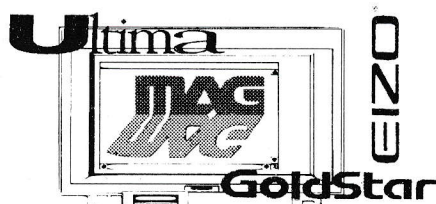
ACC-företagen förfogar över ett stort antal intressanta produkter för Dig och Din ATARI. Vårt samarbete ger Dig som kund många fördelar då vi kan hålla ett bredare sortiment och genom gemensamma inköp och annonsering hålla priset på en fördelaktig nivå. Vi kan inte allt, vem kan det, men genom ett brett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

ACC A T A R I COMPETENCE C E N T E R Scandinavia

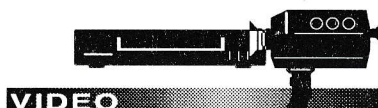
hårdvara som mjukvara. Kontakta alltid Din närmaste ACC-handlare så får Du support från Ditt närområde på lokal nivå, vi kommer att göra vårt bästa för att alltid ge Dig ett trevligt bemötande även om det ibland bara gäller någon enkel fråga. Är det något som Du saknar, har synpunkter eller tips om, 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:-
REA GI trådlös trackball	495:-
TRUEDOX TRACKBALL	619:-
TABBY GRAFIKTABLETT	797:-
JOYSTICK "The Bug"	159:-
GRAVIS MICRO SWITCH	394:-
QUICKJOY TOP STAR	271:-



MONITOR	SEK
SM 124 monochr.	2316:-
GS 148 monochr.	2413:-
14" SVGA MTS	2485:-
14" Datic TrueColour	4895:-
15" SVGA Ultima multisync	4680:-
17" SVGA GoldStar multisync	6945:-
17" MAG TRINITRON	10520:-
20" PHILIPS BRILLIANCE	16811:-
NOVA MEGA	2725:-
NOVA VME PLUS II	4350:-
NOVA FALCON PLUS II	5975:-
OVERSCAN ST	652:-
OVERSCAN TT	1375:-
SCREEN SWITCH BOX	495:-
SCREEN RES. BOX	944:-
BLOW UP SOFT	250:-
BLOW UP HARD I	850:-
BLOW UP HARD II	950:-
SCREENBLASTER II	825:-
SCREENBLASTER INSIDE	425:-
VGA CHIP KYLELEMENT	264:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-



VIDEO	SEK
VIDI ST 12 Digitizer	1695:-
VIDEOMASTER ST RGB	1395:-
VIDEOMASTER FALCON RGB	1795:-
EXPOSÉ/APEX LITE	3984:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA	5499:-
DA'S FALCON VIDEO SYSTEM	6329:-
FALCON GENLOCK	5615:-
OVERLAY II	1450:-



HÄRDISK	SEK
IDE 2.5" CONNER 250	2941:-
IDE 2.5" CONNER 340	3559:-
IDE 2.5" QUANTUM 514	4911:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	242:-
IDE 3.5" CONNER 210	1861:-
IDE 3.5" CONNER 420	2429:-
IDE 3.5" QUANTUM 540	2559:-
IDE 3.5" QUANTUM 730	3286:-
SCSI 3.5" QUANTUM	2122:-
SCSI 3.5" QUANTUM 365	2298:-
SCSI 3.5" QUANTUM 540	2849:-
SCSI 3.5" QUANTUM 730	3430:-
SCSI 3.5" CONNER 1GB	5625:-
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	1250:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	690:-
DATALITE 2 HD-packare	609:-
DIAMOND BACK 3	639:-
DIAMOND EDGE	609:-
KOBOLD 2.5	750:-



OFFICE	SEK
ATARI WORKS	1299:-
PAPYRUS GOLD	1645:-
TWIST 2 DATABAS	1222:-
THOUGHT IDEPROCESSOR	820:-
ST FAKTURERING	1995:-

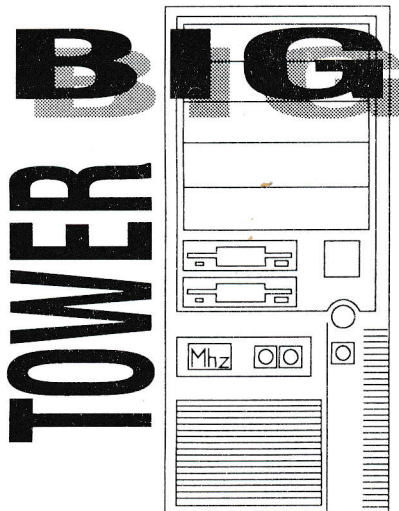


KOMMUNIKATION	SEK
TELIX 14.4 V.32 bis faxmodem	1599:-
TELIX 14.4 VOICE faxmodem	1799:-
DATIC 28.8 V42. bis faxmodem	2795:-
STALKER 3 terminalprg.	390:-
STENO 2 text editor	250:-
STALKER 3 + STENO 2	620:-
QFAX PRO IV faxprg. (svensk)	895:-

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:-
FALCON 4/210 TOWER	11665:-
FALCON 4/730 TOWER	12995:-
TT 030 2/0	14447:-
EAGLE	19750:-
MEDUSA T40	39995:-



BYGG EN 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:-
DESKTOPPER	925:-
FREEKEYS	525:-
AT KEY PC-Interface	645:-



CHARA DATA AB
Jungfrug. 13, 575 31 EKSJÖ
Brunnsg. 16 553 17 JÖNKÖPING
Tel. 0381-131 00 / 036-30 25 20

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

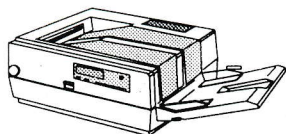
DAGGSKIMMER
Zenitgatan 56
212 14 MALMÖ
Tel. 040-97 00 57

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 95 01 01 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.



PRINTER	SEK
CITIZEN PROJET II bj+arkm.	1695:-
CITIZEN PROJET IIC bj	2995:-
HP DESKJET 310	3737:-
HP DESKJET 560C	7259:-
EPSON STYLUS 800	3750:-
STYLUS COLOUR 720dpi	7750:-
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:-

SYSTEM	SEK
GENEVA/NEODESK 4	1240:-
GENEVA/NEODESK 3.04	950:-
GENEVA	650:-
NEODESK 4	650:-
NEODESK 3.04	350:-
NEOCLI 2.2	290:-
MAGIC	859:-
MAGIC/EASE	1295:-
MAGIC/EASE/KOBOLD	1795:-
NVDI 3.x	658:-
WARP 9	450:-
X-BOOT 3	300:-
SPEEDOGDOS 5.x	781:-
100 TRUETYPE FONTER	550:-

SONY

CD-ROM	SEK
SONY SCSI x2 410/220	2340:-
TOSHIBA SCSI x3 510/190	2468:-
MITSUMI IDE x3 450/250	2124:-
MITSUMI IDE x4 600/150	2811:-
EXTEND DOS PRO	492:-
CD TOOLS	502:-
CD ROM ROM	845:-
500 TRUETYPE FONT CD	678:-
GEMINI PD/SW CD	350:-
MEGA ARCHIVE PD/SW CD	329:-
ALPHA PD/SW CD	450:-
LOHRUM 1 PD/SW CD	411:-

10110100111

PROGRAMMERING	SEK
HI SOFT BASIC 2.1	1327:-
DEVPAC 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	400:-
RAINBOW	350:-
TRUE IMAGE	852:-
APEX MEDIA	1495:-
STUDIO PHOTO	1119:-
CHAGALL C	6242:-
SCANCOL+CHAGALL Ltd	4525:-
SCOOTER PCB kretskortlayout	1676:-



ACCELERATORER	SEK
BARRACUDA 040 ca-pris	8500:-
AFTERBURNER 040 ca-pris	7995:-
FALCON HIGHSPEED 32 MHz	1295:-
SPEED RES. CARD 16-40 MHz	1628:-
PAK68/3 33MHz TOS 2.06 erf.	3849:-
PAK68/3 32 bit FastRAM kort	?:-
ST T28 28 MHz	2295:-
STe T28 28 MHz	2567:-
T28 MULTIBOARD	?:-

LYNX JAGUAR

JAGUAR/LYNX	SEK
JAGUAR inkl. CYBERMORPH	3295:-
JAGUAR/ALIEN/SCART paket	3990:-
JAGUAR CD-ROM	1995:-
JAGUAR CONTROLLER	299:-
ALIEN vs PREDATOR	725:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	695:-
BUBSY	500:-
CHECKERED FLAG	675:-
CRESCENT GALAXY	585:-
DOOM	725:-
DRAGON Bruce Lee Story	595:-
EVOLUTION DINO DUDES	585:-
IRON SOLDIER	695:-
KAZUMI NINJA	725:-
TEMPEST 2000	695:-
RAIDEN	595:-
VAL D'ISERE Ski & Snowboard	649:-
WOLFENSTEIN	695:-
ZOOL 2	500:-
SCARTKABEL	199:-
LYNX inkl. 1 spel	599:-
LYNXSPEL	195:-



SPEL	SEK
CANNON FODDER	337:-
CIVILIZATION	427:-
ELITE 2	365:-
GUNSHIP	311:-
ISHAR 1	390:-
ISHAR 2	390:-
ISHAR 3	RING!
LEMMINGS 2	365:-
LLAMAZAP	425:-
OBSESSION Ste	299:-
OBSESSION FALCON	April
PINBALL DREAMS	425:-
STEEL TALON	425:-
STONE AGE	318:-
TRANSARCTICA	390:-

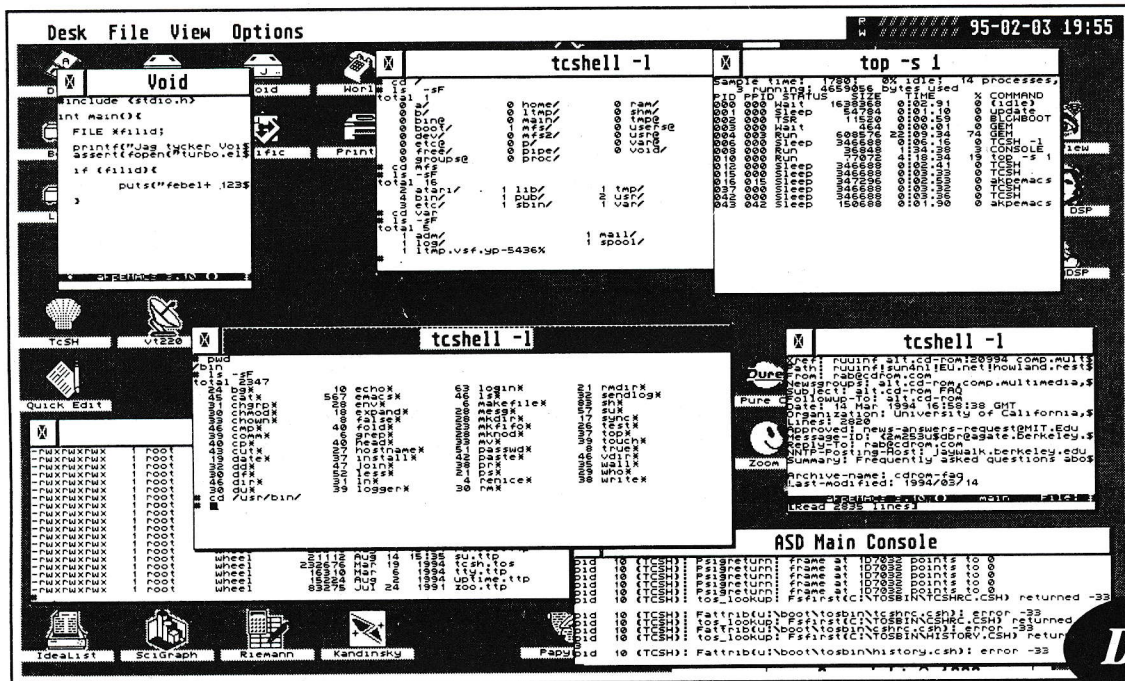


EMULATORER	SEK
FALCON SPEED	2758:-
PC KEYB.INTERF. FALCON	671:-

FALCON PRO CENTER
Väderlekstorget 12, 418 32 GÖTEBORG
Asphöjden, 517 91 BOLLEBYGD
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



MiNT, toswin och GEM på en fyra megabytes falcon. Nu används toswin i desktope men den går lika bra att använda in- ne i ett GEM- program. Se i fönstret 'top' vilka processer som körs.

Hackerns guide till MiNT

Hej igen, bra att ni inte har gett upp. Vårt utlovade MiNT-paket har tyvärr dröjt väldigt länge. Men nu skall det finnas på UGLY BUG BBS.

I det här avsnittet går vi igenom en mer omfattande installation av MiNT och sedan mer om enskilda binärer.

Installation

Vi förutsätter att du nu har vårt MiNT-paket eller ekvivalenta filer funna någon annanstans. Om fallet är det senare får du bortse från det som är specifikt för paketet.

Packa upp paketet. Skapa mappen 'MINT' i roten på C:. Skapa sedan en mapp någonstans på din hårddisk för binärer. Den bör (läs skall) heta 'BIN' och den bör (läs skall) ligga i roten på någon partition. Den kan ligga var som helst men om du är osäker (och det är du.) så lägg den i C:\. Isåfall har du nu biblioteken:

C:\AUTO (vi förutsätter att du har en AUTO mapp)
C:\MINT
C:\BIN

Om du händelsevis bootar din dator

från någon annan partition en C: är du antagligen tillräckligt insatt för förstå vad du skall ändra.

Programmet MINTNP.PRGR skall alltså kopieras i AUTO-mappen. Om ni kör saker som t ex SpeedoGDOS och NVDI så vet ni redan att ordningen i AUTO-mappen är av viss betydelse. Den varierar lite med vilken version ni har på det olika programmen. Men MiNT skall sannolikt ligga sist av de tre, ni får prova.

I MiNT paketet finns två versioner av mint. Version 1.08 och Version 1.12. Version 1.12 är betydligt nyare och innehåller en mängd fördelar över version 1.08. Vi har inte provat den tillräckligt länge för kunna avgöra om den har några buggar som kan störa er. Förslagsvis börjar ni med 1.12 och byter till 1.08 om den skulle krångla. Den version ni skall använda skall ni döpa om till MINTNP.PRGR. Den kan även heta bara MINT.PRGR men då körs den med minneskydd, vilket ni inte skall göra till att börja med. 'NP' står för no-protection. Det är samma fil som är omdöpt. Men håll isär 1.12 och 1.08 när ni ändrar namn fram och tillbaka, dock brukar den senaste vara störst.

Nu skall det ju givetvis erkännas att det finns program som inte fungerar med någon MiNT-version. En del programmerare borde bannlysas från jordens yta. Det är inga normala program vi talar om, utan program som använder sig av en massa quick-and-dirty. Och de brukar försvinna från scenen ganska fort ändå. Det finns även en grupp med seriösa program som kan krångla, Musikprogram. Programmerarna till dessa har inte alltid haft full koll på vad de sysslar med. Steinberg skall t ex alltid trassla in en massa onödiga interrupt i sina program. Ni kommer därför ha behov av boota utan MiNT ibland. Detta gör man genom att döpa om MINTNP.PRGR till MINTNP.PRGR och sen är datorn som vanligt. De allra flesta av hårdisk-användarna har väl ett boot-program typ xboot och då är ju det inget problem.

Till er MINT-mapp kopierar ni det som ligger i MINT-mappen i paketet. Och innehållet från BIN i paketet till er BIN mapp.

Sen skall filerna ligga så här:

1. AUTO\
MINTNP.PRGR

2. MINT\
MINT.CNF RAWDEV.XDD MINIX.XFS

3. BIN\
LS.TTP RM.TTP CP.TTP
MV.TTP MKDIR.TTP RMDIR.TTP
TOP.TTP PS.TTP KILL.TTP
TCSH.TTP AKPEMACS.TTP CAT.TTP
GREP.TTP

4. DOC\
Div dok filer..

MINT.CNF

MiNT klarar att boota utan att ha någon konfigurationsfil överhuvudtaget men det finns en hel del användbara möjligheter. MiNT söker efter eventuell konfigurationsfil på tre ställen på Boot-partitionen, I roten, i mappen 'MINT\' och i mappen 'MULTITOS\' . Den sistnämnda mappen är INTE en mapp man vill ha och således placerar man inte sin 'MINT.CNF' där. I roten på de flesta hårddiskar brukar det redan vara trångt, alltså återstår mappen 'MINT\' . Konfigurationsfilen blir långt ifrån ensam i den här mappen. Alla '*.XDD'- och '*.XFS'-filer skall ligga på samma ställe som 'MINT.CNF' för att laddas in korrekt. De filerna är de laddbara devicerna (Svenshish Alert) och filsystemen. Vi kommer att behandla dessa senare.

I konfigurationsfilen kan man använda ett antal kommandon. Många av dessa liknar de man använder i ett shell, men tänk på att det som står här bara gäller 'MINT.CNF'. Man kan även sätta ett antal variabler som påverkar systemet på olika sätt.

Konfigurations-kommandon:

cd Byt arbetsbibliotek för GEMDOS, dvs det bibliotek som aktuellt bibliotek för filoperationer. Normalt roten på bootpartitionen. När man anger sökvägar i 'MINT.CNF' så skall de skrivas med GEMDOS syntax och inte med UNIX-syntax.

cd u:\c\mint\

echo Skriver en textsträng till konsolen, vilket är samma sak som skärmen medan man bootar.

echo "Jag tycker MiNT är Void"

ren Döper om en fil. Det kan vara användbart om man inte gillar namnen i 'U:\'. Man kan t ex döpa om partitionsmapparna till riktiga namn och på så sätt få sökvägar som stämmer även om man byter ordning på sina hårddiskar eller kopplar på nya. Lite lurigt med vissa program!.

sln Skapa en symbolisk länk. Man kopplar en mapp som ligger någonstans på hårddisken till 'U:\' Den gör ingen kopia utan om man går in i länken så hamnar man på samma ställe som originalet.

sln f:\home\users\ u:\users

efter det kan man använda u:\users som en vanlig mapp. Obs! det går endast att symbollänka till u:\ och u:\dev\

alias Skapar en alias-enhet. Man kan ge en mapp varsomhelst på hårddisken en egen GEMDOS-partitions bokstav.

alias p: u:\f\lang\gnu\

Om ni har retat er på meddelandet 'Placera disk B i enhet A' så kan ni antligen bli av med det genom att göra b: till ett alias för a: Då betraktar datorn de som samma enhet och slutar kräva diskbyte.

exec Kör ett omedelbart ett program. Skilj detta från Variablerna INIT och GEM. Tänk på GEM-delen av operativsystemet inte är startad ännu. alltså kan du inte köra GEM-program här.

Konfigurations-variabler:

Variablerna sätts med syntaxen VARIABLE=VÄRDE, detta skiljer sig också från syntaxen i en del shell. Obs! variablerna skall skrivas med stora bokstäver.

INIT Välj det TOS-program som skall köras först, efter bootsekvensen är klar. Detta program körs innan GEM-delen av operativsystemet startas och om man inte vill ha igång GEM:et alls så kan man starta ett text-shell typ TCSH.TOS här. Det sparar lite minne.

GEM Kör ett GEM-program som skall köras först, efter bootsekvensen är klar. Detta program körs så

fort GEM-delen av operativsystemet har startats.

CON Redirektar (Svenshish Alert) in- och utmatning till/från Konsolen (skärmen) till en fil.

PRN Redirektar (Svensh... äsch inga mer ursäkter) printerns utmatning till en fil. Den filen kan t ex vara en device som går till ett nätverk eller dyl.

DEBUG_LEVEL Sätter MiNT's debugging nivå (default är 0). Vi kommer att ta upp mer om debugging senare. Det kan vara mycket användbart

DEBUG_DEVNO Sätter vilket BIOS device nummer som debuginfon skall skickas till (default är console).

SLICES Sätter antalet 20 millisekunders bitar varje process skall få innan multitasking kernelen byter process. (default 2=40ms)

MAXMEM Sätter max minne som varje process får i kilo. Bra när man skall köra gamla program som genast snor allt minne. Så gör t ex Calamus. Det är bara nödvändigt om man skall multitaska med andra program.

BIOSBUF Kopplar på eller av optimering av textutmatning genom BIOS. Värdet till variabeln skall vara 'Y' eller 'N'.

Dessutom kan man sätta vanliga environmentvariabler som man vill skall vara satta innan desktopen startas. Varje process som startas ärver nämligen environment-variablerna av sin förälder. (dvs programmet som startar den).

Varje gång man ändrar i 'MINT.CNF' så måste man boota om datorn för ändringarna skall börja gälla. Om man använder ett bootprogram så kan man ju förstås ha flera konfigurationsfiler för olika boot-lägen men det är omdiskuterat.

TOSWIN.ACC

Toswin kan köras på två sätt. Antingen som ett program om man döper om det till 'TOSWIN.PRG' eller som en accessorie och då som 'TOSWIN.ACC'. Det är givetvis som

accessorie man skall använda den när man vill köra under vanligt GEM. Alla toswin-filerna måste tyvärr ligga i rooten på bootpartitionen. Om accessorien inte hamnar på menyn efter ni har bootat så beror det på att det finns fel i filen 'TOSWIN.CNF'. Radera eller flytta den isåfall och boota om. När det fungerar skall det finnas en menyrad som heter 'tos program' bland accessorierna. När ni väljer denna så öppnas toswin's huvudmeny. Det är ett GEM-program och behöver antagligen inte så mycket förklaringar. Man kan starta enskilda tos-program direkt, men det lönar sig oftast att först starta ett text-shell. Ett program som man dock lämpligen startar direkt är binären 'CONSOLE.TOS'. Den kopplar automatiskt om konsolen till det fönstret. Nu hamnar allt som brukar skrivas direkt till skärmen i detta fönstret. Om ni stänger fönstret för det enskilda tos-programmet så avslutas det, men om ni stänger toswins huvudmeny så stängs alla toswins fönster tillfälligt och programmen fortsätter i bakgrunden. Vissa av tos-programmen vill man alltid ha igång i bakgrunden och då är det bara att spara konfigurationen i toswins huvudmenyfönster. Det finns dock en lite irriterande egenskap och det är att fönsterpositionen för huvudmenyfönstret inte sparas. Om man är angelägen kan man dock ändra positionen direkt i 'TOSWIN.CNF' vid raden 'tool'. Värdena är hexadecimala. När man kör toswin som accessorie är vissa av menyvalen bortgråade dessa kan man ändå nå om man ställer in snabbtangenter för dessa val.

Toswin är skrivet av Erik R Smith (God himself) själv och finns i lite olika versioner. I paketet skickar vi med version 1.1 vilket är den som tycks fungera bäst. Den senaste är version 1.4 men den verkar lite buggig. Dels ligger de enda nödvändiga filerna med men vi är även tvungna att skicka med hela paketet av distributionsregelsskäl (höjdar-ord).

TCSH.TOS

Tcsh vilket står för tcshell är det textskal vi rekommenderar att ni använder. Ni som hatar MS-DOS (Det gör jag också) behöver inte oroa er för mycket, även om grundidén är

den samma så är tcsh mycket konsekventare skrivet och krånglar mindre och ger mycket mer syntaxhjälp. Tcshell är en vidarebyggnad på cshell. Båda kommer ifrån UNIX världen och om du är student vid universitet eller högskola eller kommit i kontakt med UNIX på annat sätt så kommer du att känna igen dig. Om du sätter upp MiNT och Tcshell alla övriga binärer (det är många fler än du tror) på rätt sätt så har du ett system som är väldigt likt 'riktig' UNIX. Tcshell är med väldigt små modifikationer omkompilerat direkt från sourcekoden till UNIX-tcshell.

Tcshell läser en del egna konfigurationsfiler när det startas igång men de får vi gå igenom senare gång av platsskäl. När det väl har startat så får du en så kallad 'prompt'. Om du inte konfigurerar om den så är det en '#'. Det innebär att shellet är berett att ta emot en kommandorad. Det innebär att du skall skriva namnet på en binär och lämpliga parametrar. Om någon av parametrarna är en fil eller ett bibliotek så räcker det att du skriver de första bokstäverna och trycker på 'TAB'-tangentsen så expanderar shellet filnamnet så långt det kan. Den jämför och expanderar bara med de filer och mappar som finns i det biblioteket du står i för tillfället. Om den inte hittar någon fil som stämmer händer ingenting och om mer än en fil matchar så expanderas namnet så länge de stämmer med båda och sen får du fylla på och eventuellt 'TAB':a igen. Detta har två klara fördelar, dels snabbar det upp din inmatning rejält och dessutom är du säker på att du har matat in filnamn och sökvägar korrekt. Om man har expanderat ett mappnamn så kan man fortsätta med att expandera nästa mapp och nästa osv... med en hel sökväg. Prova själv!

Alla kommandorader man skriver lagras i en så kallad 'history'-buffert. Man kan bläddra mellan de tidigare kommandoraderna med 'CTRL-P' och 'CTRL-N' vilket står för previous respektive next. Om man skrivit ett fel i en kommandorad så trycker man bara 'CTRL-P' ändrar felet och trycker 'RETURN' på nytt. Man flyttar markören med 'CTRL-B' och 'CTRL-F' och raderar text

med 'CTRL-D'. Det står för backwards, forwards respektive delete. En del hatar tangentkombinationer och man kan i konfigurations-filen binda de vanliga piltangenterna till dessa funktioner men det får bli senare.

Om man startar ett program som tar lång tid så vill man kanske göra något annat i shellet så länge. Normalt får man inte tillbaka 'prompten' förrän programmet är klart, men om man sätter ett '&'-tecken på slutet så får man tillbaks den genast och kan starta fler saker.

Om man skriver långa saker ofta så kan man skapa ett så kallat alias.

```
t ex alias is 'cat /main/new/0__list |  
grep \*1'
```

sedan räcker det att skriva is för att det inom fnuttarna skall utföras. Man kan lista alla alias genom att bara skriva alias. Aliasen kan man skriva i konfigurationsfilen om man vill. Då finns de nästa gång också.

Många binärer skall ha textinmatning och brukar ge någon form av textutmatning. Då kan man med tecknena '>' och '|' koppla om textströmmarna och det är detta som börjar ge fördelar med shell istället grafiska gränssnitt. Tecknet '>' styr om utmatningen till den fil man skriver efteråt. Om man till exempel gör en ls > filer.txt så skriver binären ls till filen 'filer.txt' istället för till konsolen (skärmen). Om man då gör en ls -R / >allfiler.txt så skriver ls en lista på alla filer du har i alla mappar på hårddisken till filen 'allfiler.txt' (Varning! Tar lång tid). Om man istället använder '>' så läser binären inmatningen från filen efteråt. Man kan använda båda på samma gång. Tecknet '>>' redirektar också utmatningen till filen man skriver efter men skillnaden är att den lägger till till det tidigare innehållet i filen istället för att skriva över. Det sista tecknet '|' används för att skapa en pipe mellan två binärer. Det innebär att utmatningen från varje program från vänster till höger skickas direkt vidare till nästa. Då kan man sätta igång långa kedjor av program som bearbetar varandras resultat. Låter det invecklat, det är det egentligen inte. Det vanligaste exemplet är cat tjofof | grep kalle. Bi-

nären 'cat' listar innehållet i filen 'tjofil' till binären grep som skriver ut alla rader som innehåller ordet 'kalle'. Experimentera friskt!!

BINÄRER OCH HUR MAN ANVÄNDER DEM

De flesta binärer används genom att man skriver en kommandorad i shellet med följande syntax:

«binärnamn» [flaggor] [infil] [utfil]

«betecknar saker som är nödvändiga», [betecknar saker som är valfria]

Obs! När jag skriver enstaka parametrar i min text så sätter jag " runt dem, dessa skall inte vara med när man skriver in dem i shellet.

De allra flesta flaggor består av en bokstav. Konventionen brukar vara att man börjar flaggbokstäverna med ett '-' tecken. Alltså kan en kommandorad se ut som följande:

ls -sFa /texter

Här är alltså binären ls startad med tre flaggor s, F och a. Tänk på att det är skillnad på stora och små bokstäver. Den sista parametern '/texter' är biblioteket som man vill att ls skall arbeta med (lista innehållet).

Man lär sig en del flaggor till de vanligaste binärerna med tiden. Men det är inte meningen att man skall behöva lära sig särskilt många utan till. Det vanligaste sättet är att skriva bara binärens namn och return. Om binären då har fått för få parametrar så brukar den lista något i stil med

usage: grep [-CVbchinsvwX] [-<num>] [-AB <num>] [-f file] [-e] expr [files]

Det fungerar dock inte på alla binärer eftersom en del inte behöver några parametrar och en del inte bryr sig om att ge dig någon hjälp i det stadiet. Då kan man prova med '-v', '-h', '-help' eller '--help' vilket står för verbose respektive hjälp. En tredje metod är att försöka ge binären parametrar den absolut inte skall ha. Något i stil med

grep -f4sd%gdgäks=d+l

Vilket garanterat lär innebära pro-
tester från grep och då brukar den

visa vad den vill ha för parametrar.

Annars kan man ju förstås läsa i manualbladet. På ett korrekt uppsatt UNIX- eller MiNT-system så kan man läsa dessa med ett program kallat 'man'. Det kräver lite arbete att installera så det kommer inte med i första MiNT-paketet. Däremot skall vi lägga med manual bladen i lite förenklad form som vanliga textfiler i biblioteket /DOC. Där kan ni gå in och läsa mer exakt hur varje enskild binär används (På Engelska). Manualbladen tenderar att vara väldigt formellt skrivna och därmed lite svårlästa. Så vi skall försöka förklara en hel del i lite mer vanligt ordalag.

LS.TTP

ls - Listar innehåll i ett bibliotek

Syntax: ls [-bsFRl] [fil eller bibliotek] [fler filer/bibliotek ...]

Denna binär har en fruktansvärd mängd med parametrar.. Det är dessutom naturligtvis ett av de vanligaste kommandona man skriver.. Några av parametrarna är:

-b Visar oskrivbara tecken som \kod. Kod är då det decimal tal som motsvarar tecknet.. Bar om man någon stans råkar ha ett filnamn som innehåller lite knepiga tecken.. (så som radmatning eller backspace..)

-s Visar storleken på filerna i block.. Endast användbart när man ej har -l påslaget.. (1 block = 1024 bytes)

-F Visar typ av fil. Sätter '/' efter bibliotek, '@' efter symbolänkar, '=' efter sockets och '*' efter alla körbara filer.

-R rekursivt, dvs fortsätter ner genom alla bibliotek genom bibliotek

genom bibliotek som finns i det bibliotek som anges av fil. :-) se rekursivt.

-l Visar "long" info.. Varje fil visas med tid och rättighets attributer.. Rättighets attributer skrivs som 3 st grupper med flaggorna read, write och execute.. Kolla rutan nere på sidan.

(Listningen i rutan kommer från min /usr/local/etc/ mapp. Mappen ligger på en MinixFS partition, därav de lite knasigt långa filnamnen)

De fyra vänstra kolumnerna innehåller information som ej finns på TOS partitioner. De visar filrättigheterna, dvs vem som får skriva och läsa filer och vem som äger dem. (inte nödvändigtvis samma). På TOS partitioner så ägs alla filer av root och har samma grupp som root. Filrättigheterna kan inte användas. Därefter följer filstorleken i bytes och datumen. Om filen ej är över ett år gammal så visas månad/dag och tid.. Äldre filer visas med årtal och månad/dag.

Det finns många fler parametrar till ls, men dessa är de vanligaste.

CP.TTP

cp - Kopiera fil.

Syntax: cp [-R] «källfil» [källfiler ...] «destinationsfil»

Kopierar fil(er) från källfil till destinationsfil. Om man anger flera filnamn måste destination vara ett bibliotek.

-R Rekursiv sökning efter filer. Kopierar alla filer från det ställe i filträdet som källfil anger. Samtliga underbibliotek kopieras. Destination måste vara ett annat bibliotek.

Exempel på vad som händer om man skriver "ls -l"

total 22						
-rwxr-x-x	1	root	wheel	424	Oct 16 02:03	bdf
-rwxrwxrwx	1	root	wheel	976	Oct 16 02:06	diskcheck
-rwxrwxrwx	1	root	wheel	483	Oct 16 02:06	diskusage
-rw-rw-rw-	1	root	wheel	483	Oct 16 02:06	diskusage~
-rw-rw-rw-	1	root	wheel	91	Oct 17 23:42	drivemap
-rwxrwxr-x	1	root	wheel	580	Jan 28 21:32	minixfs.conf
-rw-rw-rw-	1	root	wheel	572	Oct 17 23:40	minixfs.conf~
-rwxrwxrwx	1	root	wheel	547	Oct 25 01:19	st.mintos.gem
-rwxrwxrwx	1	root	wheel	13062	Oct 25 00:49	startterm

MV.TTP

mv - Flytta eller byt namn på fil.

Syntax: mv [-i] <käll fil> [käll filer ...]
<destinationsfil>

Flyttar fil(er) från källfil till destinationsfil. Om man anger flera filnamn måste destinationen vara ett bibliotek. Används för att döpa om filer. OBS! flyttar egentligen inte på filen utan ändrar bara i filallokeringstabellerna precis som Desktopen gör. OBS! Detta innebär att man inte kan flytta filer mellan fysiska partitioner med 'mv'. Dessutom vägrar den att flytta en fil till sig själv.

-i interaktivt, dvs du får en fråga innan filer som redan finns skrivs över. Svarar du 'y' så skrivs den över, alla andra svar gör att den filen hoppas över.

RM.TTP

rm - Ta bort fil.

Syntax: rm [-Rf] <fil> [filer ...]

Raderar en fil. Det finns många parametrar till rm, vi tar bara upp R och f. Bibliotek blir inte raderade normalt. (använd -R)

-R Rekursiv radering av filer. Rm tar nu bort alla filer och alla underbibliotek som den hittar på angiven plats. En klassiskt livsfarlig rad är 'rm -R /' då det tar bort allt på samtliga diskar du har anslutit. Tecknet '/' innebär ju att den skall börja i roten. (Pröva inte!).

-f Forced. Raderar utan att fråga även om du satt 'readonly' flaggan på filen.

MKDIR.TTP

mkdir - Skapa ett underbibliotek

Syntax: mkdir <biblioteksnamn>

Skapar ett underbibliotek. Inte mycket att säga. Inga viktiga flaggor.

RMDIR.TTP

rmdir - Tar bort ett underbibliotek eller bryter länk.

Syntax: rmdir [-f]<biblioteksnamn>

Raderar ett underbibliotek. Detta måste vara tomt. Om biblioteket är en symbolänk så bryts bara länken och det bibliotek som länken gick till rörs ej. Om man vill radera ett bibliotek med massa filer och underbibliotek i så använd ist. 'rm -R'

-f Forced. Raderar utan att fråga även om du satt 'readonly' flaggan på biblioteket. (Går göra på Minix-FS)

PS.TTP

ps - Listar din aktuella processlista.

Syntax: ps

Visar din processlista, dvs alla processer som du äger. När du kör MiNT på det vis vi har skrivit om än så länge så kör du fortfarande i singel-user läge som 'root'. Det innebär att du kommer åt alla filer på datorn och du äger alla processer som körs. Alltså kommer 'ps' att visa alla processer som går just då. Du får en lista med många kolumner. De två första visar id-nummer på processen (pid) respektive föräldraprocessen (ppid). Föräldraprocessen är oftast det skal som startade processen, dvs tcsh eller desktopen. Kolumnen som heter PRI anger hur mycket tid som processen bör få. (Hur fort processen skall gå.) Lägre värde ger mer prioritet. CURPRI kolumnen anger hur mycket tid som processen verkligen får.

I status raden anges vilket läge en process befinner sig i. De vanligaste statusarna är Wait, Sleep och Running. I läge wait och sleep går det ingen tid till processerna. När en process är i status running så får den tid. Skillnanden mellan sleep och wait är att en process som ligger i status wait väntar på någon typ av händelse. Vanligtvis läsning/skrivning av enhet som går långsamt. Status sleep innebär att processen har sagt till MiNT att den inte har något att göra på ett tag.

Kolumnen 'size' visar storleken på processen och tänk på att det inte alls är samma sak som filstorleken på programmet. Här ser du hur mycket minne det egentligen tar. Kolumnen 'time' visar hur lång tid som

varje process har fått använda CPU:n sen den startades. Ungefär som en schack-klocka. Titta på fönstret med 'top' i bilden. Jämför hur mycket tid MiNT respektive GEM har fått. MiNT:s processer heter 'idle' och 'update'. I den sista kolumnen ser du kommandoraden som startade processen.

TOP.TTP

top - listar och uppdaterar processlistan, interaktivt.

Syntax: top [-s #sekunder]

Binären 'top' påminner mycket om ps med skillnad att den uppdateras automatiskt med jämna mellanrum. Den går med fördel i ett eget toswin-fönster. Uppdateringsmellanrummet (sleep-time) kan sättas med flaggan -s och ett värde i sekunder på kommandoraden. Det kan också förändras medan top körs, tryck på 's'.

KILL.TTP

kill - Avslutar en process

Syntax: kill [-9] <pid>

Avslutar en process med id-numret 'pid', vilket man lämpligen först kollar med 'ps'. Normalt skickas egentligen en signal (TERM=15) till programmet om att det skall avsluta sig själv. Detta fungerar med alla mint-program. De fungerar även med de flesta bra Atariprogram som tillverkas numera. Om det inte räcker kan man använda sig av flagga 9 (SIG-KILL=9), vilket i stället skickar en signal till MiNT att stänga ner processen och detta funkar alltid. Man vill helst att programmet skall stänga av sig själv för att det skall stänga ner sina filer och sådant först. Skicka ingen 'kill' på processen GEM eller dyl då slutar systemet att fungera. Vad är det för säkerhet med MiNT då?, kan man undra. Jo normalt så kan du bara påverka dina egna processer och GEM är inte en process du skall äga egentligen, men det beror på att vi bara påbörjat installationen än så länge.

CAT.TTP

cat - Sammanfoga. (cat kort för engelskans concatenate)

Syntax: cat [fil] [...]

Binären cat listar en fil till den nuvarande utenheten.. Normalt är utenheten satt till din skärm eller terminal. Man kan dock med alla skal ändra vart man vill lista genom att använda sig av skalets redirections funktioner. Vanligtvis används ' ' '| för detta.

Ex: För att lista mint.cnf filen på skrämen.

cat /c/mint/mint.cnf

GREP.TTP

grep - Söker efter ett mönster.

Syntax: grep <matchamig> [fil]

Med grep söker du efter ordet 'matchamig' i en fil och skriver ut de rader där den hittar det ordet.

För att visa alla filer som har ett visst datum så kan man skriva något i stil med:

ls -lR / | grep "Oct 16"

Här listar ls alla filer som finns på din dator och pipar utskriften till grep som söker efter de rader som innehåller "Oct 16". Dvs alla filer du har från 16 oktober i år. Anledningen till att vi sätter " runt Oct 16 är att skalet skall förstå att det skall skickas som en parameter till grep. Utan " runt skulle grep få två parametrar varav den senare skulle tolkas som filnamn.

EDITOR

En av de viktigaste binärerna är givetvis en bra texteditor. I UNIX miljö så finns det en editor som är väldigt populär, Emacs. Egentligen är det konstigt för den är sannerligen inte särskilt lättanvänd, framför allt inte i början. Det finns dock stora fördelar med Emacs. Den har en enorm mängd funktioner och man kan programmera till nya i det gedigna språket lisp, om man så önskar. Den stora UNIX versionen av Emacs finns givetvis portad till Atari. Vi kunde skickat med den i startpaketet, men vi gjorde inte det. Den tar nämligen sisådär en två megabyte när man kör den. Om man vill köra toswin och gemprogram samtidigt, så får man ha en Atari med mer än fyra megabyte minne. Däremot finns det en stor flora av emacs-varianter som tar betydligt mindre av datorns kapacitet i anspråk. Den vi skickar med nu heter Akpemacs. Den har dock vissa brister därför skall vi eventuellt skriva om andra editorer senare. De kräver dock lite större installationer så därför så länge...

AKPEMACS.TTP

akpemacs - Texteditor

Syntax: akpemacs [filnamn]

Editorn akpemacs har över hundra-talet funktioner och de kan man säkert skriva en egen artikelserie om. Nu tar vi bara upp de viktigaste. Resten får ni forska i själva. Akpemacs är skriven långt innan MiNT vilket gör att den har en del egenheter för sig. Den arbetar med TOS-

sökvägar. Till att börja med bör ni prova med att starta den utan filnamn.

De vanligaste editorfunktionerna:

^g	avbryt, mycket viktig.
^x ^w	spara som...
^x ^f	öppna fil...
^x ^s	spara
^x ^c	avsluta
^d	raderna en bokstav (vanlig delete)

Obs! delete tangenten här fungerar som backspace i emacs. Men det går att binda om snabbtangenterna. De andra snabbtangenterna kan ni få listade om ni skriver esc x , då får ni ett kolon. där skriver ni describe-bindings och trycker return. Om ni får problem någonstans tryck bara g för att avbryta. Om man skall ange filnamn när man skall starta akpemacs så måste man skriva sökvägen inom fnuttar med to-syntax, annars missförstår tcsh vad du skriver.

ex akpemacs 'u:\boot\mint\mint.cnf'

Om ni har försökt att maila oss på UGLY-BUG så kanske ni har märkt att vi inte är helt lätta att nå där. Om ni har möjlighet till att skicka email över internet är det betydligt troligare att ni når oss. Ni som bor i Göteborg, med omnejd, kan träffa oss på Computer Club West 1: långgatan 20 på torsdagar efter 18.00. Andra våningen, Banka på ringklockan (CCW). ShabbaFreiRanks på er till nexta gång! ■

Martin Budsjö

(marbud@u14003.skm14.svskt.se)

Jan Anders 'Janderz' Janson

(janderz@cd.chalmers.se)

SAKnet BBS:er

GÖTEBORG

STraight BBS	tel 031-363973
Göteborgs BBS	tel 031-828104
MaSTer BBS	tel 0303-92083
Zippo BBS	tel 031-416132
Micro Cube	tel 031-654750
Drakskeppet	tel 031-240743

VÄRMLAND

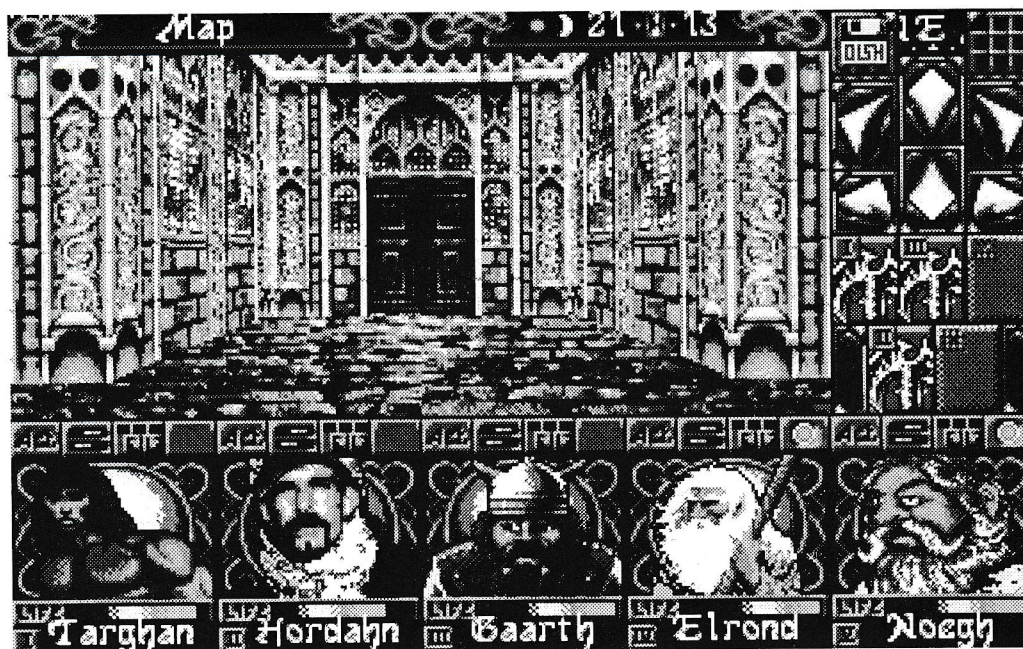
T'Norala [Gosse Bluff]	tel 054-834731
Better Than Life	tel 021-148651

STOCKHOLM

lrata BBS	tel 08-55044208
-----------	-----------------

SKÅNE

Kockens BBS	tel 046-250256
DaDa & Surrealismus	tel 040-921540



Huvudingången till ett palats med strikta klädföreskrifter.

Ishar III –the seven gates of infinity

Hmm. Ett paket med ett snyggt slott på och en drake snurrandes i förgrunden. Texten Ishar 3 – The Seven Gates of Infinity står det. Texten är precis placerad för att skymma så mycket av bilden som möjligt. Inne i lådan ligger det, i tur och ordning: fem disketter, en tjock manual på engelska och tyska och erbjudanden om att köpa tillbehör till spelet. Med liten nyfikenhet sätts datorn på. Ett intro, av sämre kvalitet än det i tvåan plumsar fram och en stund senare är huvudmenyn synlig. En liten melodi brusar tyst i bakgrunden.

Början

Den första skillnaden man ser mellan Ishar tre och dess föregångare är just huvudmenyn. Här har man möjlighet att antingen starta spelet med en figur och fortsätta spela genom att välja figurer ur spelet eller så kan man begagna sig av de figurerna man spelade med i tvåan. Om inte det passar så kan man göra sina egna personer, bestämma deras förmågor, raser och utseende.

Ett par byten av disketter senare, och vips, är man igång. Det första man ser, eller snarare bemöts av, är en herre i blå rock. Han berättar att det finns en astronom som är lite för ohälsosamt förtjust i alkoholhaltiga drycker, sedan försvinner han. Bara förvinner, hur som helst, utan att lämna ett spår efter sig.

Man traskar bort en bit i den tämligen sjabbiga staden. De flesta träkåkarna ser ut som om de skulle rasa ihop. Man går en liten bit till varefter man får syn på ett par, eh, ja. De ser ut som ett par ninjeklädda bönder. Det farliga intrycket man får av dem beror till 100% på sablarna de håller i sina händer. Upp till försvar, annars lär man inte överleva särskilt länge i det här spelet.

När man äntligen gjort slut på banditerna, finner man att man står utanför ett värdshus. Går man in, får man byta diskett igen, vänta, et voilà, så är man inne. Några alternativ har man. Man kan äta, sova, rekrytera eller tjuvlyssna. Det sistnämnda bör göras i varje värdshus. Äta och sova görs efter behov, likaså rekrytering. När man har fått nog av värdshuset, skuttar man ut igen och finner att man måste byta diskett. Och vänta.

Vill man, kan man glysa på en karta över staden. Det brukar hjälpa till lite när man skall hitta till olika ställen. Alla platser man varit på (värdshus, affärer o.s.v.) märks ut allt eftersom man stöter på dem. Praktiskt (Äh, de har bara härmat AvP! /red).

Stadslivet

Runt omkring i staden finns det naturligtvis andra människor. Främst för att

en stad vanligtvis är ett ställe man bor i. Det enda mysteriet med dessa personer är att alla är stumma (man kan inte kommunicera med dem), de flesta har ett fånigt grin på läpparna, de rör sig aldrig (ja, ok då, ett par pixels till höger och vänster på ett hackigt sätt, men de flyttar sig aldrig från sin plats) och de regaerar inte om man slår på dem. De dör inte ens. Hmm. De enda "levande" personerna hittar man inomhus, i mörka gränder eller i värdshus och affärer.

Ja, just det ja. Affärer. Smutsiga ställen med lågkvalitativa varor till skyhöga priser. Precis som i verkligheten. Varorna de tillhandahåller är allt ifrån bröd, magiska ingredienser, kläder, rustningar, och bäst av allt, Vapen. Massor utav vapen. Moahahaha.

Teknik

Ok. Över till resten. Man känner igen ganska mycket från föregångaren, styrsystemet, morden och så vidare. Det är lika dant. De gamla buggarna finns kvar, och spelet har också fått ett par nya. Det har en förmåga att hänga sig när man allra minst vill det. I alla fall min version. Det är fruktansvärt tråkigt att hålla på att byta diskett och vänta olidligt länge när man struttar in i ett hus, så om man har en hårddisk, skulle jag nog råda den personen till att installera spelet på denna.

När man kommit tillräckligt långt i spelet för att ha passerat den första tidsporten (spelet går alltså ut på att snurra fram och tillbaka i olika tidsperioder för att slutligen hitta en drake) börjar man förstå att Ishar III är tämligen ologiskt. Fram till detta ögonblicket har allting varit lagom lätt att klara av, men nu helt plötsligt, måste man ha ett sorts pulver som inte finns. Någonstans. Det är inte det minsta logiskt. Skall det fortsätta på det viset blir jag inte alls glad åt det hela.

Grafik

Nu har vi varit tillräckligt negaiva. Grafiken är det inga större fel på. I stort sett som i tvåan där också. Man har lyckats skapa en fattigdom i den fattiga delen av staden och en överväldigande rike- dom i den rikare delen. Det finns en skog, som mycket riktigt ser ut som en skog. Där kommer Ishars perspektivför- måga till kraft. Man ser alltså horison-

ten (mellan alla träden). Tar man ett steg åt höger eller vänster kommer fort- farande en stor del av det som fanns väldigt långt borta finnas kvar väldigt långt borta, fast lite mer åt det ena eller det andra hållet. Vad jag försöker säga är att man ser saker väldigt långt bort. De försvinner inte i ett mörker (i alla fall inte utomhus), och de försvinner in- te för att se exakt likadant ut hela tiden. Det är ett djupt djup i bilden.

Musiken är... musik.

Hade det här spelet inte varit så ex- tremt ologiskt och kanske aningen snabbare så hade det varit ett riktigt bra spel. Nu får det nöja sig med att vara nästan bra, för det är inte särskilt roligt att sitta och spel timma ut och timma in för att upptäcka att man inte på något vis kan komma längre. Synd egentligen, för det hade verkligen kunnat ha varit riktigt bra. Basta. ■

Mattias Engdahl



En gubbe som så småningom försvinner i ett rökmoln...

Jaguarfusk

Ni som har spelat Cybermorph kanske vill komma längre på den berömda fusk-vägen? Om ni nu inte känner till koderna sedan tidigare, så kommer de nu:

Sektor 1	kod 1008
Sektor 2	kod 1328
Sektor 3	kod 9325
Sektor 4	kod 9226
Sektor 5	kod 3444
Sektor X	kod 6009 och välj planeten höger ner

RADANNONSER

Radannonsering är gratis för alla medlemmar i SAK. Sätt in en annons om du vill sälja, köpa, byta, leta, knyta kontakter eller skänka bort en TT030 eller liknande. Vid programförsäljning skall det framgå av annonsen att det rör sig om originalprogram. Vi förbehåller oss rätten att refusera annonser. Skriv, ring eller faxa din annons till oss (se adress på annat ställe)!

SÄLJES

Mega 4 ST (4MB), med TOS 2.06 och SM 124, 4000:-. Midex+ Midiexpansion till Cubase : ger 4 extra Midi out (totalt med datorns out blir det 80 Midikanaler), 2 extra Midi in som kan mergeas eller spelas in på olika spår i Cubase samtidigt, samt SMPTE-synk för att synka till band. Midex+ fungerar dessvärre inte med Cubase Audio och därför säljer jag den. OBS! har testat Midex+ mot piratkopior av Cubase och de kan inte hantera den, så se till att du har ett original! Nypris 5995:-, jag vill ha 3000:-. Vill någon bygga upp en bra studio, har jag en Fostex M80 8-kanals rullbandspelare med PPS-1 synkbox och ett 16HE rack, för endast 12000:-. Även några effektburkar har blivit över: ART Proverb (100 fasta presets, digital effekt - 19" rack): 1200:-, ART Proverb 200 (samma, men med 200 presets): 1600:-, Ibanez DD1000 digital delay 19" rack: 900:-. Jag säljer detta eftersom jag har bytt till Falcon, med Cubase Audio och samtidigt gör vissa andra förändringar i studion. Claes Holmerup, 040 - 11 30 86 hemma efter kl 19 vardagar, annars undvik att ringa före kl 11 på helger, tack.

Originalspel och nyttoprogram samt massor av Atari PD (mer än 1300 diskar). Sätt in 17 kronor på postgirokonto nr 647 7106 - 6, CMB Atari PD Software Library, för mer information och en listdisk fullproppad med listor. Christian Bucanac.

FG PD har PD-programmen till din Atari. Nytt, musik, demo, DTP, programmering mm. Listdiskett mot 15:- på PG 922 92 76 - 2. Freddy Gustavsson.

Atari SM 124, Atari HD Megafile 20 med tangentbord. Bläckstråleskrivare Starjet SJ 48, Star LC 10 med omkopplare. Pris: kr 3.500:- för allt. Manualer ingår. Tel. 0485-71049 Fax 0485-71060. Automärkning HB, Melcher Ekströmer.

Att det är lätt att upgradera en STE är ju bekant men för dom som har de andra tidigare modellerna då? ST, STM, STF, STFM? Det finns hopp för Er också! Du som har en upgraderad 520 eller redan har en 1040 och vill ha upp den till 2MB, om Du är intresserad så skriv ett brev eller skicka ett kort så hör vi av oss om mer info. Ni som säkert undrar vad det skulle vara så bra med 2MB, kan jag säga; att det krävs det för att kunna köra en laserskrivare bland annat. Man kan ha skapligt stora RAM-diskar eller kunna samla lite mera, ha fler fonter inne m.m. En MEGA 2:a kan vara dyr även begagnad men det här är ett billigare sätt att få 2MB! För SAK-medlemmar tar vi 1095:- och för icke medl 1195:-. Vi graderar även upp 520-maskiner till 1040 om Ni vill för endast 425:-. Hör av Er till: Ljura Hightech Center Ljuragatan 95 k 603 51 Norrköping eller till medelem nr.1137, Bengt Adolfsson Ljuragatan 73 603 51 Norrköping. Väl mött!

te med att se till att programmet kunde hantera Ataris Speedo-fonter i och med version 3. Programmet kan också hantera så kallade True Type-fonter. (I ärlighetens namn får jag väl tillägga att även den senaste versionen av Speedo GDOS klarar av True Type-fonter och även postscript-fonter.) Efter att ha hämtat sig från chocken över att behöva befatta sig med något från PC-världen inser man att man plötsligt har tillgång till tusentals fonter av varierande kvalitet, ofta dock av mycket hög sådan. True Type är nämligen den fontstandard som Windows-program använder sig av.

NVDI innehåller inte heller någon enkel kopia av Speedo GDOS utan optimerade rutiner även i detta fall. Jag har inte suttit med något tidtagarur och jämfört hastigheter men fonthanteringen är snabb och smidig hos NVDI. Hanteringen av True Type-fonter tar betydligt längre tid och kräver mer hårddiskaccess än Speedo-fonter. (Var det någon som blev förvånad?)

Det medföljer drivrutiner för ett flertal skrivare. Skulle det vara så olyckligt att inte någon av dessa drivrutiner passar medföljer ett program som gör det så lätt som möjligt för en att skriva en ny drivrutin. Hur detta går till förklaras ganska utförligt i den medföljande manualen.

Själv blev jag helnöjd redan första gången jag testade att göra en utskrift från Papyrus. Allting stämde direkt och jag behövde inte gå in och ändra någonting. Ett utskriftstest med en Windows-font (Times New Roman) gav också ett mycket fint resultat. Denna font verkade dessutom vara optimerad för att se bäst ut på en laserskrivare. Den gav ett slankare och inte så fyrkantigt intryck som Speedo-fonter brukar ge vid utskrift på min laserskrivare.

Tillbehör

Två Speedo-fonter medföljer då man köper NVDI. En med seriffer som kallas Life, alltså en font liknande den som vi använder i brödtexten i tidningen. (En seriff är ett avslutande tvärstreck på en bokstavsstapel.) Den andra fonten kallas Gothic720 och har inga seriffer och passar bäst att använda i rubriker och liknande. Båda fonterna är av hög kvalitet och jag har blivit särskilt förtjust i

Life-fonten. Den brukar jag använda då jag läser brev som jag har tagit hem från vår (SAKs) BBS.

Konfigureringen av alla inställningar görs i ett antal CPXer som medföljer i paketet. Hur detta går till förklaras även det i manualen. Manualen i sig är inte direkt omfattande, den är bara på 23 sidor. Jag hade gärna sett att manualen hade varit lite utförligare så att man hade kunnat förklara alla begrepp lite mer noggrannt. Den som har lite vana i att använda sin ataridator bör dock inte få några problem med att använda och konfigurera NVDI.

Hastighet

För att ge en lite mer exakt uppfattning om hur mycket NVDI ökar hastigheten hos vissa operationer gjorde jag två tester i programmet GEM Bench. Det ena testet gjordes följaktligen utan att NVDI var inladdat och det andra med NVDI aktivt. Resultatet ses i tabellen ovan.

Som man kan se ökas hastigheten markant hos alla grafiska operationer. Att värdet för blitting sjunker till un-

NVDI via CPX i Ataris nya kontrollpanel (ny och ny).

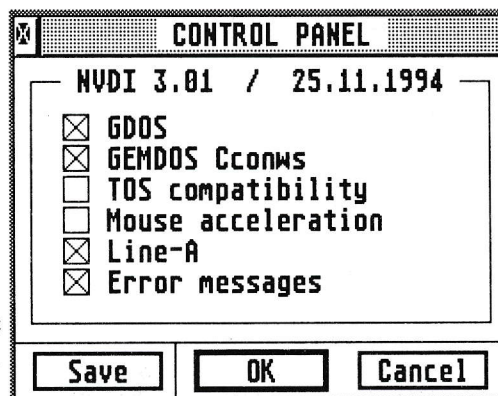
	Utan NVDI		Med NVDI	
GEM Dialog Box:	5.725	88%	2.645	190%
VDI Text:	5.555	95%	0.800	663%
VDI Text Effects:	11.515	96%	2.580	430%
VDI Small Text:	5.385	96%	1.380	375%
VDI Graphics:	12.565	95%	4.715	254%
GEM Window:	2.835	82%	1.870	125%
Integer Division:	3.140	99%	3.140	99%
Float Math:	6.585	93%	6.585	93%
RAM Access:	2.635	95%	2.640	94%
ROM Access:	3.520	66%	3.510	66%
Blitting:	4.005	92%	8.270	44%
VDI Scroll:	7.575	92%	4.720	148%
Justified Text:	6.205	93%	3.675	158%
VDI Enquire:	2.225	85%	1.040	182%
New Dialogs:	6.895	88%	4.140	147%
Graphics:	91%		246%	
CPU:	88%		88%	
Average:	90%		204%	

der hälften har en helt logisk förklaring. NVDI slår nämligen av blittern i datorn (blittern är ett hjälpgrafikchips som Atari första gången använde sig av i Mega STn och som sitter i alla datorer utkomna därefter). NVDI har egna (och något snabbare påstås det) rutiner som ersätter blittern.

Slutord

NVDI är programmerat av Sven och Wilfried Behne och den version som jag har köpt och testat är version 3,01. Det är en engelsk version med engelsk manual. Vissa av texterna som finns på disketten är däremot på tyska. Programmet kostar runt 650 kronor i Sverige. NVDI är ett av dessa få program som det egentligen inte finns något att anmärka på. Det är ett program som jag rekommenderar alla atarianvändare att köpa. ■

Ulf Högberg



INSÄNDARE

Välkomna till en ny insändarspalt. Vi får i alla fall några brev till oss mellan numren och det tycker vi naturligtvis är mycket kul. Men fortsätt skriva, sluta inte! Det finns mycket nytt till Atari och om vi inte redan förklarat det så kan det behövas!



Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
BOX 11416
404 29 GÖTEBORG

Eftersom det inte kan bli någon tidning utan artiklar, känner jag att jag kanske också borde bidra på något sätt.

Vem är jag?

Mitt namn är Claes Holmerup och jag håller på mest med musik och DTP på min dator. Ungefär halva mitt 30-åriga liv har jag spelat elbas i diverse lokala band, samt fungerat som ljudtekniker och låtarrangör i både professionella och amatörsammanhang, både vid liveframträdanden och studioinspelningar. Datorer började jag arbeta med (som servicetekniker) för snart 9 år sedan, då den riktiga höjdaren hette Commodore 64. Som alla andra ägde jag en sådan själv och kopierade och crackade högvis med spel. Jag fick så småningom privilegiet att testa en av de första Atari 520 STm som kom till Sverige och även lite senare Amiga 500. Då jag efter flera års spelande på min C-64 hade tröttnat på spel, valde jag snabbt bort Amigan. Atarin ville jag däremot absolut inte släppa ifrån mig efter att ha fått tag i en kopia av PRO24 1.0. När jag kom underfund med hur bra programmet var och plånboken inte skrek alltför mycket, tyckte jag att jag hade råd att investera i detta eminenta program. Versionen hade då hunnit upp till 3.0 och var en stor förbättring mot "min" gamla 1.0. Senare kom Cubase som till min förvåning var otroligt mycket bättre och smidigare att arbeta med – dags att åter göra en investering.

Idag använder jag Cubase Audio på min Falcon och detta är ett alldeles suveränt program. Jag har tidigare haft en 8-spårs rullbandspelare i min studio, men nu kan jag spela in ända upp till 16 spår audio – på hårddisk. Snacka om lyft. En liten miss har man gjort med Falcon och det är att den bara kör på 16MHz. Uppdateringen av skärmen blir ganska slö i

Cubase Audio, men man hjälper upp det till en acceptabel nivå med NV-DI3, som ersätter den långsamma grafikhanteringen som ligger i TOS.

Som servicetekniker ser jag mycket av vad folk använder sina datorer till (på kundernas hårddiskar) och ganska tydligt är att på Amiga 1200 är ofta en stor del ägnat åt spel och i många fall tas nästan halva hårddisken upp av en farlig massa bilder på mer eller mindre lättklädda tjejer och porrbilder. Att man bara kan slösa hårddiskutrymme på en massa porr- eller flickbilder övergår mitt förstånd, när det finns CD-ROM... (he-he).

Glädjande är att de flesta Atariägare verkar vara mer seriösa, med musik, DTP, ordbehandling, register och diverse andra nyttoprogram (kanske för att det inte finns så mycket spel, vad vet jag?). Genomgående för alla datorägare är tråkigt nog en mycket stor del piratkopior. Som användare måste man känna ett visst ansvar – om man kopierar för mycket, tjänar programmerarna inga pengar och blir därför inte längre intresserade av att göra program. När det gäller datorer med en förhållandevis begränsad marknadsandel, som Atari tyvärr är, blir detta faktum ännu mer markant. Det händer att jag också har piratkopior, men då bara en kort tid. Tycker jag att programmet är bra och stämmer med mina önskemål, köper jag det (och får möjlighet till uppgraderingar, support, renare samvete etc). Om det inte faller mig i smaken raderar jag det, eftersom jag ändå aldrig kommer att använda det. Hade programmakarna släppt ut demoversioner på sina alster, skulle jag hellre helt avstå från piratkopior. En del program finns det demoversioner på, men det hade varit önskvärt på de flesta, gärna då som distribueras fritt till BBS:er och återförsäljare, så eventuella kunder får en chans att undvi-

ka att köpa grisen i säcken.

Piratkopierandet har nästan tagit död på Atari tidigare. Vi kan inte låta den trenden växa sig stark, för utan program går ingen dator att sälja och utan försäljning – bye, bye Atari. Tänk på detta nästa gång du "lånar" ett program av din kompis eller ringer till din vanliga "Elite-BBS" för att få de nyaste kopiorna. Det är DITT fel om programmerarna överger Atari. SKÄMS! Slut upp alla Atariägare – börja köpa programmen ni använder (glöm då inte heller bort alla shareware som ni "glömt" registrera), istället för att i strid med lagen förse er gratis med piratkopior.

Vi har i Sverige börjat få flera återförsäljare som verkligen har ett brinnande intresse för Atari och det är mycket positivt. Sådana återförsäljare har varit mycket lätraräknade under flera år. Jag vågar nog påstå att man inte i dagsläget behöver vara rädd för att köpa en Atari och det är mer än man kan säga om vissa konkurrenter (läs: Commodore) som alltid tidigare haft en större marknadsandel. Själv hoppas och tror jag att Atari är på väg in i folks medvetande och hoppas verkligen att vi inbitna Atarianvändare blir allt fler. Om ni kan – köp en Falcon, så har Atari ännu större chans att överleva, men framför allt: SLUTA PIRATKOPIERA.

Claes Holmerup

Hej och tack för ditt (om något långa) brev, Claes!

Vi kan väl inte mer än förstärka uppmaningen att sluta piratkopiera. Det är viktigt att debatten fortsätter för att bekämpa kopieringen.

Rolf Johansson

Forts. på sidan 30.

PD-biblioteket

Vad är Public Domain?

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

Villkor

PD-program är gratis. Det vi tar betalt för är det urvalsarbete vi gör, inköp av tomdisketter och PD från annat håll, samt distributionen. Trots all eftersträvan går det inte att garantera att alla disketter fungerar när de kommer hem till beställaren. Skulle någon diskett vara defekt så skicka in den. Du får då en ny, fungerande, tillbaka. Får du problem med något program försöker vi naturligtvis hjälpa dig så långt det går. Vi förbehåller rätten att ändra innehållet på disketter eller helt dra in dem. Hittar du något program som inte är PD på våra disketter, säg då till oss så fixar vi detta direkt! Har du gjort ett eget program som du vill dela med dig av till andra Atari-användare? 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-disketter (ex. Falcon) kostar 40 respektive 50 kronor.

Hur du beställer

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

Leveranstid

På grund av att vi samordnar våra utskick kan det ta två till tre veckor innan disketterna kommer fram till dig. Vi ber dig ha överseende med detta.

Några saker som du som medlem behöver veta:

Från och med detta nummer så utgår ifrån New Age PD ALLA demodisketter. Även arean ordbehandling i New Age PD tas bort. Dessutom försvinner alla tidningsdisketter ifrån New Age PD. Inga beställningar kommer att tas emot från dessa areor.

När det gäller leveranstiden på PD-disketter så är den två till tre

veckor. Detta för att så långt som det är möjligt samordna alla utskick. Orsaken är att portot kostar mer än man tror.

Har du problem med att få något program att fungera? Tänk då på ett par saker om du skriver eller ringer till oss på SAK. Uppge alltid hur mycket minne du har, vilken TOS-version du har och vilken sorts maskin du har (STfm/STe/TT mm).

Följande disketter har uppdaterats:

SAK 316 Starball nu version 1.61.

SAK 343 Fastbase nu version 2.0 med eget databasprogramspråk.

SAK 349 har fått två nya program: M-PLAYER: En MOD-spelare för Qwk och andra GEM-program samt CD-PLAYER: En mycket bra MOD-spelare till STe.

Nya disketter:

SAK 363 **Le Redacteur** Demo på ordbehandlingsprogrammet Le Redacteur. Programmets främsta egenskaper är snabbhet, tangent bordskommandon, indexering, mm.

SAK 364 **STOSSER 1**

SAK 365 **STOSSER 2**

SAK 366 **STOSSER 3**

SAK 367 **STOSSER 4**

SAK 368 **STOSSER 5**

SAK 369 **STOSSER 6**

SAK 370 **STOSSER 7**

SAK 371 **STOSSER 8** På dessa disketter SAK 364-371 ligger massor av tips, idéer och programexempel till STOS. Varje disk motsvarar ett nummer av diskettmagasinet. Rekommenderas mycket om du ska eller sysslar med STOS. Beställer du alla disketterna på en gång så är priset 180 kr, förutsatt att du är eller ska bli SAK-medlem. Uppge medlemsnummer.

SAK 372 **DynaCADD** Demo på ett mycket bra CAD-program. Ver. 1,56.

På den disketten som du fick hem med den senaste tidningen (4/94) finns ett program som du kan använda för detta ändamål (SYSINFO.PRG).

Jag vill också passa på att tacka Sven Eriksson för hans hjälp när det gäller att ta fram moduler till PD-listan. Från och med nästa nummer kommer det att märkas mer. ■

Johan Asserlund

PD-biblioteket

Har alla finneser som behövs och mer därtill. Disk ett av två.

SAK 373 DynaCADD Diskett två av två. Båda disketterna behövs. Helst bör man installera programmet på en hård-disk. Installationsprogram finns med. OBS! denna demo- version kräver medelupplösning och minst 1 Meg. OBS!

SAK 374 STARTREK Här har du chansen att vara kapten på USS Enterprise, Photon-torpedo och laser med mera har du till din hjälp i detta spel. Färg 1 Meg och dubbelsidig diskdrive behövs.

SAK 375 STELLO Spelet Othello känner väl dom flesta till. Denna version fungerar i alla upplösningar och även på Falcon. Mycket bra gjort. Fungera även under MultiTos. Rekommenderas.

SAK 376 GDOS-FONTER På denna disk ligger diverse GDOS-fonter färdiga att använda till Laserjet eller Deskjet. Allt är klart att använda bara boota med disken i diskdrive A. GDOS-programmet finns med på disken. Använder du hårddisk får du ändra ASSIGN.SYS-filen och lägga GDOS.PRg i auto-mappen på din hårddisk.

SAK 377 HP-UTILS På denna disk ligger diverse drivrutiner till HP-skrivare. Här finns bland annat rutiner till Wordplus, STWriter, 1st word, Calamus, Arabesque, Megapaint, Sig-num2, Tempus, TEX, mm mm. Plus lite rutiner för Laserjet-skrivare. På disken finns det också många ACC-filer för att underlätta användandet av HP-skrivare och även rutiner för att göra skärm-

dump. Det mesta finns på disken.

SAK 378 CONNECT Connect V2.46 är ett terminalprogram helt i GEM, har inbyggda filöverföringsprotokoll, klarar VT52/Ansi/VT100/VT102. Stödjer MultiTos/MagiC. Har även support för RS-232 fixen HSmodem. Det stödjer även alla modemportar på både ST/Ste MegaSte/TT/Falcon. Rekommenderas för dem som vill kunna använda 28800 modem på MStE/TT/Falcon ihop med HSmodem 04 som stödjer Modem2 porten. Mycket bra terminalprogram.

SAK 379 ICONER På denna disk ligger mängder av nya iconer till TOS 2.06 och över. Några från IBM och Mac'en. Även ett program för att göra egna och för att lägga till eller ta bort Iconer. Iconjungle är ett mycket lätt program att jobba med när det gäller iconer.

SAK 380 GDOS 9Nål Samma som disk 376 men till 9-nålars Epson-kompatibla skrivare. Färdig att använda med Assign.sys-filen och Gdos-prg i auto-mappen.

SAK 381 GDOS 24Nål Samma som disk 380 men till 24-nålars Epsonkompatibla skrivare. Färdig att använda.

SAK 382 CPX XControl: Ny version från Atari V1,31 Engelsk. TCache: Version 6.0 med CPX. FileInfo: CPX som skapar map, radera fil, sätter fastload mm. James: Version 1,5 av denna multi-accen. Selectric: version 1.10 av denna filväljaren.

SAK 383 TEDDY-TERM TeddyTerm V2.14. En buggfixad uppdatering och den fungerar mycket stabilt nu. Kompletterad med filöverförings- protokollet

XYZ.TTP. Den har det mesta som du kan kräva utav ett bra terminalprogram. Väldigt lättjobbat. Kan kännas lite slött vid uppstart om man endast har diskdrive. 1Mb Ram helst då det fungera bäst om man har XYZ.TTP i en RAM-disk.

SAK 384 MODEM HSmodem 05: Driver-rutiner för RS-232 portarna till alla ST/Ste/TT/Falcon. Fungera bra både under TOS& MultiTos/MagiC. Fixar den RTS/CTS problem samt både förbättrar och snabbar upp portarna. Skall du köra 28800 modem på MegaSTE/TT/Falcon så är detta ett måste. Även om man bygger om porten på en vanlig ST(E). Denna version har även en ny MIDI-Driver för att förbättra överföringen av filer via MIDI. Inställnings- programmet SETTER finns nu i GEM version också. Tysk och Engelsk manual medföljer. GSZRZS50: GEM SZ RZ 5.0 Shareware version. Ett ypperligt externt filöverföringsprotokoll. Går att köra som ACC. Fungera under MultiTOS/MagiC. Körs i STRAIGHT/SAK BBS.

SAK 385 TRUE TYPE1 Disken innehåller följande TRUE TYPE FONTER: Rosamunde, Venezia, Florence, Aerosmith, Eatdings, Football-Caps, Dingo, Gavotte, Claridge, Eluthera, Deseree.

SAK 386 TRUE TYPE2 Disken innehåller följande TRUE TYPE FONTER: TimesSquare, UncleSam, XavierCaps, Xmas Dingbats, Abilene, Southern, Accent, Bernice, Pretty Lady.

SAK 387 SPEEDO1 Disken innehåller följande SPEEDOGDOS-FONTER: Dutch, Couri, Swiss, School, Symbol.

Äntligen börjar det dyka upp lite demos också i SAK:s eget PD-bibliotek. Vad skall man med en demo till då? De programmerare som sysselsätter sig inom detta området försöker utnyttja och visa upp hela datorns kapacitet med både bild och ljud som bara strömmar ut ur högtalaren. Så man kan väl säga att en demo visar vad datorn är kapabel till. Vi börjar lite försiktigt i detta nummer med sju demos, varav fyra hör ihop. Man bör inte titta på demos allt för ofta för då

är risken att man blir helt ding i kolan, rena hjärntvättningen mao. De flesta demos är givetvis assemblerade för att få ut det ultimata ur maskinen men några här framöver är även gjorda med STOS (men inte i detta nummer) och har faktiskt god kvalitet trots allt. Vissa demos innehåller samplad musik som gräddes på moset och några utnyttjar enbart Yamahachippets egna tre oscillatorer och inbyggda syntes vilket är det vanligaste. Obs! Glöm inte att märka DEMO nr osv

på Postgiro- blanketten för annars får du någonting helt annat hem i brevlådan. Samtliga demos fungerar enbart i LÅG upplösning så om du saknar RF-modulator (520/1040 ST/STF) eller färgskärm så är dessa program inget för dig. Visar det sig att demos verkligen är något som våra medlemmar vill ha så skall vi givetvis utöka detta bibliotek till nästa nummer. ■

Per-Erik "Pekka" Peterson

SAK 388 GIF-BILDER GIF-bilder är mycket snygga att titta på, dom innehåller mängder av färger och nyanser. Tyvärr tar dom stor plats pga. av detta. 1 MB rekommenderas samt färgmonitor. Denna disk innehåller följande bilder: Walksun, Mouse, Parrots, Winlogo, Froggy, Clown.

SAK 389 GIF-BILDER Denna disk innehåller följande bilder: Kayak, Robot, Fishy, Sunroom.

DEMO SAK 1 Mathematica: En udda Demo som innehåller en del Fractaler och lite annat smått och gott som rör matte och grafik.

DEMO SAK 2 If Pigs Could Fly: Denna demo innehåller en mixtur på över tio skärmar med en hel del vektoriserad grafik.

DEMO SAK 3 Total Experience II: Mycket klar och samplad musik som också utnyttjar olika portar på olika datorer och möjlighet att få ut musiken direkt genom olika samplingscartridgar, som uppföljs av en AVS-sekvens med grafik och ljud. Mycket bra. 1 MB.

DEMO SAK 4 The Phaleon Gigademo: Denna demon innehåller en hel del prylar och kommer på fyra disketter. Du måste beställa hela paketet eftersom det inte är nån idé att beställa nån disk separat. Demon innehåller fyra separata huvudmenyer med varierad stil från Dungeon Master till Amiga-liknande. Demon innehåller 36 skärmar+intron och detta är något som kommer hålla dig sysselsatt en bra stund. Du går runt inne i menyn med piltangenterna och trycker space för att köra igång demon. Det finns även gömda skärmar som du får leta reda på själv. När du trycker reset så händer det också någonting. Prova får du se. Alla fyra disketterna kostar 90 kr om du är eller ska bli medlem i SAK. Uppge medlemsnummer vid beställning. Disk 1 av 4.

DEMO SAK 5 Tillhör Demo SAK 4. Disk två av fyra.

DEMO SAK 6 Tillhör Demo SAK 4. Disk tre av fyra.

DEMO SAK 7 Tillhör Demo SAK 4. Disk fyra av fyra.

SAK 390 MODAR Neverend: Techno varianten av Never Ending Story. Techno: Som det låter. Complica: Kanon bra modul. It Will: En låt gjord av Felix. Techno2: En massar olika mixar. 7 Up: Borde heta McCall. Batman: Batman introt i techno variant.

Insändare *Forts. från sidan 27*

Hej SAK! Jag tycker att det är bra att ni fortfarande håller på Atari. Det är inte många jag känner som har en Atari men jag vet några som gärna skulle vilja ha en FALCON för musikskapande. Jag har en STE 1MB men tänker köpa en Falcon. (Men det tänker inte min plånbok!)

1. Måste man köpa ett interface för att kunna använda en IDE hårddisk?

2. Tror ni att Falcon kommer att bli billigare än 8000 kr?

3. Är PC:ns CD-skivor kompatibla med Atari (t.ex. om man köper en CD-skiva med moduler och samplingar, går det då att använda dem)?

4. Hur gör man för att få en IMG-bildvisarrutin att veta hur stor bilden är (t.ex. 44x20)?

5. Finns det någon header på IMG-filer?

Med vänliga hälsningar medl. 85.

Hej 85!

1. Om du har en Falcon behöver du inte köpa något interface, det finns redan i datorn. Har du däremot en annan modell så måste du köpa interface. Chara Data hade för ett tag sedan en byggsats för att bygga in IDE-hårddisk i STE, kolla med dem.

2. Svår fråga. Kanske något billigare om några år, men datorn är ändå prisvärd som den är.

3. Svar ja.

4 och 5. Ja, IMG har definitivt en header. Vi bad expertisen skriva om IMG-headern så kolla på sidan får du svar.

IMG-filformatet

Det är bra att någon intresserar sig för IMG-formatet. Det är det format som är det 'officiella' bildformatet från Atari. Det är från början utvecklat av Digital Research som skrev GEM. Det var tänkt att användas till GEM-applikationer. Formatet skulle ge möjlighet att lagra bilder med olika antal bitplan (färger) och med helt godtyckliga storlekar. Men man glömde från början att definiera hur paletten skulle lagras i filen. Det uppkom en del olika varianter och programmerarna blev förvirrade och till slut supportade deras program bara mono-onger. Numera finns det en standard som de allra flesta program följer. Den brukar betecknas (X)-img. Den är officiell från Atari och det är den man SKALL använda. Den klarar både av att hantera de gamla mono-bilderna och bilder med flera bitplan.

IMG-Headern

En img-bild har en header som är minst 8 word stor med följande betydelser.

[0] Img fil version (vanligtvis 0x0001), [1] Header längd i word, [2] Antal bitplan, [3] Mönster definitions längd, [4] Källdevice-pixelbredd (i en miljondels meter), [5] Källdevice-pixelhöjd, [6] Scanline bredd i pixels (bildens bredd alltså), [7] Antal scanlines (bildens höjd).

Om längden på headern är mer än 8 word så kan eventuella varianter avvika efter detta. En (X)-img fortsätter som nedan.

[8-9] Skall bilda ordet 'XIMG' med ascii tecken. [10] Färgformat, nästan alltid 0 = RGB. [11...] Resten av headern är palett-information (se nedan)

Palett

Först måste du avgöra hur många bitplan bilden består av. Om header[2] är 1 så består bilden alltså av ett bitplan (mono) och då skall du ignorera header-informationen om paletten. Om header[2] istället är 2, 4 eller 8 så består bilden av palett-baserad bilddata. Om header[2] består av 16 eller 24 så är det en 'true-colour' bild. Om det är 16 bitplan så kommer de i ordningen RRRRR GGGGGG BBBB. Om det är 24 bitplan så används en hel byte till varje färg i ordningen R G B.

Palett-informationen lagras i grupper om tre word för varje färg. Där varje färg innehåller ett värde från 0 till 1000 som är avsett att skickas till VDI-anropet 'vs_color()'. Det finns 2 upphöjt till antalet bitplan färger i en bild, dvs 8 bitplan ger 2⁸=256 färger.

Bilddata

En img-bild är tänkt att användas tillsammans med VDI anrop. Det är meningen att bilden skall kunna laddas in även om man har en upplösning med färre bitplan än vad som finns i bilden. Därför skall man använda VDI-anropet 'vr_trnfm()' för att konvertera bilden till rätt deviceformat. Varje scanlines alla bitplan ligger efter varandra i bilddatan. Det innebär att man kan jobba med en scanline i taget.

scanline 0 - plan 0, scanline 0 - plan 1, scanline 0 - plan 2, scanline 0 - plan 3, scanline 1 - plan 0, scanline 1 - plan 1 osv...

Packning

Img-formatet är packat för att bilden skall ta mindre plats. Varje scanline packas för sig. Det innebär att man kan packa upp/ner en scanline i taget. Varje scanline består av två saker. Först en vertikal upprepningsfaktor och sedan den packade scanlinen. Den vertikala upprepningsfaktor anger hur många gånger den uppackade scanlinen skall repeteras vertikalt. Den har följande format.

byte 0 0x00, byte 1 0x00, byte 3 0xFF, byte 4 antalet gånger den skall upprepas.

Direkt där efter följer den packade scanline-datan. Den är 'run-length' packad med tre algoritmer. Man avgör med hjälp av den första byten vilken algoritm som skall användas för tillfället. Algoritmerna är som följer:

mönster-förlopp

byte 0 0x00, byte 1 Hur många gånger mönstret skall upprepas, byte 2... Mönster data, länden på mönstret står i header[3].

bit-sträng

byte 0 0x80, byte 1 Hur många bytes som följer, byte 2... Data, så många bytes som ovan.

solid-förlopp

byte 0 Ett solid förlopp består bara av en byte. Den högsta biten anger om det skall fyllas på med nollor eller ettor. De resterande sju bitarna anger hur många gånger den högsta biten skall användas för att fylla på. (1-127)

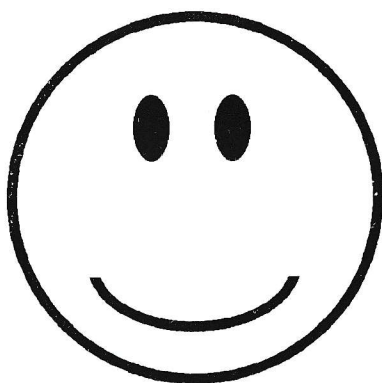
källa: The Atari Compendium, rev 1 ISBN: 0-9638331-1-1 och diverse källkodsfiler. ■

Jan Anders Janson (janderz@cd.chalmers.se)

Missa inte chansen att bli medlem i Sveriges största atarisammanslutning. Svenska Atariklubben har ca 600 medlemmar i varierande ålder, på olika plats i Sverige. Vår största koncentration är tidningen du just håller i handen, AtariMagasinet. Den utkommer med fem nummer under 1995 och din förvissning om att få den är ett av skälen att bli medlem. Vi engagerar oss också gärna i lokalavdelningar, ett exempel på detta finns i Skåne där man har startat aktiviteter. Gillar du PD-program kan vi erbjuda ett stort och innehållsrikt bibliotek till låga priser. En BBS står även till medlemmarnas förfogande, och vi kan skaffa förmånliga priser på hård- och mjukvara samt anordna kurser i önskade ämnen. Har du något att fråga om eller bara vill prata, står vår medlemstelefon öppen dygnet runt.

Ett års medlemskap kostar **150:-** och familjemedlemskap **175:-**. Vill du ha en startdiskett kostar den **25:-**. Gå till posten nu, och skriv ner följande på postgirots inbetalningsblankett: sex första siffror i ditt födelsenummer, telefonnr, datormodell, utrustning, dina intressen och dina kunskapsområden. Värvar du en medlem, skriv då ditt medlemsnummer samt vilken PD-diskett du vill ha gratis skickad till dig! Vårt postgironummer är **491 75 44 - 1**. Välkommen med!

Bli medlem nu!



BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

Vid definitiv eftersändning återsänds tidningen
med den nya adressen på baksidan, tack!

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG

B Förenings brev

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto Payé
P 410 829 300

Vi vet, men när fantasin snubblar i mörkret, vad kan man då begära?