

AtariMagasinet

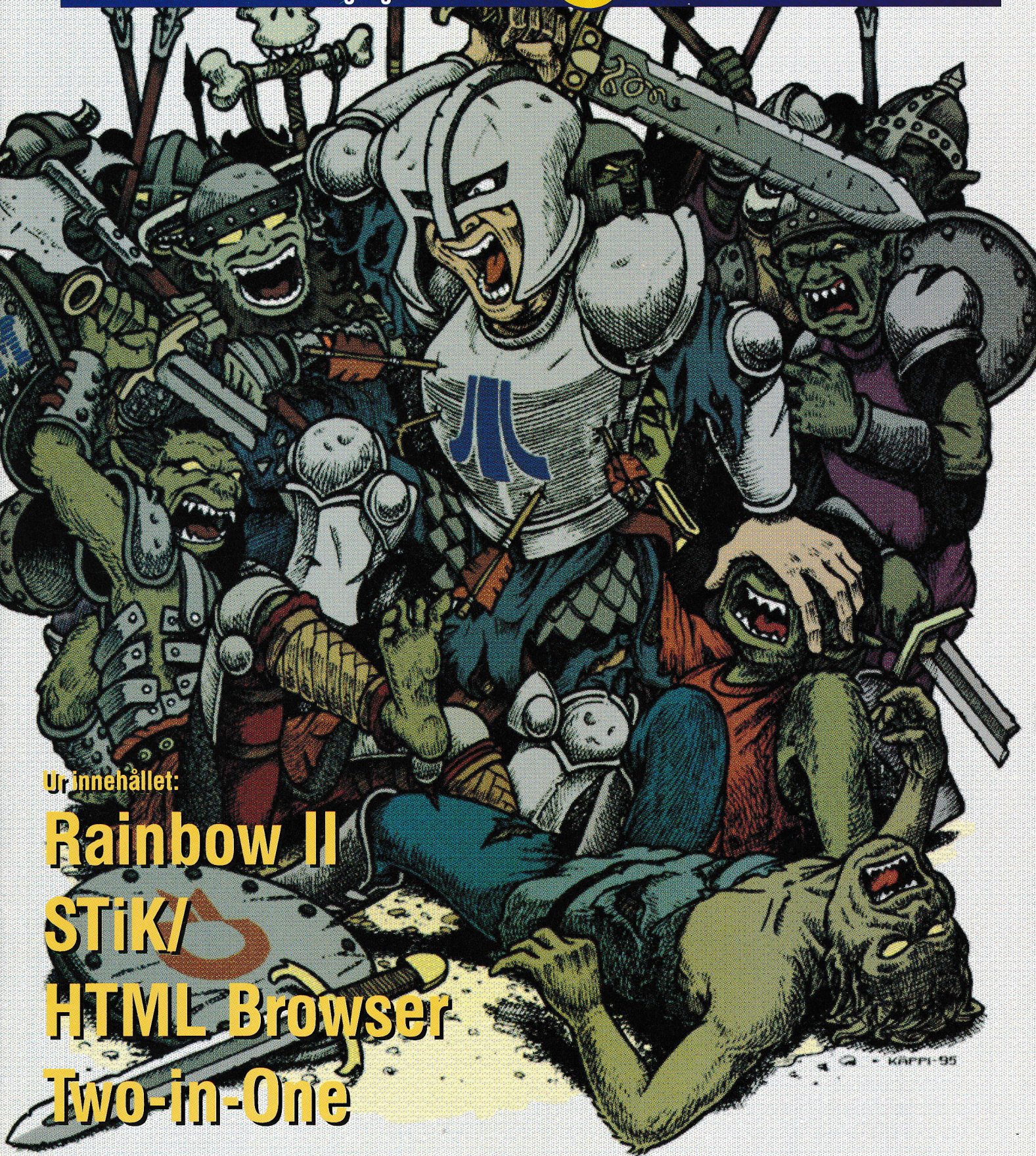
Svenska Atariklubben

Årgång 10

Nr 4 1995

Oktober

Pris 35:-



Ur innehållet:

Rainbow II

STiK/

HTML Browser

Two-in-One

Som alltid: senaste nytt • insändare • goda råd och tips

Internet i ett nätskal

Tycker ni att tidningen har intagit en alltför positiv inställning till det världsomspännande nätet Internet?

Kanske ni har rätt. Just i detta numret "råkade" det bli en hel del om sådan digital kommunikation individer emellan.

Det har väl dock sina rötter i flexibiliteten hos ett sådant nät. Vi på redaktionen använder det flitigt när vi dagarna innan tryck avreagerar oss på varandra för att få klart de sista detaljerna kring ett nummer. Det är ju så lätt att skriva elektroniska brev och skicka färdiga filer mellan varandra så man undrar hur man klarade arbetet innan den digitala kommunikationen slog igenom.

Men visst klarade man arbetet då också. Det skall

man inte förglömma. Sakerligen sitter det massor av medlemmar och gapar stort när jag babblar om allt det här, eftersom den skaran aldrig har använt ett modem och inte heller i framtiden har några planer på att så göra. Det är tråkigt, och jag kan tyvärr inte göra annat än beklaga. Och till viss del ha förstäelse.

Massmedias roll, och inte minst försäljares, är mycket olycklig inför denna "fluga". Kanske är det renutav så att de har skapat behovet, och att några av oss inte är så påfluget dumma att vi bara ställer oss välvilligt in till vad vi matas med. Tur är väl det, annars hade vi haft något i stil med Microsoft på nätet och i verkligheten. Fast det

har vi ju redan, å andra sidan.

Nog tjatat om Internet. Det finns andra saker att göra också. Tex. förbereda julpynten eller samla på höstlöv. Själv tycker jag båda delarna är mycket tråkiga, så jag väljer att inspirera min hjärna med andra aktiviteter. Vad det kan vara kan ni ju försöka lista ut. Jag älskar att vara hemlighetsfull.

Hoppas numret passar som handen i handsken. Annars kan ni ju alltid skriva till oss och förklara vad som gick snett. Snälla, gör det. Det blir så enformigt annars. Tack. Trevlig höst.

Rolf Johansson



**Deadline för nr 5 1995:
fredag 10 november**

ATARI®

återförsäljare

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
ELEKTROSERVICE RADIO&TV Järpen	Tel 0647-10965
FALCON PRO CENTER Göteborg	Tel 031-545526/033-284854
INDIGO2 Århus	Tel 00945-86201655 Fax 00945-86201204
MEGATEC AB Hjo	Tel 0503-40330 Fax 0503-40033
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@tripnet.se

Chefredaktör

Rolf Johansson
rojo@tripnet.se

Andreredaktör

Ulf Högberg
ulftage@tripnet.se

Nyhetsredaktör

Peter Segerdahl
peter@vinga.trillium.se

Redigering

Rolf Johansson

Tryck

Tryckeri Tessin
Slottsbergsgymnasiet

Adress

Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Tel 031-7060992
Fax 031-363973
WWW:
<http://www.tripnet.se/sak/amswe.html>

Information

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

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 kända format.

Fasta punkter

Insändare	5
Nyheter	8
PD-biblioteket	30

Övrigt innehåll**RAINBOW II**

Michael Käppi tittar på multimediestudion	10
---	----

OKAMI

Allt om hur du sätter igång att läsa brev offline	12
---	----

DNA GROOVES

Calle Löfgren ändrar takten	15
-----------------------------------	----

TWO-IN-ONE

Bra program om man vill slippa flera packskal	18
---	----

SHAREWARESIDAN

Sven berättar om översättning och redovisar registreringar	20
--	----

FILMFORUM

Niclas vet mer om Batman och Domare Drägg	21
---	----

ATT LÄRA SIG SE

Två olika sätt, en textfilskurs och en bra bok	22
--	----

TRE BRA SPEL

Lars har spelat och tyckt till	23
--------------------------------------	----

IT-SIDORNA; SKALSURF

Så här är det att surfa ografiskt	24
---	----

STIK/WWW

Och så här är det att surfa med grafik!	26
---	----

HOVER STRIKE

Ett av de senaste spelen till Jaguaren testas	28
---	----

TIDNINGSDISKETT 95-4

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 95-4. Du kan beställa äldre tidningsdisketter, så håll reda på numret (tidigare disketter är 94-3, 94-4, 95-1, 95-2, 95-3).

Detta nummers tidningsdiskett innehåller:

Two-in-One, spelen **Gemory** och **MindSweeper**, **PacShell**, **ZControl** samt **STIK/HTML Browser**. Eventuellt något mer som vi inte vet om just nu.



SAKligheter

Det var ett tag sedan denna spalt fanns med i AM, men det kan ju bero på att det inte funnits så värst mycket att skriva om. Nu har dock Ylva suttit med tån i bandage, och tänkt till lite...

Ibland tycker man tiden släpar sig fram. Fast ska jag vara ärlig har jag inte känt det så på väldigt länge nu. Allting tycks mer rusa förbi och slår ner med dunder och brak. (Så även de två spånskivor som krossade min tå!) När saker och ting går för fort är det ett tecken på att man inte hinner med och har för mycket att göra. Så känner sig styrelsen just nu. Vi jobbar vidare men tycks inte riktigt ligga i fas med utvecklingen. Sânt tår och vi har insett av vi måste skaffa fler aktiva som hjälper till och drar sitt strå till stacken.

Vi behöver i första hand hitta någon som tycker det är kul och intressant med

PD- och Shareware och som kan lägga ner en del av sin fritid på att jobba med PD-biblioteket.

Artiklar är alltid välkomna. Skriv och berätta t ex vad du brukar använda din dator till eller hur det var när du skaffade dig din Atari. Tidningen är öppen för alla medlemmars skrivelser. Du behöver inte oroa dig för att du inte skulle kunna skriva tillräckligt bra. Innehåll är alltid intressant när det är någon ny som skriver och stavfelen rättar vi åt dig. Det är vi bra på efter att ha rättat alla våra egna.

I Göteborg har en ny lokalavdelning startat. Lokalen ligger på Första Långga-

tan 20, 2tr, Göteborg – där SAKare i Göteborgsområdet kan träffas varje måndag mellan 18–21. Nu behöver de några som engagerar sig i lokalavdelningen och hjälper till att hålla liv i verksamheten.

Fortsätt ringa, skriva, faxa och e-maila oss. Hör av dig även om du inte kan hjälpa till med något av ovanstående. Utan respons från er medlemmar känns det ganska meningslöst att driva föreningen vidare. ■

Ylva Budsjö
(ylva@tripnet.se)

INTERNET

100 kr/månad

Erbjudandet gäller för alla nya användare under första månaden, därefter 600 kr/halvår eller 150 kr/månad. Priset avser standardabonnemang, Inga ytterligare avgifter tillkommer.

Standardabonnemang innebär full tillgång till alla Internet-tjänster, utan tidsbegränsningar. Ni kan använda E-mail, Usenet News, Gopher, FTP, Telnet, IRC, Lynx. Det enda ni behöver är en dator med modem och terminalprogram. Dessutom finns PPP och SLIP/CSLIP för bla World Wide Web.

Vi har V34/28000 modem på samtliga linjer. Vår modempool har telefonnummer i Göteborg.

Fax

031-83 16 15

E-mail

info@tripnet.se

Brev

Adress nedan

Modem

031-83 16 83

*Välkommen att provsurfa på Internet!
Tripnet på torsdagar kl.18-21, Ävägen 6 i Gårda*

Tripnet AB
Ävägen 6
412 50 GÖTEBORG

Tel. 031-83 16 16
Fax. 031-83 16 15
PG. 10 84 55-7

Svenska atari tillbehör



Jam NEWS

LINE AUDIO DESIGN BOX 14001 S-291 14 RINKABY TEL 044-225496 FAX 044-225420

Jam 8



8 CHANNEL ATARI FALCON AUDIO EXPANDER

Den nya "Jam 8" är en 8 kanals expander med högkvalitets 1bit/18bitars D/A omvandlare som är låter bättre och brusar mindre än Falcons inbyggda ljudutgångar.

Frekvensgången är helt rak med klart och ofärgat ljud.

De åtta utgångarna (6.3 mm stereocontact) är BALANSERADE för professionellt bruk men kan även användas obalanserat genom att använda vanlig mono telekontakt.

DSP kontakten är av "thru"-typ så att även tex SPDIF/FDI och Jam sampleclock kan användas tillsammans med Jam 8.

Jam8 fungerar med program som använder DSPporten korrekt. SPDIF/FDI behövs inte.

En kombination av HÖG prestanda och LÅGT pris gör Jam 8 till ett perfekt val för både profis och hemstudio-musiker.

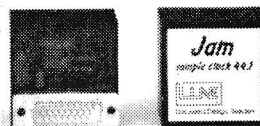
Jam 2 är en två utgångars variant av Jam 8 som kan kombineras med de två interna Falcon kanalerna till totalt 4kanaler.

Testade med CUBASE AUDIO, NOTATOR LOGIC, THE AUDIO TRACKER, THE JINGLE MACHINE mfl.

SPECIFICATIONS:	
Frequency response	10Hz-22KHz ±0.1dB/49Hz
Dynamic range	93dB A-weighted
Signal to noise	89dB
Harmonic distortion	0.005%
Output unbalanced	1.4 V RMS
balanced	2.8V RMS
Size	129 x 47 x 134mm

Jam 8 **3490:-** Inkl moms

Jam 2 **1980:-** Inkl moms



Jam sample clock ger er Falcon standard samplings frekvenser med program som använder extern DSP klocka. Fungerar med tex Cubase Audio, The audio tracker mfl. 44.1 eller 48 KHz.

360:- Inkl moms

Byt nyckel / cartridge / dongle på er ST/E, TT eller Falcon utan att stänga av strömmen!! -Avlastar även Datoms cartridge kontakt. 40 cm kabel -perfekt även för montering i towerdator mm. Fungerar med det mesta: tex Cubase/Audio, Notator logic/Audio, Zero X, scanners osv. Full-bufferad = 6 IC kretsar!!! mm

Jam FAST CART

440:- Inkl moms

Specifikationer och priser kan komma ändras utan föregående meddelande.

INSÄNDARSIDAN

Skriv till oss!

AtariMagasinet
Svenska Atariklubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG

Hösten nalkas och folk borde skriva insändare som aldrig förr. Vi har i alla fall några intressanta texter denna gång, allt annats försvinnande beror på min personliga klumpighet. Ledsen för det.

eller ring, faxa eller skicka epost till
chefredaktören på rojo@tripnet.se.

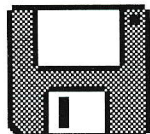
Undvik handskrivna brev. Tack!

PD-biblioteken — vara eller inte vara?

En fråga som sällan tas upp i datortidningar, är frågan om PD-bibliotekens existens i framtiden. Som ägare av ett sådant har jag under de två senaste åren ställts inför en rad problem, däribland minskat atariintresse och nedläggningar av annonstidningar. Dessutom handlar det mycket om ovilja mot privata bibliotek från tidningars sida, vilket jag tycker mig ha märkt på flera håll.

Svenska Hemdatortnytt var ett utmärkt annonsmedium så länge det fortfarande fanns. Numera heter tidningen ju som bekant PC Hemma och är en mycket bra tidskrift — men atarister har ju inte så mycket att hämta där.

Tidningen DataFynd har infört en avgift på 100 kronor för varje PD-annons och nu har även AtariMagasinet infört stopp mot PDbibliotek i radannonserna. Vi måste då köpa dyr annonsplats vilket inte går ekonomiskt om man ska hålla på PD-reglerna.



Är PD-biblioteken i Sverige orättvist behandlade?

PD ska vara gratis. Vad man får ta betalt för är i stort sett disketter, post och förpackning. Någon större förtjänst är det inte meningen att man ska kunna göra sig. PD-programmen är ju inte kommersiella och vi som säljer PD gör det mest för att få hjälpa andra atarister att hitta de bra programmen och stödja alla duktiga programförfattare som vill ha sina mästerverk till program spridda.

Jag har fått intrycket av att SAK är rädda för konkurrens, eftersom de dels inte låter PD-biblioteken annonsera bland radannonserna (har det blivit för många annonser, eller var ligger problemet?) och dels kan neka annonsörer att annonsera. En PD-kollega fick avslag på en helsidesannons i AtariMagasinet. Vad beror sådant på?

Jag har alltid trott att datortidningar är till för att sprida saklig och riktig information som kan vara av intresse för läsarna och till nytta för datorn. Är det inte användarna som bör bestämma om ett

bibliotek är bra eller dåligt? På det här sättet får vi ju ingen chans att visa att vi finns. Nej, fram för en speciell PD-spalt i AM där alla svenska programbibliotek får chansen att annonsera fritt.

Hoppas att detta inlägg tas med i tidningen i oförändrad form samt att redaktören ger svar på de frågor jag ställer och kanske presenterar klubbens åsikt om privata bibliotek. Tack!

Freddy Gustavsson (800)

AtariMagasinet är en klubbtidning och kan som sådan inte jämföras med Svenska Hemdatortnytt.

AtariMagasinet är ett organ för Svenska Atariklubben. Som organ för SAK har AM som främsta uppgift att befrämja SAKs verksamhet i sin helhet. AMs speciella uppgift är att förmedla information om föreningens verksamhet till medlemmarna. Utöver det har vi valt att även lägga in artiklar om nyheter och produkter från Atarivärlden. Dock får dessa artiklar och övrigt innehåll inte motverka AMs främsta uppgift att främja SAKs verksamhet.

I SAKs verksamhet ingår ett PD-bibliotek. Om vi skulle tillåta annonser och annan marknadsföring för andra PD-bibliotek skulle det inte främja vårt eget PD-bibliotek. Det skulle då strida mot AMs uppgift och även styrelsen uppgift att främja SAKs verksamhet.

Att folk på sin fritid och av egen kraft och tid lägger ner stor möda på att hålla PD-bibliotek för Atari är mycket bra initiativ som hjälper till att hålla Atari som märke levande. Dock kan vi pga vad som sagts ovan inte tillåta annonsering från PD-bibliotek utöver vårt eget.

Som alternativ kan PD-biblioteken annonsera i den svenska delen av Atari World för en mycket rimlig penning. De går även bra att annonsera i övriga Ataritidningar.

PD-bibliotek som verkligen vill arbeta för PDns framtid och inte har några stadgar som sätter hinder kan ju i sina egna PD-listor komplettera med information om övriga PD-bibliotek. På så sätt får ju PD-köparna verkligen direktinformation om Atari-PD och en chans till att själva avgöra vilka bibliotek som är bra.

Varför har ni PD-bibliotekshållare inte tänkt på liknande samarbete förut?

Ylva Budsjö

Nya medlemmar

Läste senaste numret av AM nr 3/95. Jo, jag håller med om att tidningen har blivit både seriösare och vackrare med färg och mera intressanta artiklar, inte bara spel och demos. Men man blir nog lite skrämmd över priserna på Atari med tillbehör. Tur att min gamla MEGA funkar. För vi som använder MIDI-sladdarna, kopplade till div burkar, är Atarin en perfekt möjäng.

Något som retar mig lite är medlemsregistret på programdisketten. Är inte alla med? Tex. Peter Byström från Härnösand. Han söker vissa program men jag kan inte hitta honom på disken. Men han kanske är NY medlem. Varför inte ha en notis om nya medlemmar i tidningen? Det vore också bra med medlemsnummer på disken t.ex. medl. 897 vem är det? Vilka intressen? (Det är bara som ett exempel). P.Byström! Ring 0144/33301 Bengt Andersson (medl. nr. 253) så ska vi nog fixa editeringen plus en massa ljud till K1:an (en hyfsad burk med BRA basljud). Det är väl meningen att vi medlemmar skall kunna komma i kontakt med varandra genom registret? ROCK ON!

ATARIER! Registrera programmen som ni använder! OBS kodknäckta Cubase/Notator sequencerprogram brukar *BOMBA*. Är nycklarna dyra? Köp svenska Sweet Sixteen av Sven Borne-mark! Ett bra sequencerprogram utan noter för under 600 kronor! Så kan ni använda dom knäckta för att suga upp noterna och skriva ut.

B. Andersson

Hej Bengt, och tack för berömmet! Jag hör ofta att Atari-datorer numera är så dyra men är det verkligen så? När jag köpte min 1040STFM plus monomonitor i april 1989 fick jag betala 7000 kronor. Idag kan man få en Falcon med 4MB minne och 14" SVGA-monitor för runt 10000 kronor. Räkna man med inflationen bör det vara ungefär samma pris och då får man idag mycket mer datorkraft för pengarna. Däremot är en PC eller Mac oerhört mycket billigare idag än för sex år sedan så relativt sett kanske man kan säga att Atari-datorer idag är dyrare. Men vem vill ha en tråkig PC eller Mac?

Det tillkommer hela tiden nya medlemmar så det är därför som du inte hittar alla i

registret. Av diverse skäl, bland annat juri-diska, listar vi inte nya medlemmar i tidningen. Vad man kan göra i stället är att beställa PD-listan för den uppdateras hela tiden. Sedan går det bra att ringa eller skriva till Lars G. Andersson eller Bertil Jägarid i styrelsen för att få information om nya medlemmar. Det är den bästa lösning som vi kan erbjuda just nu. Förslaget att ha med medlemsnummer i medlemsregistret som vi skickar ut tycker jag är bra. Det bör vi kunna ordna till nästa utskick.

Och visst är det så att knäckta program ofta fungerar sämre än ärligt inköpta kopior. Men även om ett knäckt program skulle fungera felfritt är det förkastligt att använda det. Så det enda rätta tycker jag är att aldrig använda piratkopior av program, varken för notutskrift eller för något annat.

Ulf Höberg

Installera HD-drive

Följande text är på engelska. På grund av tidsbrist har vi inte hunnit översätta den till svenska. Hoppas inte det stör alltför många.

First of all don't take the following for more than it is. It is only one example based on a STE with TOS2.06 and a ST with TOS1.4.

To make it easier to decide if this upgrade is worth the trouble or not for you, I will begin with a few facts about life with HD floppies.

Working with a mix of DD and HD floppies is quite easy both with TOS2.06 and with TOS1.4/1.6. Compared to working with a mix of single-sided and double-sided disks, the only difference is that the step-rate has to be changed from 3 to 6ms when changing from DD to HD. This happens automatically most of the time. When running on TOS1.4 I use however to have a step-rate utility at hand to be sure.

With TOS2.06, use HD-FDC.PRГ in AUTO. You can also use it from the desktop in case you boot without AUTO. But in fact you could also do without it since TOS2.06 always falls back to HD step-rate (6ms) which is also usable with DDs. DD's make a strange noise when the read head moves at 6ms but it makes no technical difference.

With TOS1.4/1.6 it is different. It boots with 3ms, which is incompatible with HD floppies. You can only boot from an HD floppy if you have a 6ms step-rate utility as first program in AUTO, AND it must be recorded on the first track. The utility I use is from the disk following the HDmodule II from DDD. You can also change step-rate by means of the option menu in FCOPY-PRO.

Notice that TOS2.06 handles step-rate in a completely different way. The only utility working with TOS2.06 is HD_FDC (FDC is a cookie you know...)

During the past two years I have gradually converted all my working floppies to HD. I was not very satisfied at the beginning because of occasional read/write errors on

HD. I hate Read/Write errors. They spoil the pleasure it should be to work with an ST. I was using KAO, 3M or Maxell floppies. Occasionally one day I bought some 'BASF E.X.T.R.A.' floppies which happened to be much better on my system. That was two years ago. Today, I should think that all brands of floppies have made some progress in quality. It is no problem to find HD floppies achieving a frequency of errors not higher (if not lower) than when working with good DD floppies - i.e. practically 100% error free.

Normally I keep to the standard 2x18x80 and I format new disks on my ST even if they are preformatted. Floppies twist-formatted with PUMPUP.PRГ achieve the maximum possible read speed (45 K/s). PC formatted disks are much slower.

I have only little experience at swapping floppies between ST and PCs or Macs. I have not encountered any serious difficulty. No more than what you could expect when swapping floppies between two PC's. It is not always the ST's fault if a big-brother HD floppy is difficult to read. I have not experienced any problem at swapping HD floppies from one ST to the other.

Some of my HD floppies are now formatted at max. capacity (2x20x82 = 1,6MB). It seems to work fine too. Some folks say that you can use DD floppies as HD after drilling a hole in the left corner. This is a bad idea unless your favourite hobby is to deal with read/write errors. The same apply the other way: you can format an HDfloppy as DD but you will regret it after a few days.

When copying HD disks, I use Fastcopy Pro. I must say it is only really fast when running alone. A few ACC and resident utilities in RAM can reduce copying speed drastically. Surprisingly, highest copying speed is not achieved with disks formatted with Fastcopy Pro. The humble formatter called PUMP_UP.PRГ/ACC (I have v.1.5) makes HD disks about 20% faster than FCOPYPRO. The achieved speed is 45 K/sec. That makes 32 sec. for 1440 K. It takes only a little more than one minute with verify OFF to copy a full HD disk. As comparison the highest speed I have got from DD floppies is 25 K/sec (formatted with Diamond Format 2.2).

After upgrading to HD, you have to change FastCopy Pro's configuration because it also sets the step-rate. Drive options should be 'HD' and 'step-rate 3' to get trouble free DD/HD operation. I have HD on both internal and external drives. You can also copy HD floppies on the Desktop in the same primitive way as DD.

More important than speed, the main benefit from a HD upgrade is the increased capacity. Half so many floppies lying around your ST and much less disk swapping. Game players playing one of those large adventures will also appreciate that. Adding to this that the TEAC appears to be a good, quiet and reliable disk drive I have become very satisfied with my HD upgrade.

Do It Yourself Upgrade

Now I have upgraded all four ST's used in my family. Only an STF is left behind because it has the old WD 1772-00-02 floppy controller chip which usually is unable to run at double frequency as required for running HD. On STE's (and STFM's younger than 1987 I think) there is a new chip version, the WD 1772-02-02, which works fine with HD.

The last question to answer before ordering the hardware is whether you are able to do it yourself or not. May be I have been especially lucky when doing the upgrades myself. It just happened problemless for me all together. I have no professional electronic skill and only an ordinary thin 25W soldering iron. I think the most important is to concentrate on your common sense and use your eyes (strong light and eventually magnifying glasses). Also an undisturbed working place and plenty of time are essential the first time you do it. And of course a decent manual should be available.

Can you use standard PC floppy drives?

Not always. The TEAC FD235HF drives that I am using are standard PC devices with modified connections. There are different models of TEAC 235 HF. With the 4291-U series you just have to move 3 jumpers at the back to make it ST-compatible. Put the jumpers on A2B2, C2D2, and E2E1 for HD. The old 3xxx-U series had 6 jumpers. Position them in the following way: a1b1 a3b3 a4b4 e3e4 c3d3 g6g7. The new 6291-U series has only one jumper. It won't work with my german HD module. I could only read DD floppies with it. A question of HD-detect signal. I had to bring it back to the PC shop.

Most other makes of PC drives have no jumpers at all. Theoretically, it should be possible to use them by soldering some connection inside the drive. This is beyond my capability I am afraid. Next time I have to make an HD upgrade I will try to buy an old series TEAC (series 3xxx-U or 4xxx-U) or find one in an old PC. If I can't get one of those I would order both drive and module from the same ST supplier to be sure they can work together.

Physical installation of the drive is easy. A little piece of the ST case has to be removed in order to fit with the new drive. The flat drive cable has to be twisted 180° compared to the old connexion. If you forget it, the drive will not die. Just refuse to work.

The DDD HD module 2. I have got it from: DIGITAL DATA DEICKE, Nordring 9, D 30163 HANNOVER 1, Phone 0511 637054.

Price was 59 DM. I have got goods pr.'nachname' once (paying at my local post office) but I don't know if it was an exception or the rule.

The module is a small box (match box size) that you should glue somewhere on the mother board, preferably close to the floppy controller. Five connexions have to be done

plus a pair of connexions to the 5V power supply. The only 'sweaty' point is that you have to bend up pin 18 of the floppy controller. Unsoldering the leg is not recommended if you are unexperienced. (high risk to damage the chip with too long heat exposure). In order to get access for a cutting tool I tried to pull the leg a little out with a small screwdriver. The leg went off its soldering as soon as I had been rocking a little at it from both side. No need to cut anything. I have done it that way on all four ST's.

Soldering the new connections is not difficult. There is easy access everywhere. I would not recommend to buy a solderless kit. It is in fact very difficult to make reliable solderless connections. It is only good enough for short time use or for testing before soldering.

While having your ST open, it might be an idea to fix other upgrades such as a better TOS or an internal clock (German Mega-Clock). This Mega clock is internal clock maintenance hardware, using two ordinary AA batteries. Compared with the well-known Forget-me-clock it has the big advantage to run without any software (apart from clock setting twice a year).

On the MegaST, Atari has built a separate battery compartment in the case. This is necessary if you use cheap batteries which will leak soon or later if you forget all about them. But it is different with modern alkaline batteries. There is no risk of leak and you can expect four to five years life time (may be more with Duracell). This means that you need not find an easy accessible place for the battery holder.

Fitting a MegaClock is much easier than the above described HD module fitting. It consists mainly in inserting a pass-through device under one of the ROM-eproms. You should know which type of eproms you have (28 or 32 pins) before ordering a Mega-Clock. DDD price the Mega clock at around 99 DM.

Paul Dion

Inkjet Refills

I AtariMagasinet nr.3.95 side 5 skrev jeg at man kan bruge almindeligt blæk til inkjet refill. Der manglede en vigtig ting: man bør blande 35% propylalkohol i blækket. Propylalkohol er et gammelkendt opløsningsmiddel til harpiks, neglelak og andre almindelige huslige gøremål. Det burde være tilladt i Sverige.

Den periode hvor jeg printede på Quink blæk uden alkohol endte brat en dag i den tørre sommer hvor efter en uges stilstand, min printer pludselig nægtede at afsætte en eneste pixel blæk på papiret. Alt andet virkede som normalt og blækpatronen var 2/3 fyldt. Talrige forsøg med print af sort grafik i højeste opløsning og brug af printerens auto-clean feature hjalp ikke. Blækket var tørret fast i alle 48 dyser.

Efter en næsten søvnløs nat fik jeg idéen til at hælde et par dråber alkohol i koblingen mellem printhead og

blækbeholder. Jeg har som sagt en Epson Stylus printer hvor de to ting er adskilte. Da det var umuligt at tømme det skyldige blæk ud af beholderen hældte jeg også en god portion alkohol direkte oveni.

Lidt efter lidt kom der liv i den ene dyse efter den anden. Efter en halv time kunne jeg printe tekst i normal kvalitet. Men ved print af større grafikflader kunne man godt se at blækket var lidt ujævnt.

Ny lokalavdelning i väst

På SAK:s medlemsmöte 18/9 bildades en lokalavdelning till Svenska Atariklubben. Dennas kallas SAK Västra. Lokalavdelnings syfte är att ge SAK:s medlemmar i västra Sverige en plats att mötas, diskutera datorer, prova program mm.

Var och när

Lokalen ligger på 1:a Långgatan 20 i Göteborg. Ringklockan är märkt CCW och vi finns på andra våningen. Vi kommer i första hand att hålla öppet hus på måndagar 18.00 - 21.00. Lokalen delas med CCW:s Atariavdelning och för att motivera vårt användande av lokalen behöver vi gott med besök. Under öppet hus är det meningen att medlemmar skall kunna

Nu er der gået to måneder uden problemer med min printer. Jeg har også med succes prøvet at bruge farvet blæk. Når man køber blæk kan man let ved lugten konstatere om der i forvejen er blandet alkohol i.

Paul Dion

använda de befintliga datorerna, få hjälp med eventuella problem med hård- och mjukvara, träffa andra SAK- medlemmar, läsa tidningar mm. I viss mån och beroende på efterfrågan kommer det även att hållas kurser. Under kursperioder kan det hända att öppettiderna ändras för icke kurs deltagare. Telefonnummer till lokalen är 031-249170 under öppettid.

Styrelse

Lokalavdelningen har för närvarande en styrelse bestående av tre personer:

Ordförande: Jan Anders Janson

Sekreterare: Lars Mattson

Kassör: Daniel Niklasson

Planerade kurser SAK Väst/CCW

GEM programmering

Lär dig programmera det grafiska gränssnittet i din Atari. Du kommer att lära dig att skriva korrekta program som är systemvänliga och framför allt snygga. Även om du som i första hand betraktar dig som användare kan ha stor nytta av den här kursen då den bidrar till att öka förståelsen av hur GEM program fungerar eller INTE fungerar. Vi kommer att använda C därför att Ataris operativsystem är anpassat just för detta språk. Förkunskaper i C är mycket bra men inte nödvändiga. Dock bör man ha programmerat i någon form tidigare. Under kursen kommer vi att använda Pure C, det är inte nödvändigt att ha det programmet hemma men det underlättar. Kursen har gått en gång tidigare våren 95 och var då mycket uppskattad.

Kurslitteratur: The Atari

Compendium vers 3.0

Programvara: Pure C vers 1.1

Kursledare: Jan Anders Janson

vers 0.63 Beta

Timmar: Cirka 10x3 timmar

Dator-hårdvara

En översiktsskurs i datorelektronik. Om hur datorns olika delar fungerar på elektronisk nivå. Syftet är att kursdeltagaren skall lära sig enklare konstruktioner, ombyggnader och felsökning. Exempel ges på både Atari, Amiga och PC. Kursen tar till exempel upp olika processorer, minnes- och bussarkitektur, DMA, hårddiskar, nätspänning mm.

Kurslitteratur: ELFA-katalogen 96

Kursledare: (preliminärt)

Jan Anders Janson

Timmar: Cirka 10x3 timmar

Kursanmälan

Tider och datum är inte klara men i princip kommer kurserna igång när vi har tillräckligt antal deltagare. En kurs kostar ungefär 300 kr. Anmälan göres på telefon 031-249170 eller direkt i vår lokal för SAK Västra. ■

Jan Anders Janson

Nyheter

Redaktör: Peter Segerdahl

I höst har vi många nyheter att invänta. Europas största Atari-relaterade mässa ProTos hålls som vanligt i Hennef utanför Bonn i Tyskland den 26-27 november. Det är säkert många som "ger järnet" för att kunna stoltsera med sina nya produkter. I år hoppas man ju i vanlig ordning att få se de produkter som utställare pratade om förra mässan.

Men den suveräna sommaren till trots, har det faktiskt hänt en hel del redan nu.

Internet

Äntligen har den kommit. En WWW-Browser, OnLine och helt i GEM. Man behöver inte ens använda MiNT. Paketet är PD (med betalningsmöjligheter) och fungerar alldeles ypperligt. Visst saknar man lite funktioner och speciellt svider det att inmatningsfält lyser med sin frånvaro (används till exempel vid sökning), men det här är ändå vad Atarivärlden har väntat på länge. Snyggt blir det med stöd för både färg och skalbara Speedo-fonter. STiK kallas kommunikationsdelen och CAB heter "browsern".

Musik/ljud

Jam 8, åtta utgåvor för Falcon/CuBase Audio/Audio Tracker är nu klar. Sitter faktiskt med en framför mig. Till skillnad mot SoundPools/Steinbergs FA-8 så har

Jam 8 stora telepluggar, balanserade utgångar och kostar ungefär hälften så mycket. Ljudkvaliteten är minst lika hög.

Jam Fast Cart är en annan ny produkt ifrån Line Audio Design. Det är en buffrad cartridgeportsförlängare. Det innebär att man bland annat kan byta dongel utan att stänga av datorn. Till skillnad mot övriga liknande produkter på marknaden så fungerar denna med samtliga program/donglar, till exempel CuBase, CuBase Audio, Zero-X, Logic Audio och div Scanners.

Zero-X v1.04(h) Falcon är släppt. Största nyheterna är TimeStretch, Undo, Stereo Send via MSDS och Load/Save split positions men det finns mycket mer nytt. De flesta funktioner i Zero-X har blivit rejält uppsnabbade med nya optimerade assemblerrutiner. En Falcon demoversion på 1.04h (eller senare) finns hos SAK (STraight BBS). Zero-X v1.04 ST/E kommer i oktober.

Spel

Tja det har varit lite tunt på den sidan. Roligt är dock att ett par Falcon only spel har dock dykt upp.

Den ena är en mycket snygg Pac Man. True color, stora helt mjuka sprites (varje "frame") och finurliga teleporter gör att man blir lite imponerad i alla fall.

Ett roligt plattformsspel som även det går i true color-läget har dykt upp. Tyvärr blev inte grafiken i den slutgiltiga versionen riktigt lika mjuk som tidigare betaversioner.

Kommunikation

CoMa, det suveräna programmet för Fax, VoiceMail och fileserver via modem har nu släppts i version 3.0.

Övrig hårdvara

Magnum Falcon RAMCard

För dig som tycker att 4 MB är för lite men 16 MB för dyrt finns nu ett alternativ. Kortet kan konfigureras med 4 eller 8 MB RAM och sätts på expansionsporten. Ditt gamla 4 MB minneskort behöver alltså inte flyttas ur. Minnet på Magnum Falcon RAMCard används inte som videominne och blir därför snabbare att accessa. Riktigt FastRAM/TT-RAM blir det dock inte då det fortfarande accessas med 16 bitar.

IDE, grafikkort och 12 MB RAM för ST/E

H&N i Tyskland har släppt ett multikort för ST/E som heter just MULTIBOARD. Detta kan konfigureras med upp till 12 MB RAM, det har en IDE-kontroller och plats för ett ISA grafikkort.

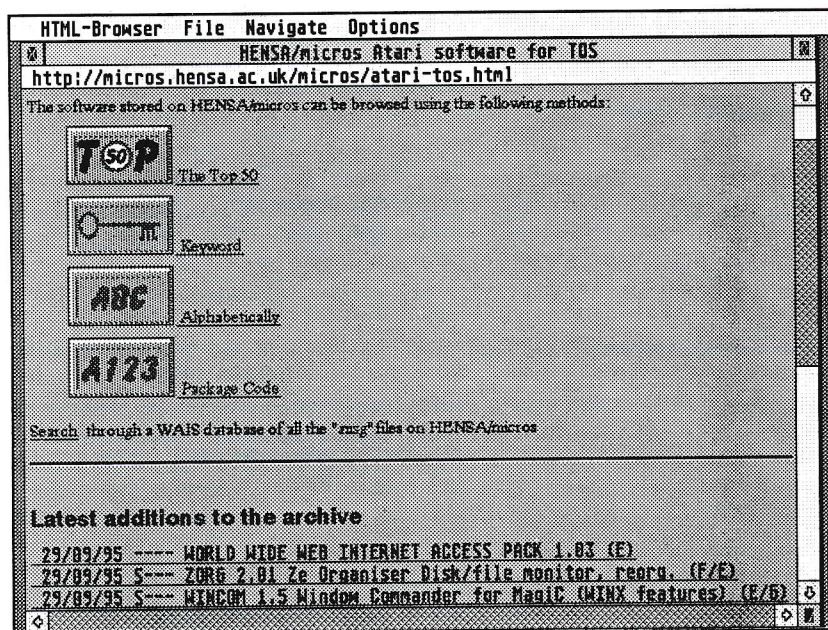
3.5" IDE till Falcon internt

Copson Data säljer 810 MB IDE-hårddisk inklusive internt installationskit. Nu kan alltså äntligen även vi som inte har desktoplåda eller Tower använda billiga 3.5" IDE-diskar inne i vår standard Falcon-låda. Det hela beror framförallt på att Copson Data har fått tag på väldigt små 3.5" hårddiskar.

Datorer/emulatorer/simulatorer

pak68/3

68030-acceleratorn för ST-ägare har nu kommit i en STE/MegaSTE-version. Den går nu att pressa upp i 50 MHz. Är du inte intresserad av de funktioner som en Falcon ger, till exempel bättre grafik, DSP, 16 bit ljud, sampling, med mera, så kan den här vara ett mycket bra alternativ. Din gamla trötta ST eller STE kommer att gå ca 4-5 gånger snabbare! De applica-



Med risk för att bli tjatiga: äntligen kan Atariägare också surfa grafiskt på Internet, tack vare STiK/HTML Browser.

tioner som inte använder Falkens DSP kommer till och med att gå fortare på en ST/E med pak68/3 än på en Falcon. I samband med STE/MegaSTE-versionen har de passat på att prissänka pak68/3.

Wizztronics

Vad är det som händer med Wizztronics? Det har varit mycket prat om Wizztronics Falcon-acceleratorer. Först Barracudan och sedan Hawken. Ingen av dem går fortfarande att köpa och vi är många som har börjat misströsta. Jag tog och ringde upp Steve Cohen, chef för Wizztronics, och han berättade följande:

Barracuda 040 är lagd på is. De flesta hårdvaruproblem är lösta men fortfarande är det problem med TOS:et. Steve säger att maken till buggigt program får man leta efter. Men om Atari kunde tänka sig att ge ifrån sig källkoden så skulle Wizztronics kunna fixa till TOS-buggarna och ha Barracudan till försäljning på ett par veckor! Intressant är att den version de har just nu fungerar perfekt på en ST.

Hawk 030 kommer för fullt! De har en fullt fungerande 100% kompatibel version av den redan idag. Just nu jobbar de endast med att få ner storleken på den. Målet är att den skall få plats inne i standardlådan. Dock kommer den att kräva ett extra spänningsaggregat då Falkens eget är för klen. Hawken har testats med bl a CuBase Audio, Zero-X och Apex utan några som helst problem. Fem stycken 72 pin SIMM-platser för äkta 32 bit FastRAM finns på kortet. Kontakt för att ansluta sitt "gamla" Falcon-minne. 32 bitar RAM-access.

32 bitars ROM-access om man har 14 (16) MB RAM. Det fungerar genom att de två översta RAM:en, som Falken normalt inte kommer åt, används som "shadow" ROM. Alltså ROM:et kopieras ut dit vid uppstart. Grafikacceleratorn är borttagen då det inte gick att lösa i ST-kompatibla lägen samt i interlaced. Däremot kommer ett mycket snabbt grafikkort som option senare nästa år. Detta kommer att baseras på snabba Cirrus Logic-kretsar. Man kommer att kunna köra t ex 1024 * 768 i 24 bitar färg utan någon som helst fördröjning (som på PC alltså). Detta kort kommer inte att fungera i något interlace eller "compatible" läge. Det kommer många fler optioner till Hawken. Bland annat ett DSP-kort, helt kompatibelt med 56001 men mycket snabbare och med mycket mer RAM-minne. Hawk 030 cirka 699 US \$. Kommer senare i år.

Slutligen

Äntligen slipper vi Atariägare springa över till en PC för att surfa grafiskt i färg. Tycker vi sedan att vår ST/E eller Falcon är för långsam så finns det riktigt snabba acceleratorer att tillgå. ■

Peter Segerdahl

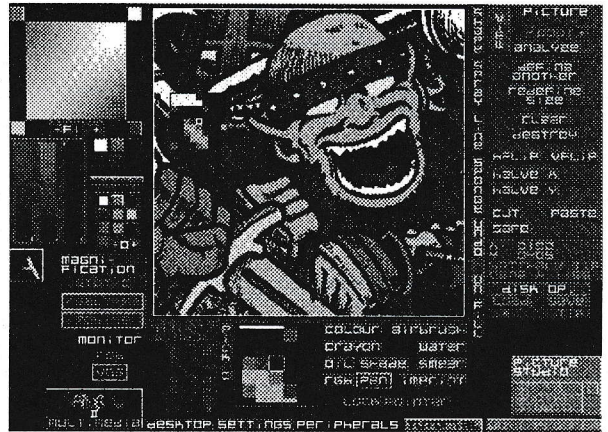
(peter@vinga.trillium.se)

Nya Rainbow II-paket

För att tillgodose många användares önskemål om att välja bort delar av Rainbow man inte behöver, har Addiction Software HB satt ihop två nya paket med lägre priser.

Det första är "Rainbow II Painter" v 2,04 som kostar 440 kr. Innehåller en ritprogramsmodul och en fotobehandlingsmodul. Det andra paketet är "Rainbow II Sound FX" v 2,04 som kostar 220 kr. Här mixtrar man med ljud i form av 8 eller 16 bitars samplingar i upp till 49kHz frekvens. Totalsuccén "Rainbow II Multimedia" v 2,04 kostar 740 kr och innehåller allting som gjort Rainbow så bra.

"Rainbow II Painter" och "Rainbow



II Sound FX" säljs tills vidare enbart i Sverige, och du kan bara köpa dem direkt från Addiction. Beställer gör du genom att sätta in beloppet på postgiro 404 24 06 -1, betalningsmottagare Addiction Software HB. Frakt ingår i priset. Frågor eller beställningar är även möjligt via email på addict@tripnet.se.

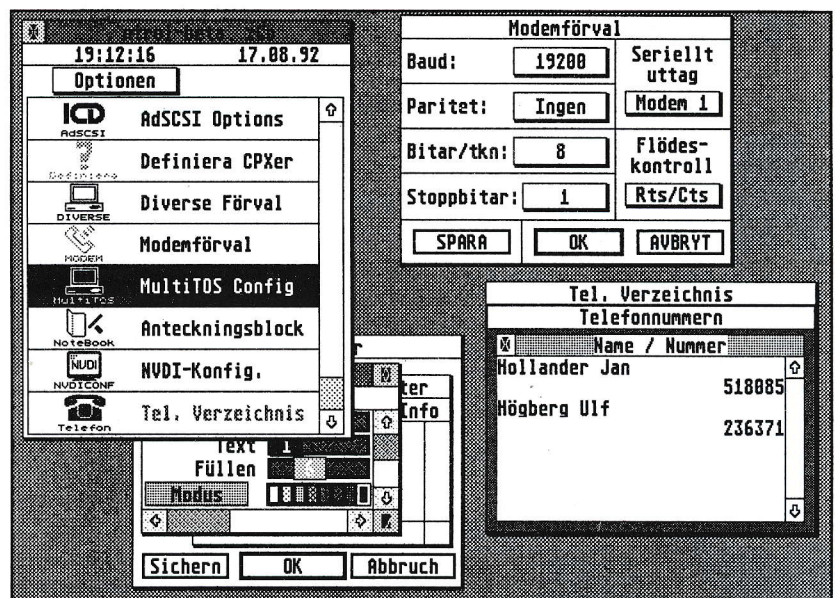
Kontrollpanelen utvecklas

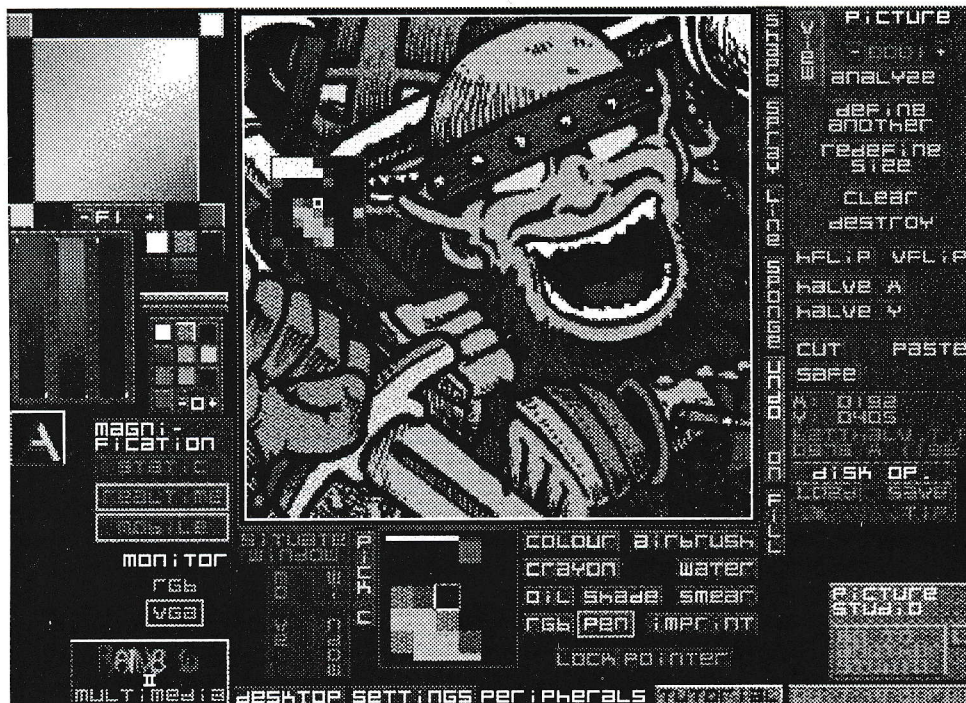
En efterföljare till Ataris eXtensionella kontrollpanel, XControl, har nu visat sig i dagens ljus. Namnet är enkelt. ZControl.

ZControl:s grundfunktion har inte ändrats från XControl:s. Fortfarande bygger allting på CPX-moduler, som laddas in allt efter behov och önskan från användaren. ZControl bjuder dock på lite mera praktiska funktioner. Bland annat anpassas CPX-facken till upplösningen, vilket gör att man får plats med mera på en gång i t.ex.

640x480. När man väljer en modul öppnas den i ett nytt fönster, på så sätt kan man ha flera igång på skärmen samtidigt. Mycket smidigt faktiskt.

Ralf Zimmermann har programmerat och designat ZControl. Programmet är Shareware med en avgift på 10 DM. ZControl stödjer ikonifiering, drag&drop samt AV-protokoll. Tangentbordskontroll finns för alla funktioner. Vill du prova finns programmet på detta nummers tidningsdiskett.





I bildstudion kan man lätt retuschera ända ner till de små pixlarna som i det här fallet var en nödvändighet. Bilden på skärmen är en inscannad s/v tuschteckning som sedan har retuscherats och färglagts.

den oinvigde, att det är bäst att plocka fram den "hotkeys" lista som finns med på programmets diskett. För att spara på förvirringar och onödigt "klickande", så är den bra att ha i handen när upptäcksfärden börjar.

Desktoopen består huvudsakligen av boxar där menyer och sub-menyer är inlagda. Dessa kan arrangeras om efter eget tycke vilket är väldigt praktiskt för att slippa ett scrollande på skärm och mus. Likaså kan man ställa in språk, tabbypennan och muspekare. Programmerarna har också ombesörjt programmet med inlagda instruktioner och beskrivningar på desktoopen som dyker upp när man klickar på boxar med högra musknappen. Den "livsviktiga" undo-knappen finns på plats i samtliga studios, vilket är till stor hjälp för att förhindra katastrofer.

Bildstudion

Ett bra ritprogram utmärks oftast av att man kan rita i realtid utan att få hackiga manövreringar. Detta klarar Rainbow II galant. Det finns den äkthetskänsla som krävs för att få en skaparglädje att rita. Försök att rita en cirkel på frihand i ett av de "vanliga" ritprogrammen så förstår ni vad jag menar. Den blir allt annat än rund. Bildstudio har också en rad nya verktyg och funktioner. Vi hittar här verktyg som en crayon-pennan(färgkrita), oljepenseln, tuschpennan, airbrushsprutan, vattenfärger, RGB-pennan, sprayburken m.m. Ytterligare finner man andra funktioner som "smetning", färgfyllnad, skuggnyansering, linjer och formning. Varje verktyg och funktion kan ställas in efter egen önskan. Tex. om du vill ha en slö tuschpenna eller en kletig alt. torr oljepensel. Valmöjligheterna för verktygen är många. Kopiering, "klippa ut" och att "lägga in" mellan flera bilder samtidigt, finns också som funktioner i bildstudion. Det ger möjligheter som att arbeta med en bakgrund för sig och sedan klistra in ett objekt från en annan bild.

Färgpalletterna som är tio st. kan också ställas in efter eget tycke och sparas på funktionstangenterna. Det gör att det går snabbt och lätt att hitta färgtoner som man tidigare har använt sig av. Tex. egna kompositioner av "varma" och "kalla" färger (färger med gult resp. vitt i sig) kan på ett lätt sätt urskiljas utan större granskning. Till färgvalsmöjligheterna hör också en funktion som "Pick C-knappen". Genom att klicka på bilden tar den

Rainbow II Multimedia

Utbudet av BRA grafikprogram till våran kära Atari-dator har minst sagt inte varit överflödigt under de senaste åren. Att andra datorer i rask takt har utvecklat mycket bra program för dessa ändamål, gör ju inte att förväntningarna blir mindre precis.

När så väl äntligen ett omtalat grafikprogram som Rainbow II dyker upp på marknaden, blir det att den granskas under en mera ford-ringsfullare lupp än övrigt programutbud. Därför har jag till följd av ovanstående skäl, dvs det snåla utbudet av bra grafikprogram, bara granskat bild- och fotostudion i den här artikeln.

Programmets funktion

Rainbow II som är specialskrivet för att utnyttja Falconens grafik och ljud innehåller nämligen hela fem separata studios. En bild-, foto-, ljud-, bildspel- och spritestudio, samt ett litet inbyggt spel. Varje studio är integrerade med varandra så att man lätt kan hoppa mellan dem utan att behöva ladda upp bilder och ljud på nytt. Resultatet av det hela (om man nu väljer att utnyttja alla delar) blir t.ex. att man kan spela upp vinjetter med rörliga bilder

och ljud, med andra ord multimedieproduktioner.

Desktoopen

När jag för första gången laddade in Rainbow II såg jag hur min kära GEM-menü försvann från skärmen. Upp dök ett färgglad desktop med specialdesignade resource-fonter. Användargränssnittet Dolphin, som här används istället för en GEM-desktop har nämligen sina fördelar. Programmet blir snabbare och man slipper irritationer som störande flimmer när man ritar. Dessutom får man en bättre minneshantering som gör att du kan byta upplösning och skärmtyp inne i programmet. Med dessa fördelar i åtanke, uppvägs det GEM-menüs försvinnande. Efter att ha klickat sig fram till bildstudion började min inspektion som till en början kändes väldigt obekvämt pga den scrollande desktoopen. Nu kan det sägas för

fram färgen som du har använt dig av tidigare i det bildpartiet. Något som troligtvis spar på besvär med bytes och senare bildkonventioner.

Retuscheringar i pixelupplösning är översiktligt och lättbearbetat utan att för den skull göra några större djupdykningar i zoom-funktioner. Skalning av en bilden kan ibland vara en viktig funktion om inte nödvändig. Särskilt när man har att göra med true colour-bilder vilket är fallet i detta program.

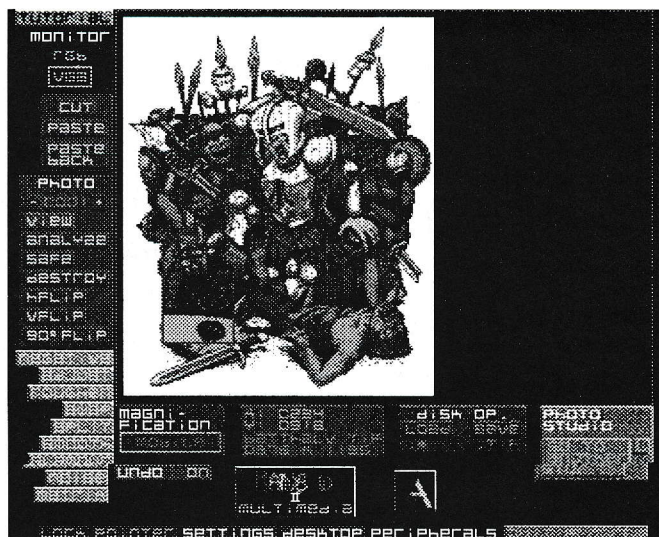
Fotostudion

Här behandlas kort och gott bilden som helhet. Med hjälp av olika filter kan man förändra hela bilden eller delar av den på alla möjliga och omöjliga sätt. Även här finns funktionerna kopiera, klippa ur och lägga in. De nio filter som kan justeras in både manuellt och med färdiga inställningar gör att en bild kan få många "ansikten". De filter som kan hittas här är bl.a. smooth (den jämnar ut vassa kanter så att den får en mjuk "touch"), glamour (fixar exempelvis "stjärnblänk" på vita tänder), roughen, swap, split, negative, noise och matrix. Så är man less på gamla bilder kan man alltid göra dem mer intressanta här.

Summering

Rainbow II är ett bra rit- och bildbehandlingsprogram med många bearbetningsmöjligheter. Med sina realistiska verktyg och dess snabbhet får man en äkthetskänsla som gör att den passerar enligt mitt tycke och erfarenhet samtliga ritprogram för Atarin. En översikt av hela bilden i bildstudion finns in. Vad jag saknar är att få ett helhetsintryck när man arbetar med en bild som är större än bildmeny-fönstret, nu måste man växla över till fotostudion och ta en titt på den där. Vad jag dock ser som ett stort minus är dess sparmöjligheter i filformat och grafik. Detta gör att Rainbow II användningsområde som komplement till andra DTP-program minskar drastiskt. I och med att den bara kan spara filerna i true colour-format (som har sin naturliga förklaring av att programmet arbetar i true colour) resulterar det i att man inte kan ta in en bild i t. ex. Calamus SL utan att först passera den genom ett konverteringsprogram. Samtidigt kan också detta problem ses i frånan i annan vinkel. Nämligen att Calamus SL inte klarar av att hantera true colour-format. Jag konstaterar bara att det just nu är allt i frånan smidigt med filkompatibiliteten i datavärlden.

Rainbow II som Multimediamaskin då? – Ja, men var är typsnitten? För att kalla det för multimedia tycker jag att det måste finnas någon form av layout- och textredskap för att skapa en grafisk layout. Nej, problemet är bl a att man inte kan använda sig av något annat än pixelgrafik i den grafiska layouten. Det utesluter därför möjligheterna för ett använ-



Fotostudion – Slutstationen för en färdigställd bild. Lyckades du inte få bilden bra i den första studion så fixar kanske filterna till den här. Vill du t.ex. ta bort "hackiga" linjer så kan man "mjuka" ut dem här.

dande av vektor-typsnitt och andra vektorformat som används för logotyper o. dyl. Kanske tillkommer det i nästa version av Rainbow måntro? I så fall måste jag slänga med en maskeringsfunktion till airbrushverktyget på önskelistan.

Den som finner Rainbow II intressant skall ha det i tanken, att det tar en tid att sätta sig in i det och därmed att fullt utnyttja dess kapacitet. För övrigt är den väldigt lättkött och rolig att ha med att göra. ■

Michael Käppi

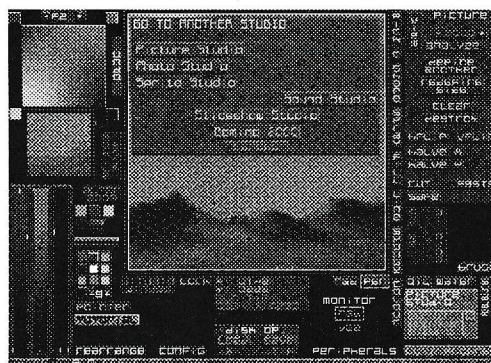
Snabbfakta

Produkt: Rainbow II Multimedia
Från: Addiction Software (generalagent är FPC)

Pris: ca 720:-

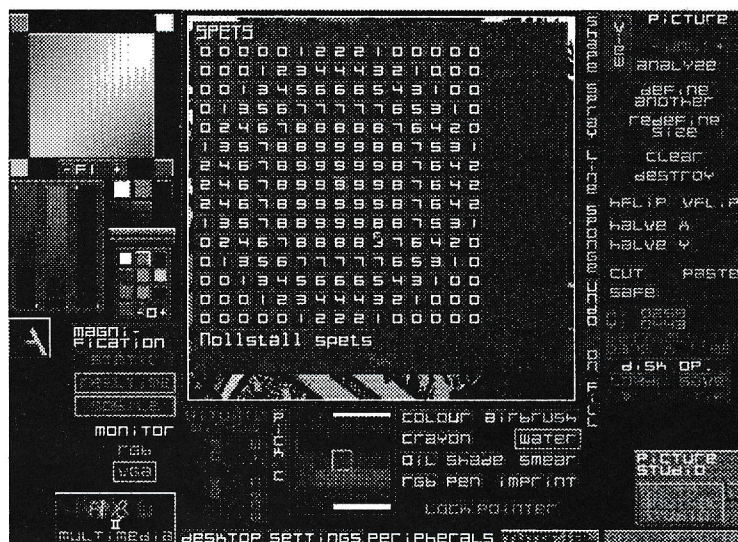
Positivt: Realistiska verktyg, äkthetskänsla, snabb

Negativt: Sparmöjligheterna i filformat och grafik, ingen helhetsikt av bild, layout- och textredskap

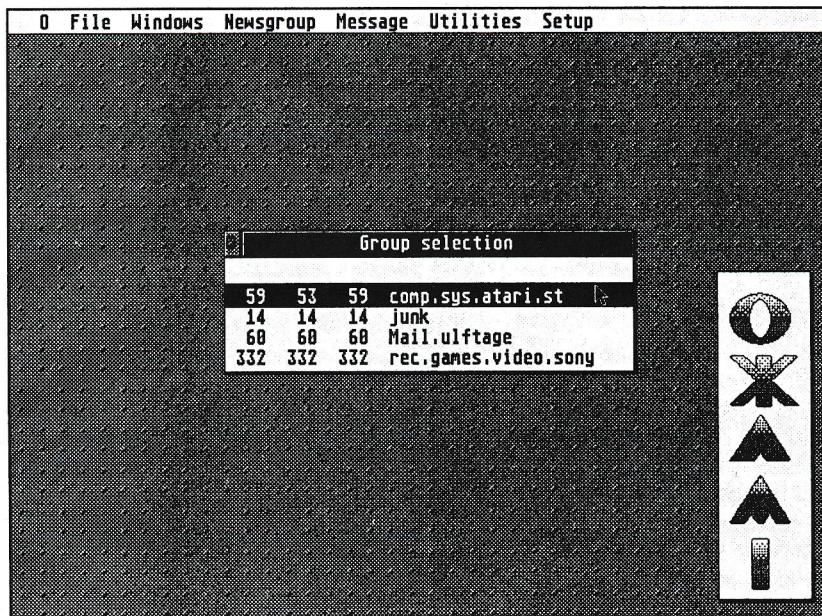


Valmenyn som visas när man skall byta studio i Rainbow II.

Ändringar för vattenfärgpenselns färgstyrka och tjocklek kan på ett enkelt sätt ställas in i bildstudion. Siffrorna indikerar färgstyrkan och dess antal, tjockleken. Det är också de små detaljerna som bidrar till äkthetskänslan.



De två i särklass största företagselserna på Internet är säkerligen e-mail och Usenet News. E-mail, eller e-post (e:et står för elektronisk) på svenska, fungerar precis som den vanliga posten fast allt är i elektronisk form. Den stora skillnaden är att det bara tar några timmar för ens brev att komma fram till destinationsadressen vart man än skickar brevet.



Okami's skrivebord, med valruta för konferens i mitten.

Dessutom är "portot" konstant vart man än skickar brevet. Den enda kostnaden är den man betalar för sitt internetabonnemang plus kostnaden för att ringa upp sin internetleverantör.

Usenet News fungerar som ett världsomspännande debattforum. Vem som helst kan både läsa och skriva i dessa konferenser eller möten. Antalet konferenser är oerhört stort, över 8000 lär det finnas. Variationen i ämnesområden är också oerhört stor. Den som inte kan hitta någon konferens att intressera sig för bland alla dessa möten är inte född. Det vanligaste språket i konferenserna är engelska, men även de andra stora världsspråken är representerade, så här får man också en bra möjlighet att träna upp sina språkkunskaper.

On eller off line

Det är ganska opraktiskt i längden att läsa och skriva brev när man är on line, dvs när man sitter uppkopplad mot Inter-

Att komma igång med Okami *en brev- och nyhetsläsare*

net. Det är givetvis mycket bättre, effektivare och billigare att göra detta off line. Här kommer Okami in. Det är ett komplett paket som möjliggör att man kan läsa och skriva sina brev när man inte är uppkopplad mot nätet. Ens e-post och alla meddelanden i de konferenser man vill läsa samlas ihop och packas, efter hemladdning packar man upp sin post och läser den i lugn och ro med Okami.

Det är inte helt lätt att installera och komma igång med detta program så jag tänkte gå igenom de punkter som kan bereda vissa svårigheter. För att kunna använda Okami måste man ha ett internetabonnemang med terminaluppkoppling, dvs man ringer upp sin leverantör som om man ringde vilken BBS som helst.

Helst bör man också ha tillgång till lite hårddiskplats hos sin leverantör. De flesta internetleverantörer uppfyller vad jag vet dessa krav.

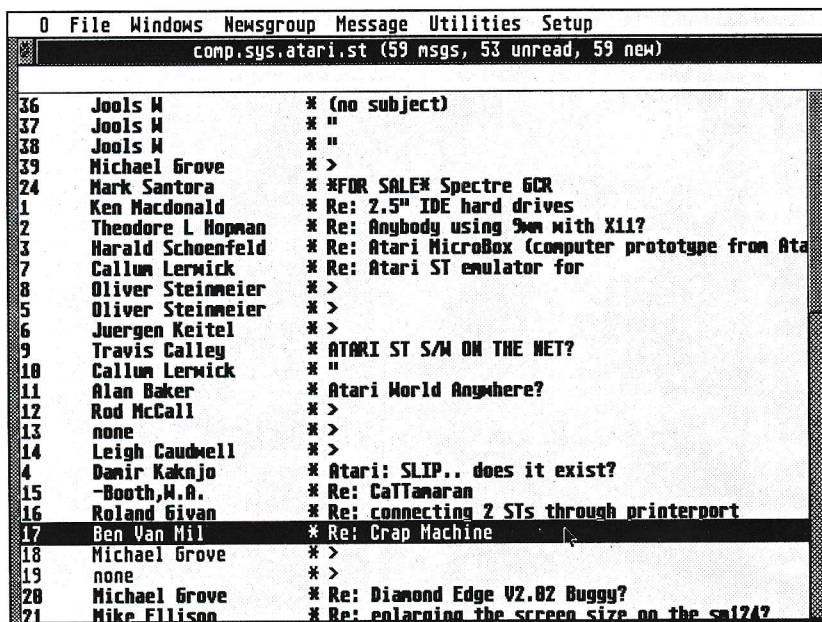
Okami finns att hämta på till exempel Hensa eller ftp.cnam.fr. Den senaste versionen av programmet är version 0,26 så det är den man bör ladda hem. Programmet finns även i SAK:s PD-bibliotek.

Installation

Packa upp programmet till en hårddiskpartition med några megabyte ledigt utrymme. Tar man hem brev från många konferenser och vill man dessutom spara inläggen i några dagar kan det utrymme som behövs lätt komma upp i tvåsiffriga megabytetal. Jag bör väl tillägga här att det att försöka använda Okami utan hårddisk är nog tyvärr en ganska hopplös uppgift.

Först skall vi editera den konfigurationsfil som bestämmer vilka möten som skall tas hem. Har du någon gång läst Usenet News on line finns det en fil i ditt hembibliotek (hos internetleverantören) som heter .newsrsc (den börjar alltså med en punkt). De flesta konfigurationsfiler för UNIX-program börjar med en punkt. Dessa filer ser man inte om man listar filerna med kommandot "ls" (jag sätter alla kommandon inom citationstecken för att det skall bli tydligt, när du själv skriver kommandona skall du skriva dem utan citationstecken). Skriver du "ls -a" ser du även alla filer som börjar med en punkt. Skriv sistnämnda kommando och kolla om du har någon fil som heter .newsrsc.

Ladda hem filen med kommandot "sz .newsrsc", när filen hamnar hos dig kommer den att heta .new eftersom TOS-fil-



Exempel på olika brev i en av många konferenser på Internet.

systemet bara tillåter tre tecken efter punkten. Radera sedan filen i ditt hembibliotek (hos internetleverantören) med kommandot "rm .newsr". Laddar du in filen i en texteditor lär du ha en ganska komplett lista över de konferenser som din leverantör erbjuder. Hade du ingen .newsr-fil gör det inte så mycket, det är lätt att tillverka en själv. Uppbyggnaden av filen är mycket enkel. Varje konferensnamn står på en egen rad med ett kolon efter. Efter kolonet står det vilka brev man har läst. Inläggen i varje möte numreras löpande från ett och uppåt alltsedan det första inlägget gjordes. Står det inga siffror efter kolonet anses alla inlägg i mötet vara olästa (av en själv).

Första gången du skall hämta post är det lämpligt att bara slå på ett fåtal möten, helst bara ett eller två. Spara den ursprungliga filen om du vill för senare referens och tillverka en ny i en vanlig texteditor. Skriv varje möte du vill ta hem på en egen rad med ett kolon efter. Här är ett tips på hur filen kan se ut om du vill läsa två intressanta Atari-relaterade möten (efter kolonet i mötesnamnet skall numren på de meddelande som du har läst stå – om du har läst några meddelanden vill säga):

comp.sys.atari.st: rec.games.video.atari:

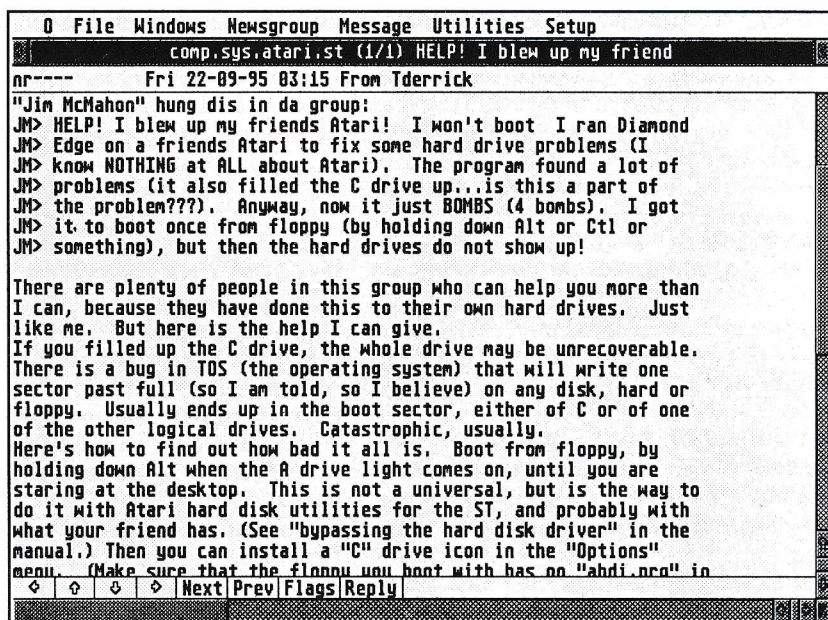
Spara filen och ring upp din internetleverantör. Skriv "rz" så bör du få upp en filväljare (om du har ett bra terminalprogram). Välj filen .new så skickas den upp. Du byter namn på filen genom att skriva "mv .new .newsr". Vill du kolla hur filen ser ut kan du skriva "more .newsr".

Filen getnews

Leta fram filen getnews, den ligger en bit ner i DOC-mappen i Okami-paketet. Skicka upp filen till ditt hembibliotek. Det är denna fil som samlar ihop och packar alla meddelanden åt dig. Försöker du nu starta filen genom att skriva "getnews" får du ett meddelande i stil med "access denied". För att kunna starta getnews måste du först göra filen exekverbar (körbar). Det gör du genom att skriva "chmod u+x getnews". Nu är det dags att samla ihop alla meddelanden, skriv "getnews &". Skriver du ett och-tecken efter ett kommando kommer processen att köras i bakgrunden och du kan gå vidare och göra något annat under tiden. Du kan kolla vilka processer som pågår i bakgrunden genom att skriva "ps".

Det kan vara lämpligt att plocka hem din e-post under tiden. Alla dina brev ligger i en fil som har samma namn som ditt användarnamn. Har du användarnamnet pelle skall dina brev finnas i /var/spool/mail/pelle. För att få hem breven skriver du då "sz /var/spool/mail/pelle". Gå sedan in i Pine (eller den e-mail-läsare som din internetleverantör tillhandahåller) och radera breven.

Har du förstört din kompis Atari kan du alltid söka hjälp...



Nu bör det ha dykt upp en fil i ditt hembibliotek som heter poll. Det kan vara lämpligt att byta namn på filen till poll.zip vilket du gör med kommandot "mv poll poll.zip". Du skickar hem filen genom att skriva "sz poll.zip". Radera sedan filen genom att skriva "rm poll.zip". Nu är alla meddelanden hemtagna och ligger och väntar på att bli uppackade och lästa. Innan du kan börja med detta måste du göra några fler inställningar, denna gång i Okami.

Password-filen

I Okami-paketet finns det en mapp som heter ETC. I mappen ligger en fil som heter PASSWD. Filen behövs för att du skall kunna läsa din e-post i Okami. Ladda in filen i en texteditor och ändra ordet root till ditt användarnamn, det namn som du loggar in med på Internet. Ändra System administration till ditt verkliga namn, an-

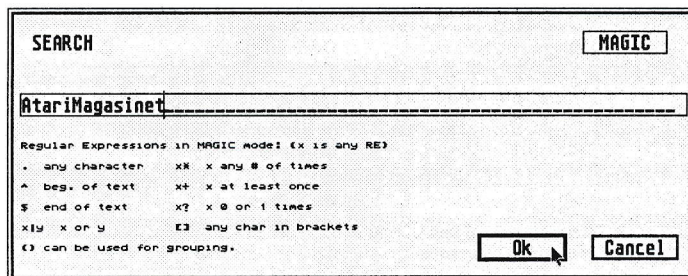
vänd inga svenska tecken i namnet. Själv skriver jag alltså in Ulf Hogberg på det stället i filen. Spara sedan filen.

Filen O.INF

Ladda in filen O.INF i en texteditor. Nu måste du ändra en del saker i filen, framför allt alla sökvägar så att de blir rätt. Filen innehåller rikligt med beskrivningar så den skall inte ge några problem att editera. Det går också bra att använda de flesta förhandsinställningarna i filen (förutom sökvägarna) till en början.

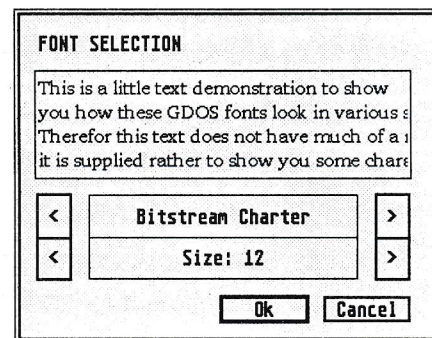
Det kan vara lämpligt att skapa en mapp i Okami-mappen som heter LOG där alla logfiler samlas. Det går också bra att ha samtliga mappar som tas upp i O.INF i Okami-mappen, själv tycker jag att det är lättast så. Variabeln uucpbe skall sättas till värdet 1, alltså: uucpbe=1 skall det stå.

I news-mappen ligger det en fil som



Sökmöjligheterna i Okami är ganska avancerade.

Även Speedo-fonter i valbar storlek går att använda, genom att trycka Control+I får man upp denna ruta.



heter NEWS.DEF. Den måste du editera. Skriv in namnet på de konferenser som du just har tagit hem. Använd den gamla filen som mall för hur du skall skriva. Det kan vara lämpligt att redan nu också editera filen OEXPIRE.INF. I den filen skriver du in hur länge breven skall sparas innan de raderas. Programmet OEXPIRE.TTP läser sedan i filen varje gång du kör det och raderar de brev du vill bli av med. Filen OEXPIRE.INF är också full av kommentarer om hur man skall skriva så editeringen av den bör inte heller erbjuda några större problem.

Snart dags att börja läsa

Nu är vi nästan klara. Innan du kan börja läsa alla brev måste några saker nu göras och dessa saker kommer du att göra varje gång som du har tagit hem brev och news från Internet. Flytta över filen med din e-post (den som har samma namn som ditt användarnamn på Internet) till mappen MAIL. Starta sedan STZip och packa upp filen POLL.ZIP. Den skall packas upp i mappen NEWS (viktigt). Se också till att rutan i STZip bredvid texten Recurse subdirs är förkryssad.

Starta programmet OIMPORT.TTP. Nu importeras alla breven till Okamis databasfiler. Har du tagit hem många brev och meddelanden kan importen (liksom

uppackningen) ta en bra stund. När importen är klar är dags att starta Okami.

Det första man ser när man startat Okami är ett fönster som visar vilka konferenser man har att välja på att läsa. Om det på en rad står:

106 99 85 rec.games.video.atari

betyder det att i mötet där TV-spel för Atari diskuteras finns det sammanlagt 106 meddelanden, 99 är olästa och 85 togs hem vid senaste uppringningen.

Sätter man markören på något av mötena och trycker return får man upp nästa fönster. Det är ett indexfönster där alla meddelanden i konferensen visas. En mycket bra sak är att breven inte är sorterade i nummerordning utan efter ämne. Detta är den enda brevläsare som jag har träffat på som har den finessen och det är en av de stora fördelarna med Okami. I indexfönstret kan man välja att läsa vilket meddelande som helst men man börjar väl oftast från början och läser meddelandena uppifrån och ner.

I själva meddelandefönstret läser man sedan breven. I detta fönster finns det några fält att klicka på (nederst) för att komma åt de vanligaste funktionerna vilket är mycket bra. Högst upp i fönstret ser man namnet på konferensen plus äm-

net för det aktuella brevet och hur många brev det finns i det ämnet (se bild). Okami kan tyvärr inte formatera om texten för ett meddelande utan skulle raderna gå utanför skärmen får man välja att använda en mindre font. De fonter man vill använda skriver man in i filen O.INF men om man trycker Control+L inne i brevläsaren får man också upp en ruta där man kan välja font.

Sammanfattning

Det finns mycket mer att säga om Okami. Bland annat har jag ju inte alls tagit upp hur det går till att skriva brev i programmet. Det beror till viss del på att artikeln då skulle bli för lång plus att jag själv inte har kommit så långt än. Okami har inte någon inbyggd texteditor utan när man vill skriva brev laddar programmet in en extern sådan. Det finns många texteditorer att välja mellan i dag, flera är vad jag vet gratis, så där lär man inte få några problem.

Okami (eller O som den ibland kallas kort och gott) är skriven av Wolfram Rösler. Då det gäller betalningen för programmet har upphovsmannen infört det nya begreppet snobware. Man betalar för programmet genom att donera en summa på motsvarande minst 25 dollar till någon ideell hjälporganisation. Vill man inte stödja någon organisation på detta sätt kan man skicka pengarna till författaren i stället. Men inte ens den senare varianten är ett krav. Man får använda programmet ändå utan att betala för sig.

Okami skall fungera på alla Atari-datorer, och hårddisk med lite ledigt utrymme bör man också ha. Okami bör betraktas som ett måste för den som har Internet-abonnemang och som vill läsa (och skriva) brev och news på ett enkelt och effektivt sätt. ■

Ulf Högborg
(ulftage@tripnet.se)

Svenska AtariBBS-listan

Namn	Sysop	Nummer	Tider
ASB 2an *	Per Erik Peterson	031-458807	D
Crime City *	Hans Bergman	08-7604067	D
DHS North HQ	Anders Eriksson	0225-51759	D
Dada & Surrealismus *	Dag Dao	040-302993	D
Dataline Systems *	Martin Haggbom	08-7782886	D
Drakskeppets BBS *	Lasse Mattsson	031-240743	D
Firestorm Atari Center BBS *	Mikke Mattsson	054-834731	D
Göteborgs BBS *	Rolf Johansson	*1)	D
HaiCom BBS	Daniel Höglund	054-184478	D
JabberWocky BBS	Henrik Åström	031-7956724	D
Kockens BBS *	Jesper Kock	046-250256	D
MaSTer BBS	Stefan Andreasson	0303-92083	D
Micro Cube BBS	Patric Weber	031-654750	D
MidiNet	Lars Reynold	040-160655	D
Midland BBS	Rickard Lundberg	0240-81398	?
Midnight BBS *	Anders Nicolauson	0647-23050	D
Mr Cobra BBS	Mikael Rostén	08-7732795	D
Odins Law	Emil Olviken	0303-42623	n
Otto BBS *	Rikard Oesterman	08-55089753	D
STacken	Roine Stenberg	0142-19331	D
StarPower BBS	Daniel Andersson	08-352849	D
STraight BBS * (även SAK)	Bertil Jägar	031-363973	D
Shadow BBS	Andreas Dahlberg	0521-30222	N
SilverStone BBS	Magnus Werner	08-6417838	D
SomeWare BBS	Mikael Lindberg	0291-10992	D
Synchron City	Rolf Svensson	0431-17506	D
The Dark Side of the Moon *	Joakim Nordlander	0611-23464	D
The File Fortress BBS	Daniel Nylander	0510-28592	D
The Toxic BBS	Håkan Bratt	013-128907	D
Transfer Central *	Mikael Fors	0250-15694	D
TwD BBS	Ingmar Rentzhog	063-31108	D
Wet Dreamz BBS	Marcus Lindberg	08-59073485	D
WormHole	Danne Larsson	026-193088	D

*=kontrollerad, #=ny BBS

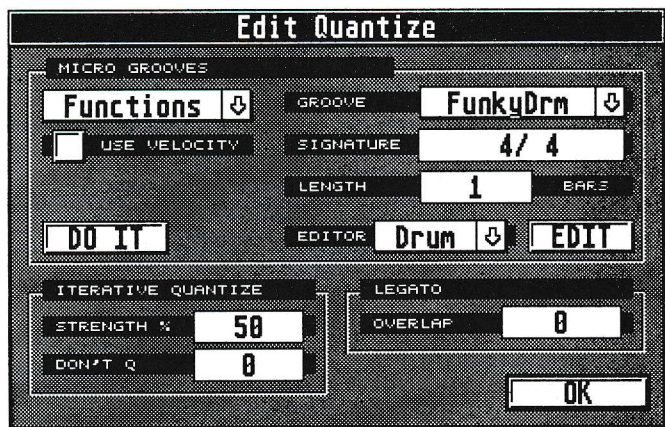
Snabbfakta

Produkt: Okami
Från: Wolfram Rösler
Pris: \$25 (snobware)
Krav: hårddisk

*1) 031-7765906w*2, via företagsväxel

Tid: D=24 h, N=22-09, n=22-05

Detta är en nedbantad version av Joakim Nordlanders Svenska AtariBBS-lista. Den postas varje vecka i Fidonetmötet R20_ATARI_ANNONS. E-posta Joakim på jonord@pinky2.ltv.se om du har frågor eller vill stå med i listan.



Edit Quantize. Här ställer du in vilken mall du vill använda.

DNA Grooves

DNA Groove Templates till Cubase väckte stor uppståndelse när den släpptes. Men är det någon som egentligen förstår hur det fungerar?

DNA Grooves är så kallade kvantiseringsmallar till Cubasens *Edit quantize*. Kvantisering (Quantize) är ett sätt att justera tonerna till förutbestämda värden. Detta kan användas för att rätta till slarvigt spel eller för att skapa en speciell rytm.

Problemet med kvantisering är faktiskt det faktum att den rättar till felen. Nu är det inte så att den rättar felen dåligt på något sätt. Nej, resultatet blir *exakt*. Och det är just *det* som är felet. Ingen människa kan spela exakt, och det är bl.a. de små rytmiska felen som gör att det svänger och låter intressant.

DNA – The rhythm of life

Dessa mallar är baserade på riktiga trumrytmer, såsom Funky Drummer, Justify my Love, Billie Jean, The Power, Le Freak, Honky Tonk Woman, etc.

DNA Grooves levereras på sex disketter. Vi pratar alltså inte om ett paket med 10–20 mallar. Nej, den här samlingen är enorm! DNA Grooves innehåller: Dance I, Dance II, New Jack Swing I, Motown I,

Rock I och Soul I. På varje diskett finns det sex stycken mappar, och i varje mapp finns det 36 olika filer som är baserade på den aktuella rytmen. Varje fil innehåller 16 olika mallar (en original + 15 variationer).

DNA – Dokumentationen

Manualen är ganska kort (80 A5-sidor) men mycket rakt på sak. Den är bra, men något som jag tycker fattas är en guidad snabbkurs i hur man bär sig åt på bästa möjliga sätt. När man provar sig fram, så känns det lite osäkert om man vet vad man egentligen gör. Men det är just det som manualen rekommenderar att man ska göra, prova sig fram.

Omdöme

DNA Grooves är en udda, men intressant produkt. Jag blev själv mycket förvånad över att det faktiskt fungerade. Ett litet tips dock, be gärna din musikhandlare om ett demo eller demonstration innan du köper. ■

Carl Löfgren

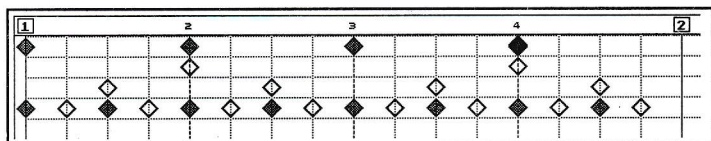
(Carl.Lofgren@abc.se)

Snabbfakta

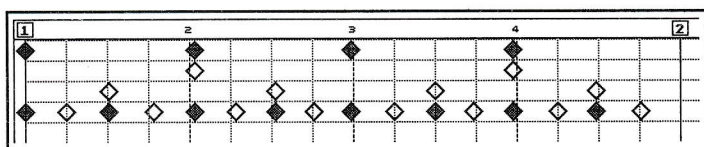
Produkt: DNA Grooves

Generalagent: FitzPatrick Import Group.

Tel. 08-7324995



En rytm innan jag omkvantiserat den med James Brown's 'Funky Drummer'...



...och efter.

Radannonser

Radannonsering är gratis för alla medlemmar i SAK. Sätt in en annons om du vill sälja, byta, köpa, knyta kontakter eller skänka bort en Eagle/Medusa till redaktionen. Endast försäljning av enstaka och privata program och hårdvaruexemplar för förekomma. Vid programförsäljning skall det tydligt framgå att det rör sig om originalprogram. Håll annonstexten kort! Vi förbehåller oss rätten att refusera annonser. Skriv, ring, faxa eller eposta din annonstext till oss.

Säljes

520 STFM 2,5 MB RAM, 50 MB hårddisk, Philips färgskärm, ca 100 tidningsdisketter och 30 disk med div. Ring och prata med Stefan (nr 157) på 070-7395728.

Midimusiktrusning äldre men fungerande, samtliga enheter med svenska och engelska manualer! Utseende? Som nya. **ROLAND U110.** Ljudmodul, multitimbral i 6 kanaler, 31 röster, extra ljudkort nr. 12 sax och tromboner. **2.800:- YAMAHA trummaskin RX7,** samplade ljud, nypris -89 **6.800:- nu 1.500:- YAMAHA hårdvarusequencer QX7,** en enkel "pingpong/slåihop" mididatamaskin. **900:- YAMAHA sequencer QX5,** ungefär som 7:an men mer avancerad med 8 midikanaler. **1.500:- Till U110:an finns editprogram i atariformat. Intresserad? Ring 0144-33301 B Andersson.**

1040+T1.4+S/VM+joy: 030230878

Atari 1040 STFM med TOS 1.4 Svartvit SM124-skärm, monitortswitch, extra diskdrive, ca 150 disketter med varierande innehåll. T.0302-30878, 2:203/334, annons@pandora.ct.se

Synth, Kawai K1-II + extra ljudbankskort. Även styrprogram för Atari via MIDI. 5000:-. T. 0302-30878, 2:203/334, annons@pandora.ct.se

Här kunde din radannons funnits med! Att du läser den här texten är bevis nog för att andra läser den också. Radannonsera om du inte vill missa tillfället att få sålt eller köpt produkter!

ALLA VÅRA PRISER INKLUDERAR LAGSTADGAD MOMS. Priserna är justerade efter de valutakurser som gällde 95 09 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
HP DESKJET 320	3249:-
HP DESKJET 540	3495:-
HP DESKJET 660C	4795:-
EPSON STYLUS 800	3750:-
STYLUS COLOUR 720dpi	6495:-
HP LASERJET 4L	6195:-
HP LASERJET 5P	9995:-
BROTHER HJ400	3187:-
BROTHER HL630	5195:-
BROTHER HL660	8750:-
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 release 004	650:-
NEODESK 4 release 003	650:-
NEODESK 3.04	350:-
NEOCLI 2.2	290:-
NVDI 3.x	658:-
MAGIC	775:-
MAGIC/EASE	1195:-
MAGIC MAC/EASE	1945:-
MAGIC MAC/EASE/PWRPRINT	2995:-
SPEEDOGDOS 5.x	781:-
TOS 1.04 BUGGFIXAT	300:-
TOS 2.06 BUGGFIXAT	400:-
TOS 2.06 WINX	450:-
TOS 4.04 FALCON	550:-
X-BOOT 3	300:-



OFFICE	SEK
ATARI WORKS	1195:-
PAPYRUS GOLD	1695:-
TWIST 3 DATABAS	1495:-
THOUGHT 2 IDÉPROCESSOR	960:-
100 TRUETYPE FONTER	550:-

10110100111

PROGRAMMERING	SEK
HI SOFT BASIC 2.1	1305:-
LATTICE C 5.6	2202:-
DEVPAC 3.10	1049:-
ATARI A-Z "KÖP DENNA!!!"	275:-
ATARI COMPENDIUM	595:-
DSP 56000 PROGR. REF.	225:-
MODERN ATARI SYST.SOFTW.	325:-



MUSIK	SEK
CUBASE AUDIO 8-16 spår	8495:-
DAME STUDIO	1800:-
DAME COMPLETE	4900:-
FALCON PSI INTERFACE	3000:-
JAM-2	1980:-
JAM-8	3490:-
JAM FAST CART cartr. förl.	440:-
LOGIC AUDIO 8	8175:-
SCOREPERFECT PRO 3.0	3575:-
SCOREPERFECT LITE	1375:-
SWEET SIXTEEN	595:-
ZERO-X	1600:-

CALAMUS

DIGITAL ARTS

GRAFIK & DTP	SEK
DA's VECTOR PRO	2631:-
DA's PICTURE	1750:-
DA's DTP BW	3495:-
DA's DTP CD	5861:-
CALAMUS 1.09	885:-
CALAMUS SL	2695:-
IMAGECOPY 4	450:-
RAINBOW II	725:-
TRUE IMAGE	870:-
APEX MEDIA	1195:-
STUDIO PHOTO	1143:-
SCOOTER PCB kretskortlayout	1676:-

CD-ROM	SEK
SONY SCSI x2 410/220	2275:-
SONY SCSI x4 684/190	2595:-
TOSHIBA SCSI x4 660/190	2695:-
EXTEND DOS PRO	495:-
500 TRUETYPE FONT CD	678:-
ALPHA CD	325:-
COMPO POWER CD	325:-
GAMMA CD	325:-
GEMINI PD/SW CD	350:-
CRAWLY CRYPT 1/2	375:-
MEGA ARCHIVE 2 PD/SW CD	350:-
PUBLISHER'S SOURCE	275:-
SKYLINE PD/SW	350:-
SUZU B 1+2	545:-
TRANSMISSION FALCON	275:-
WORLD OF FONTS & ICONS	195:-
WORLD OF COLOR CLIPART	195:-
WORLD OF CLIPART	195:-
WORLD OF GIF	195:-
WORLD OF PHOTO	195:-
WORLD OF SOUND	195:-
WORLD OF MPEG	195:-
WORLD OF ANIMALS	195:-

LYNX

JAGUAR

Kolla priset!!!

JAGUAR/LYNX	SEK
JAGUAR Basenhet	1995:-
JAGUAR CD-ROM	1995:-
JAGUAR CATBOX	695:-
NÄTVERKSKABEL	120:-
SCARTKABEL	200:-
S-VHS KABEL	230:-
JAGUAR CONTROLLER	300:-
ARKADKONTROLLENHET	1495:-
CRESCENT GALAXY	400:-
EVOLUTION DINO DUDES	400:-
RAIDEN	400:-
CHECKERED FLAG	470:-
DRAGON Bruce Lee Story	470:-
BUBSY	570:-
CANNON FODDER	570:-
IRON SOLDIER	570:-
KAZUMI NINJA	570:-
SYNDICATE	570:-
THEME PARK	570:-
WOLFENSTEIN 3D	570:-
ZOOL 2	570:-
CLUB DRIVE	650:-
DOUBLE DRAGON 5	650:-
HOVER STRIKE	650:-
PINBALL FANTASIES	650:-
SUPER BURNOUT	650:-
TEMPEST 2000	650:-
VAL D'ISERE Ski & Snowboard	650:-
ALIEN vs PREDATOR	700:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	700:-
DOOM	700:-
SENSIBLE SOCCER	700:-
TROY AIKMAN NFL	700:-
LYNX inkl. 1 spel	695:-
LYNXSPEL	200-400:-



SPEL	SEK
CANNON FODDER	337:-
ISHAR 1	325:-
ISHAR 2	325:-
ISHAR 3	395:-
LLAMAZAP	395:-
OBSESSION StE	299:-
OBSESSION FALCON	JUL?
PINBALL DREAMS	395:-
STEEL TALON	395:-
STONEAGE	225:-
STARDUST	175:-
TOWERS II	265:-
TRANSARCTICA	395:-

FALCON PRO CENTER
Väderlekstorget 12, 418 32 GÖTEBORG
Asphöjden, 517 91 BOLLEBYGD
031-54 55 26 / 033-28 48 54

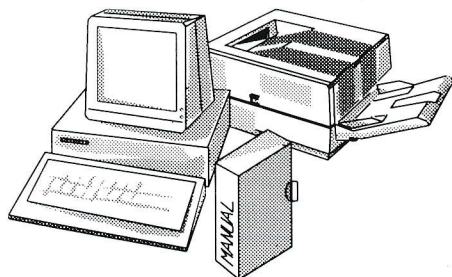
Heine och INDIGO 2
som nu lämnar oss, vill vi härmed
passa på att tacka för tiden med ACC
Vårt goda samarbete fortsätter emellertid som vanligt.

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

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

ACC ATARI COMPETENCE CENTER Scandinavia

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



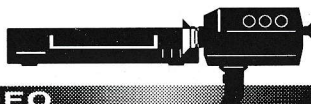
MÖSS m.m	SEK
ACC MOUSE	195:-
"RÄTTUS NEANDERTHALUS"	100:-
MUSMATTAN MED MOTIV	95:-
TABBY GRAFIKTABLETT	797:-
TOPSTAR JOYSTICK	328:-



EMULATORER	SEK
FALCON SPEED	2758:-
HAWK 486 DX 33 EMULATOR	3295:-
AT KEY PC-Interface	645:-
ALPS PC TANGENTBORD	695:-



MONITOR	SEK
14" SVGA MTS	2421:-
14" Datic TrueColour	4795:-
15" SVGA GoldStar multisync	3495:-
17" SVGA GoldStar multisync	6495:-
17" MAG TRINITRON	9753:-
20" GoldStar multisync	10695:-
NOVA MEGA	2641:-
NOVA VME PLUS II	4233:-
NOVA FALCON PLUS II	4233:-
OVERSCAN ST	699:-
OVERSCAN TT	1536:-
SPEED RES. CARD	2286:-
SCREENBLASTER III	925:-
SCREENBLASTER III INSIDE	525:-
VGA CHIP KYLELEMENT	294:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-



VIDEO	SEK
VIDEOFUNNEL	5495:-
VIDEOMASTER ST RGB	1395:-
VIDEOMASTER FALCON RGB	1795:-
EXPOSÉ DIGITIZER	3495:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA	4595:-
DA'S FALCON VIDEO SYSTEM	6995:-
FALCON GENLOCK	6252:-
OVERLAY II	1615:-

MICROPOLIS



HÄRDISK	SEK
IDE 2.5" CONNER 420	2725:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	252:-
IDE 3.5" CONNER 425	1595:-
IDE 3.5" CONNER 635	1985:-
IDE 3.5" CONNER 850	2195:-
IDE 3.5" CONNER 1275	2595:-
SCSI 3.5" QUANTUM 730	2695:-
SCSI 3.5" CONNER 1080	2995:-
SCSI 3.5" CONNER 2147	6995:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 4351	11995:-

MICRO ST SCSI-adapter	995:-
SCSI TOOLS 6.x	626:-
ICD LINK 2P SCSI-adapter	1195:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	690:-
HD DRIVER	250:-
DIAMOND BACK 3	595:-
DIAMOND EDGE	595:-
KOBOLD 2.5	795:-

Specialpris! När du köper HD av oss får du köpa vårt Linkpaket ICD Link + ext. kabinett för endast 1795:-



MINNE & LAGR	SEK
BARRACUDA 040	RING!:-
HAWK 030 48MHz	6495:-
FALCON HIGH SPEED 32 MHz	1295:-
SPEED RES. CARD 16-40 MHz	2286:-
PAK68/3 33MHz TOS 2.06 erf.	3849:-
ST T28 28 MHz	2195:-
STe T28 28 MHz	2395:-
T28 MULTIBOARD	1795:-
RAMEXPANSION ST 0 Mb	495:-
RAMEXPANSION ST 2 Mb	925:-
RAMEXPANSION ST 4 Mb	1525:-
FALCON FASTRAM KORT	1500:-

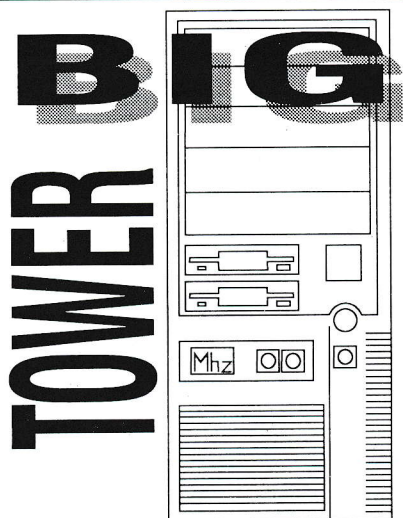


KOMMUNIKATION	SEK
TELIX 14.4 V.32 bis faxmodem	1499:-
TELIX 14.4 VOICE faxmodem	1749:-
TELIX 28.8 V.34 faxmodem	2699:-
LASAT 28.8 V.34 faxmodem	2995:-
LASAT 64 ISDN ext.	5495:-

DATORER	SEK
FALCON Mk 1 4/0	7495:-
FALCON Mk 1 4/420	9595:-
FALCON Mk 1 14/0	12495:-
FALCON Mk 1 14/420	14695:-
FALCON Mk II 4/810 SCSI	12295:-
FALCON Mk II 4/350 SCSI, LE	9995:-
FALCON Mk II 4/530 SCSI, LE	10995:-
FALCON Mk II 14/810	16995:-
FALCON Mk II 4/350 Cubase	RING!
FALCON Mk II 4/530 Cubase	RING!
FPC Tower Mk I 4/425	11495:-
FPC Tower Mk I 4/850	11995:-
FPC Tower Mk I 4/1275	12495:-
FPC Tower Mk I 14/425	16495:-
MEDUSA T40	39995:-



BYGG EN TOWER	SEK
FALCON BIG TOWER	2420:-
MONT. KIT 2.5"-3.5" IDE	242:-
JAM FAST CART ROM-portfölj	440:-
SCSI-PORT TOWER	560:-
MEGA ST/STe TANGENTBORD	595:-
DESKTOPPER	925:-
FREEKEYS	525:-
PC-TANGENTB. ADAPTER	600:-

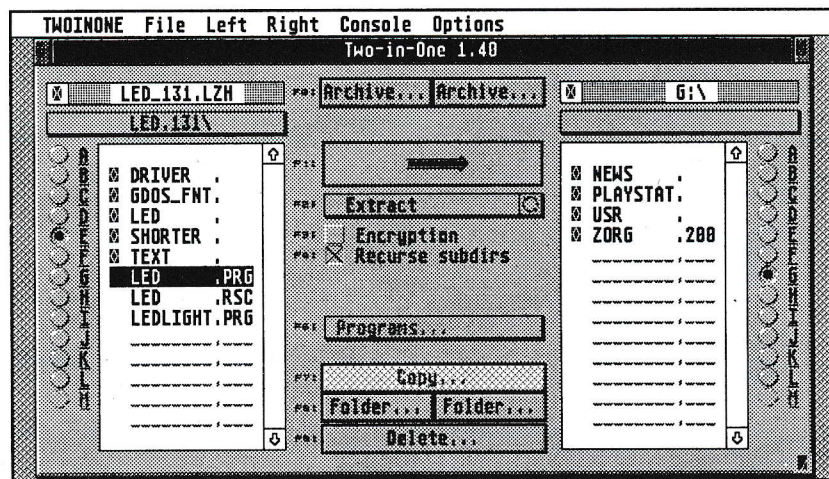


COPSON DATA
Hovetorpsg. 66
582 64 LINKÖPING
Tel/Fax 013-16 41 04

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

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

Bland det första som jag gjorde när jag hade skaffat modem och registrerat mig i några BBS:er var att ladda hem ett program. Tänka sig att man kunde få tag på program så här lätt utan att ringa eller skriva till ett PD-bibliotek. Det var bara att ringa upp en BBS, titta igenom fillistan och sedan ladda hem det eller de program som intresserade en.



Grafiskt sett har Two-in-One likheter med skalprogrammen till LHarc eller STZip. Det gör det i vilket fall lättare att hantera packade filer.

Två i ett gör det lätt

Nåväl, jag stötte på problem direkt. Den hemtagna filen hette något i stil med XXX.LZH. När jag dubbelklickade på filen från desktopen hände direkt ingenting förutom det att helt obegriplig text rullade fram på skärmen. Jag läste igenom de instruktioner för nybörjare som fanns i BBS:en. Där fick jag lära mig att en fil som slutade på .LZH var ett så kallat arkiv som innehöll flera filer som hade komprimerats och sedan slagits ihop till en enda fil. Alla filer i BBS:en var packade för att de skulle ta upp så lite plats på hårddisken som möjligt och för att de skulle ta mindre tid att ladda hem.

För att packa upp ett arkiv som slutar på .LZH behövdes programmet LHarc fick jag lära mig. Jag tog hem programmet som också var packat – men som tur var behövde man bara dubbelklicka på just detta arkiv för att det skulle packa upp sig själv. Efter upppackningen startade jag LHarc. Jag fick upp en dialogruta där man kunde fylla i lite text. Eftersom jag inte hade en aning om vad jag skulle skriva klickade jag bara på OK.

Nu fick jag på skärmen upp en hel del text. Till en början stod det:

```
Syntax: LHarc [<command>]
[<=<|>|<switches>[+|-|0-3]<options>]>...]
<archive> [<Drive>[:\]]<Base-Directory>[>]
<[&|&-|~] <Paths/Files> ...]
```

Sedan följde en lista på alla kommandon, "switchar" m.m. Fram till denna punkt hade jag trott att jag kunde en hel del om olika Atari-program men nu kände jag mig som en total nybörjare. Jag förstod att man var tvungen att skriva in text i den där dialogrutan som kom upp när man dubbelklickade på LHARC.TTP men jag kunde inte för mitt liv komma på hur texten skulle se ut. Jag läste instruktionerna om och om igen och skrev in pa-

rametrarna om och om igen men det blev fel hela tiden.

Efter många timmars tänkande och läsande lyckades jag faktiskt till slut packa upp det hemtagna programmet. Det kändes som om jag hade lyckats mer på grund av tur än skicklighet. Lite senare såg jag brev i BBS:en från andra användare som hade haft precis samma problem som jag och jag kände lättnad över att jag kanske inte var så ointelligent som jag just då kände mig.

Grafiska skal

Vad jag ville komma fram till med min inledning var att program som lharc.ttp egentligen aldrig skall köras genom att man dubbelklickar på dem från desktopen. Bäst fungerar det om man startar dem från ett så kallat grafiskt skal. Skalprogrammet är då ett vanligt GEM-program där man har menyer och kan klicka på olika knappar etc. för att bestämma vilken/vilka filer som skall packas ner eller upp och på vilket sätt.

Det finns numera grafiska skal till de vanligaste packprogrammen. Two-in-One för utvecklingen ett steg längre. Den är nämligen ett grafiskt skall för *alla* de vanligaste packprogrammen. Man kan alltså

när man installerat Two-in-One starta alla sina packprogram från samma skal.

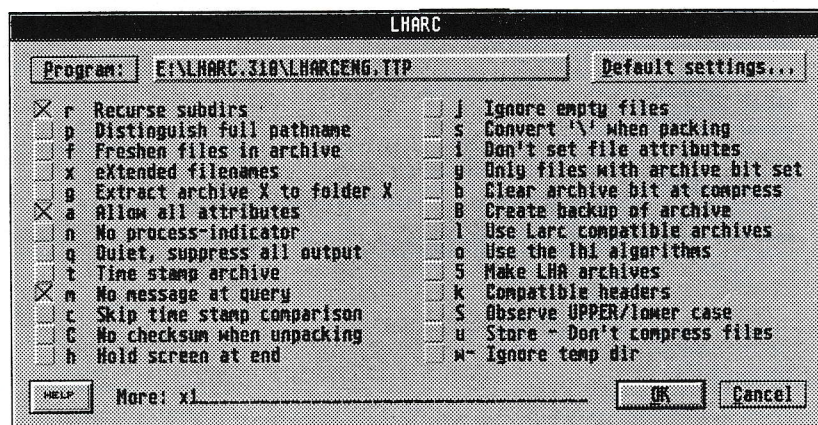
De packprogram som Two-in-One klarar av att hantera är lharc, stzip, zoo, arc och unarj. Lharc och stzip är absolut vanligast och det är väl en smakfråga vilken av dem man föredrar. Arc kan man idag nog betrakta som föråldrad, den packar inte lika bra som de två nämnda programmen. Zoo förekommer en del inom Internet (Unix-världen). Unarj är ett intressant program. Det kan nämligen dela upp ett arkiv i flera delar. Något som är bra när man vill lägga arkivet på disk och det visar sig vara större än vad som får plats på en disk.

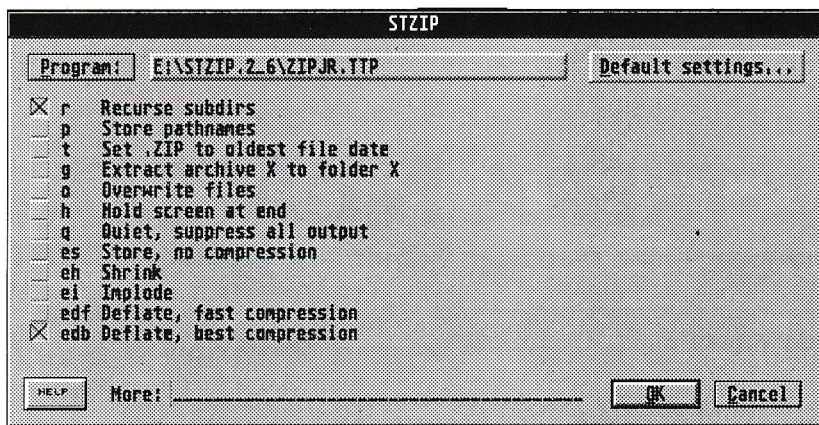
Vad man kanske saknar hos Two-in-One är stöd för gzip och tar, de säkerligen vanligaste packformaten på Internet. Gzip kan bara packa *en* fil så man använder först tar för att slå ihop alla filerna man vill packa till en fil. Gzip packar bäst av alla de packprogram som jag har stött på.

GEM-skalet

På bilden ser vi hur själva GEM-skalet ser ut. Skalet består huvudsakligen av två "filväljare", en till vänster och en till höger, med lite olika knappar och fält att

Här ställs alla kommandon och switchar in för LHarc-programmet





Inte lika många som för LHarc, men det finns naturligtvis kommando-inställningar för STZip också.

klicka på däremellan. I mitt exempel finner sig ett arkiv till vänster (LED_131.LZH). Arkivet packas sedan upp till den plats som man väljer i den högra filväljaren. Filen LED.PRG i arkivet är markerad och skulle jag klicka på pilen som pekar åt höger mellan filväljarna skulle filen packas upp till drive G. Skulle man föredra att ha arkivet till höger och packa upp till vänster går det lika bra.

Som framgår av bilden finns det en del fält med förvalda funktioner att klicka på. Varje fält kan också aktiveras genom att man i stället trycker på en F-tangent. Arkiv-knappen är till för att man snabbt skall kunna välja ett nytt arkiv. Man får upp en filväljare, dubbelklickar på det nya arkivet och sedan är det klart. Då man klickar på den tjocka pilen sätts handlingen som står i rutan under pilen i gång.

Man kanske inte alltid vill packa upp ett arkiv utan bara testa det. Genom att välja "test" i stället för "extract" i rutan under pilen testas arkivet (när man därefter klickar på den tjocka pilen). Fältet märkt folder tillhandahåller en mycket nyttig funktion. Ibland låg inte filerna i arkivet i någon mapp när de packades. Oftast vill man dock packa upp alla filer i ett arkiv så att de hamnar i samma mapp. När man klickar på folder-fältet får man upp ett fönster där man kan skriva in namnet på den mapp man vill skapa. En bra finess är att det förslag på mappnamn som redan är inskrivet i fönstret när det

kommer upp är samma som arkivets namn. I mitt exempel förslås det alltså att mappen skall heta LED_131.

Man kan också radera eller kopiera filer inifrån GEM-skalet och till och med starta vissa program. Vill man titta på till exempel en textfil eller en bild i ett arkiv utan att packa upp det går detta också bra. Allt detta är mycket användbara funktioner som man ofta har nytta av om man jobbar mycket med arkiv.

Applikation

Two-in-One bör installeras som en så kallad applikation. Detta görs från desktoppen och innebär att man binder vissa typer av filer till programmet. Lämpligt är att välja filer som slutar på zip, lzh, arc, zoo och arj för det är ju dessa arkivformat som programmet stödjer. Om man sedan dubbelklickar på en fil från desktoppen som slutar på något av sätten ovan (efter punkten i filnamnet) startas Two-in-One och den valda filen laddas in som det arkiv som skall bearbetas.

Vill man inte starta GEM-skalet utan starta upppackningen med en gång går det också bra att konfigurera Two-in-One så att detta sker. Programmet startas då i "manager mode" som författaren kallar det. Man kan välja en mapp eller diskenhet som arkiven alltid skall packas upp till. Jag som varje dag packar upp brev som jag tagit hem från Internet packar alltid upp breven på detta senare sätt. På så sätt behöver jag inte vänta på att GEM-skalet skall startas utan upppackningen

går igång direkt när jag har dubbelklickat på brevarkivet.

Sammanfattning

Two-in-One är programmerat av Gregor Duchalski och senaste versionen av programmet är version 1.40. Programmet är shareware och kan registreras hos Falcon Pro Center för 165 kronor. Det enda liknande program som jag känner till är PacShell som är gjort av upphovsmannen till ST Guide. PacShell har ett helt annat användarinterface, man arbetar i en desktoptliknande miljö och det mesta kan utföras genom att dra omkring filer och arkiv med musen. Jag är personligen mycket mer tilltalad av användarinterfacet i Two-in-One än i PacShell men eftersom båda programmen är shareware rekommenderar jag den intresserade att ta hem båda och prova. Hos Falcon Pro Center kan man även registrera PacShell för 140 kronor.

Det tredje alternativet är att använda de grafiska skal som har utvecklats till varje packprogram separat. I fallet med STzip och LHarc är dessa skal helt gratis och mycket välgjorda. Jag kanske också skall tillägga att själva packprogrammen inte medföljer Two-in-One så dem får man skaffa separat om man inte redan har dem. Som många program numera har även Two-in-One online-hjälp i ST Guide-format. Ytterligare en finess som höjer kvalitén hos detta redan utmärkta program. ■

Ulf Höberg
(ulftage@tripnet.se)

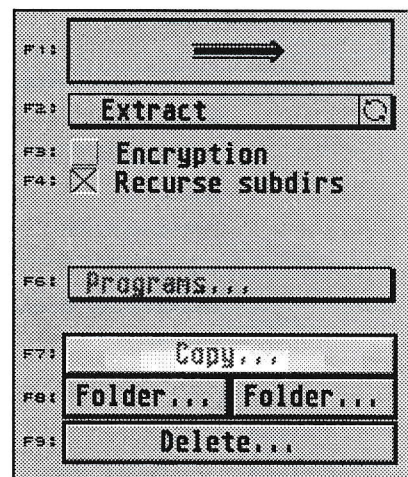
Snabbfakta

Produkt: Two-in-One v 1.40
Från: Gregor Duchalski
Pris: 165 kr (shareware)

Skall man skapa en ny mapp föreslår Two-in-One namnet på det arkiv man arbetar med för tillfället.



Den enkla panel som Two-in-One bygger kring.





REGISTRERA NUMERA!

Shareware-sidan med Sven Bornemark

Det går verkligen framåt för mänskligheten! Även om vissa statsöverhuvuden gör allt för att få oss att tro motsatsen, går det med lätthet att skönja en allt ökande insikt och förståelse bland svenska atari användare.



Everest 3.5 nu på svenska tack vare Nils Ekholm.

Det jag åsyftar är naturligtvis viljan att göra rätt för sej; antalet registreringar har ökat dramatiskt över sommaren, och är nu uppe i 130 stycken! Jag passar här gärna tillfället i akt att ge mången svensk atarian en vänlig dunk i ryggen. Bravo!

Svenska versioner

Som framgår av listan över de program jag supportar, har ett flertal av dem översatts till svenska. Anledningarna är många:

- Svenska hjälptexter och menyer är lättare att förstå och går fortare att läsa för alla svenskar (utom Tom Thomason...)
- även om många är duktiga på språk, blir tankebanorna kortare med svensk text framför ögonen
- min sjuåriga dotter tycker om att söka sej fram på egen hand, och med svenska menyer har hon en ärlig chans
- det ser trevligt ut

Översättarens vedermödor

Att översätta program är dock ett tidsö-

dande arbete. Jag har själv glädjen att vara omgiven av duktiga medarbetare, som helt utan ersättning sitter och sliter med såväl menyer som textfiler.

Ibland är program helt baserade runt en resursfil (.RSC), och då kan man i en resurseditor (som till exempel Interface) ganska lätt gå in och göra de ändringar man vill. Från tyska till svenska brukar det gå lätt, men med engelskan är det knepigare; det går oftast åt avsevärt fler bokstäver att uttrycka sej på svenska, och därför räcker radlängden i det engelska originalet helt enkelt inte till.

Man kan i sådana situationer välja att använda förkortningar, men sådana har ofta en tendens att bli helt obegripliga; "Färg-skals editor" (Color Map Editor) och "Bildförvans." (Set Warping) är blott ett par exempel på hur korta rader och märkliga fackuttryck kan stöka till det för en översättare. Försök själv översätta "directory" så får du se.

Efter en stunds mödosamt arbete kommer man fram till att det bara finns en utväg: kontakta programmeraren! Av ho-

nom kan man få "strängarna" till ett program, och därmed ökar förutsättningarna för en hyfsad svensk version avsevärt.

Everest på svenska

Nyligen översattes texteditorn Everest till svenska, och Nils Ekholm gjorde ett stort artat jobb på mycket kort tid. Att det trots allt i en tidig testversion vimlade av stavfel berodde dock inte på Nils; Oliver Schmidt hade i stället för att kopiera över strängarna till rätt ställen suttit och knapat i den svenska texten *för hand!* Nuvarande svenska version av Everest är dock till 99,7% helt korrekt.

Det finns också exempel på när jobbet går som en dans. Det tog mej en timme och trekvart att översätta hela TurboBlanker. Programmet har en pytteliten huvudmeny, ett par små sidomenyer och en dokumentationsfil på 11Kb.

Får jag nu bara hjälp med översättningen av Adresse, ska jag nog snart kunna presentera en svensk version av denna excellenta databas också. ■

Sven Bornemark

(sven@dada.ct.se eller 2:200/136.56)

SharewareToppen

Adresse
Backward
Everest
Freedom
GEMBench
GEM-View
Selectric
Stoop
TurboBlanker

Nu har nykomlingarna Adresse och TurboBlanker fått luft under vingarna. Freedom och Stoop håller ett jämnt och högt tempo, medan Everests ledning tycks både betryggande och ointaglig.

Ett sharewareprogram är att betrakta som ett lån: om du inte finner någon större nytta eller glädje med det så "lämna tillbaka det" (raderna det). Tycker du om programmet och använder det regelbundet så "köp loss det" (registrera dej!). För vidare utveckling och översättningsarbete krävs att användaren - du - visar programmeraren vederbörlig uppskattning. Stöd Atari och dess programutbud du med!

ASSI

För att underlätta hanteringen av shareware-support för atari-program, har Tom Thomason, Dag Dao och Sven Bornemark tagit initiativet till en global organisation: ASSI (Atari Shareware Support International). Delaktiga i ASSI är, förutom ovanstående, även Denesh Bhabuta, Joe Connor, Olaf Gütche, Ruud Sint och andra "domestic support sites". För mer info, ladda ner filen ASSI-SWE.TXT från närmsta BBS, eller kontakta Tom, Dag eller Sven telefon- eller brevledes.

Har du aldrig varit ute och letat information på det världsomspännande datornätet Internet förr så råkar du säkert ut för det senare. Med lite tur kan man faktiskt hitta det man söker.

Internet som filmguide

Microsoft har köpt in sig i Steven Spielbergs senaste filmföretag som enligt rykten skall använda datorteknik för att ersätta skådespelarna i filmen. Skådespelarnas utseende och rörelser kommer att spelas in på dator för att sedan kunna spelas upp precis som datorregissörerna önskar.

Fladdermusen hugger till igen

För dem som missade Batman Forever, den tredje av de nyproducerade batmanfilmerna, finns chansen nu i höst när Warner lanserar videovarianten. Som vanligt har man smaskat på ordentligt med specialeffekter, alla kulisser och kostymer är helt nya. Nya batmobilen är en av sevärdheterna, designad av bildesignern Tim Flattery som sägs vara expert på ämnet. Sminkningen och kostymerna är givetvis ingen underdrift, Batman och Robin är påbyggda med så mycket plast att man kan fundera hur de sköter transpirationen under all grannlåten och skurken Dubbelansiktet tog det en timme och fyrtio minuter att sminka. Filmen bygger vackert vidare på sagan om den mot brottsligheten ständigt kämpande Batman, hoppas att han inte missar några skurkar i framtiden heller...

Rocky tar jobb som mc-polis

Den ödmjuka seriehjärten och kvarter-spolisen Judge Dredd har blivit film. Den än mer ödmjuka skådisen Sylvester Stallone

står för rolltolkningen i en värld av år 2139 där allt är förstört av krig utom tre gigantiska städer där kriminaliteten alltid är på topp. Dredds hemstad Mega-City One befolkas av 65 miljoner invånare, man får väl citera seriehjärten; - "This block is under arrest".

Danny Cannon som gjort filmen, valde att spela in den i England i samma studios som användes till inspelningen av Star Wars. De strålnings-smittade vidderna fulla med mutanter utanför Mega-City One är inspelade på Island, man får hoppas att detta inte påverkar turismen alltför drastiskt. Kulisser och tekniska prylar som fordon och gigantiska byggnader utlovas att inte stå efter den tecknade serien i "good feeling". Judge Dredd är utrustad med en röstkontrollerad, DNA-kodad jätterevolver och puttrar runt på en lätt hotad MC med två automatkanoner samt inbyggd dator (Falcon 030?). Givetvis missar inte Max von Sydow att vara med i en film som denna, han spelar "Dredds" chef "Judge Fargo". Synd bara att "Judge Fargo" inte ser till att "Dredd" behåller hjälmen på, som i den tecknade serien. ■

Sylvester Stallone gör en ganska prekärr insats i filmatiseringen av Judge Dredd.



Foto: Hollywood Pictures

Niclas Österlin

Här är några tips för den filmintresserade.

Disney: <http://bvp.wdp.com/BVPM/index.html>

Universal: <http://www.mca.com/>

Sony pictures: <http://www.sony.com/>

eller varför inte ta en sväng till Chalmers; världens centrum för asiatiska actionfilmer med t ex Jackie Chan och John Woo.

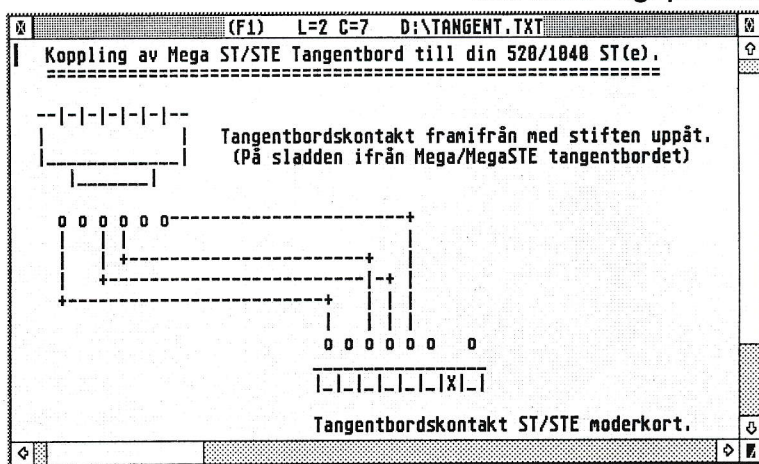
The Hong Kong Movies Database:

<http://www.mstud.chalmers.se/hkmovie/>

Löst tangentbord till en vanlig ST/E

Eftersom Sysop Bertil Jägar en dag tyckte sig behöva ett löst Mega-tangentbord till sin vanliga STE, satte han sig ner och funderade lite på hur han skulle lösa detta problem. Resultatet blev en liten ritning på hur man som enklast skall koppla ledarna mellan datorns tangentbordskontakt och tangentbordet. Nu kan också du njuta av friheten med ett löst tangentbord i knät! ■

Ritningen, presenterad i ASCII, i ett vanligt GEM-fönster. Inga problem.



Att lära sig **SE** med Atari

Efter många bekväma år med GFA BASIC bestämde jag mig till slut att ta steget fullt ut och lära mig programmera i C. Detta berodde främst på tre saker: a) GFA BASIC utvecklas inte längre, b) C är mer kompatibelt mellan olika datorplattformar och c) de riktigt roliga programmeringsbiblioteken och verktygen finns i de flesta fall endast tillgängliga i C.

Det är väl värt att notera min kunskapsnivå i C innan jag började lära mig. Jag kunde alltså endast programmera i BASIC och listningar i C har för mig sett ut som hårt krypterade hieroglyfer.

Innan jag överhuvudtaget gjorde några större investeringar, så bestämde jag mig för att försöka komma så billigt undan som möjligt. Det är inte så roligt att ha investerat tusentals kronor på något som man kanske inte alls kommer att ha användning för. Nej, så jag införskaffade mig Coronado Enterprises' C-kurs (finns både på engelska och svenska), freeware C-kompilatorn Sozobon C samt ett CLI-skall (i detta fall GULAM). Detta kalas gick loss på runt 60 kronor, och billigare än så lär det knappast kunna bli.

Coronado Enterprises' kurs i C

Denna kurs är helt diskbaserad. Med andra ord så ligger alla kapitel och exempel som textfiler. Har man en skrivare bör man skriva ut alla kapitel, det blir ganska så jobbigt att läsa längre texter på skärmen.

Kursen är i grund och botten skriven för PC, men i och med att den endast går igenom de grundläggande funktionerna i C (m.a.o. inga systemberoende anrop), så kan man kompilera näst intill alla exempel som följer med i kursen smärtfritt. Kursen går bl.a. igenom variabler, strängar, loopar, filhantering, arrayer, strukturer och sätt att skriva lättläst kod.

Varje kapitel avslutas med att eleven (du - förhoppningsvis) ska skriva några

egna program, för att träna det du lärt under kapitlet. Övningarna är inte så fruktansvärt svåra, men det är nog ganska nyttigt att öva lite praktiskt också.

Coronado Enterprises' kurs i C är ett bra ställe att börja lära sig C på. Dessutom lär den det den lär ut på ett ganska så pedagogiskt sätt.

Jag måste ändå utfärda en liten varning: kapitlet om pekare är kraftigt förvillande, så ta det med en nypa salt. Efter det att jag hade läst igenom det var jag nära på att ge upp hela tanken på att lära mig C.

Clayton Walnums C-manship

Efter Coronados kurs i C fick jag mersmak och ville lära mig mer om C på Atari, så jag beställde boken C-manship från FaST Club i England.

Boken är på nästan 400 sidor (uppdelat på 31 kapitel) och den är baserad på den C-kurs som publicerades i tidningarna ST-Log och ANALOG Computing. C-manship går igenom allt från de mer grundläggande funktionerna inom C till rent Atari-specifika anrop. Boken lär dig bl.a. att: rita med VDI-grafik, bemästra dialogrutor och fönster, menyer, accessories, enklare animationstekniker, etc.

C-manship finns dessvärre endast utgiven på engelska, men lyckligtvis är den skriven på ett mycket enkelt och lättfattligt sätt. Redan på sidan 15 i boken så har du skapat din första headerfil (*.H) och man förstår t.o.m. vad man har gjort! Clayton Walnum gör sitt yttersta för att avdramatisera och förklara skräckinjagande termer och funktioner, vilket han i de flesta fall lyckas väldigt bra med.

De exempel som är listade i boken, är just... listade i boken. Det följer inte med någon diskett för att underlätta arbetet. Så var beredd att knappa. Alla exempel är skrivna för Megamax C, men ska fungera bra (med mindre ändringar) på de flesta C-kompilatorer.

Emellanåt känns boken lite "jättig". Detta beror antagligen på just det faktum att boken är baserad på en kurs publicerad i en tidning (med sina deadlines och utrymmesbegränsningar). Vissa använd-

bara termer och rutiner vidrörs knappt (t.ex. om filhantering). Så det känns riktigt bra att ha läst igenom Coronado Enterprises' C-kurs. Dom kompletterar faktiskt varandra riktigt bra.

Sammanfattning

Både Coronados kurs i C, och boken C-manship kräver att du har en C-kompilator. För mig räckte Sozobon C halvvägs. När jag kom in på VDI-grafik så ville den inte längre och jag kunde inte hitta var felet låg någonstans. Men vid det laget så hade jag redan bestämt mig för att köpa mig en C-kompilator. Med detta menar jag inte att Sozobon C inte är något att ha. Tvärtom! Sozobon C är en mycket kraftfull och fullvärdig kompilator, och många användbara applikationer har skrivits med den (bl.a. ST-Guide och PacShell).

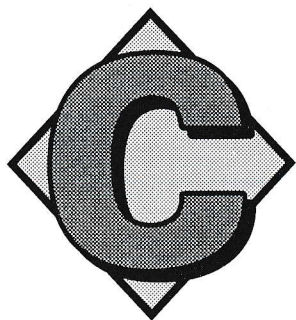
Varken kursen eller boken lär ut hur man programmerar, utan du bör ha en viss erfarenhet sedan tidigare. I många fall jämförs C-funktioner med liknande funktioner i BASIC.

C-manship är en mycket användbar och bra bok. Författarens humor gör att boken blir riktigt rolig att läsa. Funderar du på att lära dig programmera i C, så rekommenderar jag verkligen dig att införskaffa C-manship, men passa då även på att skaffa Coronado Enterprises' kurs i C (finns numera i SAKs PD-bibliotek). Då lär du knappast misslyckas med att lära dig programmera i C.

Intresserade av boken C-manship kan ta kontakt med Falcon Pro Center. ■

Carl Löfgren

(Carl.Lofgren@abc.se)



Snabbfakta

Produkt: C-manship

Från: FaST Club, 7 Musters road, Nottingham, NG2 7PP, England.

Pris: £14.95 + £1.25 porto (c:a 200:- inklusive porto).

Grafik och ljud har ofta kommit i första hand och spelidén i andra hand. Detta märks framför allt på CD-baserade spel till PC. Jag skall här presentera tre spel där spelidén är det som bär upp spelen och grafik och ljud kommer i andra hand.

Mind Sweeper kräver logiskt tänkande och mycket tålamod.

Tre bra spel till din Atari

Mind Sweeper

Mind Sweeper är en minsveparklon påminnande om MS-Windows Minesweeper. Spelet är programmerat i GEM och den omfattande hjälptexten finns i hyper-textformat, man kan välja mellan engelska och holländska(!) i den version jag har. Det finns tre storlekar av minfält att välja mellan samt sex olika svårighetsgrader. Dessutom finns möjligheten att fuska som dock sätter ned poängen. Jag har inte hunnit spela detta spel så mycket ännu men det fungerar som det skall och har dessutom lite mer finesser än det minspel som man fick när man köpte sin Falcon. I och med att det är gjort för att fungera på alla TOS-maskiner så är det inte lika färggrant som det Falconspecifika minspelet. Programmet är skrivet av Eric Hameleers från Holland och är shareware. Det här ett spel som man kan spela när man har några minuter över men när man väl har börjat svepa minor är det svårt att sluta.

Gemory

Gemory är ett memoryspel i GEM-miljö. Man skall alltså para ihop de brickor som är lika. Du kan bara spela mot datorn och du bestämmer hur många omgångar tillbaka som datorn skall komma ihåg. Jag klarar av att vinna om jag låter datorn komma ihåg tre omgångar tillbaka. Hade spelet varit i färg istället för svartvitt så hade det förmodligen varit betydligt lättare att vinna, dessutom roligare. Men med rätt taktik går det att slå datorn även om man sätter en högre svårighetsgrad än tre omgångar. Ett trevligt spel där man inte har bråttom, dock är det roligare att spela det riktiga brädspelet, är det inte alltid så? En rejäl hjälpfil finns på tyska, men jag tror knappast man behöver den eftersom spelidén är otroligt enkel. Spelet som är skrivet av Uwe Holtkamp fungerar på

alla TOS-maskiner. Programmet är shareware och går att ha som accessory.

Tautology II (Falcon)

Här gäller det att para ihop brickor igen men man måste kunna dra en linje med högst två krökar (90 graders) mellan de två identiska brickorna. Kan man det försvinner de två brickorna och så fortsätter man tills alla brickor är borta (200 eller något sådant). För att det inte skall bli alltför svårt finns det dessutom grupper av brickor där det inte behövs fullständig likhet för att ta bort dem. Spelet går på tid och det finns ljudslingor som gör det än mer hektiskt. Grafiken är mycket bra (VGAGrafik på Falcon) och ljudet är fullt godkänt. Jag som avskyr technomusik finner mig sitta hummande i takt med den pumpande technomusiken. Här kan man verkligen tala om att sitta klistrad framför skärmen. Fungerar som sagt var endast på Falcon och kräver fyra meg. Fungerar på RGB och VGA i True Colour.

Man kan spela mot en annan person eller mot datorn, spelar man mot en person får man lägga in ett handikapp åt den som blir utan mus. Det finns fem uppsättningar brickor att välja mellan, jag spelar så gott som alltid med den som heter "numbers" emedan jag finner den vara lättast. Möjlighet att sätta upp egna brickor finns för den som vill. Detta är ett höjderspel som jag har förstört några nätter med. Här har en bra spelidé förenats med bra grafik och bra ljud. Spelet är gjort av Reser-

voir Gods och är shareware, just det, det är de som även gjort Double Bobble till Falcon. Har hunnit spela det, Double Bobble, en timme och det är *mycket bra*. Det kommer en hel del gott från gudarnas förråd.

Eftersom jag är kassör i SAK måste jag här påpeka att dessa spel finns i SAKS PD-bibliotek. Tautology II heter FSPEL 15 i biblioteket, Mind Sweeper och Gemory finns på en disk likaså Double Bobble men vilket nummer de har vet jag inte ännu, titta i PDlistan för detta nummer. ■

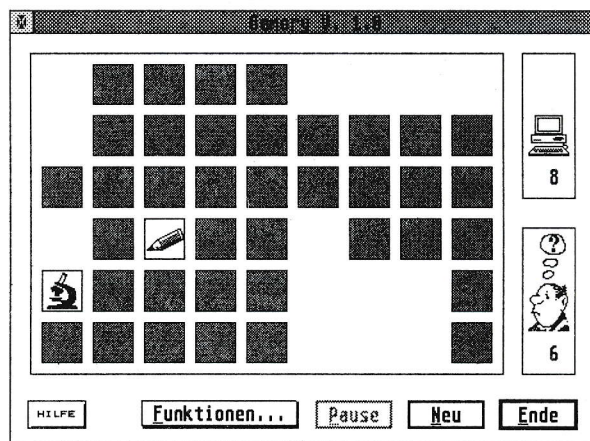
Lars G Andersson

Snabbfakta

Produkt: Mind Sweeper v 1,1
Från: Eric Hameleers

Produkt: Gemory v 1,0
Från: Uwe Holtkamp

Produkt: Tautology II
Från: Reservoir Gods
Krav: Falcon030



I Gemory testas din minnesförmåga mot datorn.

Surfa med skalet på!

Det mest använda operativsystemet som används för fast Internetanslutna datorer är Unix. Unix finns till i stort sett alla typer av moderna datorer, även till Atari. Om man är hänvisad till att surfa runt i ett Unixskal, finns alla tjänster som Unix-kommandon.

Först en snabbguide till Unix, där vi beskriver motsvarande DOS-kommando:

ls -la	dir	visa alla bibliotek och filer (enbart ls ger endast filnamn, inte storlek, m.m.)
rm	del	radera fil
mkdir	md eller mkdir	skapa bibliotek
rmdir	rd eller rmdir	radera bibliotek
cp	copy	kopiera bibliotek eller fil
mv	move eller ren	flytta eller döpa om bibliotek/fil

Ägande, åtkomstflaggor, m.m.

Eftersom Unix är ett fleranvändarsystem vill man gärna reglera vilka som ska få komma åt filerna, och vad de ska få göra med dem. Endast ägaren till filen, samt den som har så kallad root-access (vanligtvis systemadministratören med Crew), kan göra detta.

Åtkomsträttigheterna sätts med nio flaggor plus en definitionsflagga. Man skiljer mellan läsrättigheter (r), skrivrättigheter (w) samt exekverbara rättigheter (x). Om du listar ett bibliotek (ls -la) ser du dessa flaggor först på varje rad. De finns listade tre gånger.

De första "rwx" anger vilken access ägaren till en fil ska ha. Det kan tyckas vara onödigt att ta bort rättigheter för sig själv, men kan vara bra för att hindra sig själv att av misstag ändra i filer man vill behålla intakta. Dessutom kan det ibland vara dumt att försöka exekvera en textfil. I GEMDOS och i DOS har man suffix som hindrar detta (.PRG, .TOS, etc.)

De andra "rwx" anger vilken access de som tillhör samma grupp som ägaren ska ha. Om du skriver "groups" i Unixskalet ser du vilka grupper du tillhör, t.ex. "users"

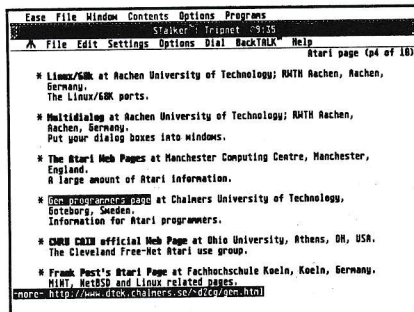
De sista "rwx" anger vilken access alla andra ska ha.

Det allra första tecknet anger definitionsflaggan. Det kan bl.a. vara ett d för att indikera att det är ett bibliotek (directory), eller l för att indikera att det är en länk till något annat ställe i hierarkin.

Lynx

Nej, det handlar inte om spel, utan om ett textverktyg för att se på WWW-sidor. Man skriver kort och gott "lynx" vid Unixprompten och upp flyger "startsidan", vanligtvis din Internetleverantörs WWW-sida. Tryck G, så kan du knappa in URL:en ("adressen") till den sida du vill hoppa till.

Eftersom det handlar om text kan man inte titta på bilder, m.m. med Lynx. Däremot kan man ibland plocka ner bilder, ljud, m.m. till sitt konto, och därefter ta hem filerna med Zmodem eller liknande för att visa på sin egen dator hemma.



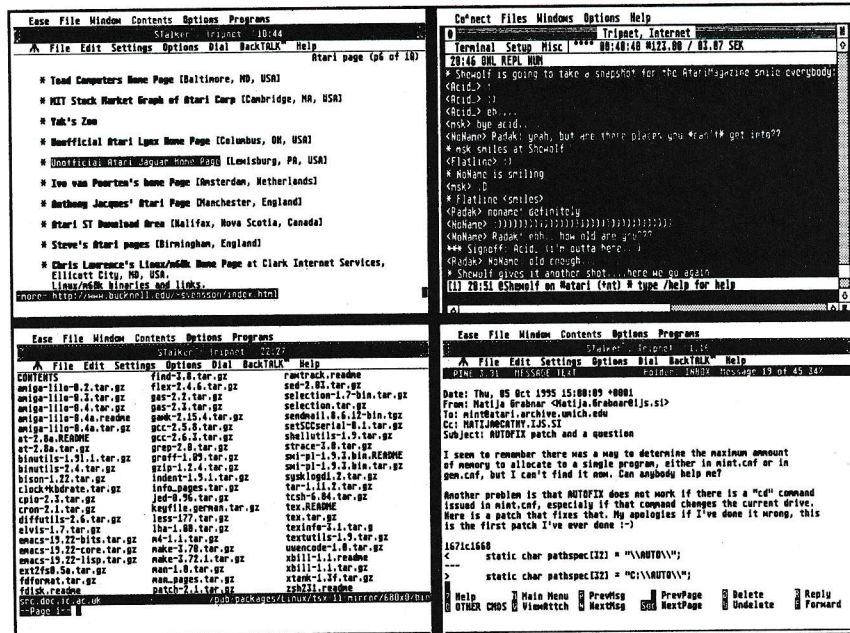
Så här ser Atari-hemsidan ut i Lynx. Den länk som är markerad med inverterad text kan man gå vidare till genom att trycka return eller högerpil.

FTP

Som vi tidigare har sagt, betyder det File Transfer Protocol, och är ett verktyg för att föra över filer från de oändliga filarkiv som finns ute i världen. Man skriver "ftp" vid Unixprompten och får upp

prompten ftp> Skriv "help" så får du en lista över de kommandon som finns tillgängliga. Men Goddard Yxskaff! Ingen beskrivning av kommandona. OK, då tar vi de viktigaste här. Observera att vissa kommandon kan förkortas.

!	Snabbhopp till Unixskalet. Hoppa till baka genom att skriva "exit".
mget	Plocka hem flera filer på en gång. Wildcards (* och ?) är tillåtna.
pwd	Betyder "Print Working directory", dvs. skriv ut var i hierarkin du befinner dig just nu.
dir	Visar vilka filer som finns i det bibliotek som du befinner dig i just nu på värddatorn.
mkdir	Skapar ett bibliotek på värddatorn.
quit	Avslutar ftp-programmet.
ascii	Om du är säker på att filerna du för över är rena ASCII-filer, kan du ange att överföringarna ska ske i ren ASCII-form, vilket går mycket snabbare än binära överföringar.
get	Plocka hem en specifik fil.
mput	Skicka över valfritt antal filer. Wild cards fungerar.
binary	Skicka över filer i binär form. Ett mås te när du för över packade filer, program, etc. Motsatsen är ascii.
bye	Stänger ner en ftp-förbindelse.
rename	Byt namn på två filer på värddatorn. Kräver fullständig access till filerna.
type	Visar en fils innehåll på skärmen.
cd	Byter bibliotek.
cdup	Byter till biblioteket ovanför i hierarkin.
kin.	"cd .." fungerar också.
lcd	Byter bibliotek på din egen dator (cd byter på värddatorn).
open	Öppnar en förbindelse till ett angivet ftp-arkiv.
rmdir	Plockar bort bibliotek på värddatorn. Kräver fullständig access till filerna.
chmod	Byter åtkomsträttigheter på filerna på värddatorn. Kräver ägandeaccess till



filerna.

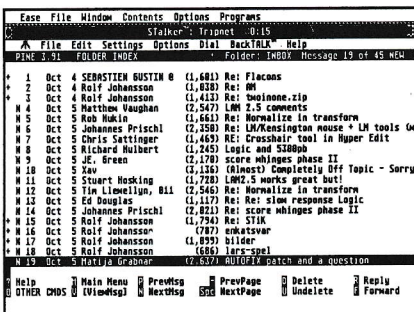
- ls **Lista filerna. Motsvarar dir eller "ls -la" i DOS resp. Unix.**
- prompt **Välj om du vill bekräfta hemhämtning av filerna när du gör en mget.**
- ? **Som "help".**
- close **Stänger ner en ftp-förbindelse.**
- macdef **Definiera ett macro. Utför macro't ge nom att skriva \$ och macronamnet.**
- send **Skicka över en fil till värddatorn.**
- mdelete **Radera många filer på värddatorn. Kräver access till filerna. Wildcards till låta.**
- delete **Raderar en specifik fil på värddatorn.**

NcFTP

Ncftp är en vidareutveckling av ftp-programmet. Det innehåller finesser som att det loggar in automatiskt åt dig när du öppnar en förbindelse till ett ftp-arkiv. Du kan spara en lista på de arkiv som du ofta besöker och programmet kommer ihåg det bibliotek som du sist befann dig i när du senaste gången besökte ett visst ftp-arkiv. Nästa gång du besöker samma arkiv hamnar du på samma ställe i hierarkin.

Telnet

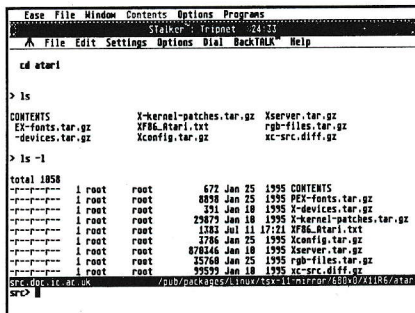
Med telnet loggar du in i textläge på en värddator. Skriv bara "telnet" i skalet och ett namn, så loggas du in.



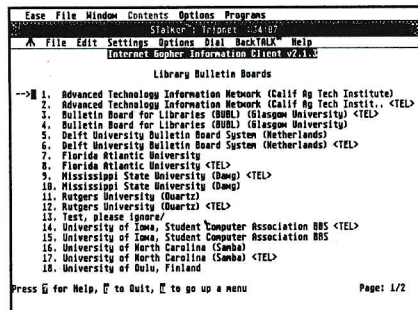
Dagarna innan AM skall gå i tryck får man många brev från chefredaktören. Så här ser indexsidan ut i brevläsaren Pine.

News

News är Internets motsvarighet till Fidonet och SAKnets echomail, dvs. publika brev som alla kan läsa. Det finns många newsprogram, och alla kan startas på olika sätt. Tin är en populär newsläsare, men kan vara svår att förstå sig på för ny-



I NcFTP kan man lista filer på olika sätt. Först är de listade med "ls" och sedan med "ls -l".



Man kan läsa på anslagslavlorna hos olika universitet över hela världen med hjälp av Gopher.

börjare. Om du inte vet vad som finns installerat hos din leverantör, prova att skriva "news", så startas det newsprogram som leverantören tycker att du ska använda.

Gopher

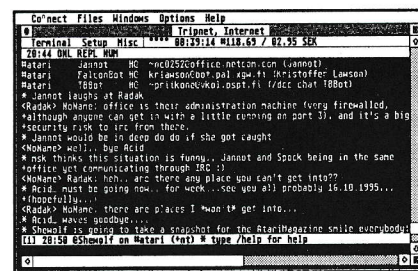
Gopher är ett interaktivt informations-sökningssystem, och var populärt innan det grafiska WWW slog igenom. För kommunikation i ett Unixskal är det perfekt, eftersom det inte innehåller någon grafik. Skriv bara "gopher" i skalet, så startas det. Än idag hittar man mängder av intressant information via Gopher, bl.a. många FAQ:ar om olika ämnen. (FAQ är en förkortning för Frequently Asked Questions och brukar vara en lista över de vanligaste frågorna – med svar – inom ett visst ämnesområde.)

Archie

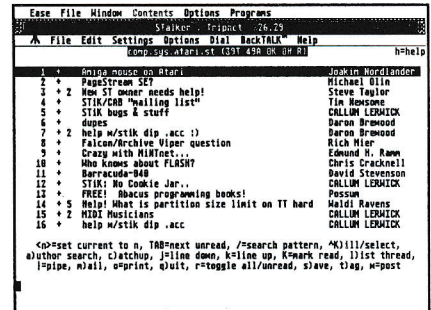
Archie är sökverktyget för ftp-arkiv. Tex. om du vill veta var du hittar trackermodule, skriver du bara "archie mod" i skalet, så får du en lista över ftp-arkiv som har filer eller bibliotek med "mod" i namnet. Om listningen blir så lång att du inte kan se allt på skärmen, lägger du till "| more" innan du börjar sökningen.

IRC

Är man en van tangentbordsskribent, är "fleranvändarprat-systemet" Internet Relay Chat (IRC), perfekt att köra i ett Unixskal. Skriv bara IRC och vänta ett tag, så blir du uppkopplad mot en IRC-server någonstans i världen. En svensk server ligger på Kungliga Tekniska Högskolan och har adress irc.nada.kth.se. Det kan du ändra genom att ge kommandot "/server" och adressen.



IRC, där alla möts för att direkt diskutera det som rör dom mest. Här är det fotografering i IRC-kanalen #atari som gäller.



Indexsidan för konferensen comp.sys.atari.st som den ser ut i Tin. Som synes finns det även svenskar som skriver brev i detta möte.

Kommunikationen är uppdelad i olika s.k. kanaler, där man diskuterar olika saker. Det finns tusentals kanaler, så försök inte lista dem med kommandot "/list". Då kan du bli sittande där ett tag. Allt du anger med ett slash (/) framför tolkas som ett kommando, allt annat som något du vill säga till de andra på kanalen. Kanaler heter alltid något med ett hashtecken (#) framför.

/join #kanalnamn används för att ansluta dig till en kanal, och /leave #kanalnamn används för att lämna en kanal. Om du joinar utan att leavea, lämnar du automatiskt den gamla kanalen, om du inte säger till att vilja vara i två kanaler samtidigt (överkurs!)

I en kanal använder du ett nickname ("smeknamn") när du kommunicerar. Själv använder jag RJ_Pat, så ser ni det i någon kanal vet ni att det är jag.

/who nickname visar vem som ligger bakom ett nickname, och /who #kanalnamn visar vilka som finns på kanalen. /signoff bla bla bla ger texten "bla bla bla" i kanalen, och avslutar IRC-programmet.

Email

Email skickar du med kommandot mail mailadress <filnamn du vill maila. Brevfilen du vill skicka kan du skriva i Emacs eller annan rolig editor.

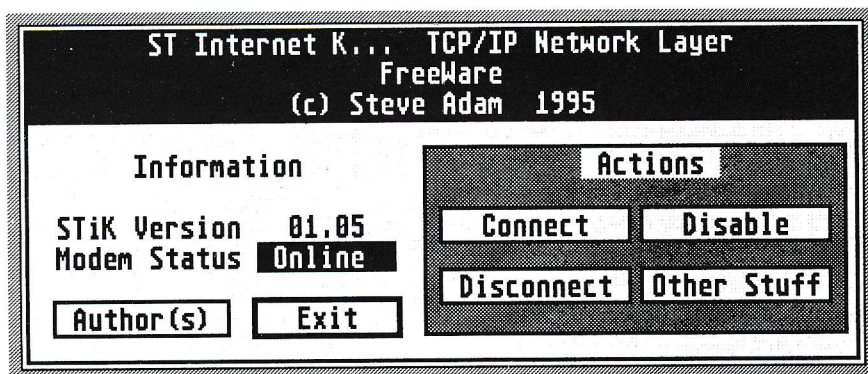
"elm" är också ett ganska bra mailprogram, men finns inte hos alla leverantörer. Ett annat är "Pine".

Epilog

Till den mycket passande låten "Surf" med Beach Boys, som just nu spelas på radion, vill jag bara säga att om det är nåt du undrar över så skicka ett Email till patrick@pandora.ct.se eller mdm95rep@tripnet.se, så ska jag försöka svara på dina frågor.

Lev väl i cyberspace, men försök er inte på cybersex, för det kan vara farligt. Det har nämligen påven sagt. ■

Patrick Reinthal
med smärre tillägg, bilder
och bildtexter av
Ulf Högberg



Surfa grafiskt med SLIP på Atari

Det har sedan jag skrev senast om browsers till Atari, kommit en TCP/IP-hanterare vid namn STiK, ST Internet K, som fungerar ganska bra.

STiK är skriven av en australiensare vid namn Steve Adam, och stödjer endast SLIP-uppkoppling. PPP kan komma att införas senare. Uppbyggd kring ett enkelt GEM-interface, kör man STiK som accessory under Desk-meny. TCP/IP-delen sköts alltså helt av STiK och inga andra program behöver tänka på något speciellt, mer än att det skall kunna kommunicera med STiK:s kommandon.

Ett utav programmen som fungerar med STiK är HTML Browser, som jag skrev om i förra numret. Det medföljer även ett IRC-program av mindre bra kvalitet, eftersom det endast fungerar i textläge och skriver direkt mot grafikminnet (man kan alltså inte köra det i TOS-fönster). DUFTP, en grafisk klient för FTP till Atari kommer också att skrivas om för att fungera under STiK. Än så länge är inte

STiK 100% stabilt, men det uppdateras ständigt och senaste versionen (1,05) verkar fungera bra.

Installation

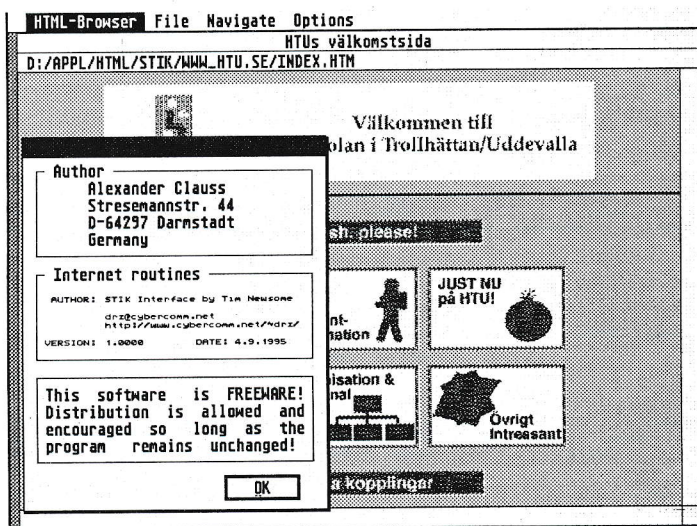
Konfigurationsfilen till STiK är en ren textfil som man ändrar i en texteditor. Här täcks inställningar som användarnamn, leverantörens namn och nameserver, irc-server och TCP-parametrar. Ett tips är att ändra TCP-parametrarna om din leverantör har speciella rekommendationer (t.ex. Tripnet). Både jag och andra har haft problem som försvann efter att ha ändrat TCP-parametrarna.

Det finns även en upprignings-script som STiK läser från när man kopplar upp sig. Scripten fungerar som en automatisk inloggning. Den läser av vad som kommer till serieporten och sedan skickas text tillbaka. I slutändan skall man starta ett loginprogram för SLIP och få tillbaka ett IP-nummer. Då är man så att säga "uppkopplad".

Uppkoppling

Så när man väl valt att koppla upp sig är det bara att klicka på STiK från Desk-meny, välja "Connect" och sedan börjar programmet ringa upp. När man fått kontakt och scripten har slutat skicka kommandon, är man förhoppningsvis uppkopplad (STiK väntar som sagt på att få ett IP-nummer från andra sidan då man startar "/etc/sliplogin"). STiK stänger sitt fönster och man har fria händer att starta något annat program, t.ex. HTML Browser. Detta eminenta program klarar nu också färgbilder plus lite andra små nyttiga saker. STiK/HTML Browser finns på STraight BBS. ■

Rolf Johansson
(rojo@tripnet.se)



HTML Browser, av Alexander Clauss. Fungerar mycket bra tillsammans med STiK.

Snabbfakta

Produkt: STiK v 1,05
Från: Steve Adam
Typ: Freeware
Krav: Modem och Internetkoppling

Intresserad av PD? Då behöver vi dig.

Har du stort intresse för PD-program och tror att du skulle kunna hjälpa oss med PD-biblioteket i SAK? Bor du i Göteborgsområdet? Ring eller skriv till oss snarast.



FÖRENINGSGIRING

För att få all information om Svenska Atariklubben samlad på ett och samma ställe har vi infört den här lilla föreningssidan. Här finner du all viktig information du behöver, oavsett om det gäller telefonnr, namn, postgirokonton eller adresser till lokalavdelningar. Synpunkter emottages gärna.

Adress, telefonnr mm

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG. Tel 031-7060992, fax 031-363973, epost sak@straight.ct.se. Postgiro för medlemsavgifter är 491 75 44 - 1.

Lokalavdelningar

SAK/Skåne, c/o Dag Dao, Ängelholmsgatan 12, 214 22 MALMÖ. Tel 046-250265 (ordförande Jesper Kock).

SAK Västra, c/o CCW, Första Långgatan 20, 413 28 GÖTEBORG. Tel 031-249170 (CCW).

PD-biblioteket

Beställningar och inbetalningar görs till postgiro 649 73 54 - 8. Skriv tydligt vilka disketter du beställer och uppge medlemsnummer. Aktuell katalogdiskett kan beställas för 15 kr. Diskettpriset är 30 kr för medlemmar, 40 kr för ickemedlemmar. HD-diskar (Falcon) kostar 40 kr resp. 50 kr. Leveranstiden är cirka en vecka.

SAK:s BBS, STRAIGHT BBS

Tel 031-363973 (även fax). Sysop är Bertil Jägar. Alla hastigheter upp till 28,800 bps. Öppet dygnet runt. Totalt 1,8 GB hårddiskutrymme samt ett flertal CD-ROM-skivor som växlas olika dagar i veckan. 2:203/221@fidonet.org, 90:1101/104@nest.ftn, 79:100/0@saknet.ftn, förnamn.efternamn@straight.ct.se.

Funktionärer

Ordförande: Ylva Budsjö (031-7765906*3)

Vice ordförande: Per-Erik Petersson (031-458807)

Kassör: Lars G Andersson (031-802972)

Sekreterare: Jan Hollander (031-518085)

Ledamöter: Rolf Johansson (031-825073/0522-22216), Bertil Jägar (031-444219), Daniel Niklasson (031-884583)

Ersättare: Ulf Högberg (031-236371), Sven Kumlin (031-563140)

Passa på att beställa en NAS T-shirt samtidigt som du blir medlem eller värvar en ny. Till och med om du redan är medlem bör du köpa en! Priset är endast 75:- för medlemmar (inkl frakt). Medlemsavgiften är 150:- per person och år. Familjemedlemskap kostar 175:-. Startdisk 25:-.



POSTGIROT SVERIGE

Meddelande till betalningsmottagaren

Fyll i alla uppgifter TYDLIGT, tack! ☐ st vackra
(namn och adress fylls i under avsändare) NAS T-shirts

☐ Medlemskap ☐ Familjemedlemskap ☐ Startdiskett

Födelsenr (6 första) _____ Tel _____

Datormodell(er) _____

Utrustning _____

Intresserad av _____

Kunskapsområde _____

INBETALNING/GIRERING A

Till postgirokonton nr

491 75 44 - 1

Avgift

Betalningsmottagare (endast namn)

Svenska Atariklubben

Avsändare (namn och postadress)

Eget kontonr vid girering

Svenska kronor

öre

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

Kassastämpel

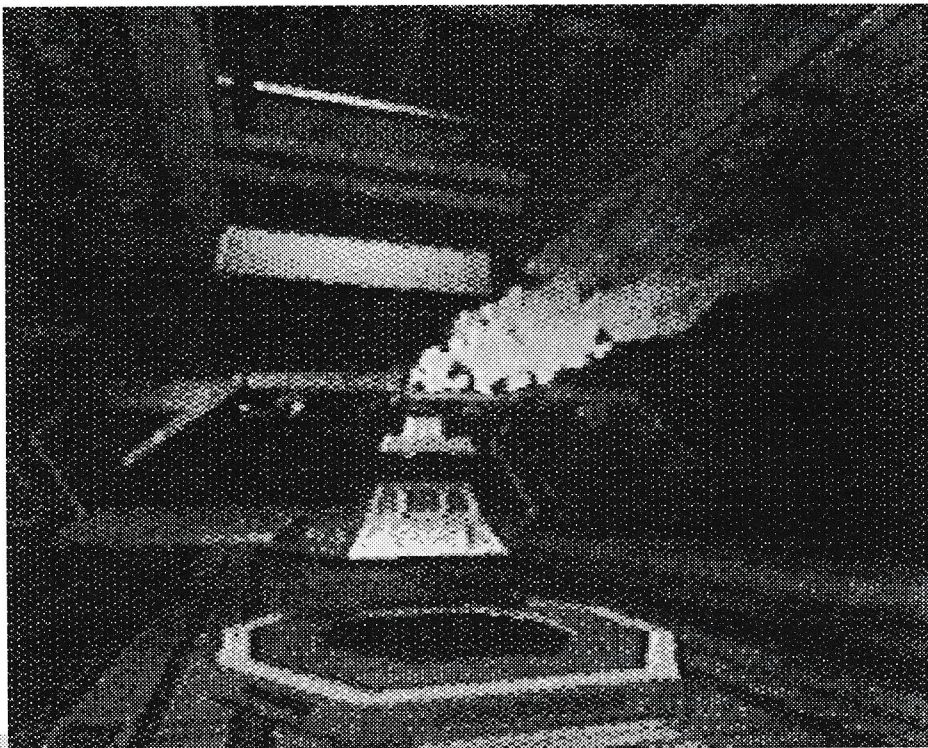
I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS - RESERVERAT FÖR POSTGIROT

En gång i tiden var alla spel tvådimensionella. Inte på så sätt att föremål och annat på skärmen inte var tredimensionella utan däremot att man bara kunde röra sig i två grundläggande riktningar, vertikalt eller horisontalt.

Det gick alltså inte att röra sig *inåt* i skärmen. Så småningom kom det spel som *Dungeon Master* som var tredimensionella men där man alltid rörde sig stegvis, ett steg i taget.

När så programmerarnas kunskaper ökade och framförallt när processorkraften hos datorerna blev större kom så verkligt tredimensionella spel. Det första spel som jag träffade på i den stilen var *Drakkhen*. Det var en oerhörd känsla att flyta fram genom den tredimensionella världen. En realistisk 3D-värld skapar man med hjälp av så kallad vektorgrafik. Alla föremål på skärmen består av geometriska figurer som brukar kallas polygoner. Eftersom varje polygon kan beskrivas med hjälp av en matematisk formel blir det ganska lätt att göra de beräkningar som behövs när den skall göras större eller mindre.

Nackdelen med vektorgrafiken som den såg ut i början var att föremålen på skärmen såg väldigt förenklade ut. Ett träd kunde till exempel se ut som en grön triangel stående på en brun långsmal rektangel. Hus såg ut som stora lådor med svarta fyrkanter i som skulle föreställa fönster. Spelen började så småningom se bättre och bättre ut när man lät föremålen byggas upp av allt fler polygoner. För att uppnå detta krävdes dock ännu mer processorkraft om inte spelet skulle bli olidligt långsamt. *Cybermorph*, spelet som medföljer när man köper *Jaguaren*, är ett spel i denna senare nämnda stil. Föremålen på skärmen ser väl i sinningens namn fortfarande något abstrakta ut men



Hover Strike

realismen är ändå väldigt hög jämförd med de första flygsimulatorerna och *Cybermorph* är dessutom ett mycket snabbt spel.

Det senaste inom 3D är något som kallas för texture mapping. Föremålen är fortfarande uppbyggda av en mycket stor mängd polygoner men är inte längre "enfärgade". Texture mappingen skulle kanske kunna beskrivas som att man lägger tapeter med olika mönster över föremålen. Ju mer intrikata mönster på "tapeterna" desto mer realism får man. Texture mapping kräver oerhörda mängder processorkraft om inte spelet skall bli olidligt långsamt eller ryckigt. En del pessimister menade väl att *Jaguaren* inte var tillräckligt kraftfull för att kunna klara av ett spel med snygg texture mapping men *Hover Strike* visar med besked att de hade fel.

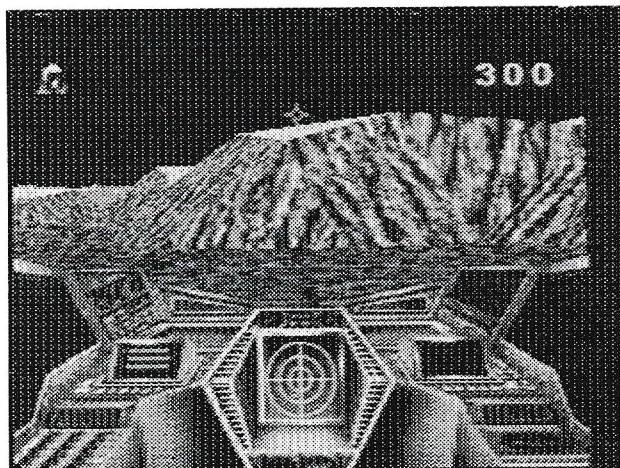
Själva spelet

I *Hover Strike* flyger man omkring i en svävare, därav namnet. I spelet har en avlägsen koloni i Federationen tagits över av Terrakiska Pi-

rater och man släpps ned i sin svävare på olika ställen på planeten för att slå ut diverse strategiskt viktiga mål. Spelet är indelat i ett antal olika nivåer och varje nivå är sedan uppdelad i sex uppdrag som kan utföras i valfri ordningsföljd. Först när man klarat av alla uppdragen på en nivå kan man gå vidare till nästa. Nivåerna blir givetvis hela tiden svårare och svårare.

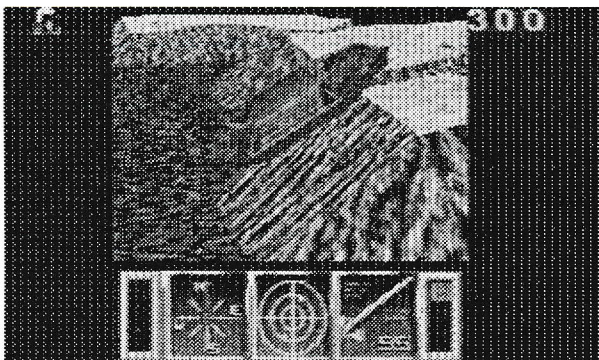
Till sin hjälp vid navigeringen har man en radar där allt viktigt syns. Det närmaste av de mål man skall slå ut syns givetvis så att man vet vart man skall åka. Det antal mål man har kvar att slå ut visas också som en siffra nere i högra hörnet på radarskärmen. Sedan markeras också alla fiender i närheten av en. Även de missiler etc som skjuts mot en syns på radarn.

Ens huvudvapen är en fotonkanon, ett rörligt sikte hjälper till att träffa rätt. Sedan har man även tre andra typer av vapen till sin hjälp: missiler, fjärrstyrda missiler och granater. Missilerna måste man rikta in manuellt för att de skall träffa sitt mål medan de fjärrstyrda missilerna kan låsas på valfri fiende i närheten och sedan fyras av. Granaterna kan slå ut flera fiender på en gång om man är skicklig i användningen av dem. Man har en begränsad mängd av dessa tre specialvapen. Nya kan plockas upp under uppdragen, man ser om några finns i närheten på radarskärmen. Radarn kan med hjälp av en knapptryckning även förvandlas till en



Spelplanen är rik på berg som hindrar svävarens fria framfart.

Så här ser det ut om man väljer "External View". Det är dock inte att rekommendera.



kompass om man skulle behöva hjälp med väderstrecken.

Problem

Till skillnad från de flesta andra spel i denna genre har man inte obegränsat med energi. Energi går åt både när man tar sig fram och när man använder fotonkanonen. Mest energi går givetvis åt när man skjuter. Extra energi kan plockas upp under vägen liksom mera "sköldar" som i detta spel är måttet på ens (eller snarare svärens) hälsa. För att lyckas i spelet måste man planera väl och inte bränna energi på att skjuta sönder fiender som man kanske lika gärna kunde ha kringgått. Som tur är kan man på radar-skärmen se om det finns extra energi eller sköldar i närheten som man kan plocka upp.

Nästa svårighet att övervinna i spelet har att göra med den typ av farkost man åker omkring i. Eftersom man svävar en bit över marken finns det ingen friktion. Kör man rakt framåt och svänger 90 grader fortsätter man i den gamla riktningen. Det tar ett tag innan man lär sig att manövrera sin svävar smidigt och lätt. Man kan köra över hinder i terrängen där lutningen och höjden inte är för stor. Här gäller det att göra korrekta uppskattningar för kör man in i en bergvägg som man trodde att man skulle kunna köra över tar man mycket skada.

När man träffas av skott från fienderna skakar svävaren ordentligt. Detta för också in en svårighet som i alla fall jag inte har träffat på tidigare i något spel. Som tur är finns det en broms-knapp som gör att man kan stabilisera svävaren.

Strategi

Hover Strike är alltså som jag nämnt inget spel där man kör omkring och skjuter vilt omkring sig. En hel del planering krävs. De första sex uppdragen på den första nivån är tämligen enkla men redan på andra nivån möter man stora problem. Det är inte alltid heller helt lätt att hitta fram till sina mål. Ibland måste man åka genom labyrintliknande formationer för att nå fram. Man måste hela tiden försöka avgöra om man skall skjuta på eller undvika fienderna och om man väljer att skjuta måste man sedan välja det bästa vapnet för situationen.

Ett bra exempel på de utmaningar man möter är ett uppdrag på femte nivån som jag nyss klarade. Det sista målet fanns högt upp på ett berg. Efter att i över en timme ha kört runt och försökt hitta en väg upp på berget förstod jag att det inte fanns någon sådan väg. Jag kunde skymta mitt mål långt i fjärran uppe på berget men hur jag än sköt med fotonkanonen gick det inte att slå ut målet. Lösningen var att använda granatkastaren. Efter att ha skjutit in mig med några skott såg jag på radarn och hörde jag att jag träffade mitt mål. Efter att ha avfyrat ytterligare några granater var det sista målet elimi-

"De första sex uppdragen på den första nivån är tämligen enkla men redan på andra nivån möter man stora problem."

nerat. Det är problem som detta som verkligen gör ett spel värt att spela.

En annan ovanlighet i Hover Strike är de uppdrag som måste utföras under natten (ungefär ett per nivå). Som tur är har man då en oändlig mängd lysgranater till sin hjälp och skotten från fotonkanonen gör också att man kan se tämligen väl i kolmörkret. Bakgrundsmusiken är en annan för just dessa nattliga uppdrag, annars är det samma låt man hör hela tiden

i bakgrunden – tills man så småningom stänger av den för att man tröttnat.

Sammanfattning

Grafiken är mycket snygg i Hover Strike. Texture mappingen är mycket välgjord. Fienderna är bra och realistiskt designade. De ser inte ut som rektanglar eller trianglar utan flygplan ser ut som riktiga flygplan och stridsvagnar ser ut som riktiga stridsvagnar. I vissa känsliga situationer kan hastigheten gå ner avsevärt i spelet. Vid ett tillfälle var skärmmuppdateringen så långsam att jag trodde att spelet hade låst sig. Detta händer som tur är ganska sällan och för det mesta känner man att man sitter och spelar på en mycket kraftfull spelmaskin.

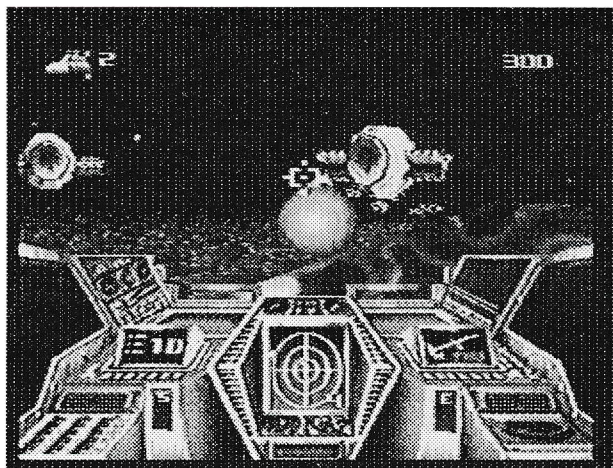
Bakgrundslåten är det inget fel på men eftersom det är samma hela tiden tröttnade i alla fall jag till slut och stängde av den. Ljudeffekterna är inte spektakulärt bra men fullt tillräckliga. Den kvinnliga datorrösten som varnar en i känsliga situationer och ger annan nyttig information – som tur är inte på samma sätt som i Cybermorph – är väldigt bra gjord. En ljudeffekt känner jag igen från Cybermorph. Det visar på lite brist på fantasi att återanvända ljud på detta sätt när det är så enkelt – och roligt! – att göra nya fräscha ljud.

Själva speliden är väldigt bra genomförd i Hover Strike och variationen i spelet är hela tiden mycket stor. Det känns aldrig som om man sitter och utför samma uppdrag om och om igen utan det finns hela tiden nya utmaningar i spelet. Gillar du spel av den här typen behöver du inte tveka när det gäller ett inköp av Hover Strike. Hover Strike kommer från Atari själva och det rekommenderade riktpriiset för spelet i Sverige är 695 kr. ■

Ulf Högberg
(ulftage@tripnet.se)

Snabbfakta

Produkt: **Hover Strike**
System: **Jaguar cartridge**
Från: **Atari Corp.**
Pris: **695:-**



En fasligt massa olika fiender dyker upp när man minst anar det. Här några ögonliknande fenomen...

PD-biblioteket

NYA DISKETTER

SAK 435 OKAMI Okami: Brev- och nyhetsläsare för Internet. Fungerar på alla maskiner.

SAK 436 ELFBACK Ett mycket bra back-up-program till Atari. Minst 2 meg behövs, klarar 1,44 disketter. På disken ligger också Sysinfo och Sysok. Båda programmen kollar allt och lite till på din dator.

SAK 437 SPEL Gemory: Är ett memory spel i GEM. Man ska para ihop dom brickor som är lika med varandra. Minds:

Mind Sweeper är en minsveparklon som påminner om Windows minesweeper.

SAK 438a/b NODESK. Nodesk: En ny alternativ desktop till Atari. Kräver hårdisk, 1 meg. Har många nya finesser. Notsys: Tillhör till Nodesk. Du behöver båda Disketterna. SAK-med. 40:- Icke SAK-med 60:- Uppge medlemsnummer vid beställning.

SAK 439 NYTTO Profile: Ge dig fullständig information om din dator. T-Cache: Ett program som snabbar upp läsningen från hårddisk. Detta är den bästa cachen till Atari fungerar på alla maskiner och har många finesser bla. ställa steprate,

virtuellt minne, mm mm. Z-Control: En ny kontrollpanel som fungera bäst till MultiTOS och MagiC, men även till vanliga maskiner.

SAK 440 FREEDOM Freedom är en ny filväljare till Atari som har blivit mycket populär. Är vida överlägsen Ataris egen filväljare. Del i det nya eCPX-konceptet Space.

SAK 441 ADRESSE En suverän liten databas som kan det mesta. Går att konfigurera så den passar vem som helst. Fungerar som ACC-fil om man vill det. Har support för dom flesta skrivare. Söker du en bra databas som man kan ha till lite av varje så är denna den rätta, mycket lättanvänd.

SAK 442 MODEM WWW: HTML-Browser ONLINE V0.96(CAB)+Stick V1.05. Allt du behöver för att köra World Wide Web på Internet. Kräver inte Mintnet eller Linux. Bara sätta upp och köra. Medföljer configar för att använda den mot Tripnet i Göteborg. STalker3: Demo av ett mycket bra modemprogram. Har alla protokoll samt sitt eget programspråk där man kan göra egna program som sedan körs i STalker. Fungerar på alla maskiner både som ACC och prg.

SAK 443 MUNCH Ett norsk ritprogram som har fått mycket fin kritik. Har många funktioner och effekter, registrera dig så blir programmet ännu bättre.

SAK 444 MINT Hackers guide to MiNT. Ett komplett paket till Atari. Kräver hårdisk. Programmet ligger som en självuppackande fil.

NYA DISKETTER I FALCON PD

FSPEL 19. DOUBLE BOBBLE 2000. Mycket bra Falcon-version i true colour av det klassiska spelet. För en eller två spelare.

FSPEL 20. GRAVON DEMO. Hover Strike på Falcon! Demo av ett tjeckiskt(!) spel där man styr en stridsutrustad svävare genom en 3D-värld i true colour. Man kan prova på ett helt uppdrag från det fullständiga spelet i detta demo.

FDEMO 21-24 LOST BLUBB från Lazer. Vinnaren på Fried Bits III och givetvis otroligt bra. Ligger packad på fyra disketter. Specialpris: SAK-medl. 70:-, icke-SAK-medl. 80:-. Fungerar enbart på RGB-monitor eller TV. ■

Information

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. Betalning/registrering kan ske direkt till programförfattaren eller oftast via Sven Bornemark Musik (040-545454) eller Falcon Pro Center (031-545526).

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 oss 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 tar vi bort det direkt! Har du gjort ett eget program som du vill dela med dig av till andra Atarianvändare? Skicka det då till oss så sprider vi det via PD-biblioteket.

Katalogdiskett

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

Nya priser

Priset för en diskett är 30 kronor för medlemmar och 40 kronor för icke-medlemmar. HD-disketter (Falcon) kostar 40 respektive 50 kronor.

Hur du beställer

Betalning sker med Postens inbetalningskort till Svenska Atariklubben, postgiro-nummer 649 73 54-8. Skriv hela diskettens namn, t.ex. "SAK364 STOSSER 1". Skriv även ditt namn, medlemsnummer, telefonnr och adress – TYDLIGT, tack.

Leveranstid

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

HAWK 030/48

Vi är glada att kunna presentera 68030-versionen av Barracuda accelerationskort. Hawk ger dig fantastiska prestanda inom områdena hastighet, video och minne. Prismässigt ligger Hawk bättre till än vad Barracudakortet någonsin kommer att göra, men det kommer att finnas en uppgraderingsmöjlighet till Barracuda längre fram för den som är intresserad.

Specifikationer: Hawk 030 48MHz

Prestanda: 16 MIPS/48MHz, 400-500% hastighetsökning jämfört med standard Falcon.

Video: TrueColour 448x512, 256 färger 896x512, 2-16 färger 1280x960.
 1 alternativt 2Mb videoRAM avlastar CPU'n vid skärmappdateringar.

System: 1 waitstate ROM, 0-2 waitstate systemRAM, 0 waitstate TT FastRAM.
 128 Kb nivå 2 cache expanderbar till 256 Kb. 32 bits systemRAM.
 Stöder 4 eller 14 Mb RAMkort eller 72pins SIMMmodul. 32 bits systemROM.
 32 bit TT-kompatibel utvidgad RAM, adresserbar upp till 96 Mb med
 5st standard 32 bit SIMM i 4 eller 16 Mb steg.

Portar: ThruPort på båda Falcons interna 30 och 50 pinnars kontakter.
 96 pins VME-buss för t.ex 486 DX33 PC-emulator.

Videoportkontakt för inkoppling av VideoFunnel (framegrabber) och
 VES 2000, 3000 och 5000 videoredigeringsystem.

Installation: Plug & Play installation. Platsar i standardhöljert!

Kompatibilitet: Enligt uppgift 100% kompatibilitet.

Leveranstid: Oktober-95

Pris inkl. TT FastRAM-kort: **Hawk 68030-48MHz 6495:-**
 Hawk 68030-33MHz 5795:-
 486 DX 33 PC-emulator 3295:-
 (lev. Dec-95)

exposé

Falconspecifikt videodigitaliseringskort för att fånga rörliga videobilder från videokamera eller videobandspelare. Utrustat med separat RGB-delare för fullständig bildkontroll. Tillsammans med Apex Media kan du med hjälp av Exposé fånga 24 bitars stillbilder med hög kvalitet eller omvandla 16 bitars animationer upp till 25fps. Det är roligt att ha Falcon!

Upplösningar: Stillbild max. 768x756, 24 bitar
 Animation 16 bitar 512x320 6fps, 256x160 17fps, 128x80 25fps

RGB Splitter: Komposit eller S-Video
 Ingång: PAL eller NTSC
 Signaltyp: RGB
 Utgång: Ljusstyrka, kontrast, färg, synkronisering och NTSC färgmättnad.

System: 512 Kb Statisk RAM
 Minne: 25fps
 Framecapture: Falcon's internbuss
 Gränssnitt:

FalCam: Bild-i-bild accessory som erbjuder rörliga videobilder från alla GEM baserade program.

FalCam Tripod: Avancerad TrueColour digitalisering för att skapa högupplösande bildfångster med kontroll av slutarid och upplösning. Exporterar i JPEG, GIF, TGA och PPM med justerbar rastering och utjämning för JPEG.

Videobox: Demonstrationsprogram som kan projicera rörlig videofilm på ytor av en kub, vilken kan roteras och zoomas i realtid!

Pris: **Exposé 3495:-**
 Exposé/Apex Media 4595:-
 Apex Media 1195:-
 Apex Media Intro (lightversion av Apex) 525:-

Alla våra priser inkluderar moms!
Ordertel: 031-54 55 26, 033-28 48 54
 Postgiro: FP Center: 412 23 12-4

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

Vid definitiv eftersändning återsänds försändelsen med den nya adressen på denna sida. Tack!

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 49 GÖTEBORG

B Förenings brev

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto Payé
P 410 829 300

Captain Void

Originalserie tecknad av Niclas Österlin

