

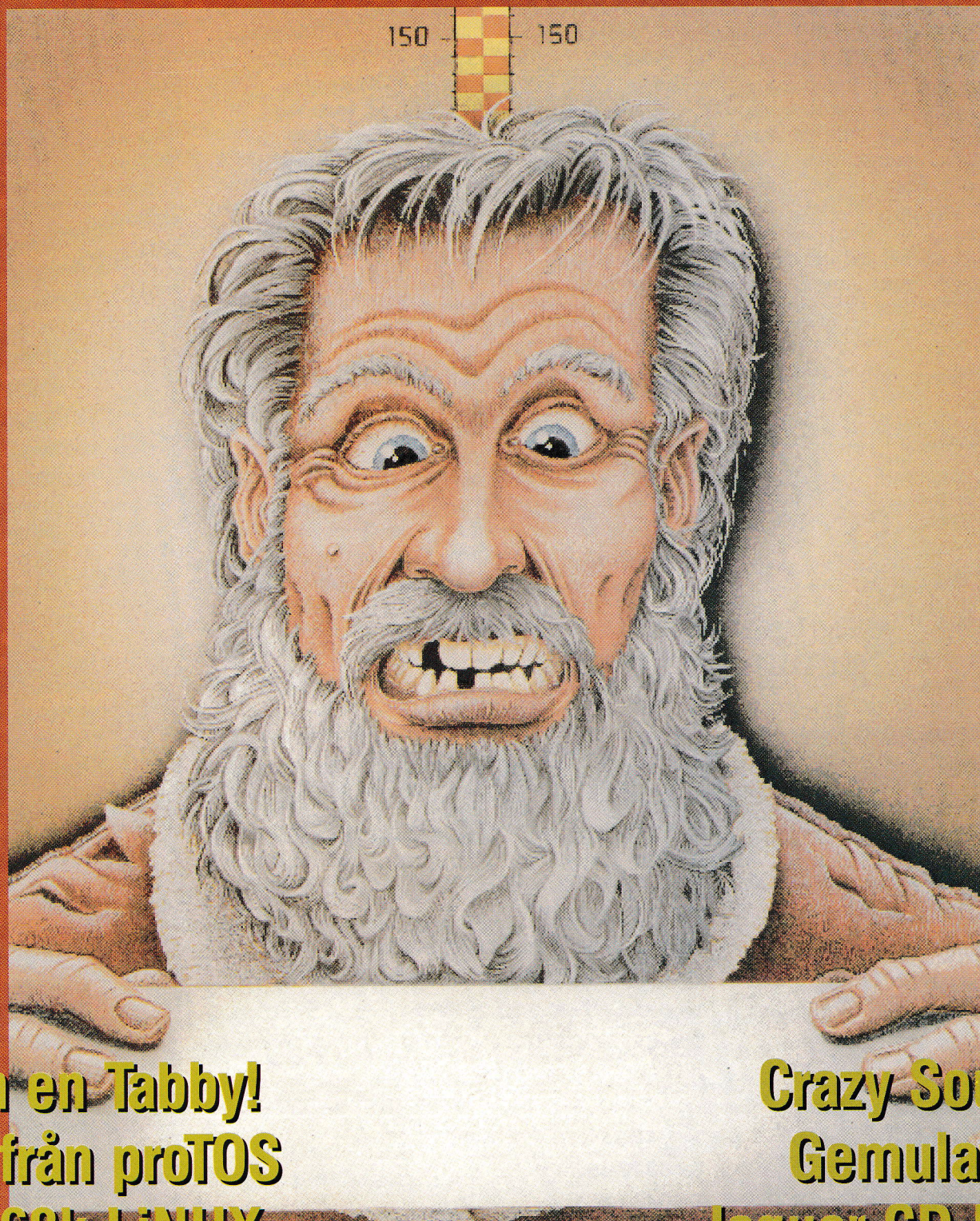
# AtariMagasinet

Svenska Atariklubben

Årgång 10

Nummer 5 1995

December



**Vinn en Tabby!**  
**Allt från proTOS**  
**Om 68k-LINUX**

**Crazy Sounds**  
**Gemulator 4**  
**Jaguar CD-ROM**

**Dessutom: no!Desk • hd-drivers • Calamus fontdiskar ... med mera!**



# Atari i världen...

Eftersom min tid är knapp föreslog Ulf mig att skriva min ledare på taget. Det var emellertid ingen fantastisk idé eftersom sträckan Ljungskile-Stenungsund inte var svetsad, men jag kom i alla fall på några uppslag. Antingen skulle jag skriva om multimedias förförande effekt på de vanliga människorna, eller om Atari i världen. Mitt val föll till det sistnämnda.

Det finns en hel del olika föreningar runt om i

världen för atarianvändare. Vi har sedan en tid tillbaka växlat tidningar med bl.a. Norska Atariklubben och The Tariland Club. När den sistnämnda i sitt senaste nummer av klubbtidningen "recenserar" olika klubbtidningar runt om i världen, känner jag mig stolt (eftersom de tyckte AM var en bra tidning – även spanska atariklubben har en mycket bra tidning, så den ska bli intressant att titta på), och samtidigt lite skamsen eftersom vi i

AtariMagasinet inte gör mycket liknande.

Naturligtvis har jag ett bot till det också; vi kommer i fortsättningen att bevaka och skriva mer om utländska atariföreningar! Vänta er flera intervjuer under nästa år, där ni kan få reda på hur läget är i världen. Dessutom planerar vi att införa fasta intervjuer med viktiga personer i atarivärlden, som med Roman Hodek i detta nummer.

Behöver jag be er ännu en gång att svara på enkäten i detta nummer? Den tar högst fem minuter att fylla i, exklusive att gå till postlådan med kuvertet. Vi behöver verkligen dina åsikter för att föra tidningen framåt!

Såja. Nästa gång får Ulf bli gästskribent i ledarspalten. Det kan bli lite torrt i längden om samma person skriver hela tiden. Eller hur? God Jul och Gott Nytt År på er!

Rolf Johansson



## ATARI®

## återförsäljare

CHARA DATA AB Eksjö/Jönköping

COPSON DATA Linköping

DAGGSKIMMER Malmö

DISK1 Göteborg/Onsala

FALCON PRO CENTER Göteborg

INDIGO2 Århus

MEGATEC AB Hjo

MR DATA AB Kista/Malmö

MUSIK & DESKTOP Malmö

RADDOX Frillesås

SVEN BORNEMARK MUSIK Oxie

VINGA SYSTEM AB Göteborg

Tel 0381-13100/036-302520 Fax 0381-10402

Tel 013-164104

Tel 040-970057 BBS 040-182412

Tel 031-180140/0300-64625 Fax 0300-60890

Tel 031-545526/033-284854

Tel 00945-86201655 Fax 00945-86201204

Tel 0503-40330 Fax 0503-40033

Tel 08-6500680/040-974400 BBS 08-7508425

Tel 040-234197 Fax 040-978711

Tel 0340-653400

Tel 040-545454

Tel 031-819850 Fax 031-812139

### Ansvarig utgivare

Ylva Budsjö

ylva@tripnet.se

### Chefredaktör

Rolf Johansson

rojo@tripnet.se

### Andreredaktör

Ulf Högborg

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 .....        | 6  |
| PD-biblioteket ..... | 34 |

## I detta nummer

### GEMULATOR 3/4

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Lari Kovanen kollar upp mojängen till PC ..... | 10 |
|------------------------------------------------|----|

### SAK/SKÅNE OCH SWAP

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Säga vad man vill, men dom håller igång där nere ..... | 12 |
|--------------------------------------------------------|----|

### CONVERT K2000

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Carl Löfgren testar en produkt för just K2000 ..... | 13 |
|-----------------------------------------------------|----|

### CRAZY SOUNDS

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Tuut, bröööt och pling! Rolf får använda öronmuffar i jul ..... | 14 |
|-----------------------------------------------------------------|----|

### HD-DRIVERS

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Kör du hårddisk kan dina drivrutiner behöva bytas ..... | 16 |
|---------------------------------------------------------|----|

### SHAREWARESIDAN

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Sven med allt nytt på denna front ..... | 18 |
|-----------------------------------------|----|

### TRANSMISSION CD

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Calle testar en ny CD-skiva till Atari ..... | 20 |
|----------------------------------------------|----|

### RAINBOW II SFX

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| En av "modulerna" till Rainbow II testas ..... | 20 |
|------------------------------------------------|----|

### CALAMUS FONTDISKETTER

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Thomas Lawergren har testat Oxiewaredisketterna ..... | 22 |
|-------------------------------------------------------|----|

### ARABESQUE 2

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Helt nytt och med en förmåga att trollbinda! ..... | 24 |
|----------------------------------------------------|----|

### Jaguar CD-ROM

|       |    |
|-------|----|
| ..... | 28 |
|-------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| INTERVJU: ROMAN HODEK ..... | 30 |
|-----------------------------|----|

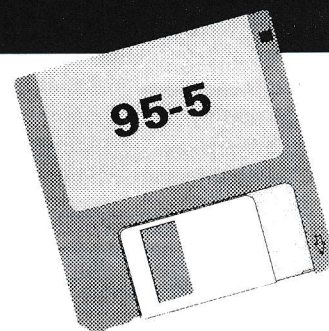
## TIDNINGSDISKETT 95-5

På AtariMagasinets 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 95-5. Du kan beställa äldre tidningsdisketter, så håll reda på numret (tidigare disketter är 94-3, 94-4, 95-1, 95-2, 95-3 och 95-4).

*Detta nummers tidningsdiskett innehåller:*

**Arabesque 2** (demo), **HD-driver** (demo), **DiscBox** (av Kari Heimonen) samt ett program för att konvertera Windows .ico till .rsc-filer (ico2rsc).



Numera kan du vid betalning av medlemsavgiften också betala i förskott för fyra tidningsdisketter. På så sätt får du alltid disketten med tidningen. Läs mera på din påminnelse-talong!





## Förenings- information

Svenska Atariklubben är en ideell datorförening för Atariägare. Föreningen har ca 600 medlemmar i varierande ålder, spridda över hela Sverige. I Skåne och Göteborg har vi dessutom egna lokalavdelningar. Vi vill genom information, kurser och liknande uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Ataridatorer.

### Vad du får som medlem

- Hjälp och information via medlemstelefon. Hit ringer du och får direkt kontakt med någon i styrelsen.
- PD-bibliotek (fria program) med ett stort utbud. Här finner du säkerligen det du söker, till låga priser (från 25 kr/disk för medlemmar).
- Extra förmåner i vår BBS, STraight BBS. Här tar du hem den senaste PD:n, knyter nya kontakter och spelar spel.
- Den tidning du nu håller i handen, AtariMagasinet, fyra gånger per år. Det här är ditt klottperplank och inspirationskälla.
- Möjlighet att delta i kurser hos lokalavdelningarna.

### Hur du blir medlem

Vi har förutom vanligt medlemskap även familjemedlemskap, och det gäller ett obegränsat antal personer om hela familjen använder Atari.

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Ett års medlemskap        | 150 kr |
| Ett års familjemedlemskap | 175 kr |
| Startdiskett              | 25 kr  |

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på postgiro 491 75 44 - 1. Ditt medlemskap varar i 12 månader från den dag vi får pengarna.

På grund av samordnade utskick kan det ibland dröja ett tag innan du får ditt medlemskort, men ha tålamod.

Välkommen med i Svenska Atariklubben!

# Viktiga fakta

### Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.  
Tel: 031-7060992 Fax: 031-363973 Epost: sak@straight.ct.se  
WWW: <http://www.pedserv.gu.se/janne/sak.html>  
Postgiro 491 75 44 - 1 för medlemsavgifter.

### Lokalavdelningar

SAK/Skåne: c/o Dag Dao, Ängelhomsgatan 12, 214 22 MALMÖ.  
Tel: 046-250265 (ordförande J Kock)  
SAK Västra: c/o CCW, Första Långgatan 20, 413 28 GÖTEBORG.  
Tel: 031-249170 (CCW)

### PD-biblioteket

Postgiro 649 73 54 - 8 för beställningar. Skriv tydligt vilka disketter du önskar beställa. Aktuell katalogdiskett kostar 15 kr. Disketter kostar 25 kr (30 kr) samt 30 kr (35 kr) för HD-disketter.

### SAK:s BBS - STraight BBS

Tel: 031-363973 (två linjer). Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 1,8 GB hårddiskutrymme plus CD-ROM. Bl.a. Internet, Fidonet, NeST, SAKnet.

### Funktionärer

Ordförande Ylva Budsjö (031-7765906)  
Vice ordförande Per-Erik Petersson (031-458807)  
Kassör Lars G Andersson (031-802972)  
Sekreterare Jan Hollander (031-518085)  
Ledamöter Rolf Johansson (031-825073)  
Bertil Jägar (031-444219)  
Daniel Niklasson (031-884583)  
Ersättare Ulf Högberg (031-236371)  
Sven Kumlin (031-563140)

## Köpa t-shirt? Naturligtvis.

Vi har ett rätt så omfattande lager kvar av  
NAS T-shirts. Ta chansen att erhålla  
marknadens tuffaste klädesplagg till en låg  
kostnad. Beställ idag!

**För medlemmar: 75 kr inkl. frakt**  
**För er andra: 85 kr inkl. frakt**

Betala till postgiro 491 75 44 - 1.  
Ange vilken storlek du önskar (M/L/XL).



Hej igen!

Nu är lackningen mot jul snart fulländad. Visst är det mysigt att krypa ihop i soffan framför Kalle Ankas julaften eller varför inte dricka glögg och göra slut på den där tvålittersburken med pepparkakor.

Och då! Pling! säger det och du kommer på att du bara måste skriva till oss. Följ ditt samvete och skriv. Vi behöver just ditt brev.



**Skriv till oss!**

Adress:

**Svenska Atariklubben  
Box 11416  
404 29 GÖTEBORG**

...eller ring, faxa och skicka e-post  
till redaktören på  
ulftage@tripnet.se.

Skicka dina (långa) brev på diskett  
så slipper vi skriva av och skriva fel.

## Några frågor...

Jag har några frågor som jag hoppas ni har svar på. För att om möjligt underlätta för er har jag en 520 STFM, 0,5 MB, årsmodell -87.

1. Hur kopplar jag min dator till en stereo (jag har en aux-sladd som jag tidigare har använt till min Amiga)?

2. Kan man använda sig av musikmoduler i STOS, i så fall hur?

3. Jag gör ett litet textäventyr i STOS. Hur gör man för att datorn ska komma ihåg vad man tagit? Tex. jag plockar upp en sten och lägger den i min ryggsäck. Senare i spelet vill jag använda stenen. Om jag däremot inte tagit stenen ska jag inte kunna använda stenen.

4. Hur mycket minne tycker ni att man behöver för att ansluta sig till Internet?

5. Vilket program är bäst för Internet-användning?

På disken ligger en bild som jag gjort. Det vore kul om ni hade en liten tävling i grafik. Den skulle nog bli bäst om man delade upp den i olika klasser då en ST-FM inte kan visa lika många färger som tex. en Falcon.

För att berätta lite om bilden kan jag säga att jag har blivit inspirerad av Jagu-arreklamen. Dels texten och givetvis ögo-

nen. Programmet jag har använt är Cyberpaint. Jag har använt mig mycket av "defocus"-funktionen. Det tog ca 3-4 timmar att göra bilden.

Mvh Magnus (435)

PS. Jag tycker att er tidning är helt suverän! DS.

## Hej Magnus.

1. Eftersom STFM inte har några ljudutgångar får man använda de ledare i monitorutgången som finns för ljudet (se manualen). En RGB monitorkabel innehåller oftast separerade ljudkablar som man kan koppla in till stereon.

2. Ja, TCB trackermodule. Någonstans i PD-biblioteket finns program till STOS för att klara av just det. Har även för mig att man kan spela upp "standard" trackermodule men är osäkrare på om vi har det i PD.

3. Om du plockar upp saker ska du använda dig av variabler för att "komma ihåg". Du kan numrera föremålen och göra variabler som heter fm1, fm2, fm3, osv (fm2 kan tex. vara en sten). När du tar upp stenen skriver du "fm2=TRUE" och för att sedan kolla om du har stenen "if fm2=TRUE". Det finns emellertid andra sätt men detta är ett lätt.

4. För all "seriösare" användning av Atari kan man rekommendera 1 MB. De program som finns för Internet idag kräver ungefär så mycket (utan Speedo-fonter kanske man kan klara sig på en halv megabyte om man kör STiK/HTML).

5. Beror på vad du skall göra. Ska du "surfa" så ska du använda STiK och HTML Browser. Vill du däremot kunna köra duFTP och lite andra program som Telnet och ncFTP (textbaserade) ska du använda MiNThet. För den sida av Internet som är populärast idag (WWW), fungerar STiK & HTML Browser mycket bra.

Vi försöker anordna tävlingar när vi kan och känner att det känns rätt. I detta nummer har vi tex. en. Varför inte försöka vinna en Tabby? Tävlningar i grafik och musik kan för övrigt avnjutas på NAS96.

Tack för bilden och ditt beröm!

Rolf Johansson

## Longitud och latitud

Tack för ditt svar på min fråga om World-Clock i medlemstidningen. Självklart vet jag hur man beräknar longitud och latitud. Tex. ligger Lund på 55°N / 13°Ö och Stockholm 59°N / 18°Ö. Du kan ju alltid återkomma till mig om du vill veta hur jag har kommit fram till detta. För övrigt finns det ett tyskt PD-program som heter Klima som efter stadens namn anger longitud och latitud (eller var det tvärtom), och ett annat engelsk PD-program som heter Almanac (som beräknar solen och månens upp- och nedgång, etc.) där det också finns uppgifter om vissa städers position. För den som är road av att plocka fram dessa uppgifter har jag bifogat båda programmens datafiler. Listan på städerna som jag bifogade i mitt brev hade jag själv skrivit av ifrån något turistblad och den anger bara hur många timmars tidsskillnad det är mellan Sverige och respektive stad och jag bifogar den gärna.

Mvh Hans-Werner Petersen

Det verkar kunna bli en hel artikel i ämnet om longitud och latitud. Jag antar att alla program av den här sorten är en guldgruva för den som är intresserad och behöver funktionerna. Vi lägger dina datafiler på tidningsdisketten för detta nummer.

Rolf Johansson

## Hej alla Atarifantaster!

Först och främst vill jag tacka för detta magasin, jag har nyligen börjat prenumrera. Det är oerhört spännande att se vad som dock händer i Atarivärlden. Överallt ser man bara PC-maskiner och deras enorma utbud.

Jag har den senaste tiden arbetat med en PC på jobbet, min slutsats blev - ALDRIG PC! Har många gånger funderat på att byta dator, men nu känner jag inspiration för min trogna vän Atari.

Fortsättning på sid. 8...



Dylikt kan man göra  
med lite händighet och  
programmet Cyberpaint.  
Bild av Magnus  
Bengtsson,



# Nyheter

Redaktör: Peter Segerdahl

## Intryck och annat från ProTOS

**V**i var fem svenskar som åkte ner till årets Atari-händelse, ProTOS 95. Jag och Conny (Copson Data) flög ner. Bosse (Sven Bornemark Musik), Roger (Line Audio Design) och Torbjörn Pallander hade tryckt ihop sig i Svens bil. Bil ja, frågar man Roger så flög de också, fast med Sven vid ratten. Håll i hatten! Med tanke på att Conny och jag fick åka tre olika tåg (flyget gick bara till Düsseldorf) för att komma fram till Hennef så kan man undra vilket som egentligen gick fortast. Fast det är ju klart, vi slapp ju fixa nytt pass på vägen, och den där "genvägen" genom Bonn tog nog också lite extra tid för bilisterna.

Massor av folk, många fler än förra året. Ett flertal mycket intressanta nyheter.

### Afterburner 040 – 68040 kort för Falcon

Så kom det äntligen ett 68040-kort för Falcon. Det blev inte Barracuda eller Hawk (visserligen 68030 men med mycket hög prestanda) utan Afterburner. Dock är inte Afterburner på långa vägar lika avancerad (läs snabb och kompatibel)

som Wizztronics Barracuda resp. Hawk, men den stora skillnaden är att Afterburner 040 finns för leverans. Afterburner fick nästan plats i standardskalet. Den som visades kördes i standardskal fast med externt tangentbord. Inget extra nätaggregat.

Fördelar: 68040, FastRAM, finns att köpa, snabb. Nackdelar: Inte så snabb som man kunde vänta sig. Accelerar inte bussen, har inte level-two-cache, inte speciellt kompatibel eftersom den saknar "68030 emulering" och fungerar därför inte med tex. CuBase Audio. Priset blir ungefär samma som för Hawk 030, 1300 DM.

Personligen tror jag att Hawk 030 kommer att vara snabbare, när och om den nu kommer. Jag kan inte ge några leveransbesked men jag vet att den fortfarande är under utveckling.

### FX Card från BlowUp för Falcon

Ytterligare en Falcon-accelerator som är klar. BlowUp sålde slut samtliga exemplar på bara några timmar. FX Card är mer en sk. uppstressare och har alltså

ingen ny processor på kortet. Bussen accelereras upp till till 20 MHz, processorn upp till 40 MHz, DSP:n upp till 50 MHz, FPU upp till 50 MHz, FastRAM-hållare och BlowUp Hard 1 ingår.

Till skillnad mot Afterburner 040 så verkar den vara mycket kompatibel. FX Card bygger på en helt ny teknik med programmerbar logikkrets. Synkroniseringen kan alltså ändras mjukvarumässigt och hela kortet kan programmeras om. Kortet är därför mycket litet och väldigt prisvärt.

Vill man bara ha det som ett FastRAM-kort är det bara att plugga i. Då behåller man sina 4 MB RAM och lägger till ytterligare 2, 4, 6, 8 eller 10 MB i FastRAM-socklarna. Vill man även accelerera sin Falcon krävs det lödkunskaper. Pris ca 2300 kr inkl moms.

### MagiC 4 för Falcon och övriga

Ordet "äntligen" börjar bli smått slitet i denna nyhetsspalt men jag hittar inget bättre för att beskriva även denna produkt. Det har gått mycket rykten kring MagiC för Falcon. Bl.a. att det aldrig skulle komma ut på marknaden. Därför är det extra roligt att när MagiC 4 nu äntligen släppts så släpps det för samtliga Atari-datorer, alltså även för Falcon. Jag är övertygad att det mycket snart kommer en artikel om MagiC 4 för Falcon i Atari-magasinet (det kan du lita på! /red).

### N.AES – ett nytt AES för MiNT, från OverScan

För alla dem som har slitit med tröga MultiTOS från Atari kommer detta som en skänk från ovan. N.AES är mycket snabbt. För att citera OverScan – "MultiTOS war gestern". Pris inkl. MiNT, Thing, ST-Guide är ca 79 DM. Går att uppdatera från MultiTOS för ca 49 DM.

### Atari-program för Windows 95

Det verkar vara en trend att konvertera lyckade Atari-program för Windows 95. Några exempel som visades på ProTOS var GFA Basic, Calamus SL och NeoN

I mässlokalerna hade man en robot som körde omkring, vilket naturligtvis drog blickarna åt just det hållet.



Foto: Sven Bornemark





Foto: Sven Boremark

Roger Jönsson från Line Audio Design visade bland annat Jam 8.

(fast det var iofs för OS/2 Warp). Även Gemulator 95 visades. Det ryktas om att mer Falcon-stöd, t.ex. 16 bitars ljud och bättre grafik, skulle komma efter årsskiftet.

#### Portfolio lever

Det fanns massor av folk runt montern som sålde program och tillbehör för Portfolio. Otroligt, men sant! Vi såg produkter som t.ex. faxprogram, PC-Card (PCM-CIA)-läsare, 1 MB minneskort, 1.44 MB diskdrive och mycket mer.

#### Spel visade av Nick Harlow på 16/32

Ett flertal nya Falcon- respektive STE/Falcon-spel har dykt upp. Jag provade en otroligt snygg Asteroids-kopia med ray-traceade och texturemappade roterande asteroider i rena Jaguarklassen (typ Crescent Galaxy-stenarna).

Visst kunde det ha varit lite fler färger, men med tanke på att det var ett STE/Falcon och inte Falcon-only-spel kan man förstå detta. Rekommenderas varmt! Jag återkommer senare med en mer komplett rapport om vilka nya spel som nu finns för STE/Falcon (minst 22 stycken).

#### Zero-X v1.5 med SCSI-dump

Vi (jag och Conny på Copson Data) visade naturligtvis nya versionen av Zero-X. Den största nyheten är att Zero-X för Falcon nu har stöd för SCSI Sample Dump mot AKAI S1000 & up, EMU ESI-32, Kurzweil K2000 och Peavey SP.

Det var många som tappade hakan (läs köpte!) när vi demonstrerade överföring av en 1 MB sampling via SCSI till en AKAI S1100 sampler. Överföringen tog ca tre sekunder! SCSI-överföringshastigheten från Zero-X mot AKAI är alltså 300 kB/s och det är maximalt vad AKAI samplers klarar av. Jämför det mot MIDI sampleöverföring som ligger på ca 1.5 kB/s, alltså är SCSI-överföringen ca 200 gånger snabbare. Zero-X v1.5 har nu även MIDI-stöd för AKAI S900 och S950.

#### ADAT-interface för Falcon

SoundPool "visade" sitt nya ADAT interface för Falcon. Det jag såg var en prototyp (lådan var inte klar) och tyvärr såg jag den aldrig inkopplad, men enligt uppgift

ifrån SoundPool fungerar det utmärkt. Den kopplas in på DSP-porten och programmet som kör mot den ser inte att det är ett ADAT-interface, utan bara att det är en digital ljudsignal. Det innebär att den borde kunna fungera mot valfritt D2D-program som stödjer digital signal in via DSP-porten.

#### Åtta kanaler in på Falcon – samtidigt

Nya versionen av AudioTracker från SoundPool klarar av att spela in upp till åtta kanaler samtidigt. Det innebär att både ADAT-interfacet från SoundPool och den nya 8-in resp. 8-ut lådan ifrån Sunrise Electronics (visades även på ProTOS) kan användas för att spela in åtta kanaler samtidigt. CuBase Audio klarar som bekant endast av två kanaler samtidigt men det kanske kommer en uppgradering nu?

#### CD Recorder ifrån Lohrum

Lohrum visade sitt program CD-Recorder för Falcon och TT. Mycket lättanvänt programvara för att bränna sina egna CD-ROM och CD-audio-skivor. CD-Recorder stödjer multisession. CD-skivor för Atari fanns för övrigt nästan i överflöd på ProTOS!

Medusa 060 visades också. Behöver jag egentligen kommentera detta? Snabbt så in i... (köp en till mig nästa gång! /red)

#### DSP-kort för VME-bus

(Medusa, TT, Mega STE)

Otroligt bra teknisk prestanda, 18 bit AD/DA, DSP 56001, S/Pdif interface (koax) men ingen DMA-överföring (vilket iofs är VME-bussens fel) och därför inte alls Falconkompatibelt. Jag såg kortet endast urkopplat, det var helt klart en prototyp.

#### HADES

En ny TOS-kompatibel dator från företaget som gör Medusan. PCI-bus, 68040, SCSI och EIDE, 4–256 RAM on board. Leverans i april 1996. Pris ca 17,500 kr.

#### Ingen vill ha äpplen

Minst folk var det i Apples monter (monster). Nu när det finns både 68040 accelerator och MagiC för Falcon, 68060-Medusor, 68040 Hades mm. så blir MagiCMac ett klart mindre intressant alternativ.

C-LAB visade upp Falcon Mark I och II med CuBase Audio. I deras monter fanns även Sunrise Electronics 8-in resp. 8-ut för Falcon samt en svart plastväska med C-LAB-tryck för 50 kr (en välkänd svensk direktör stoltserade med dito).

#### NVDI 4

10–15% snabbare, stödjer nu SpeedoG-DOS 5 (alltså även PostScript-fonter).

#### Papyrus 4

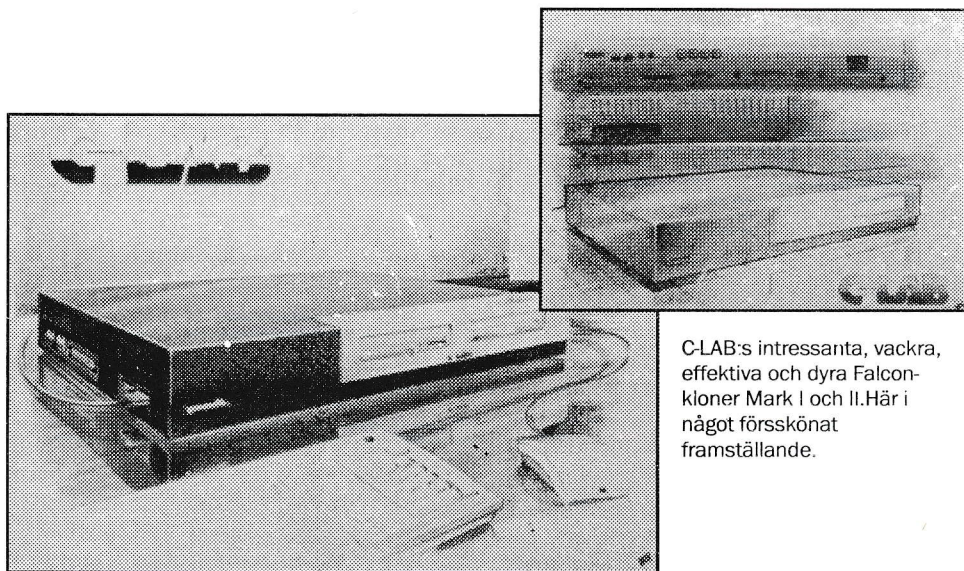
Svensk version på väg från Falcon Pro Center med bl.a. svensk rättstavning.

Det var allt för denna gång. Jag kommer tillbaka i början av mars för att förkunna ännu mera nyheter till er. God jul! ■

**Peter Segerdahl**

peter@vinga.trillium.se

*Peter är utvecklare av Zero-X – professionell samplings-editering på Atari.*



C-LAB's intressanta, vackra, effektiva och dyra Falcon-kloner Mark I och II. Här i något förskönat framställande.



☐ *Positive Image* (grafikprogram): 680:- ☐ *Atari World 3* nummer utan disk: 140:- ☐ *Atari World 3* nummer med disk: 190:- ☐ *Atari World 13* nummer utan disk: 560:- ☐ *Atari World 13* nummer med disk: 760:- ☐ *Hollywood Hustler* (pokerspel): 300:- ☐ *Obsession STe/Falcon*: 200:- ☐ *Pac Them* (PacMan-spel för Falcon (ty. eng och svenska!)) registreringsavgift: 100:- ☐ *OrieWare Calamus* fonter 16 diskar 240:- ☐ *Svenska Calamus-handboken* för 1.09 (263 sidor): 140:- ☐ *Sweet Sixteen* (MIDI sequencer): 580:- ☐ *Sven Bornemark Musik, Box 6, 238 40 OX9E* ☐ Tel 040-54 54 54 ☐ PG 23 59 59-4 ☐ [sven@dada.ct.se](mailto:sven@dada.ct.se) ☐

INSÄNDARE (forts. från sidan 5)...

Om man får framföra lite synpunkter så gör jag det nu. Varför bryter ni så ofta artiklar och hoppar mellan sidor? Det blir lite grötigt. Vid recensioner, skriv ut vilka det passar eller inte passar till. Utvidga gärna nyhetssidorna med mer ingående text, om vad det är för program, mm. That's all!

En liten fråga. Finns det något program till Atari som klarar av att göra "tonad skugga", jag skickar med ett prov så ni kan se vad jag menar (tacksam för svar).

Om det finns någon som skulle vara intresserad att utbyta erfarenheter mm. om Atari och som bor i Umeåtrakten, hör av dig till mig!

PS. Ordna gärna nästa Nordic Atari Show lite längre norrut! DS.

Jan Kollberg (tel 090-13 13 49)

Hej Jan,

Vi försöker hålla artiklarna samlade men när det inte går måste vi bryta och fortsätta på något annat ställe. Detta har dock förekommit mer tidigare än vad det gör nu för tiden.

När vi recenserar har vi som regel (numera) att alltid ha en snabbfaktaruta i slutet. Där kan man t.ex. läsa om programmet/produkten har något speciellt krav (t.ex. hårdisk eller Falcon). Nyhetssidorna skrivs i regel av Peter och finns det något att tillägga skriver vi det också. En del text dras ut till separata rutor.

Angående "tonade skuggor" klarar *Ara-besque 1.0* (bitmap) eller *DA:s Vektor* det. Någon ritmodul till *Calamus SL* skall också klara av det, om jag inte minns fel.

För tillfället har vi inga planer på att flytta NAS mer norrut än till Hisingen i Göteborg. Jag förstår vad du och många andra långväga menar, men tyvärr är det inte möjligt för oss att göra så eftersom resurserna just nu finns i Göteborgsområdet.

Rolf Johansson

Hej! Här är några funderingar:

1. Jag har skaffat mig en Falcon som jag är nöjd med. Tyvärr är det en del program som inte fungerar på den. Framför allt gäller det ju spel. Det är inte mitt stora intresse men en del spel vill jag nog behålla eller helst skaffa nya versioner av. Jag har använt mig mycket av *Flight Simulator II*, det fungerar visserligen på Falcon men jag undrar om det finns nyare versioner av denna mycket fina simulator. Kan man få tag på simulatören *Airbus*? En annan simulator, fast under vattnen, är *Silent Service*. Den vill inte fungera. Finns det nyare versioner till Falcon av detta. Min nya maskin måste ju vara idealisk för sådana slags "spel"-program. Vilka firmor/återförsäljare har sådan?

2. Jag har kommit i den åldern att jag "skaffat mig" barnbarn. Har hört talas om program att användas av vetgiriga små barn som snart skall börja skolan. Har hittat en del på Internet men de är ju

bara på engelska. Finns det pedagogiska svenska program att få tag i?

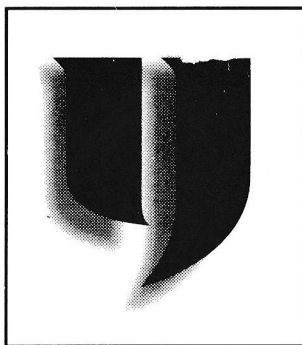
Peter Jahnke

Hej Peter!

1. Spel har ur spelföretagens synpunkt en mycket begränsad livslängd. Det betyder att det mycket sällan kommer uppgraderingar eller nya versioner av spel, till skillnad från nyttoprogram. Den enda möjligheten man brukar ha som Falcon-ägare att få ett ST(e)-spel att fungera är att prova med ST-emulatören *Backward*. Fungerar det då ändå inte är det nog bara att ge upp. Vad du alltid kan göra är att kolla om spelföretaget i fråga har en hemsida på Internet eller en e-mailadress och be dem om hjälp. Visst håller jag med dig om att en Falcon egentligen är en ganska bra speldator. Men de flesta spelföretag i dag håller tyvärr inte med oss. Av återförsäljarna på vår återförsäljarlista skulle jag gissa att *Disk1* har flest spel. De handlar även med begagnade spel så där kan man ibland hitta en del gamla godbitar.

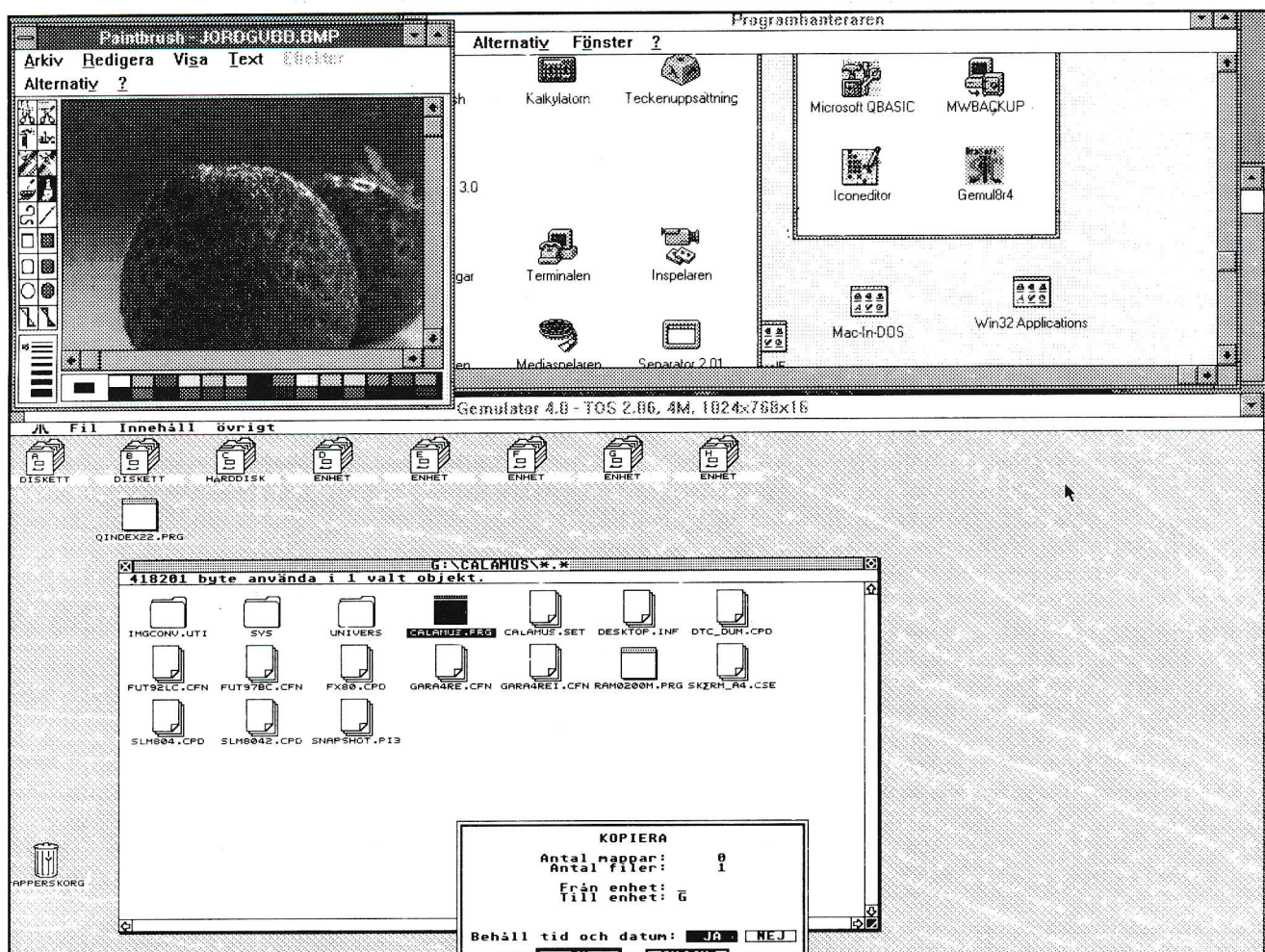
2. Johan Asserlund hälsar följande: Ta kontakt med *Ferde data*. En demodisk går att få genom att sätta in 20:- på postgiro 61 56 09-5. Adressen är: *Ferde data, Solviksvägen 11, 671 33 ARVIKA*.

Ulf Högberg



Kan man göra så här med en Atari? Givetvis. Med programmen *DA:s layout* eller någon modul till *Calamus SL*.





# Emulera Atari på PC med Gemulator 4

*Har man varit så dum att man köpt sig en PC borde man få skylla sig själv, kanske någon tycker. Nu finns det emellertid hopp – med Gemulator kan du till viss del få tillbaka din gamla Ataris grundstenar – TOS med GEM.*

När jag först öppnade Gemulator var det ett litet paket med ett kretskort i, samt ett par diskar. Installationen är mycket enkel, det är bara att sticka in kretskortet och kopiera över diskinnehållet och sedan köra.

Jag fick med två versioner av Gemulator. Dels version 3 som helst ska köras under DOS, och version 4 som ska köras under Windows. Helst ska den köras un-

der Windows 95 för att skärmuppdateringarna ska gå snabbare.

När jag skulle installera version 3, var det ett fel i konfigurationsfilen som gjorde att jag inte kom åt diskdriven. Där var drive A och B växlade, men eftersom jag enbart har en drive fick jag ställa om det.

Skillnaderna mellan version 3 och 4 (förutom att 4 ska köras under Windows) är att version 3 enbart kan köra med vir-

tuella hårddiskar. Version 4 ska klara av att läsa dessa men det fick jag aldrig att fungera. Version 4 har även tillgång till allt annat som Windows har. Om du har en CD som du kommer åt via Windows så kommer du åt den även när du kör Gemulator. Det gäller även alla skrivare, modem och annan hårdvara som du har. Version 3 försöker även att använda skrivare, modem etc. om den hittar dem.



GEM Bench v4.02

@ Ofir Gal - 16 Feb 95

Gemulator 3.01 TOS 2.06  
 AES v3.20  
 GEMDOS v0.32  
 MiNT not present  
 Blitter not present  
 NVDI not present  
 Video Mode: 640\*400\*2  
 FPU not present  
 Run and Malloc from STRAM  
 Ref: ST, No Blitter, ST High  
 pc:dx2/66

|                   |        |       |
|-------------------|--------|-------|
| GEM Dialog Box:   | 6.145  | 137%  |
| VDI Text:         | 9.515  | 140%  |
| VDI Text Effects: | 16.610 | 141%  |
| VDI Small Text:   | 8.720  | 114%  |
| VDI Graphics:     | 17.415 | 148%  |
| GEM Window:       | 2.320  | 168%  |
| Integer Division: | 1.530  | 1175% |
| Float Math:       | 10.335 | 129%  |
| RAM Access:       | 1.885  | 334%  |
| ROM Access:       | 3.485  | 181%  |
| Blitting:         | 8.195  | 142%  |
| VDI Scroll:       | 8.535  | 154%  |
| Justified Text:   | 9.025  | 152%  |
| VDI Enquire:      | 2.120  | 125%  |
| New Dialogs:      | 7.330  | 127%  |
| Graphics:         |        | 140%  |
| CPU:              |        | 454%  |
| Average:          |        | 224%  |

Testresultat från Gemulator 3 (DOS).

GEM Bench v4.02

@ Ofir Gal - 16 Feb 95

Gemulator 3.01 TOS 2.06  
 AES v3.20  
 GEMDOS v0.32  
 MiNT not present  
 Blitter not present  
 NVDI 3.01 present  
 Video Mode: 800\*600\*16  
 FPU not present  
 Run and Malloc from STRAM  
 Ref: ST, No Blitter, ST Medium  
 pc:DX2/66

|                   |        |       |
|-------------------|--------|-------|
| GEM Dialog Box:   | 6.130  | 134%  |
| VDI Text:         | 2.010  | 698%  |
| VDI Text Effects: | 5.750  | 420%  |
| VDI Small Text:   | 2.855  | 476%  |
| VDI Graphics:     | 11.795 | 160%  |
| GEM Window:       | 3.810  | 92%   |
| Integer Division: | 1.575  | 1142% |
| Float Math:       | 10.510 | 127%  |
| RAM Access:       | 1.865  | 338%  |
| ROM Access:       | 3.470  | 181%  |
| Blitting:         | 18.970 | 46%   |
| VDI Scroll:       | 6.475  | 208%  |
| Justified Text:   | 8.640  | 159%  |
| VDI Enquire:      | 1.320  | 201%  |
| New Dialogs:      | 7.790  | 116%  |
| Graphics:         |        | 246%  |
| CPU:              |        | 447%  |
| Average:          |        | 299%  |

GEM Bench v4.02

@ Ofir Gal - 16 Feb 95

Gemulator 4.00 TOS 2.06  
 AES v3.20  
 GEMDOS v0.32  
 MiNT not present  
 Blitter not present  
 NVDI not present  
 Video Mode: 640\*400\*2  
 FPU not present  
 Run and Malloc from STRAM  
 Ref: ST, No Blitter, ST High  
 pc:dx2/66 windows

|                   |        |       |
|-------------------|--------|-------|
| GEM Dialog Box:   | 7.275  | 116%  |
| VDI Text:         | 10.640 | 125%  |
| VDI Text Effects: | 18.780 | 125%  |
| VDI Small Text:   | 9.585  | 103%  |
| VDI Graphics:     | 18.565 | 139%  |
| GEM Window:       | 2.865  | 136%  |
| Integer Division: | 1.615  | 1113% |
| Float Math:       | 10.800 | 124%  |
| RAM Access:       | 1.685  | 374%  |
| ROM Access:       | 1.690  | 373%  |
| Blitting:         | 7.635  | 153%  |
| VDI Scroll:       | 9.520  | 138%  |
| Justified Text:   | 10.985 | 125%  |
| VDI Enquire:      | 2.165  | 122%  |
| New Dialogs:      | 8.585  | 109%  |
| Graphics:         |        | 126%  |
| CPU:              |        | 496%  |
| Average:          |        | 225%  |

Testresultat från Gemulator 4 (Windows).

## Hur fungerar det

Gemulator är helt mjukvarubaserad, förutom kretskortet som innehåller ROM-kretsar med TOS i. I nuläget ska det helst vara TOS 2,06 för bästa funktionalitet.

Det går även att köra med äldre TOS-versioner. Planer finns på att få Falcon- och TT-ROM att fungera med Gemulator. Man kan ha upp till sex stycken olika ROM-kretsar på kortet.

## Vilka upplösningar

Gemulator går att köra i vanliga ST/E-upplösningar, dvs. 320x200 i 16 färger, 640x200 i 4 färger och 640x400 i 2 färger. Man kan utöka dessa genom att ha ett program i automappen som utökar upplösningen till 800x600 i DOS-varianten och 1280x1024 i Windows-varianten.



# Atari avskedar anställda

**Från "Intelligent Gamer" och "STReport" når oss följande nyheter. Atari skär ner ytterligare, nu i USA och Tyskland.**

Brian Osserman från IG, intervjuade Don Thomas (Ataris kundtjänst) och han kunde berätta att ett antal personer blivit uppsagda. Han poängterade dock att det bland annat gällde interna personer som producerat väldigt lite spel till Jaguaren.

Thomas meddelade också att Atari planerar att marknadsföra Jagaur starkt, det finns tidsnära planer på reklamutskick och TV-reklam. Han kunde också berätta att Atari kommer utveckla ett antal nya PC-spel, bland dem Tempest 2000. Hur som helst kommer inget att offentliggöras förrän alla spel i serien till PC är klara. Många av spelen kommer att vara portningar från Jaguar. VR-headsetet är lagt på is tills ett antal olika problem lösts.

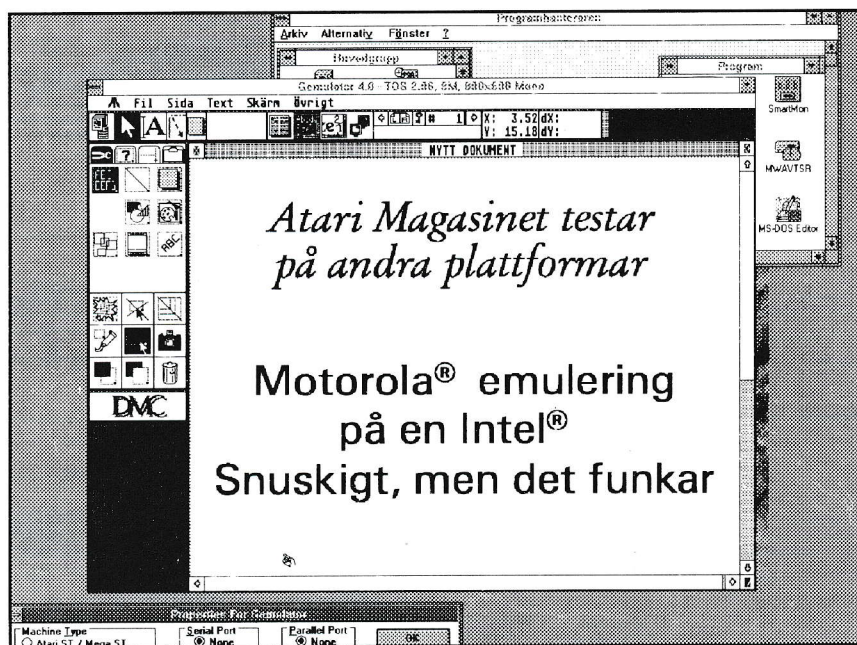
STReport hade lite mer namn att till-

känna. På listan över personer som har sagts upp eller kan vara uppsagda finns; Francois Bertrand, Bill Rehbock, Craig Suko, Denis Fung (Craig och Denis skrev FSMGDOS och arbetade på Hoverstrike/Hoverstrike: Unconquered Lands), Dave Stagis (NEOChrome/Jaguar/Lynx/SLM804), Rob Zydbel. Mike Fulton och Norman Kowalefski (Atari Germany) har redan sagts upp för ett tag sedan. Även Eric R Smith har fått gå från Atari.

Nu sägs bara testpersonal vara kvar. Nästan alla grafiker och programmerare har fått lämna Atari.

Vi kommer naturligtvis att följa upp händelserna kring Ataris uppsägningar, och bevaka vad som händer i framtiden.

■ Rolf Johansson



Störst chans att fungera har naturligtvis renskrivna GEM-program. Calamus 1.09 t.ex., fungerar utmärkt under Gemulator.

Dessa upplösningar kan man köra i 16, 4 och 2 färger. Senaste versionen skall dock även klara T1T-upplösningar, har jag hört ryktas (256 färger bland annat).

## Problem med program?

Jag kan inte säga att jag har haft några större problem att köra program under Gemulator. Större program som Calamus och Works fungerade mycket bra.

Jag provade även att köra lite spel, med mindre lyckat resultat. Spel brukar ju inte vara direkt rent programmerade, utan går direkt på hårdvaran och det verkade inte Gemulator tycka om. En sak som jag tyckte om var spelmusiken, som fick en liten ny karaktär med hjälp av PC:ns

ljudkort. Den klarade inte av att få det att låta som på ST:n men det lät uppfriskande med den nya variationen...

## Ska man köpa en?

Ska man verkligen köpa sig en Gemulator? Tja, det är naturligtvis frågan. Den går ju att använda, men det går ju inte lika snabbt som på Atarin. DOS-versionen upplevde jag som betydligt snabbare än Windows-versionen, och ett plus till det är ju självklart att man slipper köra Windows. Det är ju inte helt fel.

Vem är det som ska köpa den egentligen? Jo, personer som har varit dumma nog att gå och köpa sig en PC och sålt sin kära Atari (det skulle du inte ha gjort),

men ändå vill köra de professionella programmen som finns till Atari och inte till PC. Sedan kan man ju köpa den enbart för att det är fräckt med Atari, och kunna köra den som Windows programhanterare istället för den värdelösa som kommer med.

Sist men inte minst vill jag tacka Indigo 2 för att de lånade ut Gemulator till oss för detta test! ■

Lari Kovanen  
larkov@tripnet.se



# SAK/Skåne

## syns och hörs!

*Vi är ju några stycken här i världen som tryggt, troget och trähändiga och mångsidiga plattform som kallas Atari. Vi är färre nu än för ett par år sedan, och ibland skulle man ju önska att fler datorintresserade finge kika, åtminstone lite hastigt, på vad Ataridatorer har att erbjuda. Atari måste synas mer. Budskapet måste ut!*

**S**öndagen 5 november anordnade BALM (BBS Association Lund-Malmö) ett swap-meet på Kajplats 305 i Malmö. Eftersom SAK/Skåne delar lokal med nämnda förening, fick vi en förfrågan om huruvida vi var intresserade av att "visa upp oss". Vi är ju skåningar – och därmed kämpar – så självklart bestämde vi oss för att ställa upp.

På swap-et bjöds besökarna tillfälle att handla begagnad datorutrustning (mest PC-prylar, men ändå...) samt ta del av vad Skånes datorhandlare hade att erbjuda. Kajplats 305 demonstrerade Internet, och så fanns då SAK/Skåne på plats.

Vi hade i ett tidigare skede sett ut huvudlokalens bästa plats att bre ut oss på,

och på söndagsmorgonen arbetades det febrilt med att göra allt iordning:

För att synas behövs ljus – alltså monterade vi upp egen ljusanläggning. För att höras tarvas högtaleri – alltså riggade vi medhavt PA-system. För att locka krävs tingel-tangel – alltså asade vi dit en P-60 (för den oinvigde: popcorn-maskin!). Slutligen pyntade vi vackert med informativa skyltar och braskande prislistor, Atari-tidningar och kataloger. Sådärja, en fin monter!

(Under tiden ställde diverse handlare mesigt upp sina saker på enkla bord, och hamnade därmed ganska effektivt i skymundan).

Vad erbjöds då de besökare som avkrävts 30:- vid entrén? Jo, längst till vänster i vår gemytliga hörna hade Claes Holmerup (suppl.) försett en Falcon med Cubase Audio, mixerbord, effekter och ljudanläggning. Där kunde häpnadskärande ta del av den härlighet som är Falconägare förunnad: hårddiskspelning! Claes demonstrerade och stod i, och fick många att förvånat höja på ögonbrynen inför kraften hos denna (i ordets egentliga mening) speldator.

Ett snabbt steg åt höger, och besökarna kunde stifta bekantskap med Calamus, Rainbow II Multimedia, TwiLight, Pac Them m. m. Tidningen Atari World och vikten av att registrera sharewareprogram orerades det också om utav den skrånigaste av alla stämmor – min. Nog om detta.

Brevid mej var Dag Dao (sekr.) stationerad. Hans gamla STe med färgskärm visade att det finns alldeles tillräckligt med krut i denna klassiker för att köra balla spel såväl som nyttoapplikationer.

Tryggt parkerad på högerflanken jäste en spelglad Jesper Kock (ordf.) vid sin Jaguar med nymonterad CD-ROM-spelare. Det kördes en del Alien vs. Predator, Blue Lightning och Vid-Grid, men mest Rayman.

Vi var bara hårsmånen från barnmiss-handel, då en kille i tioårsåldern inför en journalist jämförde Jaggan med Sega Mega Drive, men Jesper var upptagen med en besvärlig boss, och tvangs därför lägga band på sej. Trångt var det hursomhelst hela tiden vid Kockens spelkonsoll, och det hände faktiskt att han motvilligt överlät joypaden till spelsugna besökare. Generöst, Jesper!

Under hela swapet övervakade de allorstades närvarande hustomtarna Bill Andersson (kass.) och Jan Gustin tillställningen.

Vid dagens slut kunde vi nöjda konstatera att vi på ett trivsamt – men ändå lyckat – sätt förmått visa upp vår favoritdator inför de drygt 800 besökarna, som med skräckblandad förtjusning tagit del av vår manifestation.

Det gäller att synas. Och höras. Mest!

■ **Sven Bornemark**  
sven@dada.ct.se

SAK/Skåne representerades av  
Bill Andersson, Sven Bornemark,  
Claes Holmerup, Dag Dao, Jan  
Gustin och Jesper Kock.

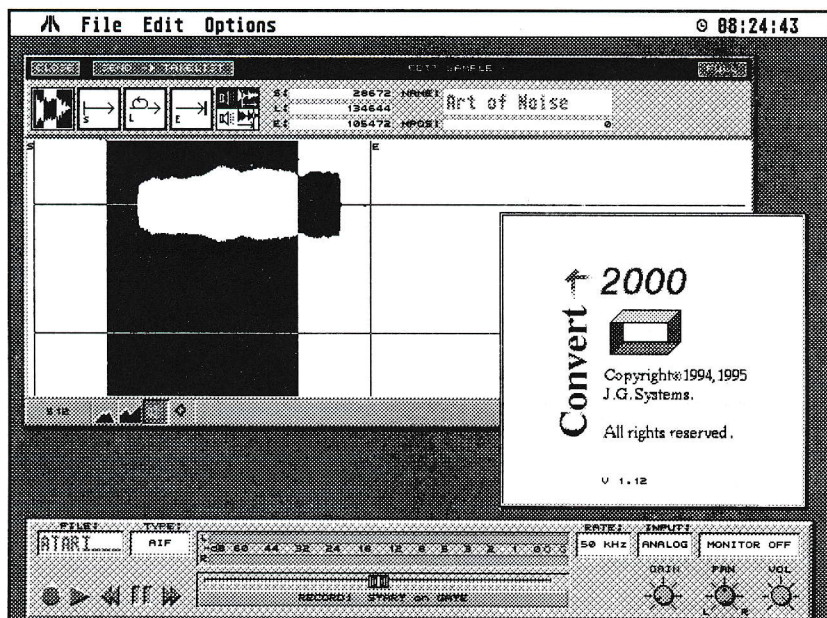
### Kontakta SAK/Skåne!

c/o Dag Dao  
Ängelholmsgatan 12  
214 22 MALMÖ

Tel. 046-250265  
(ordförande  
Jesper Kock)







rationen kommer från ST-Guide men är inte på långa vägar lika kraftfullt.

Liksom Rec Free så stödjer Convert K2000 filformaten Cubase Audio (AIFF), DAME (TKE), Atari (AVR) och ren sample-data (raw).

### C'est la vie

Har du en Kurzweil K2000 kan Convert K2000 vara ett mycket användbart program. Speciellt om du inte har samplingskortet. Programmet har sina små missar och egenheter men är i det stora hela en trevlig bekantskap. Enligt Jörgen Gerstel är programmet ständigt under utveckling och flertalet nya funktioner har tillkommit genom användarnas begäran. ■

**Carl Löfgren**

Carl.Lofgren@abc.se

# Convert K2000

Från J.G. Systems i Nederländerna kommer Convert K2000, ett dedikerat samplingsprogram för Falcon och Kurzweil K2000. Eftersom samplingskortet till en Kurzweil K2000 kostar nästan lika mycket som en Falcon, började Jörgen Gerstel utveckla Convert K2000. Idag är det ett ganska så avancerat hårddiskspelningsprogram med grafisk redigering och playlists.

### Snabbfakta

Produkt: Convert K2000 ver 1,12  
Tillverkare: J. G. SYSTEMS, Satijnvlinderlaan 31, 5641 BA EINDHOVEN, Nederländerna.  
Återförsäljare: Tecnica del Arte, Alexander Battalaan 53b, 6221 CB MAASTRICHT, Nederländerna.  
Pris: FI 250,- (ca SEK 1100,-)  
Positivt: Sparar ljuden direkt till disk  
Negativt: Skapar inga programs/layers

**S**jälva kärnan i Convert K2000 är i stort sett densamma som i Q-Cart och Rec Free. Inspelningar görs via kontrollpanelen (se bild) och använder sig av samma in- och uppspelningstangenter som Cubase. Redigeringsfunktionerna är inte speciellt upphetsande ur teknisk synpunkt men innehåller de viktigaste verktygen cut, copy och paste.

Istället för att skicka samplingen till K2000 via MIDI eller SCSI sparar programmet samplingarna direkt till disk som Kurzweilfiler (KRZ), som sedan kan laddas direkt in i synten. Underligt nog så skapas inga programs eller layers av programmet, dom får man skapa själv. Det tar i och för sig ingen större tid men det känns lite larvigt att programmet inte sköter allt när det ändå håller på.

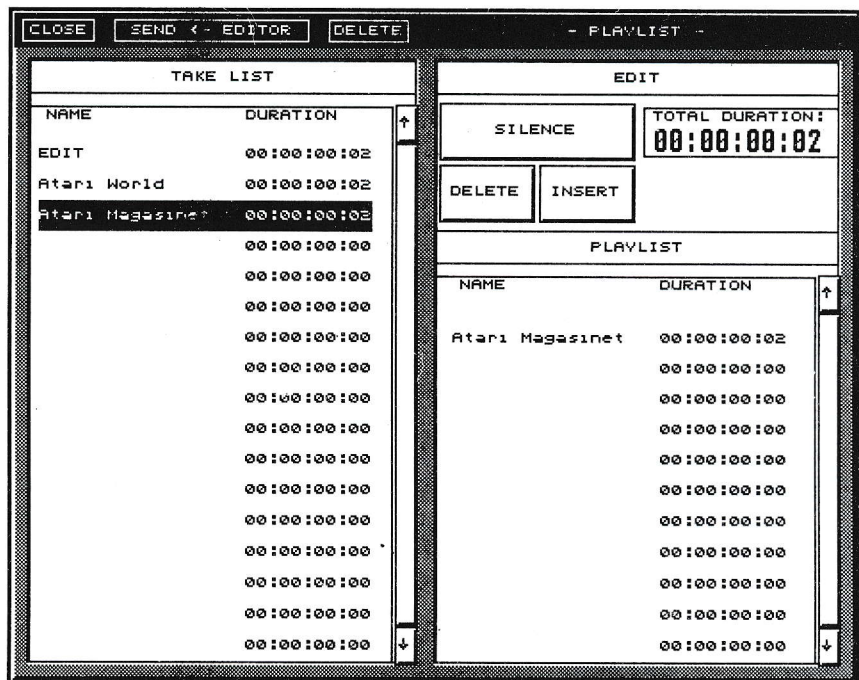
Programmet fungerar tyvärr bara med filer samplade i stereo. Har du tex. en massa AVR-filer i mono som du vill använda, har du ett litet problem. En enkel och smidig lösning är att använda sig av programmet Five to Five (recenserat i AM 3/95) som bl.a. kan konvertera mono-samplingar till stereo.

Det följer inte med någon tryckt manual till Convert K2000, men istället finns det ett integrerat hjälpsystem. Inspi-



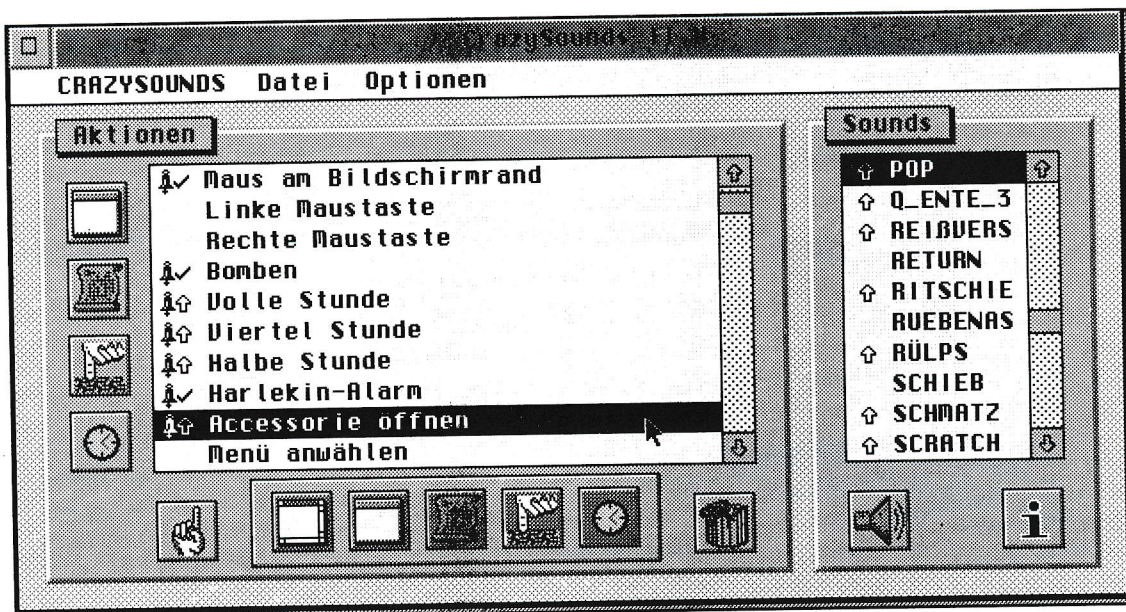
Kontrollpanelen – här sköter man in- och uppspelningarna.

Convert K2000 – Playlist





Setup-accessoryn. Här väljer man vilka samplingsar som skall kopplas till de olika funktioner som finns. T.ex. "öppna accessory", där vi valt samplingsen "pop".



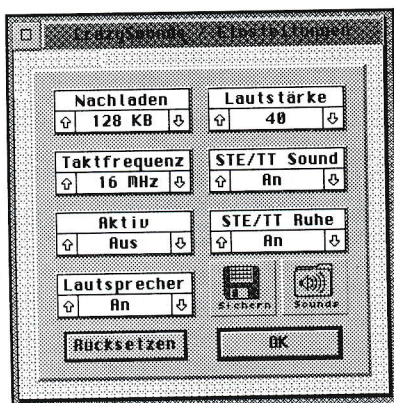
# Ljudkaos i burken

*Jag kan inte riktigt bestämma mig för om jag vill strypa eller krama om programmeraren av Crazy Sounds, men jag antar att man får leva med den effekt som uppstår efter ett tags användande av programmet. Tänk dig själv att kunna koppla små samplingsar (ljud) till olika händelser på desktop och i program.*

Resultatet kan bli mycket olika beroende på vad man är för personlighet. Ska man skryta så går det att koppla samplingsar till nästan vad som helst – allt från dialogrutor och menyradar, till alla de olika elementen i ett fönster (rullningslist, stängruta, fullskärmsruta, etc). Leverantören, Maxon, försöker inte heller marknadsföra Crazy Sounds som någon "nyttig" produkt. De påstår att programmet är det mest knasiga som gjorts till Atari genom alla tider, och jag kan bara hålla med.

## Programdelar

För att installera Crazy Sounds kopierar man en fil till auto-mappen och en acces-



Här görs alla kringinställningar, som t.ex. cachestorlek, sökväg för samplingsar etc.

sory till roten på C:. Sedan väljer man en plats för alla samplingsar och startar om datorn. Efter det ska Crazy Sounds vara installerat, och börja föra oväsen.

Crazy Sounds fungerar på alla Atari-maskiner, även de som inte har DMA-ljud. Genom att starta ett patchprogram och endast använda samplingsar med låg frekvens kan man använda programmet även på en STFM eller Mega ST. Det fungerar mycket bra under MultiTOS, MagiC och MagiMac. Det sistnämnda kräver ännu ett patchprogram till Macintosh så att ljuden spelas upp korrekt.

Från början har programmeraren valt att låta \*alla\* funktioner ha en samplingsar kopplade till sig, vilket resulterar i att ett totalt ljudkaos utbryter om man försöker konfigurera programmet. Räddningen ligger i att trycka ned vänster och höger Shift-tangenter samt Alternate samtidigt, vilket stänger av Crazy Sounds tillfälligt, tills samma kombination trycks igen.

Ett annat problem som jag brottades rätt så länge med var att kunna höra lju-

den som var kopplade till tangentbordet. Bland annat var den numeriska delen kopplad till samplingsar av tonvalsfrekvenser (telefonnätets), men ingenting hördes när jag tryckte. Det visade sig att man måste ha tangentbordsklicket aktiverat i kontrollpanelen, vilket jag naturligtvis hade slagit av då det är ganska störande.

Programmet i auto-mappen lägger sig resident och laddar in samplingsarna. Accessoryn är själva inställningsdelen, där man väljer funktioner och samplingsar. Det finns en nedbantad accessory för de som har dåligt med minne. Det medföljer även ett konverteringsprogram där man laddar in samplingsar, klipper, klistrar, förvränger och sparar i HSN- eller WAV-format.

## Varde ljud

Totalt klarar Crazy Sounds av att koppla ljud till följande: tangentbordet, individuella programstarter, AES-funktioner, text i VDI/fönster/objekt/alertboxar, samt olika klockslag. Det sistnämnda är ingen avancerad funktion, eftersom man inte kan välja datum och sätt att repetera alarmer på. Dessutom varnas man bara av en samplingsar vilket är lite tafatt. En dialogruta som visas samtidigt, med en påminnande text, vore önskvärt.

Klockslagen innebär också att man kan koppla ljud till varje hel, halv eller kvarts timma. I exempelfilerna medföljer samplingsar på olika tyska dialekter, som läser upp klockslaget automatiskt. Man har alltså delat in tidsangivelsen i sex delar, vilket naturligtvis går att sampla även på svenska genom att tala in talen 0-59 samt lite "klockan är"-prat. Ring Fröken Ur och sampla, vet jag!



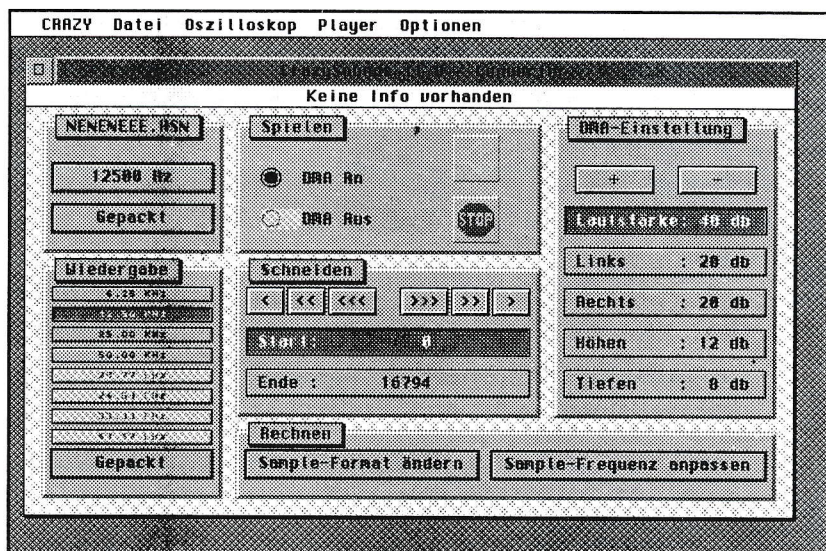
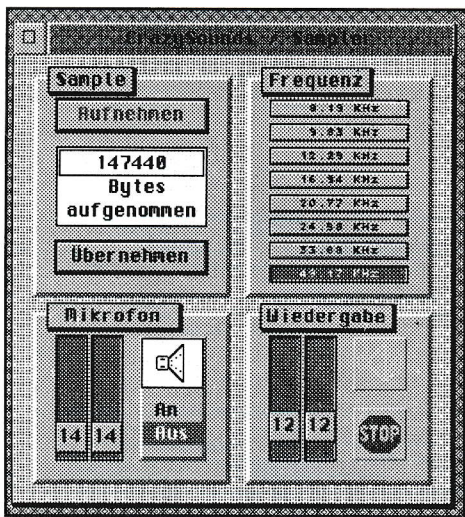
Vidare finns det möjlighet att spela upp en sampling vid start, när muspekaren går ut i bildskärmens kanter, när datorn bombar, filväljare visas eller varför inte när man klickar med höger eller vänster musknapp.

## Accessoryn

Gränssnittet är av typ peka och klicka. Till vänster har man en lista på alla funktioner, och till höger en lista på alla samplingar som finns. Vissa samplingar kan vara grupperade och kopplade till en hel mapp med filer. Då kan Crazy Sounds slumpvis välja en av samplingarna när funktionen aktiveras. Man väljer även här om samplingarna ska kunna avbrytas av andra, eller om de ska dominera totalt när de spelas upp.

I de mera detaljerade inställningarna ändrar man t.ex. ljudbufferten, vilken anger hur många kB som skall avsättas för inladdning av samplingar till minnet. Har man många samplingar får inte alla plats i minnet, utan måste laddas in från hårddisken när de ska spelas upp. Bufferten kan vara från 10–512 kB.

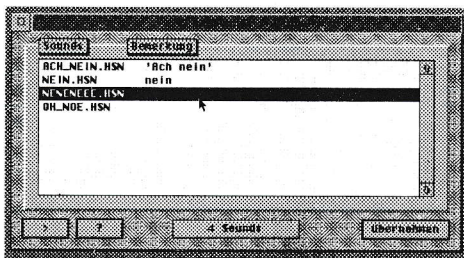
Har man Falcon ska man såklart utnyttja möjligheten att direkt via mikrofoningång en sampla sina egna små ljud.



Konverterers huvuddialog. Här har vi laddat in en riktigt retsam sampling som vi sedan kan göra olika grymma saker med.

## CONVERT.PR

I den här lilla "Ljudstudio" kan man på ett enkelt sätt klippa och klistra i de olika samplingarna. Det finns även lite mer avancerade funktioner som fade in/out, vändning av block och volymändring. Programmet läser in formaten IFF, WAV, VOC, SAM, SMP och AVR, och sparar i HSN, HSX och WAV. HSN och HSX är Crazy Sounds' eget format, som finns dokumenterat här på sidan för er som är intresserade.



Konverteringsprogrammet har också en liten uppspelare som kan ladda in samplingar mappvis, dvs alla i ett underbibliotek. Man kan sedan spela dem separat, eller en efter en.

Kör man Crazy Sounds på en Falcon kan man använda sig av mikrofoningången för att sampla direkt. Det finns nämligen en liten inbyggd samplerdel i konverteringsprogrammet, men det är inte tal om något avancerat i denna kategori av program.

## Slutsumma

Det här är definitivt inte något program som man har nytta av, men det kan sätta sprätt på tillvaron bland dina program genom små ljud som spelas upp här och var. Jag rekommenderar dock inte att man överengagerar sig bland ljuden, det räcker nog gott och väl om man använder tio av de flertal funktioner som finns, annars är det risk att man fort tröttnar och ser ljuden som störande istället för underhållande eller vägledande.

Runt 300 samplingar medföljer, av mestadels låg kvalitet. Många är på tyska, med tyska meningar och ord som inte ger någon direkt koppling till den som inte förstår språket. De rena ljud som medföljer är okej, men inte särskilt bra. Kan man få tag på andra samplingar tycker jag det är bättre att använda dem istället.

Manualen är ren och snygg. Den innehåller dock inga exempel på hur man kan göra, men som dokumentation är den mycket bra och rikt illustrerad. Den version jag har testat är 2,54 och på tyska helt och hållet. Programmerare är Richard Kurz (Fidonet 2:2487/8520.5), och du kan beställa programmet från Indigo 2 i Danmark. ■

Rolf Johansson

## HSN-formatet (från Crazy Sounds manual)

| namn      | längd    | beskrivning                                     |
|-----------|----------|-------------------------------------------------|
| id        | 20 bytes | HSND1.0 eller HSND1.1                           |
| laenge    | 4 bytes  | samplingens längd efter header                  |
| frequenz  | 2 bytes  | frekvensen i Hz/10                              |
| stereo    | 2 bytes  | 0 = mono, 1 = stereo                            |
| res1      | 2 bytes  | reserverad                                      |
| bitsps    | 2 bytes  | 0 el. 8 = 8-bit sampling, 16 = 16-bit sampling  |
| res2      | 2 bytes  | reserverad                                      |
| dm_laut   | 2 bytes  | DMA: huvudvolym                                 |
| dm_links  | 2 bytes  | DMA: vänster volym                              |
| dm_rechts | 2 bytes  | DMA: höger volym                                |
| dm_hoehen | 2 bytes  | DMA: basregister                                |
| dm_tiefen | 2 bytes  | DMA: diskantregister                            |
| res3      | 4 bytes  | reserverad                                      |
| info      | 41 bytes | 40 bytes text + nollavslutning (bara i HSND1.1) |

## Snabbfakta

Produkt: Crazy Sounds 2,54  
Av: Richard Kurz  
Pris: ca 450:-  
Krav: Fungerar på alla maskiner.  
Hårddisk rekommenderas.



# Byt dina hårddiskrutiner

*De flesta atariägare torde numera också äga en hårddisk, givetvis finns det de som fortfarande är nöjda med enkelsidiga disketter, men dessa må känna sig förbigångna av det som följer. På liknande sätt finns det säkert en stor mängd atariägare med hårddisk som använder föråldrad programvara till sina hårddiskar, något som de torde ha stort intresse av att avhjälpa.*

Det är nämligen så att många använder Ataris egen hårddiskdriver AHDI som, trots att den är ganska pålitlig har många brister – främst att den är långsam. De mer moderna hårddiskdrivers som finns är betydligt snabbare då de bland annat använder lite internminne som filsystemsbuffer. Filsystemsbuffern, DOS-buffern, lagrar information om var filerna i de senaste använda mapparna finns på hårddisken, på så sätt sparas tid eftersom samma information inte behöver hämtas från hårddisken många gånger.

Jag har här valt att begränsa mig till de två vanligaste programmen (som också finns att köpa i Sverige), nämligen HD Driver och ICD Pro Utilities. Jag förbigår då bl.a. HuSHI, hdpSTACK och CBHD.

## HDX – AHDI

AHDI är Ataris egen hårddiskdriver, som får betecknas som ganska enkel, men också relativt pålitlig och stabil. AHDI ingår i Ataris programpaket HDX, där det också ingår partitionerings- och formatteringsprogram. Dessutom ingår det några program som kan läggas i auto-mappen för att få buffrad filhantering på liknande sätt som med ICD Pro och HD Driver,

men de som ingår i HDX är enligt min erfarenhet mindre effektiva.

## HD Driver

HD Driver (HDD) är ett tyskt programpaket som innehåller ungefär samma saker som HDX samt en del specialprogram (bland annat ett program för att skydda vissa partitioner och en CPX-modul som gör samma sak). HD Driver är helt kompatibel med AHDI (s.k. XHDI-kompatibel), vilket gör att partitioner som skapats med HDD:s partitioneringsprogram är kompatibla med de som skapats av HDX, d.v.s. man kan övergå till AHDI om man nu skulle finna det nödvändigt.

Ett starkt argument för HDD 4.5 för Falcon-ägare är att det klarar av SCSI-2-arbitration, d.v.s. att det går att använda bl.a. de nyare Quantum-hårddiskar som kräver detta. SCSI-arbitration består i att hårddisken ifråga inte har något ID-nummer, utan att den måste tilldelas det av värddatort. Detta är ju förstås något som

konstruerats för PC "plug-and-play", och för att slippa omkopplare på hårddiskarna. Tyvärr så går det inte att starta systemet från en sådan hårddisk, men det är inte HDDs fel, utan en följd av Falcons konstruktion.

## ICD Pro

ICD Pro är ett programpaket från ICD som bl.a. levererats tillsammans med IC-Ds SCSI-adaptrar "Link" och "Link-2". ICDs driver är den mest finessrika, den är dessutom lika snabb som HD-Driver (utom möjligen på Falcon-SCSI), men däremot tar den upp mer internminne. IC-Ds driver var länge ensam om att ge möjligheter att ändra ordningen mellan enheterna när man bootar upp, men har nu fått konkurrens från HD Driver även på det planet.

Partitioner som skapats med ICDs partitioneringsprogram är inte nödvändigtvis kompatibla med AHDI (man kan välja bort kompatibiliteten), vilket kan leda till stora problem om man är tvungen att använda AHDI på grund av något ytterligt känsligt program (exempelvis Linux).

ICD skickar med en hel del annan programvara, bland annat drivers för att

Atari Advanced Hard Disk Utility

Version 5.04

Copyright 1986, 87, 88, 89, 90  
91, 92, 93  
by Atari Corporation

OK

hantera CD-ROM, vilket är något som man annars får skaffa separat. Ett annat program som följer med är cleanup som kontrollerar att filsystemets struktur är korrekt och rättar eventuella fel, jag återkommer till den typen program senare.

## Jämförelse

Det bör tilläggas att alla de program som nämnts här är kompatibla med IDE-hårddiskar på Falcon, åtminstone i de senaste versionerna (ICDBOOT 6.5.5 och HD Driver 4.5). Det har diskuterats mycket om Falcons hårdvara klarar av två IDE-diskar men det senaste jag läste på Internet var att någon hade lyckats koppla in två IDE-diskar. Om det verkligen är sant är en annan sak. Vad jag däremot vet är att HD Driver är det enda program som klarar två IDE-hårddiskar samtidigt, möjligtvis med undantag för HuSHI.

Dessutom klarar både HD Driver och ICD Pro av den numera ganska välkända ZipDriven från IOmega som använder "disketter" som rymmer 100MB, och givetvis andra "removable media" lag-

ICD har bland annat en programvara kallad HD-Util för att ställa in cache etc, som gäller när hårddisken bootas.

ICD Hard Disk Utilities Version 5.14 Copyright © 1994

Einstellung der ICDBOOT-Parameter

A:\AUTO\ICDBOOT.PRQ C:\ICDBOOT.SYS Selektor

☒ Statusmeldungen anzeigen

☒ Write Verify  Berechnen

☒ Read Cache

☐ Write Cache

Logische Sektorgröße (max.): 512 in System: 4096

Größe des TOS Data Buffers (0-99) : 10

Größe des TOS FAT Buffers (0-99) : 10

Anzahl der Sektoren im Verify Buffer (2-99) : 32

Anzahl der Blöcke im Cache (1-99) : 22

Anzahl der Sektoren pro Cache-Block (2-999) : 16

Extra Ordner (0-9999) : 400

Ignoriere ID: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Ignoriere Iw: C D E F G H I J K L M N O P

Boot Res:  ☒ TT  SKIP

Zeitübergabe: JA ☐ NEIN ☒ Retries: 0 1 2 3 4

Ändern Abbruch



ringsenheter. ICD skickar dessutom med ett program för att skrivskydda skivorna.

Jag ser personligen ICDs driver och HD-Driver som ungefär likvärdiga drivars. ICD har en del finesser och extra-program som HDD saknar, samtidigt som HDD är mer avancerat vad det gäller SCSI-2. Det ingår ett enkelt program för strukturkontroll av hårddiskar (mer om detta senare) samt mjukvara för CD-ROM i ICD Pro. Det är dock inte alltid ett avgörande argument för ICD Pro, eftersom det finns bättre, eller lika bra program för sådant. Mer avgörande tror jag är att HDD är billigare (om man nu inte skall köpa någon annan CD-ROM mjukvara) och mer minnessnål än ICD.

Har man en Falcon är HDD lättare att välja, eftersom man bl.a. kan ha två IDE-diskar, plus att SCSI-arbitration sägs fungera. Programmeraren till HDD säger att "HDD kan mycket väl vara snabbare än ICD Pro på Falcon-SCSI", jag har dock inte testat mer exakt – de känns rätt lika.

## Hur installeras en hårddisk på en Atari?

Hårdvarumässigt är det så att det vanligaste är att man använder SCSI-hårddiskar (eftersom de är möjliga att få tag på), på en ST(E) måste man då koppla en adapter mellan DMA-porten och SCSI-kabeln. I vissa fall behöver adaptorn strömförsörjning, i andra inte. Något man ska tänka på är att bara vissa adapter klarar SCSI-II paritetskontroll, vilket är viktigt om man tänker skaffa en hårddisk där detta inte går att stänga av. Falcon klarar av paritet (det är ett i princip fullständigt SCSI-II interface), jag kör själv en Quantum Lightning hårddisk med pariteten påslagen vilket funkar bra med min Falcon.

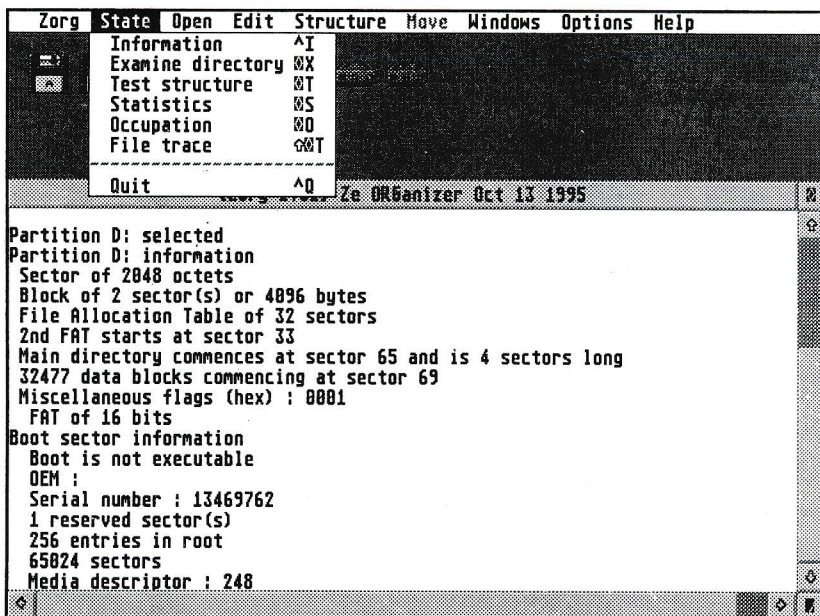
Det går inte att få vissa hårddiskar att funka med Falcons SCSI-2, eller ST-adapter. Detta gäller framförallt stora hårddiskar (1GB eller större), bl.a. en serie av Quantum-diskar. HD Driver stöder i och för sig SCSI-arbitration om man kör Falcon (d.v.s. att en drive tilldelas ID-nummer när datorn startar), men det är inte alltid det räcker.

Om man nu lyckats med att koppla in hårddisken måste den partitioneras. Har man en TOS-version som är nyare än TOS 1.04 så kan man i HD Drivers och ICDs partitioneringsprogram välja något som heter ungefär "minsta möjliga sektorer", så att de minsta blocken som används till en fil blir så små som möjligt (exempelvis 2kB på en 64MB partition istället för 4kB). Det blir då svårt att köra hårddisken mot en dator med ett äldre TOS än 1.04.

## Backup

Det här är en obligatorisk del i varje artikel om hårddiskar – **Gör backuper ofta!** Jag vet att det tar tid, men man behö-

Huvuddialogen i det franska disk-editerings- och kontroll-programmet Zorg 2.02. De nyttigaste funktionerna kräver att man registrerar sig.



ver inte göra backup på hela hårddisken varje gång, bara saker som ändrats, eller bara nya dokument man skrivit, etc. Blir man riktigt trött på att göra backuper kan man skaffa en extra hårddisk (exempelvis en ZipDrive) och kopiera till den ofta.

## Optimeringsprogram

Vad är ett optimeringsprogram? Det är ett program som dels kan kontrollera att det inte blivit några fel i filkataloger (directories) och filallokeringsstabeller (FATs) och dels kan defragmentera alla filer på en partition. Defragmentering är nödvändig, eftersom filerna delas upp i flera småbitar om man raderar ett antal filer och sedan skriver en fil som är större än det "hål" som bildas – den nya filen delas då upp i en eller flera delar som sprids över hårddiskens yta, vilket gör att läshuvudet måste flyttas fler gånger per fil – något som tar mycket längre tid än att bara läsa en odelad fil.

Det finns i princip två riktigt bra optimeringsprogram till Ataridatorer, ett som heter "Diamond Edge" som är kommersiellt (ges ut av ICD). Det andra programmet är shareware och franskt (men det finns engelska menyer). Det heter "Zorg" och är snabbare än ICD. Det mest beprövade av dessa program (och därmed mycket pålitligt) är Edge, som också är dyrast. Zorg är snabbare och billigare, men har filstrukturkontrollen som huvuduppgift, optimeringen är inte fullt lika utvecklad som i Diamond Edge. Dessutom saknas Edges möjligheter till att lagra filstrukturen på diskett (för att göra det lättare att rädda en kraschad hårddisk).

## Problem

Det finns alltid saker som går fel när man håller på med hårddiskar (det är det som är skälet till att det är så viktigt med backuper).

Katastrofen är om hårddisken kraschar, d.v.s. läs- och skrivhuvudet slår

i skivan och förstörs. Det blir då mycket dyrt att få fram informationen. Bara att ta fram backupen och köpa en ny hårddisk.

På Falcon och vissa versioner av AHDI och ICD kan det inträffa att om man har partition C: nästan full och skriver en fil dit så kan början på partition D: skrivas över (FAT, vill säga). Kör man då Diamond Edge kan detta gå att reparera, man kan då kopiera FAT2 över FAT1 (det finns ju två identiska på varje partition). Enklarest är att se till att aldrig överfylla en partition.

Man kan ju råka radera en fil av misstag. Det kan gå att rädda med hjälp av ett gammalt program som heter UNDELETE. Annars är program som Edge eller Zorg mer lätthanvända och kan oftast göra samma sak. Edge har dessutom mycket mer avancerade funktioner för liknande saker.

## Modernisera mera

Som syns av den här artikeln kan man få en oerhörd skillnad i hastighet genom att bara byta mjukvara till hårddisken, skillnaden mellan AHDI och HD-Driver/ICD Pro kan vara enorm (i mitt fall en ungefärlig skillnad i startuptid för datorn på 20 jämfört med 35 sekunder). En regelbunden användning av Zorg eller Diamond Edge gör också en stor skillnad, både vad det gäller datasäkerhet och hastighet. Backuper är dock effektivast vad det gäller datasäkerhet. ■

David Krantz

d95-dkr@nada.kth.se

## Snabbfakta

AHDI och HDX kan hämtas från BBS:er och PD-bibliotek. Det finns ett antal olika versioner för olika Atari-modeller. HD-Driver kostar ca 250:-. ICD PRO kostar ca 690:-. Båda kan köpas från t.ex. FPC eller Indigo2.





# REGISTRERA NUMERA!

Shareware-sidan med Sven Bornemark

*Det finns så mycket att glädjas åt om man kör Atari. Det duggar ett stilla regn utav nya titlar ideligen, och man kollar upp så mycket man kan. Emellanåt – sådär lite lagom ofta – inträffar det där blixtrandet från klar himmel som får en att säga "Wow!"*

Senast jag kände detta "Wow!" bubbla inombords, var när jag testade ett Pac Man-liknande shareware-spel av Martin Steen. Jag liksom bara satt där med ett fånigt leende på läpparna och avverkade bana efter bana. Den stora visaren på klockan hann snurra iväg ett par varv innan jag sansade mej och upptäckte att timman faktiskt var sen, mycket sen.

## Pac Them

Spelet jag åsyftar heter Pac Them, och funkar endast på Falcon. I 65.000 gnistrande färger ska man lotsa "hjälten" runt en massa banor, och därmed knappa i sej de "stenar" (eller vad man nu ska kalla dem) som ligger utströdda.

Som värdiga kombattanter örlar fyra spökliknande "styggingar" omkring. Att kollidera med dessa innebär snabb och effektiv död. Man kan dock tillfälligtvis oskadliggöra dem genom att kaka ett av de fyra kraftpiller som finns på varje bana. Gör man det blir fienderna lättfångade offer, men bara för en kort stund.

I Pac Them (precis som i originalet Pac Man) gäller det att samla så mycket poäng som möjligt. Varenda uppäten "sten" ger poäng, liksom även tillfångatagna fiender. Mest poäng samlar man genom att vara på alerten och även söka upp de frukter som dyker upp då och då.

## Fast i spelträsket!

Nä, originellt är Pac Them inte. Men lätt-skött och vackert. Och beroendeframkallande! Jag är måhända en enkel varelse, som lätt faller till föga för diverse frestelser, men det var länge sen jag kände ett sådant sug efter mer spelande som efter det att Pac Them hamnat på min hårdisk. Spelet är så otroligt lätt att förstå – man liksom kommer in i det med en gång.

Det som först störde mej oerhört, var att man måste rota fram joysticken för att spela. När jag registrerade min privata version, passade jag på att beklaga mej över detta. Martin Steen svarade då raskt

med att skicka en version som även lät sej styras via datorns piltangenter och Jaguarens joypad!

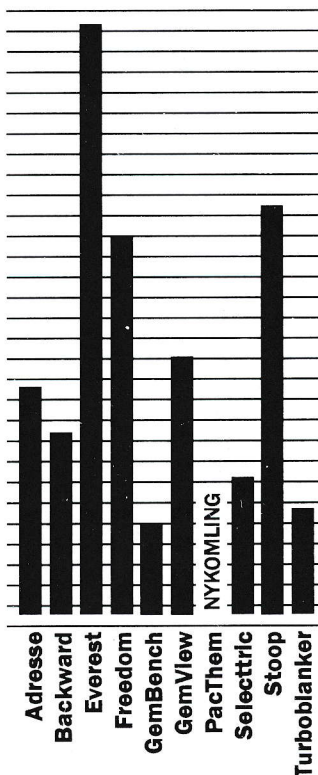
Vad jag också fick, som registrerad användare, var spelet Ganymed. Detta är en

### Sharewareprogram som stöds via Sven Bornemark Musik:

| Program:     | Info:                      | Version: | Avgift: | Leverans: |
|--------------|----------------------------|----------|---------|-----------|
| Adresse      | Cool liten databas         | 2.02E    | 160:-   | Omg.      |
| Backward     | ST-emulator för Falcon     | 3.10S    | 140:-   | Omg.      |
| Everest      | Suverän texteditor         | 3.5S     | 100:-   | Omg.      |
| Freedom      | Icke-modal filväljare      | 1.15E    | 180:-   | 2 dagar   |
| GEMBench     | Dator-testprogram          | 4.03E    | 60:-    | 1 vecka   |
| GEM-View     | Bildhanteringsprogram      | 3.15E    | 220:-   | Omg.      |
| Pac Them     | PacMan i HiColour för F030 | X.XXS    | 100:-   | Omg.      |
| Selectric    | Modal filväljare           | 1.10E    | 160:-   | 2 veckor  |
| Stoop        | Bootprogram för Falcon     | 1.05bS   | 120:-   | Omg.      |
| TurboBlanker | Skärmsläckare för F030     | 1.36S    | 160:-   | Omg.      |

Rätt summa på PG 23 59 59-4 och saken är Oskar!

Pac Them kommer snart på både engelska och svenska!



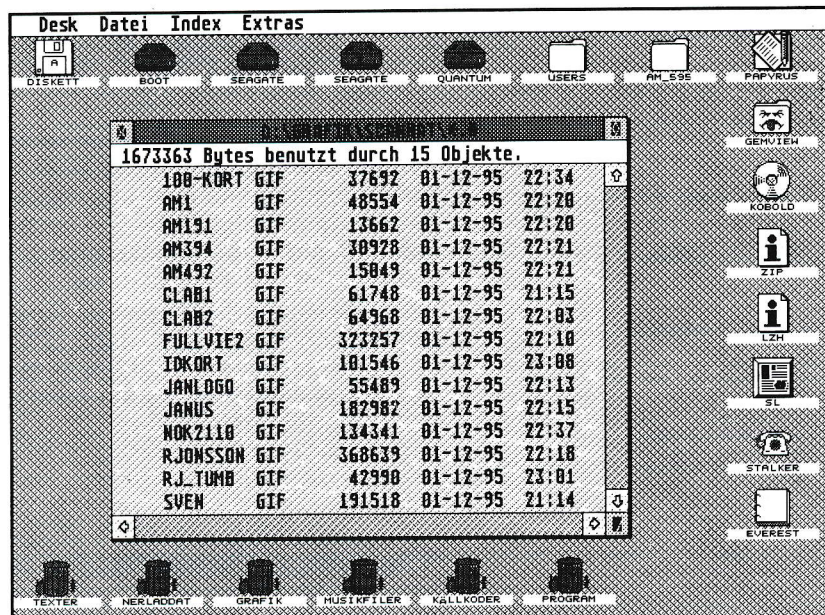
Freedom har nyligen uppdaterats till version 1.15E. Vad som bjuds är ett par nya finesser samt ett otal buggfixar.

Beklagligt nog har det utlovade "Space"-projektet lagts på is, men det nya Freedom2 utökar denna filväljares kapacitet ännu mer! Jag har, i skrivande stund, inte befogenhet att berätta mer än så, men jag känner upphovsmännens kapacitet väl, och kan lova att F2 blir ännu ett stort steg framåt för Atarivärlden.

Texteditering är tydligen på modet! Pac Them är nykomling i gänget, och förväntas skjuta fart inom kort.



# Källsortera filerna!



I dessa tider är det kanske mera aktuellt än någonsin att källsortera sina filer. Ni vet, alla gör det ju med sopor och annat skräp, men nu har vägen nått även datorvärlden (förutom att man återvinner datordelar vilket man gjort ett tag).

Skapa godtyckligt antal papperskorgar på desktop genom att duplicera papperskorgsraderna i DESKTOP/NEWDESK.INF och själv fylla i det du tycker passar. Vips, så har din dator blivit ett snäpp miljövänligare!

**Tipstack till Matti**

HiColour-version av gamla Asteroids. Re-na lyckan för den som gillar denna typ av action. Själv är jag rätt så dålig på dylikt pang-pang, men ljudeffekterna är kanon. Koppla upp ett par bra högtalare till datorn, och det smäller verkligen!

## Spel med kluven tunga

Det finns en enda nackdel med Pac Them: alla menyer är på tyska! Inte för att så mycket ytterligare förklaring egentligen tarvas, men situationen är ohållbar. Jag har förklarat detta för Martin, och han replikerade med att skicka underlag för översättning. Pac Them kommer alltså, när du läser detta, att finnas tillgängligt på tyska, engelska och svenska!

Har du en Falcon, och är det allra minsta intresserad av att då och då mysa med ett lattjo spel, bör du kolla upp Pac Them! Trivs du ohämmat med spelet, ska du definitivt registrera dej. Du får då dels den moderna Asteroids-varianten Gany-med, och medverkar dessutom till att sporra Martin Steen till nya stordåd. Han har redan gjort ett par fantastiska titlar, och förtjänar verkligen den uppskattning som får honom att jobba stenhårt på nästa överraskning. Haka på! ■

**Sven Bornemark**

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

## 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





# Prisvärda Calamussnitt

*Det var med stor misstro som jag packade upp de 16 disketterna med teckensnitt till Calamus. Min misstro grundades på att snitten sägs vara Public Domain och de PD-snitt jag tidigare har varit i kontakt med håller inte måttet i nio fall av tio. Det tog en liten stund att lägga in de olika stilarna på hårddisken, eftersom jag sorterar alla stilar efter dess klass i olika mappar (galalder, didoner, realer, centurer, osv.). Misstron växte med varje filnamn jag såg susa förbi på skärmen – "Undrar hur många jag behöver ta bort?"*

**M**in misstro byttes mot beundran efter att ha studerat de olika snitten. Alla snitt har svenska och andra specialtecken, redan där är de bättre än de flesta PD-varianter. Det som glädde mig mest var att i stort sett hälften av alla snitt är antikva-stilar och det hittar man inte många som PD. Här finns guld-korn som: Garamond, Caslon, Souvenir, New Baskerville, Palatino, Century Schoolbook, Korinna etc. Det är också mycket trevligt att snitten (oftast) finns i fyra varianter – medium, kursiv, fet och fet-kursiv.

Den andra halvan består av diverse olika fantasi-snitt (så kallade extremer), linjärer och skriptor som inte heller de är oanvändbara. De flesta PD-snitt kan klassas som någon form av extrem-snitt men det som gör dessa så mycket bättre är att det finns full uppsättning av gemena och

versala bokstäver, något som varje teckensnitts-kreatör borde lägga in, även om de ser likadana ut.

## Kerningen bör justeras

Efter att ha skrivit ut alla snitten konstaterade jag att denna CFN-samling verkligen inte går av för hackor.

De flesta snitt är dock lite för glesa (för långt avstånd mellan tecknen) för att kunna användas rakt av. Detta kan lätt åtgärdas i SL genom att minska kerningen med cirka 9–10% för medium och kursiv (kan behövas upp till 12–13% för en del snitt vid riktigt små teckengrader), cirka 7–8% för fet och fet-kursiva snitt. I min version av Calamus 1.09n kan jag inte minska avståndet, bara öka det, men jag vet inte om någon annan har lyckats. I den "Svenska Calamushandboken" står det i alla fall att det går, men inte på min

version. Men ändå så måste jag säga att det går lekande lätt i Calamus SL så mig stör det inte alls. Har man 1.09 använder man tex. fonteditorn Fonty.

Alla SL-användare kan dessutom glädja sig med att det finns avstavnings-, N- och M-diviser till i stort sett varje snitt. Korrekta citations-tecken finns också. Om du har en fonteditor, så finns det lite plats i varje snitt för att lägga in kulor och andra favorittecken, något som man borde göra, när man får tid. Det som saknas bland specialtecknen är ligaturer. Det är tecken som egentligen är två bokstäver fast ihopsatta till exempel ff, fi, ffi osv. I SL kan man som bekant även luta text, detta medför att en del av snitten blir mer eller mindre oanvändbara och behöver inte användas. Jag tänker på snitt som Europa-Italic, det är ingen kursiv stil, det är en lutande stil och detta kan man lika gärna (på ett PD-snitt) göra i SL. För den som däremot har gott om plats på hårddisken och i minnet så gör det väl ingen skillnad. Men vem har det?

Alla namn på snitten är för övrigt mycket fyndiga. Ta till exempel snittet "Thursday". Vi översätter detta till svenska och får då "Torsdag". Tittar vi på det rent historiskt får vi då "Tors Dag". Tor på engelska blir "Thor". Alltså heter snittets ursprungsvariant "Thor". Enkelt eller hur?

Det måste dock sägas att jag saknar några teckensnitt, till exempel American Typewriter, Berling, Garth Graphic, Baskerville, Schneidler och varför inte Sabon? Flera varianter av Gill Sans hade inte suttit helt fel heller. Vi får hoppas att dessa och många flera kommer med på disk 17–32, och att det överhuvudtaget kommer flera diskar. Alla dessa snitt fyller även en annan funktion. De blir som en sorts försmak för vad de kommersiella snitten från DMC ser ut som, hittar man ett snitt man verkligen behöver kan man ju alltid beställa originalet utan att bli besviken.

## Prisvärt

Samanfattningsvis kan man säga att det är ett mycket bra köp för den som är endast måttligt road av bokstäver, men det är ett måste om du, som jag, är en "typtokig" Calamusfantast utan att vara miljonär. Du beställer dem för ynka 240:- hos Sven Bornemark Musik (eller naturligtvis från SAK PD /red). Du ångrar dig inte. Vart de PD-snitt jag hade innan tog vägen? De liksom behövdes inte längre... ■

Thomas Lawergren

thomas.lawergren@straight.ct.se

Fortune Light  
Memory  
REATNIK  
NEUMANN  
THURSDAY

Fontdisketterna innehåller mycket olika stilar. Här några handplockade.



# Beställ äldre nummer av AM!

Hjälp oss att bli av med gamla nummer! Om du saknar något av nedanstående nummer i din samling, tveka inte att beställa. Kom ihåg att allt material om Atari tjänar som referensverk som du kan ha nytta av mer förr än du kan ana. Varje exemplar kostar 20 kr (för att täcka porto och ev. nytryck). Förskottsbeta till postgirokonton nr 491 75 44 - 1, och skriv tydligt vilka nummer och hur många exemplar av varje du önskar.

## Nummer 1 1991

20 sidor. Klubbsidan, problem med disketten?, Script, gör nollmodemskabel, om operativsystem.



Nr 1 1991

## Nummer 2 1991

24 sidor. Svenska program, First Basic, ER-Chart, i huvudet på en Atarist, DTP - va ä de, midispalten, STOS, fraktaler, Pitemania, Lemmings.

## Nummer 3 1991

24 sidor. Rick Dangerous, Technocop, STOS, diskeditorer, anhöriga Atarister (AA), midispalten, C-LAB Notator/Steinberg Cubase, HiSoft Basic.

## Nummer 4 1991

24 sidor. Lek&Hobby -91, programmering i 1st Basic del 2, Super Cars 2, Team Suzuki, mänskligt tänkande och AI, Railroad Tycoon, Idealist, astronomi och astologi, STOS, Portfolio.

## Nummer 1 1992

24 sidor. Säkerhetskopiera, Le Redacteur 3, midi/syntar/mässa, elementär programmering del 3, Calamus/SL snip, That's Write, om virus, STalker 3, om GFA Basic.

## Nummer 2 1992

20 sidor. Nya programmeringsregler, Quick Find 1,5, STOS, Le Redacteur 3, DATA 92 Sollentunamässan, om Falcon, Hisoft Basic, modemarens underbara värld.

## Nummer 3 1992

32 sidor. Falcon har landat (först i Sverige), modemarens underbara värld, tio tips vid modemande, programmera Basic, TOS 2,06, GFA Basic, Rad-register 2,5, musik-midi-tips, GFA Basic och Multi-TOS, få ut det mesta av din Portfolio, ST Book, STOS.



Nr 4 1992

## Nummer 4 1992

32 sidor. Intervju med AdAstra, Atari i skolan, tips för nybörjare, starta BBS, rykten om GFA Basic, massa insändare, Midiot, Namenet, demoartikel, skriva på dator, datateknikens utveckling, programmera Basic del 2, STOS.

## Nummer 1 1993

32 sidor. Falken har siktats, smått och gott för nybörjare, bildformat, Hook, familjepaketet, program för nybörjare, datorn i skolan, Fidonet vad är det, Eden, midi, om DTP, Demo Time, GFA Basic, satellitprogram, Privatekonomi, STOS (editor), debattinlägg om Falcon, shareware och public domain.

## Nummer 2 1993

36 sidor. Nybörjartips, Warp 9, GDOS, skrivarproblem, QuickBBS 1,10, om QWK, vad händer med Atari, The Computer Crossroad -93, QWK-läsare, programmera Basic, om databrottslighet, Falcon 030 info, demosidan, Daggskimmer.

## Nummer 1 1994

28 sidor. Atari Works, SAK PD, bra program på svenska, Freeze Dried terminal, Papillion 1,0, Xinfo 0,99a, STDcat 5,0b, That's Write 2,07, datorordlista, höghastighetsmodem, SpeedoGDOS, BES "herarkier", Demo Time.

## Nummer 2 1994

32 sidor. Presentation av nya styrelsen, nya stadgar, årsmötesprotokoll, Geneva, LHarc, Patience, hårddiskhandboken, Octopus BBS, expandera Megafilen, onlinespel, åttabitarsdatorer, Elite 2 The Final Frontier.

## Nummer 3 1994

36 sidor. Tidningsdiskett 94-3. ACC Scandinavia, bygge: VGA-adapter, Zero-X, Storm Tracker, Tabby Graphics Tablet, Medusa T40 specifikationer, om CD-ROM till Atari, bygge: diskettlåda, Ease, Kobold, Rainbow 1,0, POV raytracer och Cannon Fodder.

## Nummer 4 1994

64 sidor. Tidningsdiskett 94-4. SAK fyller tio år, enkätredovisning, rapport från skånemässan, rapport från Vision '94, bygge: scartkontakt, vilddjuret Jaguar, Papyrus, bokför hemma, MagiC, IT, Winx, bygge: tangentbordskonsol, MiNT del 1, resursskolan del 1, musiksidan, Diamond Edge, Alien vs. Predator, intervju med UDS, Obsession och Starball.

## Nummer 1 1995

32 sidor. Tidningsdiskett 95-1. SAK-kryset, Notator Logic, noDESK, Blowup H/S, NVDI 3,0, MiNT del 2, Ishar III.



Nr 3 1994

## Nummer 2 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-2. Årsmötesrapport, SAK/Skåne, Logic i praktiken, SoundSurfer, ST-Guide, Twilight, UVK 6,3, snabbare serieport, IT-sidorna, sharewarespalten, MiNT del 3, resursskolan del 2 (sista).

## Nummer 3 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-3. Bildrapport från NAS, Atariträff i Åmotsfors, Atari Infopages, Freedom, 525 (FiveToFive), Sharewaresidan, Stardust, Bombuzal, Bavaria Eventmanager, Stoop, WWW-browsers, 2/4 MB switch, PD-manual, QuickEdit, Filmforum.

## Nummer 4 1995

32 sidor. Tidningsdiskett 95-4. Rainbow 2,0, Okami, DNA Grooves, TwoInOne, Sharewaresidan, Filmforum, Om två olika C-kurser, Gemory, Thautology, MindSweeper, IT-sidorna: skalsurf, STiK/HTML Browser och Hover Strike. ■



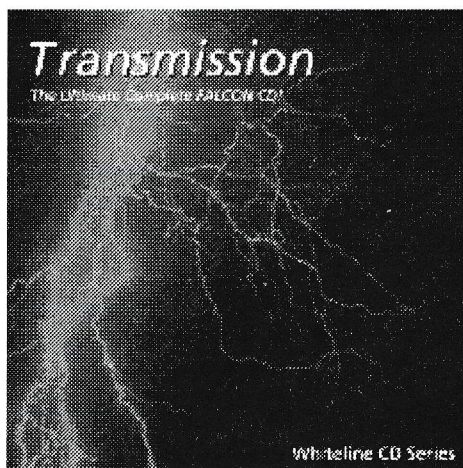
# Billigt nöje på CD

Fler och fler CD-skivor dyker upp till våra Atari-datorer. Delta labs media i Tyskland fortsätter med sin Whiteline-serie och har ganska nyligen släppt sin första CD för Falcon. Carl "Cyber-Mnemonic-Man" Löfgren lyfter på locket och ser efter vad tyskarna har att erbjuda oss den här gången.

**C**D:n innehåller över 6000 opackade filer, plus nästan 200 packade filer. Totalt innehåller CD:n 530 MB data, varav demosektionen är den största med sina 190 MB. Med på köpet får man med de fullständiga versionerna av det Falcon-specifika spelet Golden Island samt skärmläckaren TurboBlanker.

**CD**

Med en demosektion som tar upp över en tredjedel av CD:ns totala utrymme, är det inte svårt att dra slutsatsen att Transmission är inriktad på spel och nöje. Bilder, animationer (FLI, MPEG och AVI), ritprogram, trackers, moduler, ljudredigeringsprogram o.s.v. finns det gott om. Spelsek-



tionen är i det närmaste en komplett samling med nästan alla Public Domain-spel för Falcon. Det finns även en något blygsam utilitysektion på två megabyte, som till största delen innehåller patchar och diverse DIY-projekt.

## Omdöme

Mycket av det som finns på CD:n är saker som vi sett förut och de finns att hämta på BBSer, via Internet eller från något PD-bibliotek. Så är det med de flesta CD-skivor. Men den riktigt stora tjueningen är att ha så många program och demos samlade på ett enda ställe, utan att det tar upp en enda byte på hårddisken. Transmission CD en av de absolut billi-

gaste CD-skivorna för Atari. Med på köpet får man dessutom Golden Island och TurboBlanker, vilket i sin tur redan betalat för CD:n. Den enda nackdelen jag kan hitta är att CD:n är tysk, liksom en del texter och program. Trots detta är Transmission väl värd sitt pris. ■

Carl Löfgren  
carl.lofgren@abc.se

### Andra CD-skivor i Whiteline-serien:

**Alpha** – 500 MB med bl.a. de fullständiga versionerna av BoxKite, Before Dawn, Kundendirektor och virusdödaren Poison!

**Gamma** – 650 MB med bl.a. de fullständiga versionerna av LAZAZ! Rolfi, The Original (Boulder Dash-klon), Easy PGP, Poison!, LDP, 1ST Guide & TurnUs.

**Linux 68k** – Originaldistributionen av Linux 68k. För Atari- och Amigadatorer med 68030 och 68040. Inklusive X Windows (X11).

**CalamaXimus** – En CD för Calamus. Över 3000 fonter, massor av utilities, dokument, etc.

## Snabbfakta

Produkt: *Transmission CD*

Tillverkare: *delta labs media*

Generalagent: *Falcon Pro Center*

Pris: 275:-

Positivt: *Imponerande samling, mycket prisvärd.*

Negativt: *En del saker på Tyska, mest demos för RGB/TV.*

# Rainbow II Sound FX

På senare tid har ett antal nya samplingseditorer dykt upp till våra Atari-datorer. Den absolut senaste är ljudstudion i *Rainbow II Multimedia*, som tar en något annorlunda attityd gentemot ljudmanipulering.

**F**ör att inte upprepa vad som redan har sagts, skriver jag inget om gränssnittet Dolphin. Läs om det i Michael Käppis recension i AM 4/95.

Manualen är en stor besvikelse. 16 A5-sidor som knappt säger någonting om programmets funktioner eller användningsområden. Det finns inga illustrationer, vilket gör manualen ännu tråkigare att läsa. Lyckligtvis finns det en undervisningsfunktion i själva programmet som ger mer och utförligare information. Men

släng inte iväg manualen riktigt än, den används nämligen som kopieringskydd.

## Inside story

Programmet erbjuder de vanliga verktygen man förväntar sig, så som cut, copy, paste, delete, etc, men även funktioner för att ändra samplingsens frekvens och upplösning. Vad som är mycket förvånande är frånvaron av vettiga loop-verktyg, vilket genast gör att programmet inte fullt ut kan användas till seriös ljudmanipulering. De andra funktionerna är: Reverse, Echo, Invert, Smooth, Volume, Fade och Noise.

Låt oss börja med Reverse. Förutom att den kan vända på hela samplingen kan man ställa in hur många delar den ska vända på (se exempel). Med lite experimenterande kan denna funktion ge mycket intressanta resultat.

Echo är vad musiker kallar för delay. Echo-parametrarna innehåller exakt det man förväntar sig: delaytid (i ms), antal

upprepningar och volymen.

Invert, inverterar delar av samplingen. Parametrarna här är: antalet samplingsar per del och antalet samplingsar mellan två delar. Även här kan intressanta resultat uppnås med lite experimenterande.

Det enda använda filformatet är AVR. Ett format kan verka vara lite litet, vilket det också är! Cubase Audio (AIFF) borde stå på Addiction Software's "Att göra"-lista. Hur som helst är AVR ett mycket bra format, vilket de flesta editeringsprogram stödjer.

Vad jag verkligen saknar är ett sätt att föra över ljuden till min sampler (t.ex. via MIDI). För tillfället måste jag byta till Zero-X eller SampleC för att göra detta.

## What you get is what you get

För att korta ner alltihop. Vad vi har här är en samplingseditor som endast körs i true colour, utan några vettiga loop-verktyg och en usel manual.

Varför bryr sig? Naturligtvis, det beror



# Nu kör Straight med en linje till

Sedan cirka en månad tillbaka kör STraight BBS (SAK BBS) med ännu en telefonlinje. Det finns inget speciellt nytt nummer att komma ihåg, när du ringer kopplas du automatiskt vidare till andra linjen om den första är upptagen.

–Anledningen till utökningen är helt enkelt att det blev för trångt, säger Bertil Jägar, SysOp. Vanliga användare klagade på att det var upptaget hela tiden, och de pointer som pollar (hämtar post i Fidonet e.dyl.) tyckte också att det var trångt.

Och som plus till det, ska Bertil ringa ut varje natt för att i sin tur hämta färsk post. Nu hoppas han emellertid att det ska bli större chans att komma fram till BBS:en.

Ring **031-363973** och prova den nya linjen. Har du inte modem kan det vara på tiden att köpa ett sådant. Fast det är ju min subjektiva åsikt förstås. ■

Rolf Johansson

## Vi söker en bildredaktör

till redaktionen. Du kommer att ha ansvar över hela bildmaterialet i AtariMagasinet. Utifrån önskemål från övriga personer (redaktion/skribenter) ska du kunna plocka fram rätt bild, samt även svara för utsidan. Vi ser det nästan som ett måste att du har Internet/Fidonet-tillgång, för att få ett snabbt flöde. Har du sysslat med det här tidigare, eller känner du dig redo att möta nya utmaningar? Hör då av dig till oss!

## Vi söker även redaktionella medarbetare

som kan avlasta oss med t.ex. korrekturläsning, planering, kontakter med skribenter osv. Du bör vara målinriktad och tycka om att arbeta med lite press över dig. God behärskning av svenska. Internet/Fidonet-tillgång.

Kontakta Rolf Johansson på [rojo@tripnet.se](mailto:rojo@tripnet.se) om du är intresserad eller undrar över någon detalj. Välkommen!

helt och hållet på vad du tänkt göra i första hand. Om du sysslar med professionell ljudmanipulering/redigering glöm Rainbow II Sound FX och köp Zero-X eller Avalon i stället. Men; om du vill ha något som mixar om dina samplingar eller vill skapa skumma effekter är programmet väl värt en tanke eller två. Tittar man sedan på vad det kostar inser man snabbt att det är ett kap. Trots allt, Rainbow II Sound FX kan göra saker som inget annat editeringsprogram kan. Och det mina vänner är ett *mycket* gott betyg. ■

Carl Löfgren  
[carl.lofgren@abc.se](mailto:carl.lofgren@abc.se)

### Snabbfakta

Produkt: **Rainbow II Sound FX**  
Version: **2,04**  
Tillverkare: **Addiction Software, Box 5012, 451 05 Uddevalla**  
Återförsäljare: **Falcon Pro Center**  
Pris: **220:-**  
Positivt: **Otroligt prisvärd, intressanta funktioner.**  
Negativt: **Jobbigt manualskydd, dålig manual.**

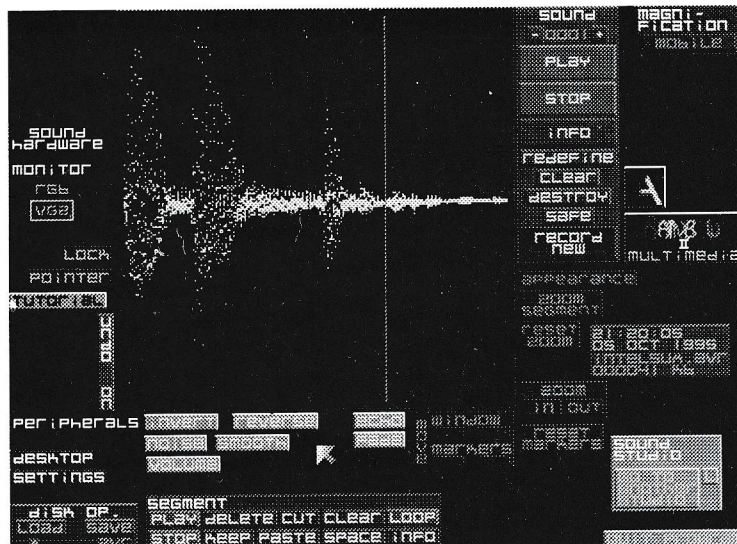
Rainbow II Sound FX är ingen utmärkande produkt inom sin genre, men tack vare sitt låga pris ett riktigt kap.



Innan reverse...



..och efter. Man ser tydligt att funktionen är intälld på fyra delar.





Jag har tittat ett tag på demover-  
sionen av vektorprogrammet Ara-  
besque 2, och tänkte här dela med  
mig av mina intryck som jag fått av  
programmet.



## En snabbtitt på Arabesque 2

Det första som slog mig: "var är inter-  
facet och bitmapgrafiken?". Det man möts av när Arabesque  
2 startat är inte det sedvanliga gränssnit-  
tet utan ett fullfräst och välgjort GEM-in-  
terface. Och det är bra. Det förra snittet  
hade kanske lite att lära även om det var  
snyggt gjort.

Man märker också att funktionen för  
att rita bitmap är borta. Synd, eftersom  
det redan finns mycket som enbart riktar  
sig till vektorfunktioner, t.ex. DA:s Vector.

### I fönstret

Alla verktyg och attribut ligger tillsam-  
mans med bilden i ett fönster. Har man  
liten skärm och väljer att ha mycket verk-

tyg och liknande synligt i fönstret får  
man tyvärr för liten plats kvar åt bilden,  
verktygen tar upp mer än 2/3 av fönstret  
(640x480).

Programmet påminner faktiskt en del  
om Corel Draw. Mest när man klickar på  
ett objekt, och får upp boxar i ramens än-  
dor som man drar i. Klickar man en gång  
till ändrar man till rotations-läge och får  
upp pilar i hörnen att rotera objektet  
med. Klickar man ännu en gång får man  
boxar för proportionell förstoring/för-  
minskning.

Det finns en undo-buffer som innefat-  
tar 32 steg. Dock ingen "redo" av det man  
gjort undo på. Tråkigt om man råkar  
trycka lite för mycket.

Objekten kan förändras på sedvanlig  
väg, banorna flyttas enkelt med muspe-  
karen och attribut och liknande ställs  
simpelt till det man önskar. Man har till  
sitt förfogande funktioner som spegla,  
flytta fram/bak, linje/fyllning osv.

Zoomen är valbar i steg från 1 till 6499  
procent. Det finns snabbfunktioner för  
att fylla sidan till bredden eller höjden på  
skärmen. Elva filter kan användas, t.ex.  
ordna text efter linje och massa annat  
(som jag inte funnit så roande).

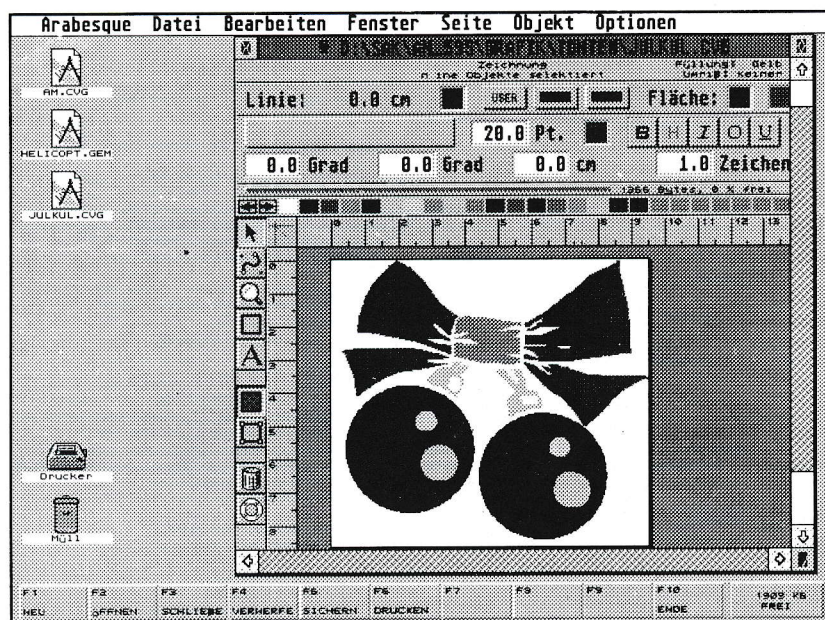
En rolig funktion är dupliceringen.  
Här kan man t.ex. kopiera ett objekt i 20  
exemplar, och för varje exemplar ändra  
position, rotation, storlek eller färg. Roliga  
effekter kan verkligen uppnås genom  
att ändra positionen och färger (rasterbol-  
lar) eller så leker man sig till något annat  
skoj.

### Filformat

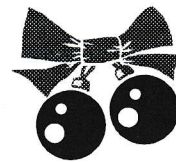
Arabesque 2 laddar/sparar i GEM  
(gem/3), AOB (Arabesque), CVG (Ca-  
lamus), AI\* (Adobe Illustrator EPS); EPS  
(encapsulated postscript), PLT (hpgl plot-  
filer) och SHP (NeoN objektformer).

Jag är nöjd med Arabesque 2, det är  
lätarbetat och enkelt att göra saker med  
– snabbt. En nackdel är förstås att demo-  
versionen är på tyska (jag har inte lyckats  
hitta någon engelsk) och att den inte tillå-  
ter dig att spara eller skriva ut. Man kan  
inte ens klippa och klistra med klippbor-  
det. Men det här är ju förståeligt, efter-  
som man som med allt annat bör köpa  
originalversionen om man intenderar att  
använda programmet regelbundet. ■

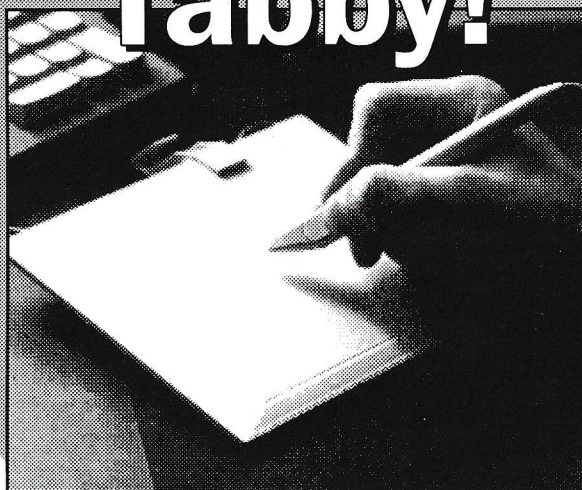
Rolf Johansson







# Vinn en Tabby!



**stardust**

**t-shirts**

**stonage**

Alla vet att det är svårt att göra en bra tidning. Vi på redaktionen vet att en läsarundersökning kan berätta mycket om vad just du som läsare vill ha i tidningen. Därför är det för oss en stor ära att få presentera en enkät, kombinerad med en fantastisk jul-tävling. Ta chansen att vinna en Tabby, spel, T-shirts eller gratis PD-disketter!

Allt du behöver göra är följande: fyll i enkäten så komplett som möjligt och posta hela sidan till oss på redaktionen. Då bidrar du aktivt till en bättre tidning, samtidigt som du har chansen att vinna fina priser!

Senast den 31 mars 1996 vill vi ha ditt svar.  
Lycka till!

## **1:a pris**

*Tabby Graphics Tablet  
(kan kopplas till Atari & PC)*

## **2:a pris**

*Klurigutmaningen StoneAge*

## **3:e pris**

*Det dundrande spelet Stardust*

## **4:e – 6:e pris**

*NAS T-shirt av mycket hög kvalitet*

## **7:e – 10:e pris**

*Valfri PD-diskett från vårt bibliotek*



Ålder: ☐ 0-9 ☐ 10-15 ☐ 16-20 ☐ 21-25  
☐ 26-30 ☐ 31-40 ☐ 41-50 ☐ 51-60 ☐ över 61

Är du medlem i SAK? ☐ Ja ☐ Nej

#### Utrustning/intressen

Datortyp: ☐ ST ☐ STF ☐ STM ☐ STFM ☐ STE ☐ MegaST  
☐ MegaSTE ☐ TT ☐ Falcon ☐ Stacy ☐ Portfolio ☐ Medusa  
☐ Eagle ☐ Hades ☐ PC ☐ Macintosh ☐ Amiga ☐ Acorn  
☐ arbetsstation (SUN etc) ☐ åttabits Atari ☐ Archimedes  
☐ Jaguar ☐ Jaguar CD-ROM ☐ \_\_\_\_\_

Minne: ☐ 1/2 MB ☐ 1 MB ☐ 2 MB ☐ 4 MB ☐ mer än 4 MB

Extra: ☐ hårddisk ☐ modem ☐ scanner ☐ monokrom  
monitor ☐ färgmonitor ☐ storbildsskärm ☐ matrisskrivare  
☐ bläckstråleskrivare ☐ laserskrivare ☐ MIDI-utrustning  
☐ CD-ROM ☐ tapestreamer ☐ ZipDrive ☐ \_\_\_\_\_

Om hårddisk, hur många Megabytes? \_\_\_\_\_ MB

Vad är du intresserad av? ☐ programmering ☐ musik/MIDI  
☐ DTP ☐ grafik ☐ Internet/BBS ☐ ordbehandling ☐ spel  
☐ kalkyl ☐ databas ☐ \_\_\_\_\_

Hur många utöver dig använder  
datorn/utrustningen? \_\_\_\_\_ st

Vilka andra tidningar läser du? ☐ Atari World ☐ ST Format  
☐ ST Computer ☐ \_\_\_\_\_

Ringer du till BBS:er? ☐ Ja ☐ Nej

Har du tillgång till Internet? ☐ Ja ☐ Nej

#### Tidningen

Passar formatet på tidningen? ☐ Större ☐ Mindre ☐ Bra

Är tidningens layout lättläst? ☐ Ja ☐ Nej

Nog med bilder till de olika artiklarna? ☐ Ja ☐ Mer ☐ Färre

Snabbfaktarutorna? ☐ Bra ☐ Dåliga

Antalet sidor? ☐ Mera sidor ☐ Färre sidor ☐ Bra som det är

#### Innehållet

För mycket ... ☐ programmering ☐ nyheter ☐ Internet/BBS  
☐ musik ☐ grafik ☐ ordbehandling/DTP ☐ MiNT  
☐ insändare ☐ hårdvarubyggen ☐ programrecensioner  
☐ spelrecensioner ☐ Jaguar ☐ reportage ☐ intervjuer  
☐ material för nybörjare ☐ annonser  
☐ annat: \_\_\_\_\_

För lite ... ☐ programmering ☐ nyheter ☐ Internet/BBS  
☐ musik ☐ grafik ☐ ordbehandling/DTP ☐ MiNT  
☐ insändare ☐ hårdvarubyggen ☐ programrecensioner  
☐ spelrecensioner ☐ Jaguar ☐ reportage ☐ intervjuer  
☐ material för nybörjare ☐ annonser  
☐ annat: \_\_\_\_\_

☐ Innehållet är bra som det är.

Vad tycker du om icke-Atari-relaterat material i tidningen, t.ex.  
FilmForum, i den uträkning som det förekommer idag?  
☐ Är intressant att läsa ☐ Borde tas bort ☐ Spelar ingen roll

Föredrar du...

☐ långa och djupgående artiklar  
☐ korta och mindre djupgående artiklar  
☐ en kombination av ovanstående

Vad tycker du om tävlingar i tidningen?

☐ Är intressant oavsett priserna  
☐ Är bara intressant om det är bra priser  
☐ Är inte alls intressant

#### Tidningsdisketten

Har du beställt tidningsdisketten någon gång? ☐ Ja ☐ Nej

Om ja, vad blev din reaktion? ☐ Positiv ☐ Negativ

Om nej, varför inte? ☐ Ointressant innehåll  
☐ \_\_\_\_\_

#### ÄF-listan

Har du någon gång haft användning för listan  
över återförsäljare i tidningen? ☐ Ja ☐ Nej

#### Föreningsinfo

Får du tillräckligt med info från styrelsen om föreningen  
genom tidningen? ☐ Ja ☐ Nej

#### Insändare

Har du någon gång skrivit till tidningen? ☐ Ja ☐ Nej

Om nej, varför inte?

☐ Hinner inte ☐ Har inget att fråga/tycka om  
☐ \_\_\_\_\_

Nivån på artiklarna (generellt)

☐ för lätta ☐ för komplicerade ☐ lagom

**Sätt betyg på våra artiklar i detta nummer (1 är dåligt, 5 är  
mycket bra - kryssa över)!**

|                                 |                                                                                                                                        |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nyheter med rapport från proTOS | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Gemulator 4                     | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Crazy Sounds                    | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Hårddisk-drivers                | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Sharewarespalten                | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Intervjun med Roman Hodek       | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Jaguar CD-ROM                   | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Om fontdisketter till Calamus   | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| Convert K2000                   | <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |

Saknar du någonting speciellt i tidningen som vi inte frågat om?  
Har du tips och ideer? Skriv fritt!

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**När du nu fyllt i enkäten fullständigt, skriv ditt namn och adress  
nedan och posta hela sidan till: SAK, box 11416,  
404 29 GÖTEBORG. Märk kuvertet "enkät 95".  
Senast den 31 mars 1996 vill vi ha enkäten. Lycka till!**

Namn \_\_\_\_\_

Medl.nr \_\_\_\_\_

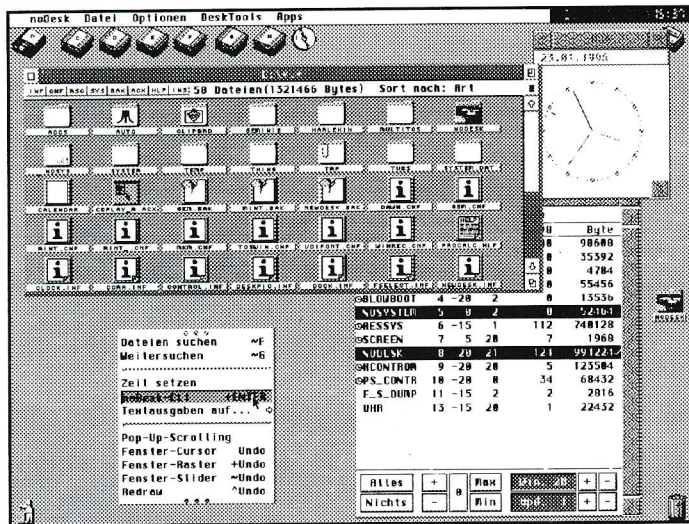
Adress \_\_\_\_\_

Postadress \_\_\_\_\_

Telefonnr \_\_\_\_\_

AM595





*Atari-desktoppen har tjänat oss bra under de gångna åren, men det kommer en punkt där man upptäcker att man vill ha fler funktioner. Vi har sett ett antal ersättare dyka upp. Det som de flesta har gemensamt är bl.a. att alla funktionerna har bestämts i förväg.*

## no!desk 3,04

Nu har det kommit en ny desktop som har massor av funktioner redan från början men som dessutom tillåter dig att lägga till de funktioner som just du vill ha. Man kan lägga upp egna menyer, både desktop- och objektmenyer, precis som man själv vill ha dem. Allt detta kan göras genom att skriva manus (scripts) för olika operationer i den inbyggda CLI (Command Line Interpreter) eller genom att redigera den enkla ASCII-text som styr funktionerna hos de olika undermenyerna via ett "alias"-system. All nödvändig dokumentation finns på engelska och kommer, inom kort, att också finnas på svenska. Huvudmenyerna bearbetas i en vanlig resurseditor som t.ex. Interface 2. Programmet heter no!Desk och har skapats av Andreas Fahrig, Ralph Mertens och Christian Stamm för no!Software i Tyskland.

Programmet levereras i form av två zip-filer på totalt ca. 1MB. Det ena arkivet innehåller no!Systemet som står som grund för användningen av all mjukvara som kommer från no!Software i Tyskland. Denna tillåter alla no!Software-program (som t.ex. That's Write 4) att dela på samma globala bibliotek istället för att var och en ska installera dessa för sitt eget bruk. Det andra arkivet innehåller själva no!Desk. Huvudöversättningen till engelska är klar och det enda som kvarstår är lite dialogrutor hit och dit och översättningen av konfigurationsprogrammet. Senaste kontakten (951023) med no!Software gör gällande att dessa detaljer ska tas om hand nästan omedelbart. Översättningen av hela paketet till svenska är redan i gång och bör inte dröja allt för länge. Nuvarande versionen är

3,04 med tillägget "E" för engelska versionen.

### Installation

Installationen är relativt enkel. Man behöver bara lägga NOSYSTEM.PRG i auto-mappen och lägga mapparna NODESK och NOSYS i roten på valfri partition. Självt så har jag lagt NOSYS-mappen inuti NODESK-mappen och lagt den senare i roten på min C-partition. Programmet kan startas antingen som auto-bootande eller manuellt ifrån newdesk-desktoppen. Självt så använder jag bootmanagern Stoop för att starta no!Desk. no!Desk har visat sig vara helt kompatibel med de allra flesta autoprogram och ACC:ar.

När man för första gången startar upp no!Desk måste man gå in i konfigurationsprogrammet som består av två skilda delar. I den första delen ställer man in sökvägarna till NOSYS och hjälpfilerna. Har man dessutom That's Write 3 eller 4 kan man sätta sökvägarna till dennas utskriftsdrivrutiner som då används också för utskrifter ifrån desktoppen. Det är också här man väljer vilken no!Look-konfiguration man vill använda. Den andra delen består av en serie utökade menyer som innehåller kontroller för att ställa in färgerna och 3D-inställningarna för alla objektlement.

### Fördelarna med no!Desk

Vad är det som man då får när man först installerar no!Desk? Det första man upptäcker är att desktoppen utnyttjar höger musknappen till max och att absolut alla objekt har sina egna menyer.

Högerklickar du t.ex. på ett zip- eller lzh-arkiv får du upp en meny som inne-

håller funktioner för att lista arkivets innehåll, packa upp det eller bara packa upp vissa filer ur det. Dubbelklickar du på arkivet (med vänsterknappen) får du upp ett fönster som visar arkivets innehåll som ikoner eller text och tillåter att du lägger till ytterligare filer till arkivet genom att helt enkelt dra dem till fönstret. Dessutom, om du tar fram menyerna för ett vanligt fönster genom att högerklicka på dess huvudbalk får du tillgång till funktionen "Create archive" (skapa arkiv).

Tänk så här: du öppnar ett fönster på det ställe där du vill lägga ett färdigt arkiv och väljer "Create archive" ifrån menyerna (du kan också använda tangentbordsförkortningen Control+Z). Detta framkallar en dialogruta som begär ett namn för arkivet. Skriver du bara in ett namn utan extension antar no!Desk att du vill skapa ett lzh-arkiv. Skriver du dit extensionen zip känner programmet igen detta automatiskt. När du då trycker på Return öppnas ett speciellt fönster dit du helt enkelt drar de filer som du vill inkludera i arkivet och allting packas ner snyggt och prydligt. Hela förloppet visas i ett eget konsolfönster.

Vad har no!Desk annat för speciellt? Här får du en kort lista:

- \* Tillåter ikoner i olika storlekar.
- \* Inbyggd CLI (Command Line Interpreter).
- \* Moduluppbyggnad.
- \* Inbyggt skriptspråk.
- \* Filoperationer via Kobold).
- \* Fönsterna anpassar sig.
- \* Man kan ändra fönsterstorleken från alla fyra hörn.
- \* Automatiska maskknappar (upp till 16 styck).
- \* Inbyggd ikonförvaltare.
- \* Olika ikoner för en och samma fil beroende på var de ligger.
- \* Visning av strukturträd för hårddisk partitionerna.
- \* Inbyggd textvisare.
- \* Stödjer Drag&Drop, XACC-protokollet och AV-protokollet.
- \* Hyperkonfigurerbar.

Detta är bara några av de "features" som no!Desk innehåller. Man upptäcker något nytt nästan varje gång man använder det. Programmet är kompatibelt med både MultiTOS och MagiC och fungerar klanderfritt tillsammans med både Selectric och Freedom. Det enda som jag har funnit som kan upplevas som nackdelar är minnesåtgången och en viss slöhet om man använder "lyx"-utförandet. Jag använder det dagligen på min 14MB Falcon och har aldrig ångrat mig, trots att jag har varit NeoDesk-frälst i flera år.

no!Desk är Shareware och kan registreras hos Falcon Pro Center för 275 kr. ■

Tom Thomason



Ataris lansering av Jaguar-CD:n är deras viktigaste sedan Jaguaren släpptes hösten 1993. CD-tillsatsen förvandlar Jaguaren från att ha varit en ren spelmaskin till ett interaktivt multimediasystem. Spel kan nu dra nytta av filmsekvenser av hög kvalitet och långa stycken musik som omöjlig kunde lagrats på en cartridge.

# Nu är Jaguarens CD-ROM här



Just att Jaguaren är cartridgebaserad har varit ett av dess största problem. Spelen kan inte utnyttja de tidigare nämnda funktionerna pga av kostnaden för att tillverka cartridge med denna lagringskapacitet. Faktum är att Jaguarcartridge inte har större lagringskapacitet än de som finns till Segas och Nintendos 16-bitars maskiner. En annan nackdel med cartridge är att programvaruhusen tjänar mindre pga just kostnaden för att tillverka dem. En CD-skiva kostar endast ett par kronor att tillverka. Att CD-skivor är billiga, och att det är förhållandevis enkelt att konvertera CD-spel från en plattform till en annan, har varit 3DOs (ett videospel tillverkat på licens av en mängd olika tillverkare bland annat Panasonic) stora fördel framför Jaguaren. 3DO har funnits i handeln, dock inte i Sverige, ungefär lika länge som Jaguaren, men har ett spelbibliotek, som är drygt två gånger så stort som det som finns till Jaguaren.

Att Jaguar-CD:n släpps kommer inte att innebära en direkt ökning av Jaguarens spelbibliotek i lika stor utsträckning, men i längden kommer den troligtvis att påverka spelutbudet kraftigt. Mjukvaran har nämligen varit den stora orsaken till CD-lanseringens förseningar. Atari valde att inte göra som man gjorde med Jaguaren julen '93 i USA. Då släpptes en maskin med endast ett spel tillgängligt, det medföljande Cybermorph. De som köpte

Jaguaren fick vänta ungefär en månad tills nästa spel släpptes. Väntetiden på det första spelet skulle troligen varit sex månader istället för en när det gäller CD:n. Detta beslut är något alla konsumenter skall vara glada över. En maskin utan någon mjukvara är en död maskin. Men förseningen är definitivt inte glädjande för Atari. Både Sega och Sony släppte sina nya maskiner före Jaguar-CD:n. Detta innebär att många Jaguarägare och potentiella Jaguarköpare valde att köpa en maskin från Sega eller Sony istället för en Jaguar-CD, respektive en Jaguar och senare köpa till en CD.

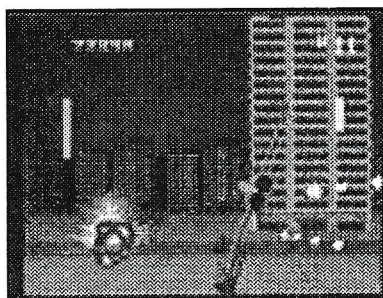
Men när masshypeen lagt sig över hur bra Segas och Sonys maskiner är kanske folk återigen inser Ataris största trumfkort; priset på Jaguaren och Jaguar-CD:n. Båda maskinerna kostar under tvåtusen kronor. Erkännas skall, att det att köpa både Jaguaren

har stärkts betydligt mot dollarn den senaste tiden. Icke att förglömma är att man inte får med något spel till Sonys maskin. I ett paket med en Jaguar och en Jaguar-CD får man ju faktiskt med tre hela spel, ett demospel och en musik-CD. Dessutom är en utgift på under tvåtusen kronor mindre kännbar än en utgift på över tretusen. Extra viktigt är detta i dessa tider när majoriteten inte lever i överflöd.

## Vad medföljer

Roligt att skåda är att Atari ger god valuta för de knappa tvåtusen CD:n kostar. Medföljer gör inte mindre än fem olika produkter av skilda slag. Två av dessa är spelen Blue Lightning och Vid Grid. Blue Lightning som är programmerad av Attention To Detail (skaparna av CyberMorph), är en uppdatering av Lynxklassikern med samma namn. Det kan beskrivas som en mycket enkel flygsimulator, liknande Segas arkadklassiker och mycket trista Afterburner. Blue Lightning är definitivt inget mästerverk och själva spelet skulle mycket väl kunnat lagts på cartridge. Dock är det betydligt bättre än Afterburner, mycket tack vare en välgjord bakgrundshistoria som drivs framåt av snygga FMV-sekvenser. Dessutom höjs spänningen av att planen som går att välja inte är några påhittade utan riktiga, däribland vårt eget flygvapens Viggen.

Vid Grid är ett pusselspel där det gäller att pussla ihop en musikvideo av ett virrvarr av småbilder till den rätta bilden. Om du lyckas får du se videon i sin helhet. Detta är extremt svårt i en video med många snabba klipp. Bland grupperna och artisterna märks bland annat super-



Blue Lightning, ett av spelen som medföljer CD-ROM:en.

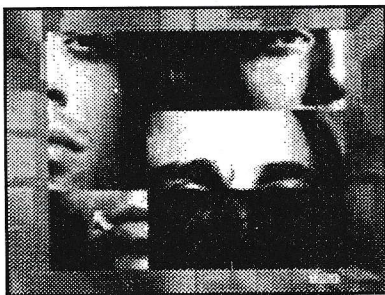
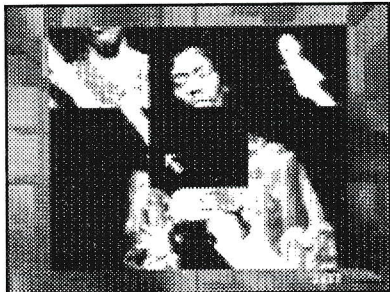


Bild från VidGrid.

och CD:n är dyrare än att köpa exempelvis Sonys maskin (dock inte Segas). Men då måste tilläggas, att priset på Jaguaren plus CD:n, i USA, är ungefär detsamma som priset för en maskin ifrån Sony (ungefär 299 dollar), och vår svenska krona

Bild från VidGrid.





stjärnor som Guns and Roses, Aerosmith och Jimi Hendrix. Idén bakom Vid Grid är suverän och filmkvaliteten hög men eftersom antalet musikvideos är begränsat, endast nio stycken, tröttnar man kvickt. Myst Demo medföljer också CD:n och är inget annat än ett demo av Macintosh-klassikern Myst. Ett välgjort äventyrsspel som mottog fina utmärkelser när det kom. Demot är så begränsat så att bedöma det är orättvist. Dock är Myst (på Macen) ett bättre spel än Blue Lightning och Vid Grid så det är det nog med all säkerhet även på Jaguaren.

## Virtual Light Machine

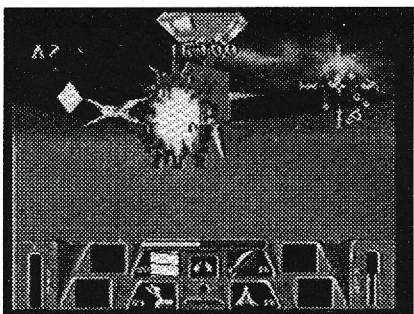
Den fjärde medföljande produkten är Tempest 2000 the Soundtrack. Skivan innehåller alltså musiken ur Jeff Minters höjarspel T2K och den avnjuts bäst i en annan Minter-programmerad produkt, Virtual Light Machine (VLM). VLM är en spektakulär ljusshow som är inbyggd i Jaguar-CD:n. Över åttio olika ljusmönster finns att välja bland. Ljusshowen kan kontrolleras från det numeriska tangentbordet på Jaguarjoypaden eller så kan man låta VLM sköta showen. Särskilt det senare rekommenderas. Det är en fantastisk upplevelse med favoritskivan på lagom hög volym i ett mörkt rum. Om VLM skulle det kunna skrivas en avhandling, och den är just nu en av de bästa anledningarna till att köpa en Jaguar-CD. Jaguar-CD:n kan dock mer än bara spela Jaguar-spel och vanliga musik-CD-skivor. Om man har vanliga musik-CD-skivor med det lilla tillägget CD+G, så klarar Jaguar-CD:n att hantera detta. CD+G innebär att man istället för bara CD-musik även får enkla bilder och grafik samtidigt med musiken.

## Spelen

För att spara positioner och high-scores krävs ett Memory Track, som egentligen är en tom cartridge. Denna är ett måste till alla hittills släppta spel. För tillfället finns två stycken titlar tillgängliga bortsett från de som följer med CD:n, Hover Strike: Unconquered Lands och Highlander. Hover Strike:UL är ingen uppföljare

re till cartridgespelet Hover Strike utan i princip samma spel. De enda skillnaderna är att CD-varianten har något bättre frame-rate, klarare grafik, lite fler uppdrag, mer varierad musik och FMV-sekvenser. Har man redan cartridgespelet finns det ingen anledning att skaffa CD-versionen, men har du en CD och inte Hover Strike är det ett spel som varmt rekommenderas.

Men skall du köpa ett CD-spel bör det vara Highlander, ett spel som inspirerats av "Alone in the dark"-spelen på PC. Handlingen i Highlander är inte densamma som i de tre långfilmerna, utan bygger på den tecknade serien. Highlander är utan tvekan årets Jaguars spel med fantastisk atmosfär och stämning. Det blir inte sämre av att handlingen stärks av cin-



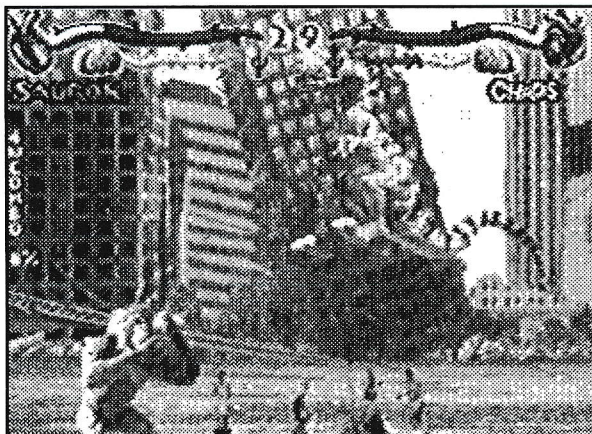
BattleMorph kommer inom kort till Jaguar.

nepaksekvenser från den tecknade serien. Spel som kommer innan jul till Jaguar-CD:n är bland andra BattleMorph (CyberMorph 2), Dragon's Lair och Primal Rage. Nästa år kommer en mängd heta titlar, exempelvis uppföljarna till två av de mest populära Jaguars spelen, Iron Soldier och Alien vs Predator. Atari har förutsättningarna att göra Jaguar-CD:n till en succé, men försäljningen har varit relativt liten jämfört med Sonys maskin. Dock kan man inte riktigt jämföra Jaguar-CD:n med Sonys maskin, eftersom Jaguar-CD:n är en tillsats och inte en riktig maskin.

Skall man jämföra CD:n med något är Mega CD:n den bästa jämförelsen. Mega CD:n är en CD-tillsats för Segas Megadrive som floppade totalt pga ett astronomiskt pris och brist på exklusiv mjukvara. Jaguar-CD:n däremot har redan bra pris och ganska imponerande spelutbud. Listan med kommande spel är lång och även den ganska imponerande. Om Jaguar-CD:n kommer att lyckas kan bara tiden utvisa men ödet ligger i Ataris egna händer. Misslyckas CD:n är risken stor att Atari lämnar hårdvarutillverkningen och blir ett mjukvaruföretag (Tempest 2000 och Highlander kommer till PC)

men lyckas de kan Atari antligen återvända till den industri de startade för över tjugo år sedan.

Klas Wik



Primal Rage är också ett av de många spel som kommer i framtiden.

# 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 Medusa T60 till redaktionen. Endast försäljning av enstaka och privata program och hårdvaruexemplar får förekomma. Vid programförsäljning ska det tydligt framgå att det rör sig om originalprogram. Håll annonstexten kort! Vi förbehåller oss rätten att refusera eller korta ner annonser. Skriv, ring, faxa eller eposta din annonstext till oss.**

## Säljes

Manual till STOS slumpas bort för 30:-. 08/659 60 57

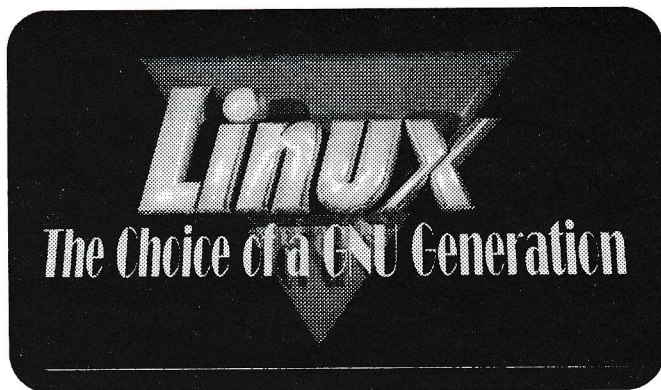
Vill du lära dig maskinkod? Jag har två böcker som jag bara bläddrat i. 1) Introducing Atari ST Machine Code (komplett med assembler och koder på disk). Skriven av zzSoft (EasyText bl.a.) 130:- 2) Atari ST Machine Language. Abacus. 100:- Eller båda för 190:- 08-659 60 57

Outline Art. Ett program för att manipulera text. Idealiskt i samband med Calamus. Rita figurer och skriv in text som följer figurens former. Programmet är helt vektoriserat och lättanvänt. Version 1.0. Med manual på engelska. Pris 500:-.

That's Write. Ett mycket bra modernt ordbehandlingsprogram. Innehåller många olika fonter. Version 2.07. Med manual på engelska. Pris 600:-.

Peter Jahnke.  
Telefon: 018-38 52 58.





# Vad är egentligen Linux?

**Linux är något som det talas mer och mer om numera. En som vet mer än de flesta om Linux på Atari är Roman Hodek. Vi tog kontakt med honom och ställde några frågor.**

**Kan du till att börja med berätta lite om dig själv och vad du sysslar med?**

–Jag är 26 år gammal och avslutade mina universitetsstudier i juli i år. Ämnet jag studerade var så klart datavetenskap. Nu arbetar jag här på universitetet i Erlangen-Nürnberg, Tyskland och planerar att avlägga doktorsexamen om några år.

Roman berättar vidare om att den första dator han kom i kontakt med var hans fars Commodore CBM 8032. När han sedan fick en egen C-64 gav han sig på att disassemblera hela operativsystemet i ROM och gick igenom assemblerkoden, och på den vägen har den sedan varit. Hans nuvarande Atari TT är köpt 1990.

**Vad är Linux? Hur skulle du beskriva det för en person som inte vet något om det?**

–Linux är en fri, Unix-liknande operativsystems-kärna (kernel). Som varje Unix understödjer den multitasking och flera användare på en gång. Multitasking betyder att många processer kan köras (virtuellt) på samma gång. Fleranvändarsystemet innebär att operativsystemet tillåter att flera personer arbetar samtidigt på samma dator och operativsystemet kan hålla reda på dem var och en. Den viktigaste egenskapen hos Linux är att källkoden är fritt tillgänglig. Jämfört med andra Unix-versioner är Linux ganska snabb och resurssnål. Detta beror på – åtminstone delvis – att den har utvecklats av "fattiga studenter" på ganska små datorer och inte på stora arbetsstationer.

Linux startades av den finske studenten Linus Thorvalds som experimenterade med den processbytande förmågan hos Intel 386. Snart lades nya delar av ett operativsystem till, som virtuellt minne, ett filsystem och drivers för olika hårdvarukomponenter. Utvecklingen gjordes av många personer som kommunicerade över Internet. Eftersom ett stort antal programmerare var involverade växte Linux snabbt från en enkel processväxlare till ett riktigt operativsystem. Linux är ett fint exempel på vad som kan uppnås med en delad utvecklingsprocess. Om man tittar tillbaka är det mycket fascinerande att se vad tusentals programmerare över hela världen har åstadkommit med Linux.

**Hur och varför blev du engagerad i Linux?**

–Min första kontakt med Linux skedde sommaren -93, då version 0.99 fanns. En god vän till mig (även han Atari-använda-

re) begav sig till vårt universitet var och varannan dag för att hämta en ny version av något som kallades "Linux". Vid den tiden installerade han den på en väns PC och var verkligen entusiastisk över den: "Det är otroligt men det är faktiskt en riktig Unix! Och så snabb den är! Detta visar faktiskt vad en Intel-processor verkligen klarar av när den inte slöas ner av MS-DOS & Co.". En månad senare hade han köpt sin egen PC, enbart för Linux. Eftersom Atari hade en mörk tidsperiod då övervägde jag själv att köpa en PC och hösten -93 gjorde jag det.

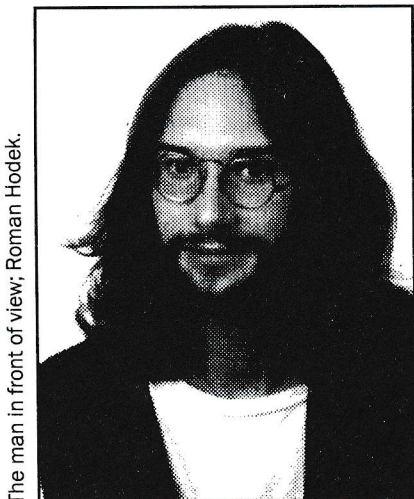
Jag blev aldrig involverad i kernel-programmering på PC:n. Men några månader senare upptäckte jag något i vår FTP-server: ett 680x0-bibliotek under Linux-biblioteket. Jag tog hem källkoderna omedelbart (det var version 0.05 eller 0.06, jag minns inte exakt) men upptäckte att det var enbart för Amigan. Redan då tyckte jag att det inte borde vara så svårt att få det körbart på Atari också. Men efter att ha ögnat igenom källkoderna gav jag upp. Jag kunde inte hitta en punkt där jag kunde börja läsa eller skriva något. I alla fall tog jag hem nyhetsmötet LINUX68K från MausNet. Det är ett privat nät i Tyskland där många Atari-användare deltar.

*[Uttrycken 680X0 och 68k står för processorerna i Motorolas 68000-serie. Dessa processorer används främst i Atari, Amiga och Macintosh. I ST-modellerna sitter en 68000 och i Falcon och TT en 68030.]*

I april -94 postade Bjoern Brauel en artikel där om att han hade skrivit om head.S från Amiga-Linux/68k så att den fungerade på hans Falcon. (head.S är den del av kärnan som exekveras först vid boot. Assemblerkoden där har att göra med den mest grundläggande minneshanteringen och är mycket otrevlig att debugga.) Mitt intresse väcktes igen och jag bad Bjoern att få källkoden. Då jag fått den gjorde jag bara en liten ändring och sedan fungerade head.S också på min TT. Under tiden därefter arbetade Bjoern och jag tillsammans på Atari-versionen och lade till en del rudimentära hårdvarudrivers som till exempel att skriva till skärmen och diskdrive-rutiner. Nästa steg var hårddiskaccess och vi delade på det, Björn tog hand om IDE på sin Falcon och jag SCSI på min TT. När det fungerade tillfredsställande hade vi den första användbara Linuxen på Atari.

**Kan du beskriva din "officiella" funktion när det gäller Linux/68k?**

–Jag är nu, sedan oktober, allmän koordinator för Linux/68k-projektet. Innan var jag underkoordinator för Atari-delen och hade hand om översynen av utvecklingen av version 0.9. Hamish MacDonald från Canada gjorde ett liknande jobb för version 1.2.13 och Amigan. Det var



The man in front of view; Roman Hodek.





Linus Thorvalds, skaparen av Linux. Han verkar väldigt förtjust i öl, men det hindrar ju ingen från att göra underverk.

han – och Greg Harp – som startade Linux/68k-projektet på Amigan från allra första början. För en månad sedan lämnade han tyvärr alla sina utvecklaraktiviteter och lämnade över jobbet till mig.

Min uppgift som koordinator går huvudsakligen ut på att samla ihop alla ändringar, så kallade "patchar", som utvecklarna gör av kärnan och sätta ihop nya versioner från dessa. Jag håller också lite ordning på vad folk arbetar på och försöker undvika att samma sak görs två gånger (vilket tyvärr ofta redan har hänt när jag upptäcker det).

**Vad är fördelarna med att använda Linux och Linux-program på en TOS-dator jämfört med att använda vanlig TOS och TOS-program? Med andra ord; varför skall man använda Linux på en Atari?**

–Det finns många fördelar med att använda Linux. Jag kan nämna några saker: för det första det multitaskande operativsystemet i sig utan kompromisser eller kompatibilitetsproblem. Och Linux är en riktig Unix så alla de otal gratisprogrammen för Unix är lätta att få tag på. Många är redan överförda till Linux och om något program inte är det är det mycket lätt att göra. Vidare är Linux eller Unix en idealisk plattform för nätverk eftersom Internet-protokollen (TCP/IP och andra) redan är inbyggda i kärnan och är en integrerad del av systemet. Linux gör helt enkelt din Atari till en arbetsstation, OK, kanske inte då det gäller prestanda men man får den känslan i alla fall.

**Hur många Atari-användare över hela världen tror du använder Linux regelbundet och varför tror du att de gör det?**

–Jag kan gissa att det finns några hundra Atari/Linux-användare i världen, kanske runt 400. I Tyskland har ALD (Atari Linux Distributionen) sålts i över 200 exemplar och det finns många människor som har installerat Linux på egen hand, dvs utan hjälp av ALD. Så jag gissar på nästan 300 i enbart Tyskland. Därför tror jag att 400 inte är en för stor siffra för hela världen.

**Vad är skillnaden mellan den nuvarande Linux-versionen för Atari (0.9.13) och PC-Linux?**

–Från en användares synvinkel är det ingen större skillnad mellan Linux på en PC eller på en Atari. På ytan är det samma operativsystem. Visst, det finns vissa hårdvarurelaterade skillnader, ACSI-diskar (/dev/ad\*) finns inte under PC-Linux. Omvänt finns inte /dev/port (in/ut-ortarna på en Intel-processor) i Linux/68k. Men jag antar att detta är uppenbart och det orsakar inga problem.

Även för en programmerare finns det nästan inga skillnader. Och de som finns är enbart av intresse för utvecklare av systemmjukvara och de måste tänka på dessa skillnader i vilket fall som helst.

Version 0.9.13 är på sätt och vis en blandning av flera Linux-årgångar. Vissa delar, speciellt de där inkompatibla förändringar (mot PC-Linux) har varit nödvändiga, är fortfarande på version 1.0- eller 1.1-nivå. Men många andra delar av källkoden, som till exempel filsystemen och nätverkskoden, är samma som i PC 1.2.13. Men 0.9.13 är den sista kärnan i 0.9-utvecklingen. Det har visat sig att 1.2-versionerna av Linux/68k är lika stabila nu så det finns inget behov av två skilda utvecklingslinjer längre. Vi arbetar

också just nu med att gå upp till 1.3.x.

**Vilka råd skulle du vilja ge en person som planerar att installera Linux på sin TOS-dator?**

–Generellt sett fungerar Linux bra på en passande Atari. Vissa hårdvarukomponenter har visat sig vara problematiska. Så den som planerar att installera Linux bör titta igenom Linux/68k-FAQ och liknande informationskällor för råd angående sådana problem. Några få viktiga saker kan jag nämna: Vissa TT-RAM-kort orsakar problem, de inbyggda drivrutinerna i Syquests 270 MB hårddiskar är buggiga i äldre versioner och IBM-hårddiskar behöver nyare versioner av Linux för att fungera. Det tråkiga är att detta bara visar sig under Linux, under TOS fungerar allt vanligtvis fint.

**Varför kan Linux inte köras på en vanlig Atari ST eller STE?**

–Linux kräver en minneshanteringsenhet (PMMU) för att implementera virtuellt minne och minnesskydd vilket är grunden för varje multitaskande operativsystem. En MMU finns bara i en 68020 och uppåt, för 68020:ans del som en extern co-processor (68851). Motorola-processorer från 68030 och uppåt har MMU:n redan inbyggd. Så Linux behöver en av dessa kombinationer; 68020+68851 eller 68030 och uppåt. Eftersom 68000 och 68010 inte har något interface för en co-processor är det inte möjligt att haka på en extern MMU på dessa. Så det går inte att köra Linux på dessa processorer och det kommer aldrig att gå. Men ST(e)-användare kan uppgradera sitt system till en 68030-processor, till exempel med en PAK/30. Linux fungerar bra på sådana system.

**Ett hinder för en person som vill installera Linux på sin Falcon är att han måste ha en FPU (matteprocessor). Hur lätt skulle det vara att emulera**



**FPU:n i mjukvaran? Tror du att detta kommer att göras någon gång i framtiden?**

–Det är ganska komplicerat att skriva en sådan FPU-emulator. Det absolut svåraste skulle vara att få alla de numeriska beräkningarna korrekta. Systeminterfacet, dvs att plocka upp FPU-instruktioner och tolka dem, är lätt jämfört med det.

Än så länge har ingen frivilligt åtagit sig att skriva en sådan emulator. Dessutom är en hårdvaru-FPU inte alltför dyr att köpa så jag gissar att ingen heller i framtiden kommer att göra sig besväret att skriva en sådan emulator.

**Vilka råd skulle du vilja ge en person som redan använder Linux sedan en tid tillbaka?**

–Ändra aldrig ett fungerande system! Man behöver inte varje uppgradering så länge som det inte finns några problem som behöver fixas eller om det inte finns några nya intressanta finesser. Det är en vanlig missuppfattning att man alltid måste ha den senaste versionen av varje program.

**Vilka är enligt din åsikt de för närvarande bästa programmen för Linux? Jag syftar på program som du skulle vilja rekommendera Linux-användare att prova och använda.**

–Oj, jag är fel person att fråga en sådan sak. Jag är utvecklare och inte mycket mer. Det innebär att så länge som min utvecklingsmiljö är riktig och fungerande är jag nöjd med mjukvaran på min maskin. De enda "applikationer" som jag använder är Emacs och gcc. Eftersom jag inte är speciellt intresserad av andra applikationer kan jag knappast ge råd här.

*[Emacs är en mycket avancerad texteditor för Unix. Gcc är Gnu C Compilern. Gnu C är Unix-hackerns och också den vanlige*

*Unix-programmerarens viktigaste verktyg.]*

**Vilka program skulle du vilja se överförda till eller skrivna för Linux i framtiden?**

–Om vi talar om Linux generellt, dvs PC-Linux, Linux/68k och alla andra versioner: Linux är just nu ett mycket fint operativsystem men vanliga användare är bara intresserade av operativsystemet i andra hand. De vill ha nyttprogram för att kunna sköta sitt dagliga jobb eller för vad de nu har köpt sin dator till. Om Linux skall bli av med den leksaksstämpel som det för närvarande har på sätt och vis måste det komma mer "seriösa" applikationer för vanliga arbetsuppgifter, ungefär som Word, Excel, Access och så vidare är för M\$-Windows. Historien, och även Atari-datorns historia, visar att freeware-programmerare faktiskt kan göra ett mycket bra jobb här. De måste bara göra det för Linux också...

**Det finns ett grafiskt interface för Linux som kallas X-Windows. Hur bra är det jämfört med GEM?**

–GEM och X-Window-systemet är inte lätta att jämföra. Vanligtvis är ett visst utseende och känsla associerat med ett grafiskt användarinterface och detta gäller även GEM. Men X has inget sådant eget utseende och känsla, detta kan variera. Utseendet bestäms av den fönsterhantare som används och vilken uppsättning verktyg (Motif, OpenLook, Athena, etc) som har använts för en viss applikation. Detta kan ses som både en nackdel – ingen enhetlighet – och som en fördel pga hur konfigurerbart det är för användaren. Ur andra synvinklar har X fler finesser än GEM, viktigast är att det är helt inte-

rerat i en nätverksomgivning. Även för programmeraren framstår X som mer kraftfullt.

En sak måste jag erkänna; X är inte så snabbt som det skulle kunna vara på en Atari, till exempel jämfört med NVDI. Jag ser två anledningar till detta; för det första är X-serverns programmeringsmodell mer kraftfull så vissa optimeringar kan inte göras. För det andra har inte alla möjliga optimeringar genomförts än. Så, för att runda av, anser jag att det är ett mycket subjektivt beslut vilket av systemen som är "bättre". Men båda två användarinterfacen är mycket fina att använda.

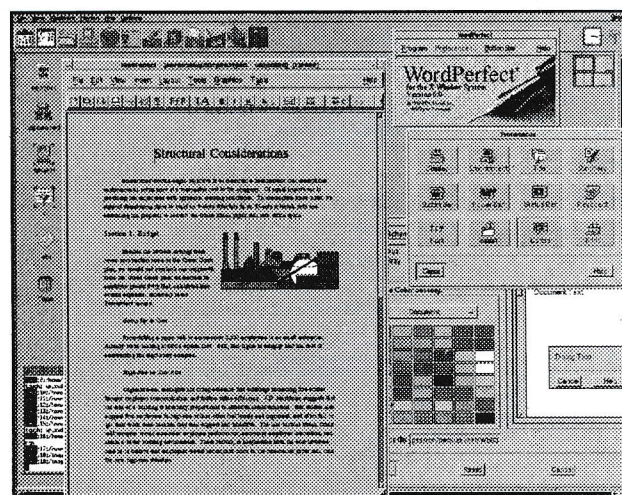
**Har du testat TOS-emulatorn? Hur väl fungerar den och vilka program kan för närvarande köras på den? Tror du att den kommer att fortsätta och utvecklas i framtiden?**

*[TOS-emulatorn skall göra det möjligt att köra TOS-program och även så småningom GEM-program under Linux samtidigt som man kör vanliga Linux- och Unix-program. Det finns två olika emulatorer, TOSEMU och STbNX.]*

–Det finns ingen verkligt fungerande version av TOSEMU ännu. Men vissa grundläggande saker är redan implementerade. Första steget kommer att vara att man skall kunna köra TOS-program, dvs utan GEM. Detta inkluderar emulering av GEMDOS, BIOS och XBIOS (så långt som det är möjligt). När det fungerar kan man börja skriva VDI- och AES-emuleringar.

TOSEMU-projektet lider för närvarande av brist på tid hos Linux-programmerarna. Men projektet är inte dött och arbetet på det fortsätter.

WordPerfect är kanske inte den bästa av ordbehandlare, men bilden visar ändå att det finns större programvaror till Linux.









# PD-biblioteket

## NYA DISKETTER

**SAK 446 KANDINSKY** Ett mycket kraftfullt vektorprogram (gem). Full support för Gdos, Speedo, Nvdi. Amc-gdos. Borland BGI vektorfont-support. Läser GEM/3 Artline format från PC. Importera IMG-filer mm. Fungerar på alla maskiner (även 520). Engelsk version.

**SAK 447 COMA** Coma är ett mycket bra faxprogram som klarar det mesta. Support för fax-klass 2 & 2.0, FTP-server. Magic, Multitos, Telesvarare till Zykel-modem. GDOS-fonter kan användas i fönster, mixa text med bilder. 1MB behövs. Engelsk ver. Rekommenderas.

**SAK 448 EZ-PAINT** Ännu ett mycket bra ritprogram från Norge. Laddar in IMG, PCX, TIF, CRG, BMP, MSP, MAC, PAC, DOO, GEM, EPS, NEO, PI?, PC?. Kan spara i dom flesta format. Support för Gdos-fonter, Calamus-fonter. Alla funktioner som ett bra ritprogram ska ha. Kan ladda in färgbilder. Drivrutiner till 9/24 nålars-skrivare Desk/Laserjet. Engelsk ver. 1 meg och monoskärm behövs. Rekommenderas varmt.

**SAK 449 ZORG** Zorg är ett mycket bra program till din hårddisk. Med detta programmet kan du städa upp på din hårddisk, i vissa fall kan du även rädda data från en hårddiskkrach, grafisk display över varje sektion på hårddisk. 1 meg behövs.

**SAK 450 UTILITY** Guck 18E: Detta är en Engelsk version av Guck. Detta programmet ersätter Atari's egna. Vissa Skriv ut Avsluta till det bättre. Klarar bilder, du kan även scrolla texten. Hårddisk rekommenderas, men går att köra från disk. H-Copy: Detta är nog ett av dom bästa copy/format-program som finns till Atari. Klarar IBM-format 1.44 diskar, 720 diskar, mm mm. Rekommenderas. Floppy: Ett program som du ställer stepraten med. VGA: Simulera VGA-läge för Atari's storbildsskärm. På disken ligger fler små trevliga program.

**SAK 451 ICONEDIT** På denna disk ligger en mycket bra Iconeditor. Med hjälp av detta program kan du editera eller göra nya iconer (tos 2.06 och uppåt). På disken ligger också många redan färdiga iconer. På tyska men översatt till svenska.

**SAK 452 ARABESQUE** Här har du chansen att testa ett av dom bästa ritprogrammen som finns till Atari. Detta är ett demo på en ny version av det kända Arabesque. Mängder av finneser och verktyg finns i programmet. Support för Gdos, Speedo, Nvdi. Hårddisk 2 meg.

**SAK 453 DATABASES** Här är tre mycket bra databas program för att hålla reda på sina disketter, skivor, videofilmer. Diskbox, Moviebox och Musicbox är mycket lätta att jobba med, helt i gem och med bra sökvägar.

**SAK 454 UTILITY** 1STGuide: Ett program som även jobbar som acc. Med detta program kan man vissa/spela RSC, IMG PNG, IFF, JPG, MPG, GEM, SAM, SND, AVR, DOC och TXT-filer i alla upplösningar. HP-Desk: Mycket bra program till HP-Deskjet. Du kan göra skärmdump till skrivare eller fil. Man kan få ut bilder i 75, 150, 300 dpi. Programmet styrs från antingen Cpx eller Acc. Silkmouse: En musuppsnabbare/skärmsläckare som är mycket bättre än Ataris egen maccel. Spool: Mycket bra sk. spoller som har många finneser bla. snabbar den upp utskriften, kan spara innehållet som fil som sen kan skrivas ut på vilken skrivare som helst. Cpx-styrd.

**SAK 455 CHARMAP** Ett helt suveränt edit-program för dina fonter. Klarar Speedo, Truetype, Gdos, Type 1. Du kan ta bort eller lägga till tecken, precis som du själv vill. Både Speedo och truetype innehåller i regel mängder av tecken du aldrig behöver eller ha nytta av, med detta program kan du ta bort dom och på det sättet spara plats. Calvino: Vissa program som kommer idag (bla ST-Guide) kräver

## 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.

### Helt nya priser!

Priset för en diskett är 25 kronor för medlemmar och 30 kronor för icke-medlemmar. HD-disketter (Falcon) kostar 30 respektive 35 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.



# PD-biblioteket

extern fontfilväljare och det är just vad Calvino är. Styrts med ett litet autoprg. och cpx.

**SAK 456 C-KURS** Denna disk innehåller en komplett kurs i programspråket C. Alla textfiler är på svenska. På disken finns också diverse programexempel. En texteditor ligger med på disken.

**SAK 457 OUTLINE ART** Demo på ett vektoriserat ritprogram. Med detta program kan du göra allt ifrån logos till rubriker som man sen använder i Calamus. 2 meg och högupplösning.

**SAK 458 GENEVA** Demot av programet Geneva. Nu kan du testa multitasking på din Atari. Metados: Ett program till din CD-Rom. CD-Player: Ett program som spelar dina CD-skivor.

**SAK 459 JUNIOR-OFFICE** Ett trevligt faxprogram som har dom flesta funktioner ett bra faxprogram ska ha. Kan mixa text och bild, printa in/utgående fax med GDOS, automatiskt mottagning av fax, mm mm.

**SAK 460 SPEL** Snacman: Ett pacman-spel. 1 meg och färg. Patiance: Svenska

version. Yathsy: Svensk version. Herman: Ett sk. bomb blasting spel. 1 meg o färg. Jetpac: Ett rymdspel. 1 meg och färg.

**DEMO 30 OMEGA 92** Grotesque demo av Omega. Hyfsad demo till STe och Falcon. Aningen jobbig musik för min del (Front 242).

■ Johan Asserlund

## NYA PRISER PÅ VÅRA DISKETTER!

Vanlig PD (DD): 25 kr (30 kr för ickemedlem)

Falcon PD (HD): 30 kr (35 kr för ickemedlem)

## Utgivningsplan för 1996

| Nummer | Deadline     | Utgivning   |
|--------|--------------|-------------|
| 1 1996 | 9 februari   | 4 mars      |
| 2 1996 | 19 april     | 24 maj      |
| 3 1996 | 20 september | 25 oktober  |
| 4 1996 | 8 november   | 13 december |

*Vi minskar antalet utgivningar under 1996 till enbart fyra tillfällen. Detta beror inte på att vi får in dåligt med material eller liknande, utan baseras helt och hållet på att redaktionen får ett för packat schema med mer än fyra nummer per år. Istället försöker vi koncentrera oss på att få varje nummer så intressant som möjligt.*

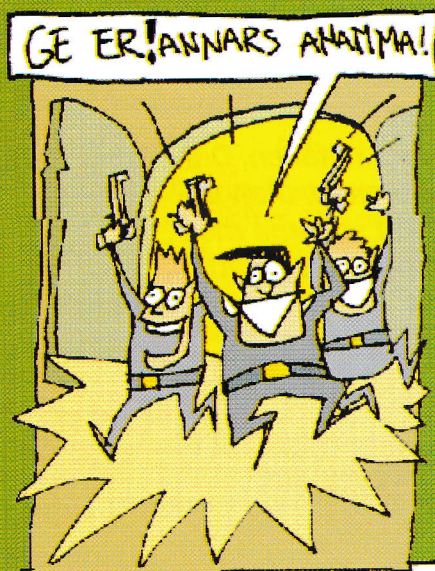
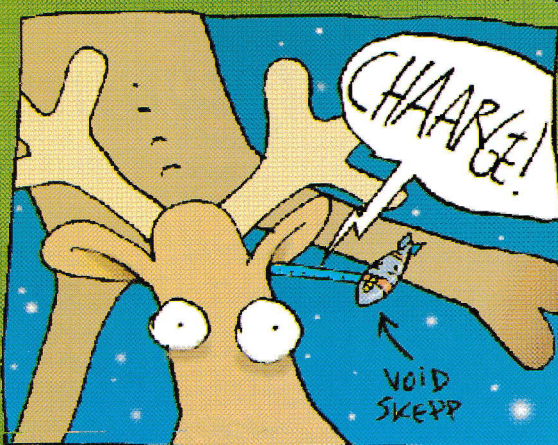
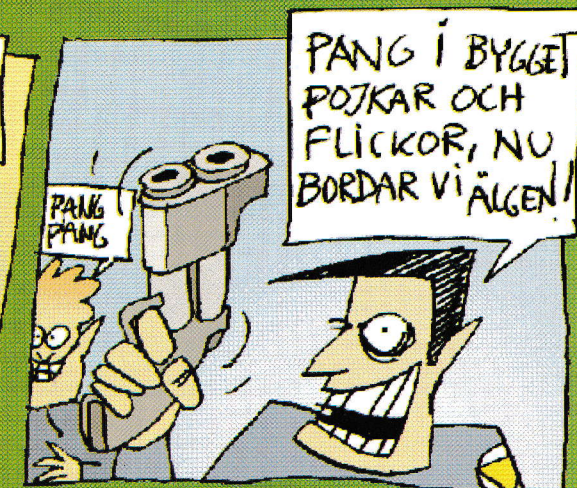
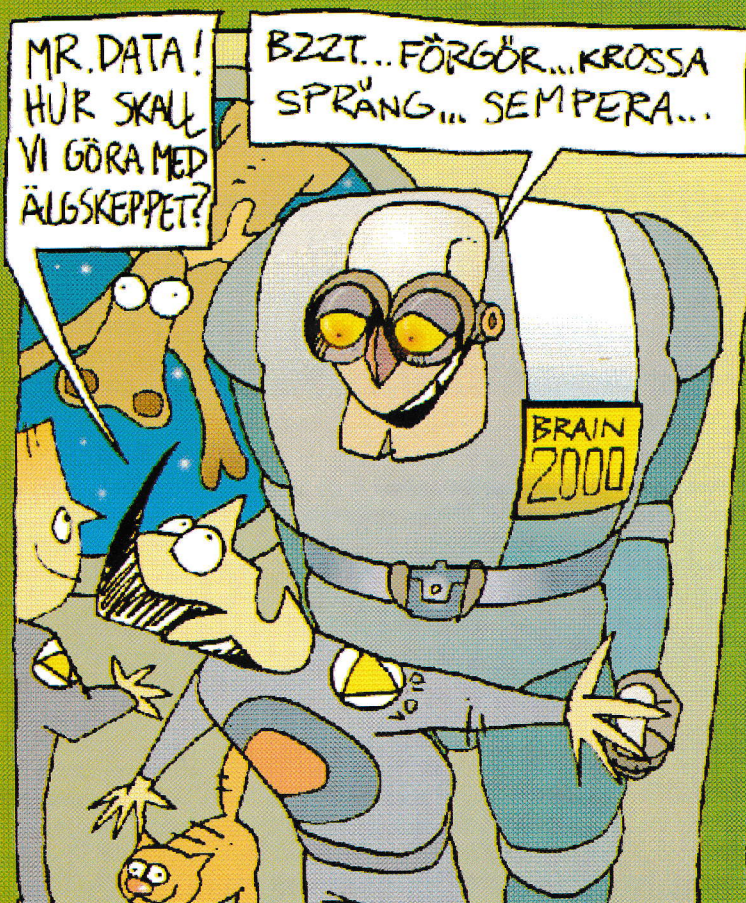
**Vi önskar Er en God Jul och ett Gott Nytt År!**

redaktionen

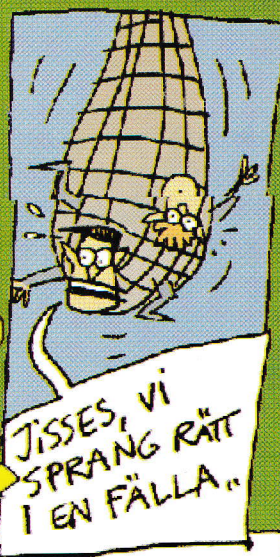


# Captain Void

Originalserie tecknad av Niclas Österlin



**ZZZ  
RIP!**



TEKNISKA DATA OM MR. DATA: 25 ST PARALLELUKOPPLADE, 1000 MHz  
UNIVERSAL PISKPROCESSORER, 9.999 BIGGABYTE MINNE OCH VIRTUELL  
INTELLIGENS HELT PROGRAMERAD I VISUAL BASIC! SPÄNNANDE FÖRTS. NÄST NR.

VSÅS  
43