

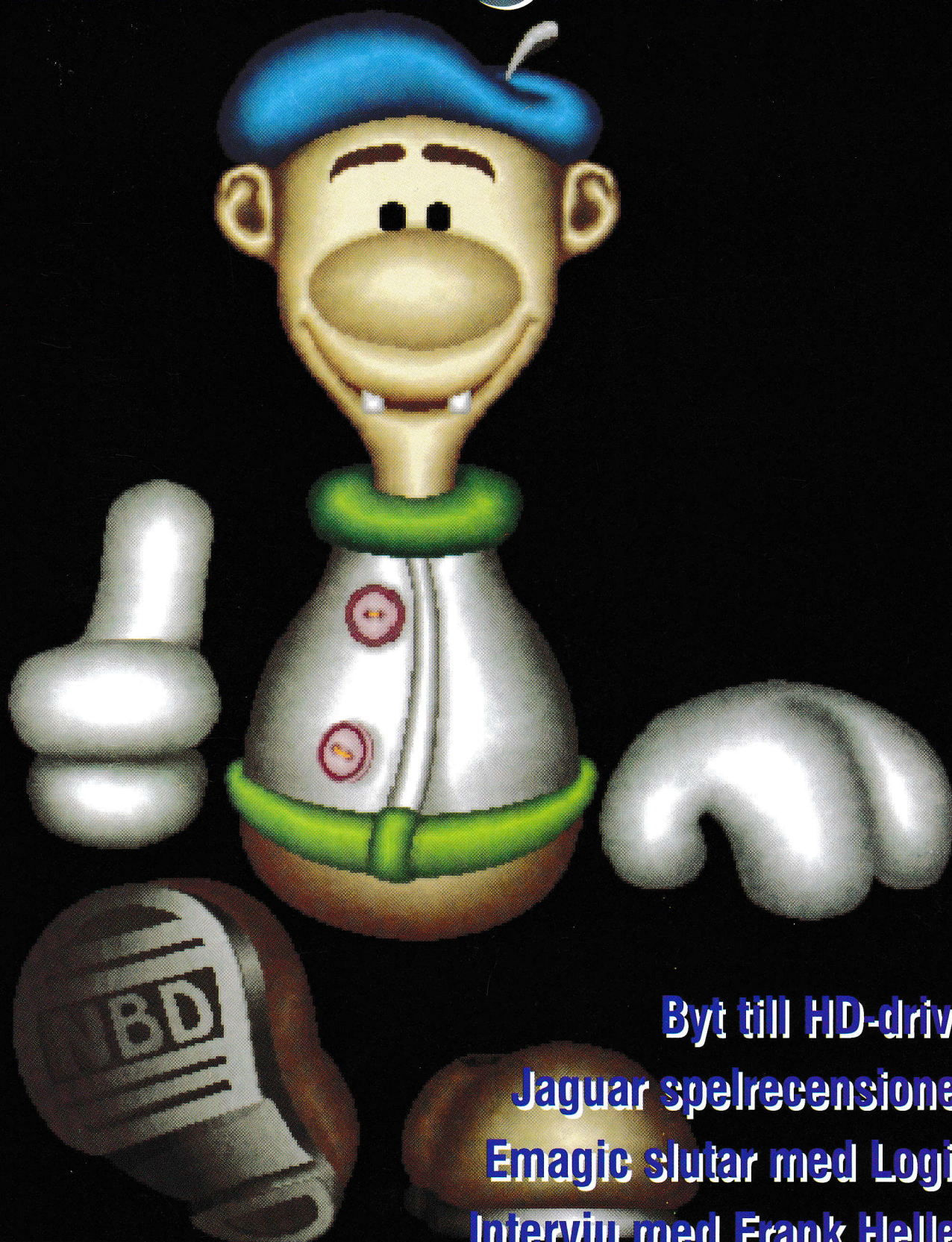
AtariMagasinet

Svenska Atariklubben

Årgång 11

Nummer 1 1996

Mars _



Byt till HD-drive
Jaguar spelrecensioner
Emagic slutar med Logic
Intervju med Frank Heller

Dessutom: Extra mycket Shareware • lokala nyheter • ...med mera!

Åter igen!



I Göteborg den 14-16 juni

Konvent!
Utställning!
Demonstrationer!
Seminarier!
Tävling!

Vi är igång igen. Förra årets NAS blev en mycket positiv upplevelse, både för oss som arrangerade det och alla besökare. I år tar vi hjälp av partyliten framför alla andra; NoCrew. Med deras rådiga ingripande kommer konventdelen bli ännu bättre, och vi andra kan koncentrera oss på utställningen och seminarier.

*Detta år har Göteborgs kommun bestämt sig för att på alla sätt och vis hindra föreningar såsom SAK att hyra lokaler till rimliga priser. Vi håller dock på att bearbeta olika skolor för att hitta den rätta lokalen. Därför kan vi inte säga något om exakt var NAS96 kommer att finnas. Datumet kommer i alla fall vara detsamma.
Håll ögonen öppna, och känn er hjärtligt välkomna.*

Svenska Atariklubben inbjuder till

årsmöte

INFO

Tid:
söndagen den 31 mars
klockan 13:00

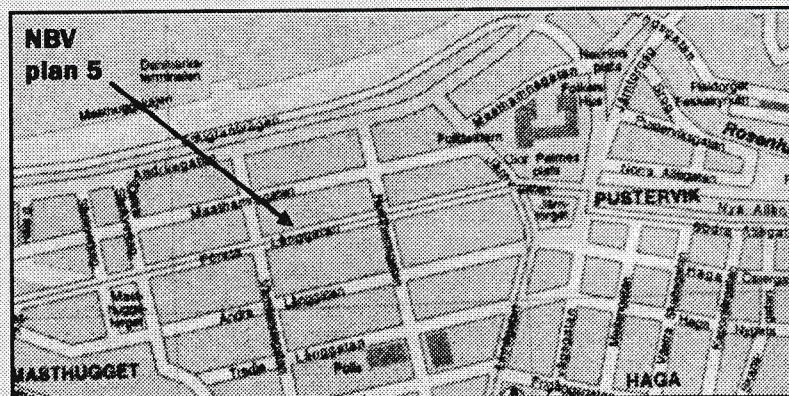
Plats:
Första Långgatan 20,
våning 5 (NBV)

Motioner ska vara styrelsen tillhanda senast **två veckor** innan årsmötet.

Du kan skicka motioner till vår vanliga adress, faxa på **031-363973** eller skriva epost till **sak@straight.ct.se**. Vi bjuder på kaffe/läsk och bulle.

Hjärtligt välkomna!

Så här hittar du...



Förslag till dagordning

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

Journalistisk ärlighet

Jag satt nyligen och bläddrade i januari-numret av PC Format. Av en händelse råkade jag slå upp ledarsidan och fann till min förvåning att nuvarande chefredaktör för tidningen är Paula Richards. Vi som läser engelska Atari-tidningar igenkänner henne som tidigare chefredaktör för ST Format. Paulas ledare i ST Format brukade handla om hur totalt överlägsna Atari-datorerna var jämfört med Mac och PC. Och när hon svarade på insändare brukade hon tala i raljerande och beklagande ton om "dessa stackars PC-ägare". Nu är hon som sagt chefredaktör för PC Format, världens största PC-tidning inom underhållningsområdet.

Att journalister skriver vad som helst bara för pengar (och inte bara för pengar) är ju något som vi tyvärr har fått vänja oss vid när det gäller dagstidningar. När det gäller facktidningar har jag oftare trott att de som skriver verkligen menar vad de skriver. Skriver man att Atari är överlägsen de andra datorerna har jag trott att den som skrev det verkligen menade detta och själv var Atari-ägare och användare. Så var alltså inte alls fallet när det gäller den förra chefredaktören för ST Format och i

efterhand kan man nog tycka att en del av hennes skrivelser klingade tämligen tomt och ihåligt.

Jag ville ta upp detta ämne för att kunna påpeka hur det ligger till med våra skribenter och skrivelser i AM. Alla som skriver för AM gör det helt ideellt och skriver de något kan du som läsare vara övertygad om att personen står för det som han eller hon skrivit. Skriver någon att ett program är bra och köpvärt kan du vara övertygad om att personen också "privat" tycker på det viset. Det är givetvis inte säkert att just *du* kommer att tycka samma som vår recensent. Men du kan vara säker på att recensenten i alla fall inte har skrivit om programmet bara för att tjäna lite pengar eller för att tillfredsställa läsarna av just den tidning som han just då råkade skriva för. ■

Ulf Högborg



ATARI ÅTERFÖRSÄLJARE

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

COPSON DATA (Linköping)
Tel 013-164104

DAGGSKIMMER (Malmö)
Tel 040-970057 BBS 040-182412

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

FALCON PRO CENTER
(Göteborg)
Tel 031-545526/033-284854

INDIGO2 (Århus)
Tel 00945-86201655
Fax 00945-86201204

MEGATEC AB (Hjo)
Tel 0503-40330
Fax 0503-40033

MR DATA AB (Kista/Malmö)
Tel 08-6500680/040-974400
BBS 08-7508425

MUSIK & DESKTOP (Malmö)
Tel 040-234197
Fax 040-978711
RADDOX (Frillesås)
Tel 0340-653400

SVEN BORNEMARK MUSIK
(Oxle)
Tel 040-545454

VINGA SYSTEM AB (Göteborg)
Tel 031-428270
Fax 031-428275

Deadline nr 2 1996 – 19 april

Ansvarig utgivare

Ylva Budsjö (ylva@tripnet.se)

Chefredaktör

Rolf Johansson (rojo@tripnet.se)

Andreredaktör

Ulf Högborg (ulftage@tripnet.se)

Nyhetsredaktör

Peter Segerdahl (peter@vinga.se)

Tecknare

Niclas Österlin

Redigering

Rolf Johansson

Omslagsbild

Thomas Bergström

Annonser

Bertil Jägar (031-444219 eller bjagard@straight.ct.se)

Tryck Tryckeri Tessin

Slottsbergsgymnasiet

Upplaga 600 exemplar

Adress

Svenska Atariklubben

AtariMagasinet Box 11416

404 29 GÖTEBORG

Tel 031-7060992

Fax 031-363973

Webbida <http://www.tripnet.se/sak>

Information

AtariMagasinet är medlemstidning för Svenska Atariklubben och ges ut med fyra nummer per år.

Material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill ha publicerat, emottages gärna. Texten skall vara i rent ASCII-format och skickas på disk eller via modem till oss. Bilder i IMG, GIF, TIF, JPG eller liknande.

Tidningen redigeras med Calamus SL

Innehåll

AtariMagasinet nr 1 1996

INNEHÅLL

Fasta punkter

Ledare	4
Information	6
Tidningsdisken	6
Lokalavdelning	6
Nyheter	8
Insändare	12
Atari-åsikter	17
PD-biblioteket	35
Captain Void	36

Emagics sista Logic-version?

Ulf Högborg debatterar kring Emagics beslut att sluta producera framtida Logic-versioner11

Sharewaresidorna

Denna gång har Sven tagit i så det knakar i hjärnroten. Massor av läsning på fyra sidor14

Byt till HD-drive

Martin Graiter förklarar så att den mest oinvigde kan förstå varför och hur man bör byta till HD-drive Istället för det gamla DD-verket26

Proffsen använder Atari

Denna gång intervjuar vi Frank Heller, professionell producent/musiker32

Voxx

Kalle testar ett så kallat "vocoder"-program34

Jaguar spelrecensioner

Johan Eriksson har för ett tag fastnat med fingrarna i handkontrollern och avlägger rapport20

Sheer Agony

Ett nytt spel till Falken testas25

Substation

UDS gamla klassiker (redan?) testas29

Bad Mood

Spel, spel, spel. Doom, Doom, Doom. På Falcon. Det är sant, flera projekt är igång och Peter Segerdahl intervjuar Dough Little (Apex)30

SAK

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 Atariatorer.

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 (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 klotterplank 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!

Viktig information

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.
Tel: 031-7060992 Fax: 031-363973 Epost: sak@straight.ct.se
Web-sida: <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 Jesper 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 hård-diskutrymme plus flera CD-ROM-skivor som medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet till egen epost-adress. Fidonet, NeST, Atarinet m.fl.

Funktionärer

Ordförande
Vice ordförande
Kassör
Sekreterare
Ledamöter

Ersättare

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

Tidningsdiskett 1/96

Beställ AMs tidningsdiskett! Vi försöker till varje nummer fylla en diskett med program och material som är förknippat med innehållet i tidningen. Disketten kan beställas av alla som är medlemmar, för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på postgiro **649 73 54 - 8** och skriv tydligt på talongen att du vill beställa **tidningsdiskett 1/96**.

När du får påminnelsetalong för medlemsavgiften finns numera också möjligheten att i förväg betala för fyra disketter. På så sätt får du alltid disketten samtidigt med tidningen.

På tidningsdisketten denna gång...

Atari Infopages - stor databas till ST-Guide

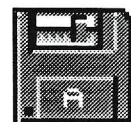
Jaguar FAQ - allt du velat veta men inte vet om Jaguar

zControl - den nya generationen XControl

Autosort - bra program som sorterar programmen i auto-mappen

ARJ 9,96 - senaste versionen av komprimeringsprogrammet

Dessutom Dadas program som räknar dagarna till NAS (eller annat önskvärt)



MULTISWISCH

SAK/Skåne blickar fram och tillbaka

Vad har hänt? Vad kommer att hända? En sak i taget, kära läsare! Vår första studiecirkel blev mycket väl mottagen, och många ögonbryn höjdes vid demonstrationerna av Thing, Freedom och de andra moderniteterna. Vi kallade kursen ödmjukt för "En kurs i TOS", men i praktiken hann betydligt mer än så avhandlas. Inte minst kunde vi lära *studiecirkelledarna* vilka finesser deras skötebarn lyckats dölja för dem så länge, vilket visar vilken enorm potential det göms i så "simpel" saker som filväljare och alternativa desktops!

Nåväl, ett av syftena med våra studiecirkel var ju onekligen att kunna dryga ut kassan en smula. Utöver den symboliska kursavgiften på 60 kronor per person, hade vi ju räknat med någon form av bidrag från ett välvilligt studieförbund. Ungefär två månader för sent fick vi dock veta, att den kurs vi avhållit inte på något sätt skulle komma att premieras, eftersom vi tydligen inte följt en mängd byråkratiska direktiv som vi alltså inte fick ta del av förrän det var för sent. Dock har vi nu lärt oss av detta fatala misstag, och tänker i fortsättningen vara extremt noggranna på denna punkt.

Som julkapp bjöd dock Sven Bornemark på en intensivkurs i användning av Calamus, som – enligt ej namngivna källor – uppenbarligen mest gick ut på att till oigenkännlighet förvanska artiklar och fotografier av undertecknad. Men eftersom jag inte själv var närvarande vid denna tvivelaktiga tillställ-

ning, finns det inga konkreta bevis för att det verkligen hänt.

Ett styrelsemöte har vi slutligen lyckats avhålla. Styrelsen infann sig mangrant, och ordförande Kock prickade bryskt av punkt efter punkt på "att-göra-listan" från föregående styrelsemöte. Vi kunde konstatera att våra studiecirkel hållits som planerat, även om behållningen då hamnade mer på det kunskapsmässiga planet. Någon fast dator till lokalen har vi dock ännu inte lyckats skrapa fram; även fast många i styrelsen äger tre eller fler Atari-datorer, är det inte alltför enkelt att skiljas från någon av dem. För käre läsare: Inte skulle väl du klara dig med endast en Atari?

Ett extremt konstruktivt förslag framkastades plötsligt av herr Bornemark: Varför inte i lämpliga BBSer skylta med exakt hur många dagar det är kvar till NAS? Undertecknad – som sannerligen drabbats av programmeringsfeber på sistone – erbjöd sig glatt att hacka ihop ett lämpligt automagiskt program för detta ändamål. Detta underverk klarar nu att visa texten på tre olika språk, det klarar slutligen av skottår, och man kan tom välja *vad* man ska räkna ner till! Ytterligare ett exempel alltså, på den oerhört explosiva kreativitet som råder i SAK/Skåne!

Och som det inte räckte med det, smider vi nu planer på en SAK Camping Show! Intresserade får hemska gärna höra av sig till oss. Ännu så länge är detaljerna sekretessbelagda, men så mycket kan avslöjas, att en gigantisk

banderoll med vårt namn redan är under tillverkning. Denna kommer – om allt går vägen – att premiärvisas just på NAS, så se till att vara där! Stora delar av SAK/Skåne kommer i alla fall att vara där, så passa på att möta dessa oskuldsfulla idealister i verkligheten!

För övrigt äger stora förändringar rum i den lokal vi som sagt delar med en klon-dominerad BBS-förening. Fyra stycken PC-datorer håller på att monteras ihop, och en Unixburk står redan och puttrar i ett hörn. En labbhörna kommer att inrättas, vilken kommer att utnyttjas av SAK/Skåne vid våra planerade förbättringar (snabb serieport samt HD-floppy kommer att monteras) av våra maskiner. En kurs i C kommer att anordnas, vilken vi vid behov ämnar komplettera med lite grundläggande GEM-programmering. En massa PC-skrot kommer att förflyttas någon annanstans, vilket kommer att ge både oss och de andra större plats. I skrivande stund befinner sig ordföranden pliktskyldigast på ett möte med sagda förening, där han övervakar att allt går rätt till.

Och med detta väljer jag att avsluta min slumpmässigt sammansatta spalt för denna gång; allt medan BBSen surmulet brummar bakom mitt editorfönster. Och kom för allt i världen ihåg, att Atari inte är mer död än de som använder den! ■

Dada

(objektorienterad sekreterare i SAK/Skåne på dada@dada.pp.se)

Glöm inte fylla i enkäterna!

Vi blev faktiskt rätt så förvånade över det (relativt) stora antal enkäter som strömmade in under julhelgen. Kanske var det just för att det var jul som gjorde det möjligt för många att få en lugn stund för att fylla i den. Hur som helst vet vi att det finns enormt många kvar, och tro mig när vi säger att vi verkligen behöver just

ditt svar på enkäten. Även om du är helnöjd och inte tycker något, måste vi få veta detta. Så snälla, fyll i och skicka till oss.

Kom ihåg att många fina priser står på spel. Det finns nog många som skulle kunna ha nytta av en Tabby. Dragningen av vinnarna kommer att ske på årsmötet av en högst opartisk

person ur församlingen. Svaren ska alltså vara oss tillhanda senast den 31 mars.
Tack på förhand!

NYHETER

Redaktör: Peter Segerdahl (peter@vinga.se)

Imagine, grafisk matte

Ja inte det gamla Spectrumspeleffretaget Imagine utan ett nytt mycket kompetent grafiskt matteprogram. Verkar dock endast finnas på tyska. Demoversion finns.

Ny ARJ Packare

Då varken STZip eller LZH verkar komma i någon ny version så är det extra trevligt att se att the TOS Crew fortfarande supportar ARJ. I slutet av November 1995 släppte de v 9,96 av ARJ för Atari. Naturligtvis helt kompatibel med ARJ på PC. En väldigt bra funktion som v 9,96 stödjer är möjligheten att packa till flera disketter. Så vitt jag vet så är det inget annat "standard"-packningprogram för Atari som stödjer detta.

DSP Edit

En ny miljö för utveckling av DSP-program på Falcon. Jag skickade över paketet till Conny Pettersson på Copson DATA och bad om en kommentar:

"Ok, jag har nu kört DSP-assemblern lite på Falcon och det verkar fungera bra. Jag testade att köra in några bub-

exempel-koder och den lyckades assemblera de flesta. Miljön funkade som ett skal. Assemblern som används följer med, och det är en som heter QDSP_ASM. Som debugger installerar man den debugger som man fått med Ataris utvecklingspaket. Det hela verkar lovande tycker jag. Den fyller ju i alla fall upp hålet med en vettig editor integrerad hyfsat med DSP-assemblern, vilket i alla fall saknades med Ataris egna utvecklingspaket. Däremot finns ju Devpac DSP som kanske är ett bättre val om man vill köra ett helt eget paket, men eftersom Ataris debugger är klart bättre än Hisofts, så vill man ju ändå köra med den, så i det fallet så är det här klart vettigt."

En freeware-beta finns ute på BBSer.

Sheer Agony, True Color Adventure (Falcon)

Ett snyggt adventure spel till Falcon på fyra HD-disketter. Carl Löfgren återger sina första intryck av spelet längre in i tidningen.

Technoball

En mycket bra breakout-klon för Fal-

condatorer. Massor av färger, bra ljud och fullt ös garanteras! Inget för dig med dåliga nerver. Demoversion finns ute på BBSer.

Obsession till Falcon?

Det engelska Falconspeldistributionsföretaget Merlin, som bl a distribuerar MoonSpeeder och Killing Impact, har köpt/fått/licensierat(?) källkoden för Obsession (det suveräna STE/Falcon flipperspelet av UDS). Detta för att de skall utveckla (göra klart?) en "Falcon only" version av Obsession. Det pratas om multi-ball, 256 färger mm. Den som väntar på något gott får vänta.

Doom till Falcon

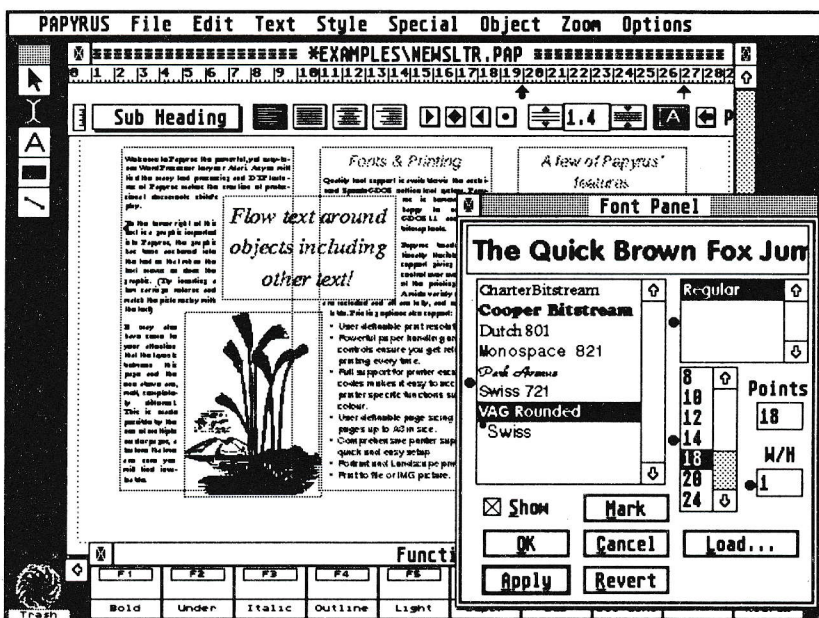
Ett flertal programmeringsgrupper håller på att göra en Doommotor till Falcon. Det mest lovande projektet heter Bad Mood. Senaste versionen, 1,9 alpha, stödjer nu även texture mapping och belysning på väggar golv och tak. Den är väldigt snygg och sägs använda fler färger än PC versionen. Även om den inte är optimerad ännu så var det väldigt läckert att se Doom köras på min Falk. Vill man få upp "frame-raten" så kan man enkelt minska skärmstorleken i farten. Low-res läget går dock ännu inte att välja på VGA.

Jag har provkört med flera olika små WAD-filer så det är inget krav på 10 MB original WAD filen. Möjligen kommer detta att ändra sig iom v 2,0. Se min intervju med Douglas Little, en av programmerarna, längre in i tidningen.

Corsair - actionspel (Falcon)

Inte nog med det, även detta utvecklas av ett par svenskar! Reine Larsson och Mandus Skön ifrån Impulse resp. Bifrost håller på att knäpa ihop en ny Falcon-only av ett gammalt C64-spel. Spelet kommer att köras i TrueColour och grafiken kommer att uppdateras på varje "frame", vilket lovar ett mycket snyggt och mjukt spel. Planen är att Corsair skall släppas som shareware på NAS 96 (ni kommer väl i år igen?!).

Hör av er till Mandus på mandus@da-



Knappt har Papyrus 4 kommit förrän det ryktas om version 5. Vi lär få se...

dact.se och/eller Reine på d4reine@dtek.chalmers.se om vill ha mer detaljer eller är intresserade av att hjälpa till.

ADAT Interface för Falcon

Eftersom jag i flera nummer har pratat om att detta har varit på gång, så glädjer det mig att nu kunna skriva att det slutligen finns för leverans ifrån Sound-Pool.

C-LAB pratar om Mark X

Först en korrigerig. De bilder på C-LAB Falcon som i förra numret sades vara Mark I och Mark II var i själva verket Mark X (*jag tar all skuld red*). X:t står för expandable, just för att det nya med Mark X är den expanderbara desktoplådan och det separata tangentbordet. Det är alltså samma dator som i Mark I.

Det ryktas om att en multi-cartridge port ifrån Line Audio skall vara standard. Mark X kommer att finnas med bl a följande optioner: intern SCSI-kontakt (som Mark II) och S/Pdif interface.

Troligen kommer man kunna köpa en Mark X uppgradering, alltså själva desktoplådan med externt tangentbord och sedan själv bygga in sin standard Falcon.

CuBase Audio Falcon v 2,04

En buggfix har släppts av Steinberg som bland annat fixar en bugg med groove-quantiseringen. Finns bl a på ftp pub/music/cubase/incoming vid namn caf_204.zip.

Zero-X v 1,51

äntligen för ST/E-ägare!

I och med att v 1,51 släpps för både 68030 och 68000 är äntligen funktionerna i v 1,5 tillgängliga även för ST/E-ägare. Övriga nyheter med v 1,51 är: Högpasfilter, Delay och Send All (MIDI och SCSI).

Jaguar för 99 USD!

Nu kostar en Jaguar i USA 99 dollar! Atari säger att tanken är att Jaguaren inte skall konkurrera med Saturn och Playstation utan med 16-bit Nintendo och Mega Sega. Adasträ har följt efter och sänkt priset även i Sverige (dock inte lika mycket...).

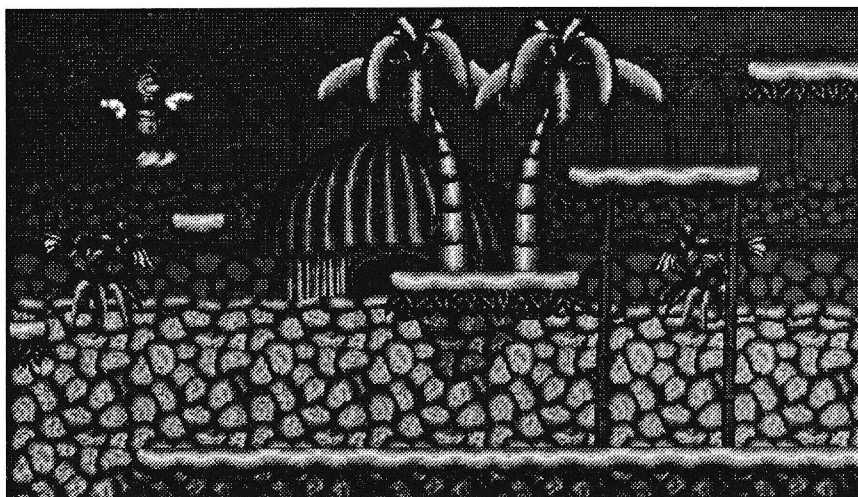
Papyrus v 5,0

Ordbehandlarnas okrönte konung, Papyrus, kom i november ut med v 4,0. Redan nu ryktas det om Papyrus v 5,0.

Övrigt

Sverige ligger som vanligt långt framme

Willie the Adventurer (F030)



Daniel Hedberg och Thomas Bergström ifrån Svenska New Beat Development håller på med ett mycket lovande Falconspel.

Utvecklingsnamnet är Willie the Adventurer, så det slutgiltiga namnet kan bli ett helt annat. Det enklaste sättet att förklara spelet är att säga att det är en Rayman-kopia. Detta är naturligtvis inte helt sant men det ger en viss vägledning om vilken typ av spel det är. För er som inte har sett Rayman så kan jag säga att det är ett tvådimensionellt plattformsspel fast med den stora skillnaden att huvudpersonens armar ben och huvud inte sitter ihop! Det innebär att animeringen blir väldigt komisk och underhållande.

I Willie the Adventurer går allting på en frame, vilket ger ett perfekt mjukt intryck. Både spelkänslan och animeringen är väldigt bra, bland det bästa jag har provat. Willie ger ifrån sig ett litet skrik när han hoppar och jag fann snart mig själv försöka få Willie att hoppa och skrika i takt med musiken. Detta är möjligt eftersom man kan själv kontrollera hör högt Willie skall hoppa genom att hålla nere hoppknappen olika länge. Animeringen är väldigt realistisk (trots avsaknad av armar och ben!). Till exempel när Willie går så gungar kroppen, när Willie hoppar så åker skjortan upp på nervägen och när han landar så böjer han på knäna (hmm hur går det till utan några ben!).

Om man inte rör Willie på ett litet tag så har lite hyss för sig. Till exempel så vinkar han och säger "Hello!", eller "Come on!". Även detta bidrar till att det blir lite extra "liv" i Willie.

Willie the Adventurer jobbar i 256 färgers-läget, men använder "endast" 64 färger för att kunna klara av "en frame"-kriteriet. Personligen trodde jag att alla 256 färgerna användes så New Beat Development har helt klart visat att det går att spara på färgerna utan att det märks. Vissa skrämmande exempel på Falcon-spel finns där man har lyckats klart sämre. Ingen nämd...

I bakgrunden är det dubbla parallax-scrollade landskap, dock med mycket sparsam färgsättning.

Den preview (släpptes 4 feb 1996) som jag har provat är endast fem skärmbilder stor och det finns inga "fiender", så det är mycket kvar att göra innan det blir ett färdigt spel. Ljud fanns dock redan. En trevlig 4-kanalig truddelutt med 4 kanaler ljud effekter spelades upp med hjälp av DSP:n. Det bästa med ljudet var helt klart "surround" optionen, vilken innebar att ljuden då inte panorerades enbart max höger eller max vänster utan placerades ut mer normalt i stereo-ljudbilden.

Jag kan bara gratulera New Beat Development till en på många sätt mycket imponerande preview. Men, en preview är långt ifrån samma sak som ett färdigt spel, så nu håller jag och säkert flera med mig tummarna på att det verkligen kommer att bli ett färdigt spel inom en inte allt för lång tid (release party på NAS 96?).

En preview finns ute på BBSer, hämta hem denna och hör av er till Thomas eller Daniel på New Beat Development med kommentarer.

Om ni vill se hur Willie ser ut, så titta på omslaget till detta nummer! (PS)

med nya högklassiga program för Atari. Det är väl ingen nyhet att UDS har lämnat STE/Falcon-scenen men New Beat Development verkar vara på god väg att ta över deras mantel. Som om inte det vore nog så är ju Bad Mood till viss del utvecklat i Sverige och Corsair hel svenskt.

I mars är det musikmässa i Frankfurt. Rykten säger att Steinberg inte kommer att utveckla några fler produkter för Atari. Skall bli intressant att höra om de ens kommer att ha en Falcon i sin monter. Om Avalon 3 släpps på mässan kan jag (nästan) lova att äta upp min hatt (om jag nu hade en, kanske duger det med Svens hatt). Nej, det företaget som pushar mest för Falcon idag är inte längre Steinberg utan SoundPool. De kommer nog att bli de enda utställarna som visar produkter för Atari. Tja, om nu inte C-LAB har en monter, men jag tvivlar starkt på det. Förra året så visades Eagle i Simmons (ni vet de gamla synthtrummorna) monter.

Vad hände med Eaglen? Men å andra sidan hur många har det sålts t ex i Sverige? Troligen noll. Nej, vi får nog förlita oss på SoundPool (som förresten distribuerar Zero-X i Tyskland mm). Synd bara att det inte finns en sequencer i Audio Tracker... Visste ni föresten att musikmässan i Frankfurt är 2-3 gånger större än NAMM (dess motsvarighet i Californien)! ■

Peter Segerdahl
peter@vinga.se

Sven Bornemark ändrar kurs

I sitt senaste tillkännagivande låter Sven Bornemark meddela att han upphör att sälja och distribuera komersiell mjuk- och hårdvara. Supporten för shareware-program fortsätter naturligtvis, och nu när Sven har ännu mera tid att lägga på sitt livsverk kan vi vänta oss utökad support. Han fortsätter också att distribuera Atari World i Skandinavien, som vanligt.

– Orsakerna till kursändringen är flera, men framför allt är det vårt svenska (snålt tilltagna) system med 24-timmarsdygn som ställer till det. Tiden räcker helt enkelt inte till för mitt företags alla grenar, säger Sven till AM.

Fortsatt support finns hos **Falcon Pro Center** (031-545526, tom.thomason@

fpc.ct.se) som blir svensk distributör för Positive Image och artiklarna från FaST Club (Imagecopy, Fonty, TextStyle mm).

Bo Leuf på **Daggskimmer** (040-970057, bo@daggskim.ct.se) övertar försäljning och support av det övriga i Svens katalog. I sin nyöppnade butik står Bosse och bara väntar på att just du ska höra av dej med din beställning.

Livet går vidare, och Atari med oss. Sven passar här gärna tillfället i akt att tacka alla sina "goa" kunder för det förtroende han åtnjutit.

– Fortsätt föda din Atari med god mjukvara! utropar han avslutningsvis, och med den antar vi att han vill att fler registrerar sharewareprogram. (RJ)

Nytt virus slår till

Ett antal personer, delvis ur redaktionen, har fått se effekterna av ett nytt virus – Carpe Diem. Varifrån det härstammar är kanske lika svårt att avgöra som med alla andra virus.

Det skriver en gömd fil i auto-mappen,

samtidigt som bootsektorn skräpas ner (som vanligt). Då och då ger det effekter som skräpmeddelanden på skärmen och datorn låser sig. Iakttag aktsamhet och använd virusjägare på alla nya disketter/filer du får in i ditt system! (RJ)

Här kunde din annons funnits.

Prisexempel:
Uppslag 1500:-
Helsida 900:-
Halvsida 500:-
Fjärdedels sida 300:-

Annonsera i AtariMagasinet.
Det lönar sig.

LOGIC version 2,5: sista versionen LOGIC för Atari?

I samband med NAMM, den stora musikmässan i USA, kom följande pressrelease från Emagic:

"EMAGIC, det Europa-baserade mjukvaruföretaget kommer att släppa uppgraderingen till version 2,5 av LOGIC Atari.

Version 2,5 är den sista uppdateringen av LOGIC Atari, Emagics sequencer och notationsprogram för Atari ST- och Falcon-datorerna. Den innehåller de flesta nya finesser som finns i version 2,5 för Macintosh och Windows, inklusive Hyper Draw, Markers, Touch Tracks och många förbättringar i notationsdelen. Det ingår också en ringpärm med en Atari-specifik manual.

LOGIC 2,5 för Atari finns som en uppgradering för de användare som har LOGIC 2,0. Dessa kan kontakta sin lokala Emagic-distributör angående priser.

Det är allmänt känt att Atari helt har lämnat tillverkningen av persondatorer och framtidsutsikterna för dessa maskiner är inte speciellt goda, inte bara då det gäller marknadsandelar utan också ifrån ett tekniskt perspektiv. Därför erbjuder Emagic alla användare av LOGIC Atari inte bara uppgraderingen till 2,5 utan också väldigt generösa möjligheter att "sidgradera" till Mac- och Windows-versionerna. Användare av LOGIC Atari kan kontakta sin lokala Emagic-distributör för ytterligare detaljer.

Kommer att finnas tillgänglig under våren."

Så stod det alltså i pressrelasen från Emagic. Det är ännu inte känt vilka priser det kommer att handla om. Men antagligen kommer uppgraderingspriserna att ligga på ungefär samma nivå som för Mac-versionen. Där kostar en uppgradering (från 2,0 till 2,5) för Logic 1695 kronor och för Logic Audio 1895 kronor. Rimligtvis borde priserna för Atari-användare bli lägre, av flera anledningar, men det skall man inte vara så säker på.

Ataris framtid

Texten ovan kan vid en första genomläsning verka tämligen rimlig. Det är ju faktiskt sant att Atari har slutat tillverka datorer och antagligen inte kom-

mer att återuppta produktionen igen. Det är också riktigt att en ST(e) och även en Falcon tekniskt sett ligger en bit efter dagens PC- och Mac-datorer.

Men vänta lite! Det finns ju flera tillverkare som just nu tillverkar "Atari-kompatibla" datorer, så kallade TOS-datorer. Vi har ju till exempel C-Labs Falcon, Medusan, Hades och Eaglen. Till både STn och Falcon finns ju dessutom väldigt kraftfulla acceleratorer numera att köpa.

Där föll helt plötsligt Emagics argumentering sönder och samman. Det tillverkas alltså fortfarande TOS-datorer och dessa håller precis samma höga tekniska kvalitet som vilken Mac eller PC som helst. Kan det vara så att Emagic inte känner till dessa fakta? Ja, det kan ju faktiskt vara så men det är inte speciellt troligt. Tänk på att Emagic (C-Lab) startade som ett företag som enbart skrev program för Atari-datorer. De har säkerligen kvar en hel del av sina informationskanaler inom Atari-världen.

**Det finns
100 000
registrerade
Atarianvändare av
Notator och Logic.
Det är väldigt
många det.**

Men argumentet angående marknadsandelar då? Det finns väl inga musiker som använder Atari längre? Det lustiga i sammanhanget är att jag för bara några dagar sedan (när detta skrivs i mitten på februari) läste ett intressant brev från Gerhard Lengeling (huvudprogrammeraren av Logic). Han skrev att enligt hans erfarenhet och observationer är Macen helt klart störst bland musiker, men, och här kommer det viktiga, han menade att PC och Atari ligger ungefär jämsides, men alltså en bit efter Macen. Och PC-versionen har man naturligtvis inga planer på att lägga ner. Emagics amerikanske chef Mikail Graham skrev för några

månader sedan att Emagic har 100.000 registrerade Atari-användare av Notator och Logic. Det är väldigt många användare det.

Spekulationer

Men varför vill då Emagic överge Atari-marknaden? Ja, här kan man bara spekulera. En viktig sak i sammanhanget tror jag är frågan om image. Det anses i vissa kretsar inte vara bra för ett företags image att göra Atari-program. Detta med att ha den rätta imagen kan verka som en struntsak (och är det givetvis i verkligheten) men i till exempel USA är image en oerhört viktig sak i marknadsföring. Lite tillspetsat kan man säga att där är omslaget på en vara viktigare än innehållet. En person som sitter och gör musik på en Atari är inte cool, sedan spelar det ingen roll om datorn har det bästa operativsystemet eller om musiken han gör är oerhört bra.

Men ännu är inte allt förlorat. Det går faktiskt att påverka företag. Faktum är ju att det är vi, deras kunder, som de finns till för och lever på. Så om du som läser detta så småningom vill kunna uppgradera till Logic version 3,0 på din TOS-dator så börja bombardera Sound-side (den svenska distributören) och Emagic med telefonsamtal och brev!

Buggrapporter

Det går numera att rapportera buggar man hittar i Logic till en speciell internet-adress. Adressen är report@emagic.de. I rapporten skall man ha med:

1. Vilken dator man har och annan relaterad hårdvara.
2. Vilket operativ man använder.
3. Vilken version av Logic det gäller.
4. Allt annat som är tillämpligt i sammanhanget.

Adressen ovan är även det snabbaste sättet att nå programmerarna men bör inte användas för rena supportfrågor.

Internet

Till sist en liten kommentar angående Internet. Det skrivs ju och talas om detta ämne mer och mer även i vanliga tidningar och liknande. Risken med alla

Fortsätter på sidan 25...



Skriv till oss!

AtariMagasinet
Svenska Atariklubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG

epost: uiftage@tripnet.se
(redaktör Ulf Högberg)
tel: 031-7060992
fax: 031-363973

**Skicka dina brev på diskett
så vi slipper skriva av och
skriva fel!**

INSÄNDARE

Vi har denna gång fått in två längre insändare med en del kluriga frågor. Med hjälp av ett flertal vänliga medlemmar (för många för att räknas upp här) har jag lyckats få ihop svar på de flesta av frågorna. Tänk på att ju tidigare före deadline ni skickar in era frågor, desto större chans är det att vi skall kunna skaffa fram svar. Det är alltid roligt att höra vad ni tycker om tidningen, föreningen och Atari i allmänhet så skriv på ni som har åsikter om något som ni vill dela med er av. Även frågor som är av allmänt intresse försöker vi besvara efter bästa förmåga.

Ulf Högberg

Brev nummer ett

Först vill jag tacka för en mycket bra tidning. Jag har en 1040 STE som jag är mycket nöjd med. Det har dykt upp några frågor under åren som jag gärna skulle vilja ha svar på.

1. Om man gör en kallstart genom att trycka ner [Contol], [Alternate], höger-[Shift] och [Delete], rensas minnet helt då eller måste man stänga av datorn i fem sekunder för att garanterat tömma RAM-minnet?

2. För en tid sedan bytte jag till TOS 2,06 vilket jag tycker har gett många fördelar. Efter det att datorn gjort testet av minnet så kommer en lång "rad" som sakta krymper om man inte trycker Enter. Vad är det som händer då? Finns det någon vits med att vänta till detta är klart?

3. Finns det engelsk och tysk ordlista till 1st Word Plus som man kan ladda in istället för den svenska? Var kan man få tag på en sådan (om man inte vill skriva den själv!!)?

4. Finns det något sätt att sänka och höja volymen till stereoutgångarna på

baksidan av datorn, inne i datorn eller med hjälp av något program?

5. Finns det någon PD-acc som man med hjälp av en tangenttryckning eller ett klick under Atari-symbolen skiftar mellan låg- och medelupplösning?

6. Är det skadligt för diskdriven att starta utan diskett i? Jag har märkt att den bara gör en kontroll med TOS 2,06 istället för att det skall ta en evighet innan den märker att det inte finns någon disk i driven men kan detta vara skadligt ändå?

7. Finns ST-Boken (Your Second Manual) att köpa i Sverige, vad kostar den ungefär?

8. Jag har läst i någon bok att det skall finnas en fjädersats till STs tangentbord. Kan man få tag på en sådan i Sverige och vad kostar den ungefär i sådana fall?

9. Kan man fördärva information på en diskett genom att ta ut den under tiden som datorn läser?

Slutligen skulle jag vilja rekommendera dig som gillar att kunna bestämma helt själv hur du vill se dina bilder, hur du vill ha dina rubriker och bestämma hur utskrifterna ska bli att köpa Imagecopy 4 och Textstyle, två jättebra program till allas våran favoritdator!

Jonas Alrikson (468)

Hej Jonas och tack för berömmet! Här kommer svaren som jag har skrapat ihop från diverse håll:

1. Alt-Shift-Ctrl-Del gör en mjukvarukallstart, men vad som är bra med den är att den nollar minnet (fyller alla adresser med nollor), vilket inte resetfunktionen gör, den behåller vissa delar. Lägg dock märke till att om du har ett resetsäkert virus i minnet så kommer det att ligga kvar även efter en mjukvarukallstart.

Enda chansen att bli av med ett sådant virus är att stänga av datorn och vänta en stund.

2. Anledningen att den finns där är att om man har en hårddisk kopplad till datorn så skall den hinna komma upp i varv så att den har startat riktigt innan datorn försöker boota. På äldre TOS var man tvungen att starta hårddisken först och sedan datorn. Nu kan man starta allt på en gång. Har man ingen hårddisk så är det bara att trycka på en tangent för att slippa väntetiden. Du kan även avbryta minnestestet på samma sätt.

3. Engelsk finns, har sett den själv. Någon tysk ordlista har jag dock inte sett. Vi har dock inte fått svar från någon handlare angående om det går att få tag på någon av dessa ordlistor i Sverige.

Till Papyrus finns det dock en mycket stor engelsk ordlista som du får med när du köper programmet. Eftersom Papyrus ursprungligen är ett tyskt program finns det med största säkerhet även en bra tysk ordlista att få tag på. Papyrus är i de flesta (om inte alla) aspekter bättre än 1st Word Plus så "ordbehandlar" du mycket är det nog programmet att satsa på.

4. Det finns en CPX till XControl där du kan ställa in volymen samt balansen på stereoutgångarna. Även programmet CD-player klarar av detta.

5. TOS 2,06 och 3,06 skall tydligen ha Alt+1-3 (+4-5 i 3,06) som snabbkommando för att byta upplösning.

6. Nej men booten går fortare om det sitter en diskett i driven. En diskdrive torde ha två normallägen, med och utan diskett i. En del tycker att det låter otrevligt utan diskett i men det beror helt enkelt på att man inte hör lika mycket från diskdriven med en diskett i som utan.

7. Patrik Sanfridsson säljer gärna sin begagnad för 50:- + porto. Ring 0141-70520.

8. Det finns inga fjädrar i ett ST-tangentbord. Det sitter små gummikuddar kan man kalla det med ett litet kontaktbläck i mitten. Så om dom återgår dåligt så är det ren uttröttnings av gummit. Så det man får göra är att byta dem i så fall men jag tror knappast man kan få tag i dessa idag. Men det är bara att fråga återförsäljarna om det finns något "utbytes"-historia.

Rolf tror sig dock minnas att det förut fanns någon fjädersats så att man kunde ge sitt ST-tangentbord fjädrar. Du får själv kolla med återförsäljarna för ingen har svarat oss på frågan.

9. Ja! Det kan bli skador på disketten i form av skador på själva ytan av disken.

Brev nummer två

Jag tycker att ni gör en otroligt bra tidning. Sluta aldrig med Atari! Sedan tre år

har jag varit lycklig ägare av en Atari, först en ST 1MB och senare en STE 2MB med TOS 2.06. Jag har väldigt dålig kontakt med andra Atarianer. Alla i min bekantskapskrets är PC- eller Amiga-användare (inget ont om dom men dom är ju inte ett dugg intresserade av Atari förutom någon som gillar musik).

Min lillebrorsa köpte nyss en Jaguar och han blev otroligt imponerad av maskinen men honom kan man ju inte prata Atari med för att han blir ju snurrig i huvudet bara man säger desktop. Angående "tävlingen" så tycker jag att det var ett bra initiativ. Jag har lite frågor angående lite allt möjligt.

1. Jag införskaffade nyligen TurboAssembler från PD-biblioteket. Programmet är bra men jag får det bara att fungera med den tyska konfigurationen. Vad är det för fel?

2. Jag är helt ny med assembler. Exempelkällkoderna till TurboAssembler är ju kommenterade på tyska (sehr kränglich zu verstehen) så man lär sig ju ingenting från den förutom att skriva ut text via Trap #1. Har ni några nybörjartips (böcker eller dylikt)?

3. Skulle ni inte kunna ha en assemblerskola i AM? Om jag har förstått rätt så har ni några riktigt bra assemblerprogrammerare. Exempel på inriktning: demo, spel, inte GEM (man har ju BASIC och Pascal).

4. Jag beställde tre disketter från PD-biblioteket och betalade 25:-/st. Två veckor senare damp det ner tre HD-diskar i brevlådan. Eftersom jag inte har HD-diskdrive så tog det en halvtimme att bara komma in i en katalog. ("Data i enheten kan vara skadad...") Hade ni inga DD-diskar eller tog ni bara fel?

5. Är det mycket strul med Falcon? Jag har sett några skriva som följande: "Jag håller på med ordbehandling när min Falcon inte bombar...".

6. Jag har en fråga angående ljudet i min STE. Det hörs ett "pip" hela tiden. Jag ringde till en Atariåterförsäljare men de visste inte vad det var. De sa åt mig att skicka in datorn men jag ville inte slänga pengar på en reparation som kanske inte skulle få det att fungera i alla fall. De sa att det kunde vara så att Atari Corp gjorde en serie som hade trasig ljudkrets. Är det många som har problem med ovanstående problem? I Octalyser (registrerad version) så finns det en knapp som heter L-Noise som enligt manualen ska ta bort något som hette linenoise. Enligt den så finns oljudet på alla STEs. Urklipp från manualen: "L-Noise = Only for STE. This is a real nice feature, because of the line-

noise that the STE (not the Falcon) produces."

7. När jag skulle installera TOS 2.06 så undersökte jag moderkortet lite. Någonstans vid MFP-chipet så såg jag att det satt en IC-krets med en annan IC-krets fastlimmad ovanpå. Några av benen från den övre var fastlödda på den undres ben. Är det original eller är det någon som har fifflat med datorn (jag köpte den begagnat)?

8. Hur många MHz ligger Jaguaren på? Alla säger ju att den inte använder sin MC68000 som CPU utan grafikchipet. De bara skriver RISC-processor och inte hastigheten på den.

Tack på förhand och KEEP UP THE GOOD WORK!!!

Medlem 85

Hej! Roligt att du tycker om tidningen. Det är nog ingen större risk att vi slutar med Atari på ett bra tag. Det finns fortfarande massor av fina program och den fina stämning som finns Atari-ägare emellan har jag inte träffat på någon annan stans. Eftersom du skriver om enkäten får jag väl också passa på att säga att det fortfarande finns tid för att fylla i och skicka in den för er som inte redan har gjort det. Vinnarna kommer att dras i samband med årsmötet.

1. Tyvärr har jag gått bet på att försöka få fram något svar på denna fråga.

2. Boken *Introducing ATARI ST machine code* från zzSoft är en av de bästa läroböcker jag har sett när det gäller datorprogrammering. Jag köpte den på postorder från England så titta efter i någon av de engelska Atari-tidningarna om den fortfarande finns att köpa. Annars kanske någon vill sälja sitt exemplar? Mitt ex vill jag i vilket fall behålla.

3. Jo visst borde vi ha med mer om programmering i AM. Det är en serie artiklar om C-programmering på gång och vi får se om vi kan få någon att skriva om assembler också. Om någon som läser detta är duktig på assemblerprogrammering och skulle vilja skriva lite det, ta då kontakt med någon av oss på redaktionen.

4. När vi köpte diskar i julas så fanns det inga DD-diskar och dessutom så var priset detsamma så vi inhandlade då HD-diskar istället. Dock kommer vi i framtiden att köpa DD emedan priset faktiskt är lägre och vi dessutom slipper göra medlemmarna oroliga över huruvida disketterna går att använda i en DD-drive.

5. Det finns i princip två

anledningar till att en dator hela tiden bombar. Den första anledningen är att datorn har ett instabilt operativsystem och dåligt skrivna program. Den andra anledningen är att den som använder datorn gör grova fel hela tiden. De som skrev det som du citerar ovan hör hemma i den andra kategorin. En Falcon är oerhört stabil och jag har själv aldrig träffat på en dator som kraschar mindre ofta än en Falcon. Skall man få en Falcon att krascha får man köra med udda operativsystem typ Linux eller MiNT eller köra program som är tio år gamla och skrivna för TOS 1.0 och även då är det mycket svårt att få Falken att bomba. Även spel specialskrivna för ST och STE kan få en Falcon att bomba. Men annars är det en /mycket/ stabil dator.

6. Här har jag inte fått mer svar än detta för jag är själv ingen hårdvaruexpert. Om pipet kommer inifrån datorn kan det vara en/ flera lödningar som är dåliga och vibrerar av den lågfrekventa signal som går genom lödningen.

Med linenoise tror jag menas vanligt brus som ligger i utgången. En STEs ljud är väl tyvärr inte av högsta klass, det brukar man höra om man ansluter den till en bättre förstärkare. Samma gäller väl egentligen Falcon som behöver en del ljudfixar om den skall kunna användas i professionella sammanhang.

7. Det är en fix ifrån Atari som sitter i en del STEer. Vad det är vet jag inte men har sett detsamma på flera moderkort så det är något dom åtgärdat ifrån fabrik. Atari har ofta gjort modifieringar i efterhand.

8. En Jaguar liksom de andra nyare spelkonsollerna fungerar lite annorlunda än en vanlig dator där en huvudprocessor får dra hela lasset. Jaguaren har flera specialchips som gör att den blir så kraftfull trots sitt låga pris. Först har vi grafikchipet Tbm som går i 26,591 MHz. Sedan har vi en objektprocessor och en blitter. Sedan kommer Jerry som är en DSP på 26,6 MHz. Slutligen har vi en 68000 som går i 13,295 MHz men som alltså inte på något vis fungerar som CPU i Jaguaren. Sammanlagt ger allt detta en processor-kraft på 55 MIPS enligt Atari. MIPS står för Miljoner Instruktioner Per Sekund. Det krävs en mycket snabb Pentium för att slå detta. Men det betyder inte att en Jaguar skulle vara speciellt bra som ordbehandlare. Man kan inte jämföra en spelkonsoll och en dator på det viset. Men när det gäller spel går det. Där är Jaguar i princip lika köpvärd som en Pentium och dessutom så mycket billigare. ■





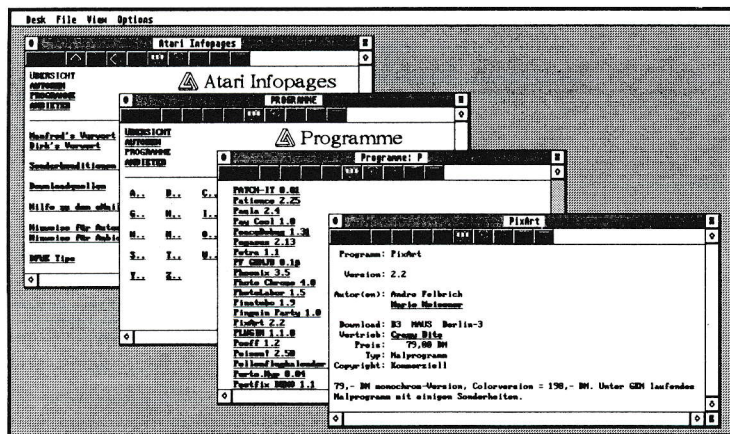
Shareware-sidan med Sven Bornemark

Registrera numera!

Denna gång ska jag presentera ett par riktiga pang-grejer! Sedan jag slutade sälja kommersiell mjukvara, har jag mer tid att ägna åt Atari World (och dess skandinaviska bilaga) och aktiv svensk sharewaresupport. Som ett direkt resultat av denna kursändring har jag fått ett par nykomlingar på halsen, som jag ska berätta om här.

AIP (Atari Infopages)

Manfred Ssykor är en ung kämpe från Aachen, som bemödat sej med att sammanställa namn och adresser som är av intresse för oss Atarianer. Atari Infopages är ett paket som bland annat innehåller en hypertext, och med i denna står, snart sagt, varje spel, program, upphovsman och försäljare med anknytning till Atari.



Se så bekvämt man spankulerar omkring bland all Atarirelaterad information i Atari Infopages!

I den senaste utgåvan (release 11a) dominerar AIP fortfarande av tyska aktörer, men detta är på väg att ändras genom aktiv support både i England (via Denesh Bhabuta) och här i Sverige.

För att kunna köra hypertexter krävs ST-Guide, som Johan Asserlund påpassligt nog lät medfölja AtariMagasinet decembernummer. Har du ännu inte installerat ST-Guide är det sannerligen hög tid nu! Förutom AIP finns redan en hel drös hjälptexter, infoläsning, prislister och manualer i hypertextformat,

och just ST-Guide är den rådande standarden i Atari-sammanhang.

När man söker en uppgift i AIP väljer man först kategori – upphovsman, program eller försäljare – och får sedan upp en meny med begynnelsebokstäver. Om man vill ha reda på vart man vänder sej med frågor kring exempelvis "PixArt", väljer man "program" och sedan "P", varpå man får upp en förteckning över alla program och spel som börjar på den bokstaven. Ett musklick på just "PixArt" plockar fram en sida som berättar att programmet nu är uppe i version 2.2, vad författarna heter, från vilken BBS man kan hämta en demoversion, att Crazy Bits säljer PixArt i Tyskland för DM 79,- / SEK 198,- och att det är ett kommersiellt ritprogram som finns i både färg- och monoversion. Bra va?

Man kan sedan trycka på något av de understrukna orden eller namnen, och därigenom få vidare adresser, telefonnummer och en massa annat. Pissenkelt!

AIP finns i dagsläget endast på tyska (engelsk version kom-

mer eventuellt senare), men det är så lätt att navigera sej fram, till och med Jesper Kock borde finna sej tillrätta!

Som sagt, AIP refererar mest till tyska källor, men om Denesh och jag lägger på ett kol, och om du som använder AIP verkligen registrerar dej, kommer snart även Brittiska öriket och Skandinavien att tackas upp ordentligt.

För företagare finns möjlighet att antingen bara snällt låta sej listas i AIP eller rent av bre ut sej lite flott med en registrätt annons.

Avgifterna för registrering av och annonsering i AIP är så låga, att man får huka sej: SEK 60:- resp SEK 260:-. Svensk support via Sven Bornemark Musik.

zControl

Alltsedan Atari släppte sin kontrollpanel XControl har det skrivits mängen användbar CPX. Vad vi dock fortfarande måste dras med, är det ganska kläna skal som XControl utgör.

För att råda bot på detta elände har Ralf Zimmermann totat ihop zControl. Detta accessory ersätter XControl, och erbjuder en mängd förbättringar:

- Möjlighet att överblicka 10–20 CPXer på en gång
- Man kan köra många CPXer samtidigt
- Fullständig kompatibilitet med alla nymodigheter (AV-protokollet, Drag & Drop, Multitasking etc.)
- Funkar på varenda TOS-dator i hela världen och i alla upplösningar som någonsin funnits
- Minnessnål – zControl ockuperar endast 100Kb RAM-minne
- Dödsenkel installation
- Ikonifiering av CPXer
- zControl funkar fullt ut redan i oregistrerad version (enligt Ralf Zimmermann är detta "True Shareware"!)
- Alla talar svenska (och tyska och engelska)

- Smidig hypertexthjälp via ST-Guide
- Stortlåg registreringsavgift: endast SEK 60:-

Fler finesser väntar i detta program, som helt nyligen lämnade beta-stadiet. Ralf är mycket lyhörd för förslag till förbättringar, och endast antalet registreringar avgör hur långt han vidareutvecklar zControl. Han har redan avslöjat en del *mycket* coola idéer... Svensk support genom Sven Bornemark Musik.

Freedom 2

Så ler Moder TOS mot oss igen! Freedom 2 är i antågande, och denna gång i trespråkig gestalt: tyska, engelska och

svenska. Men vänta bara – det kommer mera. Mycket mera!

Denna filväljare – konstruerad av Chrisker Krüger och Kolja Koischwitz – uppkom som en logisk fortsättning av Selectric, men tenderar nu att, som Tom Thomason uttrycker saken, bli "ett helt jävla operativsystem"!..

Freedom hör, i och med version 2, mer än nånsin hemma i samma liga av banbrytande program som t. ex. MagiC, NVDI, Thing, no!Desk och Kobold. De användare som pressar sin Atari till oanade höjder (s. k. power-users), brukar köra med bl. a. just dessa program.

F2 (jag orkar inte skriva ut hela namnet) konfigureras från och med nu via en inbyggd åttasidig konfigurations-EPX! Japp, du läste rätt – F2 hyser både sedvanliga CPXer och helt nya EPXer. Det är Christian Grönenberg som tagit fram en ny, starkt förbättrad, standard för dessa moduler, och tro mej – nu blir det *riktigt* roligt!

Modulerna begränsas numera inte längre av att kunna se bra ut även i lågupplösning, utan storleken på menyerna är närmast anpassade efter ST-hög, och helst i 16 färger. Bland de EPXer som levereras med F2 vill jag gärna nämna den tjusiga konfigurations-menyn, en klippbordsläsare, ett par roliga klockor, tidtagarur, fontväljare, skärmläckare, "fönstertoppare"...

Dessa, och kommande EPXer, såsom en MOD-spelare och en CD-kontrollpanel, är gratis för alla som registrerar sej, och det är delvis på grund av detta faktum som registreringavgiften skjutit i höjden rejält. Tilläggas bör dock att Chrisker och Kolja fått betala en bra slant på att köpa ut rättigheterna till EPX-konceptet.

Att i detalj beskriva alla de nya funktionerna i F2 skulle ta en vecka, så jag nöjer mej därför med att hänvisa till bilden här brevid.

Helt klart är det just CPX-hantering som är den största nyheten i F2. Det avsmnade projektet Space har alltså fått bära frukt, fast förhållandet är det omvända: Space var tänkt som en "hot-tad" kontrollpanel, och däri skulle Freedom hysas som en EPX-modul, men nu blir det alltså tvärtom!

F2 kan köra så många CPXer/EPXer samtidigt som minnet och fönsterhanteringen tillåter. F2 är dessutom kompatibelt med alla tänkbara moderniteter i Atarivärlden, och funkar på alla maskiner och i alla upplösningar. Det finns dock vissa reservationer:

Chrisker och Kolja verkar understundom snöa in rejält på sina futuristiska datormiljöer, med multitasking, grafik-

ASSI/Atari Shareware Support International

Sharewareprogram som stöds via Sven Bornemark Musik:

Program:	Info:	Version:	Avgift:	Leverans:
Adresse	Cool liten databas	2.04E	160:-	Omg.
AIP	Atarivärlden som hypertext (Annons i AIP kostar 260:-)	11a	60:-*	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	NY!	100:-	Omg.
Selectric	Modal filväljare	1.10E	160:-	2 veckor
Stoop	Bootprogram för Falcon	1.05bS	120:-	Omg.
TurboBlanker	Skärmläckare för F030	1.41S	160:-	Omg.
zControl	Frigör dina CPXer!	X.XX	60:-	Omg.

Runt hörnet väntar:

Freedom2 Starta CPXer/EPXer från Freedom!
Fler Falcon-spel...

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

Sharewareprogram som stöds via Dada & Surrealismus:

Program:	Info:	Version:	Avgift:
JetMail	Tosser/scanner	0.99b21	240:-
Semper	Mailer	0.80b	260:-
Avalon	Mailerskal	3.76	160:-
Avalon4Semper	Mailerskal	3.76	120:-
LED	Offlineläsare	1.40	220:-
Kivi-QWK	QWK-läsare	1.41	100:-
EchoManager	AREAS.BBS util.	1.13	80:-
TickEchoManager	TICKECHO.BBS util.	1.01	140:-
CoNnect	Terminalprogram	2.46	360:-
Octopus	BBSprogram	1.68a2	600:-
GSZRZ	Överföringsprotokoll	5.7	180:-
CoMa	Faxprogram	3.1	460:-
Easy PGP	GEM-skal till PGP	0.92	120:-
ESScode	UU/MIME/BTOA mm	6.4	120:-
MasterBrowse	Textvisare	4.9+	120:-
Oasis v1.34-1.99	Internetspaket	1.35	120:-
World Conquest	Strategispel	0.9h	120:-

Tillvägagångssätt:

Rätt summa på PG 644 42 23-9 och saken är klar!

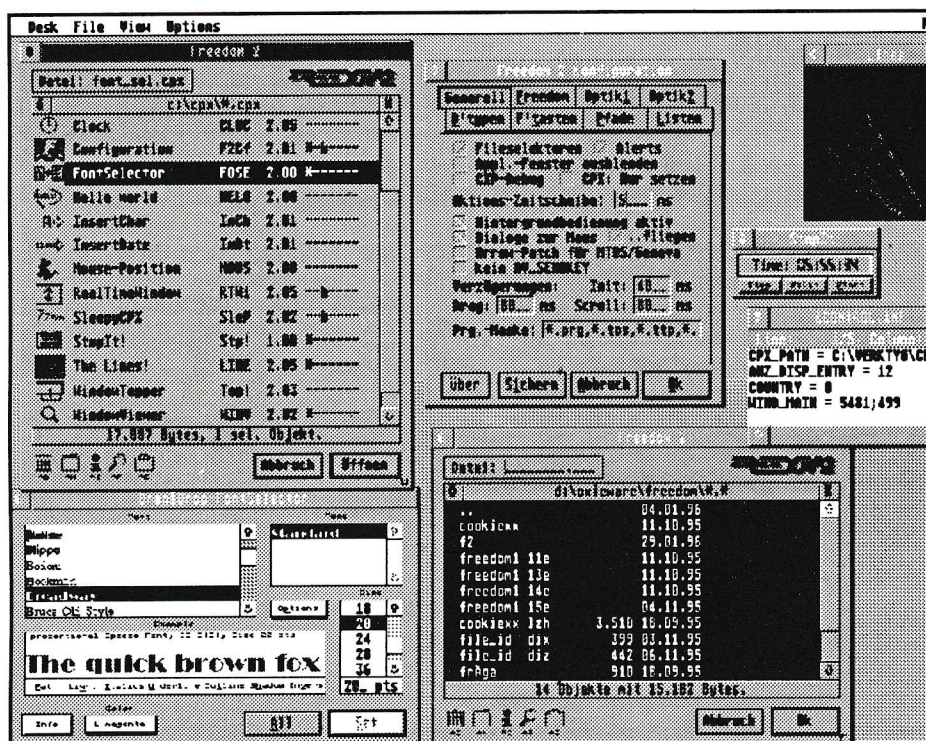
Sharewareprogram som stöds via Falcon Pro Center:

Program:	Info:	Version:	Avgift:	Leverans:
no!Desk	Komplett desktop	3.04E	275:-	2 veckor
Thing	Komplett desktop fr.o.m.	1.00E	140:-	omg.
Égale	Filjämförare	2.6.1E	140:-	1 vecka
PacShell	Packningsskal med Drag&Drop	2.62	140:-	1 vecka
TwoinOne	Snyggt packningsskal	1.40E	165:-	1 vecka
ST Guide	Dokumentationsvisare	1.14E	90:- +	omg.
STG Creator	Skapa ST-Guide filer	4	90:- +	omg.
NameNet	Relationsdatabas	4.00E	200:-	10 dagar
Profile 2	Ger MYCKET systeminfo	2.08E	90:-	omg.
"	I samband med köp av boken "Atari A-Z"		75:-	omg.

Runt hörnet väntar:

WinCom
no!Desk (Svensk version)

Rätt summa på PG 412 23 12-4 och saken är Oskar!



En bråkdel av allt vad Freedom 2 erbjuder syns här. Översättningsarbetet är redan påbörjat, så vänta bara!

kort, acceleratorer och annat. När man klickar på F2 i en vanlig ST på en simpel monoskärm, kommer inte den nya versionens alla finesser riktigt till sin rätt. Fungerar gör det dock, även om ett antal funktioner inte går att använda för alla; färgval i menyer och texter, fontval, 3D-look etc.

Vad som kommer att avskräcka en del är dessutom prislappen: F2 kommer att kosta runt SEK 300-380:- att registrera (man kan dock uppgradera från Freedom 1), och anser man sej kunna leva utan alla nymodigheterna i F2, gör man klokt i att bli kvar i trygg Freedom 1-miljö.

Å andra sidan kostar andra "system-höjande" program oftast ännu mer, så för "power-users" finns bara ett enda val: Freedom 2! Support via Sven Bornemark Musik. ■

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

Frågor?

Ring
031-7060992
så får du

svar!

Shareware-toppen

Adresser

AIP	nykomling
Backward	
Everest	
Freedom	
GEMBench	
GEM-View	
Pac Them	
Selectric	
Stoop	
TurboBlanker	
zControl	nykomling

Seg start för spelet Pac Them, men shareware-spel har även tidigare varit knepigt att få fart på. Men det ska vi ändra på, visst? För fler spel är nämligen på väg in!

Tillgång

De program som har svensk support via ASSI finns alltid tillgängliga i sin senaste version hos följande BBSer:

Dada & Surrealismus - Kockens BBS - Straight BBS - DataLine BBS

Det går även bra att beställa direkt från respektive supporter.

Liten frågestund

En del sharewareprogram och spel fungerar fullt ut redan i oregistrerat skick. Den som registrerar sej får alltså ingen direkt "belöning". Både Manfred (AIP) och Ralf (zControl) tycker att det är så här äkta shareware ska funka. Vad tycker du? Krävs det snäva begränsningar i den oregistrerade versionen för att just du ska göra rätt för dej?



En snabbtitt på tre spel

Miser Mind version 1,0

Ett mastermindspel, Mastermind var väl populärt för tio år sedan, som går ut på fylla tomrum med rätta färger. Man kan välja mellan fyra till åtta tomrum och sex till tolv färger. Första gången jag ser detta spel på en dator och det fungerar bra. Ett spel där man får tänka till ordentligt. Man fyller t.ex. fem tomrum med några färger och klickar sen för att gå vidare. Då får man veta hur många färger som var rätt och hur många färger som dessutom var rätt och låg på rätt plats. Med hjälp av detta skall man sedan klura ut varje tomrums rätta färg. Man har tolv möjligheter för detta. Spelet är shareware och gjort av den franske fransmannen Denis Miquel. Fransk hjälpfil finns för den som vet vad pain riche betyder (betyder här ej mycket ont). Ett klurigt spel.

Pouspous version 1,3

Ett sextonspel, var väl populärt för 25 år sedan, vilket innebär att man har sexton rutor (fyra gånger fyra) och av dessa är en blank och övriga bildar en bild. Bildens femton delar ligger inte där de skall så din uppgift blir då att skyffla runt delarna tills helheten blir hel. Du kan lägga in egna bilder som du tycker speciellt mycket om. Denis Miguel har här skapat ett sharewareprogram med vilket följer en fransk hjälpfil. Ett roligt spel.

Shanghal

Demoversion ett riktigt läckert Mah-Jongspel. Suverän grafik. Ljudet kan jag inte tala om eftersom det inte finns med på demoversionen. Mah-Jong innebär, som alla orientaliskt bevandrade känner till, att man skall para ihop identiska brickor med varandra tills man inga har kvar. Problemet är att man inte ser alla brickorna eftersom många brickor ligger ovanpå varandra. I demoversionen har man bara en minut på sig för varje nivå vilket inte räcker till på långa vägar. Skall man klara spelet så måste man nog tänka till både länge och väl, det går dock att pausa spelet. Spelet går i 256 färger på VGA, RGB eller TV. Fungerar med både Blow Up och Screenblaster. Kostar runt 260 kronor (25 pund). Ett läckert spel. ■

Lars G Andersson

Atari-användare

Spalten där vanliga eller mindre vanliga användare tycker till.



Mille Babc

Har sysslat med Atari hur länge?
Sedan i januari 1993 då jag skaffade en STE för studiernas skull.

Använder Atari till?
Numera har jag hittat ut på Internet med dess enorma informationsmängder. Kör CAB och CoNnect för dessa ändamål och filar på min websida. Har införskaffat CD-ROM och en kraftig hårddisk, så det är mycket bild, ljud och film.

Favoritsysselsättning med Atari?

Browsing, Cruising & Surfing. Arbetar mycket med bilder, Kodak Photo-CD och en del inskannat material.

Produkter/datorer som står högst på önskelistan?
Falcon Xtender och lite mer RAM, annars har jag knäpat ihop det jag behöver.

Vem tycker du skulle behöva en Atari?
Studerande, ataridatorer har visat sig driftsäkra, det finns rikligt som begagnade och program går att få.



Bertil Jägar

Har sysslat med Atari hur länge?
Sedan 1991.

Använder Atari till?
I huvudsak till BBS men även ordbehandling, DTP, programmering och register.

Favoritsysselsättning med Atari?
Min BBS, STraight BBS.

Vad är det bästa med Atari?
Mycket lättanvänt operativsystem. Krävs inga större systemresurser för att ha en bra dator.

Produkter/datorer som står högst på önskelistan?
Hades eller Falcon.

Vem tycker du skulle behöva en Atari?
Alla PC-ägare, om man skall svara som en äkta Atarist. Jag tror man väljer dator efter det behov man har, men tyvärr är det väl inte så längre.

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

ACC

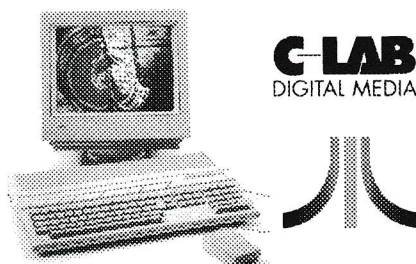
ATARI

COMPETENCE

CENTER

Scandinavia

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



DATORER SEK

FALCON Mk 1 4/0	7395:-
FALCON Mk 1 4/420	9345:-
FALCON Mk 1 14/0	12495:-
FALCON Mk 1 14/420	14395:-
FALCON Mk II 4/810 SCSI	12195:-
FALCON Mk II 4/350 SCSI, LE	9495:-
FALCON Mk II 4/530 SCSI, LE	10295:-
FALCON Mk II 14/810	16795:-
FALCON Mk II 4/350 Cubase	12995:-
FALCON Mk II 4/530 Cubase	13795:-
FALCON Mk X 4/0 ca-pris	8495:-
FALCON Mk X 4/500 ca-pris	10695:-
Uppgrad. FALCON -> Mk X	RING!
FPC Tower Mk I 4/540	10795:-
FPC Tower Mk I 4/850	11295:-
FPC Tower Mk I 4/1275	11695:-
FPC Tower Mk I 14/540	15995:-



HADES "Lill-Medusa"	18495:-
MEDUSA T40 Moderkort 8/0	21495:-
MEDUSA T40 syst. 8/850 IDE	35730:-

Kontakta FPC för info om ovanst.

BYGG EN TOWER SEK

FALCON BIG TOWER	1995:-
MONT. KIT 2.5"-3.5" IDE	242:-
JAM FAST CART ROM-portförl.	460:-
SCSI-PORT TOWER	560:-
MEGA ST TANGENTBORD	595:-

MINNE & ACCOR SEK

AFTERBURNER 68040LC	6495:-
BARRACUDA 040	RING!:-
HAWK 030 48MHz	6495:-
FX EXTENDER 3-in-1	1995:-
FALCON HIGHSPEED 32 MHz	1295:-
PAK68/3 33MHz TOS 2.06 erf.	3435:-
PAK68/3 33MHz TOS 3.06 erf.	3795:-
FRAK FASTRAM-KORT PAK	1095:-
MULTIBOARD 0 Mb ej STe	1554:-
RAMEXPANSION ST 0 Mb	495:-
RAMEXPANSION ST 2 Mb	925:-
RAMEXPANSION ST 4 Mb	1525:-
FALCON 2000 0 Mb	695:-
FALCON FASTRAM KORT	1500:-
TT FASTRAMKORT 8 Mb	3825:-
TT FASTRAMKORT 32 Mb	10869:-

PEKDON SEK

ACC MOUSE	195:-
"RÅTTUS NEANDERTHALUS"	100:-
MUSMATT MED MOTIV	95:-
TABBY GRAFIKTABETT	797:-
WACOM ARTPAD	2245:-
DRIVPROGRAM ARTPAD	525:-

EMULATOR SEK



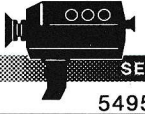
FALCON SPEED	1859:-
MAGIC MAC PRO/EASE 4	1645:-
MAGIC MAC/EASE/NVDI	2245:-
MAG. MAC/EASE/PWRPRINT	3295:-
GEMULATOR 95 u. TOS 2.06	1975:-
JANUS ST-KORT u. TOS/RAM	2932:-
HAWK 486 DX 33 EMULATOR	3295:-
AT KEY PC-Interface	645:-
ALPS PC TANGENTBORD	622:-

GoldStar SONY EIZO MONITOR SEK



14" SVGA MTS	2421:-
14" DATIC TrueColour	4795:-
15" GOLDSTAR 1024x768	3495:-
15" SONY 1280x1024	4595:-
17" GOLDSTAR 1280x1024	5995:-
17" SONY 1280x1024	8495:-
17" MAG TRIN 1280x1024	8795:-
20" GOLDSTAR 1280x1024	9895:-
21" EIZO 6600 M 1664x1200	12995:-
NOVA MEGA	2641:-
PANTHER ADAPTER ST	1095:-
PANTHER I ET4000 W32	2695:-
PANTHER II MACH 64 1 Mb	3395:-
NOVA FALCON/VME PLUS II	3275:-
SUPERNOVA FALCON	5495:-
SUPERNOVA + 4 Mb VRAM	9785:-
SCREENBLASTER III	895:-
SCREENBLASTER III INSIDE	525:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-

VIDEO SEK



VIDEOFUNNEL	5495:-
VIDEOMASTER ST RGB	1395:-
VIDEOMASTER FALCON RGB	1795:-
EXPOSÉ DIGITIZER	3495:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA	4595:-
DA'S FALCON VIDEO SYSTEM	6995:-
FALCON GENLOCK	6252:-
OVERLAY II 3 in 1	1625:-

Quantum CONNER HÄRDBISK SEK

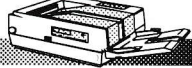


IDE 2.5" CONNER 85	1617:-
IDE 2.5" CONNER 420	2267:-
IDE 2.5" HITACHI 810	3664:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	225:-
IDE 3.5" CONNER 540	1722:-
IDE 3.5" CONNER 635	1844:-
IDE 3.5" CONNER 850	2096:-
IDE 3.5" CONNER 1275	2430:-
IDE 3.5" CONNER 1620	2891:-
SCSI 3.5" QUANTUM 540	2153:-
SCSI 3.5" CONNER 1080	2462:-
SCSI 3.5" CONNER 2100	6185:-
SCSI 3.5" CONNER 4.2	9995:-
SYQUEST EZ 135 Mb ext.	2595:-
IOMEGA ZIP 100 Mb ext.	2495:-

MICRO ST SCSI-adapter	935:-
SCSI TOOLS 6.x	595:-
ICD LINK 2P SCSI-adapter	1095:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	690:-
HD DRIVER 4.61	350:-
DIAMOND BACK 3	575:-
DIAMOND EDGE 2	595:-
KOBOLD 3	545:-

Specialpris! När du köper HD av oss får du köpa vårt Linkpaket ICD Link + ext. kabinett för endast 1695:-

PRINTER SEK



HP DESKJET 340	2995:-
HP DESKJET 600	2995:-
PRINTIVA 1200/600	5995:-
HP LASERJET 5L	5995:-
EPSON EPL-5500	5495:-
EPSON STYLUS 820	2895:-
STYLUS COLOUR IIs	3368:-
STYLUS COLOUR II	4995:-
STYLUS COLOUR II Pro	6995:-
STYLUS COLOUR II Pro XL	16495:-
SLM 804 TONER	595:-
SLM 804 TRUMMA	2695:-

Drivrutiner för dina behov medföljer alla skrivare!

KOMMUNIKATION SEK



TELIX 14.4 V.32 bis faxmodem	1399:-
TELIX 14.4 VOICE faxmodem	1699:-
TELIX 28.8 V.34 faxmodem	2499:-
LASAT 28.8 V.34 faxmodem	2895:-
28.8 V.34 m. INTERNET (PPP)	875:-

Fax och terminalprogram (ShareWare) medföljer alla våra modem!

ALLA VÅRA PRISER INKLUDERAR LAGSTADGAD MOMS. Priserna är justerade efter de valutakurser som gällde 96 02 02 och justeras åter vid eventuella kursförändringar efter detta datum. Vi följer noga prisutvecklingen på de största Atari-marknaderna och prissätter efter dessa omräknat efter svenska valutaförhållande. Frakt och postavgifter tillkommer. Alla leveranser sker mot postförskott om inget annat avtalats.

ACC

A T A R I

COMPETENCE

C E N T E R

Scandinavia

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

SYSTEM	SEK
GENEVA/NEODESK 4	1240:-
GENEVA release 004	650:-
NEODESK 4 release 003	650:-
NEOCLI 2.2	290:-
NVDI 4.x	725:-
EASE 4	475:-
MAGIC 4	825:-
MAGIC 4/HD DRIVER 4.61	1075:-
MAGIC 4/EASE 4	1175:-
MAGIC 4/KOBOLD 3	1175:-
N.AES MULTITASKSYSTEM	545:-
TOS 1.04 BUGGFIXAT	300:-
TOS 2.06 BUGGFIXAT	400:-
TOS 2.06 WINX	450:-
TOS 4.04 FALCON	550:-
X-BOOT 3	350:-

OFFICE	SEK
ATARI WORKS	895:-
PAPYRUS GOLD	1695:-
ST FAKTURERING	1995:-
TEXEL SPREADSHEET	775:-
TWIST 3 DATABAS	1295:-
THOUGHT 2 IDÉPROCESSOR	960:-

CD-ROM	SEK
SONY SCSI x4 684/190	2336:-
TOSHIBA SCSI x4 600/150	2342:-
NEC CD-VÄXLARE 7 CD	2436:-
EXTEND DOS PRO	485:-
ALL THINGS FALCON CD	225:-
ALPHA CD	275:-
COMPO POWER CD	275:-
DELTA CD	325:-
EL. SPINSTER CLIPART CD	225:-
GAMMA CD	275:-
GEMINI PD/SW CD	325:-
CRAWLY CRYPT ARCHIVE	475:-
LINUX 68k CD	495:-
MEGA ARCHIVE 2 PD/SW CD	325:-
PUBLISHER'S SOURCE	275:-
SKYLINE DELUXE PD/SW	275:-
SUZY B 1+2	545:-
TRANSMISSION FALCON	275:-
WORLD OF FONTS & ICONS	195:-
WORLD OF COLOR CLIPART	195:-
WORLD OF CLIPART	195:-
WORLD OF GIF	195:-
COLLECTION OF GIF's	195:-
WORLD OF PHOTO	195:-
WORLD OF SOUND	195:-
WORLD OF MPEG	195:-
WORLD OF ANIMALS	195:-

MUSIK	SEK
CUBASE AUDIO 8-16 spår	4495:-
DAME STUDIO	1795:-
DAME COMPLETE	4895:-
FALCON PSI INTERFACE	2995:-
JAM-2 KANALS D/A-OMV.	1980:-
JAM-8 KANALS D/A-OMV.	3490:-
JAM AUDIO SAMPLE CLOCK	385:-
JAM FAST CART cartr. förl.	460:-
SHARP SCORE PRO	3850:-
SHARP SCORE ED	2695:-
SHARP SCORE LITE	1295:-
ZERO-X	1600:-

GRAFIK & DTP	SEK
APEX MEDIA INTRO	525:-
APEX MEDIA	1095:-
ARABESQUE 2	1350:-
CALAMUS SL 6/95	2995:-
DA's DTP BW	3995:-
DA's DTP CD	5861:-
DA's PICTURE	1895:-
DA's VECTOR PRO	2895:-
IMAGECOPY 4	495:-
NEON 3D	4495:-
NOVA CRANACH STUDIO	1095:-
NOVA CRANACH PREVISION	2195:-
NOVA PHOTO LINE	1575:-
OUTLINE ART 3	1095:-
POSITIVE IMAGE	685:-
Ring för lista över Calamus-moduler!	

DATORSPEL	SEK
EVOLUTION DINO DUDES/RGB	325:-
ISHAR 1 FALCON	250:-
ISHAR 2	250:-
ISHAR 3	275:-
ISHAR TRILOGY FALCON	575:-
LLAMAZAP	375:-
BLACKBOX OBSESS/SUBST	425:-
PINBALL DREAMS	395:-
ROBINSONS REQUIEM	375:-
SHEER AGONY	345:-
STEEL TALON	375:-
STONEAGE	225:-
STARDUST	175:-
SUBSTATION	275:-
TOWERS II	265:-
TRANSARCTICA	395:-

PROGRAMMERING	SEK
HI SOFT BASIC 2.1	475:-
LATTICE C 5.6	795:-
DEVPAC 3.10	475:-
ATARI A-Z "KÖP DENNA!!!"	275:-
ATARI COMPENDIUM	395:-
DSP 56000 PROGR. REF.	225:-
MODERN ATARI SYST.SOFTW.	325:-

JAGUAR	SEK
JAGUAR Basenhet	1475:-
JAGUAR CD-ROM	1795:-
JAGUAR CATBOX	695:-
NÄTVERKSKABEL	119:-
LINK-KABEL	349:-
SCARTKABEL	199:-
S-VHS KABEL	229:-
COMPOSIT-KABEL	229:-
MEMORY TRACK	349:-
JAGUAR CONTROLLER	299:-
JAGUAR PRO CONTROLLER	379:-
ARKADKONTROLLENHET	1495:-
JAGUAR TRANSPORTVASKA	749:-
JAGUARKEPS	199:-
JAGUARTRÖJA	299:-
JAGUARMUGG	119:-
JAGUAR NYCKELRING	35:-
CRESCENT GALAXY	399:-
EVOLUTION DINO DUDES	399:-
RAIDEN	399:-
CHECKERED FLAG	469:-
DRAGON Bruce Lee Story	469:-
BUBSY the Bobcat	569:-
CANNON FODDER	569:-
FLIP OUT	569:-
IRON SOLDIER	569:-
KAZUMI NINJA	569:-
SYNDICATE	569:-
THEME PARK	569:-
WOLFENSTEIN 3D	569:-
ZOOL 2	569:-
ZOOP	569:-
ATARI CARTS	649:-
ATTACK OF MUTANT PENGUINS	649:-
BALDIES	649:-
BATTLEMORPH	649:-
BRETT HULL HOCKEY	649:-
CLUB DRIVE	649:-
DEFENDER 2000	649:-
DOUBLE DRAGON 5	649:-
DRAGON'S LAIR	649:-
FEVER PITCH SOCCER	649:-
FLASH BACK	649:-
HIGHLANDER	649:-
HOVER STRIKE/HOVER STR. CD	649:-
I-WAR	649:-
MISSILE COMMAND 3D	649:-
MYST	649:-
PINBALL FANTASIES	649:-
PITFALL THE MAYAN ADV.	649:-
RUINER PINBALL	649:-
SPACE ACE	649:-
SUPER BURNOUT	649:-
SUPER CROSS 3D	649:-
TEMPEST 2000	649:-
VAL D'ISERE Ski & Snowboard	649:-
ALIEN vs PREDATOR	699:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	699:-
CREATURE SHOCK	699:-
DEMOLITION MAN	699:-
DOOM	699:-
NBA JAM: TE	699:-
POWER DRIVE RALLY	699:-
PRIMAL RAGE	699:-
RAYMAN	699:-
SENSIBLE SOCCER	699:-
TROY AIKMAN NFL	699:-
ULTRA VORTEX	699:-
WAYNE GRETSKY HOCKEY	699:-
WHITE MEN CAN'T JUMP	699:-

FALCON PRO CENTER

Väderlekstorg 12, 418 32 GÖTEBORG
Asphöjden, 517 91 BOLLEBYGD
031-54 55 26 / 033-28 48 54

DISK 1

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

Rayman

Ataris tidigare plattformsspel, Zool och Bubsy: Claws Encounter of the Furred Kind har visserligen varit trevliga spel, men har kanske inte räckt ända fram. Men det var f.R. – före Rayman. Snyggare, mer lättkontrollerat och roligare plattformsspel får man leta mycket länge efter.

Rayman lever i frid och fröjd med de andra varelserna i hans värld. Den Stora Protoonen upprätthåller harmoni och balans och ser till att alla har det bra. Men så en dag kommer den elake Mr. Evil och stjälar Den Stora Protoonen, vilket får till följd att Electoonerna som normalt cirkulerar omkring denna tappar sin naturliga stabilitet och sprids över hela Raymans värld. I spåren på denna katastrof kommer alla möjliga elaka varelser som stjälar alla Electooner de kan komma över. Vad som nu krävs är en hjälte som kan ställa allt till rätta igen och föra tillbaka alla Electoonerna samt befria den store Protoonen från Mr. Evil. Gissa vem denna hjälte är? Jo just, det: Rayman.

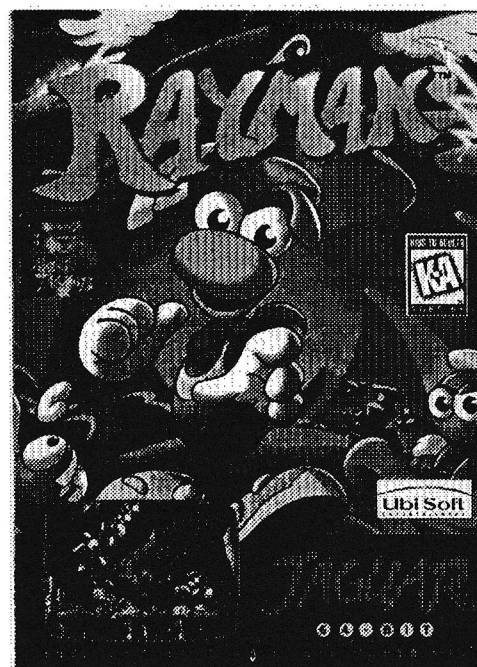
Vad är nu detta för flummigt snack? Jo, naturligtvis måste Rayman, precis som alla andra spel i den här genren ha en bakgrundshistoria, så varför inte? Rayman är i alla fall en liten figur utan armar och ben, men med fötter och händer som liksom flyter omkring i luften och det är din uppgift att guida honom genom sex världar: The Dream Forest, Band Land, Blue Mountains, Picture City, The Caves of Skops och

Candy Chateau alla med varsin "boss". Dessa världar är i sin tur indelade i fyra eller fler undernivåer.

Under spelets gång kan Rayman få extra krafter genom att plocka upp ikoner för det och extra liv, dels som ikon och dels i form av Tings. 100 Tings ger ett extraliv. Dessutom har Rayman hjälp av den goda feen Belinda, som efter vissa nivåer ger Rayman permanenta krafter; möjlighet att hänga från t ex klippsprång, en knytnäve som når tvärs över skärmen, möjlighet att fatta tag i handtag och svinga genom luften likt Tarzan, helikopter för att göra kortare luftsprång och extra fart för att springa fort och hoppa extra långt. Han har också hjälp av Tarayzan, som ger honom ett magiskt frö när det behövs samt Musikern som ger Rayman en magisk flaska med vars hjälp han får superhelikopterkraft som gör att han kan flyga "på riktigt".

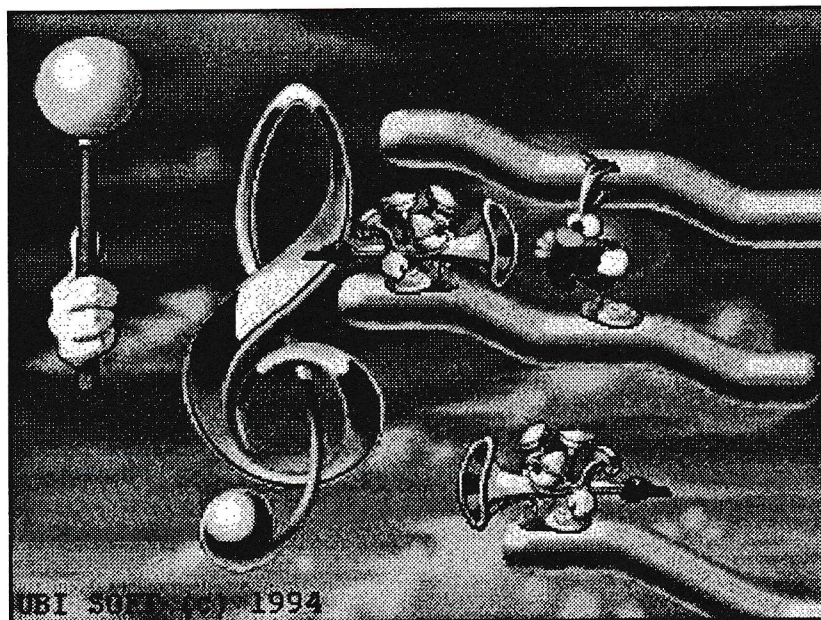
Mellan varje undernivå kan man spara sin position och man har fem continues totalt. Dessutom finns det delmål på varje level; når man dit, behöver man inte börja om från början om man missar. Här och där finns också den gode trollkarlen som förestår bonuslevlar och genom att betala tio Tings kommer Rayman in på dessa. Klarar man en sådan, får man ett extraliv.

Hur är då Rayman att spela? Jo, det är mycket bra faktiskt. Kontrollen i spelet



är 100% perfekt, Rayman går exakt dit man vill. Banorna är finurligt utformade och med stor variation. Farten är varierad, normalt travar Rayman på i lagom takt – som Mario snarare än Sonic, för att nu dra en parallell till andra plattformsspel – men vissa levels går undan värre och emellanåt förvandlas det faktiskt till ett sidscrollande skjutspel. Finns det då inga nackdelar? Jo, men bara en: gillar du inte *svåra* plattformsspel, titta inte ens åt Rayman. För det är *mycket* svårt – t o m Donkey Kong Country för Super Nintendo, som annars anses som ett tämligen svårt spel förbleknar helt bredvid Rayman. Men, och det är en viktig men: Rayman är inte svårt på "fel" sätt; att det är svårt att kontrollera e dyl, utan helt enkelt svårt i betydelsen att det är en stor utmaning. Men gillar man plattformsspel, kommer man att älska Rayman. Ibland kommer man visserligen på sig med att närmast kasta ifrån sig joypaden i vredesmod och man svär att man inte ska spela en sekund till... så går man och tar sig en macka, eller tittar lite på TV en stund... efter en stund kommer man på sig med att tänka "men om jag gör så *här* istället", och så är man i full gång i flera timmar igen.

Något som finns i Rayman, men som i alla fall för mig är en nyhet, är att man på vissa levels helt enkelt inte kan komma åt alla Electoonerna på en gång, utan man måste först förvärva t ex förmågan att hänga från en kant, eller kanske förmågan att flyga och måste då



Rayman försöker förgäves skrämma bort en trött trumpet på nivån "Band Land".



Rayman på en av de tidiga nivåerna; Dream Forest.

skaffa dessa för att sedan gå tillbaka och göra om nivån. Detta kan tyckas tåligt, men jag menar att det faktiskt förlänger spelet och därmed ger mer valuta för pengarna.

Kontroll

Som tidigare nämnts, lyder Rayman din minsta vink utan problem, dvs spelkänslan är förstklassig. Vissa spel blir svåra genom att de är svårkontrollerade, men så är alltså inte fallet med Rayman. Här har jag alltså inget att invända. Pro Controllerns utökade funktioner stöds inte, mest beroende på att det inte behövs – Rayman kontrolleras med joypaden och de tre knapparna A, B och C.

Grafik

Detta är en av spelets allra största tillgångar, bredvid den fina spelkänslan. Rayman utklassar helt enkelt allting som finns på marknaden. Faktum är att det enda spelet som kan konkurrera är Rayman – för Sony Playstation. Dessa ligger ju på CD, och därmed har ett eller två lager ytterligare grafik fått plats. Men Jaguarversionen har istället

fördelen av snabb inladdning samt att man naturligtvis slipper att betala ytterligare 1500:- till 2500:- för att spela Rayman. Jaguarversionen ska dock vara något snabbare än dessa två. Men i övrigt kommer som sagt inget spel ens i närheten – 65000 färger (16 bitar) ser till det (Sony PS-versionen ligger f ö på 256 färger).

Men det är inte bara kvalitén på grafiken man slås av, utan också

den otroliga fantasin i spelet. Rayman ler lyckligt när han hoppar, ser bekymrad ut när något håller att gå på tok, ler ett bländande leende vid slutet av varje level, gör grimaser osv. Fantasifullheten omfattar också fienderna i spelet, eller vad sägs om robotiserade myggor, dum-dumkolor a'la Roger Rabbit, hysteriska trumpeter, elaka gnuttar, illvilliga suddgummin, sura reservoarpenner m fl. På vissa av nivåerna finns de traditionella "bossarna", men snarlika sådana finns även inom nivåerna.

Något som jag också uppskattar är den mängd "onödig" grafik som finns i Rayman. Hela tiden finns det små hopande svampar, fjärilar som flaxar, dansande blommor och andra detaljer som inte interagerar med Rayman, men som ger en underbar atmosfär åt spelet.

Ljud/musik

Ljudet är den enda punkt där jag kan hitta någon anmärkning, och den beror på cartridgeformatet; musiken är nämligen något enahanda. Men i övrigt finns ingenting jag kan anmärka på – musiken är kvalitetsmässigt mycket bra, med olika låtar för olika levels och

till och med olika låtar inom varje level beroende på vad som sker just då. Ljudeffekterna är även de mycket bra, kvalitetsmässigt såväl som kreativt.

Sammanfattning

Det tog ett tag innan Jaguaren fick ett plattformsspel av klass, men när det väl kom, var det också av allra yppersta klass. Om något spel förtjänar epitetet det är precis som att spela en tecknad film, så är det Rayman! Det är definitivt spelet för dig som verkligen gillar denna genre av spel och då särskilt tilltalas av utmaningar. Särskilt det senare är något som är viktigt om man ska bli duktig i Rayman. Jag kan nämna att jag nu tillbringat cirka en vecka med Rayman och jag har spelat det ganska intensivt under den tiden. Rayman är heller inte mitt första plattformsspel (det var "Pitfall" för Atari VCS 2600 f ö), men ändå har jag inte lyckats komma längre än 16% av hela spelet. Och då bör man betänka att spelet hela tiden blir svårare, så tidsmässigt lär jag ha lång tid kvar innan jag kommer till slutet. Just svårighetsgraden är tillsammans med den underbara grafiken Raymans två största tillgångar, men det förstnämnda är alltså även en svaghet för vissa spelare. Gillade du Super Mario, Sonic the Hedgehog och Donkey Kong Country men tyckte att de var för svåra, bör du nog fundera en extra gång innan du köper Rayman.

Av: Ubisoft

1 spelare

Pris: 699:-

Betyg

Kontroll: 10/10

Grafik: 10/10

Ljud/Musik: 8/10

Sammanfattning: 9,5/10

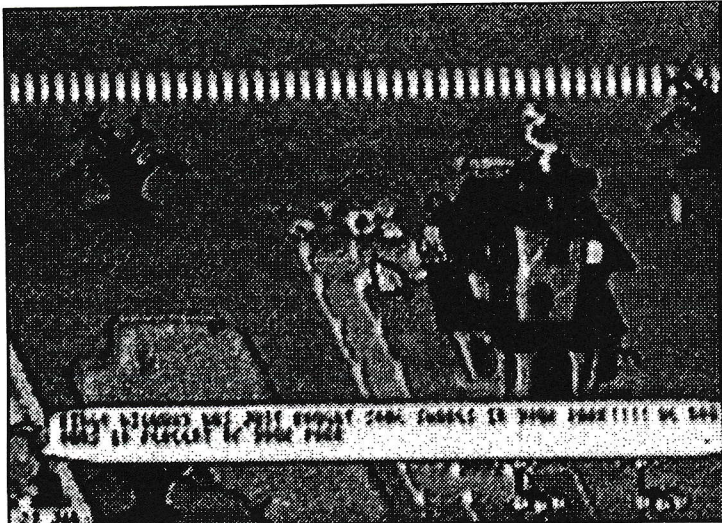
Theme Park

Tycker du om att gå på Liseberg eller Gröna Lund? Gillar du Sim City i dess olika utföranden? Kanske har du alltid drömt om att äga en egen nöjespark, men inte riktigt haft råd? Då kommer här lösningen på detta: Theme Park.

Här antar du rollen av nöjesparkschef och får vid spelets början 200.000 pund att handla för. Du börjar med att bestämma var parken ska ligga och bestämmer dig snabbt för England, eftersom det är det enda land man kan välja från början. Du köper en markbit

och får då din blivande nöjespark framför dig på skärmen, i det för sådana här spel så vanliga snett-uppifrån-perspektivet. Till att börja med har du en begränsad mängd parametrar att spela med, men det förändras snart. Fyra karuseller – hoppslott, trädhuss, tekoppskarusell och spöktåg. Du har personal – reparatörer, städare och underhållare. Glassbar och läskstånd, cafeteria och prylaffar finns också från början, liksom en begränsad mängd träd, buskar och staket för parkens förskönande.

När du nu har placerat ut dessa slår du upp portarna till parken och ser då den stora skillnaden mot t ex Sim City som ju är ett annat spel i samma genre – nämligen den att du här kan se de små människorna. Men inte nog med det – du kan också se vad de tänker – om de är törstiga, hungriga, glada, ledsna, arga, tycker att saker och ting är för dyrt, för billigt, ja till och med om de behöver gå på toaletten! Genast börjar problemen att hopa sig – alla karuseller är inte lika driftssäkra och behöver då en reparatör. Dessa är dock otroligt slöa och vill mest sitta och kaka lunch, så ibland får man ta dem i hampan, bokstavligt och sätta dem vid den karusell som behöver reparation. Omkring



Hu! Spökhuset i Theme Park. Kompletterat med spöken och gästar.

glasståndet och läskståndet hamnar det en hel del skräp som man då måste sätta en städare på att städa upp. Det kanske börjar regna, eller också bildas långa köer vid någon populär karusell och då får man anställa en underhållare som ser till att hålla de små människor med paraplyer respektive på gott humör så att de helt enkelt inte går hem. Glassbaren och läskståndet måste ha nya varor och de anställda måste övervakas, så att de gör sitt jobb.

Nå, men är detta allt, undrar då den intresserade läsaren? Nej, absolut inte. De små människorna är minsann kräsna och det gör att man måste hela tiden satsa pengar på forskning och utveckling för att göra de existerande åkturerna mer driftssäkra, för att skapa nya åkturer (runt trettio stycken – olika karuseller, berg-och-dalbana, flume ride, gocartbana m fl finns), för att utveckla nya finesser på befintliga åkturer (loop och skruv på berg-och-dalbana t ex), för att träna personalen till att bli mer effektiv, för att utveckla bättre toaletter osv, allt för att hänga med i den mördande konkurrensen med andra nöjesparker.

Dessutom finns det möjlighet att köpa och sälja aktier för att därigenom få extra pengar till nya karuseller. Då och då kommer också fackföreningen att vilja förhandla om lönen för de anställda, eller leverantörerna vill ha mera betalt, och då får man förhandla över ett fat med kex – de tickar bort ett efter ett och när de är slut, gäller det att man kommit överens om villkoren i det aktuella avtalet.

Alla dessa komponenter ingår i spelet, helt eller delvis, beroende på inställd svårighetsgrad och man vill nog gärna inte börja på maxläget direkt, ens om man är erfaren Sim City-spelare. För

de små människorna tröttnar på parken av en eller annan anledning och då måste man se vad de anmärker på och åtgärda det, annars är man rätt snart en före detta tivolichef.

Nå, vad tycker jag då om Theme Park personligen? Jo tack, om Theme Park tycker jag! Jag har spelat det en del i PC-version tidigare och kan glatt konstatera att Jaguarversionen inte står PC:n speciellt långt ifrån – farten är som på en 33 MHz 486:a ungefär, något som är ganska bra med tanke på att Theme Park enligt vad jag hört i stor utsträckning använder sig av enbart 68000-processorn i Jaguaren. Det är i vilket fall absolut ett spel som man kan fastna vid och det rejält. Det är absolut värt en titt om du gillar Sim City-liknande spel. Men, och det är ett ganska

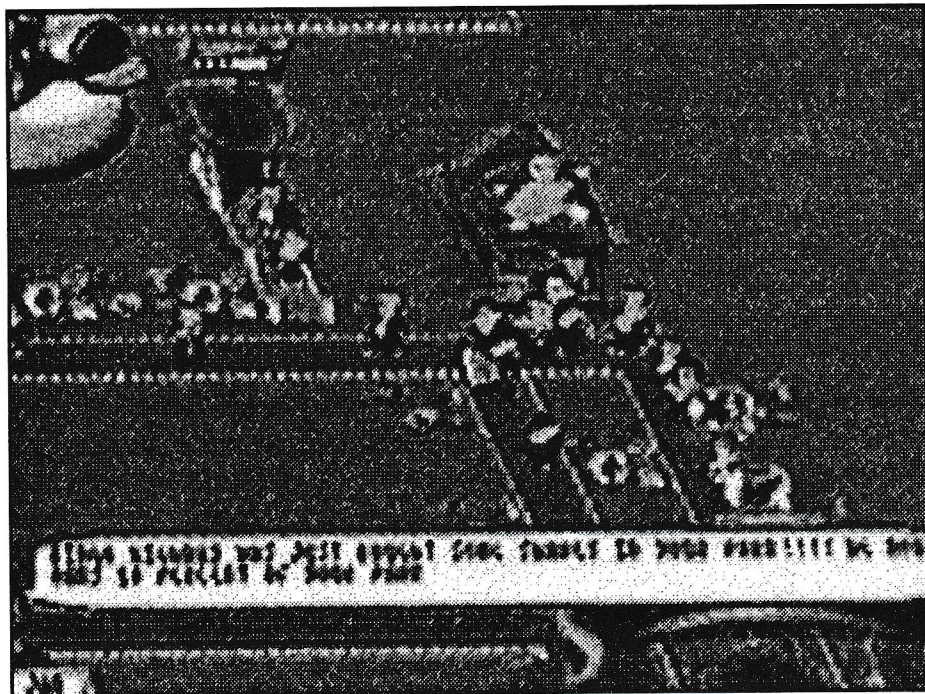
allvarligt men: det finns ingen möjlighet att spara ett spel! Detta beror troligen på platsbrist – PC-versionens storlek på runt 15 MB, har här fått reduceras till 4 MB och då måste man ju offra något. Man kan dock på sätt och vis spara ett spel, men man måste då vid årsskifte sälja parken och kan då spara hur mycket pengar man har samt vilka länder man haft park i på en av fem positioner. Förutom detta kan konstateras att det kan ta en liten stund att lära sig att hitta bland alla knappar – originalet har ju ett helt tangentbord där text kan anges, snabbtangenter tryckas. Det märks också till viss del att Theme Park är avsett för mus från början, men man har ändå lyckats implementera styrningen på ett bra sätt – markören står i mitten och "spelplanen" rör sig omkring denna.

Kontroll

Efter lite övning lär man sig att snabbt och enkelt hitta rätt och faktum är att det till och med i vissa fall känns enklare med joypad än med mus. Spelet svarar snabbt på knapptryckningar och menyerna är logiskt upplagda.

Grafik

Grafiken i Theme Park är alltså av samma typ som den i Sim City 2000, dvs ett perspektiv snett uppifrån. Alla karuseller, hus, buskar etc är snyggt utförda med skuggningar och reflexer. Detaljrikedomen är stor, de människor som är glada gör tummen upp, de som är missnöjda står och stampar och karusellerna snurrar och hoppar och



det är nästan så det ilar i maggropen när berg-och-dalbanan skjuter fart. En bit in i spelet får man artistattraktioner som t ex en vilda-västernshow och ett clownnummer – det sistnämnda är rent hysteriskt roligt – pyttesmå clowner som sparkar varandra i baken och håller vatten över varandra. Måste ses för att upplevas! Upplösningen är dock något begränsad – runt 320x200 punkter.

Ljud/Musik

Ljudet och musiken är ett trevligt kapitel – man hör när reparatörerna jobbar, när kassaapparaterna i affärerna klingar och musiken växlar beroende på vilken karusell som finns i bild – alla attraktioner har en egen melodi.

Sammanfattning

För dig som gillar spel av den lite mera lugna typen och tyckte att Sim City var lite för enkelt: köp Theme Park om du bara kan ha överseende med de begränsade sparmöjligheterna. Theme Park är en bra ersättning för Sim City, men ganska mycket svårare, eftersom det finns flera saker att hålla rätt på. För dig som gillar fart och fläkt – Theme Park är nog inte det spel du skall välja i första hand. Men för dig som gillar båda – Theme Park är ett gott köp och ett spel du kommer att ha glädje av länge!

Av Ocean/Bullfrog

1 spelare

Pris: 569:-

Betyg

Kontroll: 8/10

Grafik: 8/10

Ljud/Musik: 8/10

Sammanfattning: 8/10

Nyckel till betygen

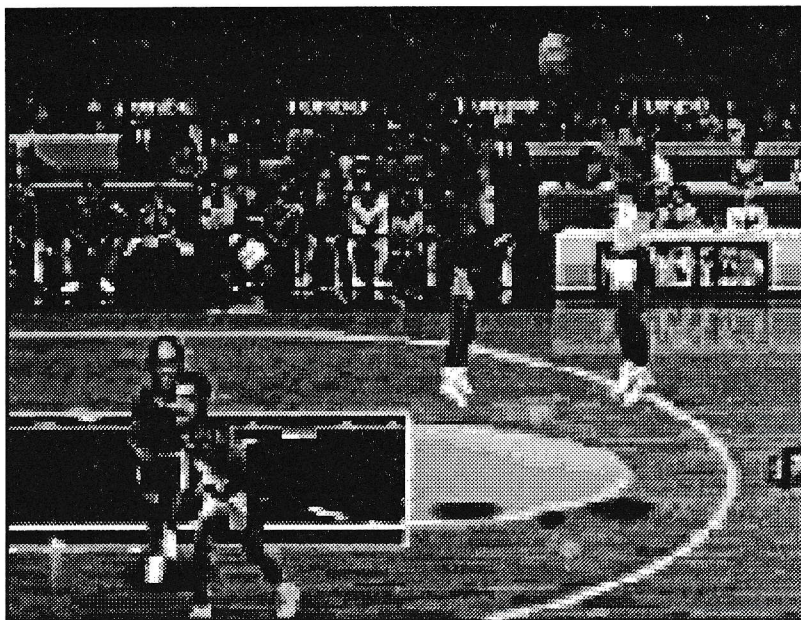
10–8 Ett mycket bra spel som inte kan bli mycket bättre.

7–5 Ett bra men medelmåttigt spel som kan förbättras.

4–2 Undvik. Endast för entusiasterna.

1 Usch! Släng i soptunnan direkt!

Tack till: DISK1 i Göteborg för recensionsexemplaren.



NBA JAM: Tournament Edition

Ganska länge har det hävdats att ett av Jaguarens problem är att det inte finns tillräckligt med speltitlar som "vanligt folk" känner igen. Det har visserligen funnits gott om titlar som även kunnat återfinnas i andra format, som till exempel Flashback, Pinball Fantasies m fl. Vad som har saknats har varit stora arkadtitlar som till exempel Mortal Kombat, Super Streetfighter o s v. Nu har det dock börjat röra lite på sig, före jul såg vi Primal Rage från Time-Warner Interactive och då också spelet jag ska recensera här: NBA JAM: Tournament Edition från Midway/Acclaim.

När nu Jaguaren har fått en riktigt stor titel, är det också en av de allra största: NBA JAM: Tournament Edition. Originalet har Midway/Acclaim gjort och för konverteringen till Jaguar har High Voltage Software stått. De har tidigare gjort Vid Grid till Jaguar CD-ROM och också White Men Can't Jump, som liksom NBA JAM är ett basketbollspel. Skillnaden mellan de två är att WMCJ är mera åt streetbaskethållet, medan NBA JAM bygger på så kallad two on two-basketboll inomhus. NBA är namnet på den amerikanska professionella basketbollsligan där t.ex. Michael Jordan och faktiskt även numera "Magic" Johnson spelar. Nu återfinns tyvärr inte dessa två i NBA JAM, men alla andra viktiga spelare finns med, faktiskt runt 25% av dessa.

Nå, vad går nu spelet ut på? Ja, natur-

ligtvis på att spela basketboll. Man kan spela en spelare mot datorn, två spelare med varsin joypad mot datorn eller, om man har en Team Tap, fyra spelare mot varandra. Det som skiljer NBA JAM från andra rena basketbollspel är att man här kan göra spektakulära slamdunks, där spelaren gör otroliga akrobatiska nummer innan han drämmer bollen i korgen. Vidare finns en turboknapp som gör spelaren snabbare, träffsäkrare och bättre på att tackla. Det finns också möjlighet att spela med power ups, d v s ikoner som plockas upp och som då ger ökad snabbhet, träffsäkerhet etc.

Kontroll

Den fingertoppskontroll som kännetecknade NBA JAM i arkadversion finns här bevarad till 100%. Varje passning kan utföras med millimeterprecision, blockeringarna sitter där de ska och när man skjuter mot mål sitter bollen där den ska. NBA JAM stöder alltså Team Tap samt även Pro Controllern. Använder man en sådan, hamnar turboknapparna på Left/Right istället för på B-knappen.

Grafik

Som jag nämnde ovan, är grafiken i spelet så nära arkadversionen som det bara är möjligt utan att vara en exakt kopia. Alla de saker som finns i där finns också här, som kamerablixtar, publik som inte bara är en statisk bakgrund.

Vidare kan man klart urskilja spelarnas ansikten och precis som arkadversionen blir de större när de kommer närmare "kameran" och tvärtom. När en spelare är "on fire" (inträffar när den spelaren gjort tre mål i rad och medför att träffsäkerheten ökar, spelaren blir snabbare etc) glöder verkligen bollen och när han gör mål, brinner nätet upp. Det enda jag möjligen kan anmärka på är att grafiken i vissa lägen är lite suddig – man ser detta just på spelarnas huvuden.. Anledningen är troligen att spelet ligger på cartridge och att man därmed har varit tvungen att komprimera grafiken en hel del. Det är inget som stör dock, absolut inte, men det är priset man får betala för att istället få ett spel som laddar snabbt.

Ljud

Alla samlingar är rena och klara, konfiterierna är otroligt slängd i käften och kommenterar varje mål med ett hurtigt "Boom-shackalacka!", "It's good!" etc. Kommentarer kommer också vid "shot clock violation" (en spelare måste spela bollen inom 20 sekunder, annars går bollen över till motståndarlaget), "goal tending" (en spelare slår undan bollen för motståndarlaget när den är på nerväg mot korgen), före och efter matchen, vid olika typer av målskott (två och tre poäng), mellan varje period etc. Musiken som finns är hämtad från arkadversionen, på gott och

ont. Gott, för att den är mycket bra utförd, ont för att musiken är typisk spelmusik, dvs något enahanda. Kvaliteten som sådan är dock mycket bra, och enligt vinjetten när man startar spelet har det s.k. "3-D Sound", ett slags surround-ljud alltså, men med de två vanliga stereohögtalarna.

Sammanfattning

NBA JAM'86 är en mycket lyckad konvertering av ett mycket lyckat spel. Förutom den lilla bristen att grafiken är en aning suddig, har jag faktiskt ingenting att anmärka på. Det bör dock noteras att NBA JAM är ett mycket snabbt spel där man faktiskt inte hinner haka upp sig på just detta. I övrigt kan jag bara rekommendera spelet till alla som gillade arkadversionen och vill ha ett sportspel till sin Jaguar, men också till alla andra som vill ha ett snabbt, roligt och otroligt engagerande spel. Kort sagt: jag älskar det! Köp!

Av: High Voltage Software för Atari
1-4 spelare
Pris: 699:-

Betyg
Kontroll: 10/10
Grafik: 9/10
Ljud/musik: 8/10
Totalt: 9/10

Johan Eriksson



Utsidan till oktobernumret.

ST INFORMER

ST Informer är liksom AtariMagasinet helt i svart-vitt, förutom omslaget som är i färg. Papperskvaliteten är des-svårre inte lika hög som i AM.

I det senaste numret jag fått (nr. 95, oktober 1995) recenserades bl.a. Invision v2 på åtta(!) sidor och Image-copy v4CD bredde ut sig på fyra sidor. Med andra ord är artiklarna klart längre (och även mer fördjupade) än i de flesta andra tidningar. Artiklarna håller en rätt hög kvalitet, speciellt recensionen av Invision v2 var mycket informativ och intressant.

Det som kanske överraskade mig allra mest, var redaktörens ledarspalt. På senare tid har jag lagt mig till med (o)vanan att låta bli att läsa ledare, eftersom det ytterst sällan skrivs något intressant i dessa. Ledaren i ST Informer var både mycket intressant och intelligent. Inte illa!

I genomsnitt kan jag säga att ST Informer var en positiv överraskning. Tyvärr så sjönk det första intrycket något p.g.a. den mesiga papperskvaliteten, men det togs igen på kvaliteten hos artiklarna i stället. ■

Carl Löfgren

lofgren@dataphone.se

Snabbfakta

Produkt: ST Informer. Format: 56 A4-sidor. Antal nummer per år: 12.

Pris för ett års prenumeration:

A-post \$58 (SEK 390:-)

B-post \$36 (SEK 240:-)

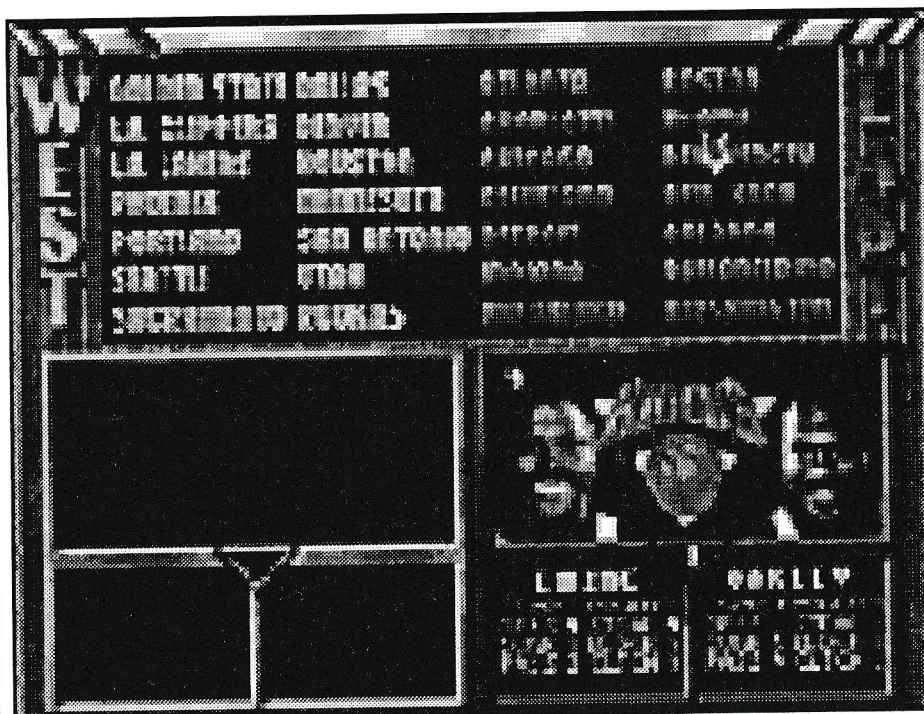
Kontakta: ST Informer, 909 NW Starlite Place, Grants Pass, OR 97526, USA.

Email: stinformer@chatlink.com

Web-sida: <http://www.chatlink.com/~stinformer/>

Positivt: Intressanta och något djupare artiklar.

Negativt: Trist papperskvalitet, dyr vid prenumeration via flygpost.



skriverier så som jag uppfattar det är att Internet ses som något som bara är till för alla dessa trendiga nätsurfare och innemänniskor. Så jag vill återigen påpeka att Internet är den absolut bästa informationskällan som idag finns inom så gott som alla ämnen man kan tänka sig.

Allt som står i den här artikeln har jag ursprungligen läst på Internet. Visst, det går ju även att läsa detta i AM, men mycket senare än när nyheterna

ursprungligen kom ut. Jag har svårt att förstå att man som seriös Atari-användare kan klara sig utan Internet-konto. Varför sitta och reta sig över en bugg i Logic eller brottas med olösliga problem i programmet när man oftast med ett eller ett par e-mail kan lösa problemet.

Det enda man behöver för att kunna få tillgång till allt på Internet är sin dator, ett modem och ett kommunikationsprogram. Sedan är det bara att ta kontakt med närmaste Internet-leverantör. Vi har ju skrivit i tidigare num-

mer av AM om olika aspekter av "nätet" så det är bara att använda de artiklarna som referens för den som känner sig osäker. ■

Ulf Högberg

PS. Tycker ni att vi skriver för lite om Cubase i AM? Det tycker jag också! Om det finns någon som har stor erfarenhet av Cubase (och helst även audio-biten) och vill skriva några artiklar i ämnet, ta då kontakt med någon av oss på redaktionen. DS.

Du mår inte bra. Det är för sent att ändra sig. Snart är du död... Är det inte konstigt? Alla som intresserat sig för familjen Kruwhel har blivit förgiftade. Och nu är det din tur... Nej! Det finns en lösning. Det måste finnas en lösning till allt detta... Lösningen finns i...

Sheer Agony Manor

I raden av nya spel till Falcon kommer Sheer Agony, ett grafiskt äventyrsspel från Frankrike. Spelet ligger på tre stycken HD-disketter, och kräver en Falcon med minst 4 MB RAM och RGB/SVGA-skärm, eller en TV. Manualen som är på franska, engelska och tyska, är mycket kortfattad och beskriver din situation och funktionerna i spelet som hastigast.

Spelet är helt baserat kring digitaliserade bilder, vilket tillsammans med alla ljudeffekter gör atmosfären mycket trovärdig. Det finns ca 20 - 30 platser att besöka i spelet, vilket kan verka vara lite för litet, men det är det faktiskt inte. Nästan varje plats innehåller så pass mycket att det är svårt att veta var saker och ting ligger.

När spelet startar är klockan 21:45 och du har fram till midnatt på dig att hitta ett botemedel, och därmed avslöja vad som är så underligt med familjen Kruwhel. Fem minuter i spelet är fem minuter i verkligheten, så du har allt som allt två timmar och femton minuter på dig. Du kan spara spelet, och fortsätta vid en annan tidpunkt.

Omdöme

Om man gillar Sheer Agony, är lite beroende på vad man är för typ av människa. Sheer Agony är ingenting för shoot-em'-up-fanatikern. Detta är ett relativt slött spel som kräver rätt mycket tanke och pillande. Det bästa med Sheer Agony är stämningen, som är mycket realistisk. Dessvärre tyckte

jag att spelet var lite för lätt att lösa. Hur som helst, gillar du äventyrsspel, ta en titt på Sheer Agony!

Ett litet tips till alla som har Sheer Agony, eller som ska köpa det: Drick vad du vill, whisky, likör eller vatten. Oavsett vad socialstyrelsen säger. Men drick inte motorolja, det är definitivt inte bra för hälsan. ■

Carl Löfgren

lofgren@dataphone.se

Produkt: Sheer Agony

Pris: 310 - 340:-

Positivt: Realistisk atmosfär, mycket pillande.

Negativt: Lite för lätt att lösa om man är en van äventyrare.

Är du en av dom?

Vi söker fortfarande vanliga människor till redaktionen. Korrekturläsare, en bildredaktör och även annonssäljare. Tillgång till Internet/Fidonet är ett krav.

Hör av dig till oss brevledes eller eposta till rojo@tripnet.se!

Sugen på mera diskkapacitet? Läs om hur du får HD-drive i din ST...

Högre densitet till din ST-drive

Idag, när HD-disketter (1,44MB) kostar mindre än DD (720kB) och när dessutom DD-disketter är stört omöjliga att få tag på, ja då är det väl dags att börja fundera på om inte det är läge för en 1,44MB-diskdrive? Kanske har du redan en, som fått ersätta din gamla trötta Atari-drive med den "stajlade" fronten?

Här ska vi titta lite på vad som krävs och vad som fungerar på våra kära Atari ST-maskiner. Innan vi börjar ska jag bara nämna att några modeller redan försetts med möjligheten att koppla in 1,44MB-diskdrivar. Nämligen Falcon (följer med som standard), TT och Mega STE. Där gäller "plug & play" direkt. Vidare ska det finnas något speciellt interface för ST-Book som kopplas in på DMA-porten. Men hur många har en ST-Book?

Uppenbarligen måste platen på datorns skal skäras eller sågas i. Materialet är som mjukt trä och mycket lättarbetat. Endast en liten bit behöver skäras bort, för att släppa fram eject-knappen. Man kan också strunta i skalet, inte så bra om man har små barn, djur eller klåfingriga gäster i hemmet...

Nåväl, alla vi som vill ha en 1,44MB-diskdrive i en vanlig ST/STE, vad ska vi

göra? (När jag skriver ST menar jag alla dess varianter: STM, STF, STFM, Mega ST, etc.) Det finns vissa möjligheter, häng med här!

Förkrav

Till att börja med krävs tre förutsättningar:

1. Du måste ha en HD-diskdrive.
2. Ditt FDC-chip måste klara av att köras i 16 MHz.
3. Någon sorts omkoppling mellan HD och DD måste till för att inte tappa möjligheten till det gamla 720kB-formatet.

Vidare är det inte tillrådligt att använda TOS 1,0, mest för din egen bekvämlighets skull. Byt gärna upp dig till TOS 2,06 som redan är förberett för HD.

Låt oss gå in på detaljer:

HD står för High Density (och inte för Harley Davidson). Det är den vanliga kapaciteten på disketter av idag. PC- och Mac-världen har även i det avseendet närmast sina format till varandra. Och visst kommer du att kunna läsa och skriva PC-disketter med



din HD-drive! HD-diskdrivar finns att köpa överallt. På en PC spelar det ingen roll vilket märke, men på Atari...

Jag har själv bara använt TEAC FD-235HF (uttalas "té-ack"). Denna modell är diskdrivarnas Volvo, allmänt förekommande, men bra kvalitet.

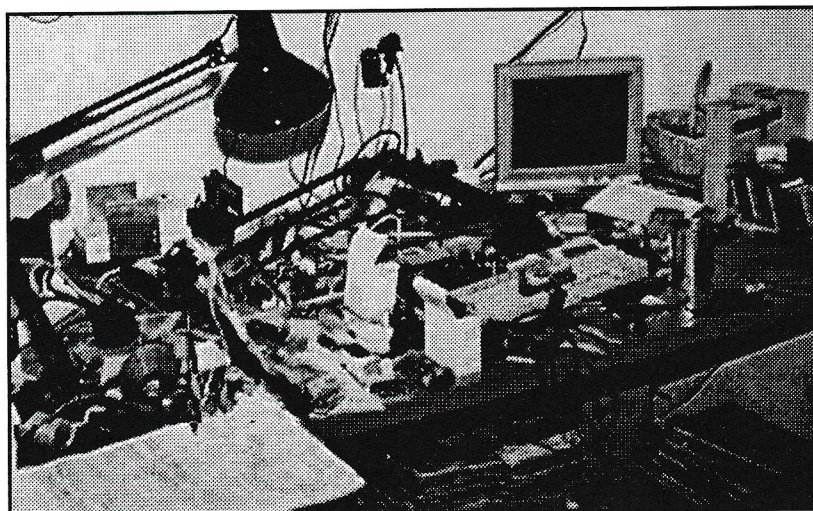
Enda problemet med Teacs drive är att den kommer i ständigt reviderade versioner. Lovvärt från perspektivet att firman förbättrar sin produkt hela tiden, men jobbigt för hemmapularen.

För den som vill ha en automatisk omkoppling mellan 720- respektive 1,44-formatet är det viktigt att känna till vilka byglingar etc. som är relevanta. Vi tittar närmare på problemet i faktarutan här bredvid.

FDC:n

Så då har du din drive. Vad mera behöver du tänka på? Villkor 2 var ju att din FDC (Floppy Disk Controller) klarar att köras på 16 MHz. Hur vet man det? Man lutar sig mot andras erfarenheter. Följande fakta finns:

Först och främst, FDC:n är ett 28-bens chip alltid i närheten av DMA:t och själva diskdriven. Det är ingen idé att skriva ut ett U-nummer, eftersom det är olika på olika modeller. Oftast står beteckningen "WD 1772" på kretsen. WD står för Western Digital, tillverkaren. På vissa kretsar står "VLSI".



Artikelförfattarens skrivbord. Ni vet, tomt skrivbord betyder tom hjärna, rörigt skrivbord...

Då kan du glömma det, såvida du inte byter krets (=ca 400:-). Efter beteckningen WD 1772 brukar det stå 02-02, och i så fall är allt bra, men står det 00-00, då går det inte. Bäst är om du fått beteckningen "Atari" på FDC:n. Då har du en Ajax och dessa skall alltid funka.

Steprate

Så är vi framme vid tredje villkoret, omkoppling mellan DD och HD. Här finns flera möjligheter, vi ska titta på några sådana.

Först ett ord om *steprate*. Vid HD-användning körs ju FDC:n på dubbla hastigheten och det betyder att *stepraten* reellt halveras. Ungefär som om du hade turbotrimmat ditt armbandsur till att gå med dubbla hastigheten. Vi måste dubbla den normala *stepraten*, som är 3 millisekunder. Inställningen vi vill göra är 6 ms. Då får vi alltså en reell *steprate* på 3 ms. Det här kanske verkar en bit krångligt? Det fina är att du bara behöver veta att HD = 6ms, det andra är överkurs. Rent praktiskt görs *stepraten* inställning medelst något av många program som skrivits för detta syfte. Ett exempel är "Bootsie" som lägger in det i bootsektorn på disketten. Detta innebär att man faktiskt kan boota med en HD-diskett direkt! Vidare kan man lägga in en patch i TOS 2,06 så att den "normala" *stepraten* blir 6ms. Men enklast är alltså ett .PRG i AUTO-mappen, eller en .ACC.

HD-disketter

Givetvis behöver man ha HD-disketter också. Jag har hört rykten om folk som borrat hål i DD-disketter. Det är ingen bra idé. Dels pga att HD-disketter är billigare än DD, dels pga att du kommer förlora data på sådana disketter. Alltså: *gör det inte!*

Det är inte bra att gå åt andra hållet heller, att klistra igen hålet och köra DD på HD-disketter. När man en vacker dag ska formattera om disketten (till HD) kan det finnas "spökbytes" kvar från förra formatteringen. Det har att göra med att 720 formatteras "djupare" än HD.

Låt oss sammanfatta. En ny diskdrive från Teac, en befintlig FDC med beteckningen WD 1772 02-02, ändring av *steprate* till 6ms och riktig HD-diskett. Man behöver ha ett formatteringsprogram som klarar HD-formatet också.

Förmodligen äger du redan ett sådant, nämligen Fastcopy. Alla någorlunda nya formatteringsprogram fixar HD-formatet. Den som har TOS 2,06 kan dessutom formattera från deskopen. Men då måste man lägga in en "cookie" som

talat om att datorn är utrustad med HD-diskdrive. Det görs med ett litet .PRG i AUTO-mappen. På STE-modellen kan man löda en bygling "E6", som talat om samma sak för TOS:et. Den finns i närheten av EPROM:arna, under diskdriven.

Tredje villkoret

Slutligen kommer vi in på tredje villkoret. Lämplig omkoppling mellan DD och HD. Här kan diverse tyska kort nämnas, exempelvis från Hard & Soft, som dock kräver att din FDC är socklad. Om inte, måste du sockla den! Inget för amatörer direkt.

En annan tillverkare "ddd" gör ett bra kort, men något dyrt. Kräver att man löder in en radda med kablar på rätt ställe i maskinen. Har visat sig vara en tämligen bökig uppgift för många. (Hej Pekka och Bertil!)

Nåväl, missnöjd med utbudet konstruerade jag två egna varianter. Den första är ett riktigt höftskott men fungerar till 100% och kan inte slås när det gäller billighet! Med en omkopplare slår man själv om mellan 8 och 16 MHz! Se skissen intill. Snabb att bygga och billig. Men ej för STE, därför att kvalitén på den interna 16MHz-signalen inte räcker till där. Till slut tröttnar man på att koppla om för hand och vill att den där #*!*" datorn gör det själv. Vem ska tjäna vem egentligen?

Efter att ha gråtit över några engelska byggbeskrivningar kontaktade jag min begåvade vän Bo Haraldsson. Tillsammans lyckades vi få ihop en HD-omkopplare som funkade perfekt med samtliga ST/STE, med samtliga A- och B-varianter. Den fungerar till och med om ingen drive är HD! Inga byglingar att ställa in, bara två kablar att löda! Den kopplas direkt in på diskdrivens Shugart-buss. Den gör dessutom att man slipper vända flatkabeln 180°, vilket är fallet med alla andra sådana omkopplare. Fantastiskt! (Vi genier får berömma oss själva. Det är OK!)

Det är inget lämpligt gör-det-själv-projekt så det erbjuds enbart som köpvariant. *Priset för SAK-medlemmar är 300:-*, för andra 400:-. Alla som beställer inom 2 veckor från tidningens utgivningsdatum får *helt gratis en serieports-uppsnabbare*. Den gör att du kan tuffa ut upp till 38400 baud till ditt modem. Underbart om man har ett 28800-modem! Alla beställningar ska göras genom att lämpligt belopp sätts in på pg. 417 10 48 - 4, Martin Graiter. Ange om du har en modell utan intern diskdrive. Ange också ifall du har STE. Du ska förutom namn och adress också ange medlems-

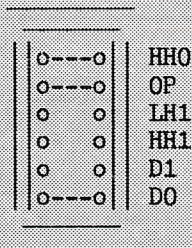
Byglingar och andra modifieringar

Den vanligast förekommande varianten av idag har bara en kortslutningsbygling. Den brukar vara inställd på "DS1", alltså för PC-system. Men på Atari ska vi alltid ha "DS0", vare sig driven ska användas som enhet "A" eller "B".

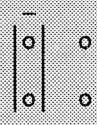
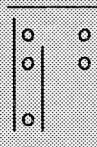
DS0 DS1



Denna modell är nog ganska ovanlig. Den kräver dessutom ett borttagande av kortslutning "S3" på moderkortet till driven.



Här är en variant som levereras med endast två byglingar, men det krävs tre stycken! Man kan löda ihop två av pinnarna. Beteckningar saknas vid byglingarna.



nummer ifall du vill ha rabattpris. Diskett med program för steprate-inställning, HD-cookie och formatteringsprogram medföljer, liksom fullständig installationsanvisning.

Slutord

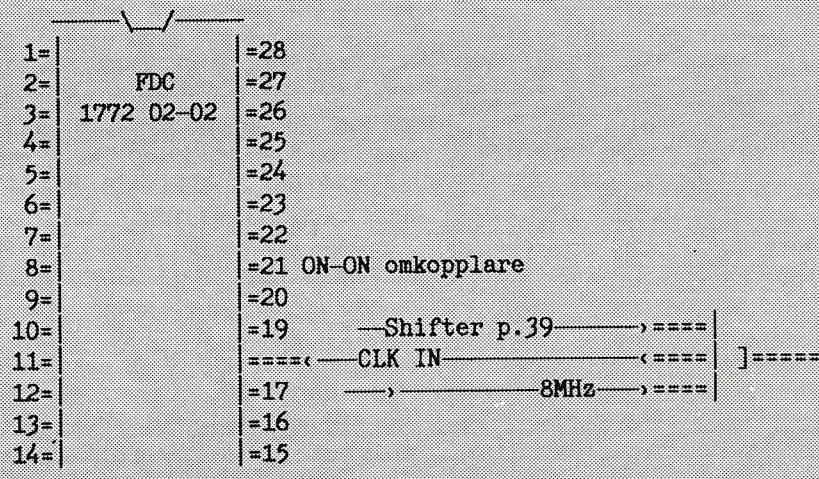
Man märker hur lite det egentligen behövs för att man ska öka bruksvärdet på sin Atari. För mig var det en kick att få använda 1,44MB-disketter! Jag satt som ett fån och beundrade "Visa Info"-rutan. Ljligt, jag vet, men så är det med nyhetens behag.

I nästa nummer ska jag presentera TOS 2.06, tillsammans med ett prisvärt erbjudande till SAK:s medlemmar. ■

Martin Graiter

CHEAPO

Om FDC:n är socklad, ta ut p.18 ur sockeln och böj ut den ca. 45°. Om FDC:n är direktlodd, klipp av p.18 nere vid lödhålet och böj ut den ca 45°. Böjer du ut för mycket (90°) kan pinnen gå av! 8MHz-signalen hämtar du från lödhålet/sockeln där p.18 satt från början. 16MHz-signalen har sitt ursprung i MMU:n (p.4), men är enklast att ta ifrån Shifters p.39.



Förutsatt att du använder en HD-diskdrive, lämpliga disketter, samt steprate 6ms så ska denna lösning garanterat fungera. Dock inte på STE! Där måste du generera 16 MHz med en kvartskristall på 16 MHz.

Från styrelse till styrelse

När den nuvarande styrelsen tog över rodret -94 var det ingen som tänkte på att tacka den avgående styrelsen. Nu när vi vet hur mycket arbete som en styrelse får lägga ner så är det nästan så man skäms över att inte ha bekräftat och tackat den avgående styrelsen. Vis av skadan vill vi nu passa på att tacka styrelsen som avgick -94 för all tid och arbete som de lagt ner för föreningen. Ett tack riktas till Kent och Åsa Andersson, Björn Rydh, Jonni Rutgersson, Stefan Johansson, Lasse Beckman, Lennart Ericsson, Leif-Åke Andersson och Krister Budsjö.

En ursäkt till Kent Andersson vill vi även passa på att ge. Vi ber Kent om överseende för att vi tog med hans namn i AM nr 2/95 i samband med en osäker fordran gällande en eprombrännare. Det är inte god sed att publicera namn i sådana sammanhang. Någon fordran föreligger inte längre.

för styrelsen
Lars G Andersson

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

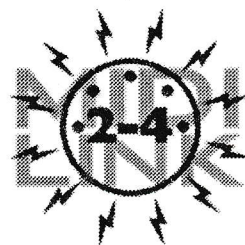
Modem

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



Substation

Det här är ju inget nytt spel och många har säkert redan läst och hört om det tidigare. Men i alla fall, här kommer en recension av det svenska spelföretaget Unique-Development-Sweden 3D-spel à la "Doom", "Substation".

Jag tycker att Substation har en väldigt bra spelkänsla. OK, grafiken kunde gärna få vara lite bättre, men ska den både fungera på STe och Falcon så går det antagligen inte att få det bättre än så här. Man rör sig i en 3D-värld med 25 frames per sekund och en upplösning på 320x160. Med tanke på att en modern PC är ca 10-20 ggr kraftfullare än en STe så är det fantastiskt hur mjukt det går, speciellt på en Falcon. Spelidéen då? Ganska så intressant faktiskt. Man själv tar sig an rollen som något slags marinsoldat som har fått i uppdrag att försöka ta tillbaka en undervattenskraftstation som är översvämmad av...

Det absolut bästa sättet att spela Substation är på en Falcon med hörlurar inkopplade. Det är en oerhörd känsla att höra monstren komma snett ifrån höger eller kanske till vänster om dig. Sedan är det bara att vända sig åt det håll där du hörde ljudet och använda det vapen du har. Förhoppningsvis är du snabbast. Det är inte bara vapenskrummel och morrande från monster du hör utan också massor av andra ljud ifrån ventilationsfläktar, motorer och varningssirener.

Vid första anblicken på spelet så är det ganska så grått. Inte alltför många färger lyser upp i kraftstationens innamäte. Förutom monstren som man bör

förpassa till de sälla jaktmarkerna snabbast möjligt, så är det gråvita färgerna övervägande. Tro nu inte bara att hela spelet är en enda ljudupplevelse. För det är det inte, det är mycket mer än så. Substation har något som många betydligt mer färgglada spel inte har, SPELKÄNSLA! Själv har jag inte haft möjlighet att testa Substation i nätverk. Men jag kan tänka mig att det blir en ny dimension till spelet om man spelar med eller mot någon annan spelare. Givetvis fungerar din Jaguars power-

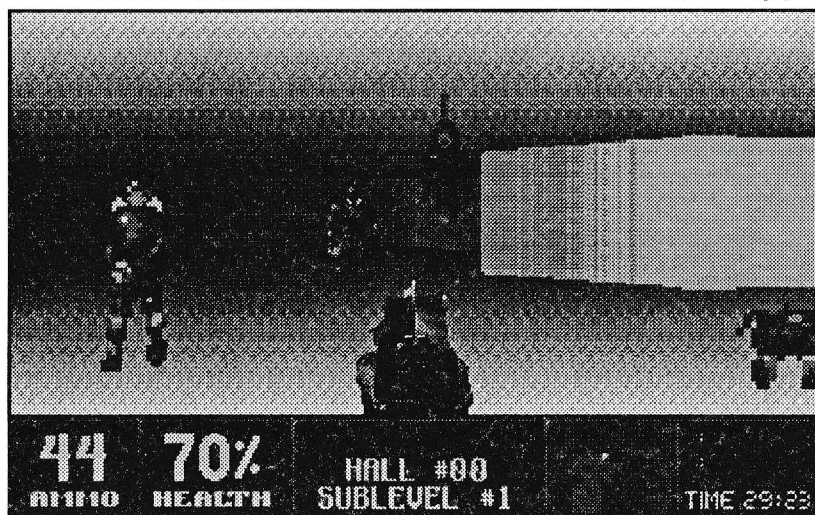
pad på Substation, om du nu äger någon sådan. ■

Klas Anding
anding@algonet.se

Snabbfakta

Produkt: Substation
Av: Unique Development Sweden
Pris: 300:-
Krav: STe/Falcon
Hårddisk rekommenderas.

Du kommer att möta den ena livsformen värre än den andra, nere i djupet.



Spela Doom på Falcon – det går faktiskt!

Det finns idag flera personer som försöker göra en Falconversion av succé-spelet Doom. De flesta projekt går ut på att man använder sig av original WAD-filer, alltså de filer som innehåller information om hur banorna, fienderna och vapnen ser ut samt hur ljudet skall låta. Det mest kända undantaget på Atari är UDS SubStation. Det har ett eget system för hur informationen om spelet lagras och ser bl a därför väldigt olik ut.

Bad Mood är namnet på den Doomklonen som idag verkar mest lovande. Douglas Little, som bland annat har programmerat större delen av det inte helt okända grafikprogrammet Apex Media, är en av programmerarna. Nedan följer en kort intervju med densamme:

PS: Kan du berätta för oss lite om Bad Mood?

Bad Mood är ett s.k. Freeware projekt. I princip är det Doom, men speldesignen har inte ännu blivit riktigt bestämd i detalj. Det är fortfarande mest demo.

PS: Varför heter det Bad Mood?

He he, Mood är Doom baklänges och Bad, tjaa... varför inte!

PS: Vad är din uppgift i Bad Mood?

Mitt jobb är att få 3D- & renderingsmotorn så snabb som möjligt på en 16 MHz Falcon 030 med ljussättning, skuggning och "texture mapping". Övrigt i spelet får de andra utvecklarna bekymra sig om!

PS: Hur långt har ni kommit?

Följande fungerar idag (960120):

- * Hantera Doom1, Doom2, & Heretic IWAD & PWAD nivåfiler.
- * 3D system & BSP tree traversal builds a viewable 3D display.
- * Hanterar rotation, perspektiv, "texture mappat" golv och tak.
- * Väggarna är perspektiv-"texture mappade".
- * Avståndsskugga på golv och tak, dock ännu inte på väggarna.
- * Texturen är nu normaliserad till 1 enhet / pixel (som i Doom).

* Begränsad mus- och tangentbordssupport för test.

PS: Jag har hört talas om ett franskt liknande projekt. Har du provat detta?

Det franska projektet är mer avancerat än mina egna ansträngningar, då det hanterar korrekt "texture mapping" där så förväntas. Jag behöver en texture cache innan jag kan implementera detta. Den franska versionen löser detta med att använda en virtuell minneshanterare vilket naturligtvis slöar ner spelet på grund av den extra diskhantering som detta innebär.

Nackdelarna med den versionen är:

- a) den fungerar endast på RGB monitor
- b) den använder sig av endast 160x100 upplösning uppförstorad för att fylla hela skärmen. Det är långsammare att köra denna franska Doom i 160x100 upplösning än att köra Bad Mood i 320x200 – vilket innebär att den är ungefär 5 gånger långsammare än Bad Mood (trots att den utför ungefär samma arbete). I vilket fall så verkar deras version lovande OM de kan snabba upp deras "frame rate" (frame rate = tiden att rita och beräkna en frame, frame = en bild, Falcon visar i normal VGA 60 bilder per sekund). De hoppas att kunna använda DSPn i framtiden, men jag skulle bli förvånad om detta ens kommer att dubbla hastigheten. Jag ställer mig mycket tveksam till att de kommer att komma ikapp Bad Mood utan väldigt mycket arbete. Men jag kan ha fel. När vi använde DSPn i Bad Mood för i princip all beräkningskritisk programmering så dubblade vi nästan vår frame rate, så vem vet...

PS: Slutomdöme om den franska Doomklonen?

Den verkar vara för långsam för ett aktionsspel som Doom. Den är dock en mycket intressant demo redan i det stadiet som den är nu. Bad Mood har en bit kvar innan den blir spelbar, men den "slutgiltiga" versionen kommer troligen att kunna köras med en acceptabel frame rate i en upplösning på ca 256x180. Det franska projektet kräver idag en upplösning på ca 128x80 eller kanske ännu mindre för att bli spelbart.

PS: Det finns ytterligare en kandidat som heter DEE...

Den är klart långsammare än den franska. Jag antar att för att ens kunna ha en upplösning på ynka 128x80 så kommer det att krävas en 32Mhz 68040! Å andra sidan så är det i princip ett helt färdigt spel, hur slött det än är (låter som om PC programmerare har varit med på ett hörn!)

PS: Har ni några planer på att samarbeta med de andra Doom-projekten?

Det finns ett par frågor som jag skulle vilja ställa en Doom-programmerare, men jag gillar att lösa mina egna problem. Det gör det hela mer intressant. Jag antar att våra andra medlemmar kommer att bestämma om ett eventuellt samarbete är nödvändigt.

PS: Jag har sett att det finns både en 68030- och en DSP-version av Bad Mood. Har de utvecklats lika långt?

Nej, vi la ner 68030-versionen eftersom DSP-versionen visade sig vara mycket mer effektiv. 68030-versionen var enkla att utveckla, men den kunde inte matcha DSPns beräkningskraft.

PS: Är 68030- och DSP-versionerna utvecklade av samma grupp?

Ja, det är i princip samma källkod. Så snart som jag fick 68030-versionen i ett någorlunda fungerande stadie så konverterade jag mycket av koden till DSP-kod och "kastade" sedan den gamla 68030-koden. Jag ansåg att det var inte värt besväret att fortsätta med att utveckla två versionen av samma sak.

PS: Vilka/vilken WAD-fil krävs för att testa Bad Mood? Krävs det att man använder original-WAD-filen (ca 10 MB stor)?

I princip vilken WAD-fil som helst så länge som det är Doom eller Heretic kompatibel data. Jag använder små 50-kB PWAD-filer för debug och testning. Både DEE och det franska projektet fungerar endast på 4MB demo WAD-filen och kanske också med 10MB WAD-filen (jag har inte testat). De fungerar inte med någon annan WAD.

PS: Vilken är den senaste versionen?

Bad Mood v1.7alpha är precis släppt. Det är den första versionen som hanterar "texture mapping".

PS: Jag har just testat Bad Mood v1.7 alpha. Jag måste säga att det var otroligt läckert att se något så likt Doom köras på min Falk, wow! Du kommenterade tidigare att frame rate:n är inte så imponerande så hur mycket tror du att du kan optimera koden?

Tja, den kommer inte att bli väldigt mycket snabbare. Det största problemet är texture mappningen som kräver så otroligt mycket kraft. Vi hoppas dock kunna snabba upp den ca 15%. DSPn går redan på knäna!

Det är inte speciellt imponerande om man jämför med Doom på en PC. En modern PC har en 33 MHz 32-bitars bus med åtminstone 8kB CPU cache och vanligtvis även 256 kb extern cache. Falken med sin 16MHz 16-bitars bus och 256 byte cache gör ändå rätt bra ifrån sig med tanke på dess begränsningar. Jag kommer att bli mycket nöjd om Bad Mood blir spelbar i 2/3 skärmstorlek (skärmstorleken i Bad Mood är justerbar "on the fly") och det verkar luta åt det hållet. Det verkar väldigt osannolikt att fullskärmsläget

kommer att bli speciellt mjukt på en Falcon, tror jag.

PS: Den såg inte helt identiskt ut med Doom, även om den var väldigt lik. Det såg lite sas "samma" ut i alla rum.

Det är riktigt. För tillfället så använder den hela tiden en enda typ av texture mappat golv/tak och en typ för väggarna. När vi stödjer alla typer av texture mapping kommer den att se mycket bättre ut.

I v1.7 alpha så gick frameraten ner betydligt i de mer komplexa rummen. Detta märkte jag ingenting av i v1.3 alpha.

I v1.32 (som saknar texture mapping och belysning), var utritningen så snabb att 3D & clipping-beräkningarna tog den största delen av den totala processtiden. I och med texture mappingen så märks det mycket tydligare när rummen blir mer komplexa.

Anledningen till att texture mappingen tar så lång tid beror på att man



Kanske är det något i den här stilen vi får se... fast bättre såklart!

måste använda en variant av inverterad projektion för att skapa perspektiv-effekten på ytan av väggarna och golvet. Tyvärr så lider inverterad projektion i sig av allvarliga problem och fungerar inte i dess ursprungliga version – därför behövs alternativa metoder.

(Här blir Doug lite väl teknisk men i kort menar han att om han kommer på sätt att fuska med uträkningen av perspektiv så kommer Bad Mood att gå mycket fortare. Han är övertygad att Doom fuskar väldigt mycket.)

PS: Jag provade med många olika WAD-filer (både små och stora) och samtliga fungerade alldeles utmärkt. När tror du att "wall collision" (alltså att man inte springer rakt igenom väggarna) och vapen kommer att stödjas?

Laurent Sallafranque skriver "wall collision"-rutiner just nu, så det borde dyka upp snart. Vapen och fiender kommer inte att komma förrän all rendering är helt klar. Det beror på att de skulle störa och försvåra renderingsarbetet mycket.

PS: Var stolt över vad ni har åstadkommit men sluta inte utveckla ännu!

Vi är stolta, det är väldigt roligt att utveckla Bad Mood.

PS: Finns det någon sanning i ryktet att du kommer att hoppa av projektet för att istället koncentrera dig på nästa version av Apex Media (v3)?

Jag planerar hela tiden att hoppa av projektet. Jag tog bara ansvar för 3D- och renderingsmotorn. Övrigt är upp till de andra i gruppen att göra (de är några stycken som väntar på mig att bli klar just nu). Jag kommer att fortsätta och producera mitt egna spelsystem som ett hobbyprojekt, så åtminstone ett de två spelen kommer att bli klart och utgivet.

Det svåraste är att bestämma mig för om jag skall fortsätta med Doom-motorn eller om jag skall kasta den och börja jobba på den "free-domain" motorn som jag designade för över ett år sedan. Det senare skulle vara mer intressant men tyvärr också mer arbete.

PS: Vad är då Apex Media 3?

Det är en hemlighet! Men, det är en fortsättning på Apex Media

fast med mer fasta direktiv (jaha?!). Apex var mycket av en soppa av idéer samlade i ett snabbt skal. Den nya Apex är en mer strömlinjeformad produkt och är mer logiskt uppbyggd för användare. Det bästa ifrån Apex kommer att finnas kvar och byggas vidare på. Vi håller fortfarande på att välja funktioner så jag vill inte ännu gå ut med besked om vad Apex 3 kommer att kunna göra.

Vi tackar Doug för att han ställde upp på mina frågor och önskar honom lycka till både med Bad Mood, den nya spelmotorn och Apex 3. ■

Peter Segerdahl
peter@vinga.se

Proffsen använder Atari:

Intervju med Frank Heller

I första delen av denna nya artikelserie "Proffsen använder Atari" möter vi Frank Heller, en musiker/ljudtekniker/producent som bor och arbetar i New York.

Vem är Frank Heller?

Jag är 44 år "gammal". Mitt huvudinstrument är keyboards (syntar, piano, mm) men jag spelar även lite gitarr. För många år sedan spelade jag trummor professionellt men slutade för ca 15 år sedan. Jag har spelat in mestadels R & B (Rythm & Blues) i mer än 20 år. På college studerade jag konst, gud vet hur det gick till!

Var bor du?

Jag bor i Brooklyn NY, USA.

Vad jobbar du med?

Inspelningstekniker, producent och betatestare.

Har du en egen studio?

Ja, jag har en väl konstruerad projektstudio vid namn "The Rhythm Weasel". Den är döpt efter mitt gamla band "The Rhythm Weasels". Studio är konstruerad för att ha minimalt med brus samt att vara ergonomiskt riktig. Detta innebär att den är mycket kompakt. I huvudsak består den av två delar, den ena delen med mixerbordet (ett midistyr Mackie 32x8) och alla effekter mm och den andra delen med datorer och keyboards/samplers.

Vilka syntar/samplers har du i din studio?
Samplers: AKAI S1000 (med SCSI), S950 expanderad med Tom Oberheims Marion 16-bit kort samt en Kurzweil K2000.

Syntar: många! bl a Jupiter 8 (med MIDI), ARP Odyssey och 2600, DX7-II, Prophet VS, D-50, DW8000, M1 Ex,

diverse Proteus (på grund av platsbrist slutar listan här).

Vilken typ av inspelningar använder du studio till?

Både till mina egna personliga inspelningar samt till "vad/vem som helst som kommer in genom dörren". Jag diskriminerar ingen.

Arbetar du uteslutande i din egen studio eller även i andra studios?

Jag har arbetat i många studior runt om i världen.

Kan du nämna några artister som du har spelat in/producerat?

LL Cool J, Lords Of The Underground, Snow, Was not Was, Madonna, 808 State, Heavey D., Quincy Jones, James Brown, New Kids on the Block, Steve Winwood m.fl.

Hur och när kom du först i kontakt med Ataridatorer?

Det var 1988, jag behövde ett biblioteksprogram för min DX-7:a

(den "första" digitalsynten).

Vad har du för datorer?

Jag har två Ataridatorer, företaget använder en 1040STE och studio en C-LAB 030MKII (som för övrigt är sponsrad av C-LAB!). Sedan har jag även en Mac som styr Mackie-mixerbordet (dator och mixerbord sponsrat av Mackie!).

Vilka Atariprogram använder du mest?

Just nu betatestar jag det mesta av Steinbergs Atarititlar, t ex CuBase/Audio och Synthworks librarians. Jag beta-

testar och använder även Zero-X. Övriga program som jag använder är ICD utilities, Diamond Edge och Diamond BackUp utilities från Oregon Research, både Warp9 och NVDI finns på två olika boot-setuper. Jag kommer att betatesta program ifrån SoundPool inom en snar framtid.

Vilken övrig Atarihårdvara har du/använder du?

Wizztronics CartMaster, Steinberg SMP-II, FDI och FA-8.

Vad använder du din Ataridator till?

MIDI-sequencer samt digital ljudinspelning/redigering.

Vilken Atariprogramvara saknar du mest (skulle du vilja kunna köpa i framtiden)?

Mjuk- och hårdvara som klarar minst 8 samtidiga audioingångar till CuBase Audio. Möjlighet att använda "vem som helst" 8in x 8ut MIDI-interface med CuBase Audio, typ en "Midi Time Piece" eller en "Studio 4 typ" enhet.

Om du fick det gratis, vilken Atarihårdvara skulle du helst vilja ha?

Ett interface mellan en TASCAM DA-88 och Falcon (gissa vilken bandare Frank har i sin studio).

Har du använt din Ataridator för något professionellt arbete? I så fall vilken programvara använde du då?

Jag har använt CuBase Audio i kombination med Zero-X för "pre-master" CD-skivor för många stora skivbolag.

Vad uppskattar du mest med din Ataridator?

Att den är helt tajt över MIDI (vilket många Macar och PCs skrämmande nog inte alls är).

Studion används till vad/vem som helst. Jag diskriminerar ingen.

Nästa nummer ute den 24 maj!

Vad tycker du sämst om med att använda Ataridatorer?

Deras oförmåga att hålla multipla fönster öppna i bakgrunden "utan konflikter" och att det finns så få utvecklare kvar. Förutom arbetet av ett fåtal underbara och hängivna själar, så är plattformen, för allt praktiskt arbete, död. Det faktum att Steinberg inte brydde sig om att visa CuBase Audio på en C-LAB Falcon under NAMM nu i januari 1996 (årets musikmässa i USA)

säger en del om hur stor plattformen är idag här i USA. Steinberg är ju för de flesta musiker den största anledningen till att överhuvudtaget ha en Falcon.

Vi får väl se vad 1996 har att erbjuda, kanske kommer det nya utvecklare som tar över och kanske tar det ny fart igen. Falcon är en underbar dator vilket CuBase Audio, Zero-X och flera av SoundPools produkter gör sitt bästa för att påvisa. Mest fascinerande är kanske att till skillnad från PC- och Mac-pro-

gram så betyder en programuppdatering oftast att programmet är inte bara mycket bättre utan också snabbare, ofta mycket snabbare, och inte att man måste köpa ny dator för att kunna använda det. Tänkvärt!

Vi tackar Frank för att han har ställt upp och önskar lycka till med fortsatta inspelningar/producerande. ■

Peter Segerdahl
peter@vinga.se

Beställ tidigare 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 postgirokonto 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.

Nummer 2 1991

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

Nummer 3 1991

24 sidor. Rick Dangerous, Technocop, STOS, diskeditorer, anhängiga 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 astrologi, STOS, Portfolio.

Nummer 1 1992

24 sidor. Säkerhetskopiera, Le Redacteur 3, midl/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 Solentunamässan, 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-reglister 2,5, musik-midi-tips, GFA Basic och MultiTOS, få ut det mesta av din Portfolio, ST Book, STOS.

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, BBS "herrarkier", Demo Time.

Nummer 2 1994

32 sidor. Presentation av nya styrelsen, nya stadgar, årsmötesprotokoll, Geneva, LHarc, Patience, hårddiskhandboken, Octopus BBS, expandera Megafilen, onlinespel, åttabitsdatorer, 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 skänemässan, 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-krysset, Notator Logic, noDESK, Blowup H/S, NVDI 3,0, MiNT del 2, Ishar III.

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, Gemo-ry, Thautology, MindSweeper, IT-sidorna: skalsurf, STIK/HTML Browser och Hover Strike.

**Det finns
fortfarande
NAS T-shirts
kvar.**

**Priset för
medlemmar är 75:-.
Icke-medlemmar
betalar 85:-.**

**Betala till pg
491 75 44 - 1 så
kommer T-shirten
på posten snarast.**

Trots att få vet vad en vocoder är för något, har nog de flesta hört resultatet från en sådan någon gång. En vocoder används i de flesta fall för att förvränga rösten så att den t.ex. låter som en robot. Detta är naturligtvis inte det enda användningsområdet, men antagligen det vanligaste.

En falconisk vocoder

För att ta hela den tekniska biten oförsämrat kort. Man kopplar in en mikrofon och en synt till vocodern (i detta fall en Falcon). Om man nu spelar ett ljud på synthen, t.ex. ett stråkljud, samtidigt som man talar eller sjunger i mikrofonen, kommer ens röst att styra stråkljudet. Med andra ord, om man säger "Hej" i mikrofonen kommer det att höras ett "Hej" fast som ett stråkljud. Om man spelar ett ackord kommer ens röst att höras som ett stråkljud i ackord, o.s.v.

Manualen är dessvärre helt och hållet på tyska, men lyckligtvis finns det en 32 kB lång textfil på engelska som beskriver programmet och alla dess funktioner. Dokumentationen ger flera exempel på hur man ska få fram olika resultat. Ett stort plus i kanten för detta. Många kompetenta program brister väldigt ofta i dokumentationen, och fram-

för allt med för få förklarande exempel (skräckexempel: Avalon II).

Voxx...

...är en 16 bands vocoder, vilket innebär att rösten (som kallas för formant) delas upp i 16 olika frekvensband. Vart och ett av dessa band modulerar ett annat ljud (som i sin tur kallas för carrier). Varje band kan ha sina unika inställningar, vilket gör att man kan skapa mycket varierande resultat. Programmet är indelat i fyra olika sektioner: Matrix, ENV, PAN och MIX. Vi börjar med Matrix:

Matrix: Matrisen används för att koppla ihop formant mot carrier. Vanligtvis är matrisen linjär (det vill säga att formant-band ett modulerar carrier-band ett, formant-band två modulerar carrier-band två, osv), men det går att koppla precis hur helst. Man kan t.ex.

låta en låg frekvens modulerar en hög, eller vice versa. Vill man skapa udda effekter, eller modulerar om rösten till oigenkännlighet är det här man ska börja experimentera.

ENV: I denna sektion finjusterar man attack/decay för varje band.

PAN: Här ställer man in panoreringen för varje enskilt band. Med ett enkelt handgrepp kan man skapa riktigt snygga stereobilder.

MIX: Denna sektion fungerar som en enkel mixer, där man kan ställa in ljudnivåerna för varje band.

Omdöme

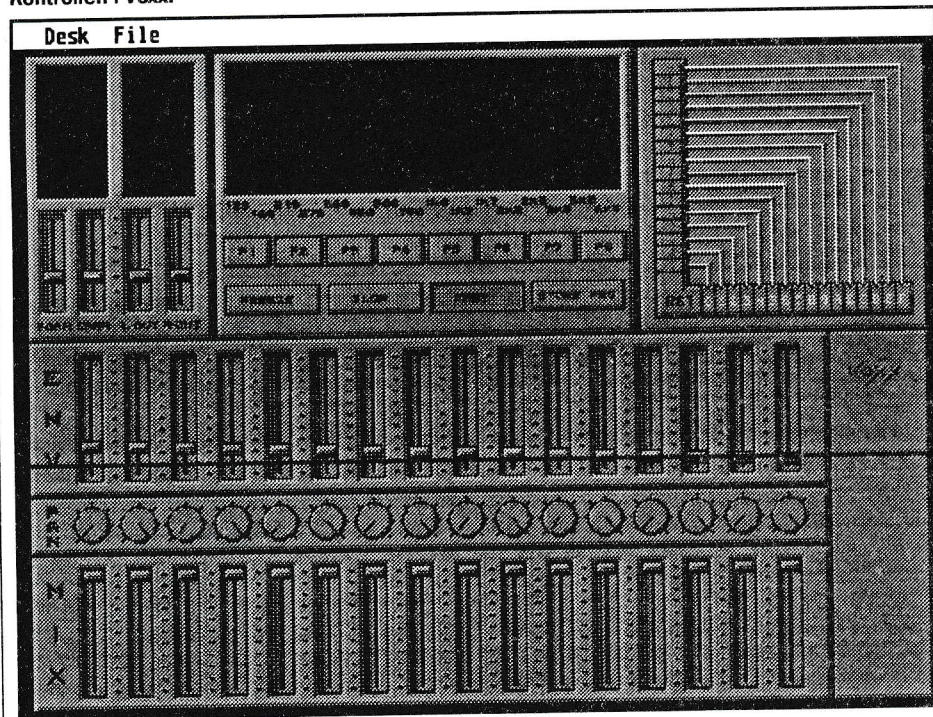
Voxx är den mest kraftfulla och avancerade vocoder jag någonsin arbetat med. Trots det är den mycket lätt att förstå och enkel att använda. Voxx är ett renodlat professionellt program, och om sanningen ska fram så ger Voxx ett riktigt mycket bättre resultat än vad vocodern i min effekt-processor Boss SE-50 gör. Voxx rekommenderas utan något som helst tvivel mycket varmt.

OBS: I skrivande stund finns Voxx endast att tillgå direkt från Tyskland, men det ryktas om att Line Audio Design kommer att distribuera Voxx i Sverige. För mer info kontakta Line Audio Design: 044-225496. ■

Carl Löfgren

lofgren@dataphone.se

Kontrollen i Voxx.



Snabbfakta

Tillverkare: Hans Achim Müller, Spielmannsklinge 8, D-74889 Sinsheim, Tyskland.

Pris: 195 DM (ca 1000 SEK) plus porto.

Positivt: Enkel att förstå och att använda. Utmärkt resultat. Mycket prisvärd.

Negativt: Ingen tryckt engelsk manual.

PD-biblioteket

Eftersom vår tidigare PD-ansvarige har lämnat sitt uppdrag är det lite tunt med nya disketter i en övergångsperiod.

Vi tackar Johan Asserlund för den tid och möda han har lagt ner på PD-biblioteket för att få det som det är i dagens läge.

Nya Falcon-disketter

FSPEL 25. Sheer Agony, förhandsvisning av spelet med samma namn. Tre

platser att titta på, inte mycket du kan göra men du får en god inblick i vad spelet har att erbjuda. Miser Mind, mastermindspel från Frankrike.

FSPEL 26. Willie, förhandsvisning av det kommande svenska spelet Willie. Pouspous, 16-spel där man kan lägga in egna bilder och skyffla runt. Shanghai, spelbart demo av ett Mah-Jongspel.

FSPEL 27. Bad Mood, senaste versionen av Doom-simulatorn. Plus några wad-filer att testa med. ■

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 Free-ware, 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 Borne-mark 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, postgironummer 649 73 54-8. Skriv hela diskettens namn, t.ex. "SAK364 STOS SER 1". Skriv även ditt namn, medlemsnummer, telefonnr och adress – TYD LIGT, 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.

RAD-ANNONSER

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 annons-texten kort! Vi förbehåller oss rätten att refusera eller korta ner annonser. Skriv, ring, faxa eller eposta din annonstext till oss.

Allt för få tar tillfället i akt att utnyttja möjligheterna! Oavsett vad du vill sälja, byta, köpa – sätt in en annons!

Bytes

CD32, 9 skivor, bl.a. UFO, Simon, m.m., Joypad. Bytes mot ett HD-system till STE, minst 60 MB HD! Gärna Megafile eller "The Link"-system. Tel: 0472-602 73 (# 434), Magnus.

Övrigt

Krama dem du är rädd om.

Glöm inte hjälmen när du cyklar i trafiken.

Här kunde din annons varit placerad. Att du läser detta är ett bra bevis!

Captain Void

Originalserie tecknad av Niclas Österlin

