

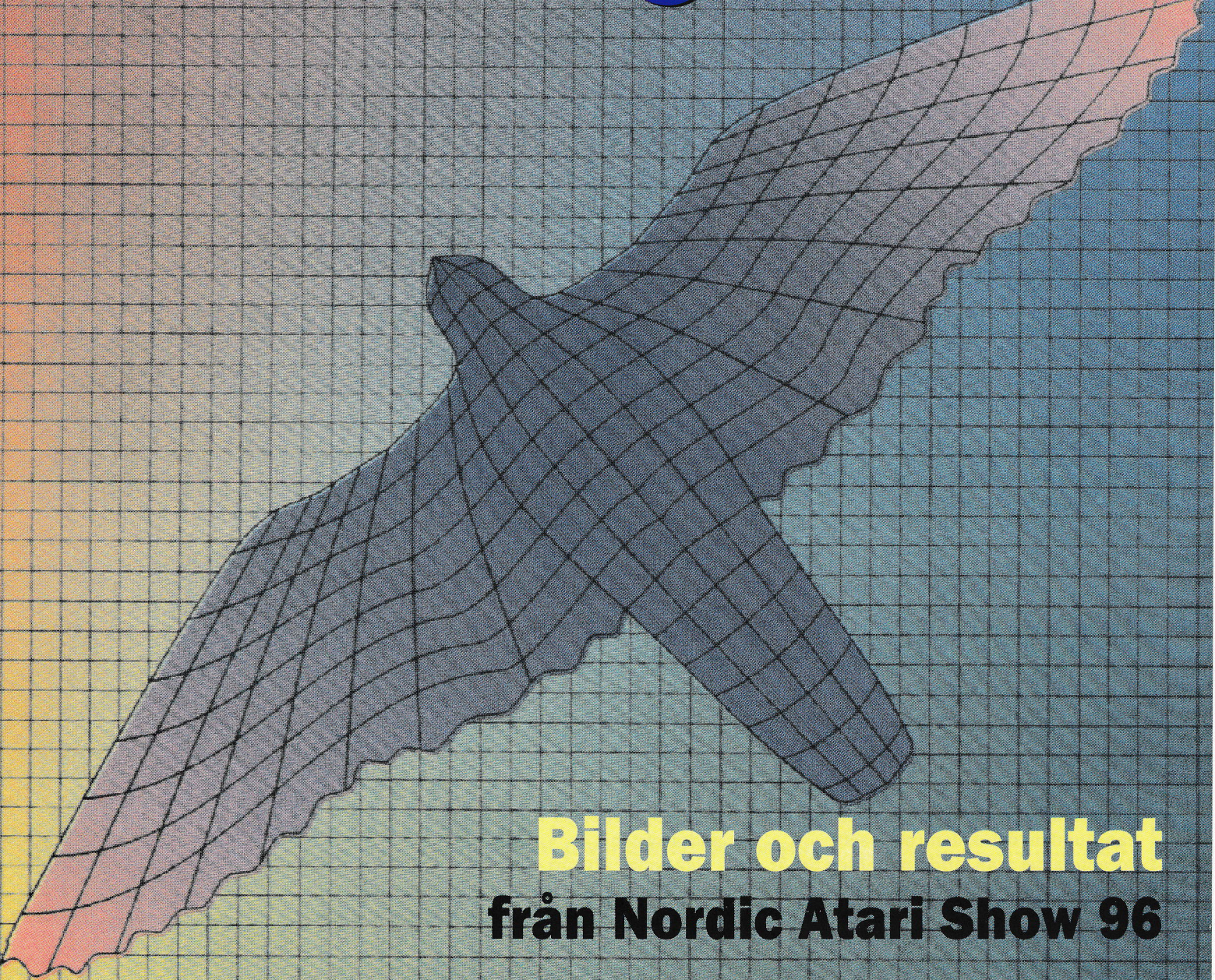
AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 11

Nummer 3 1996

Oktober



Bilder och resultat
från Nordic Atari Show 96

Så skapades den svenska
Calamusbasen

Musikinspelning
– så lyckas du!

Dessutom: Passa på att vinna allehanda godis i vår fin-fina tävling!

Atari är död – länge leve Atari!

I bland känns det lite som att leva i en sekt, när man håller på med Atari-datorer. Det finns vissa regler och restriktioner (precis som på Expressen Fredag) och bryter man mot dem är man inte längre Atariägare. Eller i alla fall inte en "riktig" sådan.

Fram tills för ett tag sedan var, i alla avseenden, speciellt en person en riktig Atari-ägare. Jag tänker inte nämna några namn, men en del vet säkert vem jag tänker på. Han förespråkade Falcon och Atari framför en "jobbige PC", men vad blev resultatet av de årens tjet och uppmaningar?

Jo, idag sitter han med en nyinköpt Pentium och lovordar den, respektive tar tillbaka vad ont han förljugit den om tidigare. Det var visst inte så dumt ändå. Nej, speciellt inte som man kan köra sina Atariprogram dubbelt så snabbt på en 166 MHz Pentium under MagiCPC, mot en vanlig Falcon.

Samma sak upprepar sig bland andra jag känner. De byter till Macintosh och kör MagiCMac. Det tillfredsställer dem, för de fortsätter köra med Atari-programvara. Jag diskuterar själv med andra om att köpa en Pentium för att köra MagiCPC med den kompatibilitet som kan erbjudas, samtidigt som jag får möjlighet att köra alla PC-program, som faktiskt är en hel del.

Det är lite underligt att man kan vara totalt fientligt inställd mot allt vad PC heter ena stunden, och sedan i stort sett acceptera det man stridit mot. Men det är också lättande, för det visar på lite förståelse för andra.

Oavsett om de ska kallas Atari-användare, TOS-användare eller Motorola-folk, kan man konstatera att det finns två typer av dem. De som väljer att "leka" helt och hållet, kontra dem som vill arbeta professionellt. Det kan man dock inte göra på en 520 STFM med monokrom monitor. Det krävs mer minne, bättre processor och högre upplösning. Man kan köpa en HADES eller MEDUSA och få snabbare

hantering, eller så köper man en Pentium som också ger en hastighetsökning samtidigt som man kan köra PC-programvara.

Det finns emellertid en grupp till och det är dem som är fascinerade av arkitekturen i datorn, alltså bl a att det är Motorola som producerat processorn. Dessa är egentligen de som är minst värda att kallas Atarianvändare, eftersom Motorola finns i både (äldre) Macintosh och Amiga-datorer. När man berättar för dem att man kan fortsätta köra (kompatibla) program på en PC eller Mac, är det inte bra nog eftersom en PC eller Mac har "fel arkitektur".

Vissa resonerar som så, att man till slut upptäcker att PC-program är lika bra eller bättre, och således slutar använda Atari-programmen. Jag kallar det ett oerhört nonsens. För om nu så vore fallet, är det ju bara en till i mängden som inte inser charmen med att använda Ataris TOS, och det kan ju inte vi användare göra något åt. Det är upp till var och en att avgöra.

Däremot bör vi som "finns kvar" hjälpas åt för att främja vårt användande av såväl Atari-datorer som TOS-kompatibla maskiner. För ärligt talat, skulle ni se mig som enbart PC-användare om jag köpte en PC och körde MagiCPC? Kanske, men jag fortsätter köra TOS-program för att jag är "uppväxt" med dem och de klarar vad jag vill att de ska göra. Jag använder Atari och dess program därför att jag tycker det är roligare och det ger en stor fördel gentemot andra system.

Jag tycker att vårt användande ska basera sig på TOS, The Operating System. Inte på om datorn är grå med svarta knappar eller om den kommer från CLAB, Compaq eller SUN. Ligger det kanske något i vad SUN säger: "The network is the computer", fast med en modifiering till: "The operating system is the computer"? Det är faktiskt rätt sant, om du tänker efter. ■



ROLF JOHANSSON

Manusstopp för nummer 4 1996 är 16 november

ATARI® SUPPORTERS

CHARA DATA AB
Eksjö och 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
Tel 031-180140
Fax 031-814305

FALCON PRO CENTER
Göteborg och Bollebygd
Tel 031-545526/033-284854

INDIGO2
Århus, Danmark
Tel 00945-86-201655
Fax 00945-86-201204

LINE AUDIO
Rinkaby
Tel 044-225496
Fax 044-225420

MEGATEC AB
Hjo
Tel 0503-40330
Fax 0503-40033

MR DATA AB
Kista och Malmö
Tel 08-6500680
040-974400
BBS 08-7508425

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

OSAB
Göteborg
Tel 031-872620

RADDOX
Frillesås
Tel 0340-653400

SVEN BORNEMARK MUSIK
Oxie
Tel 040-545454

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

Innehåll

AtariMagasinet nr 3 1996

innehåll

Fasta punkter

Ledare	2
Information	4
Tidningsdisken	4
Lokalavdelningar ..	5
Insändare	6
PD-biblioteket	32
Gästkrönikan	35
Captain Void	36

Nordic Atari Show 1996

Vad hände, vem var där och vem vann?	8
--	---

Vad säger enkäterna?

Nu kommer den efterlängtnade(?) redovisningen av de enkäter som kom in till redaktionen	10
--	----

Musikinspelning

Claes Holmerup ger praktiska råd och berättar om hur det går till	12
--	----

Atari på Nya Zeeland

Vi har tittat in hos Tariland	15
-------------------------------------	----

Den svenska Calamusbasen

Thomas Lawergren tröttnade på att det inte fanns något samlat om Calamus	16
---	----

Face Value

Ett nytt hjälpprogram för dig som programmerar med resurser i GFA Basic	17
--	----

Programmera i C

Per-Erik "Pekka" Peterson guidar nybörjaren genom C-träsket	20
--	----

Tävla!

En intelligent tävling med bra priser	23
---	----

CacheEd

Nytt program för CAB	24
----------------------------	----

Fantastiska faxar

och praktiska diskar tilltalar Martin	25
---	----

Koppla dig på rätt sätt

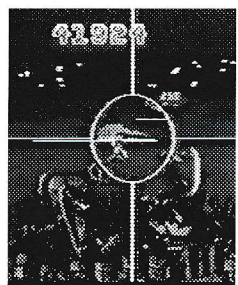
Martin Graiter förklarar hur du lyckas med inställningarna i Internetprogrammen	28
--	----

Defender 2000

Ännu en smash-hit till Jaguaren	30
---------------------------------------	----

Ordlistan

Både gamla och nya ord för den oinitierade	34
--	----



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 lokalavdelningar. Vi vill genom information, kurser och liknande uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Ataridatorer.

Vad du får som medlem

* Hjälp och information via medlemstelefon. Hit ringer du och får direkt kontakt med någon i styrelsen.

* PD-bibliotek (fria program) med ett stort utbud. Här finner du säkerligen det du söker, till låga priser (25 kronor/disk för medlemmar).

* Extra förmåner i vår BBS, STraight BBS. Här tar du hem de senaste fria programmen, knyter nya kontakter och får egen epost-adress.

* Den tidning du nu håller i handen, AtariMagasinet, fyra gånger per år. Tidningen är ditt klotterplank och inspirationskälla.

* Möjlighet att delta i kurser och temakvällar hos lokalavdelningarna.

Hur du blir medlem

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

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

För personer i övriga nordiska länder tillkommer 50 kr på grund av Postens avgifter.

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på postgiro nr 491 75 44 - 1. Ditt medlemskap varar i tolv 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 – det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben!

KLUBBINFORMATION

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.

Tel: 031-7060992 **Fax:** 031-3363973 **epost:** sak@straight.ct.se

Websida: <http://www.pedserv.gu.se/janne/sak.html>

Postgiro **491 75 44 - 1** för medlemsavgifter.

Postgiro **649 73 54 - 8** för PD-beställningar.

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: c/o Dag Dao, Ängelholmsgatan 12, 214 22 MALMÖ.

Tel: 046-250265 (ordförande Jesper Kock).

SAK Västra: c/o CCW, Första Långgatan 20, 413 28 GÖTEBORG.

Tel: 031-249170 (CCW).

PD-biblioteket

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) respektive 30 kr (35 kr) för HD-disketter.

SAK:s BBS – STraight BBS

Tel: 031-3363973 (två linjer). Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 1,8 GB hårddiskutrymme plus ett flertal nio CD-ROM-skivor i växlare som alla medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet att få egen epost-adress, Fidonet, NeST, Atarinet m. fl. nätverk. Programvaran är Octopus/Semper/Jetmail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande	Johan Eriksson	(031-544273)
Vice ordförande	Ulf Högberg	(031-236371)
Kassör	Lars G Andersson	(031-802972)
Sekreterare	Per-Erik Peterson	(031-458807)
Ledamöter	Rolf Johansson	(031-825073)
	Bertil Jägar	(031-444219)
	Jan Hollander	(031-518085)
Ersättare	Jerry Lundström	(031-508954)
	Daniel Niklasson	(031-884583)
Revisorer	Gunnar Karlsson	(031-189845)
	Ylva Budsjö	(031-7765906)

TIDNINGSDISKETT 3/96

Disketten kan beställas av alla 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 **3/96**.

Möjlighet finns på påminnelsetalonger och nya inbetalningskort att kryssa för automatiskt utskick av alla diskar med varje nummer av tidningen.

På tidningsdisketten denna gång...

Program både för Atari ST och Falcon/TT, som möjliggör att presentera film av industristandarder, som AVI (Video for MS Windows), MPEG och Apple QuickTime (MOV). Vissa exempelfiler medföljer. Följande är uppspelarna_

AVI, MoviePlayer, Brainstorm FLI/FLC Movie Player, MOV, 1stGuide Multimedia Viewer samt MPEG by DSP.

Tiden går men SAK/Skåne består!

Sedan sist har både mycket och litet hänt. Först var det NAS, och SAK/Skåne ställde upp nästan mangrant (i alla fall styrelsen). Vi lyckades sälja några VGA-adaptrar, vi upptäckte en Hades som stod och försökte vara kompatibel, vi åt varma korvar, vi bevistade en sorts föreläsningar, och till sist lyckades vi hitta ett golv att sova på. Tyvärr fick vi aldrig vår 300 meter långa banderoll klar, men nästa NAS ska vi allt täcka minst en skolbyggnad med ett logotypöversållat tygstycke som inte sett sin like sen några stackare fick uppdraget att sy ihop luftskeppet Hindenburg.

I lokalen har saker kommit och gått. Någon vänligt sinnad person har brutit sig in, och befriat lokalen från alla störande PC-maskiner som mest stått där och tagit plats. Våra Atari-burkar har respektfullt lämnats kvar, dock, vilket tyder på ett stort hjärta hos tju-

ven. Under tiden har så sakteliga Telia börjat reagera på lokalens andra förenings vädjan om ett telefonabonnemang, så vilket årtionde som helst kommer vi nu äntligen att kunna starta vår kurs i kommunikation på Atari. Tyvärr har det nu visat sig, att en del mindre seriösa internetleverantörer (läs Telia) konsekvent försummar oss stackars atarianer genom att bara erbjuda PPP-uppkopplingar på sina internetabonnemang, men vi håller nu på för fullt med att försöka varna våra medlemmar för dessa bedrägerier.

Och så har vi gått och blivit distributionskontor för en utländsk Atari-tidning! Medan detta skrivs går floppyn på både TTn och PCn varma, och staplarna av Reader's Disks i min lägenhet påminner mer om stalagmiterna i Lummelundagrottan än om ett ombonat vardagsrum i en stackars överansträngd Atari-ägares hem. Men låt

diskettstationerna sjunga, ty nu nalkas åter en ny vår för läskunniga atarianer världen över!

Att den stackars sekreteraren bakom detta glödheta tangentbord snart måste in i AlphaWorld och bygga vidare på sitt hus (än står sängen under bar himmel) behöver ingen ta hänsyn till. Ej heller till det bittra faktum att 3DO inom kort börjar debitera 10 dollar för varje månad man tillbringar i det fjärran landet Meridian. Vi vill med dessa rader ändå påminna om att både SAK/Skåne, Atari och undertecknad har många långa år kvar i hetluften! ■

DAG DAO

Se oss på <http://www.algonet.se/~dada/sakscania.html> – Skriv till dada@dada.pp.se – Fortsätt läsa AtariMagasinet. Hej då från det soliga södern.

SAK Västra är på

Hösten 1996 och framåt har SAK Väst medlemsmöten första måndagen i varje månad. Kom ner hit om du vill träffa andra SAK-medlemmar, prova olika program, testa datorer, gå kurser mm.

Vi är inneboende hos Motorola-avdelningen på Computer Club West, och i och med en utbyggnad har vi plötsligt fått lite mera plats. Vår maskinpark omfattar nu två stycken Falcon 030, några antal mindre STE:er, en TT 030 med 24 MB RAM och storbildsskärm (redaktionens dator). Vi har också en äkta Atari laserskrivare SLM804, och kör nätverk via LAN (Local Area Network) på Falcon-datorerna och TT:n.

Om du vill testa hur det känns att arbeta med de olika datorerna, och du bor i Göteborgsområdet, har du en unik chans. Prova Calamus SL, GemView, QED, MiNT, Linux eller andra program och operativsystem. Kom ner om du har problem med din utrustning och program så kanske vi kan hjälpa dig.

I ett försök att aktivera alla runt speciella saker, tänker vi hålla speciella temakvällar som behandlar olika ämnen. De här är planerade:

nAES tillsammans med MiNT – en föreläsning av den nya grafiska miljön under MiNT, för TOS-maskiner. Ett mycket bra alternativ till MagiC och definitivt till det grafiska skämtet MultiTOS.

Datum: 4 november.

Hur du lyckas med att s(m)urfa på Internet. Vi visar Crystal Atari Browser, STiK, AntMail, MiNTnet och andra lösningar. Konfigurering går igenom samt hur dina dial-scripts ska se ut.

Datum: 2 december.

Vi håller till på Första Långgatan 20 (mellan Masthuggstorget och Järntorget – ta spårvagn linje 1, 3, 4 eller 9, samt buss 85, 711 eller GL Blå). Första måndagen i varje månad, som sagt, mellan 18 och 21. Ring på hos CCW, ta hissen upp till andra våningen. Gå in till höger och håll sedan höger hela tiden så kommer du till Motorola-rummet.

Ring gärna innan och meddela att du kommer, speciellt på temakvällarna.

Vi ses! ■

JAN ANDERS JANSSON

Hjälp oss att rensa lagret.

Snälla.

Köp en egen NAS95 eller NAS96 t-shirt.

Jag har en själv.

En st kostar endast 75:- och två för 150:-

Det är ett bra pris.

Betala idag till pg 491 75 44 - 1

INSÄNDARE

Redaktör: Ulf Högberg

epost: ulftage@tripnet.se

ADRESS

AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG

TELEFON

031-7060992

TELEFAX

031-3363973

Modifikation av Sony MPF520-1 diskenhet

Hur får man en Sony diskdrive att fatta att man bytt till en annan diskett – utan att ta bort skrivskyddet först? Hur får man samma drive att skilja mellan HD- och DD-disketter?

I januari gav den interna driven på min ena STe upp andan. En DD-drive visade sig vara omöjlig att få tag i. När det gäller Atari så brukar man ju rekommendera Teac, men i mitt fall blev det en Sony HD-drive. Dels eftersom det satt en Sony i från början och dels för att måtten verkade stämma.

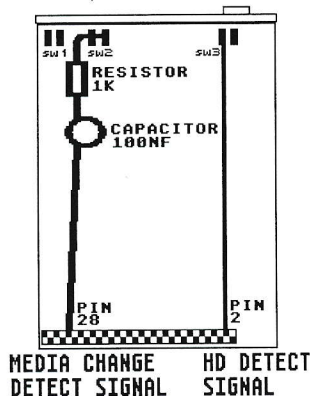
Det visade sig dock snart att driven inte kunde "se" diskettbyten när disketterna inte var skrivskyddade. (Detta kan naturligtvis avhjälpas med ett tryck på Esc-tangenten vid diskettbyte, vilket varje någorlunda bevandrad atarian känner till. Är man i desktoopen är det inga problem. Värre blir det inne i ett program. Enligt min erfarenhet är den funktionen sällan tillgänglig. Inte mycket nytta med det alltså.)

Vid ungefär samma tidpunkt dök det upp två informativa insändare kring problemet i den engelska tidningen Atari World. Dessa, samt lite tips inhämtade från några namnkunniga Atari-tekniker här hemma utgjorde grunden för några dagars experimenterande med motstånd (1k) och kondensator

(100nf) sammankopplade enligt den information jag hade tillgänglig.

Jag fick det inte att fungera och var nästan på väg att ge upp när jag testade en grej som inte hade nämnts; jag kopplade samman de två kontaktpunkterna på den switch

som skulle anslutas till ett s.k. seriellt RC-nät och vips så funkade det! Det skulle sedan visa sig att värdena på komponenterna inte hade någon större betydelse för funktionen. På min drive är motståndet på 2k och kondensatorn på 50nf och det har funkat perfekt i tre månader nu. (Lite originell vill man ju vara.)



Att få driven att skilja på HD och DD är en något lättare match. Detect-indikatorn för HD sitter alldeles bakom "tryckut-knappen". Den ska förbindas med pinne 2 på den stora 34-poliga kontakten bak på driven. Upptäckten gjordes i samband med att jag monterade in en HD floppy controller-modul i datorn. Rekommenderas.

Men ta det lugnt när du sätter in den – en sekunds glädjeyra kan sabba hela skiten (tack Martin G.).

Bredvid ser du en noggrannare beskrivning. ■

JAN MÅRTENSSON, Malmö

Hej på er igen! Flödet av insändare och frågor till det här numret av AM har varit ovanligt litet. Kanske beror det på att ni redan får alla era frågor besvarade i våra artiklar och recensioner, kanske beror det på att det har varit sommar, kanske beror det på något annat.

Astrologiprogram

? Vi har i alla fall fått en fråga från Kjell Karlsson via telefon. Hans fråga löd ungefär så här: "Jag är på jakt efter ett astrologiprogram till Atari. Ställer horoskop och då är ett sådant mycket användbart. Alltså, inget astronomiprogram, utan astrologi. Om någon känner till ett sådant, hör av er."

! Ingen av oss på redaktionen känner till något sådant program så vi vidarebefordrar frågan till er läsare. Kjell har tel. 0480-29790 och är medlem nr 450.

I det här sammanhanget kan jag inte låta bli att berätta om logikern Raymond Smullyan. När han får frågan varför han inte tror på astrologi brukar han svara att han är Tvilling och att Tvillingar inte tror på astrologi.



Spelfråga

? Hej igen! Mitt namn är Jan och jag undrar om ni har något spel som heter Millennium. Jag vet bara att det är programmerat i Finland. Och att det hänger med Robocop. Robocop utgavs av Ocean. Peter Johnsson har programmerat Robocop. Millennium 2.2 står det efter ett tag när man startat det. Det är gjort 1989. Jan Bengtsson, Växthusgatan 6, 733 33 SALA PS. Icke medlem. Tack för tidning. Har en 520 STE.

! Tja, nog för att jag har spelat en hel del spel på mina olika Atari-datorer men Millennium har jag aldrig träffat på. Kanske att någon som läser detta äger spelet och kan tänka sig att sälja det till Jan? Radannonsera!

Svenskt tangentbord

? Bertil Sjödin i Kalix undrar följande: Innan jag går in som medlem så undrar jag om man får vara så omodern med dator utan å ö tangentbord? Jag har ännu inte fått svar på hur man ska gå tillväga.

Kan du hjälpa mig? (Har förr sänt 20:- i brev).



Jo, det skall väl gå att få svenska tecken även från ett engelskt tangentbord. Detta diskuterades helt nyligen i ett av Atari-mötena på Fidonet. De två program som rekommenderades för att lösa problemet var Setswed och Untysk. Frågan var visserligen från en Falcon-ägare men förhoppningsvis fungerar programmen på en ST.

Skriv!

Jaha, detta var allt som vi hade att bjuda på för den här gången. Har du något att säga angående Atari-marknaden och dess program så tveka inte att skriva en rad. Vad tror du om framtiden? Hur länge kommer det att fortsätta att utvecklas program och ny hårdvara? Ja, nog finns det en hel del ämnen att skriva insändare om. ■

ULF HÖGBERG

Sony – en bra utbytesdrive

Äntligen har jag hittat en DD-diskdrive att byta med, när den interna eller externa på grund av tidens tand har gett upp. Den heter Sony, modell MPF520-1 och är egentligen en HD-drive men går alldeles utmärkt som DD-drive.

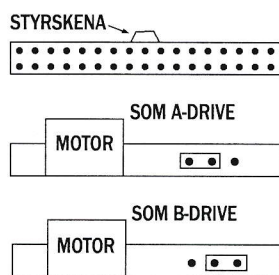
Men det finns en mycket viktig detalj som man vid installation måste ta hänsyn till. På STE, STF och STFM (STM:s externa också för den delen) får man titta på den flatkabel som går upp från moderkortet och försöka lokalisera var ben 1 och ben 34 är. På originaldrivearna sitter ben 34 mot bakstycket på ST:n och då följaktligen ben 1 mot tangentbordet. Den förbindande flatkabeln går alltså snyggt och prydligt från diskdriven ner till moderkortet där då ben 34 också ligger mot bakstycket och ben 1 mot tangentbordet.

På Sony-enheterna ligger dock ben 1 mot bakstycket (eller mot drivens motor, se bild 1) och då givetvis ben 34 mot tangentbordet. Det knepiga blir då att väldigt försiktigt vrida hela flatkabeln med kontakten 180 grader (ett halvt varv) innan den sticks in i drivens kontakt. Det är också en fördel att med en tång försiktigt avlägsna den fyrkantiga "styrskena" (se bild 2) som

sitter på flatkabelkontakten. Annars kan det bli mycket svårt att ansluta den, eller man kanske böjer några av stiften i kontakten och det vore ju onekligen olyckligt.

Hur adress-jumpern (bygeln) på sidan av drivemotorn ska stå, ser du på bild 3 för A-drive och på bild 4 för B-drive. Har du nu byglat rätt, försiktigt vridit flatkabeln, identifierat var ben 1 och ben 34 är, tagit bort styrskenan och anslutit flatkabeln och strömmatningskontakten ska det bara vara att prova. Driven finns att köpa på bl.a. Material Clearing i Norrköping, tel. 011-186675. Den kostar 296:- exkl. moms. Lycka till! ■

BENGT ADOLFSSON, Norrköping



RADANNONSER

Radannonsering är gratis för alla medlemmar i SAK. Sätt in en annons om du vill sälja, byta, köpa, knyta nya kontakter eller skänka bort en HADES till redaktionen. Endast försäljning av enstaka program och hårdvaruexemplar får förekomma. Programmen måste vara original, och det ska tydligt framgå i annonsen. Håll din text kort! Vi förbehåller oss rätten att refusera eller korta ner annonser. Skriv, ring, faxa eller skicka epost med din annontext. Adress på sidan två. Allt för få verkar ta tillfället i akt – du kan nå nära 1000 Atarianvändare med din annons. Många köper fortfarande gamla program och datorer!

Köpes

SCSI-Link för min Mega ST4. Den behöver bara klara "gamla" SCSI, ej SCSI II. Prisförslag: 400:- eller lägstbudande. Säljes: 520 STFM med 1 MB Minne, 600 disketter med diverse program. Typhoon järnvägssimulator, STOS, First Wd, PC-Ditto mm. Priside: 2000:-. Magnus Persson, Stävgränd 20, 90627 Umeå, 0740-101708 (p-sök).

Säljes

2 MB Atari STE med TOS 2,06 och SM124, extra drive, 500 MB hårddisk, bläckstråleskrivare, scanner (flatbädd) samt Calamus 1,09 för 3500:-. Anders Nilsson, tel 031-561587.

STraight BBS!

TELEFONNR (TVÅ LINJER MED FAX):

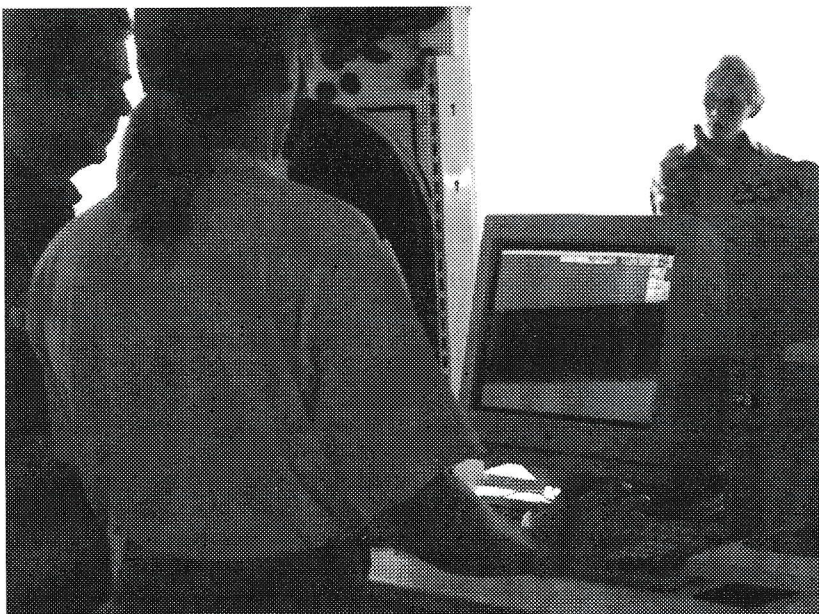
031-3363973

Alla modemägares dröm! Här finner du massor av program och tillbehör för din Atari. Över en gigabytes hårddisk och CD-växlare som studsar mellan skivor som Gemini, ST Computer PD, MOD Collection, GIFs Galore och mycket fler. Dessutom har du tillgång till Fidonet, NeST, Atarinet och Internet – alla nätverken där du kan kommunicera med Atarianvändare över hela jorden.

Möjlighet finns även att få egen email-adress. Medlemmar har dessutom fri tillgång till CD-skivorna!

Det är nu för andra året i rad som Nordic Atari Show arrangerades. Denna gång hölls alla aktiviteter i Kortedala gymnasium i Göteborg. En salig blandning av demogrunder, återförsäljare, produkter och seminarier som den som missade verkligen missade!

FOTON: ROLF JOHANSSON



En atarishow i nordisk anda

Vi kom igång lite sent detta år med förberedelserna, det mesta fördröjdes eftersom vi inte hittade någon plats att hålla showen på. Skolorna brukar vara tillmötesgående men plötsligt upptäckte vi att kommunen beslutat ta fantasibelopp på 100 000 kronor i hyra och det gick liksom inte att räkna på för vår del. Det mesta verkade gå emot oss men till slut löste det sig tack vare kontakter inom skolindustrin.

Det höga inträdet var något som många anmärkt på året innan. Vi lyckades trycka ner det till en rimlig nivå och ändå (i stort sett) gå runt ekonomiskt. Tack vare sponsorer lyckades vi också skramla ihop priser till de vinnare som gjorde bäst ifrån sig på konventet.

Bättre konventdel

Förra årets konventdel kanske inte var något att hänga i midsommarstängan precis, men tack vare samarbetet med (demo)gruppen NoCrew kunde vi detta år presentera en betydligt mera lyckad

tillställning. Ett flertal grupper var närvarande eller representerade, bland annat ICE, Impulse, Aggression, t.o.y.s, DHS och IMponance. Vi hade tillgång till förstklassig ljudanläggning och storbildsprojektor i aulan där det ibland visades någonting.

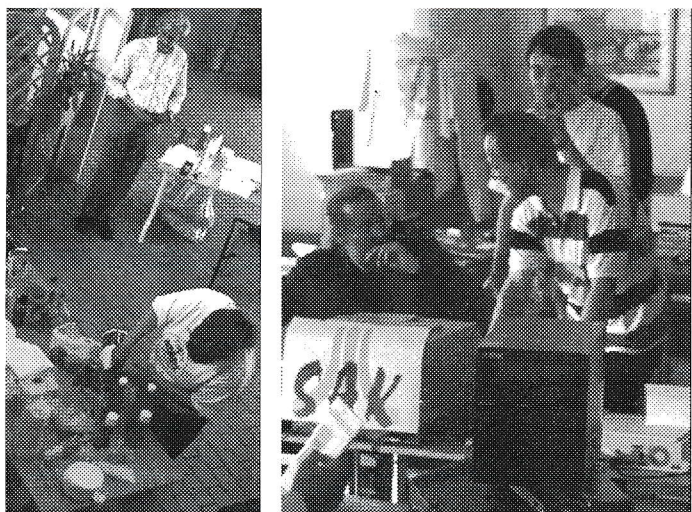
Utställningen blev inte lika bra som förra året, främst berodde det på att det saknades vissa markanta återförsäljare som ställde ut. Men de som var där gjorde naturligtvis sitt bästa för att hålla upp stämningen. DISK1 hade Jaguar och sålde både nya och gamla spel. Falcon Pro Center kunde bland annat stoltsera med en HADES 040 som testades till yttersta gränsen, 16/32 från England hade en uppsjö med CD-skivor och spel till Atari, Solution Software från Tyskland visade bland annat SW-program och tillhandahöll äldre och senare nummer av Atari World. Peter Segerdahl demonstrerade Zero-X och i ett avskilt rum höll Per-Erik Peterson och Sven-Erik Hansson ljudet konstant med sin MIDI-utrustning som de demade för FPC. Bo Leuf

från Dagsskimmer var också närvarande, tyvärr kunde han inte visa så mycket i produktväg eftersom hans bil brakat ihop dagarna innan och han var tvungen att ta tåget.

Vi i SAK lyckades detta år få till stånd en representativ monter, där vi visade Falcon med MagiC, redaktionens TT med Calamus och storbildsskärm samt STraight BBS med den underbara PAK 68/3-tillbyggnaden på 32 MHz.

Lyckade seminarier

En av de mest lyckade byggstenarna i årets NAS var seminarier. Tack vare att många ställde upp med att bjuda på sin kunskap kunde flera seminarier hållas. Intresset var stort när Ulf Persson (Tripnet AB) tillsammans med Daniel Niklasson och Ulf Högborg visade hur man surfade grafiskt och i textläge på sin Atari. Claes Holmerup visade hur en musikproduktion går till på Falcon – från idé till färdig CD-skiva, och Martin Graiter höll föredrag om Atarins hårdvara. En mycket uppskattad del av NAS96, alltså.



Efter mycket om och men lyckades vi också få igång vårt Internet-café. Där kunde man på både Falcon och PC ge sig ut i omvärlden och surfa eller IRC:a på en fast uppkoppling till skolan.

NAS96 blev mycket lyckat, till största delen tack vare alla frivilliga som ställde upp med att stå i cafeteria/informationen, höll ögonen öppna i utställningshallen och på allehanda sätt hjälpte till. Sådana här "ideella" till-

ställningar fungerar bara med hjälp av frivilliga, och med tanke på hur få mäsor och annat som finns där Atari idag representeras tror jag att vi behöver något som Nordic Atari Show varje år (minst). Jag ser fram emot ett NAS97 och hoppas naturligtvis att du som bor i närheten hör av dig för att hjälpa till att göra den bästa möjliga show även nästa år. Välkommen! ■

ROLF JOHANSSON

Gratis Coca-Cola

...var något man kunde fått om man verkligen lusläst nummer 2/96 av AtariMagasinet. På sista sidan, under Captain Void, fanns nämligen en mikroskopisk text som förtäljde att den som sa "jag hatar Bill" i cafeteria fick en gratis Coca-Cola.

Den vi åsyftar är INTE Bill från SAK/Skåne, utan en annan person från ett fjärran stort land. En (1) person lyckades få gratis dryck, ingen mer. I framtiden kommer säkert liknande upptåg (fast inte exakt som detta, naturligtvis), så håll alla ögon öppna!



Tävlingsvinnare

Demotävlingar

Första pris: **IMPULSE** för deras demo **BUGS FROM OUTER SPACE**.

Andra pris: **ICE** (ursäktat dröjsmålet).

AGRESSION belönades för ett gott försök i intro-tävlingen, samt likaså **T.O.Y.S** för deras 4k **PACMAN INTRO**.

A-Z på tangentbord

Denna lilla egenartade tävling vanns av **Robert Högberg** (Baggio/Wildfire Effect) med tiden **2,49 sekunder** (tror vi) för att skriva A-Z på ett vanligt ST-tangentbord. Det blev många försök.

HTML-tävling

Denna tävling kom till lite senare än de andra, och gick ut på att med HTML (WWW) presentera sig själv på ett så bra sätt som möjligt. Sidan skulle dessutom kunna läsas i CAB utan problem.

Vinnare blev **REINE LARSSON**, som juryn tyckte hade lyckats bäst bland de tävlande med den uppgift som vi gett.

Kvarglömd klocka

Någon hade oturen (eller var det planerat?) att glömma kvar sin klocka på NAS96. Den rättmätliga ägaren kan få tillbaka den mot en detaljerad beskrivning. I annat fall behöver chef-redaktören en för att veta när deadline är... ■

Enkäter!

Här kommer som lovat en redovisning av den enkät vi hade med i julnumret. Naturligtvis kommer vi i framtida nummer av AM att ha denna enkät som underlag för innehållet och formen.

OM LÄSAREN

Ålder: [0%] 0-9 [3%] 10-15 [24%] 16-20 [11%] 21-25 [12%] 26-30 [27%] 31-40 [15%] 41-50 [5%] 51-60 [3%] över 60

Är du medlem i SAK? [100%] Ja [0%] Nej

UTRUSTNING/DATORTYP

Datortyp: [8%] ST [9%] STF [9%] STM [17%] STFM [62%] STE [5%] Mega ST [5%] Mega STE [5%] TT [33%] Falcon [2%] Stacy [8%] Portfolio [0%] Medusa [0%] Eagle [0%] Hades [20%] PC [3%] Macintosh [2%] Amiga [0%] Acorn [2%] arbetsstation (SUN etc) [5%] åttabitar Atari [2%] Archimedes [15%] Jaguar [6%] Jaguar CD-ROM

Minne: [6%] 1/2 MB [29%] 1 MB [20%] 2 MB [62%] 4 MB [9%] mer än 4 MB

Extra: [68%] hårddisk [53%] modem [23%] scanner [53%] monokrom monitor [61%] färgmonitor [6%] storbildsskärm [61%] matrissskrivare [30%] bläckstråleskrivare [18%] laserskrivare [39%] MIDI-utrustning [17%] CD-ROM [3%] tapestreamer [2%] Zip-Drive

Vad är du intresserad av? [47%] programmering [55%] musik/MIDI [48%] DTP [59%] grafik [52%] Internet/BBS [59%] ordbehandling [48%] spel [14%] kalkyl [32%] databas [6%] Elektronik

Hur många utöver dig använder datorn/utrustningen? [38%] 0 [36%] 1 [11%] 2 [8%] 3 [2%] 4 [2%] 5 [3%] 6

Vilka andra tidningar läser du? [56%] Atari World [30%] ST Format [12%] ST Computer [5%] ST Applications

Ringer du till BBS:er? [53%] Ja [42%] Nej
Har du tillgång till Internet? [32%] Ja [68%] Nej

TIDNINGEN

Passar formatet på tidningen? [2%] Större [0%] Mindre [98%] Bra

Är tidningens layout lättläst? [100%] Ja [0%] Nej

Nog med bilder till artiklarna? [85%] Ja [14%] Mer [2%] Färre

Snabbfaktarutorna? [92%] Bra [2%] Dåliga

Antalet sidor? [61%] Mera sidor [0%] Färre sidor [38%] Bra som det är

INNEHÅLLET

För mycket... [2%] programmering [2%] nyheter [8%] Internet/BBS [12%] musik [0%] grafik [3%] ordbehandling/DTP [12%] MiNT [0%] insändare [2%] hårdvarubyggen [3%] programrecensioner [3%] spelrecensioner [11%] Jaguar [2%] reportage [5%] intervjuer [3%] material för nybörjare [2%] annonser

För lite... [32%] programmering [18%] nyheter [18%] Internet/BBS [20%] musik [18%] grafik [15%] ordbehandling/DTP [3%] MiNT [15%] insändare [20%] hårdvarubyggen [15%] programrecensioner [15%] spelrecensioner [5%] Jaguar [12%] reportage [15%] intervjuer [21%] material för nybörjare [17%] annonser [3%] Demos

[26%] Innehållet är bra som det är.

Vad tycker du om icke-Atari-relaterat material i tidningen, t.ex.

FilmForum, i den utsträckning som det förekommer idag?

[18%] Är intressant att läsa [32%] Borde tas bort [47%] Spelar ingen roll

Föredrar du...

[8%] långa och djupgående artiklar [5%] korta och mindre djupgående artiklar [88%] en kombination av ovanstående

Vad tycker du om tävlingar i tidningen?

[55%] Är intressant oavsett priserna [23%] Är bara intressant om det är bra priser [21%] Är inte alls intressant

TIDNINGSDISKETTEN

Har du beställt tidningsdisketten någon gång? [17%] Ja [82%] Nej

Om ja, vad blev din reaktion? [17%] Positiv [0%] Negativ

Om nej, varför inte? [23%] Ointressant innehåll [3%] Ny medlem [26%] Har fullt upp ändå [11%] Ej blivit av [3%] Inga pengar [6%] Vet ej

ÅF-LISTAN

Har du någon gång haft användning för listan över återförsäljare som vi har i tidningen? [79%] Ja [17%] Nej

FÖRENING/INFO

Får du tillräckligt med information från styrelsen om föreningen genom tidningen? [85%] Ja [9%] Nej

INSÄNDARE

Har du någon gång skrivit till tidningen? [24%] Ja [74%] Nej

Om nej, varför inte? [17%] Hinner inte [27%] Har inget att fråga/tycka om [9%] Ej blivit av [9%] Behövs ej [6%] Kommer så småningom [5%] Ny medlem

Nivån på artiklarna (generellt) [6%] för lätta [8%] för komplicerade [85%] lagom

ARTIKELBETYG

Nyheter	[0%] 1 [2%] 2 [18%] 3 [44%] 4 [33%] 5
Gemulator 4	[3%] 1 [15%] 2 [41%] 3 [27%] 4 [11%] 5
Crazy Sounds	[3%] 1 [9%] 2 [39%] 3 [29%] 4 [14%] 5
Hårddisk-drivers	[0%] 1 [8%] 2 [26%] 3 [36%] 4 [26%] 5
Sharewarespalten	[2%] 1 [3%] 2 [26%] 3 [45%] 4 [18%] 5
Roman Hodek	[2%] 1 [9%] 2 [32%] 3 [26%] 4 [24%] 5
Jagaur CD-ROM	[5%] 1 [9%] 2 [38%] 3 [32%] 4 [11%] 5
Om fontdisketter/Calamus	[2%] 1 [17%] 2 [29%] 3 [38%] 4 [9%] 5
Convert K2000	[2%] 1 [21%] 2 [35%] 3 [15%] 4 [11%] 5

Kommentar

Det antal som svarade var 66 stycken. En person av dessa motsvarar två procent. Eftersom inte alla har svarat på alla frågorna och pga avrundning uppåt och nedåt kommer en del resultat att sammanlagt ligga under eller över 100%. ■

ULF HÖGBERG

Internet för 100 kr i månaden! TRIPNET

Telefon
031-725 25 00

Fax
031-725 25 01

Modempool
031-725 25 25

Email
info@tripnet.se

World Wide Web
www.tripnet.se

Erbjudandet gäller alla nya kunder under första månaden, därefter är priset 1000 kr per år, 600 kr per halvår eller 150 kr per månad. Priset avser standardabonnemang och inga ytterligare kostnader tillkommer.

Standardabonnemang innebär full tillgång till alla Internet-tjänster, utan tidsbegränsningar. Ni kan använda email, Usenet News, Gopher, FTP, Telnet, IRC och Lynx (WWW). Dessutom finns PPP och SLIP/CSLIP för bla World Wide Web.

Vi har v34/28800 bps modem på alla linjer.

Tripnet AB, Box 5071, 402 22 GÖTEBORG
Postgiro 10 84 55 - 7

SAKLIGHETER

Information om vad som händer i föreningen

information

Hejsan medlemmar. Här skall vi i fortsättningen försöka komma ut med lite föreningsinfo. Det är ju så att medlemstidningen egentligen i huvudsak skall informera om vad som händer och sker i klubben. Visst har vi alltid haft med klubbinfo i AM men ändå inte förmedlat vad som sker på styrelsemötena.

Vintern närmar sig med raska steg och vid årsskiftet kommer troligtvis vår ordförande Johan Eriksson att lämna landet för att en tid bosätta sig i London. Ingen av oss i styrelsen har någon möjlighet att ersätta honom i och med att vi redan är ganska inkörda på dom respektive uppdrag vi idag redan har. Vi behöver någon vars axel vi kan beskväta med våra tårar ifall det kärvar till sig.

Ordförandens uppgift i SAK är först och främst att leda styrelsemötena och vara klubbens ansikte utåt. Han (eller hon) bör vara säker på sin SAKframställning och kunna vara diplomatisk och lyhörd för olika åsikter. För att du själv skall kunna avgöra om detta är någonting du egentligen vill syssla med bör du snarast få vara med och delta i aktiviteten för att se om du själv kommer att trivas med gemenskapen i klubbarbetet eller ej. Vi jobbar alla på vår fritid med föreningen och får betala medlemsavgift som alla andra medlemmar. Den enda ersättning man får är för dom eventuella utlägg man gör inom föreningens verksamhetsområde.

Saknar du föreningserfarenhet är det bland annat mitt jobb som sekreterare att bistå dig med all den assistans du kan behöva för att komma in i din uppgift. Du bör också ha en överblick över vad vi andra förtroendevalda gör i föreningen. Detta är väl dom krav man bör kunna uppfylla. När och om Johan åker till England får vi fördela dessa uppgifter sinsemellan på bästa tänkbara sätt men om du redan nu vill delta och känna på hur det kan vara att samarbeta med oss är det ingenting att tveka på. Utan lyft luren och ring

medlemstelefonnumret så kommer du direkt till mig och vi kan prata vidare om saken.

Nordic Atari Show

Vad som bland annat behandlats i styrelsen sedan vi tillsattes i vintras är NAS-96 som gick av stapeln en helg mitt i juni. Det gick ju inte alls lika mycket back i år som förra året och det betyder att vi nog skall kunna fortsätta att arrangera detta oerhört balla party och förhoppningsvis få detta arrangemang att bli ännu större. Ännu fler medhjälpare kan tillsammans göra NAS-97 ännu bättre. Men NAS-96 måste dock utvärderas ordentligt först.

Det börjar bli problematiskt att hitta DD-diskar nuförtiden. Vi har i och för sig en kontakt som kanske kan leverera DD-Diskar så vi får väl vara nöjda så länge dessa diskar fortfarande tillverkas.

Vi har kompletterat tidningsredaktionens TT med en storbildsskärm som underlättar layoutarbetet avsevärt. Kostnad hela 600 riksdaler. Vi kommer att så småningom också komplettera redaktionsdatorn med en utbytbar hårdisk typ Syquest eller Zip-drive.

Medlemsutvecklingen

Klubbens medlemsantal minskar tyvärr sakta men säkert. Det är trevligt så länge ni håller kvar vid era Ataridatorer även om ni också köper hem en PC, för en PC kan aldrig bli lika rolig som en Atari. Man använder en PC på jobbet och en riktig dator hemma. Vill man spela spel använder man en Jaguar. Lite kaxigt men det får nog vara lite sunt förnuft med också. Men åter-

försäljarna har det du behöver och allt annat finns i BBSerna, PD-biblioteken och på Internet. Men det tillkommer nya medlemmar också till föreningen varje vecka och er korvstoppar jag fulla med information i vår medlemstelefon när ni ringer och blir hälsade välkomna.

Vi kommer att öka medlemsavgiften för medlemmar som inte är bosatta i Sverige pga så höga portokostnader för tidningen. 200:- per år kommer detta att gå på.

Fler styrelseposter i framtiden

För att komplettera informationen i början om att vi eventuellt behöver en ny ordförande från nästa år kommer ett sista beslut om att styrelsen kan bli i princip hur stor som helst ha sin andra sittning på det kommande årsmötet. Det betyder att du redan nu kan fundera på om du kan tänka dig något styrelseuppdrag och sedan kontakta medlemstelefonen direkt eller helst Jesper Kock, som är valberedningens sammanställande, på tel: 046-250265. I och med att styrelsen kan bli större så kan vi också öka antalet tänkbara uppdrag inom föreningen. Och ju fler kockar desto *bättre* soppa i föreningslivet. Här gäller *inte* det motsatta förhållandet.

Alla som vill skall givetvis få möjlighet att hjälpa föreningen att komma framåt. För att du sedan också enkelt skall kunna kommunicera med dagens styrelse rekommenderar vi att du innehar ett modem eller införskaffar ett och så hjälper exempelvis jag dig att komma igång. (Det är t.o.m. ett beslut från sittande styrelse att du har eller skaffar dig modem.) Det kostar mellan 30 öre och 1 krona att dagligen hämta och lämna sin post. Högst 7:- i veckan skulle jag tro, om du inte ringer riks vill säga. Men vem gör det? Inte jag i alla fall. ■

PER-ERIK PETERSON

Så lyckas du med din musikinspelning

Hej alla musiker och andra intresserade.

**Det är alltid svårt att starta en artikel
(eller artikel-serie, om det skulle visa sig
att det blir en sådan), men jag kan börja
med att ge er en snabb presentation av
mig själv.**



Jag heter Claes Holmerup och jobbar på Mr Data Syd i Malmö (om någon skulle ha lyckats missa det). Jag har jobbat med att reparera – och har lustigt nog också använt – Ataridatorer i omkring nio år. Några av er träffade mig på NAS, där jag försökte hålla ett vettigt föredrag om Cubase Audio med hjälp av en Falcon som inte var helt samarbetsvillig... Under ungefär halva mitt snart 32-åriga liv har jag dessutom sysslat mycket – för att inte säga väldigt mycket – med musik. Vilket osökt leder mig vidare till vad artikeln ska handla om, nämligen just musik.

Jag tänkte berätta lite om inspelning i allmänhet (och lite om den utrustning som kan behövas) till att börja med och sedan får vi se vart det leder. Vad har då musikinspelning med Atari att göra? Jo, ofantligt mycket, eftersom man i (nästan) alla musikproduktioner idag använder sig helt eller delvis av midistyrda instrument. Naturligtvis finns det många olika sätt att spela in musik på och här ska jag försöka redogöra för en del olika sätt och deras för- och nackdelar.

Den enklaste formen av inspelning är när man själv eller ett helt band spelar in "live" på ett kassettband. Detta innebär mest nackdelar, då man inte har någon möjlighet att göra förän-

dringar efter det att inspelningen är gjord. Om man spelar in genom ett par uppställda mikrofoner, finns det dessutom vissa instrument som inte låter bra om de spelas in genom mikrofon och det är stor risk att vissa instrument (läs trummorna) dränker allt annat.

Mixer

Om man spelar in genom en mixer, har man lite mer kontroll över ljudbilden och kan ta vissa instrument genom mikrofon och vissa direkt till mixern. När man börjar tänka i dessa banor, är det viktigt att tänka på hur många mixerkanaler som behövs. Annars kan man råka ut för att man behöver byta ut mixern mot en större – eller köpa en mixer till, som kopplas ihop med den första. Som ett exempel kan trummor i vissa fall bli mycket bra om man använder två till tre mikrofoner, men bäst blir det om varje trumma har en egen mikrofon, vilket kan innebära omkring tio kanaler på mixern enbart för trummor med ett ganska normalt trumset. Detta ger störst möjlighet att påverka ljudet men blir också dyrt (stor mixer + många mikrofoner).

Man vill gärna också lägga till effekter – rymdklang, eko och liknande – och för att klara det kan man göra på två olika sätt i mixern. Dels att använda "tappningarna", typiskt på billigare mixers är två tappningar, vilket möjliggör två olika effekter samtidigt och

man väljer på varje kanals tappningsrätt hur mycket av den inkommande signalen som ska skickas vidare till respektive effekt. Det andra sättet är med hjälp av "insertjack" på varje kanal. Insert brukar finnas även på många billigare mixers och detta innebär att den effekt som kopplas in där fungerar enbart på just den kanalen, men den tar i gengäld inte upp en tappning. Finns det inte insertjack, kan man även koppla instrumentet genom effekten innan det hela går in i mixern.

Många syntar har inbyggda effekter, men alldeles för många av dessa effekter är av undermålig kvalitet jämfört med sådana som köps i lösa racklådor – samtidigt som vissa har mycket bra effekter. Generellt brukar man säga att det inte behövs tonkontroller till syntar, eftersom man vid behov kan redigera ljudet i synten istället. Därför finns det också "linemixers", som inte har tonkontroller, men med ett par tappningar för effekter. Dessa mixers är betydligt billigare än motsvarande med tonkontroller. Det blir lite mindre brus, eftersom man inte behöver gå omvägen genom filter som ändå inte används (varje del i mixern är en förstärkare som tillför sitt lilla brus).

Bandspelare

Vill man sedan spela in, behövs det någon form av bandspelare (som om det inte räckte med utgifter nu). Man kan naturligtvis använda en vanlig kassetbandspelare och spela in "live" efter diverse inställningar på mixer och effekter. Det blir billigt, men medför ganska många begränsningar:

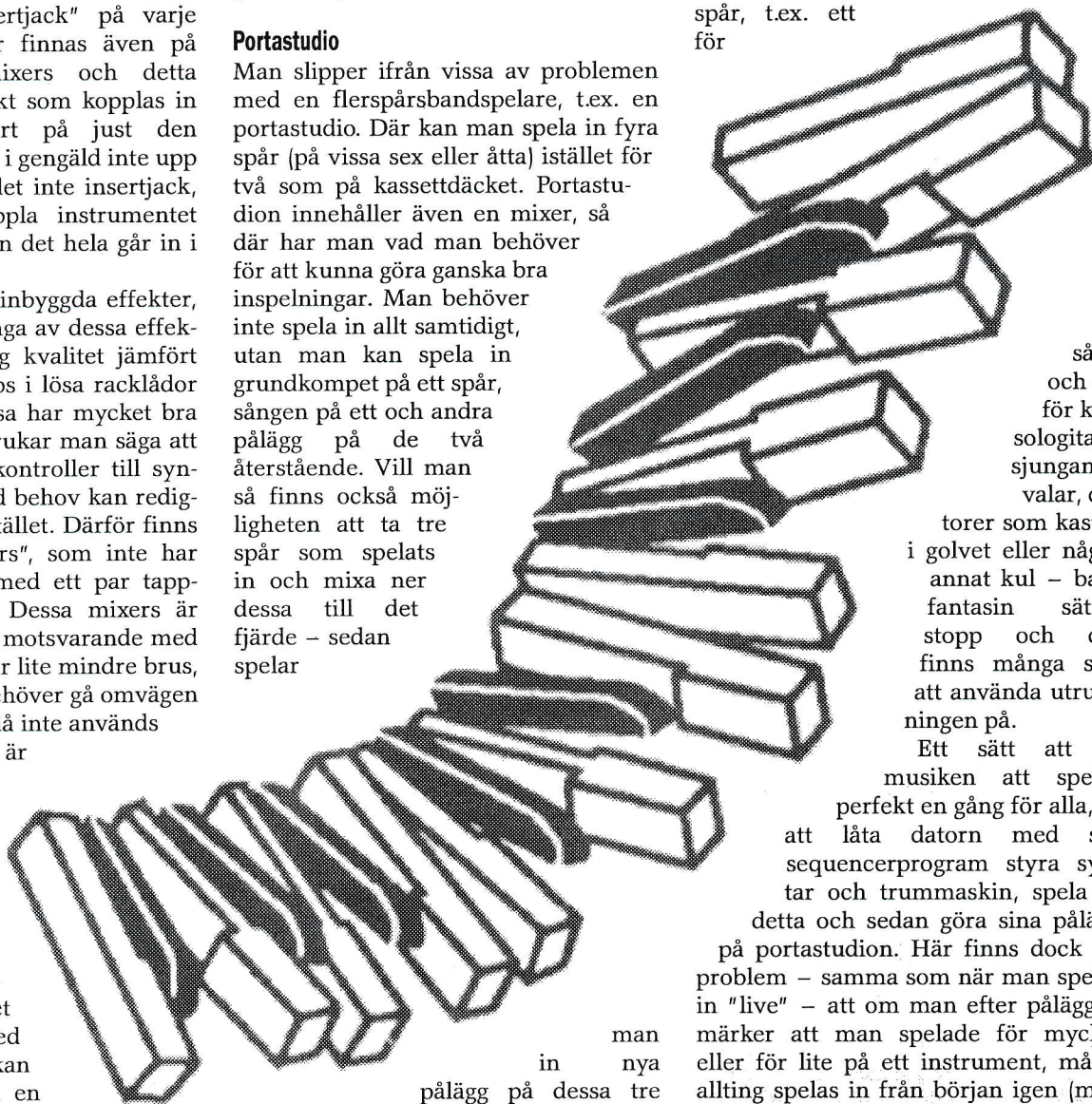
1. Man kan inte göra om en del av inspelningen, utan får börja om när någon spelar fel.
2. Man är låst till resultatet och kan inte göra ändringar i efterhand om man märker att någon detalj kunde ha gjorts bättre.
3. Blir ett instrument för starkt eller för svagt, är det bara att spela om allting.
4. Musiken som spelas i rummet där man sjunger "läcker" in genom mikrofonen och ger sämre kontroll över ljudet.
5. Om man vill lägga till ett extra gitarrsolo eller andra pålägg, måste man spela upp den första inspelningen

genom mixern, samtidigt som man gör sina tillägg "live" och spelar in det hela på en annan bandspelare. Detta ger ganska mycket brus i slutändan.

Portastudio

Man slipper ifrån vissa av problemen med en flerspårsbandspelare, t.ex. en portastudio. Där kan man spela in fyra spår (på vissa sex eller åtta) istället för två som på kassettdäcket. Portastudion innehåller även en mixer, så där har man vad man behöver för att kunna göra ganska bra inspelningar. Man behöver inte spela in allt samtidigt, utan man kan spela in grundkompet på ett spår, sången på ett och andra pålägg på de två återstående. Vill man så finns också möjligheten att ta tre spår som spelats in och mixa ner dessa till det fjärde – sedan spelar

så får man ping-ponga många gånger. Det går förstås att lägga grunden i stereo och sedan bara göra två pålägg som då blir på var sitt spår, t.ex. ett för



sång och ett för kör, sologitarr, sjungande valar, datorer som kastas i golvet eller något annat kul – bara fantasin sätter stopp och det finns många sätt att använda utrustningen på.

Ett sätt att få musiken att spelas perfekt en gång för alla, är att låta datorn med sitt sequencerprogram styra syntar och trummaskin, spela in detta och sedan göra sina pålägg på portastudion. Här finns dock ett problem – samma som när man spelar in "live" – att om man efter påläggen märker att man spelade för mycket eller för lite på ett instrument, måste allting spelas in från början igen (men med skillnaden att musiken enkelt kan fixas till efter behag i sequencern – istället för att behöva bråka med en bandmedlem som har stirrat sig blind på något och hela tiden spelar fel på samma ställe).

Synk

Nu kommer vi in på lite andra magiska termer som används vid i princip alla skivinspelningar idag, nämligen synk av sequencer och bandspelare med hjälp av tidskod. Detta fungerar så, att man på ett spår på bandet spelar in en tidskod som anger exakt var i låten man befinner sig. Spolar man fram eller bak och startar bandet igen, så startar sequencern exakt på rätt ställe. Detta gör att man slipper spela in syntarna på bandet. Istället låter man tidskoden på bandet styra sequencern. Detta ger precis det som behövs i pro-

fessionella inspelningar (även i amatörinspelningar om man ska vara ärlig), nämligen möjlighet att ändra på precis vad man vill – även efter att livepåläggen har spelats in.

Har man nu en fyrakanals portastudio och en extra mixer för syntarna, kan man göra mycket bra mixar. Synkspåret tar ju upp en kanal, men man har tre över till pålägg – kanske ett till leadsång och två till körsång eller hur man vill lägga upp det. Eftersom synkspåret styr sequencern, som i sin tur styr syntarna, så blir slutresultatet en bra stereomix (om man lyckas skruva fram bra ljud på det hela förstås). Eftersom syntarna i detta fall aldrig spelas in på portans band, blir ljudkvaliteten på dem perfekt och kommer bara att begränsas av masterbandspelaren (och naturligtvis kvaliteten på mixern). Med en flerspårs-rullbandspelare höjer man ljudkvaliteten ganska ordentligt, men principen är fortfarande samma. Har man en åttaspårs bandspelare, blir det också mycket lättare att göra alla de pålägg man vill göra, utan att behöva kompromissa. Vill man göra väldigt mycket pålägg, så att de åtta spåren inte räcker, kan man ping-ponga även på rullbandspelaren, men eftersom det är

högre ljudkvalitet från början, märks det inte lika mycket som på portastudion.

Mastering / kopiering

Över till masterbandspelaren, som troligtvis hos de flesta blir ett kassettdäck, men om man vill lämna iväg kassetter till kompisar (eller skivbolag), får man en hel del brus om man kopierar en kassett över till en annan kassett. Det är inte kul att sitta och mixa varje kopia heller, men om man gör det, slipper man en generations bandbrus. Ofta har man tyvärr lite nivåjusteringar som behöver göras lite här och där i låten, så därför kan det vara ganska jobbigt att mixa varje kopia. En DAT är den klart bästa masterbandspelaren, men också en investering på några tusenlappar tyvärr.

På DATen slipper man allt vad bandbrus heter och man slipper ifrån det dryga jobbet att mixa varje kopia. Även MD och DCC kan fungera bra som masterbandspelare, men om man sedan går över till hårddiskinspelning, är de inte lika lämpliga som DATen.

En sak man kanske också ska tänka på är att i de flesta studios är syntarna den största bruskällan (om man bortser

från gitarrförstärkare). Det finns effektburkar som kan ta bort detta brus utan att förstöra ursprungssignalen, så att de brusande syntarna inte förstör en i övrigt perfekt brusfri inspelning av audiospår som ligger på hårddisk.

Vad vill ni läsa om?

Ett ganska naturligt steg här är nog att låta artikeln fortsätta i nästa nummer – det kan då exempelvis handla om hårddiskinspelning med Cubase Audio (som jag planerar för till att börja med) eller något annat musikrelaterat. Jag kan också tänka mig att försöka ge lite svar på frågor som är relaterade till musik om det dyker upp något. Skulle det vara så att jag har glömt nämna något viktigt – påpeka det gärna, så blir det utrett i nästa nummer. Jag är öppen för förslag, men vänta i så fall inte för länge – tidningen har en deadline som måste hållas.

Jag kanske inte hinner svara alla personligen, men om några frågor av allmänt intresse dyker upp, tar jag gärna upp det i nästa nummer.

Spela på, Atarianer. ■

CLAES HOLMERUP

claes@dada.ct.se – 2:200/136.5

Här kunde din annons fått plats.

Prisexempel:

Uppslag 1500:-

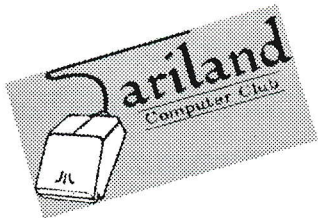
Helsida 900:-

Halvsida 500:-

Fjärdedels sida 300:-

Annonsera i AtariMagasinet du också.

Det lönar sig.



Atari på Nya Zeeland

Med början i detta nummer, kommer vi att delge er rapporter från andra Atariföreningar runt om i världen. Det finns nämligen ett stort antal, både mindre och större och med olika aktiviteter.

Tariland startade sin verksamhet 1982 främst för att ge support till Atarianvändare i Auckland på NZ. Med tiden har klubben expanderat över hela landet och fått större betydelse i takt med att supporten för Atari har minskat i området.

Via email, detta gudabenådade medium, konfererar jag med klubbens "huvudperson" Brian Becroft. Han berättar om hur medlemsantalet en gång var låga tio stycken, men arbetades upp till 100.

"När jag tog över för några år sedan var Tariland nästan redo att stängas. Det fanns tio medlemmar kvar."

– Vi har idag runt 100 medlemmar i NZ, men även en i Europa. De flesta befinner sig i Auckland men vi sprider oss även i resten av landet.

– När jag tog över för några år sedan var Tariland nästan redo att stängas. Det fanns tio medlemmar kvar (mestadels i styrelsen) men genom hårt arbete fick vi tillbaka många medlemmar, berättar han stolt.

Aktiviteter

Tariland har medlemsmöten varje månad. Då tar medlemmarna med sina datorer och brukar ofta ha livliga diskussioner om mjukvara och problem som man stött på. Ibland förbereder man vissa speciella demonstrationer av program.

Brian sätter också samman en tidning en gång i månaden. Tidigare tryck-

tes den som vanligt på papper, men för att minska arbetsbördan för de få som arbetar kommer man i framtiden att skicka ut den på diskett. Det gör det hela mycket enklare och det går snabbare att producera.

PD-biblioteket består av flera gigabytes mjukvara, clipart, fonter och annat material. Mycket finns att få tag på i klubbens BBS som körs varje kväll från 22:30 till 07:00 på morgonen. Alla som ringer har fri access, men de som betalar extra får mera tid, QWK-funk-

tioner och, vilket Brian poängterar, fri tillgång till PD-biblioteket som de faktiskt bränt in på CD!

De har även ett tidnings- och bokbibliotek med massor av olika Atarirelaterade böcker (mycket åttabits) samt tidningar som medlemmar kan låna hem.

Få aktiva

Det finns alltid smolk i glädjebägaren, i det här fallet handlar det som vanligt om att för få är aktiva och hjälper till.

– Jag gör ganska mycket, erkänner Brian Becroft. Tidningen, PD-biblioteket, BBS:en och all reklam utåt. Men det finns naturligtvis fler. Kassören och biblioteks-ansvarige, samt en del andra styrelsemedlemmar och medlemmar som hjälper till på medlemsmöten och lite annat.

– Det är tråkigt att det inte finns fler

entusiaster som hjälper till, suckar Brian. Men vi fortsätter så länge vi kan och orkar.

Folk lämnar Atarin även i NZ, men för Tariland ser det bra ut, berättar Brian. Fler upptäcker klubben tack vare ökad publicitet och medlemsantalet stiger för varje år. Många som köper begagnade Ataridatorer hittar till klubben.

– Även om det går bra för oss kan jag inte säga samma sak om marknaden i övrigt här på Nya Zeeland, säger han. En eller två affärer finns kvar som supportar Atari – på hela NZ. Atarin används fortfarande i musikstudios och vi försöker just nu att marknadsföra C-LAB Falcon MK X vilket är ett mycket billigare alternativ än konkurrenternas.

Av klubbens 100 medlemmar använder 25 st sin Atari för musik. Flest verkar använda datorn endast för ordbehandling, kanske spel. Det finns minst fyra Falcon/C-LAB-ägare som använder Cubase Audio i musikstudios.

Atari håller länge till

Även om Atarins marknadsandel minskar, minskar inte hoppet bland användarna. Brian tror att Atarianvändare kommer att ha kvar sina datorer ett bra tag framöver.

– Jag har en TT030 och Falcon 030 som gör det jag vill, och gör det mycket bra, varför skulle jag då byta plattform? frågar sig Brian. Med nya Atarikloner som t.ex. HADES kan de som har råd få högteknologisk prestanda.

Brian poängterar också hur enkelt det är att använda en Atari, och han är väl inte den första.

– Så länge som användare kan göra professionell musik, framställa tryckoriginal, koppla upp sig mot Internet eller ordbehandla ser jag inga skäl till varför man inte skulle kunna fortsätta använda Atari till arbete eller nöje.

– Jag tror att många kommer att fortsätta att använda sin Atari i ett flertal år framöver – till och med efter år 2000, avslutar Brian Becroft. ■

ROLF JOHANSSON

För mera info:

Tariland Club, c/o Becroft, PO Box 332, Kumeu 1250, Auckland, New Zealand.

Webbsida:

<http://www.ak.planet.gen.nz/user/mario/tariland>

Email: mbecroft@tos.ak.planet.gen.nz (Mario Becroft)

Kanske är det sant som man säger, att människor från Gotland är lugna och energiska. Det intrycket får man i alla fall när man träffar Thomas Lawergren. Under den helg som NAS96 hölls i Göteborg, passade jag på att prata en stund med honom om CAM, Calamusanvändarnas Magasin.

Thomas skapade en svensk bas för Calamus

Thomas är till största delen självlärd när det gäller grafisk formgivning. Att han under ett års tid utbildade sig till originalare är inget han tycks vilja skryta med, men det har säkert medverkat en hel del.

1990 köpte han version 1,09 av Calamus. På den tiden, en dröm för den lekfulle grafikern.

– Jag minns hur vi arbetade på utbildningen, berättar Thomas. Vi körde naturligtvis med Macintosh, och bland annat programmen Quark Xpress och Freehand.

– En gång satt jag och arbetade med en illustration i Freehand. Det skulle bli en tillknycklad Coca Cola-burk och resultatet blev riktigt bra.

PostScript bara problem

Men när han skulle skriva ut det färdiga, som på skärmen såg perfekt ut, uppstod bara förvirring och irritation.

– För det första tog det över en timma att skicka datan till skrivaren, "tack vare" sidbeskrivningsspråket PostScript, suckar Thomas. Sedan blev det inte bättre av att texten i bilden hamnade fel.

– Skrivarpunkterna överensstämmer ju inte med skärmen så en del tid gick till att räkna om punkterna för att få fram det antal punkter på skärmen jag skulle flytta för att få det exakt rätt, förklarar han.

"Vad du ser är vad du får", är alltså ett begrepp som kan diskuteras i den värld där PostScript lever (alltså främst Mac och PC). På Atarin har vi ju fördelen att ha samma typsnitt på skärm som på skrivare, samt snabbare överföring via DMA.

– Ingen trodde på mig när jag berättade att Calamus klarade att skriva ut

samma sak på skrivaren på ungefär en kvart, säger den Gotländske Calamus-fanatikern och ler.

– Däremot blev de som såg SL visas på Grafex-mässan imponerade.

Behov av samlingspunkt

Tiden gick och Thomas skaffade modem. Han började leta efter filer till Calamus på BBSer, men fann inte så värst mycket. Idén föddes om att skapa någon sorts bas för alla användare.

– Det var så Calamusanvändarnas Magasin "föddes", säger Thomas.

Första numret kom ut i februari i år och innehåller en hel del nyttig och rolig information för Calamusanvändare. Bland annat kan man läsa om hur man maskerar bilder med vektormodulen, varför rastret blir så udda vid utskrift med 360 dpi bläckstråleskrivare, och mycket mer. Med en luftig och samtidigt skarp formgivning kan ingen undgå att bli förbluffad av detta magasin.

– Jag gör ju inte allt själv, även om det blir en del, erkänner han. Till min hjälp har jag bland annat Stefan Borg, en mycket kompetent man som bland annat har översatt SL'93 till svenska för Stena Scanfors.

Lasse Carlsson, som en gång i tiden redigerade AtariMagasinet (som då hette SAK-magasinet), hjälper också till och skriver bland annat om bokstävernas utveckling, i nummer

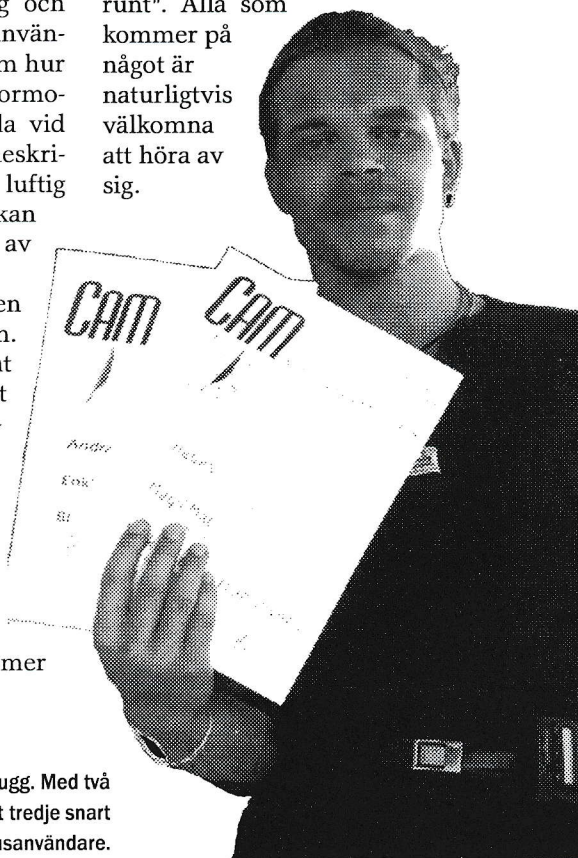
två av CAM som utkom i juni – precis lagom till NAS96.

Calamus är det bästa

Thomas arbetar redan för fullt med nästa nummer som innehåller text om vilken dator som Calamus trivs bäst med, samt något om systemparametrar och dess innebörd.

– Plus en artikel om Eddie 2 om Stefan får tid, inflikar Thomas.

Alla dessa tricks och tips, var hittar man egentligen dem? Thomas förklarar att det bygger på sk. trial and error – man sitter vid datorn och "strular runt". Alla som kommer på något är naturligtvis välkomna att höra av sig.



Thomas med CAM i högsta hugg. Med två nummer bakom sig av CAM, är det tredje snart på väg. En guldgruva för alla Calamusanvändare.

Thomas håller även de så kallade invers-disketterna från Tyskland tillgängliga för användare i Sverige. Invers-serien består för närvarande av fjorton olika disketter med verktyg, moduler, demoversioner och typsnitt som kan användas till Calamus.

– Calamus är inte enkelt och kanske inte bäst. Jag kanske inte ens använder Calamus om fem år, men det lär dröja ett bra tag innan något annat företag producerar ett likvärdigt layoutprogram med den form av genialitet som programmet trots allt innehåller. Med andra ord, jag använder Calamus därför att det passar mig. Jag är på gränsen till perfektionist och vill veta vad jag håller på med. Calamus ger mig den möjligheten. ■

ROLF JOHANSSON

Nytt programverktyg

Face Value gör ditt resursarbete lättare

Hör du till dem som provat Visual Basic och önskat att man kunde jobba på samma sätt med GFA-Basic för Atari? Då skall du spana in Face Value! OK, det fungerar inte riktigt likadant men det är inte långt ifrån.

Face Value är ett program skrivet av norrmannen Vegard Hofsøy. Programmet kan ses som en typ av skalprogram för GEM-programmering i GFA-basic (3.x). Jaha, tänker du, ytterligare ett skalprogram för GFA. Jo visst. Men vänta lite. Det här programmet gör lite mer än bara länkar ihop dina verktyg till en gemensam miljö. Det skriver en hel del kod åt dig också, så du kan ägna tid åt viktigare saker.

Arbetsätt

Nåväl, säg att vi vill göra ett program med Face Value. Hur går vi till väga?

Det hela börjar med att du tillverkar en resursfil i en lämplig resurseditor (t.ex. Interface). I editorn skapar du alla menyer, dialoger, objekt etc. som du vill ha med i ditt program. Om du vill kan du ladda in exempel som följer med Face Value och kopiera över dessa till ditt eget program. Exemplet innehåller en hel del godis, t.ex. toolbox, pop-up-menyer, toolbar mm och borde tillgodose den mest kräsne användares behov.

När resursen är klar laddas den in i Face Value för behandling. Nu kan du ställa in en del parametrar för programmet – t.ex. vilken upplösning det skall fungera i, antal färger, om GDOS används, om du vill att programmet skall fungera både som program och accessory, antal fönster etc. En nyttig sak som kan nämnas är att Face Value kan skapa en ST-Guidefil från din resurs, som du senare kan fylla på till en hjälpfil.

Nåväl, när alla inställningar är gjorda kommer vi till nästa steg. Vi ber Face Value läsa in resursfilen och skapa en listning (*.LST) som senare kan laddas in i GFA-basic. Denna

LST-fil innehåller alla nödvändiga kommandon för att skapa ett program i GEM-miljö. Det enda du behöver göra är att fylla i vad som skall hända när du t.ex. gör ett menyal i ditt program. LST-filen är väl strukturerad med avdelningar för användarrutiner, kommentarer etc. Nästa steg blir en vanlig kompilering av din listning och – vips! – ditt program är klart!

Avslutning

Detta var en kortfattad beskrivning av hur man arbetar med Face Value. I övrigt kan nämnas att programmet finns på engelska med engelsk manual som förklarar det mesta. En mer utförlig ST-Guidefil följer också med. Vad jag (som nybörjare) saknade var lite tydligare exempel i manualen, fast man kan ju titta i de med-

följande exempel-filererna förstås. Där lär man sig en hel del. Det medföljer även en konverterare som översätter animerade ikoner, markörer (Mouse-Ka-Mania), samt maskinkod och

samplingar till passande format för Face Value.

Om du vill skaffa dig en tydligare uppfattning om vad Face Value kan åstadkomma, rekommenderar jag dig att titta på demot. Det visar alla de olika typerna av dialoger som kan skapas i Face Value (toolbox, toolbar, animerade ikoner etc.). Demot finns att hämta på Face Values egna hemsida på

<http://www.mediadrom.no/mediadrom/vegard/faceval.html>

Det går även att få kontakt med programmeraren av Face Value via e-post – vegard@interlink.no.

Programmet ligger för närvarande på version 1,1, och om jag inte helt missminner mig, säljer Falcon Pro Center det. De hade i varje fall ett exemplar på NAS. Priset ligger kring 500,-, väl investerade pengar om du programmerar GEM. ■

THOMAS DAHL

Så producerar Thomas CAM

Thomas producerar CAM med en **24 MB Power Macintosh med MagiCMac, 2047 MB** hårddisk, **4x CD** samt **Canon BJC600** bläckstråleskrivare.

Programmen är (naturligtvis) **Calamus SL'95, Outline Art 3, Fonty, Imagecopy 4CD** och **GemView**. När han behöver scanna in bilder har han sina kontakter.

Denne man har även gjort film-musik till en UR-producerad film om Gotland. Det var för ett år sedan, och då använde Thomas det goda sequencer-programmet **Cubase**.

Adress:
CAM
Box 6066
621 06 Visby

Telefon
070-635 19 26

E-post
yippie@algonet.se

Prenumerera på nr 2–5 för
100 kr! Postgiro **474 18 97-5**.
Nummer ett är dessvärre slut(!).



DATORER	SEK
FALCON Mk 1 4/0	7595:-
FALCON MkX 4/0	8795:-
FALCON MkX 4/1Gb IDE	10495:-
FALCON MkX 4/1Gb SCSI	11995:-
FALCON Mk X 14/1Gb SCSI	13995:-

Tillägg i samband med datorköp:

14Mb RAM-minne	+1995:-
2Gb SCSI HD i st. f. 1Gb	+995:-
14" SVGA-monitor	+2195:-
15" SVGA multisync	+2995:-
17" SVGA multisync	+4995:-
Cubase Audio	+3495:-



HADES 040 4/850 IDE	17495:-
HADES 060 120 MIPS!	+4500:-
HADES Moderkort u. proc.	11750:-
MC68040RC33	2725:-
MC68060RC50	5495:-

BYGG EN TOWER	SEK
FALCON BIG TOWER	2595:-
MONT. KIT 2.5"-3.5" IDE	242:-
JAM FAST CART ROM-portförl.	460:-
SCSI-PORT TOWER	560:-
MEGA ST TANGENTBORD	495:-



MINNE & ACCESSORIE	SEK
AFTERBURNER 68040LC	4500:-
FX EXTENDER 3-in-1	1995:-
PAK68/3 33MHz TOS 2.06 erf.	3435:-
PAK68/3 33MHz TOS 3.06 erf.	3795:-
FRAK FASTRAM-KORT PAK	1095:-
MULTIBOARD 8 Mb ej StE	1554:-
RAMEXPANSION ST 0 Mb	495:-
RAMEXPANSION ST 2 Mb	925:-
RAMEXPANSION ST 4 Mb	1525:-
FALCON PS/2 RAMKORT 0 Mb	695:-
FALCON FASTRAM KORT 8Mb	1500:-

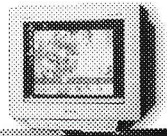
POSITIVE IMAGE

24-bitars bild-behandlingsprogram för alla TOS-datorer. Stöd för grafikort. Gott om filterfunktioner. Utnyttjar DSP, FPU om sådana faciliteter finnes. Utskrift via GDOS. Klart prisvärt program. I lager NU!

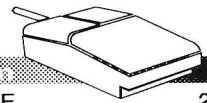
685:-

ACC A T A R I COMPETENCE CENTER Scandinavia

GoldStar SONY EIZO



MONITOR	SEK
14" SVGA MTS	2421:-
14" DATIC TrueColour	4795:-
15" GOLDSTAR 1024x768	3395:-
17" GOLDSTAR 1280x1024	4595:-
20" GOLDSTAR 1280x1024	9895:-
PANTHER ADAPTER ST	1095:-
PANTHER I ET4000 W32	2695:-
PANTHER II MACH 64 1 Mb	3395:-
NOVA FALCON/VME PLUS II	3275:-
SCREENBLASTER III	725:-
SCREENBLASTER III INSIDE	475:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	195:-



MÖSS m.b.	SEK
PRIMAX MOUSE	225:-
MUSMATT MED MOTIV	75:-
TABBY GRAFIKTABLETT	695:-

Scanner

600 dpi flatbedscanner till absolut bottenpris.

3995:-

4250:-

1200 dpi flatbedscanner



VIDEO	SEK
EXPOSÉ DIGITIZER	3495:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA	4395:-
OVERLAY II 3 in 1	1625:-

EMULATOR



EMULATOR	SEK
MAGIC PC/EASE	1495:-
MAGIC MAC PRO/EASE 4	1645:-
MAGIC MAC/EASE/NVDI	2245:-
MAG. MAC/EASE/PWRPRINT	3295:-
MC STOUT Par.Interface	795:-
GEMULATOR 96 u. TOS 2.06	1975:-
JANUS ST-KORT u. TOS/RAM	2495:-
AT KEY PC-Interface	600:-
ALPS PC TANGENTBORD	595:-

NEMESIS

Ny prisvärd accellerator för Falcon.
24 MHz buss/CPU, 48 MHz FPU/DSP.
Lättinstallerad, stabil. Billig!!

550:-



HÄRDISK	SEK
IDE 2.5" CONNER 85	1200:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	225:-
IDE 3.5" Seagate 1276	2195:-
IDE 3.5" Seagate 1720	2450:-
SCSI 3.5" Seagate 2147	4195:-
SCSI 3.5" Seagate 4225	8995:-
SYQUEST FLYER 230 Mb ext.	3095:-
IOMEGA ZIP 100 Mb ext.	2195:-
IOMEGA JAZ 1 Gb int.	5495:-

MICRO ST SCSI-adapter	895:-
LINK96 SCSI-adapter	875:-
LINK96/HDDRIVER	1075:-
HD DRIVER 6.x	350:-
DIAMOND BACK 3	525:-
DIAMOND EDGE 2	525:-
KOBOLD 3	545:-

Specialpris! När du köper HD av oss får du köpa vårt Linkpaket Link96 + ext. kabinett för endast 1425:-



PRINTER	SEK
CANON BJ-30	1895:-
CANON BJC-4100	2745:-
HP DESKJET 660C	3495:-
HP LASERJET 5L 600dpi	4695:-
HP COLOR LJ 5M	79750:-)
EPSON EPL-5500	4995:-
EPSON STYLUS 500	3695:-
STYLUS COLOUR II Pro	4795:-
STYLUS COLOUR II Pro XL	13295:-
PRINTIVA 1200/600	5995:-
SLM 804 TONER	595:-
SLM 804 TRUMMA	2695:-

Drivrutiner för dina behov medföljer alla skrivare!

NVDI

NVDI är ett program som borde vara standard på ALLA TOS-datorer. Inte bara för dess acceleration av datorns skärmpuppdatering utan också för dess fonthantering och skrivarrutiner. NVDI rekommenderas för ALLA som inte redan har det.
BÄSTA KÖP ALLA KATEGORIER!!

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

DAGGSKIMMER
Norregatan 13
211 27 MALMÖ
Tel. 040-97 00 57

JAGUAR SEK

JAGUAR Basenhet	1299:-
JAGUAR CD-ROM	1745:-
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	499:-
BUBSY THE BOBCAT	249:-
CHECKERED FLAG	249:-
CRESCENT GALAXY	249:-
DINO DUDES	249:-
FLIP OUT	299:-
RAIDEN	249:-
DRAGON: BRUCE LEE STORY	249:-
IRON SOLDIER	249:-
KASUMI NINJA	249:-
WOLFENSTEIN 3D	299:-
ZOOL 2	249:-
CLUB DRIVE	249:-
DOUBLE DRAGON	599:-
CANNON FODDER	399:-
HOVER STRIKE	399:-
PINBALL FANTASIES	399:-
SUPER BURNOUT	599:-
TEMPEST 2000	399:-
VAL D'ISERE SKIING	299:-
ALIEN VS. PREDATOR	499:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	499:-
DOOM	499:-
SYNDICATE	499:-
THEME PARK	499:-
ULTRA VORTEK	499:-
PITFALL: THE MAYAN ADV.	499:-
WHITE MEN CANT JUMP	399:-
FLASH BACK	599:-
RUINER - PINBALL	499:-
ZOOP	499:-
MISSILE COMMAND 3D	599:-
I - WAR	599:-
FEVER PITCH SOCCER	599:-
SUPER CROSS 3D	599:-
ATARI KARTS	599:-
ATT. OF THE MUT. PENGUINS	599:-
DEFENDER 2000	599:-
BRETT HULL HOCKEY	599:-
BALDIES	599:-
BRAINDEAD 13	599:-
FIGHT FOR LIFE	599:-
HIGHLANDER	599:-
HOVERSTRIKE CD	599:-
BATTELMORPH	599:-
DRAGONS LAIR (NTSC)	599:-
MYST	599:-
SPACE ACE	599:-
NBA JAM: TE	679:-
POWER DRIVE RALLY	679:-
PRIMAL RAGE	679:-
SENSIBLE SOCCER	679:-
TROY AIKMAN NFL	679:-
RAYMAN	679:-
DEMOLITION MAN	699:-
CREATURE SHOCK	699:-
WAYNE GRETSKY HOCKEY	699:-

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

MUSIK

CUBASE AUDIO 8-16 spår	4595:-
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.	495:-
QUINCY D2D MIXER	1500:-
SHARP SCORE PRO	3850:-
SHARP SCORE ED	2695:-
SHARP SCORE LITE	1295:-
ZERO-X	1600:-

SYSTEM

GENEVA/NEODESK 4	1240:-
GENEVA release 004	650:-
NEODESK 4 release 005	650:-
NEOCLI 2.2	290:-
NVDI 4.x	695:-
NVDI 3-4 uppgär.	240:-
EASE 5	525:-
MAGIC 5	825:-
MAGIC 5/HD DRIVER 5.x	1095:-
MAGIC 5/EASE 5	1195:-
N.AES MULTITASKINGSYSTEM	545:-
TOS 1.04 BUGGFIXAT	300:-
TOS 2.06 BUGGFIXAT	400:-
TOS 2.06 WINX	450:-
TOS 4.04 FALCON	550:-

GRAFIK & PÅ

APEX MEDIA INTRO	525:-
APEX MEDIA	925:-
ARABESQUE 2	1295:-
CALAMUS SL	2895:-
IMAGECOPY 4	495:-
NEON 3D	4495:-
NOVA PHOTO LINE	1475:-
OUTLINE ART 3	1095:-
POSITIVE IMAGE	685:-

Ring för lista över Calamus-moduler!

CD-ROM

PIONEER SCSI x10	1975:-
GOLDSTAR IDE x8	1325:-
EXTEND DOS PRO	385:-
ALPHA CD	225:-
ATARI COMPENDIUM CD	395:-
COMPO POWER CD	225:-
EL. SPINSTER CLIPART CD	225:-
GAMMA CD	225:-
GEMINI PD/SW CD	295:-
CRAWLY CRYPT ARCHIVE	450:-
LINUX 68k CD	595:-
PUBLISHER'S SOURCE	250:-
SKYLINE DELUXE PD/SW	250:-
WORLD OF FONTS & ICONS	150:-
WORLD OF COLOR CLIPART	150:-
WORLD OF CLIPART	150:-
WORLD OF GIF	150:-
COLLECTION OF GIF's	150:-
WORLD OF PHOTO	150:-
WORLD OF SOUND	150:-
WORLD OF MPEG	150:-
WORLD OF ANIMALS	150:-

OFFICE

ATARI WORKS	895:-
PAPYRUS GOLD 4S	1695:-
PAPYRUS 3-4 Upgr.	495:-
ST FAKTURERING	1995:-
TEXEL SPREADSHEET	725:-
TWIST 3 DATABAS	1295:-
THOUGHT 2 IDÉPROCESSOR	960:-

DATORSPEL

EVOLUTION DINO DUDES/RGB	295:-
ISHAR 1 FALCON	195:-
ISHAR 2	195:-
ISHAR 3	195:-
ISHAR TRILOGY FALCON	475:-
LLAMAZAP	325:-
BLACKBOX OBSESS/SUBST	295:-
PINBALL DREAMS	295:-
ROBINSONS REQUIM CD	475:-
STEEL TALON	275:-
STONEAGE	195:-
TOWERS II	265:-
TRANSARCTICA	295:-

Photo Line

High-End bildbehandlingsprogram för bitmap/vektor-format.
Många kraftfulla funktioner från Cranach Studio och Prevision.
Snabba filterfunktioner, tillåter även målning med filter.
Skriver ut, plottar, scannar (via GDPS-drivrutin). Automaskning,
tonraster, färgkalibrering m.m. För den kräsne användaren.

1575:-

PROGRAMMERING SEK

ATARI COMPENDIUM	595:-
DSP 56000 PROGR. REF.	225:-
MODERN ATARI SYST.SOFTW.	325:-

DISK 1

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

FALCON PRO CENTER

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

Det är inte alls svårt att programmera i C

Jag har alltid tyckt att det varit en form av mystik med just detta att det finns en form av språk som vi kan använda för att få datorn att göra precis det vi begär av den (givetvis inom varje separat dators förutsättningar) med rätt grammatik.

När jag köpte min Atari 130 XE blev jag helt frälst i Basic, i och med att det var det som manualen till maskinen gick ut på, just att du själv skulle programmera den. När man fick hem ST:n första gången undrade man var i hell-skotta dess Basic hade gått och gömt sig nånstans. Möjligtvis i papperskorgen där bl a ST-basic hör hemma.

Jag pulade givetvis med ST-basic en liten period och sedan givetvis med STOS. Försökte mig på att begripa GFA-manualen som inte är speciellt lättläst. Fick skrivit en och annan liten snutt, i och för sig i GFA Basic men det var ingen Basic-tolk som jag fastnade för direkt heller. En vacker dag senare damp en komplett C ner i min XE-BBS. Frågade runt i SAKnet hur man skriver PRINT (dvs får ut text på skärmen). Fick mig en liten snutt av våran lilla ordförarinna som printades in, och vips så hade man tillverkat sitt första direkt körbara program till XE:n. Sedan gick jag och köpte en nybörjarbok och efter ett antal sidor längre in i boken är vi här. Jag, Rolf, Ylva och Bertil gick en GEM-Kurs inom SAK i samarbete med CCW, som verkligen öppnat en helt ny värld för mig. Vi gick inte igenom allt, så jag har fortfarande mycket att lära inom GEM och C. Denna nybörjarbok har gjort att C blivit tio gånger lättare för mig att förstå än GFA Basic. Denna boken rekommenderas det starkaste (böcker, olika C-varianter, priser och återförsäljare kommer i slutet av artikeln).

För det första vill jag poängtera att det inte finns någon tolk som kan köra ett C-program som i Basic exempelvis (det finns det visst det på UNIX-maskinerna). Man skriver sitt program eller sin funktions-snutt i en vanlig texteditor och kompilerar det sedan i några olika steg till en körbar (exekverbar) fil

**Att programmera är inte svårt, säger de som kan.
Men det går allt att lära sig och man hittar alltid nya
utforskade områden att doppa näsan i (bara man
inte sticker in den i transformatorn).**

**Följ Per-Erik "Pekka" Petersons serie om
C-programmering på Atari, där du bland annat får
lära dig göra riktiga GEM-program med t. ex. fönster.**

i PRG-, TTP-, GTP- eller TOS- (EXE- på Atari 8-bitars) format. Sedan klickar man igång eländet ifrån t ex desktop eller väljer "Run Project" ifrån C-skalet.

Vi tar första programexemplet direkt. I "gammelbasic", med radnummer i t ex STOS skriver vi följande:

```
5 CLS
10 PRINT "Hej Atarivän"
RUN
```

Vilket givetvis gör att Basic-tolken skriver ut:

Hej Atarivän

på skärmen efter att rensat densamma med "Clear Screen", efter att vi kört igång programmet med RUN. I C skulle samma sak se ut så här:

```
#include <stdio.h>
#include <ext.h>

int main(void) {
    printf("%cEHej Atarivän\n", 27);
    getch();
    return 0;
}
```

Oj, tänker ni – vad mycket mera text att skriva. Men det är så att i varje C-program måste vissa saker finnas med för att det skall fungera. C har bara vissa få ord eller kommandon (funktioner) som den direkt förstår utan att man behöver förklara/deklar-

era dem, som t ex "if", "while", "int", "void" osv. Jag kommer gå in på alla dessa plus några till smö framöver.

"printf();" och "getch();" tillhör inte dessa utan finns inlagda som funktioner i sk "libraries" (bibliotek, libbar). Sådana kan ni göra själva när lusten faller på. "printf();" som printar ut text på skärmen finns deklarerad i STDIO.H som är en sk headerfil och "getch();" finns deklarerad i EXT.H. En headerfil är en typ av en programsnutt i C skriven i ASCII (ren text) som förenklar en massa saker för oss när vi programmerar. Detta kommer vi ganska snart att gå igenom det med (dessa två används helst i TOS-program, inte i ett GEM-program). Men först tittar vi på ovanstående rappakalja igen och tar ett nytt stycke (pust!).

TOS-program är program som saknar menyer, dialoger och alertboxar plus allt annat som man pekar på med musen. Extensionerna TOS eller TTP är TOS-program.

GEM-program däremot har allt ovanstående plus lite till, och har extension PRG, APP eller GTP. GTP är samma som TTP fast med GEM istället. Ganska ovanliga men betyder "Gem Takes Parameter".

Varje C-program måste ha sin main-funktion (grundprogram). Utifrån detta kan vi sedan ropa efter andra funktioner som i sin tur kan anropa andra funktioner och så kan vi hålla på tills datorn svält sig själv.

Grunden börjar alltså direkt efter "main" mellan dessa två fiskmåsar, "{ "

och "}". I många fall kan man skippa dessa sen inne i programmet men man vänjer sig vid dem, och det hjälper oss att strukturera programmet så att det ser snyggt, prydligt och lättläst ut.

```
printf("%cEHej Atarivän\n", 27);
```

skriver inte bara ut "Hej Atarivän" utan rensar även skärmen. Som ni kanske känner till så har varje enskilt tecken på tangentbordet sitt eget nummer som datorn använder sig av för att sära de olika tecknen (även kallade ASCII-tecken) åt. Olika länder har sin tangentbordsuppsättning så detta möjliggör t o m för Greker och Japaner att köra sitt alfabet. I slutet efter sista citattecknet ("), står det "27" som motsvarar ESC-tangenten. Detta nummer skickar vi till "%c" i början av strängen som omvandlar detta till just tecknet "ESC". "%c" tar emot ASCII-värdet. Andra som "%i" (plus några till) tar emot heltal, så kallade "integers" (förkortat "int", och "%f" (plus några varianter till) tar emot decimaltal dvs flyttal i olika former men "%i" och "%f" är grundformen för detta.

"Esc-E" rensar en VT52-skärm. "Esc-p" inverterar text tills "esc-q" återställer texten normalt igen. Sedan finns det en massa olika ESC-koder för att färga både text och skärm, flytta markören, gömma den osv. Allt detta kan du bl a skriva i din texteditor som klarar av att skriva själva ESC-tecknet på skärmen och sedan dubbelklicka på TXT-filen ifrån desktop och se resultatet. Det kan bli ruskigt färgglatt på en färgskärm och effektfullt även på en monokrom skärm. Jag rekommenderar dig att testa lite. VT52 finns inbyggt i datorn precis som ANSI.SYS ligger i DOS på en tråkig PC. Mer går jag inte in på detta därför att det finns en åtta sidor lång artikel i ämnet hos redax till denna fina blaska sedan ca ett år (hör av er om ni vill läsa den /red). ESC i ovanstående text är alltså exakt samma sak som den enskilda ESC-knappen på tangentbordet. Man skulle kunna skriva "printf();" -raden så här i t ex Tempus (eller Everest, QED m fl texteditorer):

```
printf("escEHej Atarivän\n");
```

och det skulle bli exakt samma sak. Nu klarar inte Pure C eller Lattice C editorer detta, men skriver man sitt esc-tecken i t ex Tempus och sedan laddar in filen i C-editor, finns esc-tecknet där och syns klart och tydligt. Hur du sedan gör med din VT52 det får du

avgöra själv. Mest användbart är det dels för oss som leker programmerare, men till största delen för Sysopar på BBS:er, så att vi kan få hem snygga och färgglada menyer snabbt om vi kör på en färgskärm eller TV. Det var "printf();" och VT52 det. Vi kommer antagligen att få se mer om "printf();" med alla sina olika "%" -prylar senare. I slutet på själva strängen "Hej Atarivän" står det "\n". Det är samma sak som RETURN-knappen dvs hoppa till en ny rad. Det finns en massa sätt att skriva ut texten på skärmen och den som exakt motsvarar Basics PRINT är "puts();" i C, men den är inte lika rolig. Då hade det sett ut så här:

```
puts("Hej Atarivän");
```

vilket även gör att den så kallade markören hoppar till en ny rad automatiskt utan "\n" och vi skulle behöva något annat för att rensa skärmen. En separat "printf("%cE", 27);" eller "puts("escE");" eller tvärtom. Avslutningsvis efter paranteserna (som alltid finns med efter varje funktionsanrop) så står det ett semikolon ";". Detta talar om för kompilatorn att funktionen är avslutad och att datorn skall läsa nästa funktion. Saknas den försöker kompilatorn läsa två funktioner direkt in på varandra som en funktion, och då får den fnatt och talar om för dig att du är ute och cyklar. Alla bra kompilatorer försöker alltid hjälpa dig att förstå vad som är fel och skriver ut detta på skärmen åt dig. Mycket trevligt, faktiskt, ibland.

```
getch();
```

är en sk input-function. Det finns en massa olika varianter på detta i C. "scanf", "gets", "fgets", "kbhit", "kbhit" osv. Den mest kraftfulla är "scanf" som också kan använda "%" -prylarna som "printf();" gör. Dess motpart med andra ord. Den tar in tecken från tangentbordet och lägger i en sträng istället för att skriva ut en sträng på skärmen som "printf();" gör. I det här fallet väntar "getch();" enbart på att en

tangent skall bli nertryckt för att efter detta returnera värdet 0 till GEM desktop med kommandot

```
return 0;
```

Alternativet till "getch();" i detta fall är "gemdos(0x01);". Då får man även givetvis byta bort raden med "#include <ext.h>" mot "#include <tos.h>" men då får jag ju inte förklarat "getch();" som även tar emot ett tecken som "tecken = getch();" (om man deklarerat tecken i början nånstans med "char tecken;" - detta är en smaksak som allt annat i C - "char" tittar vi på i nästa nummer).

"main()" är en funktion i sig och alla funktioner returnerar alltid någonting i slutet av sig själva tillbaka därifrån funktionen startades. Det kan bli ett väldans puttande och returnerande av strängar, siffror, pekare och fält hit och dit. Nu skall vi tjöta mindre och kompilera programmet, så att det händer något på programfronten.

Pure C

Gå upp till "Open file" i menyn "File". Skriv t ex "HELLO.C". Skriv av såsen (source, dvs programmlistningen) ovan. Spara med Control-S. Gå upp till menyn "Project", välj "Select". Gå in i PRJ-mappen och välj "DEFAULT.PRJ". Tryck Control-C för att kompilera, Control-L för att länka och sedan Control-R för att köra programmet. Nu har du även fått med AES och VDI (GEM-rutinerna) plus en massa annat onödigt tjafs för detta programmet, på grund av "DEFAULT.PRJ", men det kommer självklart att tuffa och gå ändå (möjligtvis inte inne i TOSwin i MINT).

Lattice C

Nästan samma som ovan. Gå upp till "Load" i menyn "File". Skriv t ex "HELLO.C". Skriv av pogramlistningen ovan. Spara med Shift-Alternate-S. För att ladda "DEFAULT.PRJ", tryck på "Load" i menyn "Project", gå in i mappen "BIN", och välj "DEFAULT.PRJ". Kompilera med Alternate-C, länka med

"Alla bra kompilatorer försöker alltid hjälpa dig att förstå vad som är fel, och skriver ut detta på skärmen åt dig. Mycket trevligt, faktiskt, ibland."

"Link" i menyn "Project". Tryck sedan Alternate-X för att köra programmet.

Prospero

Gå upp till "Edit.C file" i menyn "File". Skriv t ex "HELLO.C". Skriv av programlistningen ovan. Byt ut "EXT.H" till "DOS.H" i den ena "#include"-raden. Tryck Alternate-K för att kompilera, och länka med Alternate-L. Sedan kör du programmet med Alternate-R. Prospero är i övrigt ganska enkel i sin uppbyggnad men lite till åren vid det här laget. Rekommenderas minst av de kompilatorer som rekommenderas här.

Sozobon och Hisoft C hoppar vi nog helst över, tror jag, därför att de ovan beskrivna är lämpligare som kompilatorer. Annars i stort sett samma som de tre första.

Nu har du kompilerat, länkat och kört ditt första hemmagjorda program. Mer än en sådan här yttlig genomgång har vi ingen möjlighet att göra denna gång. Vi har gått igenom de fem olika kompilatorerna lite smått, som jag haft kontakt med. Att välja en lämplig C kan vara lite svårt därför att de skiljer sig en hel del i både pris och bruksmässighet. Den som rekommenderas i första hand är Pure C som även är dyrast. Sozobon är ett ruskigt vettigt alternativ, den är gratis. Sen när vi väl kommer in på GEM (dvs maskinens inbyggda rullgardiner, fönster, dialoger, alertboxar och

övrig grafik) så behöver du en resurs-editor för att tillverka dina egna RSC-filer. Mycket av detta finns i Bo Leufs resursskola (se AM nr 4/94 och 2/95), men den riktar sig inte direkt till nybörjaren i GFA eller C.

Jag hoppas att du t ex köpt Interface RSC-editor från någon lämplig åf eller beställt Ottos Resource Editor från oss (eller hämtat från STraight BBS) eller någon annan PD-kanal/BBS tills nästa gång, såvida du inte redan har en givetvis, samt en C-kompilator (det fanns tydligen en enkel sådan med i Dev-paketet som skickades med maskinerna efter att jag hade köpt min ST 1987 – den duger säkert i början tror jag).

I början av artikeln så skrev jag att C inte gick att köra direkt i en tolk på en Atari. Ack, vad vi bedrog oss. Hisoft C-tolken är just en sådan tolk och Gulan likaså (som är PD). Jag kommer givetvis att titta närmare på detta.

Följande böcker om programmering i C och GEM är...

LÄTT POCKET om C-programmering

En bok riktad till nybörjaren som inte provat C eller programmering över huvud taget. Den är skriven av två yngre gentlemän som har god humor. Efter att läst den trillar många femöringar ner (femöring är ett gammalt mynt som användes för mycket länge sen) och efter att du praktiserat exemplen kan du grunderna för

ANSI-C (standard C som gäller för alla datorplattformar).

Rekommenderar denna bok till 100%. Den ger dig mer på tre månader än vad jag kan ge dig med en artikelserie som spänner över fem år i denna blaska. Finns att köpa i databokhandeln. Författare är Jesper Ek och Rasmus Ekman. Från Pagina FAB, Box 706, 194 27 i Upplands Väsby. Helt på svenska. Pris hos Wettegrens Data i Göteborg är ca 204:-.

Vägen till C

Denna bok är helt i klass med föregående, för att lära dig grunderna i C-programmering. Rekommenderas starkt. Jag har inte sett den i databokhandeln, jag köpte min genom Chalmers (där jag och ni har vänner som pluggar) där även författarna tydligen är anställda. Deras namn är Ulf Bilting och Jan Skansholm. Förlaget heter Studentlitteratur och ligger i Lund. Pris ca: 250:- på Chalmers. Är skriven på svenska.

Sen finns det tjocka biblar för C++ för den som har en Atari med 8 MB RAM. C++ är ingenting vi går in på över huvud taget (inte de närmsta fem åren). Den enda C++-kompilatorn är GNUs, som kräver minst 4 MB RAM men helst 8 MB som sagt.

Nu går vi in på den Atarispecifika fronten, där språket oftast är engelska. Ett "tyvärr" för många medlemmar i klubben, som inte kunnat plugga detta språk av olika anledningar (det är aldrig för sent att lära sig ett nytt språk hur gammal man än är, så kontakta Komvux eller Studieförbunden om kvällskurser redan i morgon).

The ATARI Compendium

En bok som fullständigt går in på maskinens inbyggda möjligheter, typ GEM, ljud i ST/STE/Falcon/DMA, bild i övrigt, all annan hårdvarukontroll såsom diskdriven (ladda, spara, formatera osv), kommunikation (anropa olika portar som t ex parrallell- och serieporten osv), MiNT, TOS, GDOS och 680x0 (olika typer av Motorola-processorer. Allt du behöver veta för att kunna programmera din Ataridator i GFA, C eller Assembler. Båda böckerna finns att köpa hos Daggschimmer och Falcon Pro Center för 595:-. Språk är engelska (dessa två böcker kommer att vara grunden för hela artikelserien).

Atari ST/STE hårdfakta

En gammal föregångare till Compendiet, vilket duger som alternativ till ST/STE ifall du har den skräpandes i

Här hittar du dina verktyg

Jag har gjort en rundringning till olika återförsäljare och frågat dem om vad de har, vad som kan beställas och till vilka priser. Här följer de i bokstavsordning (artikeln är skriven för ett halvår sedan och därför kan priserna ha ändrat sig).

Copson

Ring för pris

Daggschimmer

Pure C,
minst 3500:- (beställes)
Lattice C,
ca 2500:- (beställes)
Hisoft C interpreter,
ca 590:- (beställes)
Interface RSC editor, ca 950:-

Falcon Pro Center

Lattice C, ca 2200:- (beställes)
Interface RSC editor (ring)

Megatec

Ring för pris

På PD-fronten säljer

SAK följande disketter:

Sozobon C, 60:-
Ottos RSC editor, 30:-
Gulan

Det finns också färdiga paket att ladda hem från STraight BBS.

Telefonnr till de olika återförsäljarna hittar du i listan på sidan 2.

bokhyllan nånstans. Författad på svenska vilket är dess stora fördel.

ATARI A-Z

En relativt nyutkommen bok, som jag ännu inte har hunnit läsa vid skrivande stund (har precis köpt den för fyra timmar sedan). Innehåller bland annat lite rättelser till faktafel i Compendiet enligt åf. Innehåller annars det mesta som rör våra datorer. Man kan köpa boken både inkl. och exkl. programmet Profile som gör en ordentlig, grundlig genomgång av hela datorns innehåll och ger dig info om det är något galet någonstans (fungerar lite dåligt om maskinen är helt död). Pris hos Daggschimmer är 350:- inkl Profile, 300:- utan detsamma. Falcon Pro Center tar 345:- inkl Profile och 275:- utan. I priset med Profile ingår alltså registreringen av programmet som är Shareware.

680x0 Reference Guide

Lite mer tunga saker inom programmeringen av din Motorola-tjösan. Pris hos FPC är 325:-.

DSP 56000 Ref.

En bok som Falcon-programmeraren bör titta på för att utnyttja DSPns möjligheter. Tror att det mesta ingår i Compendiet, men är ruskigt osäker på detta givetvis. Anledning? Vet ingenting om Falcon förstås, mer än att det är snygga

färgglada ikoner på Desktop. Ingen bok för mig nu i skrivande stund.

Till sist....

Visst finns det flera böcker än dessa, men de bryr vi oss inte om i detta forum. Har du redan andra böcker i ämnet och inte vill förnya dig, kan du givetvis använda dem istället.

Som jag skrev ovan (lite högre upp), skulle det nog ta mig ett antal år att på tre sidor varannan eller var tredje månad gå igenom vanlig ANSI-C, så det bästa vi tillsammans kan göra åt detta är att jag skippar ANSI-C, typ stränghantering, variabler och sådant, i denna artikelserie och att du köper någon av nybörjarböckerna istället. Då hoppar vi direkt in på GEM i nästa nummer, för där är det sämre ställt med bra och vettiga exempel.

Jag vill gärna veta vad du anser om detta, bl a att jag hoppar över ANSI-C, så ring mig som vanligt på 031-458807, till klubbtelefonen eller skriv ett brev till klubben (det är i alla fall aldrig någon som ringt om mina artiklar fastän numret funnits där i dem alla – jo, om QWKn givetvis men annars så... hehe!). Ring mig också om du får problem med införskaffningen av någondera av ovan nämnda nybörjarböcker, för då får jag givetvis se till att hjälpa dig med detta på något sätt, men det pratar vi närmare om i telefonen då. Lycka till tills nästa gång.

En sak till. Att lära ut GEM och C genom tidningen är inte gjort i en hast med tanke på sidbegränsningen, så det smidigaste hade varit för dig i Göteborgstrakten med omnejd om du anmält dig till C-GEM-kursen som vi gjorde en intresseundersökning av i några nummer tidigare. Det var bara jag som anmälde mig till den, tyvärr, men vi vet att intresset för detta är ganska stort. Vi skall inte hänga läpp för det, eftersom det blir fler som anmäler sig till denna kurs nästa gång (skulle det komma in anmälningar så finns det inget hinder till att kursen blir av tror jag). Har man bara gått igenom grunderna i C så är GEM nästa steg för Ataristen. Annars kör CCW nybörjarkurser i C för er i Göteborgsområdet med omnejd (hör med SAK/Skåne vad de kan erbjuda om du bor där).

Rättelse i "LättPocket om C"

När jag körde första testsåsen från den boken i Pure C på STn, kom inte årtalen fram utan enbart namnen. Då bytte jag ut "unsigned char alder" emot "unsigned int alder" istället för att "scanf();" -funktionen i main-programmet vill ha "%d" och inte "%s" vilket i så fall skulle vara fallet så att säga. Detta fungerade mycket bättre. Rör alltså inte "%d" i "scanf();" funktion två i main! ■

PER-ERIK "PEKKA" PETERSON

TÄVLA OCH VINN

Det är åter igen dags att tävla – och tänka – i AtariMagasinet. Denna gång har vi fått lite programtitlar från Indigo2 som vi lottar ut till dem som ger de bästa förslagen.

Temat för den här tävlingen ligger i tiden och är...

Hur ska vi värva fler medlemmar till SAK?

Så här ska vi värva fler medlemmar...

Namn _____

Adress _____

Postadress _____

Telefon _____

Skicka ditt intelligenta svar till **SAK, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.**

Programmen är:
MultiTOS (1.01), Wordflair (ordbehandlare), Mouse Tricks 2 samt Crazy Sounds (2,5).

Sista tävlingsdag:
31 december.

Det svar som juryn (SAK:s styrelse) tycker är bäst får först välja program, sedan det näst bästa osv.

**multitos
wordflair
mouse tricks
crazy sounds**



Hej igen gott folk!

Sitter just nu och kollar ut genom fönstret och gnäller för mig själv över att det har blivit höst och man har drabbats av säsongens första förkylning. Tänk det var inte länge sen man kunde dölja överkroppen med en T-shirt utan att frysa ihjäl, men tiden framåtskrider obönhörligen. Med tidens grepp i minnet påminns jag om att det nu är snart tio år sedan jag köpte min första Atari och därefter kopplade upp mig mot min första modembas. Då var ordet "IT" knappt använt, men om man smakar på ordets betydelse – "Informations-Teknologi" – så inser man nog snabbt att "IT" har använts länge, mycket längre än vad själva termen har gjorts. Vad ska man t.ex. kalla indianernas rök-ringar, eller afrikanernas djungeltrummor? Var inte det en slags teknologi som användes för att sprida information?

Vi västerlänningar var väl först med att använda oss av "IT" ur en mera modern teknisk synvinkel, i och med införandet av telegrafen i slutet av 1800-talet. Så det jag vill komma fram till är att "IT" som utförande, har vi människor använt oss av mycket längre än av "IT" som term, som är relativt nyskapad och det är först nu som termen och teknologin har förenats till en symbios, som gör att när man säger ordet "IT" så menar man både termen och teknologin. Som avslutning vill jag tacka alla som bidragit med material till detta nummers IT-sidor och citera en gammal konversation: "Bli inte utnyttjad av tekniken, utan utnyttja den. Det är det den finns till för." Väl mött! Vi syns igen! ■

SEBASTIÉN GUSTIN
gustin@ce.kth.se

Nytt verktyg för CAB

CacheEd strukturerar sidorna

Från och med nya version 1,4 av webbläddraren CAB införs ett verktyg som strukturerar nedladdade sidor från Internet.

Programmet Cache_Ed, som tagits fram av Manfred Ssykor, kanske mest känd som mannen bakom Atari Infopages (AIP), arbetar i multikörningsmiljö parallellt med CAB. Cache_Ed aktiveras från Arkivmenyn i CAB, fältet "Cache verktyg...", som är gråmarkerat om programmet inte är installerat.

Utan Cache_Ed samlar CAB samtliga nedladdade dokument, bilder och andra filer som tillhör websidor i ställda (försatta) katalogen /wwwcache. De får under nedladdningen nya numrerade filnamn och det är datafilen CACHE.CAB som håller reda på originalnamnen. För att få någon struktur på dessa och ordna likartade dokument i kataloger (mappar), så har webbläddraren stöd från Cache_Ed. Programmet arbetar med riktiga URL-adresser, som de heter på nätet och här kan man välja om man exempelvis vill kopiera alla datafiler tillhörande en domän eller bara någons hemsida till valfri katalog på en diskenhet. Likaså kan man ta bort utpekade HTML-dokument med tillhörande filer

och dokument som avbrutits under nedladdningen, just för att de inte skall äta av diskenhetsutrymmet i onödan.

Svensk version

Det är även möjligt i multikörningsmiljö att styra CAB i bakgrunden under surfandet direkt från Cache_Ed, då den har inmatningsfält för URL-adresser. Med Cache_Ed följer en svensk version av programmet och hjälp i hypertextformat för ST-Guide, som jag översatt. Jag översätter även åt Alexander Clauss hans versioner av CAB regelbundet, med dess manualer och HTML-exempel.

Från och med v1.4 av CAB kan man skapa en katalog med namnet /MODULES, som skall ligga placerad i samma katalog som CAB.APP. Till den kan man flytta modulerna CAB.OVL och CAB_JPEG.OVL (som kan döpas om till JPEG.OVL), samt även CACHE_ED.PRg och dess resursfil. Detta är helt valfritt då CAB letar efter modulerna och Cache_Ed i båda katalogerna. CAB har med denna version försetts med ikonknappar med både bild och text, där även en stoppknapp ingår. De senaste versionerna av programmen för Internettjänster under STiK som seriell uppkoppling, kan alltid hämtas från min hemsida på adressen: <http://www.tripnet.se/mille>. ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se

Editora CACHE.CAB

Host:

URL:

URL

Filnamn: 000000AE Fildatum: 04.08.1996 URL-Datum: 04.08.1996

Storlek: 8657 TID: 11:18:02 Skapad: 11:18:04

Visa URL

Bort URL

Bort Domän

Kopiera

Avsluta

Oftast när man läser datatidskrifter är det som att läsa kataloger för mjukvara. "This one's nice, and there's the price." Alltför sällan får man handgripliga beskrivningar på hur man kan tillämpa sitt datanyttjande i verkliga livet. Bara det faktum att man äger en viss mjuk- och hårdvara innebär inte automatiskt att man kan nyttja den på bästa vis.

Fantastiska faxar

och praktiska diskar

Datoranvändande för privatpersoner innebär, på den "seriösa" sidan, att kontorets maskiner och apparater flyttat in i hemmets lugna vrå. Vi använder skärmar, tangentbord, skrivare, ordbehandlare, etc.

En av dessa apparater är faxen. För många av oss följde faxmöjligheten med "på köpet" när man köpte sitt modem. Och, precis som det är med många andra saker i livet, inser man inte möjligheterna för- rän man verkligen fått lägga händerna på sin "pryl". Hur många riff, solon och ackord hade Mozart kommit på om han hade ägt en elgitarr?

Idag, juli 1996, kan man köpa ett 14.400 faxmodem för ca 500:- begagnat, ett nytt 28.800 modem är inte heller oöverkomligt. För sparsamma atarianer (jag vet att ni är sparsamma) innebär det att många kanske precis skaffat sitt modem. Eller är på väg att göra det. Vissa, som jag, har ägt ett modem en längre eller kortare tid, men inte brytt sig så mycket om faxmöjligheten. Låt oss då titta på vilka fördelar det finns med fax. (Detta blir givetvis efter min egen smak.)

Fördelar

Vid kommunikation med företag och myndigheter är faxen en fröjd! Hur ofta har man inte suttit och väntat i evigheter på att bli kopplad till rätt per-

son på myndigheten/firman? Med lugnande hissmusik i luren. För att inte tala om telefontider på en timme varannan dag! (Och då ringer alla andra också.) När man mot förmodan väl fått kontakt, drabbas man av någon som verkar komma från en annan planet. När man så förklarat sitt ärende i

detalj, säger då denna marsian: Jag ska koppla dig till NN. Och så får man börja om.

Med fax däremot skriver man ned sitt ärende, inklusive alla uppgifter om namn, adress etc. Man skickar iväg sitt fax när som helst på dygnet, eller t.o.m. under helgen! Jag har hittills inte

stött på någon myndighet med begränsade faxtider. Ditt fax är framme i samma ögonblick du klickar på "sänd"-knappen i faxprogrammet. Dessutom lönar det sig ännu bättre om mottagaren befinner sig långt borta. Det tar lika lång tid att faxa en A4-sida till grannen mittemot som till jakbörsen i Ulan Bator, Mongoliet. Tiden är ca en minut per A4. Telefonkostnaden är samma som för motsvarande vanliga samtal. När det gäller det där med att rätt person ska ha faxet så är inte det heller något större problem. Faxpapperet överlämnas till rätt man/kvinna på kontoret. I vissa fall faxas det vidare till annan avdelning/myndighet, etc.

Vill man faxa utomlands behöver

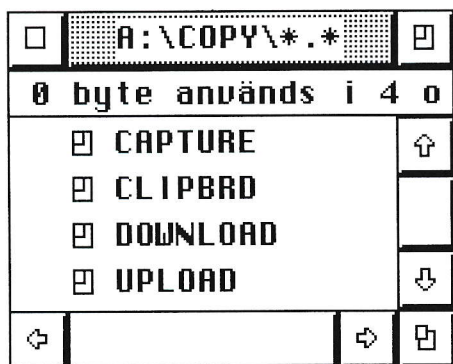
man inte bry sig om vilken tidszon mottagaren befinner sig i. Man slipper språkförbistring pga olika uttal eller dialekter. Kan du t.ex. bokstavera rätt på engelska?

Med fax kan man få med skisser, noter, foton, ritningar. Har man ingen scanner kan det ju bli knepigt med foton. Men faktum är att fler och fler fotofirmor erbjuder möjligheten att digitalisera dina bilder vid framkallning. Det är också så att ditt ordbehandlingsdokument kommer fram snyggare än ett papper istoppat i en "riktig" faxmaskin. Detta var några aspekter på att sända fax. Hur är det då med mottagning?

Att ta emot fax

Mottagning innebär att din dator och ditt modem måste vara på när ett fax kommer. Dessutom måste något faxprogram till. Oftast innebär detta en "låsning" av maskinen. Man kan komma runt problemet på flera olika sätt; multitasking, smarta accessories, flera datorer. Förhoppningsvis får vi se flera artiklar på detta tema, men själv hade jag bara tänkt beskriva vad som funkat för mig.

En faxmottagning som är aktiv medan man är på jobbet verkade som en intressant möjlighet. Men det skulle vara utan hårddisk, den ville jag självfallet använda på min "vanliga" maskin. I bakhuvudet hade jag tanken på att jag nog kunde avsätta en baradiskett-ST till permanent faxmottagning så småningom. Efter lite funderande kom jag fram till hur jag ville ha det och hur det hela skulle realiseras. Först bestämde jag mina behov. Jag får inte in så många fax per dag,



Allt som ska kopieras till ram-disken läggs i copy-mappen. I detta fall fyra tomma mappar.

HSmodem2, patchen för RS232-porten (modemporten), var själv-skriven för automappen. Som fax-program valde jag COMA (COmmunication MANager), mest för att det var så enkelt att använda. Slutligen, för att hålla ihop det hela, lite trixande i allas vår desktop. Och det är det som är den springande punkten i allt detta. Nåja, det enda som behövdes var att installera programmet COMA som auto-körande i Desktop, samt ändra sökvägarna till A:\NÄNT-ING. Och se! Datorn har blivit till en fax-mottagare! På en diskett kan jag få in ca 10 faxar. Inte så illa väl?

Att köra program från diskett

Samma krav som för COMA gäller. Det ska gå automatiskt. Jag ska kunna stoppa in en diskett i driven, slå på matningen, och efter ett tag, tjong. Där satt den! Det visade sig bli en aning krångligare, men det gick. Som komm-program använde jag Connect, som jag brukar köra på hårddisken. Trevligt program, men *stort*. Formatterar disketten med 10 sektorer/spår så att allt ska få plats. Serieports-patchen är ett måste med Connect, annars blir den dum.

```

A:\*.*
13687 byte anvanda i
[ ] AUTO
[ ] COPY
[ ] GEMSYS
    CONNØ      SET
    CONNECT    ASC
    CONNECT    CHR
    CONNECT    CTL
    CONNECT    HLP
    CONNECT    IDH
    CONNECT    NUM
    CONNECT    OPT
    CONNECT    PRG
    CONNECT    RSC
    CONNECT    SCR
    COPY       TTP
    COSHY      RC
    DESKTOP    INF
    DOORWAY    SCA
    MAXIDISK   INF
    MAXID_22   PRG
    NUM        DOC
    SET_TIME   TOS

```

snyggt "rehack" flera år senare.
Med i paketet finns COPYTTP
som anropas av Maxidisk.

Det som händer är att Maxidisk komprimerar allt man stoppar in i den. Dvs, 100 kB blir 140 kB (med lite tur). Vidare kan man exekvera andra program genom att skriva in deras sökväg och namn i MAXIDISK.INF. Givetvis packas grejerna upp när man hämtar dem. Detta är dessutom transparent för användaren. Till skillnad från COMA-disketten installerar jag inte huvudprogrammet som auto-körande, utan Maxidisk. Denna klickar sedan igång Connect. Hela idén med dessa övningar är ju att hoppa över peka & klicka!

Förhoppningsvis ges ytterligare ledning av skärmdumparna jag tagit. Jag får alltså till en autostart av flera programfiler efter varandra, dessutom en automatisk kopiering av vissa filer till ramdisk. Jag slår på datorn och resten sköter sig självt. Sen är det bara att använda programmet.

Plötsligt hade jag insett att en hel värld av en-diskett-konfigurationer väntade på att göras. I ett TV-program berättades hur Steven Jobs ville att hans Macintosh-prototyp skulle boota upp fem sekunder snabbare. Han motiverade det med att "Om vi säljer 1.000.000 datorer så sparar vi in X antal år åt användarna". Ett charmigt sätt att se på det hela, och inte helt fel!

Nåväl, Steven Jobs inspirerade mig till att låta Spectre 128 bli det tredje programmet, fast här var det absolut nödvändigt med två disketter pga olika diskettformat. Gamla ordbehandlaren Signum inklusive fonter fick plats på en diskett, likaså Write On. En diskett med svensk resursfil för TOS 1.0 samt diverse patchar för att avhjälpa diverse fel på densamma fick jag också till. Slutligen installerade jag CAB+ STiK-paketet på diskett. World Wide Web på 720 Kb!

100 D
COPY.TTP A:\COPY D:
SET.TIME.TOS
CONNECT.PRG

Skapa en ramdisk på 100kB med enhetsbeteckning D:, kopiera därefter över allt från mappen copy på A: till roten på enhet D: Kör därefter programmet SET_TIME.TOS, och till sist, utför CON-NECT.PR.G. Allt i ett huj!

maspekter, kan man tänka sig att man vill kunna erbjuda "ready to go"-program för en eventuell köpare av ens dator. Man kanske ska besöka någon i Tjottaheiti som också har Atari. Varför då släpa med sig egen dator? Eller att man vill ha Signum till att testa skrive med. Motsvarande gäller för att pröva modem också.

Samtliga program, utom Signum och Spectre128, är shareware eller PD. För dom som behöver ett vägledande exempel finns möjligheten att beställa en diskett från mig. Det kostar i så fall **100:-** per diskett.

Sätt in beloppet på pg **417 10 48 - 4**, Martin Graiter. Ange vilken modell du har och hur mycket minne. Du bör ha minst 1 MB RAM. Om möjligt ange även TOS-version. Har du HD-drive ska du nämna det också. Äger du modem bör du skriva ner dess namn och egenskaper också.

Glöm inte att nämna vilket paket du vill ha av ovan nämnda. Är programmet kommersiellt måste du skriva ner serienummer etc. så att jag inte gör mig skyldig till olovlig kopiering. OBS! Endast något av ovan nämnda exempel kan beställas!

I'll be back. ■

MARTIN GRAITER

Den svärtade raden visar hur operativsystemet markerar auto-körning av MAXIDISK.PRg i DESKTOP.INF filen (Detta är från TOS 1.62).



Sharewaresupporters

Dessa personer hjälper dig att registrera
Shareware i Sverige!

Sven Bornemark Musik

Program	Info	Version	Avgift
Adresse	Cool liten databas	2.04E	160:-
AIP	Atarivärlden som hypertext (Annons i AIP kostar 260:-)	13	60:-
Backward	ST-emulator för Falcon	3.10S	140:-
Everest	Suverän texteditor	3.5S	100:-
Freedom	Icke-modal filväljare	1.15E	180:-
GEMBench	Testar datorns prestanda	4.03E	60:-
GEMView	Bildhanteringsprogram	3.16E	220:-
Pac Them	PacMan i HiColour för F030	960308	100:-
Selectric	Modal filväljare	1.10E	160:-
Tecknobl	65k Breakout för Falcon	951215	100:-
TurboBlanker	Skärmläckare för F030	1.42S	160:-
zControl	Frigör dina CPXer!	0.23	60:-
ZebuLand	Pyssligt tänkspel i mono	1.02	120:-

Runt hörnet väntar:

Freedom 2 (Starta CPXer/EPXer från Freedom!)

Betalning till postgiro 23 59 59-4.

Tel 040-545454 – sven@dada.ct.se – 2:200/136.56

Dada och Surrealismus

Program	Info	Version	Avgift
Avalon	Mailerskal f pointer	3.77	160:-
Avalon4Semper	Mailerskal f pointer	3.77	120:-
CoMa	Faxprogram	3.40	460:-
CoMa Voice	+ uppdatering	+	340:-
CoNnect	Terminalprogram	2.46	360:-
Easy PGP	GEM-skall till PGP	0.92	120:-
EchoManager	AREAS.BBS util.	1.13	80:-
ESScode	UU/MIME/BTOA mm	6.4	120:-
FireCall	CID-visare	0.67	60:-
GSZRZ	överföringsprotokoll	6.1	180:-
JetMail	Tosser/scanner	0.99b22	240:-
Kivi-QWK	QWK-läsare	1.41	100:-
LED	Offlineläsare	1.45	220:-
LED+Avalon	# Paketpris!		320:-
MasterBrowse	Textvisare	4.9+	120:-
Oasis v2.x	Internetspaket	2.05	320:-
Octopus	BBSprogram	0.73b	600:-
Semper	Mailer	0.80b	260:-
TickEchoManager	TICKECHO.BBS util.	1.01	140:-
World Conquest	Strategispel	0.9e	120:-

Studentpriser

Avalon	Mailerskal f pointer	3.77	130:-
LED	Offlineläsare	1.45	180:-
LED+Avalon	# Paketpris!		260:-

Sätt in rätt summa på postgiro 644 42 23-9. Skriv ett email (eller netmail) till mig som innehåller följande information:

Ditt namn (helst inga svenska tecken), ditt telefonnummer, snailmailadress, emailadress(er), netmailadress(er).

Är du student? Skicka kopia på studentkort till:

Dag Dao, Ängelholmsgatan 12, 214 22 Malmö.

dada@dada.pp.se

Falcon Pro Center

Program	Info	Version	Avgift
2 in 1	Snyggt packningsskal	1.51E	165:-
A la Card	Kör GFA Basic på Falcon och med olika grafikkort		270:-
Égale	Filjämförare	3.1.1E	160:-
Kandinsky	Vektorgrafikprogram	1.76E	180:-
Kandinsky2	Vektorgrafik program	2.03	340:-
Kandinsky	Uppg. 1.73 till 2.03		180:-
Look 'n See	Zeig's Mir filvisare på eng.	.95E	240:-
Move It	Pusselspel typ Sokoban		120:-
NameNet	Relationsdatabas	4.00E	200:-
no!Desk	Komplett desktop	3.04E	275:-
PacShell	Packningsskal m Drag&Drop	2.63E	140:-
Profile 2	Ger MYCKET systeminfo	2.14E	90:-
"	I samband med köp av boken "Atari A-Z"	"	75:-
Remarker	En ST-Guide Utility	0.40E	90:-
Rotator	Ett komplement till Papyrus som låter dig vrida och böja text.	0.53	80:-
STarCall	Komplett komm-program	2.0QE	220:-
STarCall Pro	D:o inkl. Fax/Voice, Mini BBS	2.0QE	575:-
STarCall	Uppgradering STarCall Std till Pro		395:-
ST Guide	Dokumentvisare (FairWare)	1.14E	(+)90:-
STG Creator	Skapa STGuide filer (FairWare)	4.0E	(+)90:-
Thing	Komplett desktop	1.00E	140:-
ToDo	Projektplanerare	1.0E	145:-
UDO	Skapar STG, HTML, RTF, ASCII och flera andra filtyper ur en enda UDO-fil.	4.0E	270:-
UDO	Som ovan fast kommersiell reggning.	4.0E	625:-
WinCom	Utility för MagiC 2 och 3		120:-

På gång: Stewart, JML Snap, McBoot

Betalning till postgiro: 175 14 82-9 (betalningsmottagare Thomason). Tel 031-54 55 26 – tom_thomason@fpc.ct.se – 2:203/203.15 – 90:1101/117

Mandus Skön

Program	Info	Avgift
How To Code 3	prog. diskmag.	80:-
How To Code 4	prog. diskmag.	100:-
Double Bobble 2k	plattform	60:-
Double Bobble 2k	leveleditor samt Further Adv.	120:-
Tautology 2	pusselspel	40:-
GodPaint	HiColour ritprogram	60:-
SkyFall	Columns-klon	60:-

OBS! Allt detta är endast för Falcon.

Mandus Skön, Stora Beddinge 387, 231 98 Klagstorp.

Tel 0410-25213 – mandus@dada.ct.se

Konfigurera rätt

och sedan är det bara att surfa

Erkänn, visst är du påverkad av all överdriven reklam kring Internet!

Den ena dumblaskan efter den andra brer på om webben. Men vad göra när man äger en Atari? På en 133MHz Pentium funkade det ju smärtfritt (tills man installerat sitt första spel). Men med en ST?

Jodå, visst går det! Allt går på Atari!

Uppenbarligen har de flesta atarister fortfarande stora svårigheter med att ställa in alla dessa värden i STiK, CAB och Antmail. Och inte undra på det. WWW131 är väl knappast något paradexempel på ordning och pedagogisk struktur? Här kommer lite tips till alla förvirrade vill-bli-surfare-på-Internet.

Inledande steg

Till att börja med, rensa ut allt vad tyska, franska och andra onödiga resursfiler heter. Samma med doc-filerna. Det står visserligen i paketet att man inte får ta bort komponenter, men den klausulen gäller inte på din hårddisk. BBS-sysopar och skötare av PD-bibliotek är en annan sak. Doc-filerna läser man ändå inte. Man är ju normalbegåvad, eller?

Innan du överhuvudtaget börjar trixa med detta, vill jag föreslå att du gör backup på hela paketet. Ifall "rensningsivern" skulle gå över styr.

Näväl, nästa steg är att slänga installationsprogrammet ut i bitsens och bytesens sälla jaktmarker. Det går mycket fortare att skriva av exemplen som visas här. En vanlig texteditor är allt som behövs.

Har du ingen hårddisk utan måste köra från diskett, så hoppa tanken på att få med alla olika Internet-aktiviteter på samma diskett. Använder du verkligen Internet Relay Chat (IRC)? Ett slags tangentbordsvariant av heta linjen. Satsa istället på att göra ett diskupplägg för varje aktivitet. STiK måste ingå i samtliga, eftersom den ringer upp och

tolkar dina musklickningar till "UNIX-ianska", vilket alla servrar "pratar".

Mer om de olika programmen

Jag vågar gissa på att de flesta som överhuvudtaget vill pyssla med Internet åtminstone använder e-mail-funktionen, samt browsern CAB. Eftersom CAB:ens inställningar är självklara, och dessutom på svenska, kommer jag inte att ägna mig åt dem. Vad beträffar STiK och Antmail däremot, så är det en annan visa. Förresten, använd inte Antmail version 0.7.7! Den fungerar överhuvudtaget inte. Version 0.7.9 finns ute, den är OK. Innan detta kommit i tryck kan det ha kommit ytterligare uppdateringar på Antmail, håll utkik på BBS:erna. STRAIGHT håller sig alltid à jour.

Antmails inställningar sparas inte i ett snyggt ASCII-format. Därför har jag valt att visa dem som skärmdumpar. Lösenordet är ersatt med *****. Samma med lösenordet i STiK:s inställningar. Antalet stjärnor representerar inte nödvändigtvis antalet tecken i lösenordet! Skulle du av någon anledning vilja ändra sökvägarna i Antmail så bör du först slänga din gamla inställningsfil. Antmail är nämligen något

Kör du med STiK och vill läsa email kan Ant-Mail vara en bra idé.

konservativ när det gäller inställningar. På något sätt lyckas den behålla gamla inställningar, trots att man skrivit in nya och sparat alla möjliga grejer. Detta gäller givetvis även om du "tar över" kompisens inställningar och tror att det bara är till att ändra några detaljer. Icke sa Nicke. Anse dig varnad.

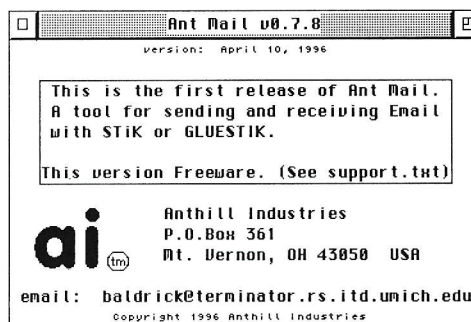
Precis som våra amerikanska vänner brukar göra, måste jag också avhända mig allt ansvar för att saker inte funkar, att du inte tycker det var värt mödan, för att du av misstag råkade skicka något till Bill Clinton, Boris Jeltsin eller Yassir Arafat (och nu jagas du av såväl CIA, KGB som PLO). Shit happens...

Internetleverantörer

Sakernas själva natur inbjuder i detta sammanhang till att inställningarna visas sorterade efter Internet-leverantörer. Endast de leverantörer som jag själv provkört på Atari kommer att visas. Inga synpunkter ges på vem som är störst, bäst eller billigast. Samtliga exempel är från riktiga konton som släkt och vänner varit snälla nog att ställa upp med. Om du bor utanför

Göteborg bör du försöka hitta ett närmare lokalt nummer till modempoolen.

Det kanske kommer som en chock för vissa, men du måste ovillkorligen ha ett konto hos en Internet-leveran-



tör för att komma ut på webben! Det finns ingen möjlighet att köra utan, inte ens med en knäckt kopia av STiK.

För den tvehågsne kan det vara bra att veta att de flesta leverantörer erbjuder möjligheten att prova på Internet under en månad gratis. Tänk bara på att göra en kopia av villkoren i kupongen så att du vet när och hur du ska avbeställa. Gäller speciellt Algonet, som låter abonnemanget rulla om man inte säger ifrån (i övrigt är det inget fel på dem). Skulle ditt främsta intresse vara IRC (se ovan) bör du vara medveten om att Tele2/Swipnets användare endast kommer in på servern irc.swipnet.se. Detta är väl ingen allvarlig brist i sig, men är man IRC-entusiast, kan det kännas som ett handikapp. Har du ingen kupong så skicka mig ett vykort på adressen som finns med i artikeln. Eller kontakta någon leverantör själv. När du väljer Internet-leverantör bör du tänka på att välja någon som har accessnummer på din ort. Speciellt viktigt om du bor på en mindre ort. I storstäderna är ju alla möjliga leverantörer med och konkurrerar.

Slutligen vill jag passa på att be dem av er som haft erfarenheter av andra leverantörer än de nämnda i artikeln att höra av er. Skicka gärna era inställningar till tidningen, men behåll lösenorden för er själva! Är det någon som har gett sig ut på webben med Macemulatorn Spectre128/GCR? Skulle vara roligt att veta hur det gick. ■

MARTIN GRAITER

Exempel om du har Tripnet som leverantör.

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\ANT
ALOCNR = 158888
SERIALPORT = Rodem 1
COMID = TRUE
DIALFILE = dial.scr
CLIENT_IP = 0.0.0.0
TTL = 64
PING_TTL = 255
PSS = 252
PKT_SIZE = 256
DPL_SIZE = 588
RCU_LND = 2888
UP_RESPONSE = 2
USERNME = jennyb
HOSTNME = tripnet.se
FULLNME = Gunnar Rossberg
NBRSEUER = 194.52.8.181
IRCNCK = Nimrod
IRCSERER = irc.dd.chainers.se
IRCPRT = 6667
IRCPONGSS = BubbliBubb
EMAIL = jennyb@tripnet.se
SMTP_HOST = mail.tripnet.se
```

DEFAULT.CFG

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\ANT
BAUD_RATE = 19200
HANGUP = RTH
PREFIX = RTT
INIT = RTZ
CONNECT_WAIT = 35
REDIAL_DELAY = 28
PHONE_NUMBER = 85 16 85
SUCCESS = CONNECT
FAILURE = BUSY
FAILURE = NO CARRIER
FAILURE = NO DIALTONE
FIND = ogin:
RESP = jennyb
WAIT = 28
FIND = word:
RESP = *****
WAIT = 28
FIND = >:
RESP = slip
WAIT = 28
FIND = you are
RESP = GET_IP
WAIT = 28
```

DIAL.SCR

Exempel om du har Algonet som leverantör.

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\ALGO
ALOCNR = 288888
SERIALPORT = Rodem 1
COMID = TRUE
DIALFILE = dial.scr
CLIENT_IP = 192.0.2.1
TTL = 64
PING_TTL = 255
PSS = 1804
PSS = 1824
PKT_SIZE = 2848
DPL_SIZE = 1824
RCU_LND = 4896
UP_RESPONSE = 2
USERNME = klodig
HOSTNME = aristo.algonet.se
FULLNME = Göran Arbin
NBRSEUER = 193.12.287.1
IRCNCK = Nebukadnessor
IRCSERER = irc.ludd.luth.se
IRCPRT = 6667
IRCPONGSS = Rubber-dubber
EMAIL = klodig@algonet.se
SMTP_HOST = mail.algonet.se
```

DEFAULT.CFG

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\ALGO
BAUD_RATE = 19200
HANGUP = RTH
PREFIX = RTT
INIT = RTZ
CONNECT_WAIT = 35
REDIAL_DELAY = 28
PHONE_NUMBER = 758 22 22
SUCCESS = CONNECT
FAILURE = BUSY
FAILURE = NO CARRIER
FAILURE = NO DIALTONE
FIND = Login:
RESP = klodig
WAIT = 28
FIND = Password:
RESP = *****
WAIT = 28
FIND = <klodig>
RESP = slip
WAIT = 28
FIND = IP
RESP = 192.0.2.1
WAIT = 28
```

DIAL.SCR

Exempel om du har TELE2 som leverantör.

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\TELE2\DEFAULT
ALOCNR = 288888
SERIALPORT = Rodem 1
COMID = TRUE
DIALFILE = dial.scr
CLIENT_IP = GET_IP
TTL = 64
PING_TTL = 255
PSS = 1588
PSS = 1824
PKT_SIZE = 2848
DPL_SIZE = 1824
RCU_LND = 4896
UP_RESPONSE = 2
USERNME = s-66858
HOSTNME = gois.swipnet.se
FULLNME = Marko Graitner
NBRSEUER = 192.71.228.18
IRCNCK = MAG
IRCSERER = irc.swipnet.se
IRCPRT = 6667
IRCPONGSS = Rubber-dubber
EMAIL = marko.graiter@bon358.swipnet.se
SMTP_HOST = gois.swip.net
```

DEFAULT.CFG

```
[F1] *E:\PPAPRUS\DOCUMENT\TELE2\DIAL.SCR
BAUD_RATE = 19200
HANGUP = RTH
PREFIX = RTT
INIT = RTZ
CONNECT_WAIT = 35
REDIAL_DELAY = 28
PHONE_NUMBER = 728 49 88
SUCCESS = CONNECT
FAILURE = BUSY
FAILURE = NO CARRIER
FAILURE = NO DIALTONE
FIND = Username:
RESP = s-66808
WAIT = 28
FIND = Password:
RESP = *****
WAIT = 28
FIND = Swipnet:
RESP = slip
WAIT = 28
FIND = IP address is
RESP = GET_IP
WAIT = 28
```

DIAL.SCR

Starta lokalavdelning ni också!

Bästa sättet för dig som vill ha lokala aktiviteter i SAK är att starta en lokalavdelning med några andra i samma område.

Hittar ni en passande lokal kan ni träffas där och utbyta erfarenheter, tips eller bara kallprata. Ni kan till och med träffas hemma hos varandra till att börja med.

Hittills har vi fått igång lokalavdelningar i både Skåne och Göteborg, men det finns plats för fler. I hela stockholmsområdet finns totalt 79 medlemmar! I värmlandsområdet 30 st. Halmstad har 7 medlemmar, Växjö 6 st, Norrköping 7 st och Västerås 7 st. Detta är bara några exempel. Leta själv i medlemsregistret så ser du möjligheterna.

För att starta lokalavdelning måste ni utse en ordförande, en sekreterare och en kassör. Ni ska ha egna stadgar och hålla årsmöte innan SAK:s årsmöte. Mera detaljerad information finner ni i föreningens stadgar. Vi hjälper er naturligtvis med det formalitetsmässiga.

När ni väl har startat kan ni få ett startbidrag. Detta hjälper er i början, innan ekonomin går runt.

Börja alltså med att kontakta andra i din omgivning (med Atari förstås). kontakta sedan oss för hjälp med det "tekniska".

Ju fler lokalavdelningar som startas, desto större möjlighet att verka på lokala plan. ■

ROLF JOHANSSON



Defender 2000

**Så har då Jeff Minters
senaste mästerverk hittat
till Jaguaren; efter
2000-ifieringen av Tempest
kommer nu en ännu större
klassiker: Defender.**

Aret är 1980 och ett arkadspel med en gul liten cirkel som äter små prickar har just blivit en enorm succé. Förra året var Space Invaders en stor hit och nästa år kommer Ataris Centipede att bli en brak-succé, fast det vet naturligtvis inte den videospelande allmänheten än. Kort sagt, det är klassikernas era, tiden då alla spelkoncept ännu inte hade uppfunnits och tjatats om och om igen. Det är nu Williams Inc. lanserar Defender, av Eugene Jarvis, och det är skenbart inget nytt – ett rymdskepp som ska skjuta elaka UFOs. Men det som skiljer Defender från alla andra spel är den för sin tid mycket avancerade grafiken, med vackra färgtoningar, enorma pixel-explosioner och en stjärnhimmel som fullkomligt flyger förbi. Naturligtvis

blir spelet en enorm succé och det hittar till alla dåtidens format – Atari 400/800, Atari VCS 2600, Commodore 64 m.fl.

I England finns vid denna tid en liten kille vid namn Jeffrey Minter som får syn på Defender och blir fullkomligt förälskad. Han gör Eugene Jarvis till sin husgud och när en dröm att en dag få göra den definitiva versionen av Defender för en hemmamaskin.

Hopp till 1994. Tempest 2000 har just släppts till Jaguar och Jeff Minter funderar över vad han ska göra härnäst. Då stöter han ihop med Eugene Jarvis

på den stora E3-mässan i Los Angeles. De två sätter sig ner och pratar och det dröjer inte länge förrän de har kommit fram till att Jeff ska göra Defender 2000 till Jaguar.

Defender 2000 är alltså ett sidscrollande skjutspel. Man skjuter på allt som rör sig, utom de egna humanoiderna som står på backen och som de elaka Landers ständigt försöker ta. Precis som Tempest 2000 innehåller Defender 2000 tre spel, Classic Defender som är en *exakt* kopia av original-Defender, Defender Plus som är Classic Defender men med s.k. plasma (pulserande färgfält), en stjärnhimmel i fyra lager i bakgrunden, mer avancerade explosioner, etc och så slutligen Defender 2000 som har "riktiga" 65536-färgers bakgrunder, pixelexplosioner, massor med powerups och massor med fiender. Defender Classic är ganska långsamt i tempot, Defender Plus definitivt mycket snabbare och Defender 2000 fullständigt hysteriskt snabbt.

Ljud och musik

Classic Defender innehåller originalljuden samt den enda originalmusiken – när man får Game Over spelas toner i en fallande skala. Defender Plus innehåller samma musik men betydligt mer intensiva explosioner och Defender 2000 har technomusik i bakgrunden samt hela skalan av ljudeffekter inklusive skrik från humanoiderna när de blir kidnappade.

Grafik

Classic Defender är originalet rätt av även här – mycket spartansk grafik med dagens mått mätt, men så ska det ju vara! Defender Plus är den mer utflippade varianten med sin pulserade plasma och Defender 2000 är sagolikt vackert.

Kontroll

Classic Defender går i lugnt tempo och där är inget problem, Defender Plus och 2000 är synnerligen känsliga och de tar tid att lära sig att bemästra. Har man bara klarat det har man fingertopp-skänsla. Vill man ha en större utmaning i Classicläget kan man använda en ProCon-

troller – då kan man få alla kontroller enligt originalets uppsättning. Istället för joypad upp-ned-vänster-höger-vända riktning och B laser samt C

Nyckel till betygen:

- 10–8 Mycket bra! Kan inte bli mycket bättre.
- 7–5 Bra. Medelmåttigt, kunde vara bättre.
- 4–2 Dåligt. Endast för sanna entusiaster.
- 1 Usch. Bort!

Ett stort tack till DISK1 i Göteborg för recensionsexemplaren.

Tack alla utställare, sponsorer, seminarie-hållare och besökare!

Vi vill tacka alla som sponsrade, ställde ut, höll seminarier, hjälpte till på allehanda sätt (utan att ens vara dedikerade Atarianer) och gjorde Nordic Atari Show 1996 till vad det blev.

Utan alla dessa personer och företag skulle inte NAS96 kunnat arrangeras på det vis som skedde. Kanske inte alls.

Vi ser fram emot ett kommande Nordic Atari Show 1997 med både gamla och nya aktörer. Välkomna då!

SPONSORER:



DISK1



Daggskimmer

TRIPNET

AdAstra



Indigo 2

super bombs får man då "vända riktn-
ing" på Left, Thrust på A och Upp-Ned
på joypaden. Mycket svårt!

Sammanfattning

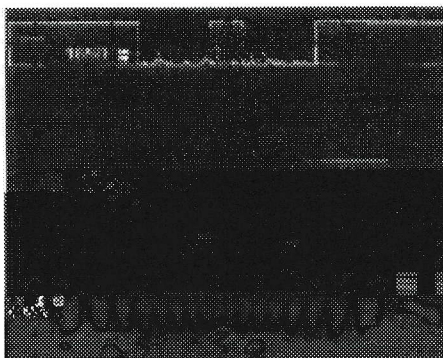
Det ligger naturligtvis nära tillhands att jämföra Defender 2000 med Tempest 2000 och därför gör jag också det. Likheter: D2k och T2k har samma intensiva känsla i 2000-läget, känt för vana T2k-spelare som The Trance (tm). Explosioner händer runt omkring, tempot är hysteriskt och man spelar mer på känsla än skicklighet. Grafiken är underbar på båda och ljudet likaså. Skillnader: T2k är lättare att "komma in i" - Defender 2000 är nämligen fruktansvärt svårt innan man vant sig vid den känsliga styrningen och alla powerups. Men ger man D2k en chans kommer man snart att gilla även detta spel. Musiken är också en aning sämre än i T2k - det finns inga riktiga "hits" i D2k som det fanns i T2k. Rekommenderas förutsättningslöst enbart till a) nostalgiker som vill ha en exakt kopia av Defender och b) inbitna skjutspelsfantaster. För andra är det kanske lite för svårt och snabbt. ■

JOHAN ERIKSSON

Defender 2000

Av: Llamasoft för Atari
Media: Cartridge
Stöd för Procontroller: ja

Betyg
Ljud/Musik: 9/10
Grafik: 10/10
Kontroll: 9/10
Sammantaget: 9,5/10



**Du kan
fortfarande
beställa äldre
nummer av AM!**

Varje nummer kostar
20 kr (för att täcka
porto och ev. nytryck).
Betala till pg 491 75
44 - 1 och skriv tydligt
vilka nummer du vill
ha. En mer komplett
lista finns på våra
PD-katalogsdiskar
eller i nästa nummer
av AM.

PD-BIBLIOTEKET

Vad är Public Domain?

I huvudsak är det program där författaren tillåter fri kopiering utan anspråk på pengar eller upphovsrätt. Med det finns också andra former, t ex Freeware, där författaren äger upphovsrätten (dvs du får inte ändra eller sälja programmet) men ändå tillåter fri spridning. Shareware är nog det vanligaste i dessa dagar, och dess idé är att man först testar programmet och sedan betalar om man tänker använda det mera. Betalning/registrering kan ske direkt till programförfattaren eller via "ombud" som Sven Bornemark Musik (040-545454) eller Falcon Pro Center (031-545526).

Villkor

PD-program är gratis. Det vi tar betalt för är det urvalsarbete vi gör, inköp av tomdisketter och PD från andra bibliotek, samt distribution. Trots all eftersträvan går det inte att garantera att alla disketter fungerar när de kommer fram. Skulle en diskett vara defekt när den når dig, kontakta oss omgående så får du en ny. Får du problem med något program försöker vi naturligtvis hjälpa dig så långt det går. Vi förbehåller oss rätten att ändra på diskettens innehåll eller helt ta bort dem. Hittar du något som inte är PD på en diskett, kontakta oss. Har du gjort ett eget program som du vill vi ska ta med i biblioteket, så att andra Atarianvändare kan använda det? Skicka det till oss, tillsammans med en beskrivning.

Alla disketter på en diskett

Vår katalogdiskett innehåller en komplett och aktuell förteckning över alla PD-disketter. Du beställer den från SAK genom att betala 15 kronor till postgiro 649 73 54 - 8, eller skicka frimärken.

Låga priser

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

Så här beställer du

Använd Postens inbetalningskort till postgiro. Skriv tydligt ner vilka disketter du vill beställa, räkna samman beloppet och betala till Svenska Atariklubben, postgiro 649 73 54 - 8. Skriv hela diskettens namn, t ex "SAK 364 STOSSER 1", samt ditt namn, adress, telefonnr och medlemsnr. Texta!

Leveranstid

På grund av att vi samordnar utskicken för att få längre kostnader, kan det ta upp till två veckor innan disketten kommer fram. Oftast kommer den tidigare, men vi ber dig ha visst överseende.

Nya disketter i SAK:s PD-bibliotek

SAK 507 UTBILDNING

GEO v0,01b: Geometriprogrammet som fungerar i medel och hög, på Falcon, Hades och Medusa och är självklart MagiC-kompatibelt. Skrivet av Per-Erik Peterson i PureC.

Geo är ett grafiskt menyuppbyggt geometriberäkningsprogram som försöker göra denna matteform så enkel att utnyttja för användaren som det överhuvudtaget är möjligt. Det är gjort så att både mekanikern, snickaren och forskaren (om så vore), enkelt och snabbt får ut så mycket data som möjligt ur t ex trianglar, lådor och bollar (och senare andra geometriska former). Programmet är långt ifrån färdigskrivet, men man får en klar bild över hur det kompletta programmet kommer att se ut om några år. Jag har själv aldrig sett nåt enklare dylikt program för Atarin tidigare.

Buggrapport: Vissa moduler fungerar inte riktigt i medel men däremot i hög. Medel och hög v. är helt fristående delar. Detta får iaf undersökas till v0,02b.

SAK 508 UTBILDNING

EULER: Matteprogrammets konung [medel/hög]. Ett programmerbart matematikprogram där man lätt kan räkna ifrån dom lättaste matteuppställningarna till att rita både 2- och 3-dimensionella grafer utifrån dina egna uppställningar. Jag använder själv detta program dagligen på vuxengymnasiet och du som läser på gymnasiet eller högskolan kommer att få stor nytta av detta program som mycket väl står sig i konkurrensen gentemot dagens grafiska miniräknare.

GLOS-ST: [medel/hög]. Ett enklare glosprogram där man själv inför dom glosor man behöver träna på och det behöver inte nödvändigtvis vara engelska eller andra språk utan även svenska som "tankspridd" = "disträ" osv. Programmet kan även användas till grammatikövningar och som allmänt frågeprogram. Det är bara fantasin som sätter gränserna. Det medföljer ett antal glosor ur Eng A, Sve B och ett kort grammatikex på när man skall använda a eller an.

DIARY [medel/hög/ST]. En texteditor i acc-form som passar bra ihop med

EULER men som bromsas upp en aning när Glos__st körs därför att just det programmet inte riktigt vill släppa till access för nån *.ACC tydligen. Diary fungerar inte bra på Falken men kör man Falkens ST-emulator Backward kan säkert även Diary fungera bättre om man har tur. Man kan nog glömma MagiC som operativ.

SAK 509 MAGIC

Olika program för MagiC: ALARM: en enkel alarmfunktion. APP_LIST: ger en lista över de program som körs, typ (APP/ACC etc), deras id samt ledigt och använt minne. ARRANGER: ordnar alla fönster som plötsligt blir för många när du multitaskar. BIRTHDAY: påminner dig diskret om dina vänners födelsedagar. DELU__A__B: tar bort u:\a och u:\b som MagiC hela tiden irriterande nog letar efter. MPATCH10: gör så att MagiC slutar att leta efter intern IDE-drive (Falcon), vilket snabbt upp startmomentet. OEP_070: Object Exchange Protocol, funktion för att i olika program kunna ändra objekt som är relativa med andra program (ungefär som OLE i Windows).

RDX_FS: dynamisk ramdisk som xfs-fil. STEWART: ändrar utseendet på arbetsmiljön, med t.ex. gråa menyer, snurrande dialogrutor, rundade hörn i dialoger mm.

SAK 510 MAGIC

Window Commander v 1,6 för MagiC 2,0 - 4,0 samt MagiCMac. Ger dig möjlighet att styra fönsterfunktioner via musen eller tangentbordet. "Realtime" rullning som i WINX, och mycket mera. Flera olika små delprogram.

SAK 511 MAGIC

Demoversion av MagiC för PC. Körs under Windows 95 eller NT. Pentium med 16 MB minne och några MB på hårddisken rekommenderas.

SAK 512 JAGUAR

Atari Explorer Online från april 1995, Atari Explorer Jaguar Special #1 och #2, Frequently Asked Questions (frågor och svar) på svenska om Jaguaren, samt MASSOR av koder och tips till Jaguarspel.

SAK 513 CALAMUS SL

Demomoduler för Calamus SL 93 & 94: BARCODE Barcode-modul: gör

streckkoder, BRIDGE Bridge-modul: exportera/importera i bitmap/vektor mm, FILTER Filter-modul, LINEART Lineart-modul, MASKEN Maskerings-modul, MERGE Merge-modul, PAINT Rit-modul, PLOT Plot-modul, samt TIFFDEMO TIFF-printerdriver (fungerar även under SL95).

SAK 514 TIDNINGAR

Nummer 10 1996 av Nya Zeeländska Tarilands diskettidning i ST Guide-format.

Nya Falcon-disketter

FSPSEL 28

Teknball, ett breakoutspel i Arkanoidisk anda. Kräver 4 MB och fungerar med både RGB- och VGA-skärm. Går att spara om chefen kommer. Ett sharewareprogram från Frankrike som kostar 60 Franc/10 Pund att registrera. Fem nivåer och en "slut-

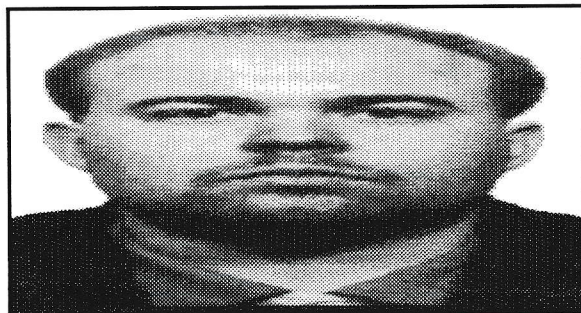
boss" finns i detta demo. Bra ljud och läcker grafik. Obs! Packat på en disk.

FSPSEL 29

Två disketter. Specialpris 35 kronor. Conquest of Elysium och Cavemania. Conquest of Elysium är ett mycket bra rollspel som dessutom knåpats ihop av två svenska programmerare. Kräver 4 MB och en färgskärm eller TV. Registrering kostar 100 kronor. Cavemania, som är en Boulderdash-klon, är gjord av finska programmerare. RGB eller TV krävs, och blittret skall slås av. Registrering kostar 200 kronor. Obs! Dessa två diskar är packade. ■



Skulle du prenumerera på en Atari-tidning via denne man?



Nähä, tänkte väl det. Vänd dej därför i stället med förtroende till **Bill** på något av följande vis:

Adress: Bill Andersson - SAK/Skåne
Mobäcksg 27, 216 24 MALMÖ
Telefon: 070-622 85 56
E-post: bill@dada.ct.se eller 2:200/136.8

Prenumeration kostar **140:-** utan disk och **190:-** med disk för 3 nummer. Postgiro-numret är **610 43 71-7 (B. Andersson)**.



ATARI

Bara gör det!
Nu!



COMPUTING
med Svenska bilagan



Ordlistan

Nu är den här igen – till vissas förtvivlan och andras jubel. Faktum är att vi ska försöka få med en sida i varje nummer, med blandade ord som du alltid undrat över.

DTP

Förkortning för DeskTop Publishing. Begrepp för möjligheten att kunna producera trycksaker hemma på "skrivbordet", med billig dator, DTP-program och laserskrivare. Calamus, Timeworks och DAs Layout är ett exempel på DTP-program till Atari.

ASCII

Förkortning för American Standard Code for Information Interchange. Typ av kodning för de tecken som finns i en dator. Tecknet "X" har ASCII-koden 88. En sju-bitars ASCII-tabell kan lagra 127 tecken. Det var standard förr, men i andra länder än USA behöver man mer tecken för t.ex. å, ä och ö. Därför utökades tabellen till åtta bitar, vilket betyder att man kan lagra 255 tecken. Alla åttabitars sk. teckenuppsättningar är dock inte likadana.

MIDI

Står för Music Industry Digital Interface. Typ av kommunikation mellan dator och instrument (vanligtvis synt) för att styra uppspelning samt spela in. Med MIDI kan man bara lagra tonvärde, längd och anslagsstyrkan. Vilket ljud som spelas beror på instrumentet.

DD-diskett

DD står för Double Density, dvs disketten är dubbelsidig. En DD-disk rymmer ca 0,7 MB och har länge varit "standarddiskett", men den är på utdöende.

HD-diskett

HD står för High Density och rymmer ca 1,4 MB. Detta är idag det vanligaste diskettalternativet. Till Atari behöver man byta till en HD-diskdrive om man inte har en Falcon, Medusa, Eagle eller Hades.

serieport

Typ av kommunikationsport mellan

dator och andra enheter, t.ex. ett modem. Serie antyder att informationen skickas och emottages i just en serie. Ska tecknet "E" skickas måste alla databitar skickas en efter en.

parallellport

Typ av kommunikationsport mellan dator och andra enheter, t.ex. en skrivare. Informationen skickas parallellt, dvs man kan skicka flera bitar samtidigt. Detta gör att hastigheten överstiger t.ex. en serieport.

kallstart

Kan göras på Atari på två sätt. Antingen stänger man av datorn med strömbrytaren i tio sekunder. Man kan också trycka Control-Alternate-(båda)Shift-Delete. Vid en kallstart rensas minnet helt, vilket betyder att virus, RAM-diskar och liknade som biter sig fast i minnet försvinner.

mjukstart

Utförs genom att man trycker på resetknappen på datorn, eller trycker Control-Alternate-Delete. En mjukstart rensar inte minnet helt, vilket betyder att virus och RAM-diskar överlever.

skrivare

Ett samlingsnamn på maskiner som gestaltar på papper det du har i datorn. Matrissskrivare var vanliga förr, de har ett huvud med nio eller 24 nålar som trycker fram olika tecken eller grafik mot ett svart färgband. Bläckstråleskrivare fungerar likvärdigt, fast använder bläck direkt mot papperet och behöver således inget färgband. Laserskrivare är nog vanligast idag och de använder en metod liknande den i en kopiator, dvs olika partier av papperet hettas upp och ett kolpulver appliceras mot dessa ytor, varefter det fixeras. Beroende på skrivarens upplösning kan man få olika resultat, ju högre upplösning desto

finare kanter och återgivning av bilder etc. 300 eller 600 dpi (dots per inch) är vanligast hos laserskrivare.

scanner

En maskin som läser in bilder och text från papper. Fungerar nästan som en kopiator, fast det man vill kopiera hamnar i datorn istället, varefter man bearbeta t.ex. en bild med ett program och använda den i DTP-program mm. Det finns handscanners som man drar med handen över det man vill läsa in, och flatbäddsscanners där man lägger materialet över en glasyta. Den sistnämnda är att rekommendera.

DESKTOP.INF eller NEWDESK.INF

Den fil som skrivs då man väljer "Spara inställningar" i Övrigt-menyn i Desktop. Här lagras var ikoner och fönster är placerade, hur stora fönstren är, vilka namn enheterna ska ha, vilka program som är installerade för olika filtyper eller som ska AUTO-starta etc. NEWDESK.INF är det nya namnet för samma fil när man kör TOS 2,06 eller högre.

accessories

På svenska "skrivborsdstillbehör". Filer med extensionen .ACC som ligger i roten på disketten eller hårddiskens första partition laddas automatiskt in och läggs under Desk-menyn (eller Atarilogotypen). Detta är enda gången en vanlig Atari som kör TOS multitaskar. Man kan nämligen köra flera accessories samtidigt som man kör ett vanligt GEM-program som t.ex. Papyrus. Xcontrol är en utökad sk. kontrollpanel som sätter en ny sorts standard, nämligen det att man laddar in sk. CPX-moduler/filer som ersätter accessories. Det finns dock fortfarande mycket .ACC-filer över hela världen som fortfarande är användbara.

automapp

Skapar du en mapp som heter AUTO har den en speciell funktion. Programfiler som du lägger i den startas automatiskt när du startar datorn. Lägg t.ex. minnesresidenta program här, som drivrutiner för serieportar, NVDI, SpeedoGDOS, snapshotprogram etc. Du kan inte lägga GEM-program i AUTO-mappen, eftersom programmen startas innan GEM har laddats in. GEM-program måste autostartas med funktionen "Installera program..." under Övrigt-menyn. ■

Av mina musikerkompisar som använder sig av andra plattformar än Atari, får jag då och då frågan om hur jag står ut med att ha en "skitslö gammal häck som inte ligger på mer än 16MHz och inte har mer än 14MB RAM, medan PC och Mac ligger på 200MHz och går att bygga ut till 128 eller 256MB RAM".

Jag ställer mig då frågan själv – varför använder jag denna "skitslöa häck"?

Det självklara svaret är ju att min speldator (i ordets rätta bemärkelse) helt enkelt är bäst för mina behov. Jag tycker om användargränssnittet och att jag slipper konfigurera operativsystemet timme efter timme för att kunna köra mina program. Jag tycker om att operativsystemet är förhållandevis snabbt – när jag testade en kompis' Mac Quadra (som ju är en 040) bredvid min Falcon, blev killen faktiskt imponerad av hur snabbt det gick att kopiera filer, öppna/stänga fönster, starta pro-

gram, skriva ut osv. Sedan – för att riktigt bräcka honom visade jag Calamus. Visserligen bara version 1,09 i monokromläge – men han tyckte det var snabbt som sjutton att jobba med och han överväger faktiskt att skaffa MagiC Mac nu...

Program (och operativsystem) på PC och Mac har en tendens att svälla ut och kräva allt mer av hårdvaran för att ha en hygglig chans att användaren ska orka jobba med dem. Mer och mer nedslående grafik – som egentligen inte har ett dugg med funktionaliteten i programmen att göra – slängs in för att köparen ska bli imponerad.

När man ser på Atarimarknaden, har programmerarna alltid varit tvungna att optimera sina program för att ha en chans att sälja sina alster över huvudet taget. Detta för att Atarimaskinerna alltid har haft vissa begränsningar när det gäller utbyggnad, samt att det fak-

tiskt fortfarande finns en betydande del av användarna som inte har hårddisk!

Detta tycker jag har känts bra alltid, eftersom jag hellre har ett program som är snabbt att arbeta med, än ett som ser bättre ut grafiskt och är slöare. För mig är datorn ett arbetsredskap och inget TV-spel. Visst hade jag gärna sett att lite mer jobb hade lagts på grafiken i vissa program, men i det stora hela känns Atari-marknaden som en sundare marknad – om man bortser från den våldsamt utbredda piratkopieringen.

För övrigt räknar Microsoft med att man i Sverige piratkopierar deras program för omkring 1 000 000 000 kronor varje år. Alla dessa pengar hade kunnat användas till fortsatt utveckling istället och kanske på sikt gett lägre priser. Microsoft lär nog överleva ändå, men på en begränsad marknad som Atari, gör all kopiering mycket stor skada, eftersom de som annars skulle ha köpt program försvinner som kunder (har man fått en kopia av kompisen så finns det ingen önskan om att betala för den) och programhusen säljer till slut för lite program för att ha råd att fortsätta med Atari.

För att dra en liten parallell: köper man en bil

om man vet att man inte kommer att ha råd med bensin till den? Visst kan man stjäla bensin, men det brukar inte vara populärt hos ordningsmakten och de flestas moral gör att man undviker det. Ska man då verkligen skylla på höga mjukvarupriser (som ändå är mycket lägre än för motsvarande mjukvara till PC) och istället stjäla program (genom att piratkopiera) till den dator man köpte skitbilligt begagnad?

Om nu samvetet tillåter att man piratkopierar trots allt (och att man bidrar till att mjukvaru-utvecklingen till slut upphör), så ska man kanske för att se om sitt eget hus tänka på att all kopiering är förbjuden i Sverige – utom backupkopior för eget bruk – och man riskerar upp till två års fängelse och dryga skadeståndskrav för brott mot upphovsrättslagen.

Lev väl, och piratkopiera mindre! ■

CLAES HOLMERUP

AtariMagasinet

NR 3/96 © 1996 Svenska Atariklubben

Ansvarig utgivare

Johan Eriksson (johan@straight.ct.se)

Chefredaktör

Rolf Johansson (rojo@tripnet.se)

Andreredaktör

Ulf Högberg (ulftage@tripnet.se)

Nyhetsredaktör

Peter Segerdahl (peter@vinga.se)

Tecknare

Niclas Österlin

Redigering

Rolf Johansson

Annonser

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

Omslagsbild

Spitzenleistungen
in allen Bereichen

Tryck

Länstryckeriet i Göteborg
Färgseparation av DesignBox

Upplaga

600 exemplar

Adress

AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Tel 031-706 09 92
Fax 031-336 39 73

Websida

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

Information

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

Material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill ska publiceras emottages gärna. Texten ska vara i rent ASCII-format och skickas på diskett eller via modem till oss. Bilder i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande.

Tidningen redigeras med Calamus SL på en 24 MB Atari TT030.

B Förenings- brev

ORIGINALSERIE TECKNAD
AV NICLAS ÖSTERLIN

Captain Void

