

AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 11

Nummer 4 1996

December



**Claes berättar mera
om hårddiskinspelning**

**Donald A Thomas om
Ataris plötsliga försvinnande**

Träffa Atarianvändare i Canada

Per-Erik fortsätter med C-skolan

Dessutom: Senaste nytt om Atari, massor av insändare och mycket annat!

Kryptiska uttryck i texter

I mitt arbete i föreningen, och för all del även i många andra sammanhang, "tvingas" jag plöja igenom en hel del skriven text. Det rör sig om text både på papper och i elektronisk form på bildskärmen. I speciellt de "elektroniska" texterna stöter jag med jämna mellanrum på en del kryptiska uttryck. Ett sådant var det hemlighetsfulla ordet *oxo*. Någon kunde till exempel skriva något i stil med "det tycker jag *oxo*". Jag förstod att detta var ett slags kodord använt Atarianer emellan.

Av en händelse kom jag på förklaringen. Utrycket *oxo* syftar på företaget Oxo Concept som är i färd med att utveckla både hård- och mjukvara för Atari-datorer. Ataristerna smyger alltså in ordet *oxo* här och där i sina texter för att ge företaget lite extra draghjälp i smyg. Fast denna smygreklam behöver ju inte alls begränsa sig till enbart Oxo Concept. Man skulle ju exempelvis även kunna ge C-Lab lite hjälp. Eller tycker inte ni C-Lab det?

Något annat som har kommit till heders igen är ordet *suger*, som det förr användes i uttrycket "sjön suger". Säger någon så menar han eller hon att man får aptit av att vara på sjön. Nu för tiden läser man ofta att många andra saker än bara sjön suger. Någon kan till exempel skriva att "Win-

dows 95 suger". Skriver man så menar man att Windows 95 är så otroligt bra att det helt enkelt suger tillbaka användaren av det till datorn. Omvänt kan det också betyda att personen känner ett oerhört "sug" efter Windows 95.

Så här vid jultid kan man också konstatera att barnen (och vi andra med för den delen) inte längre väntar på jultomten utan på jul tomten. Och under granen hittar man inte längre några julklappar utan jul klappar. Och visst blir väl en text myc ket mer lätt läst när man de lar upp samman satta ord på det här vi set. Det ta skriv sätt är en av de verk ligt sto ra för bätt ring ar na som har in förts i svens kan på se na re tid.

Nåväl, nu får det vara slut på satiren för den här gången. Jag och de andra på redaktionen önskar er alla en god jul och ett gott nytt Atari-år. Eller skall det möjligtvis heta ett gott nytt TOS-kompatibler-år med tanke på att Atari inte längre tillverkar några datorer (eller någonting annat heller för den delen). ■

ULF HÖGBERG

Manusstopp för nummer 1 1997 är 31 januari

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 4 1996

innehåll

Fasta punkter

Ledare	2
Information	4
Tidningsdisken	4
Lokalavdelningar ..	5
Nyheter	6
Insändare	8
PD-biblioteket	33
Gästkrönikan	35
Captain Void	36

Afterburner 040

Sebbe intervjuar Magnus Kollberg, glad ägare av en sådan vacker pryl 11

Om nAES

Ett betydligt bättre alternativ till skräpet MagiC, tycker vår tekniskt bevandrade konsult Janderz 12

Nova Scotia

Lari har hälsat på hos en användargrupp i Kanada 13

Newsie

Nyheter om en ny nyhetsläsare till Atari 14

Atarimästaren på Internet

En intervju med Mille Babic, vars hemsida dedikerad Ataridatorer är mycket frekvent besökt 15

Varför sa Atari inte adjö?

Donald A Tomas skriver om sina år på Atari, varför det gick som det gick och frågar sig - vad händer nu? 17

Höjning av medlemsavgiften?

Våra utgifter blir för stora. Läs denna viktiga info 20

Sharewaresidorna

Shareware supporters, Family Tree, Todo, sharewarepirater, samt en ny programmerings-projekt-lista 21

Hårddiskinspelning

Claes fortsätter och skriver denna gång specifikt om just hårddiskinspelning 24

Pekka programmerar C

Denna gång början på en miniräknare 26

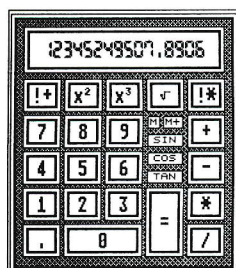
Attack of the Mutant Penguins

Johan har testat ett mysigt (men blodigt) Jaguarspele 30

Ordlistan

Ännu en hop med ord för den oinitierade 34

Vem den här mannen är kan du läsa om på sidan 17-20...



...och är du mer intresserad av programmering hoppar du till sidan 26!



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 desutom 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 Jälgard	(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 4/96

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 4/96**.

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

Detta nummers tidningsdiskett innehåller följande...

Projektplaneraren **ToDO** i version 1,01 samt en **svensk hypertext-handledning** skriven av Mille Babic. Även den senaste versionen av texteditorn **QED**, även den med en svensk handledning som specificerar sig på de nya **html-omvandlingarna** som finns i programmet.

SAK/Skåne lyser upp höstmörkret

Även till det soliga södern kommer hösten en allt annat än vacker dag. Fortfarande finns här ingen snö, men vindarna blir kallare och hårdare för varje dag som går, och några nätter har faktiskt temperaturen krupit ner under nollstrecket på termometern. Cykelturen till klubblokalen kan te sig både lång och svår, men väl framme är man alltid glad att man lyckats ta sig dit.

Vid ett möte nyligen hade plötsligt ärade medlemmen Jan Gustin med sig en luggsliten grunka han plockat upp på en loppmarknad. Efter att damm och patina nödortfiktigt avlägsnats, uppenbarade sig ett äkta Atari 2600 TV-spel! Den lilla lådan väckte omedelbart någon form av beskyddarinstinkt hos undertecknad, så gemensamt beslutade vi att jag skulle bli en utmärkt adoptivmoder för den lilla krabaten. Tyvärr följde varken nätadel eller spelkassetter med, men det är ju tanken som räknas! Redan tidigare har vi ju gett oss in i tidningsbranschen. Nu har vi utökat våra kulturyttringar en smula genom att engagera oss symboliskt i en varietéförställning som i dagarna sätts upp på ett nöjespalats i Lund. Där kommer

delar av musiken att framföras av en livs levande orkester, och efter beprövad recept återfinns resten på en DAT-bandspelare efter att först ha komponerats i Cubase Audio på någons Falcon. Ett odefinierbart antal SAK/Skåne-medlemmar lär figurera under dessa virvlande vinterkvällar.

Vår hemsida på Nätet har snyggats till lite. Till exempel har några av våra äldre artiklar i Atarimagasinet formaterats om och lagts upp där, och dessutom kan man där numera hitta resultatet från den enkät vi utsatte vår lokalavdelnings medlemmar för efter att SAK/Skåne precis hade trillat ur sin linda.

Och vad gäller "historien utan slut", dvs huruvida något telefonabonnemang med vidhäftande modem skulle materialisera sig i vår lokal, så yttrades följande replik av någon på ett nyligen avhållt möte med vår systerförening: "Jacket är på gång, så nu kan det väl antligen bli tyst på den där j*vla Bill!". Ta och kolla in

<http://www.algonet.se/~dada/sakscania.html> nu. God jul! ■

DAG DAO

Kom till SAK Västra!

SAK Västra har som vanligt medlemsmöten varje första måndag i månaden, på Första Långgatan 20 i Göteborg (CCW). Här finns två Falcon, en TT och lite andra modeller (STE, Mega ST etc).

Här kan du prova olika program, vi har lokalt nätverk (LAN), du får se hur teckningsredigeringen kan gå till mm.

Vi har inte bestämt några speciella teman för nästa år, men kommer troligen att bestämma detta inom kort. Som sagt, kom gärna till oss på Första

Långgatan 20, våning 2 (knappen är märkt CCW). Du kommer hit med spårvagn linje 1, 3, 4 eller 9, samt buss 85, 711 eller GL Express Blå.

Många medlemmar som finns i Göteborg har aldrig varit här. Ring oss gärna och berätta om tiden inte passar, eller om det är något annat som gör att ni inte kan komma. Annars ser vi er gärna här på ett besök.

Vi ses! ■

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 annonstext. 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!

Säljes: Atari 520 STM med Micro-Time Clock Card med program och separat 3,5" dubbelsidig diskettenhet Qtec EX320. Tommy Pollak, Wiboms v 12, 171 60 SOLNA. Internet: tpollak@nordnet.se Tel +46 8 27 24 27 (hem), +46 8 719 6832 (arb), fax +46 8 719 6773.

Hjälp oss att rensa lagret.

Snälla.

Köp en egen NAS96 t-shirt.

Jag har en själv.

Den kostar endast

75:-

plus porto 20:-.

Det är ett bra pris.

Betala idag till pg 491 75 44 - 1.

NYHETER

Tf. redaktör
Rolf Johansson
(rojo@tripnet.se)

TIPSA OSS OM NYHETER!

Det är omöjligt att en människa vet allt nytt som händer i Atari-världen. Vet du något som du tycker skulle vara av intresse för andra, skriv då genast via epost eller vanlig väg till klubbens adress. Tack!

Atarinytt i korthet

CAB har förbättrats och med version 1,51 kan man bland annat nu anropa AntMail för att skicka brev inifrån ett HTML-dokument.

Webspace är en ny HTML-visare från Oxo Concept som verkar kunna utmana CAB. Den skall enligt uppgift ha inbyggt TCP/IP-interface (detta är dock ännu inte till 100% bekräftat med tanke på hur nytt programmet är). Finns i demoversion på FTP Cnam.

Arj är det enda packformatet som fortfarande aktivt stöds till Atari. Det kan vi tacka Tos-Crew för som nu har uppdaterat arj till version 9,97 (rev 3,101).

Eureka är ett diagramritarprogram för Atari, som jag tyvärr ej förstår så mycket av. Verkar dock mycket avancerat med bl.a. diagramritning i 3D.

Kik 3D är en 3D-modellerare från Frankrike till ST/Mega-serien (med lite "justeringar" kan man dock få igång det på vassare datorer). Kik 3D är väl inte direkt jättenytt, men det har vad jag vet inte funnits tillgängligt för den stora allmänheten förrän nu. Finns på FTP Cnam.

Alvi är en ny JPEG-visare främst för ST/Mega-serien. Visar bara JPEG-bilder i mono-krom upplösning just nu, men om du skickar ett trevligt vykort till programmeraren, så kanske färgvisning är att vänta. Alvi är postcardware. ■

SEBASTIEN GUSTIN

Nyheter för Falcon

Ultimate Arena är på väg till Falcon. Jag har testat demot ett tag och det verkar tyvärr inte vara så mycket skillnad från STE-versionen, men för den som själv vill testa finns demot på FTP Cnam och en hel del BBS:er.

En hel del nya demos har dykt upp till Falcon på de senaste Atari-konventen. Jag vill nämna **Scarface**, **Firestar** och det mycket färska **Joint Venture** som släpptes på Intercon 96 och är ett samlingsdemo gjort av grupper som Lazer, Stax, Absence, TCC och TSCC – tyvärr så meddelas det i readme-filen till demot att Absence och Inter lämnar Falcon-scenen för PC (arghh), men misströsta ej för det fortsätter hela tiden att dyka upp nya demos och demogrupper till ST/E och Falcon.

Mpeg2-uppspelaren för Falcon från svenska NoCrew har nått version 0,7 och inkorporerar ett snyggt interface som funge-

rar under bla Multi-TOS och oAESIS. Uppspelningen sker via DSP:n och tar upp mycket lite processortid. Mer om MP2 i nästa nummer.

Neurobotix är ett nytt shareware-"shoot em up" för Falcon från Holland. Programmeraren behöver din support, då han bl.a. håller på att programmera ett nytt RPG i bästa Ishar-anda och din support är det som kan bli moroten till att slutföra spelet.

Videl, grafikupplösning-förhöjaren till Falcon har nu kommit i version 2,01F. Bl.a. stöds 896x768 med 256 färger i Multisync/Super VGA-läge eller 1296x596 i 256 färger på en vanlig TV i RGB-läge (på med polaroidglasögonen). Det medföljer ett konfigurationsprogram där man kan ställa in synkfrekvenser mm för att få just sin egen upplösning. ■

SEBASTIEN GUSTIN

Ethernetkort till Atari

En civilingenjör i Tyskland vid namn Norbert Wieczorek har ett Ethernet-kort under utveckling till Atari. Tanken är att det ska kunna kopplas på SCSI- eller DMA-porten på vilken Atari som helst. Det stödjer thin Ethernet (BNC-kontakt) med 10 Mbit/s. Kommer att kunna köra MIDICON (Atari-specifikt protokoll), TCP/IP (Unixstandard) samt någon sorts Windows-"standard".

Ethernet är ett sätt att snabbt kommunicera i ett lokalt nätverk och är så gott som stan-

dard på PC och Mac. Frågan är dock var priset kan tänkas hamna, i skrivande stund vet vi ingenting om det. Det har ryktats om att drivrutiner ska finnas för MiNTnet och 68k Linux, och att Norbert har tillfrågat STiK-programmeraren om att göra drivrutiner även för STiK.

För mer info, skriv email till norwiecz@aol.com eller faxa på nummer 49-2305-962031. ■

ROLF JOHANSSON

Flera nya Jaguars spel

Telegames och **4 play** verkar vara dom enda ljusen, på en mycket mörkande Jaguar-himmel. Skälen till deras ljus är att dom verkar vara dom enda företagen som tänker lansera några nya jaguarspel. Telegames har övertagit rätten för fyra jaguarspel från Atari och dessa är: **Worms** (ett mycket kul lemmings-liknande krigsspel), **Breakout 2000** (2000-varianten av gamla välkända Breakout), **Towers 2** (Jaguar-varianten av det välkända rollspelet till Falcon) samt **Zero-5** (ett 360-gradigt scrollande 3D-shoot em up, med viss "Starwars-känsla". Från 4 play kommer **Battle-**

sphere vilket är ett av dom mest efterlängtrade jaguarspelen någonsin. I **Battlesphere** slåss du mot andra utomjordiska raser i ett intergalaktiskt krig och man kan länka upp till åtta Jaguarer och spela mot varandra. Alla dessa fem spel beräknas komma ut i USA runt årsskiftet. Urlen till Telegames:

www.telegames.com

Urlen till 4 play:

http://www.best.com/~sebab/dvidgames/dsphere/sphere.shtml

Sedan finns ju också alltid möjligheten att det dyker upp ett eller annat "icke-kommersiellt" jaguarspel.

Det som möjliggör detta är den så kallade **Jaguar-servern**. Med hjälp av den kan man koppla sin Jaguar till en Atari eller PC för att skicka programkod till en eprom. Mer information på **http://www.edu.isy.liu.se/~z94patsa/jsdata/jsrserver.html**.

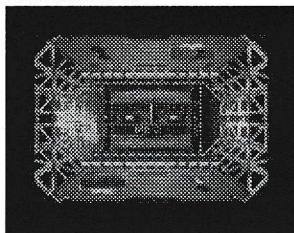
Jaguar-servern är shareware.

En annan www-site värd att besöka är **Kittens Litter**. En Jaguar-site som har en petition för att visa sitt stöd för nya spel till Jaguar. Urlen är:

http://www.dfw.net/~kitten/ ■

SEBASTIEN GUSTIN

Breakout 2000



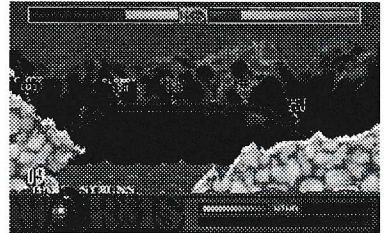
Towers II



Zero-5



Worms



Calamus SL i ny version - 96

DMC ger inte upp. Fastän Atarin är "död" ger de ut en ny version av sitt kommersiella program Calamus SL. Denna gång bjuds det på en hel del uppdateringar och förbättringar, om man får tro det som skrivs. Uppdateringen ska finnas tillgänglig nu och kostar ca 1600 kronor om man redan har SL94 eller 95.

Alla dialogrutor ska numera vara lagda i separata fönster, så att man kan ha flera uppe samtidigt och flytta runt dem på skärmen. Låter bra, eftersom det kan låta andra saker fortsätta arbeta i bakgrunden.

Hjälplinjer ska gå bra att ha som cirklar, trianglar och andra former. Det låter intressant, men när har man egentligen nytta av att ha en triangulär hjälplinje?

Utskriftsdialogen ska numera vara helt omskriven, till exempel

finns den nya och mycket trevliga funktionen "bakgrundsutskrift". Undrar dock hur mycket datorkraft man behöver för att kunna arbeta medan datorn svarar på hårddisken. Hur som helst är det efterlängtat.

Funktionen för textlinjaler är också omskriven och numera ska man kunna ha olika linjaler för olika ramar, även med olika måttsystem.

Makrofunktionen, även den omskriven, kommer att spara makron till disk som en ren textfil vilket gör den mycket enklare att ändra i.

Som sagt, en hel del förändringar och förhoppningsvis till det bättre. Jag hoppas också att DMC har tagit bort den GFA Basic-kod som legat i programmet och gjort det en aning slött.

Samtidigt som DMC uppdaterar sin produkt, släpper Adequate Systems två olika skrivar-drivrutiner. En som skriver ut TIFF-filer i upp till 2400x2400 dpi upplösning och en som skriver ut EPS-filer med möjlighet till färgseparering.

Slutligen håller invars på med en modul för PostScript-import till Calamus SL. Formaterna är AI (Adobe Illustrator), EPS och PS. PostScript-fonterna i en importerad fil kan enkelt bytas ut mot Calamus egna CFN-fonter. Intressant. (Källa: CAM) ■

ROLF JOHANSSON

Web-editor på gång för Atari

Senaste nytt på nätet förtäljer att Pascal Nowak från Frankrike håller på att anpassa koden för html-editorn WebMagic som programmerats ursprungligen för Silicon Graphics-maskiner. Än är den alltså inte klar, men om ett tag kanske vi får se en fullspäckad Webside-editor i full wysiwyg.

WebMagic (pro) som finns nu erbjuder alla standardfinesser såsom import av GIF, JPEG, html, RTF och vanlig text samt html

3,0 standarder plus Netscape-utökningar. Kanske kommer även Explorer-tillägg att göras möjliga. Editorn har en "ordbehandlare" med som kan söka och ersätta osv. Man kan ha flera dokument öppna samtidigt och klippa och klistra mellan dem.

Pro-versionen klarar även av att skapa ISMAP-filer för klickbara bilder, hantera formulär, skapa bakgrunder och tabeller. ■

ROLF JOHANSSON



INSÄNDARE

Redaktör: Ulf Högberg

epost: ulftage@tripnet.se

Förra numret

? Hej alla atarianer! Jag (medlem nr 311) skriver till er på grund av insändarna i senaste AtariMagasinet, nummer 3/96 för den som inte vet, och jag vill börja med ett svar till Bertil Sjödin i Kalix. Ja, man kan vara så omodern med en dator utan å,ä,ö och alla andra konstiga tecken. Självt har jag en tysk 1040ST som visserligen har ä och ö men saknar å. De flesta bra texteditorer brukar ha en teckenuppsättning inbyggd där man får precis den bokstav man vill ha genom att klicka på den med musen men det finns också andra program än Setswed och Untysk som Ulf Högberg hänvisar till. Jag vill minnas att det finns ett program som heter Magickey som ändrar tangenterna helt och hållet. Självt använder jag mig av ett program som heter keyboard.prg och det fungerar på det viset att man måste hålla nere alternate och sedan via nummertangenterna på höger sida ange ASCII-koden för den bokstav man vill ha. Man lär sig ganska snabbt att det lilla å:et har nr 134 och det stora nr 143. Självt klart att keyboard.prg måste ligga i auto-mappen.

Nästa svar går till Kjell Karlsson som frågar efter ett astrologiprogram. Jag ringde faktiskt till honom men han var inte hemma sade hans fru och tills nu har han inte ringt tillbaka. Men kanske är det fler som letar efter astrologiprogram och då är det lika bra att dom också får reda på det via medlemstidningen. Det är nämligen så att jag har minst två astrologiprogram i min ägo men på rak arm kan jag inte säga var jag fick dem ifrån. Det första heter astro.prg och jag tror att det finns på en diskett som heter ST Informer 06/91. Detta program ger ut färdiga horoskop antingen på monitorn eller skrivaren. Man får också veta vilket stjärntecken man är i den kinesiska kalendern. Men det finns inga möjligheter att själv utfärda eget horoskop. Denna möjlighet finns däremot i ett program som heter Astro 22 som finns i både färg (Astro 22C) och mono (Astro 22M) och det ligger i en mapp som heter Starsign illsammans med alla stjärnkonstellationer, alla hus och även födelsedata på kända och okända personer. Totalt är det 117 filer i

17 mappar. Frågan är bara var jag fick det ifrån. Jag tror att detta program ligger på ST Formats diskett nr 35 och det finns också ett astro.tos men jag är inte säker. Tyvärr håller jag på att flytta, alla mina originaldisketter är redan nedpackade, annars skulle det ha varit enkelt att göra kopior.

Till slut, vad har egentligen hänt med ST Format? Först kom den ut senare och senare i månaden och nu finns den inte alls i min tidningsaffär. Finns det verkligen inga Atari-tidningar för oss att köpa ute i handeln? Är det verkligen bara PC och Amiga som gäller nu?

med vänlig hälsning,
Hans-Werner Petersen

! Det mesta i ditt brev talar för sig själv men jag kanske kan kommentera det sista stycket lite grand. ST Format är nedlagd sedan en tid tillbaka och det enda alternativet i dag är vad jag vet att prenumerera på Atari Computing (tyska ST Computer finns kvar för dem som kan förstå det språket - Rolf's anm.).

Jag vet att många drar sig för att prenumerera och hellre vill köpa sin månadstidning hos någon tidningshandlare men faktum är ju att det är både billigare och enklare att prenumerera. Och kvaliteten på innehållet i nummer ett av Atari Computing kan man verkligen inte klaga på.

PS. Ett astrologiprogram ligger numera i PD-biblioteket, kolla gärna in det om intresse finns. DS.

Hårddiskproblem

? Hej! Jag har fått problem med hårddisken i min Falcon. Det mesta verkar ha slutat fungera. Ikoner och åtkomsten på hårddisken fungerar inte. Den kanske skulle defragmenteras? Finns det någon "nöd"-startdiskett att starta ifrån?

De enda disketter som medföljde min Falcon var följande:

Disk 1 – Language Disk, Disk 2 – Extra Programs, Multi TOS Hard Drive Installation Disk samt Svensk Desktop.

Vid försök att starta med installationsprogrammet på Multi TOS-disketten svarar bara datorn att det inte är någon hårddisk installerad. Vad skall man göra?

Tack på förhand
Torbjörn Eriksson

Hej Torbjörn!

! Det troligaste är att det har hänt något med hårddiskdrivern på din hårddisk. Stoppa in din Language Disk i diskdriven och (förutsatt att du har samma diskett som jag) skall du där hitta en mapp som heter HINSTALL. Gå in i den mappen och starta HINSTALL.PRG och välj Install från File-menyn. Sedan skall du förhoppningsvis kunna hitta din hårddisk och allt bör fungera som vanligt igen. Det är ingen dum idé att defragmentera en hårddisk då och då men den kan aldrig sluta att fungera om man inte skulle göra det.

Avslutningsvis tycker jag att du sedan skall fundera på att skaffa dig en nyare och bättre hårddiskdriver. Självt anser jag att HD-Driver är mycket bra och när den dessutom också är billigast blir valet ännu lättare. Vill du veta mer innan du bestämmer dig så ta en titt i nummer 5/95 där vi hade en artikel om just drivrutiner och annan mjukvara för hårddiskar.

SyQuest EZ Drive

? Jag vill först och främst tacka för den underbara tidningen som dimper ner i brevlådan då och då. Det är enligt min mening den absolut bästa (och kanske enda) Atari-tidningen som skrivs på rätt språk! Hur som helst har jag en liten(?) fråga. De där drivarna Syquest EZ-135 som det skrevs lite grand om i nummer 2, var får man tag på dem? Jag har utan framgång försökt få tag på en sådan. Har de slutat tillverka dem helt och hållet eller? Och i så fall, vad finns det för alternativ (med samma prestanda)?

Med vänlig hälsning
Thomas Sahlin

! Hej Thomas! Det är alltid lika roligt att höra att tidningen är uppskattad. Du gissar rätt angående EZ-135:an, den tillverkas inte längre. De återstående exemplaren säljs ut till ett mycket fördelaktigt pris så det lönar sig att försöka leta upp dem. Eftersom du väl skall ha den externa SCSI-versionen rekommenderar jag dig att höra dig för

hos diverse Mac-återförsäljare. Kolla i någon Mac-tidning eller i de gula sidorna i telefonkatalogen.

Hittar du ingen EZ-135 har du i princip två andra liknande enheter att välja mellan. Dels Syquests nya EZ Flyer och Iomega Zip-drive. Zipens kassetter är på 100 MB och Flyerns på 230. Flyern kan också läsa 135:ans kassetter. Vi hade planerat att ha en jämförelse mellan Zipen och EZ:an i det här numret men det blev aldrig något med det, kanske kommer det i nästa nummer i stället.

Jag vågar inte ge en bestämd rekommendation om vilken enhet som är bäst. Syquests båda enheter har snabbare dataöverföring och accesstid jämfört med Zipen, medan Zipen i dag är absolut störst när det gäller marknadsandelar. Jag tror att du gör ett bra köp vilken du än väljer. Själv har jag en EZ-drive som jag hittills bara har haft glädje av.

Medlemsvärning

Vi har fått tre bidrag till vår tävling om hur vi skall värva fler medlemmar till SAK. De tre inläggen följer nedan. Med tanke på att det kom in så få svar utsträcker vi tävlingstiden till den 15 februari istället.

BIDRAG

1

Hej! Så här skall vi värva fler medlemmar: Vi skall ha ett bra välkomsterbudande (nästan så att man vill gå med enbart för detta).

Vi skall göra reklam på Atari-BBS:er runt om i landet.

Vi skall få återförsäljarna att gå med på lägre priser för medlemmar (alternativt högre för icke-medlemmar).

Thomas Sahlin

!

Hej Thomas och tack för dina förslag! Jag skulle gärna se att du kompletterade din första punkt med några konkreta förslag på välkomsterbudande. Tanken är mycket bra men det svåra är väl just att komma på **vilket** erbjudande som kan vara så bra att man vill gå med nästan enbart för det.

De två andra tävlingsbidragen som följer nedan, och som vi tackar så mycket för, lämnar vi okommenterade till nästa nummer.

BIDRAG

2

Hej SAK! Medlem 1137, Bengt Adolfsson i Norrköping här. En rejäl upprykning av medlemsraggingen vore välkommet. Jag pratade med Rolf på NAS och förklarade att det är väldigt få Atari-användare som vet om att SAK finns överhuvudtaget. Detta brev är väl en liten lägesrapport från "östkusten" lika mycket som mitt förslag till tävlingen om medlemsraggingen.

Här på östkusten är det för det mesta MIDI-hempularna jag får kontakt med, samt en del som studerar och letar efter små, billiga ordbehandlare; och föräldrar. Och om vi med stöd av enkäten kollar vad Atari-användarna sysslar med, så utgörs ju en stor grupp av "MIDI-folket". Jag har ofta kontakt med Tommy Jonasson i Stockholm, och han har varit och pratat med olika musikaffärer angående Atari. Det finns ett mörkertal över hur många som sitter i slott och koja som inte får tag på program eller service mm, för att dom inte vet vart dom ska vända sig. SAK måste börja synas mer!

På servicesidan (läs diskdrive-haverier) så väljer en del att helt enkelt kassera maskinen för att köpa en fungerande "ny". En idé vore att sätta upp anslag i musikaffärer att SAK för det första finns samt att vi på BBS:en kan tillhandahålla MIDI-filer och andra för MIDI-användare matnyttiga program. Service kanske blir en känsligare fråga, för att inte stöta sig med Mr Data och dess serviceåtagande gentemot Adastra. Men vi måste på något sätt nå ut. Jag har hjälpt och kommer att fortsätta att hjälpa/serva "strandsatta" Atari-ägare med att få igång sina maskiner. Min kamrat kom för ett tag sedan med en lapp där det fanns en amerikansk firma med god renommé, som sålde splitternya PC XT/AT 720kB-drivar. Tio stycken kostade ca 1400:- med moms och frakt. Det kan vara något att tänka på. Jag tipsade även om den firma i Lund som fortfarande har DD-diskar i lager som för övrigt Ericsson i Norrköping handlar ifrån.

Jag har också en svag aning om att de flesta landsortstidningar har något sorts samarbete att om man sätter in en annons om SAK:s existens i en tidning så kan man be dom att den även sätts in i flera, varpå de skickar ut SAK:s annons åt flera riktningar/landsortstidningar i vårt avlånga land. Att även försöka synas i tidskriften "Musiker Magasinet", som i väldigt hög grad läses av "MIDI- och Porta-folket".

Ekonomi för detta bör väl kunna tiggas ihop av diverse sponsorer. Är man sedan

en förening så finns det ju möjligheter att synas i landsortspressens kommuninformation/föreningssidor utan större kostnad. Vad kan Adastra bistå med? Hjälper namninsamlingar från SAK:s medlemmar? Det är många föräldrar som jag varit i kontakt med som tycker att Atarin är helt fantastisk i jämförelse med de mer hjärnförlöande Nintendo-, SEGA- och SONY PlayStation-spelen. Dels att ungarna kräver svindiga spel för uppåt 600-700:-, dels att det inte går att göra

något mer med konsolerna. Frågorna har då alltid varit: finns det stavningsprogram, matteprogram, glosövningsprogram, ordbehandlare, fysik-, kemi-, biologi-program m.m.

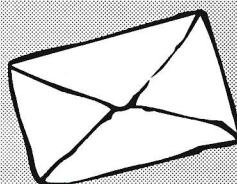
Priset för en ST i dagens läge börjar gå neråt 500:- för en STE, och ännu billigare för en STFM. Det är väl en av anledningarna till varför ST:n tilltalar både MIDI-folket och föräldrar över hela landet. Vi kan nå dom om vi anstränger oss! Det enda jag kan hänvisa till är ju de olika PD-bibliotek som finns i vårt land och oftast nöjer dom sig med det. Till en början. En del undrar om det är svårt/dyrt att beställa hem program/hårdvara från England, USA eller

Tyskland. Om det verkligen går att lita på företagen man beställer ifrån etc.

Finns det då program för barn/tonåringar att få tag på alls, engelska eller svenska då oftast. Andra frågor som kommer som spön i backen är ju om det går att koppla upp en ST mot Internet? Vad som krävs? Är det dyrt? Många av dessa frågor kan jag själv inte svaret på. Mitt Access-Modem vägrar att fungera så jag har inte haft möjligheten att koppla upp mig mot Straight BBS heller, därav detta långa brev. Om nu någon av Er på SAK:s redaktion vill använda några av mina och andras funderingar i julnumret så är det helt OK.

Vill ni dessutom ge svar på några av dessa ovanstående frågor som jag ständigt får höra så skulle jag bli hemskt glad att få kunna ge några svar till de evigt frågande och vetgiriga Atari-ägarna (och även framtida) som kommer i min väg.

Hoppas på ett snart svar med vänlig hälsning Bebbe i Peking!



Skriv till oss på adress:

**SAK
box 11416
404 29 GÖTEBORG**

**E-post:
ulftage@tripnet.se**

**Fax:
031-336 39 73**

Lämna texten i digital form, tack!

3

Hej! Mitt förslag på att värva fler medlemmar är följande. De flesta Atarianer köper någon gång en Atari-tidning i en pressbutik. Jag föreslår att läsare av AtariMagasinet ges möjlighet att ta med sig värningsfolder för SAK till sin lokala pressbutik (som givetvis säljer en Atari-tidning). Den käre SAK-medlemmen ber därefter om lov att, i varje Atari-tidning i butiken, få lägga en värningsfolder för SAK. På så vis når SAK snabbt ut till de flesta aktiva Atarianer i Sverige. Detta bör upprepas några månader i rad för att på så vis nå de som inte köper en tidning varje månad. Värningsfoldrarna beställs lämpligen hos SAK, av de SAK-medlemmar som känner att detta är ett bra sätt att sprida SAK:s budskap.

Vänliga hälsningar
Jonas Möller Nielsen medlem nr 352



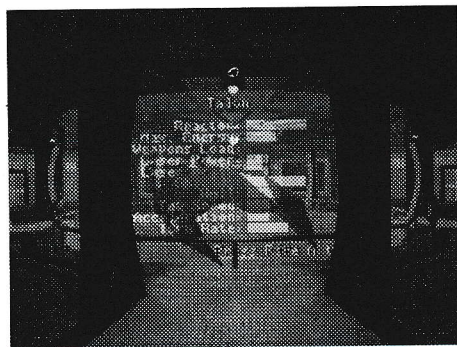
Dramatik på hög nivå med Captain Void och skeppskatten.
Bilden har ingenting med någonting annat att göra.

Nyheter från 999 software

Från Englands-baserade 999 software kommer en hel del intressanta spelnyheter.

Directors cut

En fågel har viskat att inom en väldigt snar framtid kommer uppföljaren till Alien



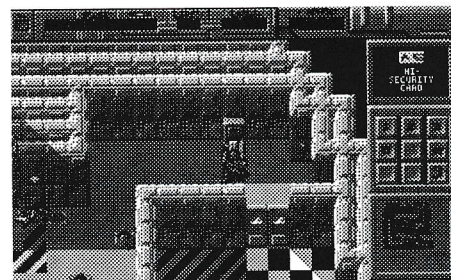
Thing. "The Directors Cut" kommer att komma ut innan -97. Spelet kommer att fungera på ST/E/FM och Falcon med 1 MB minne (dock utan musik, då krävs minst 2 MB). Pris ca 20 pund.

Megamines

Detta är ytterligare en Minesweeper-klon, med lite nya intressanta inslag, bland annat: stora scrollande minfält, hemliga bonusar i stället för bomber, kanongrafik, mm. Spelet förväntas komma ut tidigt under -97 med ett pris runt 5 pund. Spelet kommer att fungera på ST/E/FM och Falcon med 1 MB minne.

Potholer

Potholer är ett grafiskt äventyrsspel som tar plats i ett grottkomplex. Mycket spänning utlovas med bland annat 256 färgers grafik



och samplade ljudeffekter. 1 MB och endast Falcon. Kommer runt sommaren -97.

Solar War 2

Utselas i 3D-aktig rymdmiljö i ett solsystem med nio planeter (vårt?). Kriga i rymden eller på planeterna. Digitaliserad grafik och samplat ljud utlovas. 1 MB och endast Falcon. Kommer runt sommaren -97. ■

SEBASTIÉN GUSTIN

Ny Falconklon från Frankrike

Rodolphe "Centaur" Czuba (han som har gjort Cent acc till Falcon), är på gång med en ny Falcon-klon kallad Cent40. Här kommer lite preliminära tekniska fakta.

CPU: 68040 66MHz, utbytbar mot en 060. Dubbel bus så att man kan ha två processorchips samtidigt, t.ex. ett Pentium-chips vid sidan av.

DSP: 56302 66MHz, ca fyra ggr snabbare än Falkens och med sex snabba DMA-kanaler.

Alien chip: 6830, som kommer att fungera som tangentbordsprocessor, då Ataris vanliga acior är för slöa för den

nya bussen. Kan också användas som ett 32-bitars blitterchip.

Bus: PCI 32MHz, 32-bit RAM: min 8 MB, max ?.

Hårddisk: intern SCSI.

OS: Dolmen, ett nytt fullständigt assemblerkodad OS kompatibelt med AES, så alla bra kodade GEM-applikationer kommer att fungera. Inbyggt NVDI, vektorfontsystem, mm. Centek är fortfarande öppna för förslag.

Nätverkskort: NE2000 – vilket är ethernetkompatibelt.

Grafikchip: Miro PCI 24-bitars.

Ljudkort: ej bestämt, men minst lika

bra som Falkens – så att det funkar bra för hårddiskinspelning.

PCI- och ISA-portar, för div extra godis.

Inbyggd ljudsynthesizer?!

Centek är intresserade av att få kontakt med återförsäljare, demo-grupper, utvecklingsteam, mm. för att få en bred bas över vad folk vill ha.

Skriv till: **Centek 28, rue des Sorblers 60290 LAIGNEVILLE FRANKRIKE.** ■

SEBASTIÉN GUSTIN

Afterburner 040

Afterburner 040 (AB040) är en av dom senaste och hetaste acceleratorerna som finns till Falcon 030. För att få lite mer information om denna skapelse har jag valt att utfråga Magnus Kollberg från Göteborg (delaktig i "Bad Mood"-projektet).

Varför valde du att köpa AB040?

– Tja, tjo, varför inte? Jag ville ha något nytt och snabbt och samtidigt få möjligheten att få en massa mer minne. Jag har länge funderat på att köpa ett FX-kort, men det verkade inte fungera så bra. Sedan kom Nemesis (ny billig/bra/prisvärd Falcon-accelerator) och jag visste att Doug Little (levande Atari-legend, huvudkodare i Black Scorpion Software, Seb:s anm) hade en AB040 och var mycket nöjd med den. Visst den kostar mer än FX-kortet, men den ger mycket mer i CPU-kraft också och som sagt så var den ny och kul.

Man behöver något att friska upp vardagen med ibland.

Jag har hört att AB040 ska vara svår att installera för en lekman. Hur gick det för dig?

– Inga problem alls. Det är inte alls speciellt svårt om man bara har använt

en lödkolv innan. FX-kortet lär vara mycket svårare att installera eftersom det kräver att man kapar en del ledningar på moderkortet, det gör inte AB040:n. En kompis hade visserligen lite problem, inget fungerade, men det visade sig bero på att han hade TOS 4,01 och AB040 fungerar inte med TOS 4,01. Det var bara att byta och sedan fungerade det utmärkt. Känner man sig osäker kan det dock vara bra att fråga någon om hjälp. Detta gäller ju alla acceleratorer till Falcon030, inte bara AB040.

Man kan visst få AB040:n i lite olika konfigureringar?

– Utan CPU (om man råkar ha en gammal 040 liggandes eller kan ta en från en Mac (rekommenderas! Seb:s anm), med CPU (LC040) samt med CPU, RC040.

Skillnaden mellan LC och RC är att LC:n inte har någon FPU (matte-processor), medan RC:n har en inbyggd FPU. Köper man LC och sedan vill ha en FPU så måste man byta hela processorn. Man kan inte köpa till en FPU externt som till 030:n. FPU:n är också mycket snabb i RC040.

AB040 har väl också en del expansionsmöjligheter?

– Det finns plats för två stycken 72-pinnars SIMMar.

Den kan ta upp till 128MB. Detta minne är så kallat Fast-RAM och har direktkontakt med 040:n via en 32-bitars bus, så det är mycket snabbt jämfört med vanlig ST-RAM som sitter i en vanlig Falcon030.

Det finns också en expansionsport, men tyvärr inga kort till den ännu. Man kan givetvis fortfarande använda den expansionsport som finns i Falken. AB040 har en genomgångsport där man kan koppla in ett Nova-

grafikkort eller en video-digitizer som Expose/ScreenEye.

AB040 accelererar inte DSP:n och den ger inte möjlighet till bättre grafiska upplösningar. Vore inte nästa steg att utöka med en annan accelerator som också uppgraderar på dessa punkter?

– Visst. Grafiken blir visserligen snabbare eftersom alla beräkningar som ligger bakom uppritandet till skärmen blir så mycket snabbare. Blitning är dock en aning långsammare. Jag för min del har beställt en Nemesis som kommer att ge mig bättre och högre upplösningar. Med Nemesisen är det också möjligt att accelerera själva AB040:n från 32MHz till 40MHz (från 64 till 80 Mhz om man räknar som Intel - Seb:s anm).

Nova-korten finns ju för dem som vill ha riktigt snabb grafik. Nova-korten fungerar utmärkt med AB040 och ger dig en väldigt snabb dator. Detta kan ju vara ett alternativ istället för att köpa en Hades om man redan har en Falcon och vill att den skall gå snabbare och ha högre upplösningar med fler färger.

Jag vet att du har satt upp en WWW-sida och en e-maillista för AB040-ägare. Berätta mer.

– Jo, jag och en annan kille tyckte det kunde vara kul att sätta upp en mailinglista för AB040:n. Den har ganska hög aktivitet och det är ett bra sätt att få kontakt med andra AB040-ägare och få tag på patchar och andra små roliga saker.

Vi har också satt upp en WWW-sida för AB040 med lite info och möjlighet att ladda ner filer som kan vara bra att ha om man har en AB040. Det är också meningen att vi skall sätta upp en lista med vilka program som fungerar och har testats på en AB040 och vilka som kan ge problem (mycket ovanligt).

För att komma med på mailinglistan skickar man ett e-mail till följande adress:

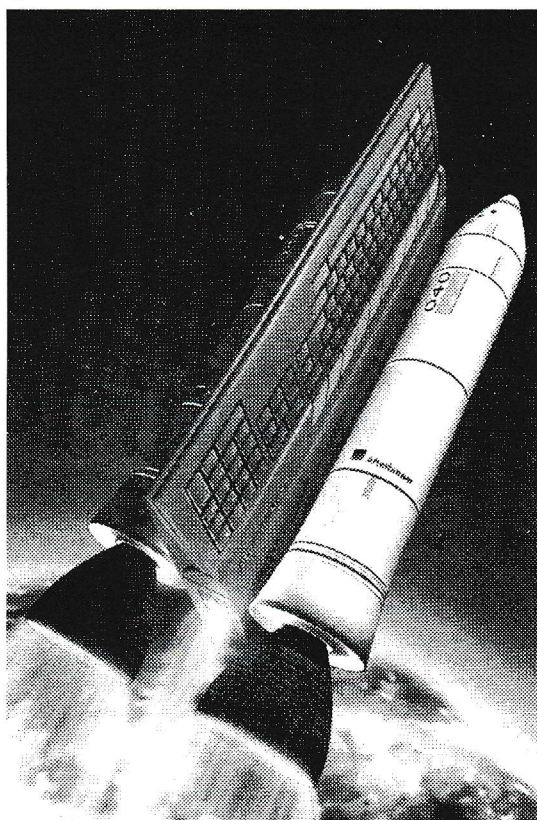
falcon040-request@rand.thn.htu.se

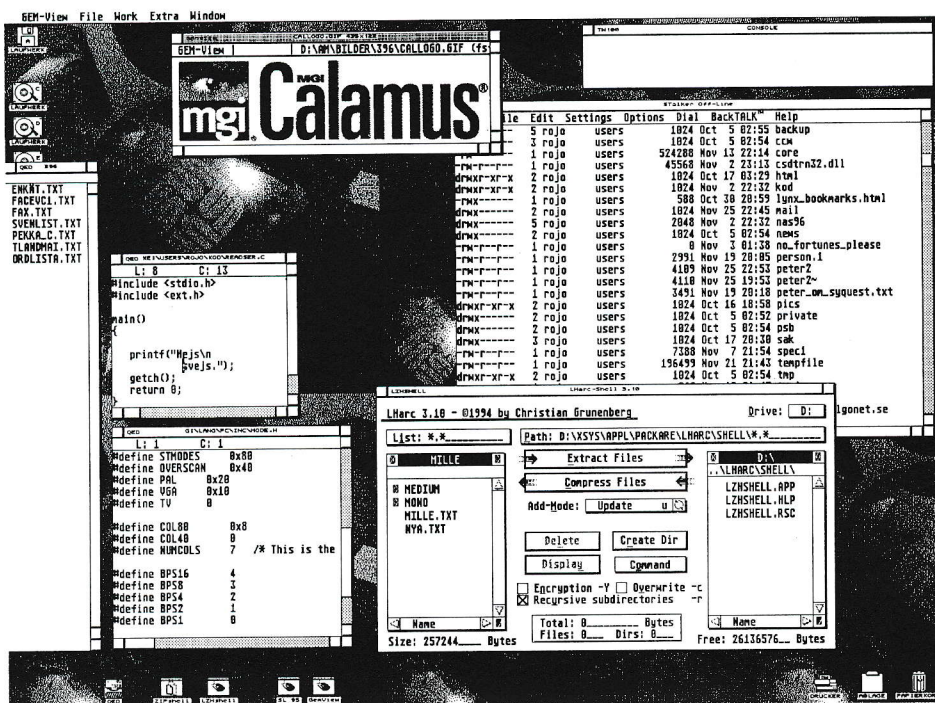
man skriver sedan "subscribe" som subject. WWW-sidorna hittar ni på

http://rand.thn.htu.se

Jag hoppas detta har besvarat en del frågor för er som har varit eller kanske blir nyfikna på AfterBurner 040. Jag kan ju säga att själv blev jag väldigt sugen. Priset är dock fortfarande lite för högt för gemene man, men man kan ju alltid börja med en Nemesis. Avslutningsvis så har jag hört att AB040:n ska fungera utmärkt ihop med Cubase Audio, så nu har den stenen blivit mycket lättare. ■

SEBASTIÉN GUSTIN





Därför ska du välja nAES

Jan Anders Janson skriver om det bättre grafiska alternativet till MagiC eller definitivt till skämtet MultiTOS.

När Atari lanserade Falcon030 1992, så levererades den med ett antal disketter med bland annat något som kallades MultiTOS. Tanken var att man skulle få ett operativsystem med så kallad multitasking. Multitasking idag 1996 ett missförstått och utslitet ord, men tanken var kraftigt förenklat att man skulle kunna köra flera program samtidigt. MultiTOS visade sig ganska snabbt vara oanvändbart när man provade det. Nu har det tyska företaget OverScan släppt sitt NAES vilket är vad MultiTOS borde varit från början.

NAES byter ut den gamla AES:en mot en ny, därav namnet. Man kör ovanpå det valfria desktop, med NAES levereras Thing som är en utmärkt sådan. Därefter är det bara att starta de program man vill köra som vanligt. NAES åter nästan inte upp något av datorns kraft. Däremot har Thing en

tendens att göra det när man kör vissa desktop-operationer om man matar på fullt med speedofonter och annat grafiskt julgransglitter.

Problemet är ju som alltid att en del program som är en kära håller sig fast i ens samlingar trots att de borde ha försvunnit för länge sedan. Som alltid vad det anbelangar mjukvara så fungerar alla program som är skrivna av programmerare som vet vad de gör, dvs program som är korrekt skrivna. Jag kör till exempel ofta Pure C, Connect, QED, Interface och Works och TOSwin med diverse instanser av tcsh som i sin tur kör andra UNIX-program, samtidigt utan problem. När man skall visa upp saker blir det lätt så att man drar till med extremfall som kanske bara fungerar under vissa premisser men så är det faktiskt inte här. Jag kör verkligen så här och det fungerar väldigt smidigt och stabilt. Jag pro-

grammerar just nu verkligen lågnivå-assembler som ställer om videlkretsarna i en Falcon för att göra grafik-operationer och det håller, systemet håller. Jag är faktiskt imponerad.

Jag har hört många säga, varför skulle jag vilja köra mer än ett program samtidigt det går ju alldeles utmärkt ändå. Det säger man bara så länge man inte har testat. Det är ungefär som att säga att man inte behöver en snabbare dator, vilket man genast slutar säga när man suttit fem minuter vid en snabbare Atari. Man kan inte backa längre. NAES i sig syns inte särskilt mycket, det som skiljer är att menyn längst upp till vänster utökas för varje nytt program man startar. Man kan också skifta program med CTRL-ALT-TAB och möjlighet finns att göra om RSC-filen för fönsterutseende om man vill för att minska bredden på ramar och dylikt. Annars ser man inte mycket av själva NAES utan alla fina nya grafiska detaljer och utformningar som man kan ställa in ligger hos Thing. NAES är en del av operativsystemet och är nu tack och lov helt skilt från desktopen till skillnad från standard GEM eller MagiC eller andra puckade ideer.

Thing är en utmärkt desktop. Man har möjlighet att konfigurera nästan allt. Utseendet går att byta helt. Bakgrundsbild och typsnitt är lätta att förändra. Man kan också lägga grundoperationer som kopiering och formatering på externa program typ Kobold. Men om man skulle ogilla Thing så kan man lätt byta till något annat.

MiNT borde finnas i ROM

NAES baserar sig på MiNT precis som MultiTOS gjorde och när det kom missförstod och tyckte en del att även MiNT var skräp. Ingenting kunde vara mer felaktigt. Många hade testat i fem minuter och sedan struntat i MiNT. Sådana användare borde stanna vid TOS 1,0 och TV. Använder du MiNT ger du den som programmerar de program du använder möjlighet att göra saker som annars är omöjliga på en Atari. Det borde varit inbränt i ROM:et på Falcon från början.

Installationen kräver lite jobb. MiNT läser sin konfigurationsfil och startar därifrån NAES som sedan läser sin konfigurationsfil. Men det är egentligen inga konstigheter, det gäller bara att se till att alla sökvägar är korrekt inskrivna. Det är helt klart värt jobbet.

NAES kostar ca 545:- hos ACC-återförsäljarna och är klart värt dom pengarna. ■

JAN ANDERS JANSON

I förra numret påbörjade Rolf en artikelserie om olika Atariföreningar i världen. Här kommer del två som handlar om en i Kanada. Den ligger i Halifax, Nova Scotia (Nya Skottland). Halifax ligger i östra delen av Kanada.

Atari i Kanada

Nova Scotia Atari Computer Users Group

Jag har pratat med Len Mitchell som är infoansvarig i föreningen. Här kommer svar på frågor som jag ställt till honom via Internet.

När grundades föreningen och hur många medlemmar har ni?

– NSACUG grundades den 21 maj 1987 och vi startade då upp två delar i föreningen. En som sysslade med Atari 8-bitarsmaskiner och en som sysslade med Ataris nya ST-modeller. Våra två delföreningar höll sig i princip för sig själva eftersom inte maskinerna var kompatibla med varandra. Vi samträffades enbart vid årsmötena för att välja en gemensam styrelse. 1990 när 8-bitarsverksamhetens medlemsantal var nära noll började vi istället träffas på gemensamma tider. Vårt medlemsantal i föreningen ligger mellan 40 och 50 medlemmar i en provins som har ca 250 000 invånare.

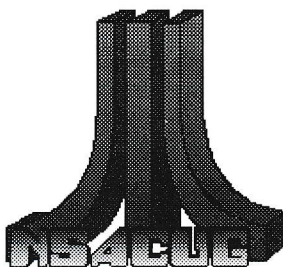
Har ni några atariförsäljare i närheten?

– Vår närmsta återförsäljare ligger i Toronto som ligger ca 200 mil från Halifax. Vi brukar också beställa från Toad Computers i USA.

Var träffas ni?

– Vi får låna ett eller två klassrum vid

tekniska institutet här i Halifax. De ställer upp med dem gratis åt oss. Vi träffas där en gång i månaden och då brukar det dyka upp 30 till 35 medlemmar varav 15 är där regelbundet. I december får medlemmarna ta med sig sina familjemedlemmar och så har vi en liten julfest. Ena rummet har vi då som spelrum och det andra har vi som träfflokal där vi har chips, dryck och annat man kan förfriska sig med.



"I december får man ta med sig sina familjemedlemmar och så har vi en liten julfest"

Medlemsavgiften på 50 kanadensiska dollar plus donationer går till arangenget av detta. Mjukvarudonationer lottar vi sedan ut till medlemmarna. Detta möte gör att även familjemedlemmarna aktiverar sig.

I juni håller vi årsmöte där vi väljer in en styrelse och går igenom andra saker som måste gås igenom med hela föreningen församlad.

Resterande tio möten har vi olika teman på, där olika medlemmar får visa upp något program som de använder. t ex DTP, musik, CAD, modem osv. Vi håller igång året om så

att inte intresset skall avta. Det tenderar att vara lite mindre medlemmar som dyker upp under sommaren dock.

Medlemmarna tar också med sig olika program och hårdvara som de säljer på mötena. Det brukar för det mesta

röra sig om spel där en livlig budgivning brukar uppstå.

Har ni någon medlemstidning eller information utåt?

– Vi hade ett medlemsdiskzine (tidning på diskett) innan, men vi slutade med den pga att ingen riktigt tyckte om den. Nu har vi en tidning med namn XEST Newsletter istället, som man får på mötena. Den kommer ut varannan månad. Vissa av de mer långväga medlemmarna betalar dock lite extra för att få den hemskickad.

Vi har även planer på ett samarbete med andra engelsktalande föreningar om att skicka ut tidningen till dem så att de kan läsa den på sina möten, och så får naturligtvis vi deras tidningar hit till Nova Scotia. Det rör sig totalt om 24 föreningar i Kanada, USA, Nya Zeeland och Australien.

Får ni några nya medlemmar?

– Vår medlemsutveckling är inte sådär värst stor. Vi får väl ungefär en till två nya medlemmar varje månad. Vi försöker hålla hårt i dem som vi har. Vi skickar ut påminnelser till dem och om de inte betalar in tar vi och ringer upp dem och frågar om det är någon speciell orsak som gör att de inte vill vara medlemmar längre. De brukar betala in efter det att vi har ringt, skratat Len Mitchell.

Någonting mer du vill tillägga?

– Ja, två saker till skulle jag vilja säga. För det första. Alla nya medlemmar får två disketter med lite smått och gott såsom packningsprogram och andra användbara program. De får även personlig hjälp av någon medlem om de är helt nybörjare på Atarin.

Det andra jag tänkte nämna var att vi givetvis finns tillgängliga ute på Internet tack vare Chebucto Community Net som är kommunens nät (adressen ser ni längre ner).

Då vill jag tacka för att du besvarat mina frågor, och hoppas det går bra för er i fortsättningen också! ■

LARI KOVANEN

För mera info...

Hemsida:

<http://www.chebucto.ns.ca/Technology/NSACUG/NSACUG.html>

Email: ab380@chebucto.ns.ca



Framtidens nät

"The network is the computer" är ett koncept som "vissa" marknadskrafter pushar för, att det ska bli framtidens melodi. I stor utsträckning spelar redan vi redan nu på det stycket. Frågan är: hur kommer melodin att te sig i framtiden?

Jag antar att de flesta av er har sett minst någon av "Terminator"-filmerna. I deras framtidsvision var de flesta av världens datorer sammankopplade i ett nätverk som styrdes av en "stordator" (en tänkbar möjlighet med "The network is the computer" konceptet), som

löpte amok och fick för sig att vi människor inte var existensberättigade, och därefter började terminera oss.

Riktigt så illa ska det väl inte behöva vara i vår framtid, men det finns vissa "skräckscenarior" som skulle kunna utspelas i framtiden, och även i viss mån redan idag, om det vill sig riktigt illa. Det finns stora datornät i sjukhus, banker, trafikvägledningscentraler och hos försvaret mm. Datornät som växer sig allt större och blir allt flera. Nät som dessvärre kan gå sönder, eller bli hotade av sönderfall från t ex terrorister.

Terrorister?! Javisst, datorintrång sker ju dagligen och det räcker ju med att betala någon "kunnig" för att bryta sig in i ett nät och skaffa sig en möjlig hållhake för att utöva terrorism. Detta är en bild som

framför allt har visat sig i dagens olika fiktiva världar, men som jag har påpekat är den fullt möjlig med dagens nät och ännu mer möjligare med framtidens nät; "The network is the computer".

Ja, det kanske var lite nedslående tankar av en möjlighet som aldrig ens behöver bli möjlig. Låt mig då istället runda av med lite positivitet.

På nätet finns ingen ålder, inget kön, inget utseende och ingen nationalitet, det finns bara dina och andras uttryck på gott och ont. Du döms inte av någons fördomar innan du har fått uttrycka dig och det är ju inte alltid det är så i det vardaliga livet, eller hur? ■

SEBASTIÉN GUSTIN
gustin@ce.kth.se

Usenet News med NEWSie

Att sända artiklar till nyhetsgrupperna och sända/svara på inlägg fungerar tillfredsställande. NEWSie har även ett eget stöd för elektronisk posthantering, och uppkoppling till både en news- respektive mailserver kan då ställas in.

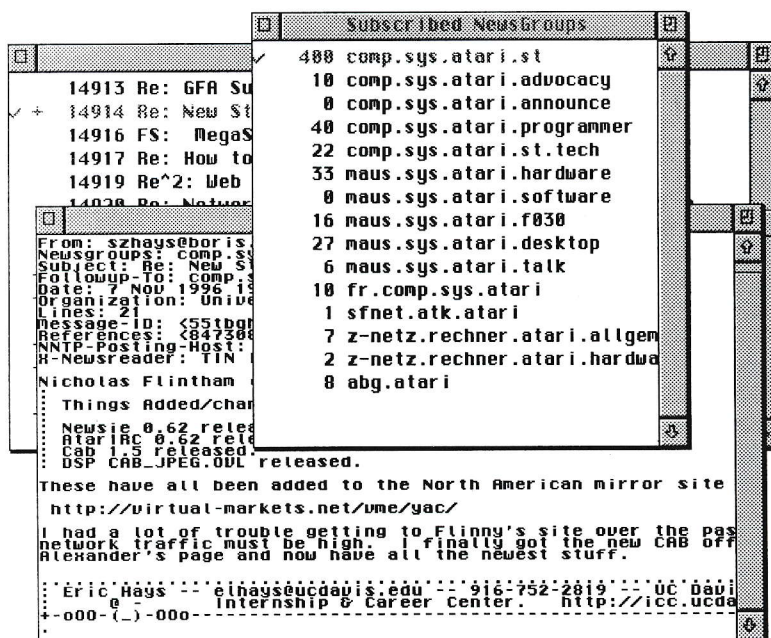
Programmet är framtaget av John Rojewski och är i skrivande stund under kraftig utveckling.

Prenumerationer på nyhetsgrupper, sammanställning av artiklar i dessa och själva inläggen presenteras i GEM-fönster, som därigenom ger en klar översikt och ett ordnat intryck.

Inläggen kan även tankas hem för läsning off-line. Ett välkommet inslag till alla de redan befintliga programmen, vilka även ger Atari och kompatibla datorer tillgång till Internetjänsterna, som erbjuds från Internetleverantörerna. ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se

Applikationer för internettjänster med seriell uppkoppling genom STiK börjar strömma in sakteligen. Ett av de senaste tillskotten är NEWSie, programmet för att ta del av News, ett system för interaktiva elektroniska konferenser.



Mille berättar om Internet och Atari

Snart är det jullov och i och med att årets julklapp ser ut att bli ett internetabonnemang har jag valt att till detta nummer intervjuar Mille Babic. Mille är en hängiven Atari-användare och har bland annat översatt Crystal Atari Browser (CAB) till svenska.

Hur kommer det sig att du har översatt CAB mm till svenska?

– Nu är det ju så att alla Atari-användare inte är 17 år gamla, med god engelska i botten och internetvana. Jag ville se färdiga och språkriktiga program, som det finns till andra datorsystem. Det är på detta sätt Atari kan få ett berättigande.

Kan du berätta lite allmänt om skapandet och upprätthållandet av dina hemsidor och varför du har gjort dom?

– Jag fick tillgång till Internet hemma under hösten 1995 och kunde börja arbeta med en hemsida ämnad åt Atari. Tanken från början var att sprida kunskap om Atari och att datorn med GEM kan prestera användarvänliga och tidsenliga miljöer, därav mina snapshots. Att erbjuda människor möjligheter att med Ataridatorn ta del av internettjänster och hämta dessa nödvändiga applikationer från min hemsida, är till min belåtenhet. Jag försöker samla ihop många länkar till Atariresurser, för att på så sätt visa att Atari är en seriös dator med många användare.

Vilken datorkonfiguration behöver man minst ha för att få STiK och CAB att fungera?

– Det går faktiskt att surfa med en ST-dator och en TV, utan vare sig hårddisk eller rikligt med RAM. Detta är dock ingen trevlig konfiguration, då man inte kan se bilder med deras rätta färger, man inte kan få webbdokument presenterade med skalbara standard-teckensnitt, man blir begränsad till i det här fallet två grafiska upplösningar, som inte ger HTML-dokumentet ett helhetsintryck, samt att vissa dialogrutor i CAB inte får plats på skärmytan. Denna konfigurerings är inget man direkt demonstrerar för vänner och bekanta, bättre är i så fall att surfa textbaserat med Lynx.

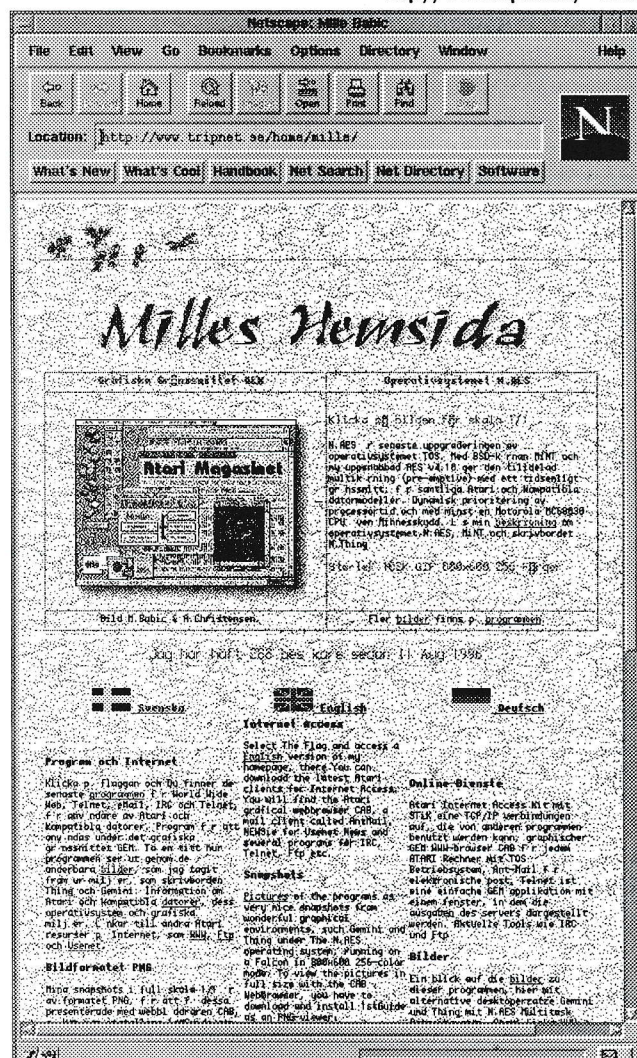
CAB laddar hem de webbdokument man surfar till, med dess bilder och andra filtyper, bland annat för att det går mycket fortare att ladda en bild från en diskenhet lokalt än att ånyo ladda hem den från Internet, när man besöker sidan igen. Därför bör man se en hårddisk som ett minimikrav. Ju mer internminne man har desto smidigare kan man få informationen presenterad och ta del av alla möjligheter, som CAB erbjuder. Till CAB kan man installera externa hjälpprogram, för att presentera filtyper som ljud, film, etc, samt för e-mail. News och dessa program behöver också RAM för att aktiveras.

Den snabba utvecklingen kring Netscape/IE Explorer och persondatorer, gör att det ställs större krav också på alternativa uppsättningar, som någorlunda skall kunna presentera HTML med de senaste versionerna. En bra konfiguration är att använda multikörning, upplösning på 800x600 och 256 färger och NVDI. Då landar man på en uppgrederad Falcon/TT, en STe med PAK/3 eller motsvarande/kompatibel dator.

STiK klarar ju bara av att köra TCP/IP med hjälp av SLIP vilket gör att det företag man har som Internetleverantör måste kunna erbjuda SLIP. Men om man nu siter i någon stuga i skogen och bara kan få tag på en leverantör som kan erbjuda PPP (nyare protokoll och snart standard-överföringsprotokoll för Windows NT-server), hur gör man då? Kommer STiK att uppgredas till att klara av PPP?

– STiK stödjer redan CSLIP, även om det skulle kunnat fungera bättre. Detta är ju ett steg på vägen. Point to Point

Milles hemsida på nätet.
<http://www.tripnet.se/~mille>



Protocol (PPP) innefattar automatisk komprimering och inbyggd överföringskontroll och detta är något att bita i för en entusiast, som sedan kanske släpper detta näst intill gratis.

Jag har hört talas om ett tyskt program som ska klara av PPP via Nos & Linux/Mint, är det något som du känner till och kommer att ta tag i?

– Med MiNT/MiNTnet och en UNIX-partition med MinixFS, kan man redan nu köra CAB med PPP. Linux har sina möjligheter, men då behövs ju inte Atari-program. STiK ger möjligheter för GEM-applikationer att handha tjänster som news, e-mail, WWW, FTP, Gopher, Telnet, IRC med mera. Denna utveckling känns mer riktig och ändamålsenlig för Atari och kompatibla datorer.

Sammanfattning

För att runda av så kan man ju sammanfatta med att man inte behöver ha en Hades för att "leka" på internet med en TOS- eller kompatibel dator, men att som i de flesta andra datortillfällen underlättar det med mera kräm i burken. Ett tips är också att ta reda på om din internetleverantör stödjer SLIP/CSLIP som TCP/IP-protokoll då det är det som krävs som protokoll för att köra STiK, såvida du inte vill installera MiNT med mera (vilket grämer en viss IT-redaktör vars leverantör har PPP som TCP/IP-protokoll och som hoppas på att en förhoppningsvis snäll STiK-upphovsman implementerar PPP i STiK inom en mycket snar framtid) vilket kanske inte är så kul, om det är julafton och du precis har fått ett internetabonnemang i julklapp och det första du vill göra är att snabbt som attan surfa ut på nätet.

Om du redan nu har internettillgång via t.ex. jobbet eller skolan eller om du har fått igång STiK och CAB, så varför inte ta och surfa in på Milles hemsida vars adress är:

<http://www.tripnet.se/~mille/> ■

SEBASTIEN GUSTIN
gustin@ce.kth.se

Svenska AtariBBS-listan

Svenska ATARI-BBS Ilistan. Sammanställd av Joakim Nordlander. Det är upp till dig som Sysop att se till att det som står i den här listan stämmer. Jag garanterar inte att dessa baser finns eller har några Atari-areor. Får distribueras fritt i oförändrat skick. Var noga med öppettiderna på de baser som inte har öppet dygnet runt!

BBSnamn	Sysop	Nummer	Modem	P	T	Datum
Crime City *	Hans Bergman	08-7604067	U	288	O D ?	
DHS North HQ	Anders Eriksson	0225-51759	D	144	R D ?	
Dada & Surrealismus *	Dag Dao	040-302993		288	O D	9607
Dataline System *	Martin Häggbom	08-7782886	U	336	R D	9607
Firestorm Atari Cente *	Mikke Mattsson	054-834731	P	288	O D	9607
HaiCom BBS	Daniel Höglund	054-184478	P	144	r D ?	
JabberWocky BBS	Henrik Åström	031-7956724		144	Q D ?	
JeLLy SnoW BBS	Andreas Karlsson	016-136825	T	144	P D ?	
Kockens BBS *	Jesper Kock	046-250256	S	144	Q D	9607
Ljuslyktan BBS	Stefan Svensson	0243-88555		288	r D ?	
MaSTer BBS	Stefan Andreasson	0303-92083	P	288	O D ?	
MidiNet	Lars Reynold	040-160655	U	336	M D ?	
Midland BBS	Rickard Lundberg	0240-81398	?	?	Q ? ?	
Midnight BBS *	Anders Nicolausson	0647-23050	U	288	Q D	9604
Otto BBS *	Rikard Oesterman	08-55089753	P	144	O D ?	
Pussy Cat	Michael Day	0506-16781	?	?	? k ?	
STacken	Roine Stenberg	0142-19331	U	288	r D ?	
StarPower BBS	Daniel Andersson	08-352849		288	r D ?	
STraight BBS *	Bertil Jägar	031-3363973	P	336	O D	9606
Shadow BBS	Andreas Dahlberg	0521-30222	h	288	Q N	9604
SilverStone BBS	Magnus Werner	08-6417838	P	336	R D	9604
SomeWare BBS	Mikael Lindberg	0291-10992	U	288	M D	9606
Synchron City	Rolf Svensson	0431-17506	H	144	r D ?	
The File Fortress BBS	Daniel Nylander	0510-28592	B	288	r D ?	
The Toxic BBS	Håkan Bratt	013-128907	U	288	r D ?	
Transfer Central *	Mikael Fors	0250-15694	U	168	e D ?	
Wet Dreamz BBS	Marcus Lindberg	08-59073485	U	288	Q D ?	
WormHole	Danne Larsson	026-193088	U	144	O D ?	
GENESIS	Erik Johansson	0325-33373	A	288	r D	9606

* Kontrollerad # Ny

Öppettider (T)

D=24 h N=22-09 n=22-05 h=21-14 k=20-10

Modemhastigheter

14K4=8 16K8=1 28K8=14 33K6=4 Okänd=2

Du når Johan Nordlander på följande adresser

jonord@pinky2.itv.se, 2:205/434.0@Fidonet.Org, 90:1103/106.0@NeST.Ftn,
7:100/110.0@FujiNet.Ftn eller 79:102/106.0@SAKNet.Ftn

en tidning även nästa år?

I så fall behöver vi din hjälp. AtariMagasinet är alltid beroende av material från skribenter. Skriv till oss om du har testat ett nytt program, vill intervjua någon eller har något att tycka till om. Även "vanliga" insändare med tips och frågor är ett måste för att det ska bli något innehåll till varje nummer.

KONTAKTA OSS! ADRESS: SAK, BOX 11416, 404 29 GÖTEBORG EMAIL: rojo@tripnet.se TEL: 031-706 09 92 FAX: 031-336 39 73

Atari glömde att säga adjö

Atari var en gång jätten inom tvspels-branschen. Men nu är de borta, och konstigt nog utan någon märkbar reaktion från någon. Donald A Thomas, tidigare anställd på Atari i USA, skriver här om historien bakom Atari och vad som blev deras fall.

Det är svårt att förstå att en institution, så stor och mäktig som Atari faktiskt en gång var, nu har upphört att existera. Det som för mig är extra märkligt är att Ataris sammanbrott skedde utan en märkbar reaktion vare sig inom eller utanför datorspelsindustrin. Jag har full förståelse för att inbitna datorspelare tröttnade på Pong i ett tidigt stadium. Jag inser till fullo att klassiker som Missile Command och Asteroids inte direkt pressar 32- och 64-bits tv-spel rent tekniskt. Min hjärna är helt på det klara med alla dessa saker, men mitt hjärta klarar inte av det faktum att Atari som ett företag såväl som en företeelse inte kunde hitta ett smidigt sätt att samexistera med övriga aktörer på marknaden. Tisdagen den 30 juli tog Atari samtliga aktier i företaget (börssymbol ATC) och erbjöd dem i ett paket till JTS Corporation, som tillverkar och distribuerar hårdiskar. Onsdagen den 31 juli skedde sedan handeln med Atariaktier under JTS börssymbol.

Inom några veckor hade de av Ataris anställda som inte avskedats eller sagt upp sig flyttat till JTS huvudkontor i San José i Kalifornien. Dessa tre (!) anställda fick olika arbetsuppgifter inom huset och allt som därmed återstår av Atari är ett magasin i Santa Clara (också det i Kalifornien), fullproppat med osålda Lynx- och Jaguarprodukter.

Så sent som i mitten av 1995 trodde

ledning och anställda inom Atari att saker och ting äntligen höll på att reda upp sig. Wal*Mart (världens största affärskedja, översättarens anmärkning) hade gått med på att sälja Jaguarprodukter i 400 av deras största affärer i hela USA. Baserat på de lovade utsikterna för detta avtal och de möjligheter som öppnar sig när sådana avtal träffas investerade Atari kraftigt i både produkten och de nödvändiga distributionskedjorna. Men den filosofiska övertygelsen hos beslutsfattarna på Atari – att högkvalitativa produkter aldrig behöver annonsering eller andra säljåtgärder – gjorde snart att affären med Wal*Mart hamnade i ett svårt läge. Med pengar bundna i produkter som bara stod – osålda – på butikshyllorna och kostnaderna för att få dem dit fanns inte mycket kvar till att annonsera på någon marknad överhuvudtaget.

Barnen ville ha det som alla andra fick

Medan de flesta föräldrar rusade till affärerna för att köpa Sega Saturn- och Sony PlayStation-maskiner till sina barn, blev de få som köpte Jaguarer till julafton närmast hängda av sina barn. I ett försök att komma runt problemet med Wal*Mart försökte man närmast desperat att lansera Jaguaren via s.k. infomercials (motsvarande TV-Shop/TVG, övers. anm.) i hela landet. Programmen var professionellt producerade och tillät Atari att justera pro-

duktutbudet för olika marknader. Ett problem med infomercials är dock att medan de är relativt billiga att sända, är kostnaden för att producera och följa upp dem mycket hög.

Resultatet av kampanjen var nedslående. Av de några tusen personer som faktiskt beställde produkten, återsände många sina Jaguarer direkt efter julen. Deras barn ville ha vad de kunde se på TV (-reklam) dagligen! De ville ha vad deras kompisar hade! De ville ha det som tidningarna var eld och lågor över! I början av 1996 började Wal*Mart skicka tillbaka alla återstående Jaguarmaskiner och spel. Efter att ha fått återbetala ett "annonsförskott" (pengar man fått av Wal*Mart för att marknadsföra Jaguaren) var Atari tvungna att acceptera att deras utbyte av hela affären var ett magasin proppfullt med tv-spel i halvt sönderslagna kartonger och med noggrannt fastsatta prislappar och larmbrickor.

Oförmögna att hitta en distributör som var villig att hjälpa till att distribuera det antal maskiner som krävdes för att klara ekonomin var Atari tvungna att så gott som helt avsluta hela Jaguarsidan och överlämna alla likvida medel till JTS, i utbyte mot en värdig sorti genom tv-spelsindustrins bakkörr. Nu när JTS har "absorberat" Atari, vet man faktiskt inte vad man ska göra med alla dessa maskiner som Atari hade hoppats att kunna sälja. Att helt enkelt ordna en utförsäljning blir svårt. Även om konsumenten köper

en vara till ett aldrig så lågt pris, förväntar han/hon sig åtminstone ett uns support, något som JTS inte har minsta avsikt att erbjuda. De hundratals samtal som de får varje vecka från konsumenterna som lyckats spåra dem besvaras efter bästa förmåga av en (!) person.

Förfrågningar angående licensieringar av klassiska Atarispel till andra plattformar handhas av John Skruch som var anställd på Atari i mer än 13 år. Trots Nintendos påståenden om att deras senaste tv-spel är det första 64-bitars tv-spellet på marknaden introducerades de facto det första 64-bitars tv-spellet av Atari, strax före jul 1993. Eftersom Atari inte hade råd att lansera Jaguaren över hela USA, introducerades produkten först i New York och San Francisco och var därmed till och med före de numera förhärskande 32-bitars tv-spelen (Sega Saturn/Sony Playstation). Man hade i början vissa framgångar med sin nya maskin och lyckades avkräva ytliga löften från tredjepartstillverkare att stödja systemet.

Oturligt nog underskattade programmerarna den erforderliga tiden för att utveckla 64-bits-spel. Språnget från 8- och 16-bitarsmaskinerna var större än man kunnat förutse. Dessutom befann sig redan Atari i en finansiellt ansträngd situation men var trots det tvungna att själva bekosta nästan alla spel under utveckling. Efter den inledande lanseringen tog det Atari nästan ett år att få fram ett större urval spel.

Till och med då man missat 1994 års julförsäljning såg man till att *sänka* utvecklingstakten för att minimera fel orsakade av tidspressen. Konsumenterna var missnöjda och så även återförsäljarna. De få annonser som Atari trots allt hade råd och möjlighet att få införda

i datorspels-tidningarna innehöll ofta felaktiga lanseringsdatum på grund av att informationen om

spelen ändrades nästan varje dag. Detta rimmade illa med utgivningsplanerna för tidningarna; deras deadline ligger i allmänhet upp till 120 dagar före aktuellt utgivningsdatum.

En tillbakablick

Det var 1983 som allt började med att Warner Communications gav kon-

trollen över Atari till Jack Tramiel. Vid denna tid visste de allra flesta vad Atari var. Däremot var de allra flesta inte beredda att lägga ut speciellt mycket pengar på att köpa nya spel och själva basenheten, ja den hade i det närmaste evigt liv. I alla fall verkade det så, då utvecklingen av ny maskinvara i stort sett helt och hållet låg nere. Ingen behövde köpa någon ny sådan. Tillsammans med Warners enorma utlägg av pengar på diverse projekt, ledde det till en *daglig* förlust på mer än \$2,000,000. Ataris kontor och affärsbyggnader var spridda över hela Silicon Valley – det totala antalet byggnader översteg 80 (internationella kontor och tillverkningsenheter icke inräknade). Jack Tramiel valde att bara ta över den del av Atari som var inriktad på hushållen och tvingade därmed Warner att ta itu med arkadspelsdivisionen på egen hand.

Inom några få år hade Jack Tramiel sett till att börsintroducera företaget, att lansera en ny innovativ serie 16-bitars datorer till överkomliga priser och att dessutom släppa ett nytt tv-spelssystem – Atari VCS 7800. För att kunna uppnå dessa näst-intill mirakel tillämpade Jack Tramiel sin "affärer är krig"-affärsstrategi. Utomstående som hörde frasen förknippade den främst med Ataris aggressiva affärstaktik, men innebörden hade i själva verket starkare anknytning till Tramiels erfarenheter såsom varande en av de överlevande från andra världskrigets koncentrationsläger.

Av de mer än 80 byggnader i Sunnyvale, Santa Clara och Milpitas som utgjorde Atari avyttrades de allra flesta. Människorna som arbetade där, deras arbete, deras arv, företags historia – allt raserades.

De som överlevde massavskedandena ålades på ett ganska hänsynslöst sätt att hoppa in i arbetet där så erfordrades. Och medan de flesta nog försökte så gott de kunde, var det ett fåtal som framgångsrikt lyckades utföra de arbetsuppgifter som tidigare

skötts av ett dussin människor. Och från toppen av hierarkin styrde Jack Tramiel med järnhand.

Alla Fed/Ex-försändelser (Federal Express är ett slags expressbrev, övers. anm.) måste godkännas av en av ett

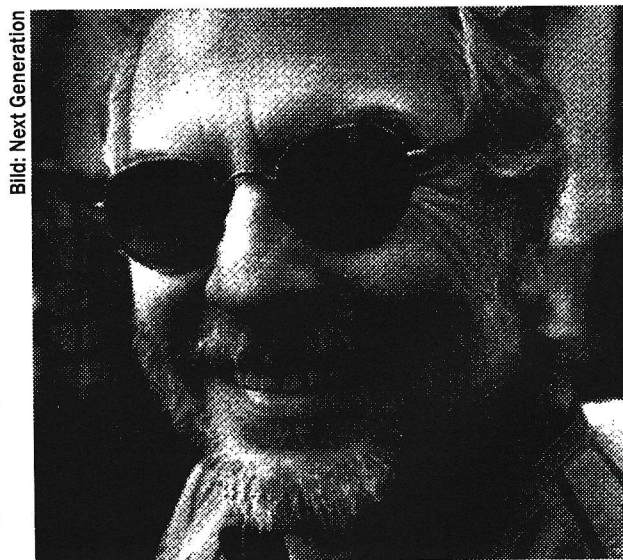


Bild: Next Generation

Mannen som grundade Atari 1972, Nolan Bushnell. Senare kom han att starta den populära pizzakedjan Chuck E. Cheese Pizza i USA.

fåtal personer. Icke auktoriserade inköpsorder förblev obetalda oavsett hur väsentliga de än var för verksamheten. Anställda tvingades ödsla värdefull tid på att hitta kryphål i systemet så att de kunde utföra sina arbetsuppgifter. Många förlorade sina jobb just för att de bröt mot reglerna eller för att de helt enkelt inte kunde fungera i sina befattningar. Hur hemskt det än låter, var dock alla dessa regler det enda sättet att bevara Atari som ett bolag och ge det en chans att överleva, något som man klarade och dessutom klarade mycket bra. Introduktionen av 16-bitarsdatorerna gick inledningsvis mycket bra i USA men ännu bättre i Europa.

Datoranvändare i Europa var inte vana vid datorer som gemene man faktiskt hade råd med så det faktum att Ataridatorerna inte var IBM-kompatibla spelade ingen roll. Jack Tramiels personliga tillfredsställelse var att hans datorer kunde säljas i Europa till mycket högre priser än konsumenterna i USA var beredda att betala. Resultatet av detta förhållande blev att de flesta maskiner skickades till Europa för att man på det sättet skulle kunna få en högre vinstmarginal. De lojala Atarianvändarna i USA blev naturligtvis synnerligen upprörda över detta förhållande; medan de kunde få vänta i månader på att deras lokala datoraffärer skulle få sina leveranser tillgodosedda, kunde internationella dator-

"Människorna som arbetade där, deras arbete, deras arv, företags historia – allt raserades."

tidningar rapportera att ingen brist på datorer förelåg. De som kände till Ataris sätt att göra affärer blev avskräckta – återstoden förstod inte att Atari sakta men säkert, på jakt efter snabbare vinster och nya marknader både i Europa och resten av världen, höll på att tappa sitt goda namn och rykte

Tekniskt sett var Ataris 16-bitsdatorer långt före sin tid. För mindre än 1000 dollar (ungefär 6,600 kr enligt dagens växelkurs, övers. anm.) kunde användarna komma i åtnjutande av "multimedia" långt innan ordet ens var uppfunnet. Det ikonbaserade användargränssnittet överglänste Windows i popularitetshänseende även om de grundläggande komponenterna i de två operativsystemen var väldigt lika varandra. Atari hade MIDI inbyggt från början och blev genom detta en omedelbar succé i (proffs-)musikerbranschen. Program startades och kontrollerades med hjälp av en mus och systemet fungerade ihop med standardiserade tillbehör såsom skrivare, modem och disketter. Men medan genialitet genomsyrade den tekniska designen, var förhållandet snarast det omvända vad gällde att sälja och marknadsföra datorerna.

Atari trodde på "automatisk" marknadsföring

Jack Tramiel grundade Commodore Business Machines. När han introducerade PET-datorn 1977 upptäckte han att han inte behövde ringa en enda tidning. Istället samlades de i flockar på företaget och krävde en demonstration av produkten.

Nyhetsmagasin. Vetenskapliga tidskrifter. Affärsbrev. Tidningsreportrar. Alla kom de, med mikrofoner, pennor och kameror i högsta hugg. Och de kom tillbaka, gång på gång. En ny tryckkontakt, en 4 kB minnesexpansion eller t o m bara ett undertecknande av ett kontrakt med en ny återförsäljare – det spelade ingen roll. Allt var stora nyheter som medierna slogs om att få rapportera om. Nu för tiden är en lansering av ett nytt spel en händelse som möjligen drar till sig uppmärksamhet från ett par av de dussintals speltidningar men mycken – kostsam

– möda krävs för att få medierna mycket mer intresserade än så. Journalister på dessa publikationer formligen översvämmas av olika tekniska

"Uppenbarligen stämde inte längre Jack Tramiels uppfattning att om ett företag bara utvecklade bra produkter skulle dessa automatiskt uppmärksammas."

nyheter. Recensionsobjekt kommer in i en strid ström. Faxar anländer i drivor och deras hårddiskar är fulla av e-post. Att under sådana förhållanden få deras uppmärksamhet kräver en hel del. Medan Atari innerligt önska-

de att lyckas med Jaguaren, var deras marknadsförare tvungna att kämpa från underläge mot vedertagna regler i branschen. Eftersom spelkassetter (cartridges) – Jaguar är i grund och botten baserat på dessa – var så dyra, krävde man av journalister att de skulle skicka tillbaka sina recensionsexemplar innan de kunde få nya. Journalister gillar att ta sig an nya, ännu icke publicerade spel. Så att få tillbaka de spelkassetter man skickade ut var inte alltid så enkelt. Dessutom förväntar sig många journalister att få behålla de spel de recenserar. Hur som helst, de få tidningar som trots allt var villiga att skriva om Atariprodukter blev ofta avskräckta på grund av brist på programmerbara spelkassetter (provexemplar) eller på något av de andra hinder som fanns inom Atari. Reklamskyltar och affischer blev i vissa fall tillverkade, men många affärer kräver extra ersättning för att överhuvudtaget ställa ut dessa.

Vissa direktbrevskampanjer påbörjades, men allt som oftast hade inte Atari råd att utveckla produkten i den takt som utlovats i reklamen. Därför hjälpte det föga att annonser utarbetades och publicerades när de olika produkterna inte fanns att köpa. Uppenbarligen stämde inte längre Jack Tramiels uppfattning att om ett företag bara utvecklade bra produkter skulle dessa automatiskt uppmärksammas. Utan att han ens märkte det, hade utvecklingen formligen sprungit ifrån honom. Strategin som framgångsrikt

hade använts för att sälja Commodoredatorer hade blivit komplett föråldrad. Under tiden hade Sony lanserat sin nya PlayStation med en massiv marknadskampanj med en budget på 500 miljoner dollar. Idag anses Sony PlayStation det mest framgångsrika av den senaste generationens tv-spel. Sony köpte helt enkelt sin marknadsandel, men Jack Tramiel och hans företag förstod sig inte på den typen av affärsmetoder. Och även om de hade gjort det, hade de aldrig haft råd med något liknande.

Strax efter 90-talets början upptäckte såväl Europa som resten av världen att IBM-kompatibler blev allt kraftfullare men samtidigt också allt överkomligare prismässigt sett. Vad världens datoranvändare egentligen alltid hade velat ha var samma datorer hemma som man använde på jobbet och företag som Dell och Gateway visade vägen mot den rådande trenden att köpa kontorsdatorer även för hemmabruk. Som ett resultat av de skiftande kraven från datoranvändarna kunde inte längre företag som Commodore, Atari och NeXT hänga med. Commodore övergav marknaden fullständigt, NeXT förändrade totalt sin affärsidé och Atari investerade de resurser som trots allt återstod i sitt Jaguar tv-spel. Och Apple brottas idag med stora problem, trots den enorma nisch – skol – och universitetsmarknaden – som de skapade åt

Sam Tramiel, son till Jack och bror till Vic och Leonard, styrde Atari in i det sista.

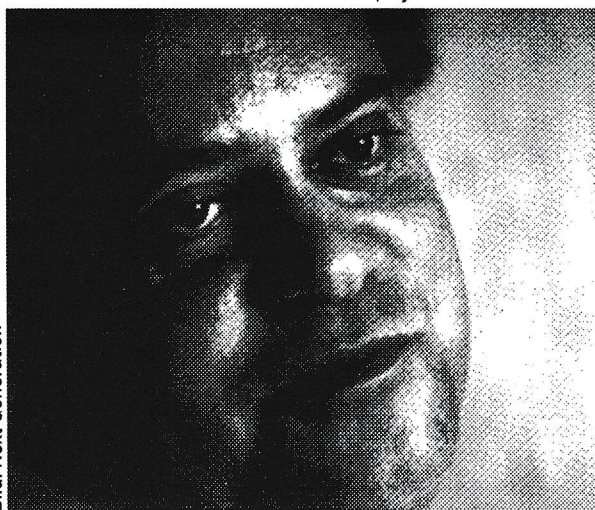


Bild: Next Generation

sig själva. Orsaken är att när barn växer upp och börjar jobba, vill de helst av allt ha egna datorer som är likadana som de använder dagligen: IBM-kompatibler.

När man ser tillbaka på Ataris historia är det trots allt oundvikligt att känna åtminstone en viss beundran för all den talang som härstammar

därifrån. Chuck E. Cheese Pizza (en landsomfattande kedja av pizzerior i USA, övers. anm.) grundades av samme man som grundade Atari: Nolan Bushnell. Apple Computer grundades i ett garage av före detta Atarianställda. Spelföretaget Activision grundades av några av de mest framstående programmerarna på Atari. Listan kan göras lång. Men av någon, närmast patetisk, anledning gick Ataris sista dagar obemärkt förbi. Varför?

Vart tog alla talangfulla medarbetare vägen? Vart tog alla arkiv vägen? Var finns samlingarna av Ataris alla produkter? Var finns de spel som aldrig såg dagens ljus och var är originalen till de som faktiskt gjorde det? Varför har inget annat företag visat sig villigt att ta över det som finns kvar av Atari? Var finns finansierarna? Vad har hänt med alla egendomar och byggnader? Var finns databaserna, de insända registreringskort, reklamartiklar, mötesanteckningar, obesvarad korrespondens? Vem ansvarar för postbox 61657? Vem arbetar i de lokaler där Atari en gång fanns? Var ska kunderna kunna få sina maskiner reparerade? Vem ger ut nya spel?

Vem säljer fortfarande Atariprodukter? Hur kommer det sig att det är så många på Internet som fortfarande diskuterar Atari? Jag är en före detta Atarianställd och det är jag stolt över. Jag är fortfarande en Atarifantast och det är jag också stolt över. Jag anser att alla dessa frågor förtjänar att bli besvarade, men vem är villig att överhuvudtaget ställa dem? Jag anser att de som är bäst lämpade att göra det är de som har möjlighet att komma i kontakt med allmänheten. Om du, liksom jag, anser att Atari lämnade oss utan att ens säga "adjö", kontakta NBC Dateline (dagligt nyhetsmagasin i USA på tv-kanalen NBC, övers. anm.) på adress dateline@nbc.com. Om du verkligen anser att så är fallet, skicka då denna artikel i tio exemplar via e-post. Och om du VERKLIGEN, VERKLIGEN känner att så är fallet, skicka även några exemplar till tidningar och/eller andra nyhetsprogram. Än bättre är ett egenhändigt författat brev. Jag är villig att betala en slant för en grundlig tillbakablick på Atari. Är inte du?

Skulle det inte vara trevligt att åtminstone få säga "adjö"? ■

DONALD A THOMAS, JR
75300.1267@compuserve.com
0091-209-239-3898 (USA)

Översatt till svenska av Johan Eriksson

Vi behöver öka medlemsavgiften!

Viktig information till alla medlemmar

Kära medlemmar, vi står inför ett kanske i storleken större beslut. Vi har fått märka av att vi har haft det ganska bra ställt, när det gäller den ekonomiska biten. Vi har kunnat trycka vår medlemstidning till ett mycket bra pris, närmare bestämt ca 7 000 kronor, och det inklusive ett färgomslag. Detta tack vare att vi kunde låta trycka den på en skola, som inte hade allt för stora personalsavgifter. En gång i tiden, när vi tryckte nummer 2 1994 (numret med surfaren på utsidan), kostade det bara runt 3 000 kronor. Men det var då...

Idag är läget lite annorlunda. För senaste numret fick vi betala ca 13 000 kronor, alltså nästan det dubbla från tidigare. Och det lär inte bli billigare. Eftersom skolan där vi tryckte lade ner sin verksamhet, fick vi anlita ett kommersiellt tryckeri och där kostar det i denna storlek, oavsett var man vänder sig (verkar det som i alla fall). Vi har eventuellt en annan skola som vi kan vända oss till, men där blir det oavsett utgång dyrare än innan, ca 10 000 kronor. Dessutom är det ovisst när och om de kan trycka alla nummer.

Det finns mycket som har förändrats sedan vi sist höjde medlemsavgiften. Då höjdes den från 100 till 150 kronor. Under dessa tre-fyra år har bland annat portot också stigit. Varje nummer kostar runt 1 500 kronor att skicka ut. Totalt varje år kommer tidningen med utskick att kosta oss ca 62 000 kronor. Räkna på det kostnader för BBSen, för medlemstelefonen, för olika utskick till nya medlemmar, för att få ha medlemsregister, oförutsedda utgifter etc.

Vi gjorde en snabb kalkyl och räknade på 150 kronors medlemsavgift, med 400 medlemmar som bas. Då får vi under ett år in 60 000 kronor i medlemsavgifter. Det täcker knappt trycket av tidningen.

Vi kan emellertid börja att fotostatkopiera tidningen och dra ner väsentligt på annat, men då känner vi att vi förlorar lite av den kvalitet och service vi kan erbjuda till er. Och det är egentligen inte rätt. Men det är ju också du som medlem, som bestämmer hur det kommer att bli. Tråkigt nog är det alldeles för få som visar sig på årsmötet där allt det viktiga beslutas, och jag vet inte riktigt hur jag ska tolka det. Men jag har mina teorier.

Alltså: styrelsen kommer att lägga fram förslaget till årsmötet att höja medlemsavgiften till 200 kronor per medlem och år. Det är alltså en höjning med 50 kronor. Vi har haft diskussioner i styrelsen om hur många som kommer att falla bort efter en höjning, och vi har i värsta fall befarat att många kommer att sluta betala. Men betänk! 50 kronor? Det är ingen större höjning egentligen. Tänk på vad allt

annat kostar och du ser snart att du har nog råd med det lika som du har råd med andra, och i de flesta fall, större höjningar och församlingar som går som en röd tråd genom Sverige idag.

Vi hoppas att ni medlemmar har förståelse för en eventuell höjning. Vi höjer inte för att "suga" er på pengar, utan för att våra kostnader har blivit för stora. Vi tycker inte att det är rimligt med en medlemsavgift på 150 kronor längre.

Förhoppningsvis finns det åsikter i denna frågan, och då är ni mer än välkomna att delge oss dem. Jag blir ärligt talat förbannad, om ni inte gör det! Det finns stunder då jag funderar på vilka jag skriver åt egentligen när jag sitter vid datorn och författar, och förhoppningsvis är det runt 400 Atari-intresserade medlemmar. Visa gärna det intresset för oss som arbetar aktivt också, så blir det mycket roligare.

Tack för att du tog dig tid att läsa, och hoppas att vi ses på årsmötet i mars 1997. Välkommen! ■

ROLF JOHANSSON



Det var några år sedan vi sist höjde medlemsavgiften, då från 100 till 150 kr.

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:-
GEM-View	Bildhanteringsprogram	3.16E	220:-
Pac-Them	PacMan i HiColour för F030	960308	100:-
Selectric	Modal filväljare	1.10E	160:-
Tecknoball	65k Breakout för Falcon	951215	100:-
TurboBlanker	Skärmläskare för F030	1.42S	160:-
zControl	Frigör dina CPXer!	0.23	60:-
ZebuLand	Pysligt 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	Internetpaket	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.IE	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 desktopp	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 desktopp	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	70:-
Double Bobble 2k	leveleditor samt Further Adv.	120:-
Tautology 2	pusselspel	40:-
GodPaint	HiColour ritprogram	allt mellan 10-100:-
SkyFall	Columns-klon	70:-

OBS! Allt detta är endast för Falcon. Mandus Skön, Stora Beddinge 387, 231 98 Klagstorp. Postgiro 460 24 16-2. Tel 0410-25213 – mandus@dada.ct.se

Projektplaneraren

En projektplanerare i miniformat? Ja, så skulle man kunna beskriva programmet där du enkelt kan föra in data om projekt och tillhörande arbetsuppgifter.

Programmet arbetar i GEM (vilka program gör inte det idag?) och har sina huvudfunktioner i en enkel dialogruta. På vänster sida finns en lista över olika projekt som man själv bestämmer, och på höger sida en lite mer komplett lista över vilka "jobb" som innefattas i varje projekt.

Varje projekt och jobb kan ha ganska mycket kommentarer, något man ser och kan ändra på först om man dubbelklickar på något av namnen. När det gäller jobben, kan dessa rangordnas från ett till tre, samt bockas av när de är färdiga. På så sätt kan man hålla reda på hur långt fram man har skridit med ett visst jobb, eller se om det är helt färdigt.

Jag provade att lägga upp ett lite mer "verklighetsförankrat" projekt i Todo,

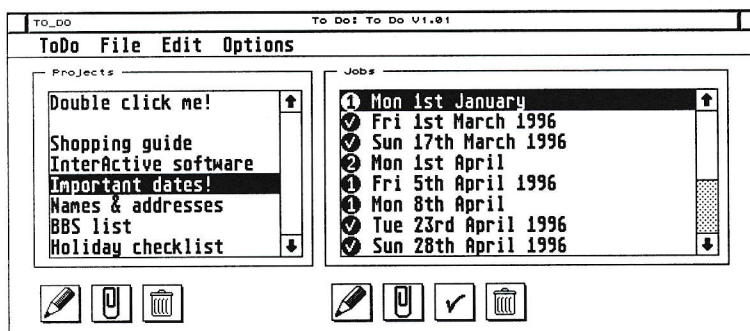
och det blev naturligtvis AtariMagasinet nummer 4 1996. Jag skrev helt enkelt ned vilka olika delprojekt vi hade, t ex "redigeringen", "omslaget", "artiklar", "nya idéer", "glöm ej" osv. Under dessa lade jag således till alla "jobb" som gick under projektets namn. Nu har jag mycket enkelt fått en lista där jag ser vad som skall göras, och hur långt varje sak har kommit eller om det är helt klart.

Skriver man ut alla projekt får man en mycket bra lista, som är tabulerad för de olika projekten, så man enkelt ser vilket som är vilket. Enda nackdelen är kanske att det är lite för "tunt". Jag hade gärna sett lite mer komplicerade funktioner, men det duger gott som det är nu. Förhoppningsvis kommer en uppdatering.

Programmet är skrivet av Reiner Rosin och är av mig testat i version 1.01. Reiner har emailadress rein_er_rosin@wi2.maus.de och programmet är shareware. Förhoppningsvis finns det också i SAKs PD-bibliotek. ■

ROLF JOHANSSON

Huvudskärmen och den enda skärmen. Härifrån lägger man till projekt och "jobb" för varje projekt.



Släktforskning på svenska

I början av augusti dök en svensk version av Family Tree upp i brevlådan, tillsammans med en snyggt inbunden svensk handbok. Det visade sig att en vänlig själ från Halmstad, Kenneth Lorentzon, hade översatt alltihop.

Family Tree är ett släktforskningsprogram till Atari. Det fungerar på ST, STE, Falcon och TT. Till och med på storbildsskärm. Det är grafiskt (GEM) orienterat, vilket betyder att man slipper kommandorader som annars kan vara lite irriterande (jo, det finns släktforskningsprogram även i TTP-form). Släktforskning är oftast kul, jag själv har dock tillbringat en mindre del av mitt korta liv med detta men det kommer väl med de sentimentala åren. Att strukturera upp släktträdet på datorn är ingen dum idé, och i Family Trees fall fungerar det mycket bra.

Personer i släkten matas in i register, och genom att de får var sitt referensnummer kan man sedan enkelt koppla fäder och mödrar, samt barn till de olika personerna. Till slut får man det som det hela handlar om, ett släktträd. Man kan göra lite anteckningar för

varje person, och givetvis kan man skriva ut listor eller ett "träd" med som mest sex generationer på ett vanligt A4.

Det finns ytterligare finesser. Man kan sätta olika flaggor, eller som översättaren väljer att kalla det, "märken", för personer. Dessa kan man definiera själv, som t.ex. "född utomlands" eller "enäggstvilling". För att slippa komma ihåg att spara med jämna mellanrum,

finns också en autospar-funktion. Kan vara nog så viktigt när man sitter fastklistrad vid skärmen mitt uppe i den upphetsande släktforskningen.

Den svenska manualen är mycket bra skriven och översatt, och följer med programmet när det distribueras. Family Tree finns (numera) i SAK:s PD-bibliotek. ■

ROLF JOHANSSON

Sharewarepiraterna

Medan tappra Atarianer försöker hjälpa till så gott det går med att programmera och supporta shareware, finns det ändå idioter som sätter käppar i hjulen. Jag trodde det var en passerad tid, men så är det tydligen inte. Ledsamt nog.

Jag kan inte svära mig fri personligen från att någon gång ha använt ett piratkopierat program, men när jag såg Ultimate Shareware Hacker, som programmet i fokus heter, höll jag på att tappa hakan. Det finns alltså, där ute någon-

stans, människor som inte bryr sig ett uns om Atari och istället fortsätter att cracka program. De kommersiella programmens tid är ju över, så nu fortsätter man på sharewareprogrammen istället. Jag höll på att spricka!

Här finns alltså en mycket, mycket liten marknad. Vi är lyckligt lottade att någon över huvud taget bryr sig om att fortsätta göra program till Atari. Och vilka program sedan. Hade det varit till PC hade de kostat stora summor, men här ger programförfattarna praktiskt

Program på gång

Mitt namn är Mandus Skön och jag ska (förhoppningsvis) skriva om nya projekt till Atari-datorer. Min känsla är att det finns en hel del saker på gång inom Sverige som aldrig blir riktigt klara pga olika anledningar. För att eliminera den anledning som heter brist på uppmuntran så tänkte jag att om jag skriver om de projekt som är på gång (alltså innan version 1,0) så kommer de som är intresserade av en viss idé att kunna höra av sig tidigt och därmed ge uppmuntran samt komma med konstruktiva idéer innan det är för sent.

Jag tänker mig även att sidan ska kunna fungera som en kontaktförmedling. Alltså, har man en god idé och vill genomföra den men saknar kunnande inom något område (grafik, ljud, programmering) så ska man här kunna skriva lite om sin idé och sedan se den insatt i tidningen. De som vill vara med/hjälpa till kan nu höra av sig och kanske kan i alla fall någon idé slutföras. Jag vill inte fungera som koordinator mer än att jag kommer att föra in det hela i AM.

De som har modem och läser R20_Atari.xxx har redan läst om detta men har ni inte hört av er så är det dags, och för er som förlitar er på äldre kommunikationssätt vet nu att det bara

är att skriva ner vad ni sysslar med till er dator (om det är en Atari) och sedan skicka det till mig. De frågor jag vill ha svar på är vad ni gör, om ni vill ha hjälp med något, om det släpps som shareware/PD etc, samt när ni tror att det ska vara klart. En kontaktadress är bra att bifoga så att de som blir intresserade kan höra av sig.

Projekt som kvalificerar sig är: program (nytt, demos, spel, m.m), hypertexter (ST-Guide) samt hårdvarubyggen. Det finns säkert annat som också passar in så var inte rädda för att höra av er (jag ser till att återvinna allt material som inte är intressant).

Adress för att nå mig:

Mandus Skön
Stora Beddinge 387
23198 Klagstorp
email: mandus@dada.ct.se
tel: 0410-25213

Program under utveckling

Namn: **MiXT**

Upphovsman: **Mikael Lindberg**

Beskrivning: en desktop för STe (även ST men kommer troligen att ändras, går att köra på Falcon). Har sitt eget grafiska interface (MiXT) och detta används även av övriga program som ingår i MiXT-serien. MiXT-serien innehåller de grundläggande

funktioner som behövs när man sitter vid sin dator (förutsatt att allt blir klart).

Pris: MiXT blir freeware men källkoderna blir shareware (max runt 100 kronor).

Fakta: Tar 180 kB RAM, ligger resident. Pop-up menyer i 3D-stil. Allt är på svenska

En samling MiXT-program:

MiXT-desktop v0.20

MiXT-bildvisare v1.0 (PI1, PI2, PI3, NEO)

MiXT-CLI är uppe i v0.11

MiXT-terminal v0.01

MiXT-text, påtänkt men ej påbörjad

MiXT-ikonedit, se ovan

MiXT-samplingsspelare, se ovan

Status: Blir klart: någon gång efter sommaren -97.

Namn: **FireNews**

Upphovsman: **Christian Andersson**

Beskrivning: En off-lineläsare för News för att användas tillsammans med STiK och Babel (Babel är ett program som hämtar hem och skickar news-brev). För tillfället är varken FireCall eller Babel släppt för allmänheten (på grund av för många problem).

Pris: FireNews blir keyware (det kostar ett e-mail att registrera sig).

Status: Blir klart: inom ett halvår. ■

MANDUS SKÖN

taget bort sina verk till oss som fortfarande använder Atari eller kompatibler.

Se på program som GemView, Gem-Bench, ST Guide, Two in One, Thing och no!Desk eller Everest. Alla mer eller mindre utmärkta program, med en struntsumma, egentligen, som registreringsavgift. Men detta gör tydligen inte "vissa" personer nöjda ändå. Nej, tvåhundra kronor för ett program är minsann ett allt för stort överpris. Låt oss cracka det istället.

Ultimate Shareware Hacker bygger på att man helt enkelt väljer program från en lista, sedan väljer man programfilen och vips är det "hinder" som

programmeraren lagt in borttaget och man har "registrerat" sitt program. När man sedan avslutar USH, påminner dock programmeraren om att man minsann "ändå ska registrera sitt program om man använder det". Jo tack, det hjälper nog föga efter den manövern. USH är dock inget nytt program, och jag antar att många Atarianer har det redan. Kanske det är för mycket begärt att be er tänka om lite...

Nej, låt oss slippa detta. Det blir kanske inte bättre av att jag sitter och skriver om det här, men jag vill ändå att ni som inte är medvetna om det ska veta att det fortfarande alltså finns personer med Atari som inte kan sluta cracka

program, fastän det snart inte finns några kvar som gör programmen. Det är egentligen mycket skrämmande.

Använder du ett program som är shareware, se då till att registrera det. Det kostar vanligtvis inte många hundralappar och det kan bara vara av godo. Ingen förlorar på det, allra minst du. ■

ROLF JOHANSSON

Om musikens IKEA, hur man bär sig åt för att snickra ihop musik – och denna gång lite om...

hårddiskinspelning

Nu var det dags igen med en liten musikartikel. Eftersom inga frågor har strömmat in till mig (vet ni verkligen allt, och varför sitter jag då här och skriver?), drar jag genast vidare med en fortsättning på förra numrets artikel.

Hårddiskinspelning?

Det betyder att man ersätter bandspelarens band med en dator som innehåller en hårddisk och rätt programvara. De flesta av er vet nog i stora drag hur en sampler fungerar – den spelar in ljud genom att ta prover av signalen (eller "samples" på engelska, därav namnet) och spela in dessa i minnet.

När man gör hårddiskinspelning, spelar man inte in i minnet, utan istället på hårddisken. Det kräver förstås en del av maskinen och en snabbt reagerande hårddisk, så det fungerar inte med vad som helst. Av en ren händelse kommer jag då att tänka på Atari (eller C-lab) Falcon och Cubase Audio – datorn är nämligen verkligen gjord för den entusiastiske musikern som inte direkt är gjord av pengar, men ändå vill kunna göra proffsinspelningar.

För- och nackdelar

Nackdelarna är givetvis att man absolut *aldrig* får överstyra inspelningen – vilket man ofta gör på bandinspelningar för att få ett lite "fetare" ljud. En annan nackdel innan man kommer in i arbetssättet är att man måste namnge varje inspelning innan man spelar in, medan man bara trycker "record" på bandpelaren och sätter igång direkt. Sedan kan inte jag hitta fler nackdelar, utom möjligen att kostnaderna blir lite högre – men ändå inte så mycket högre om man tittar på ny utrustning (begagnat blir en annan femma).

Fördelarna då? Motiveras de av

priset? Ja, det är alltid en bedömnings-sak och ett stort dilemma för varje musiker som vill göra bra inspelningar. Man kan kompromissa och säga att man måste hålla sig till en viss maxkostnad (har man en snål budget, brukar det inte finnas utrymme för hårddiskinspelning och man får nöja sig med sämre ljudkvalitet), eller så kan man gå över gränsen och säga att man vill ha så bra ljudkvalitet som möjligt och kan klara sig om man börjar med ett visst paket, för att sedan bygga på i takt med budget och behov.

Fördelarna mot bandinspelning är många. Det blir en inspelning som är helt fri från bandbrus. Redigerings-möjligheterna blir oändligt mycket bättre på hårddisk – om en tagning av sången i refrängen blir perfekt, kan man kopiera den till nästa refräng. Blir timingen lite fel på någon ton, kan man flytta den så det blir rätt. Om man vill, kan man göra flera inspelningar av samma sak och sedan klippa ihop dem för att få fram en som är perfekt. Man slipper bandets "färgning" av ljudet. Det går att göra nermixningar internt i systemet, utan det extra brus som tillkommer när man gör det på band. Man kan säkert fortsätta länge med att räkna upp fördelar, men varför strö salt i såren på de som inte har råd?

Krav på hårdvara

Falcon med 4 eller 16 MB RAM, lämplig storlek på hårddisk (återkommer till detta) och en SVGA-skärm.

4 MB klarar man sig med till "normalt" bruk, men om man vill använda RAM- eller samplerspår i Cubase Audio, eller om man har behov av att kunna se vågformerna även när man har spelat in mycket audio, krävs större minne.

Mjukvaran

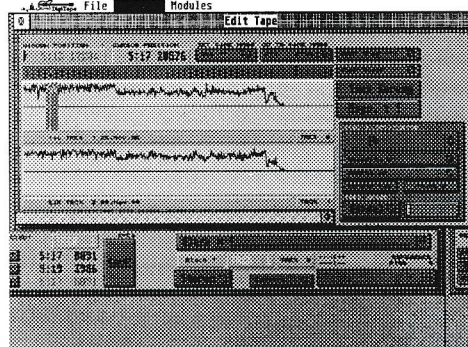
Cubase Audio (om man behöver ha sequencer för syntarna) eller Audio-

Tracker (om man bara behöver spela in audio). Det har också kommit ett par andra program, men jag har dessvärre inte haft möjlighet att testa dem för att se hur de klarar sig i konkurrensen.

Komplettering kan även behövas. Gärna något att ersätta Falcons egna ingångar

med, t ex en DAT tillsammans med ett S/Pdif interface (vilket också ger möjlighet att göra backup på audiomaterialet och med extra programvara även på program- och datafiler), eller en JAM-IN2 eller JAM-IN8, som är fristående A/D-omvandlare med professionell kvalitet.

Än så länge hanterar Cubase Audio bara två kanaler in, så JAM-IN8 är lite "overkill" med sina åtta ingångar, men i AudioTracker kan man spela in åtta spår samtidigt med hjälp av JAM-IN8. Har man fixat till ingångarna på datorn, vill man troligen också så småningom ersätta utgångarna också. Detta gör man lämpligast med JAM8, som ger åtta professionella utgångar (dvs möjlighet att ta ut åtta spår separat till en



DigiTape – dock inte helt erkänt som digitalinspelningsprogram, men väl ett exempel.

extern mixer). Behöver man inte fler än fyra utgångar, finns det även en enhet som heter FA-4 för detta. Annars kan man förstås använda DATen som D/A-omvandlare, men då blir det ju lite svårt att göra nermixningar...

Vilka hårddiskar då?

Eftersom det går åt ca 5 MB per minut och spår, behövs en del utrymme. En normal låt kanske är omkring fyra minuter och har man åtta spår audio i den, blir det totalt omkring 160 MB som behövs. Ofta har man visserligen inte audioinspelningar på alla åtta spåren genom hela låten, men å andra sidan behöver man också lite plats för extra tagningar. Hårddisken måste kunna spela upp data med ca 1,2 MB/s och med drivrutinen AHDI kan det vara på gränsen för många SCSI-hårddiskar. Jag rekommenderar istället HDDriver eller SCSI-tools, som ger mycket högre överföring än AHDI. De flesta SCSI-hårddiskar på 1 GB och uppåt klarar kraven, men man måste vara noga med att de inte gör några "kalibreringar", för om dataströmmen avbryts av en kalibrerande hårddisk, avbryts uppspelningen helt, med felmeddelandet "HD too slow". Här kan jag rekommendera Conners hårddiskar (eftersom Conner har blivit uppköpta av Seagate, heter de dock inte Conner längre, utan följaktligen Seagate).

Till Cubase Audio krävs SCSI-hårddisk, medan AudioTracker kan använda både EIDE och SCSI. Man bör tänka på att defragmentera hårddisken (med t ex Diamond Edge) ganska ofta när man spelar in audio på den, eftersom man

annars kan få otrevliga klick i inspelningarna. Med tanke på att 1 GB SCSI-hårddiskar blir allt svårare att få tag på nya, måste man nog räkna med att köpa en 2 GB (t ex Conner CFP2105 eller CFP2107). Kör man med AudioTracker och vill använda EIDE-hårddisk istället, kan jag rekommendera Quantum Fireball. Vill man köra EIDE-diskar som är över 1 GB stora, verkar bara HDDriver fungera bra som drivrutin.

Mer utrustning

Givetvis behöver man ha resten av utrustningen, som mixer, effekter etc, även till Falconsystemet – men det är ju saker som behövs även om man köper en rullbandspelare så de innebär inte nödvändigtvis några ökade kostnader när man jämför analog och digital inspelning.

Analogt mot digitalt

Det finns de som hävdar att analogt inspelat material låter bättre än digitalt. Om detta säger jag bara: – låt dem tro det om de inte förstår bättre!

Målet för all musikinspelning är naturligtvis att inspelningen ska låta så nära originalet som möjligt. En musiker som har finslipat sitt "sound" i flera månader innan han går in i studion, blir fruktansvärt besviken om inspelningen inte låter likadant som han har räknat med. Den musik som är mest krävande vid inspelning är klassisk musik, där dessutom lyssnarna ställer mycket högre krav än de som lyssnar på pop o dyl. Alla inspelningar av klassisk musik (helt utan undantag) spelas

in digitalt, och det borde väl egentligen säga en del. Vissa kanske tycker om den "färgning" man får vid inspelning på analogt band, men vill man inte att det ska låta så naturligt som möjligt, så vill man inte...

Jag ska kanske förklara vad som menas med "färgning" av ljud: Vad som händer vid analog bandinspelning är att frekvensgång och dynamik blir förändrat och orsakar att det inte låter exakt som originalet. Redan i billiga digitala system, som Falcon eller de nya "digitalportorna" är ljudkvaliteten vida överlägsen alla analoga system (utom om man går upp väldigt högt i pris). I det digitala systemet kan man till viss del efterlikna den "mjuka" distortion, som analogbandet ger vid överstyrning, med hjälp av en rörkompressor eller rörmik-preamp och därmed få ett lite "fetare" ljud.

Detta var en liten snabb översikt över digitalinspelning i allmänhet och om ingen misstycker ger jag mig i nästa nummer i kast med en artikel om en "session" med Cubase Audio eller så kanske jag ger mig på något annat av alla de förslag som jag hoppas kommer att hagla in till redaktionen. Ställ gärna frågor – jag hjälper dig gärna hur "korrade" frågorna än är. Var inte rädd att ställa dumma frågor – jag är van vid sådana och dessutom har jag nog en gång i tiden ställt alla de där dumma frågorna själv. Trots allt är frågor det enklaste sättet att lära sig mer... I'll be back! ■

CLAES HOLMERUP
claes@dada.ct.se

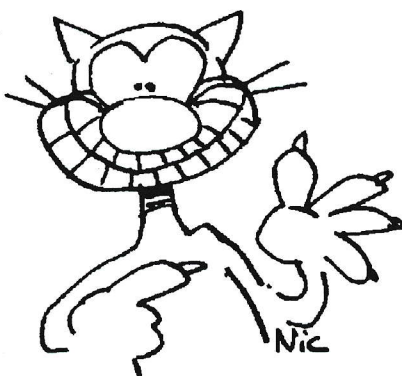
Juldisketten får vänta...

På grund av ökade kostnader för trycket av tidningen och för tillfället dålig stabilitet i klubbens kassa, tvingas vi senare lägga det årliga utskicket av pd-katalog och medlemsregister till er medlemmar.

Disketten brukar komma ut i samband med att vi skickar ut julnumret, men istället hoppas vi kunna förse er med denna diskett i början på 1997, närmare bestämt i januari eller februari månad.

Vi hoppas att ni har förståelse för detta och passar samtidigt på att önska alla medlemmar en riktigt

God Jul och ett Gott Nytt År! ■



Påminnelse om vårt årsmöte

Glöm inte att Svenska Atari-klubben har **årsmöte den 31 mars 1997**. Planera gärna in det redan nu i din agenda, så att du inte glömmer det. Platsen är inte definitivt bestämd ännu, men troligtvis blir det på Första Långgatan 20 i Göteborg, precis som förra året. Mer specifik information kommer som vanligt i nästa nummer av AtariMagasinet, nr 1/97. Hjärtligt välkomna! ■

Programmera en miniräknare i C

Per-Erik Peterson fortsätter med att programmera i C. Denna gång får ni lära er hur man bygger upp en resursfil, och det blir speciellt för en miniräknar-accessory.

Vad vi skall göra i kursen är att tillverka en miniräknare som har en hel del roliga funktioner, där vissa kanske är lite ovanliga som att räkna och att skicka resultatet i rutan till både printern och ut genom modem. Sedan skall du kunna spara ner resultatet till en valbar fil med en file-selector, filväljare på ren svenska. Dessa funktioner lägger vi in i en rullgardinsmeny så vi även får lite träning på detta. Detta program skall anpassas till MagiC och liknande multimiljöer och då bör vi placera in räknaren i ett fönster. Till sist gör vi om den till en ACC (skrivbordstillbehör) som vi bakar in RSC-filen i, eftersom just ACCar bör göras just på det sättet.

Jag kommer att referera mest till "Lättpocket i C för nybörjare" så köp den gärna. Jag kommer även att hänvisa till "The Atari Compendium" och "ST/STE Hårdfakta" under kursens gång. Dessa böcker nämnde jag i förra numret av AtariMagasinet.

Nu laddar du in ORCS resurseditor, det är den vi använder i kursen emedan den är Public Domain. Den finns att ladda hem ifrån STraight BBS och

den finns även i PD-biblioteket. Interface är en annan resurseditor som du med fördel kan nyttja. De skiljer inte mycket mellan de två. ORCS dvs Ottos ReSource Editor har en stor fördel framför Interface och det är att man direkt och lätt kan välja en tangent för till exempel ett objekt av typen KNAPP.

När ORCS kommit in i maskinen ser det ut som en desktop. Och det är det nästan. Du har en hel del inställningsmenyer och annat skoj men det är ingenting där du behöver ändra på än, så du väljer NY/NEW i ARKIV/FILE menyn. (Beror på om du lyckats med att hitta nån svensk ORCS.RSC, jag har bara en halvfärdig tyvärr). En fråga kommer upp om vad du vill kalla ditt formulär, på engelska heter det object. Den kallar vi för KALK tycker jag, och det skriver du där.

De första stegen...

Nu har du fått upp ett fönster med en hel del goa saker i. I detta fönster finns det några ikoner och en rullgardin. Finns dom inte här så gå upp med muspilen till OPTION/Inställningar och tryck på Show Parts och Show Menu.

Står det HIDE i stället för SHOW så är allt lugnt. ALT-H & ALT-M duger alldeles utmärkt. Tryck på Dialog så att den fastnar på muspilen, ett vanligt tryck. Så tryck och släpp sen knappen och flytta ner den i det stora fönstret, arbetsytan, och tryck igen så att den släpps ifrån muspilen. Tryck gärna på knappen uppe i högra hörnet på fönstret så får du en större arbetsyta att jobba med. Tryck nu på dialogen du tog ut i fönstret. Du får nu upp en liten meny. Får du inte upp den så försök igen tills menyn kommer upp, Ottos är lite kinkig emellanåt med just detta. Näst längst ner skall det stå "Ändra storlek/Change size". Tryck på den och du får upp ett fönster med 4 Fboxtextval. Nu för vi in rätt koordinater så att din miniräknare ser lika gräslig ut som min gör. Skriv X som 10, Y som 10, Width som 176 och slutligen Height som 200. Denna första BOX skall vi sen göra osynlig så att vårt formulär får en snygg position i det kommande fönstret den sen skall in i när väl vårt program börjar att fungera.

Vilket det givetvis kommer göra år 2003 kanske. Nepp så lång tid tar det

nog inte men väl kanske minst 10-15 delar antagligen tills den är helt klar men kommer att fungera under TOS ganska snart. Hoppas att du orkar följa med mig på denna möjligen lite väl långa resa. Funderar kanske på att skriva en bok som komplement (om du inte orkar vänta 2-3 år) för en hundring i Shareware avgift och kopiator kostnad. Ring 031-458807 för besked.

Nu antingen dubbeltrycker du på din ram eller enkeltrycker och väljer EDIT i den lilla menyn som dyker upp. Dubbeltryck gör att du kommer direkt in i EDIT menyn för det är dit vi skall. Vi döper inte denna boxen till nåt utan ändrar BORDER till Outside 1, trycker på knappen Opaque och sen OK. Nu kommer det att bli lite tjtigt här med koordinater hit och dit. Men det är bara att skriva av precis som det står. Precis som att bygga en flygplansmodell efter ritning eller montera den nya bokhyllan Hjalmar ifrån IKEA (det finns säkert en bokhylla med det namnet, vem vet!).

Snygg både i medel och mono

I denna ramen kommer nu en ny ram som kommer att ha ungefär samma storlek men lite mindre. Tryck på BOX precis ovanför arbetsytan upp till vänster, släpp musknappen direkt, dra ner boxen så den hamnar över och innanför den första ramen och tryck på musknappen igen. Tryck en gång på den nya BOXen så att den lilla menyn kommer fram igen. CHANGE SIZE. X=2, Y=3, W är Width=172 och H är Height=194. Dubbeltryck, eller enkeltryck och tryck på EDIT, nu på denna boxen som växt till sig en aning. Border=Inside2, Opaque markerad, gå sen ner till Fill och välj mönstret på rad sex i denna popupmeny. Varför? Jo för då blir din räknare snygg både på en monoskärm som på en färgskärm. Vi skall ändå sen lägga på lite 3D-effekter och sånt för Falcon, TT och andra roliga StorTOSmaskiner. Dessa 3D-effekter kan du på ST:n lägga på sen så att räknaren ser fin ut direkt när du sen provkör programmet på kompisens StorTOSmaskin. Men 3D-effekterna skall vi vänta med i Ottos därför att man inte får upp menyerna då när man enkeltrycker på boxarna. Utan det är enbart dubbeltryck som fungerar så att man kan stänga av 3D effekten igen. Detta med 3D tar vi alltså sist i denna del. Markera Outlined lite högre upp i Editdelen. Tryck på OK. Vill redan här säga att får du problem eller inte förstår vad jag försöker beskriva så ring 031-458807 efter att du laddat in Orcs

så försöker vi ta detta direkt över telefonen. Nema problema.

Nu kommer miniräknarens bildskärm. Tryck på en BOX ovan arbetsytan. Placera den på den mönstrade BOXen. Enkeltryck och välj Change Size. Vänder här lite på presentationen så att när du flyttar till nästa fält i Change Size fönstret så flyttar sig markören ifrån X till W sen till Y och sist H innan man kan trycka på Returnknappen. X=10, W=152, Y=10 & H=30. Dubbeltryck på BOXen, det vill säga Editera som jag hädanefter kallar det. Border=Inside2, Opaque, Outlined & OK.

Nu kommer den första knappen och inte vilken knapp som helst utan en + fakultet. Vet inte om man kan kalla den fakultet för att det är lika med $1*2*3*4*5*6*7*8*9*$ osv. 5!* i det här fallet betyder $1*2*3*4*5$ och 7!* betyder således $1*2*3*4*5*6*7$. Jaja, detta blir enkelt att programmera i C sen när vi väl kommer dit. En kul räknefunktion som ofta används i månadsmagasinet Facts Problemlösar sidor. Då kan du lösa dessa utan problem i framtiden med enbart KALKYL. (Jag fuskar mycket och programmerar många av problemen direkt i C istället. Det är inte viktigt hur man får fram resultaten utan hur man däremot snabbt går tillväga för att lösa problemen utan att titta i facit).

Grafisk hjälp i GFA

Vill innan vi fortsätter berätta om det senaste för GFA som är Face Value. Detta program kommer att göra det enklare att programera GEM. Men jag kommer nog till 99% att fortsätta med C och anledningen till detta är att C är ett språk som går att programmera på vilken dator som helst förutom att just de GEM specifika prylarna vi skriver här enbart fungerar under GEM på en Atari, eller på en PC om man kompilerar programmet för det tio år gamla goa GEM där.

Vill någon skriva en trevlig kurs för Face Value så är hon/han hjärtligt välkommen att göra det.

Face Value skall fungera ungefär som Visual Basic till Windows. Bara rita en knapp eller meny, trycka på den och skriva lite kod direkt på knappen. Så

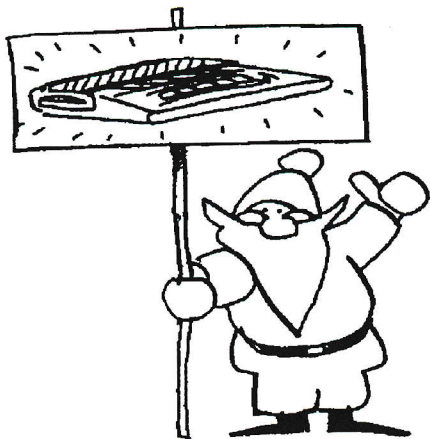
gör inte vi utan vi lär oss djupare programmering än så. Vårt program här i C blir nästan lika snabbt som om vi programmerat assembler direkt. C slår allt utom assembler i hastighet även om GFA är ruskigt snabbt i sig.

Åter till !+ knappen. Dra ner en BUTTON till arbetsytan under räknarens fönster någonstans på den mönstrade ytan. CHANGE SIZE. X=10, W=24, Y=50 & H=20. Editera. Border=Inside2, Opaque, Outlined, Sen skall vi tilldela denna knappen ett variabelnamn. Variabel är ju samma sak som ekvationsmatten ifrån skolan ni vet. $x=y+6$. Vad är x om $y=3$. Jo $x=9$. Då är x och y två variabler. Man kan även föreställa sig det som 2 olika lådor vars innehåll kan variera. Ställ markören på NAME:. Skriv UTROPLUS. Jepp, stora bokstäver skall det lämpligen vara här vilket gör själva C koden lättare att

läsa senare där vi skall använda just variabeln UTROPLUS ihop med en massa annat. Detta gäller alla knapparna som vi skall skapa, med olika variabelnamn givetvis. Man behöver inte skriva något här om man bara kommer ihåg objectets nummer. Att programmera på det sättet med enbart objectnummer utan variabelnamn kan vara farligt vid senare editering av RSC-filen och därför gör vi inte på det viset. Sen kan vi således editera och flytta knapparna vart vi vill runt i dom olika träden som ibland uppstår som vi vill. Den variabeln kommer att få ett fast orubbligt värde och då bör den skrivas med STORA bokstäver. Så att

"Det är bara att skriva av precis som det står. Precis som att bygga en flygplansmodell efter ritning eller montera den nya bokhyllan Hjalmar ifrån IKEA"





kalla den för en variabel är ju språkligt fel, sett ur en teoretisk synvinkel. Gå till TEXT: med markören och ta bort Button med ESC-knappen och skriv !+ där istället. Nu skall vi tala om för Otto att tangentbordet skall reagera på en tangent. Tryck på Key, finns längst ner i Editdelen och tryck Shift-1 (!). Till sist skall Selectable vara markerad där uppe i editdelen. Likaså Exit strax under.

Nästa knapp tillverkar vi genom att kopiera den första. Tryck på Shift samtidigt som du drar !+ knappen åt sidan med musknappen nertryckt hela tiden. Nu kan du släppa först musknappen och sen shiftknappen. Denna ordningsföljd är mycket viktig för annars kopieras inte knappen utan enbart flyttas. Gick det åt pipan så sätt in rätt X, Y, W, H koordinater på !+ knappen och gör om kopieringen igen tills det finns 2 likadana knappar. Change Size. X = 42, Y=50. W & H skall vara samma som !+ knappen så dom kan vi hoppa nu ett tag framöver tills småknapparna 0 och & skall göras. Dem tar vi allra sist innan 3D effekterna. Editera. NAME=KVADRAT, TEXT= x^2 . Den lilla tvåan som markerar kvadrat skrivs med ALT-knappen nertryckt och att du skriver 253 på det numeriska tangentbordet och släpper upp ALT tangenten igen. Det går inte att använda dom vanliga nummertangenterna till detta ovanför bokstäverna på tangentbordet. Detta fungerar endast på TOS 1.02 eller 1.04 och uppåt. Har du TOS 1.0 så byt det omedelbart. Det finns att köpa på hos ACC återförsäljarna för 300:-. Du byter TOSet lätt själv. TOS 1.0 är så buggigt att inte ens Atari vill erkänna att dom en gång släppt det. Sitter du i Magic 4 så får du allt koppla in TOS igen för detta. Opaque, Outline, Border=Inside2 som vanligt och Selectable och EXIT. Key. Shift-2. Dessa sista skall finnas på alla knappar utom småknapparna som vi behandlar för sig, så lägg

detta på minnet. Men vid kopieringen kommer alla dessa saker att komma med utan variabelnamnet.

Mera knappar...

Kopiera den knappen. Change Size: X=74, Y=50. Editera. NAME: KUBIK, TEXT: x^3 (Alt-254). Kan du inte skriva ALT-253 eller Alt-254 så skriv x2 och x3 i värsta fall på TEXT: raden på dessa 2 sista knappar. Key. Shift 3. Resten skall vara som de andra knapparna.

Kopiera den knappen åt höger. Change Size: X=106, Y=50. Editera. NAME: ROTEN. TEXT: $\sqrt{\quad}$. Det blir ALT-251. Får du inte fram Rot-tecknet så hitta på något annat lämpligt. Testa Control plus någon tangent. Key. Shift 4. Roten=vilka 2 exakt likadana siffror man får när man delar ett annat tal. Roten ur 25=5 eftersom $5*5=25$. Roten ur 144=12 eftersom $12*12=144$ etc.

Kopiera. Change Size. X=138, Y=50. Editera. NAME: UTROMUL. TEXT: !*. Key. Shift 5. Fakultet ni vet $1*2*3*4*5$ und so weiter.

Det börjar allt att likna något nu va? Nu tar vi nästa rad med stora knappar. Kopiera ner någon av de 5 första knapparna ner under !+ nånstans. Change Size. X=10, Y=78. Editera. NAME: SJU, TEXT: 7 eller ALT-23 om det skulle falla dig mer i smaken, men jag tycker att det är lämpligare att använda dessa typer av siffror sen inne i miniräkna-rens fönster men det är ju en smaksak som du sen själv får bestämma. Så vi håller oss till dom vanliga siffrorna men jag skriver ändå ut ALT-numret. Key. 7.

Kopiera åt höger. Change Size: X=42, Y=78. NAME: ATTA (Inga åäö i variabelnamn övehuvudetaget. En gammal regel ifrån programmeringspråkens födelse tyvärr då man enbart hade 127 tecken + 0 (som är tom). Dessa 128 olika tecken som kallas 7-bitars ASCII gäller fortfarande bland annat på Internet och i UNIX och i bla AtariBBSerna för 3 år sen och tillbaka i tiden.

Vårt 256 teckens system kallas ju 8-bitars och kom på PC:n eller CP/M tror jag. Atari 8-bitars hade en annan fuskvariant på detta. TEXT: 8 eller ALT-24. key. 8.

Kopiera. Change Size: X=74, Y=78. Editera. NAME: NIO. TEXT: 9 eller ALT-25. Key. 9.

Kopiera. Change Size: X=138, Y=78. Editera. NAME: PLUS. TEXT: +. Key. +.

Kopiera. Change Size: X=10, Y=106. Editera. NAME: FYRA. TEXT: 4 eller ALT-20. Key. 4.

Ser du att siffrorna under CHECKED ändrar på sig varje gång du tryckt på Key. Dessa siffror kallas ob__state och den kombination dom har tillsammans talar om för GEM eller AES i datorn vilken tangent som är kopplad till vilken knapp, meny. Key i Ottos är inget annat än ett hjälpmedel att sätta ob__state med. I Interface så finns inte nån Key funktion. Där får man manuellt sätta de olika ob__state flaggorna till den kombinationen som ger det object man editerar rätt tangentbordsknappkombination. Sen med [framför all TEXT: så kommer rätt tangent sen antagligen få det understreckt under sig. Detta har jag inte testat själv men däremot sett i andra resurser.

Kopiera. Change Size: X=42, Y=106. Editera. NAME: FEM. TEXT: 5 eller ALT-21. Key. 5.

opiera. Change Size: X=74, Y=106. Editera. NAME: SEX. (Ooops). TEXT: 6 eller ALT-22. Key. 6.

Kopiera. Change Size: X=138, Y=106. Editera. NAME: MINUS. TEXT: -. Key. -.

Börjar det bli tjatigt? Ta en paus och brygg en kopp kaffe eller gymnastisera på plats. Njaa, en kopp kaffe eller morotsjuice är nog bättre.

Kopiera. Change Size: X=10, Y=134. Editera. NAME: ETT. TEXT: 1 eller ALT-17. Key. 1.

Kopiera. Change Size: X=42, Y=134. Editera. NAME: TVÅ. TEXT: 2 eller ALT-18. Key. 2.

Kopiera. Change Size: X=74, Y=134. Editera. NAME: TRE. TEXT: 3 eller ALT-19. Key. 3.

Kopiera. Change Size: X=138, Y=134. Editera. NAME: MULTIPLI.

TEXT: *. Key. 2.

Nästa rad då och en påtår kaffe och en cigg till...

Kopiera. Change Size: X=10, Y=162. Editera. NAME: PUNKT. TEXT: .. Key. 2.

Kopiera. Change Size: X=138, Y=162. Editera. NAME: DIVISION. TEXT: /. Key. 2.

Nu har vi om allt skall stämma enbart dom två stora knapparna kvar och småknapparna som är lite jobbiga att peta med i Ottos. Anledningen till

**"Har du TOS 1.0
så byt det ome-
delbart. TOS 1.0
är så buggigt att
inte ens Atari
vill erkänna att
dom en gång
släppt det"**

att de är jobbiga är att när man väljer som jag i OPTION menyn i Orcs att objekten inte skall snappas till fasta förvalda lägen om ett visst antal pixels hit eller dit (troligtvis 8) så kan knapparnas storlek ändras om man håller musknappen nere för länge eller trycker på fel sida i knappen. Då lägger vi följande på minnet. Försök att trycka på småknapparnas vänstra högra hörn för att småknappen inte skall ändra form utan slänga upp menyn för knappen istället. Men men, misslyckas du är det bara att föra in rätt X, Y, W, H igen tills det blir snyggt. Så därför tar vi oss an dem med en gång så vi har lite arbetsyta kvar innan storknapparna kommer och tar upp denna.

Kopiera in en knapp mellan 9 och + knappen. Editera först. Tryck SMALL uppe i högra sidan under opaque knappen några steg. Ändra Outlined till Inside 1. TEXT: M, NAME: MINNE. Key. m (lilla m utan shift). Denna knappen används sen för att plocka fram nåt värde du vill lagra. Vi kanske skall utveckla detta ännu mer sen med minnesfunktioner i menyerna. Change Size: X=104, W=10, Y=76 & H=10.

När du fipplat färdigt med den knappen så kopiera den igen bredvid. Editera. NAME: MINNEPLU, TEXT: M+ och SMALL, Inside 1 här med. Key... M (Dvs Shift-m). Denna knappen lägger in ett värde i ditt minne som vi sen plockar ut med M bara. Change Size: X=116, W=16, Y=76 & H=10.

Nu går vi in på trigonometriknapparna. Dessa är specialgjorda för just vinkelberäkningar i radianer vilket är den mest praktiskt användbara sorten att få ut sina sinus och tangens värden på. Om du inte vet hur man räknar trigonometri så gör ju det ingenting för då är det heller inget du saknar. Saknar du det så är programmet GEO däremot mycket lämpligare att använda till trigonometri och annan geometri än KALKYL. GEO v0.01beta skall finnas i PD-biblioteket nu. I GEO bryr man sig inte alls om hur trigonometrin fungerar i praktiken för GEO gör detta åt dig.

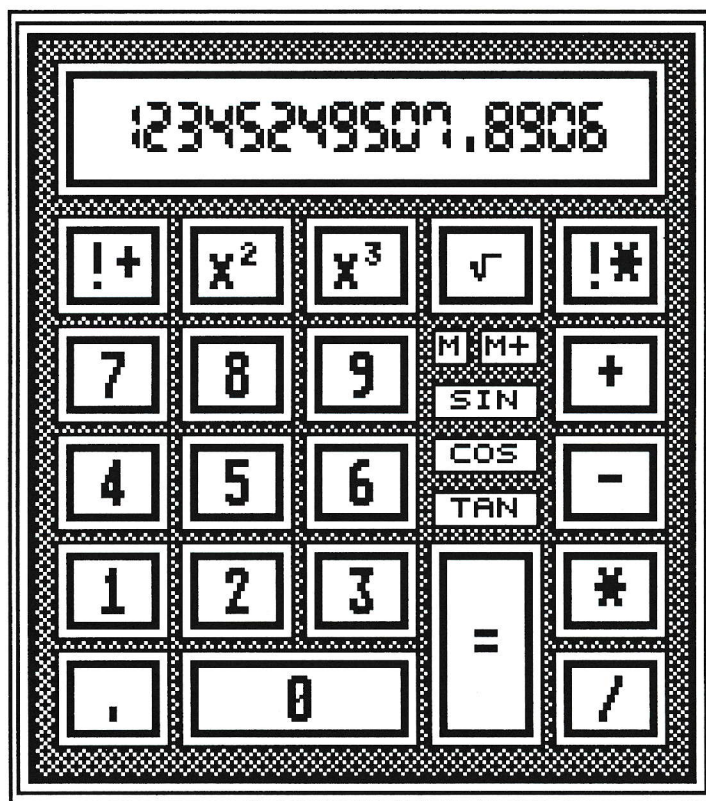
Den första och mest använda av dessa knappar är sinus. Vi kopierar ner någon av minnesknapparna ett snäpp och Editerar följande. TEXT: SIN, NAME: SINUS. Key. s (lilla s utan shift).

Change Size: X=104, W=28, Y=90 & H = 10.

Kopiera Sinusknappen. Editera. TEXT: COS, NAME: COSINUS. Key. c (litet c). Change Size: X=104 & Y=104. Samma W & H som ovan.

Kopiera cosinusknappen. Editera. TEXT: TAN, NAME: TANGENS. Key. t

Så här ska resursen se ut när vi är klara med alla inställningar och objekt.



(litet t) Change Size: X=104 & Y=118. Samma W & H som ovan.

Nu är det bara 2 knappar kvar. Kopiera text punkt-knappen eller någon annan av dom halvstora knapparna ner under 2 & 3 . Change Size: X=42, W=56, Y=162 & H=20. Editera. TEXT: 0, NAME: NOLL. Inte NULL bara vad du än skriver för NULL betyder nåt helt annat i C dvs 0. Key. 0.

Kopiera. Change Size: X=106, W=24, Y=134, H=48. Editera. TEXT: =, NAME: RETURN (return däremot med små bokstäver är ett C-anrop som skickar tillbaka ett värde). Key. 0 och markera Default mellan Selectable och Exit så att return-knappen på tangent-

bordet blir aktiverad till denna knapp i resursen. Tryck sen Control-S eller gå upp i File menyn och välj SPARA.

Äntligen mina Damer och Herrar. Huga, det värsta är över tror jag. Att rita en resurs är väldigt kreativt, skapande och roligt men att skriva av en sådan här beskrivning är väl mera lärorikt och enformigt på sin höjd och förhoppningsvis intressant. I nästa kapitel börjar vi så smått med själva C/GEM koden och det är ingenting att bli förskräckt över. Proga mer så vi blir fler. Köp "Lättpocket i C programmering" om du inte köpt den ännu. ■

PER-ERIK PETERSON

pererik_peterson@hotmail.com



Styrelsen
önskar alla
en God Jul
och
Gott Nytt År!

Attack of the Mutant PENGUINS

De olika spelkategorierna börjar nu fyllas så smått till Jaguaren; senaste exemplet är ett spel i Lemmings-kategorien – Attack of the Mutant Penguins.

Tillhör du dem som, precis som jag själv, nästan slet ut musen i en tidvis hopplös kamp för att få de små grönhåriga varelserna att gå dit du ville? Fascinerades du också av de tidvis rätt intrikata maskinerna som mosade lämmelarna till döds? Önskade du ofta liksom jag att rollerna var omkastade? Då har du funnit ditt spel här!

I flera år nu har elaka utomjordingar suttit och iakttagit olika signaler från olika planeter i världsrymden inför deras planerade invasion av dessa. En dag hittade de en obskyr planet vid namn jorden och när de, i förebyggande syfte, tog in våra TV-utsändningar, bar det sig inte bättre än att de lyckades ratta in Ett med Naturen som just då hade ett specialprogram om pingviner. "Harmlösa varelser", tänkte utomjordingarna. "Dem tar

vi och invaderar!". Sagt och gjort. Operation "Muterat till jordlingarnas utseende" tog vid och strax såg alla ut som gulliga pingviner. Men när de väl landat på jorden, gick sanningen upp för dem – det fanns ju alla möjliga typer av varelser där! Så det blev till att göra det bästa möjliga av situationen – att

förklä sig så gott det gick. Vad de heller inte räknat med var de *riktiga* pingvinerna som naturligtvis blev förbaskade på dessa nya mutanter som gav pingviner dåligt rykte, samt naturligtvis dig

kära spelare, i form av antingen Bernard eller Rodney, utrustad med en stekpanna respektive en knölpåk.

Perspektivet i AMP är inte Lemmingslikt, utan "tre-dimensionellt" à la Sim City 2000 men sett rakt framifrån och uppifrån istället för ett snett perspektiv. Det finns fyra huvudteman för

landskapen – polarområde, öken, skräck och djungel. De muterade pingvinerna är beroende på bana utklädda till bl.a. Elvis, Romeo & Julia, de tre musketörerna och kardinaler, Tarzan, indianer och cowboys m.fl. Dessutom finns det diverse maskiner, vissa som hjälper de elaka mutanterna, vissa som hjälper dig. Det finns också precis som i Lemmings en början och ett slut, den så kallade "Doomscale". Det är ett slags våg där den ena vågskålen utgörs av det antal goda pingviner som har lyckats klara sig ända dit och den andra naturligtvis av onda pingviner. När den onda sidan väger över, är spelet slut.

Spelet går alltså ut på att hindra de onda pingvinerna att nå från sin nedsläppsplats till slutmålet. Lyckas man hindra alla från att göra det, har man klarat den nivån och kommer då vidare till ett av tre bonusspel, nämligen Penguin Attack (Space Invaders fast med pingviner), Penguin Range (skjutbana med pingviner) samt Penguin Control där du kan förtjäna 1 – 10 goda pingviner som du har som en bonus på nästa nivå.

Ljud och musik

Jag tar musiken först, för den är enklast att avhandla; det finns knappt någon. Titelmusiken är så där, lite skrällig men anknyter fint till genren "50/60-tals B-filmsskräckisar" typ "It came from the desert", "Creature of the Black Lagoon", etc. I övrigt finns i stort sett ingen musik alls under spelet, utom en jukebox spelandes "Blue Suede Shoes" – den måste alla "Elvispingviner" stanna och dansa till och då kan man klämma till dem rejält! Anledningen till att det saknas musik under spelet är enligt uppgift att det inte finns någon processortid kvar till sådan – antalet sprites i AMP är *många*.

Ljudet är mycket bra, det säger verkligen *splatt* när en pingvin blir tillplattad och övriga ljud är mycket bra gjorda; de passar spelets humoristiska ton utmärkt.

Grafik

Pingvinerna är mycket detaljerade, de olika maskinerna likaså. Noter stiger upp från jukeboxen när den spelar och bakgrunderna är utsökta. Allt är mycket humoristiskt utfört i tecknad film-stil.

En varning är dock på sin plats till dig som inte gillar blod; i AMP finns det *mycket* av den varan. När Rodney eller Bernard slår till en pingvin eller när de massakreras av en maskin formigen sprutar det blod, fjädrar och

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 recensionsexemplar.

kroppsdelar. Jag älskar det, men som sagt, gillar du inte sådant så kan det hända att du inte gillar spelet heller.

Kontroll

Inget att anmärka på här – det går bra att styra spelfigurerna och man träffar där man vill. Den enda lilla anmärkningen är att man måste vara ganska

Spelet är mycket snyggt gjort och man spelar gärna om det för att få se vissa animationer en gång till.



exakt med var man siktar, men det är en vanesak.

Sammanfattning

Det har säkert framgått att jag gillar Attack of the Mutant Penguins och har haft mycket roligt när jag spelat det. Men det finns ett viktigt *men* med spelet; det är kort – inte mer än 20 nivåer.

Nu har jag spelat en del Lemmings och liknande spel så jag är väl delvis van och jag spelade också endast på den lättaste svårighetsgraden av tre. Men i alla fall – anmärkningen kvarstår; man får känslan av att Sunrise Games ville få ut spelet så snabbt som möjligt. Det som trots allt räddar spelet ganska mycket är att det är snyggt gjort så att man gärna spelar om det för att få se vissa animationer om igen. ■

JOHAN ERIKSSON

Attack of the Mutant Penguins

Av: Sunrise Games Ltd för Atari

Media: Cartridge

Stöd för ProController: nej

Betyg

Ljud/Musik: 6/10

Grafik: 9/10

Kontroll: 9/10

Sammantaget: 7/10

Koppla upp dig

Du betalar bara vanlig teletaxa

på internet

Du kan alltid koppla upp dig lokalt

för endast

Du får bl a epost, ftp, news, telnet och 10 MB egna www-sidor

83 kr i månaden

Priset gäller vid tecknande av ett års abonnemang

Välkommen som kund hos Tripnet

Vi har lösningen både för dig som vill använda Internet via ISDN eller vanligt modem, publicera WWW-sidor eller anpassade SQL-databaser. Tripnet har kapaciteten att lösa just dina behov och önskemål. Vi erbjuder gärna individuellt anpassade lösningar. Uppkoppling sker med SLIP/PPP eller med vanliga kommandon i Linux-miljö.

Vanlig teletaxa

När du ringer till Tripnet betalar du bara vanlig teletaxa. Vi har inga extra minutkostnader eller andra tidsbegränsningar. Abonnementet kostar 1000 kr per år, 600 kr per halvår eller 150 kr i månaden. Första månaden kostar 100 kr om du inte tidigare är kund hos oss och bara vill prova. Alla priser är inklusive moms.

Rikstäckande

Tripnet erbjuder uppringd Internet via modem till lokal-samtalstaxa i hela Sverige. Uppringd ISDN finns för lokal-samtalstaxa i Göteborgsregionen, övriga Sverige under första kvartalet -97.

Modem

Vi har speciella Internetpaket till bra priser för dig som vill komma igång snabbt och enkelt – varför inte ge bort ett modempaket i julklapp?



Beställ äldre tidningar

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen AtariMagasinet. Detta gäller alltså ENDAST medlemmar. Varje nummer kostar 20:-, ett pris vi måste ta för ev. nytryck och porto (vissa nummer väger mer, andra mindre). Om tidningsdiskett finns så står det, dock inte innehållet. Det kan du finna i listan över tidningsdisketter på PD-katalogsdisketten. Betala den totala summan till postgiro 491 75 44 - 1 och skriv tydligt ditt namn och adress, medlemsnummer samt vilka nummer och hur många av varje du vill beställa.

Nummer 2 1990

14 sidor. Formatering, kopiering och ramdisk. Modem – varför och till vad. MIDI för nybörjare. Speltips. Kåseri. Klubbsida.

Nummer 3 1990

26 sidor plus reklaminklaga. Insändare. Debatt-sida. Amatörradio. Modem. Speltips. Virus. Klubbsida. Om PD-program. MIDI för nybörjare. Kåseri. Om livet efter powerpack.

Nummer 1 1991

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

Nummer 2 1991

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

Nummer 3 1991

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

Nummer 4 1991

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

Nummer 1 1992

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

Nummer 2 1992

20 sidor. Nya programmeringsregler, Quick Find 1,5, STOS, Le Redacteur 3, DATA 92 Sol-lentunamässan, om Falcon, HiSoft Basic, modemarens underbara värld.

Nummer 3 1992

32 sidor. Falcon har landat (först i Sverige), modemarens underbara värld, tio tips vid

modemande, programmera Basic, TOS 2,06, GFA Basic, Rad-register 2,5, musik-midi-tips, GFA Basic och MultiTOS, få ut det mesta av din Portfolio, ST Book, STOS.

Nummer 4 1992

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

Nummer 1 1993

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

Nummer 2 1993

36 sidor. Nybörjartips, Warp 9, GDOS, skivarproblem, QuickBBS 1.10, om QWK, vad händer med Atari, The Computer Crossroad -93, QWK-läsare, programmera Basic, om databrottslighet, Falcon 030 info, demosidan, Daggskimmer.

Nummer 1 1994

28 sidor. Atari Works, SAK PD, bra program på svenska, Freeze Dried terminal, Papillion 1.0, Xinfo 0.99a, STDCat 5.0b, That's Write 2.07, datorordlista, höghastighetsmodem, SpeedoGDOS, BBS "herrarkier", Demo Time.

Nummer 2 1994

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

Nummer 3 1994

36 sidor. Tidningsdiskett 94-3. ACC Scandinavia, bygge: VGA-adaptar, Zero-X, Storm Tracker, Tabby Graphics Tablet, Medusa T40 specifikationer, om CD-ROM till Atari, bygge: diskettlåda, Ease, Kobold, Rainbow 1.0, POV raytracer och Cannon Fodder.

Nummer 4 1994

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

Nummer 1 1995

32 sidor. Tidningsdiskett 95-1. SAK-krysset, Notator Logic, noDESK, Blowup H/S, NVDI 3.0, MiNT del 2, Ishar III.

Nummer 2 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-2. Årsmötesrapport, SAK/Skåne, Logic i praktiken, SoundSurfer, ST-Guide, Twilight, UVK 6.3, snabbare serieport, IT-sidorna, sharewarespalten, MiNT del 3, resursskolan del 2 (sista).

Nummer 3 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-3. Bildrapport från NAS 95, Fried Bits III, Atariträff i Åmotsfors, Atari InfoPages, Freedom, Bavaria EventManager, WWW-blåddrare, Stoop, Sharewaresidorna, 2/4 MB switch, PD-manual, Filmforum, QuickEdit, Stardust.

Nummer 4 1995

32 sidor. Tidningsdiskett 95-4. Rainbow II, Okami, Two-in-one, Sharewaresidorna, Filmforum, Att lära sig SE (C), tre bra spel, IT-sidorna: skalsurf, STiK/WWW, Hover Strike.

Nummer 5 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-5. Gemulator 3/4, Convert K2000, Crazy Sounds, byt dina hd-drivers, Sharewaresidorna, Transmission CD, Rainbow II SFX, Calamus fontdisketter, Arabesque 2, Jaguarens CD-ROM, intervju med Roman Hodek (Linux).

Nummer 1 1996

36 sidor. Tidningsdiskett 1/96. Emagics sista Logic-version(?), Sharewaresidorna, byta till HD-drive, proffsen använder Atari: Frank Heller, Voxx, Jaguar: Rayman, Theme Park, NBA JAM, Sheer Agony, Substation, Bad Mood-projekt.

Nummer 2 1996

36 sidor. Ingen tidningsdiskett. Rapport från årsmötet, Hades 040/060, nya elregler, Magic 4, Internet, Antmail, Sharewaresidorna med spel från Tjeckien, TOS Computing 96, Fight For Life (Jaguar).

Nummer 3 1996

36 sidor. Tidningsdiskett 3/96. Nordic Atari Show 1996, vad säger enkäterna, musikinspelning, Atari på Nya Zeeland, den svenska Calamusbasen, Face Value, Programmera i C, CacheEd, Fantastiska faxar och praktiska diskar, koppla upp dig på rätt sätt, Defender 2000, ordlistan.



Nummer 1 1991



Nummer 4 1992



Nummer 3 1994

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 testat 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 Atari-användare 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 nr 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 515 NYTTO

Family Tree. Släktforskningsprogram för Atari, med massor av olika funktioner. Helt grafiskt uppbyggt. Svenska menyer och svensk handbok (som textfil).

SAK 516 NYTTO

Astrolog, ett astrologiprogram. Helt textbaserat, tar kommandon via ttp-parametrar. Komplet dokumentation och källkod medföljer. För (Mega) ST/STE (68000-processorer)

SAK 517 NYTTO

Samma som SAK 516 fast för datorer med Motorola 68030-processorer (TT och Falcon).

Vi är i en övergångsfas vilket betyder att utbudet av nya disketter är en aning lågt. Vänta er dock en hel del nyheter till vårens nummer av AtariMagasinet! ■



THE NORDIC ATARI SHOW AND CONVENTION

Vi kommer tillbaka våren 1997!

...men för att lyckas behöver vi Din hjälp. Vi söker alla frivilliga som kan tänka sig att arbeta ideellt med att stå i cafeteria, information, vakta utställningshall och vara till hands när det behövs.

Hör av Dig till oss i SAK snarast. Vi behöver veta vilka resurser vi har att tillgå.

Till alla besökare: planera in ungefär samma tid som då NAS hölls 1996, så ses vi i Göteborg för ännu en tillställning. Välkomna!

Mera information följer naturligtvis i nästa nummer.

Ordlistan

Så följer då ytterligare lite fackuttryck som man kanske inte alls vet vad de betyder. Kom ihåg – du kan alltid skriva och be oss förklara ett specifikt ord!

CAD

Förkortning för Computer Aided/Assisted Design, alltså datorstödd formgivning. Till Atari finns t.ex. programmet DynaCAD.

BBS

Förkortning för Bulletin Board System. Ett begrepp som var mycket aktuellt för något år sedan, innan Internet och allt vad det innebär fångade medias öron och ögon. BBSer drivs av någon som kallas Sysop, dvs System-operatör.

BBSer rings upp med modem och har olika telefonnummer. Fördelen med en BBS är att den är lite "hemtrevligare" än Internet. En Sysop på en BBS vakar över en rad olika filer och brevsystem, där de som ringer in kan ta del av det mesta. Breven kan skickas vidare ut i olika nätverk, t ex Fidonet eller det Atari-specifika NeST. Detta gäller även de filer som tas emot, en del kommer från filnätverk, t ex FAN (Final Atari Network). Nackdelen för en BBS är att den oftast är lokal, dvs telefonnumret (och således BBSen) finns i en stad vilket betyder att man kan behöva ringa rikssamtal om man inte bor i närheten. En del BBSer har fast uppkoppling, vilket betyder att man kan använda Telnets från Internet för att komma åt den ändå.

blitter

Ett specialchip i Ataridatorer som gör grafikutritning snabbare. Blitterchipet började monteras in först i Mega ST-serien.

bit

En bit kan antingen ha värdet ett eller noll. Genom att kombinera åtta bitar till en sk byte, kan man få decimaltall upp till 256. En bit är alltså i binär form. Skriver man 110101 betyder detta 53 decimalt, eftersom binära tal, från höger till vänster, har en summa gånger två, och börjar med ett. Sedan kommer två, fyra, åtta, 16, 32, 64, 128, 256, 512 osv. Nuförtiden mäter man

dock data lite högre, i megabytes och gigabytes. 1024 bytes är en kilobyte, 1024 kilobytes en megabyte och 1024 megabytes en gigabyte.

bomber

När något blir väldigt fel i en Ataridator visas detta grafiskt på skärmen med bomber. Det går att få ut lite information från antalet bomber. Två bomber är vanligast och tyder på ett minnesfel, tre bomber är adressfel eller ord med ojämt tal. Fyra bomber otillåten instruktion, fem bomber försök att dividera med noll. Det finns fler kombinationer men dessa är vanligast. Får man fler bomber kan det också vara en kombination av olika fel, men det ser man kanske inte.

boota

Svensk uttryck för att starta en dator. Boota kommer av engelskans boot, vilket ung. betyder "sparka", dvs "sparka igång datorn".

bugg

Uttryck då man menar att ett program har ett uppenbart fel i sig, en "bugg". Sågs ursprungligen komma från en tid då ett faktiskt fel smög sig in i en stor dator. Den var uppenbarligen stor, eftersom en insekt (eng. "bug") krupit in i den och förorsakat felet. Tro det eller ej.

cpu/processor

Datorns "hjärna" (eller själ, för er som är mer andligt lagda) där alla instruktioner samordnas. Hjärnan i 16- och 32-bitars Ataridatorer är Motorolas processorfamilj MC680x0. ST, Mega ST, STE och Mega STE har MC68000 som processor. TT030 och Falcon har MC68030 som processor. Senare kompatibler som Hades och Medusa använder MC68040 eller MC68060. Samma processorer används även i Amiga- och Macintosh-familjerna. Kallas även CPU, av engelskans Central Processing Unit.

RAM-disk

Ett sätt att använda datorns minne (RAM) som temporär "diskett". Med hjälp av ett speciellt program (det finns ett antal olika) tar man t ex 500 kB av RAM-minnet och kopplar dem samman med en tillfällig diskettenhet, t ex J:. Sedan kan man kopiera filer dit och starta program därifrån, blixsnabbt. Nackdelen är bara att det försvinner när man kallstartar, eftersom innehållet egentligen finns i RAM-minnet. De flesta RAM-diskar klarar en varmstart och en del kan till och med komprimera innehållet i RAM-disken.

LAN

Förkortning för Local Area Network och innefattar alla typer av lokala nätverk, t ex AppleTalk (kompatibelt med TT030 och Falcon) eller Ethernet (nätverk med koaxialkabel och BNC (runda kontakter) eller 34-poliga mer "vanliga" anslutningar.

ISDN

Integrated Services Digital Network. Ny typ av digital kommunikation som går mycket fortare än vanlig telefonledning. Erhålls i Sverige av Telia som har lite olika utföranden, en där man får två "kanaler" med 64 kbit/s samt en trafikkanal på 16 kbit/s. Det finns även större med 2 Mbit/s. Telia är de enda i världen som har en uppkopplingsavgift på ISDN. Utläses även av de initierade som "I Samma Dj-vla Nät".

modem

Extra utrustning för att kunna kommunicera med datorer via det vanliga telefonnätet. Behövs om du bara har vanligt telefonabonnemang och ska ut på Internet eller ringa till BBSer. Modem är en förkortning för MODulator/DE-Modulator. Förenklat kan man säga att modemet översätter datorernas digitala signaler till analoga, eftersom det nuvarande telenätet inte klarar digital telefoni. Detta kan dock åtgärdas med t ex ISDN.

filextension

I TOS filsystem kan man bara döpa filer till namn med max åtta tecken, plus tre till som anger filtypen (TOS, PRG, TXT, DOC, SND, JPG, GIF etc). Det är detta som kallas filextension, eller "suffix" (engelska igen). I MiNTs filsystem (och Magic fr o m version 5) begränsas man inte av detta, utan kan (nästan) kalla sina filer vad man vill. ■

Växtvärk och nätvärk

Det kan inte ha undgått någon att Internet har blivit den stora "grejen" de senaste åren. Baksidan av detta märktes redan förra året vid denna tidpunkt, när överbelastningen gjorde att informationen även på centrala stamnät kröp fram med futtiga 20 - 200 tecken i sekunden, som bäst, i den mån det gick att koppla upp sig.

Åtskilligt har dock hänt sedan dess, och utbyggnaden av länkarna, framförallt till USA, har visat sig i en tusenfaldig förbättring av denna hastighet. Nya servrar svarar snabbare och kan hantera fler "träffar". Detta märks dock inte alltid ute hos användaren på konsumentsidan av ISP-modempoolen, där försäljningen ofta skett utan motsvarande utbyggnad av kapaciteten. Men större kapacitet är inte lösningen, om inte annat så för att finns bandbredden så används den: mer bilder, mer realtid (TV, telefoni), mer 3D interaktiva chat-rooms och virtuella världar...

Vi upplever snarare strukturparadigmatiske problem, växtvärk helt enkelt. Teleoperatörerna undersöker noga problemet, eftersom Internet över telefonsystemet riskerar att ta ner hela telenätet om inget görs. Orsaken är att telenäten byggdes upp utifrån noggranna undersökningar av folks telefonivanor, och är en delikat balansgång mellan kostsamma resurser och uppsatta servicekrav.

Med en allt större grupp människor som surfar på WWW så förändras telefonivanorna tämligen drastiskt, och detta överbelastar telenätet på sätt som inte kunde förutses. Snitttiden på vanliga telesamtal och fax rör sig om några minuter, medan ett "WWW-samtal" i snitt handlar om 20-30 minuter. Det säger sig självt att televäxlarna blir

något mera låsta av sådant. Tänk dig själv vad som skulle hända med taxi-servicen i stan om folk började hyra bilarna per timme istället för enstaka körningar. Telenätet konstruerades för övervägande korta samtal, inte långa.

Det handlar också mycket om (o)vanor, och det kan vi alla råda bot på redan idag. Koppla för allt i världen ner om du börjar läsa en lång textside. Läsaren/uppringaren kan även konfigurera att göra detta

vid givna perioder av inaktivitet. Försök läsa och skriva off-line mera och koppla bara upp för sändning och mottagning av nytt material. Det blir billigare för dig själv också. Jag minns modem&BBS-tiden, när folk efter ett par teleräkningar blev varse hur kostsamt det var att skriva sina inlägg medan man var uppkopplad. Då anamma blev det snabb ändring i vanorna!

Medges att koppla-ner-ringa-upp är lite segt idag, men det fungerar, och du lättar samtidigt på trycket på telenätet. Det är också denna bit som snart kommer att ändras i telenäten. Nya telefoni-gränssnitt kommer att fungera mer som lokala nätverk, där du skickar och mottar datapaket när som helst, alltid "uppkopplad", men belastar nätet bara i proportion till storleken på dataflödet. Det är ju så Internet i stort självt fungerar, och hur trafiken mellan telesstationerna sköts. (ISDN var visserligen ett steg åt rätt håll, men anses numera ganska överspelat.)

Jag tror få inser vidden av hur våra liv kommer att förändras av allt detta, lika lite som man i bilismens barndom anade hur hela västvärlden skulle grundligt omdanas både till det yttre (vägnäten) och det inre (folks vanor). Vi lever i en spännande brytningsstad. ■

BO LEUF

Nya telefonigränssnitt kommer att fungera mer som lokala nätverk, där du skickar och mottar datapaket när som helst, alltid "uppkopplad", men belastar nätet bara i proportion till storleken på dataflödet.

AtariMagasinet

NR 4/96 © 1996 Svenska Atariklubben

Ansvarig utgivare

Johan Eriksson (johan@straight.ct.se)

Chefredaktör

Rolf Johansson (rojo@tripnet.se)

Andreredaktör

Ulf Högberg (ulftage@tripnet.se)

IT-redaktör

Sebastián Gustin (gustin@ce.kth.se)

Tecknare

Niclas Österlin

Redigering

Rolf Johansson

Annonser

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

Omslagsbild

Niclas Österlin

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 Atariklubben 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

Captain Void

