

AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 12

Nummer 3 1997

Oktober



Jinnee – Cubase Audio – Jaguarnyheter – Rapport från årets NAS

Svårt att bryta gamla datorvanor

Nyligen läste jag i en handbok för ett känt operativsystem (ökat operativsystem skulle en del nog säga – dock ej jag som bara har goda erfarenheter av detta operativsystem). Nåväl, där stod det att man bör arbeta dokumentorienterat. Vad betyder nu detta? Ja, det skall jag återkomma till efter en liten utveckling.

Min första dator var, som för säkert många andra av våra läsare, en Atari ST. Det var den vanliga modellen med en DD-diskdrive som enda lagringsmedium (eller sekundärminne som man sade förr i tiden). Hårddisk var inte att tänka på, dels på grund av priset men också på grund av att jag tyckte att den egentligen inte behövdes. PC-ägare brukade skryta om sina stora hårddiskar, något som jag bara hänskrattade åt, PC-programmen var ju så dåligt skrivna att de inte fick plats på en diskett. Dessutom låg ju operativsystemet i PC:n på hårddisken och inte där det borde ligga, alltså i ROM som på min Atari.

Hårddisken har sina fördelar

I och med att man laddade allt från diskett utvecklade man ju ett visst arbetssätt. Först gällde det att leta fram disketten med det program som man ville starta, därefter startade man upp programmet. Sedan var det dags att leta fram disketten med den fil som man ville ladda in i programmet, stoppa in den i diskdriven, välja "öppna" i filmenyn och ladda in dokumentet.

När jag köpte min Falcon var den ju försedd med en sådan där förhatlig hårddisk och jag upptäckte att detta faktiskt hade sina fördelar. Men ändå fortsatte jag att jobba vid datorn på ungefär samma sätt som förut.

Nej, jag var inte så korkad så att jag laddade in program och filer från diskett men jag jobbade fortfarande på så sätt att jag först dubbelklickade på programikonen (som numera låg placerad på desktopen) och sedan laddade jag in dokumentet som jag ville arbeta med.

Så hur var det nu med detta att arbeta dokumentorienterat? Jo, det smidigaste sättet att arbeta på är ju faktiskt att dubbelklicka på det dokument eller den fil som man vill bearbeta. Programmet startas då upp och filen laddas in färdig för bearbetning. Det vettigaste borde alltså vara att ha även sina dokumentmappar på desktopen tillsammans med programikonerna.

För att återknyta till rubriken för den här ledaren har jag märkt att man lätt kan fastna i vissa rutiner när man jobbar vid datorn. Därför bläddrar jag ofta i manualer och tidningar för att plocka upp tips som kan underlätta mitt datoranvändande. Dessa tips är ofta hur självklara som helst men på grund av att jag satt fast i en gammal dator(o)vana kom jag aldrig på saken själv.

Likriktning mellan datorplattformarna?

Jag inledde ju med att jag kunde läsa ett tips i en bok om ett operativsystem som inte finns för Atari och ändå få användning för tipset i en Atari-miljö. Vad jag har observerat under det senaste året eller två är att det mer och mer har blivit en likriktning mellan de olika datorplattformarna. Och inte så att man kopierar varandra utan i stället så att man verkar använda PC och framförallt Windows 95 som en mall för hur program och arbetsmiljö skall se ut.

Även den värste PC-motståndare verkar, åtminstone undermedvetet, använda PC som ett slags måttstock. Och terminologin från Windows 95 smyger sig in i även Ataristers ordförråd. Själv skrev jag utan att tänka på det skrivbord i stället för desktop några stycken högre upp här i ledaren. Och Mille talar om genvägar i sin artikel om Jinné. En genväg är en länk till en fil, där länken inte ligger på samma ställe som filen. Ordet genväg finns inte i Atari-terminologin men däremot kan givetvis vi också skapa genvägar genom att till exempel dra ut en fil och lägga den på desktopen.

I fallet med CAB hör man också ofta att "nu kan vi göra så och så i CAB, precis som i Netscape eller Internet Explorer". När det gäller MagiC finns det numera tillbehör att installera som gör att desktopen blir till förvillelse lik den i Windows 95. Start me Up förser en med en Start-knapp, Appline och liknande program skapar ett aktivitetsfält och BubbleGEM förser en med små bubblor med hjälptext. Om allt detta är bra eller dåligt

lämnar jag till er läsare att fundera över. Själv undrar jag dock ibland om det inte hade varit bättre om programskaparna försökt vidareutveckla det som är unikt för just Atari-programmen och Atari-miljön.

ULF HÖGBERG
chefredaktör

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

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

VINGA SYSTEM AB

Göteborg

Tel 031-428270

Fax 031-428275

Innehåll

AtariMagasinet nr 3 1997

INNEHÅLL

Fasta punkter

Ledare	2
Information	4
Tidningsdisken	4
Föreningsinfo	5
Nyheter	6
Gästkrönikan	31
Captain Void	32

Rapport från NAS97

Vilka var där och vad gjorde de? Och varför?
Häng med på upptäcktsfärd bland demonissar
och kostymklädda aktiesparare som köper saker 9

Jaguarservern

Den är inofficiell, den är svensk och den är bra 12

Jinnee

Mille har tittat närmare på
ett nytt grafiskt styrsystem till Ataridatorer 13

Så minns jag Dag Dao

Dag Dao är död. Här publicerar vi
den minnesartikel som Sven Bornemark
skrivit i Svenska Bilagan, för sin evige vän 14

Svensk pingvin

Penguin, hemsidesmakarprogrammet, finns på svenska 16

Nyheter i CAB 2,5

Jesper Kock har sammanställt det
nya i denna web-browser för Ataridatorer 17

Fem monospel

Monokroma spel kan faktiskt vara roliga.
Det har Pekka just för tillfället fått erfara 18

Cubase Audio

Claes fortsätter att svara
på frågor och beskriva fler funktioner 20

Magic PC

Ulf är ingen desertör. Med Magic PC på sin fina
PC fortsätter han att köra Atariprogram, och här
berättar han om sina intryck från operativsystemet 23

Koppla parallellt

Pekka visar hur man för över filer mellan
två datorer genom att använda parallellporten 28

SAK

Svenska Atariklubben

är en ideell datorförening för Atariägare. Föreningen har ca 400 medlemmar i varierande ålder, spridda över hela Sverige. I Skåne, Örebro och Göteborg har vi dessutom lokalavdelningar. Vi vill genom information, kurser och liknande uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Atariatorer.

Vad du får som medlem

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

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

OBS! 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 första utskick, men ha tålamod – det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben!

KLUBBINFORMATION

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.
Tel: **031-709 76 34** Fax: **031-336 39 73** epost: **sak@straight.ct.se**
Webbsida: **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: Nevisborg 5C (2 tr), 245 45 STAFFANSTORP.

Tel: 046-25 02 65 (ordförande Jesper Kock).

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

Tel: 031-24 91 70 (CCW).

SAK Örebro: Andreas Sjöö (sak_orebro@hotmail.com)

Tel: 0591-120 60

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: **031-336 39 73** (två linjer). Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 1,8 GB hårddiskutrymme plus ett flertal 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

Lars G Andersson lars.g@straight.ct.se 031-802972

Vice ordförande/chefredaktör

Ulf Högborg ulftage@tripnet.se 031-236371

Kassör

Daniel Niklasson danic@kortedala.gbg.org 031-884583

Sekreterare

Per-Erik Petersson pererik_peterson@hotmail.com 031-7097634

Informationsansvarig

Rolf Johansson rojo@tripnet.se 031-825073

Sysop, STraight BBS

Bertil Jägard bjagard@algonet.se

PD-ansvarig

Sven Eriksson sven.eriksson@straight.ct.se 031-872682

Hemsidesansvarig

Jan Hollander jan.hollander@ped.gu.se 031-518085

Övriga

Gunnar Mossberg jennyb@tripnet.se 031-148341

Johan Eriksson krikkit@heisei.com 0223-14913

Sven-Erik Hansson 0302-10881

Revisorer

Gunnar Karlsson 031-189845

Ylva Budsjö ylva@tripnet.se 031-7765906

TIDNINGSDISKETT 3/97

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på postgiro **649 73 54 - 8** och skriv tydligt på talongen att du vill beställa **tidningsdiskett 3/97**.



Detta nummers tidningsdiskett...

har före deadline ännu inte framställts. Vi beklagar detta, men prenumeranter av disketten kommer naturligtvis att få den som vanligt (fast lite snabbare).

AtariMagasinet behöver en ny redigerare

Så kom då även denna dag. Tiden har sprungit om mig, och nu har jag beslutat att inte arbeta med tidningen längre. Depp och sura miner, men detta är faktum. Och vi behöver nya krafter.

I ett antal år har jag haft nöjet att få sammanställa och redigera AtariMagasinet för alla medlemmar i SAK. I början var jag relativt ensam i arbetet, sedan kom Ulf in i "redaktionen" och började korrekturläsa och sammanställa texterna. En ovärderlig hjälp, eftersom det är ett tungt arbete.

När jag började var det för att ta över efter Stefan Johansson, som tillsammans med resten av dåvarande styrelsen var nog så trötta och utarbetade efter flera års arbete. Jag var intresserad av tidningar och sågs som den självklare chefredaktören för AtariMagasinet. Det har hela tiden varit mycket intressant att arbeta med tidningen, fastän vissa stunder varit hektiska och nätterna blivit långa. På senare tid har vi inte haft några problem att få in material, så det har alltid funnits saker att fylla tidningen med. Men allt kräver sin tid och framför allt kräver det ett intresse, något som med åren kan försvinna.

Tidigare under våren tackade jag även ja till att bli chefredaktör för CCW:s tidning Monitorn. Kanske ett misstag eller försök till att få arbeta med något nytt, som spänner över mer än Atari. Det är ju allmänt känt att jag numera inte har Atari som mitt huvudintresse, även om datorn alltid kommer att betyda mycket för mig. I dagsläget jobbar jag mest med Mac och PC eftersom det är där mina arbetsprogram finns. Jag gör layout i Quark XPress och bildbehandlar i Photoshop. Valet av Quark framför Calamus gör jag helt enkelt eftersom min åsikt är att det programmet är bättre lämpat för det jag håller på med. Alltså layout, och främst för tidningar. Calamus var ett toppen-

program när det kom, och har fortfarande funktioner som andra inte har. Men jag är lat och använder det som passar mig bäst, istället för att göra som tusentals andra Atariägare självklart skulle gjort, skriva till tillverkaren av Calamus och föreslå förändringarna. Senaste versionen från 1996 är ju uppdaterad, men fortfarande inte så lättarbetad och oerhört långsam även på en TT.

I dagarna har jag just börjat en journalistutbildning. Den kommer att ta mer tid i anspråk än jag först kanske räknade med. Men med åren har jag lärt mig att inte skylla ointresse på tidsbrist. Sådana argument lyser alltid igenom, hur bra man än framför dem. Det spelar ingen roll, är man tillräckligt intresserad av något finns det alltid tid till det. Man tar sig tid helt enkelt. Alltså kan jag summera det till att både tid och intresse inte räcker till längre. Svenska Atariklubben behöver en ny förmåga som kan ta över AtariMagasinet sammanställning. Kanske får de flesta av er som är lite intresserade prestationsångest eftersom tidningen alltid bedömts som snygg och lättläst. Men jag kan lova att efter ett par nummer kommer man in i arbetet och lär sig under tiden.

Känner du att du är mer intresserad än vad jag är just nu, hör av dig till mig. Jag ogillar olaga hot, men faktum är att ni medlemmar riskerar att bli utan tidning om ingen annan tar över. Den late

rycker alltid på axlarna och frågar, "varför ska just JAG göra det jobbet?". Jag ställer då istället frågan, "om inte DU gör det, vem gör det då?". Männskor har alltid en förmåga att underskatta sig själva, något som jag finner oerhört irriterande. Visst, det är ett slit och du får ingen lön. Istället får du

betala din medlemsavgift som alla andra, men resultatet du kan glädja dig åt efter timmar av arbete när tidningen äntligen är färdig väger upp det ganska lätt.

Jag har säkert vädjat till er om andra saker i den här tidningen, men nu menar jag allvar. Det här är ett beslut jag har tagit, en prioritering framför andra saker i mitt liv. Hör av dig. Ni får gärna vara flera, eftersom arbetet blir mycket lättare då. Kom också ihåg att arbetet är en merit om du är intresserad av media och ska söka utbildningar på området. Med andra ord behöver du inte vara intresserad av Atari, men

det är ju förstås en fördel.

Jag kommer säkert inte att kunna slita mig helt, och återkomma på ett eller annat sätt och förhoppningsvis märks det inte på utseendet att tidningen bytt redigerare. Om nu denne person inte har ambitioner att göra om utseendet, något som är mycket spännande och roligt. Tack för många trevliga år. Atariägare är de snällaste ägare av alla datorägare. ■

ROLF JOHANSSON
rojo@tripnet.se



**"arbetet är en
merit om du är
intresserad av
media och ska
söka
utbildningar"**

NYHETER

Tf. redaktör

Sebastiën Gustin
(gustin@ce.kth.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!

Korta nyheter från Atarivärlden

Bad Mood är nu uppe i version 3,xx och innehåller nu också spritear! Dock än bara statiska men det beror på att AI:n (den artificiella intelligensen) inte är utvecklad än, men den arbetas också på och AI:n kommer att använda sig av ett liknande C-språk som Quake. När AI:n är klar kommer BM att bli spelbart, då det sedan en tid tillbaka också finns ljud, kollisions- och midi-rutiner inkorporerade. Vem sa att utvecklingen av BM inte framåtskrider? När vi ändå snackar Doom, kan ju sägas att den visades upp på en **AB040** (Afterburner 040, se tidigare nummer) på NAS och hastigheten var mycket bra, faktiskt lika bra som BM på en AB040, så ni som vill ha en spelbar Doomklon redan nu innan BM är klar får allt uppgradera. Då skall ni faktiskt också kunna köra Quake på Atari!

Vad – Quake på Atari? Jo, helt inofficiellt visades **Quake** upp på NAS på en Falcon med AB040. Hastigheten var inte alltför snabb i högupplösningssläge i fullskärm, men man fick se snygga stillbilder. Om man körde i sämre grafiksläge och inte i fullskärm var det nästan spelbart. Nu ska dock sägas att denna version av Quake bara bestod av direkt portad kod som inte var specialskriven för Falcon och AB040, men ett par helt inofficiella personer kommer kanske att skriva om koden och göra Quake helt spelbart.

En **Atari 800-emulator** är under utveckling av Petr Stehlik och den fungerar just nu bara i hyfsad hastighet på en Falcon med AB040 (inte igen, arrgh!). Hur som helst är koden just nu skriven i C men Petr kommer att skriva om den i maskinkod för att få bättre hastighet. Från Petr kommer också **Parcpc** för alla TOS-kompatibler och det är ett program som låter dig överföra filer mellan en TOS-kompatibel och DOS-kompatibel dator genom datorernas parallellportar i mycket hög hastighet.

Från **Reservoir Gods** har ett litet program som heter **Rage** släppts och detta program hjälper Nemesis-ägare att kunna spela spel och se på demos som inte fungerade förut under denna accelerator till Falcon. Ingen kan väl heller ha undgått Reservoirs GameBoy-emulatorer **GodBoy**. Varje GodBoy-emulator fungerar bara med sig själv och Reservoir Gods kommer att släppa spel hela tiden så länge som dom har gjort ny musik och nya ljudeffekter till dom. Just nu så har BombJack, Bubble Bobble och Mario Land släppts till Godboy. Godboy fungerar bara på Falcon.

Det gamla kult-spelet **MidiMaze II** har patchats om för att fungera på Falcon och spelet har nu givetvis högre hastighet!

Irisview har nu utkommit i version 1,2 och är en mycket bra grafik- och animerings-visare för Falcon/RGB som använder sig av grafiska upplösningar som är mycket högre än normalt.

Apex 2 för Falcon har nu utkommit i version 2,4 och nu är den förbaskade buggen borta som gjorde att man inte kunde spara GIF-bilder i vilken storlek man ville, vilket man nu alltså kan. Apex 3 dröjer dock.

Doug Little från Black Scorpions har gjort en **patch till AB040** som gör att bland annat Cubase Audio och CAB fungerar smärtfritt. Det sägs att de två spelen **Crown of Creation 3D** och **Running** också snart kommer att bli patchade för att fungera med en AB040 och då snackar vi hastighet i dessa två 3D-spel!

Slutligen har det varit ett höjdar-hackerevent i somras som hette **Orneta 97** och där släpptes det fett med Atari-demos. Vem sa att demoscenen på Atari var död?

De flesta av de program och demos som jag här har skrivit om kan man hitta på ftp cnam som för övrigt bytt adress till denna:

ftp://ftp.ibp.fr. ■

SEBASTIËN GUSTIN

Ni som ringer till medlemstelefonen!

Om ni vill prata direkt med Pekka, som är telefonansvarig, måste ni ringa på kvällar och helger. Övrig tid studerar han och kan inte svara. En telefonsvarare kommer inom snar framtid att vara i funktion igen. Välkommen att ringa!

Tel. 031-709 76 34

Jaguaren är inte död!

NYHETER

"Jaguaren är död, det kommer inga mer spel till den" har man fått höra många gånger och då säger jag bara smaka på dessa nyheter, som jag har samlat ihop till er i detta nummer och glöm inte att Aircars, World Tour Racing och Iron Soldier II faktiskt har släppts sedan senaste numret av AM med Jaguar-nyheter, då dom utlovades.

Gorf 2000

Gorf 2000 är ett nytt spel i startgroparna och är baserat på ett gammalt kult-arkadspel med samma namn. Spellet programmeras av Krunch Korporation som består av en Steve Scarone som enligt uppgift har 18 års programmerarvana. Gorf 2000 kommer precis som Tempest 2000 att bestå av tre olika spelmodes som kommer att se ut ungefär så här:

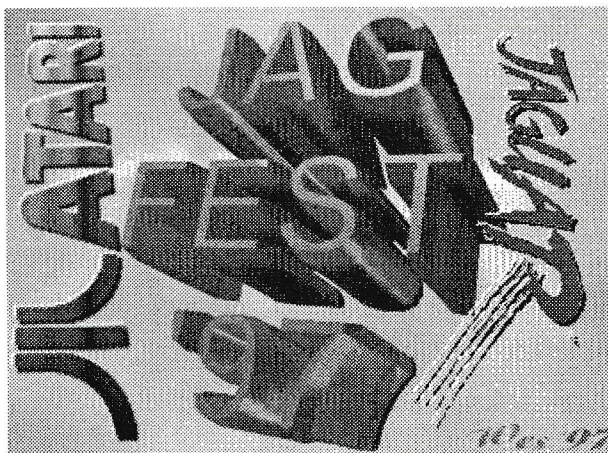
Classic mode som kommer att ha fem spelskärmar: Astro Battle (Space Invaders-klon), Lazer Attack (kamikaziar med laserskott-skepp), Galaxians (Duh), Space Warp (ungefär som Gyruss?) och Flagship (den stora "Bos-sen"). För varje gång du rundar spelet ökar du i rang vilken det finns sju grader av. Classic mode kommer att bestå av fyra till åtta färger.

Gorf Plus Mode med lite nyheter som en hel del massa nya 3D-renderade skepp och nya renderingar av original-fulingarna. Plus-modet kommer att vara 256-färgers.

Gorf 2000 Mode är fortfarande under utveckling men hela 2000-modet kommer förmodligen att vara i 3D, med en del Doom-liknande nivåer. 2000-modet kommer förmodligen att vara i true color och alla modes kommer att ha 320x240 i pixel-upplösning. Inget release-datum är utlovat men mitten av 1998 låter troligt. Gorf 2000 programmeras med hjälp av Jaguar-servern (se sidan 12).

Automaniacs är ett spel jag inte vet så mycket om mer än att det sägs vara en mycket förbättrad version och fortsättning på Clubdrive. Det ryktas om att spelet kommer att använda samma grafiska motor som BattleSphere och att även ett nytt fighting-spel à la Fight for Life kommer att programmeras med hjälp av denna grafiska motor. Det sistnämnda är dock väldigt ryktes-baserat,

I Chicago, USA, hölls i somras en Jaguar-mässa med flera besökare. Läs mera om Jagfest 97 på nästa sida.



men Automaniacs är inte det för Visual Dimensions 3D ska stå för produktionen.

Dark Knight games

Dark Knight games är en frisk fläkt och en ny programmerarfirma, som kommer att släppa nya spel till bland annat Jaguaren, men först och främst kommer dom att släppa en ny joystick till Jaguaren som just nu bara går att förhandsbeställa via e-mail. Joysticken kommer i en vanlig



version och en pro-version och kommer att ha tre eld-knappar på basen med 12 numeriska knappar och två till på själva joystick-huvudet. Den kommer att vara byggd som en flyg-joystick för bättre känsla på flygspelelen, den kommer också att ha inbyggd rotationsfunktion för maximal känsla i Tempest 2000. Pro-versionen kommer bland annat att ha tre extra eld-knappar och flera vänster/höger-knappar för att göra det lättare att använda "special moves" i fighting-spel.

Priserna kommer att ligga på ca 50 dollar för den vanliga och 70 dollar för pro-versionen. Informationen om dessa joys-

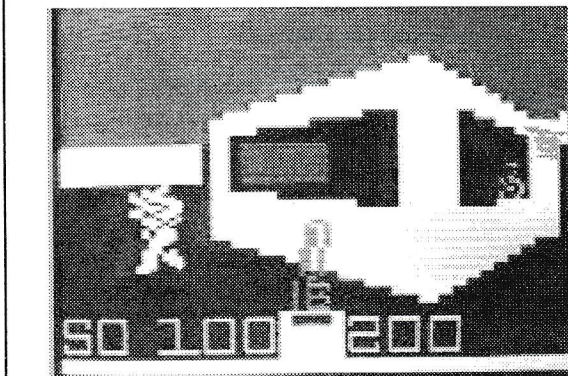
ticks ändras tyvärr hela tiden och jag hoppas att denna info är tillräckligt "up to date" när detta nummer släpps.

Från Dark Knight Games planeras och programmeras också ett nytt spel till Jaggen med namnet Defcon 1. Defcon 1 är ett polygon-baserat spel i 3D som kommer att bli ungefär som Tomb Raider fast med flera kameravinklar och för att få ut maximal hastighet på Jaggen kommer man att använda sig mera av gourad shading med light

Doom portas till 2600

Det rapporteras om att Doom håller på att portas till Atari 2600 (den coolaste spelkonsolen som fanns på sin tid)! Spelet kommer tyvärr att bli för stort för att kunna fås in på en åtta kilos cartridge som 2600 kör med, men det kommer att fungera i de flesta 2600-emulatorer som finns. Spelet uppges vara till 80 procent klart och programmeringen har kunnat genomföras tack vare att källkoderna till Doom nu har släppts fria. Det lär också öka på utgivningstakten av Bad Mood till Falcon. ■

SEBASTIÉN GUSTIN



sourcing och lite texture mapping för detaljrikedom. Vad går spelet ut på då? Jo, man spelar en lirare som ska bekämpa terrorister i olika delar av världen. För att få hjälp har man gått ihop med Visual Dimensions 3D för att snabba på programmeringen mm. Men det lär dröja tills sent under 98 innan detta spel kommer ut.

Lite tidigare än så lär Native dyka upp. Native är ett horisontalt scrollande, spritebaserat shoot 'em up med samma stuk som dom gamla arkadklassikerna R-type I och II och kommer från Duranik Software. Spelet är otroligt snyggt och använder sig av 16-bitars mode för 65000 färger på skärmen samtidigt. Spelet är spritebaserat och innefattar mycket animation. Spelet är programmerat med hjälp av Jaguar Shareware-kittet. Duranik Software saknar för tillfället en utgivare till spelet, men det ryktas att Dark Knight Games kanske hjälper till med utgivningen. En WWW-adress finns också att tillgå för den som är nyfiken på den fortsatta utvecklingen av spelet:

<http://members.aol.com/duranik/index.htm>.

OMC Games

Till sist lite nyheter från OMC Games. Dom har planerat två nya RPGs på CD-ROM till Jaguaren plus kanske ett bratta-spel.

Age Of Darkness är ett Action/RPG för en spelare. Det finns inte så mycket info än om själva storyn men den utspelar sig i olika städer i en sorts pseudo-3D med handritade sprites. Spelet sägs vara väldigt roligt och en preliminär sjuttonårsgräns är satt.

Orb Of Bengazi är ett RPG för en spelare och är ett spel i Cyberpunk-genren. Spelet är baserat på ett rollspel kallat "Blood City" och utspelar sig kring år 2147. Spelet kommer att innehålla en hel del svart humor och en preliminär sjuttonårsgräns är satt även på detta spel.

Sinister Missions är ett bratta-spel för en till två spelare i SF-genren. Spelet kommer att vara i 3D och sprite-baserat och det går som vanligt ut på att man ska rädda världen, den här gången från dom Unifierade Nationerna! Spelet har ett mycket agent-baserat koncept, som gör att man kommer att få uträdda en hel del olika uppdrag med sin spelare.

Vill ni ha mer detaljerad information om spelen, kan ni kolla in på OMC:s hemsida:

<http://www.io.com/~omc/project.html>.

Några release-datum för spelen finns ännu inte.

Jagfest 97

Jagfest 97 var en liten Jaguar-mässa som skedde 25-26:e juli i Chicago i USA och hade ca 60 besökare och det

mesta på mässan gick ut på att spela Jaguar- och Atari 800-spel. Även en del nyheter visades upp, bland annat den första spelbara versionen av **Battle Sphere** som nu enligt mycket säkra källor kommer att släppas någon gång i höst. På Jagfeast 97 länkades det upp sju Jaguarer till megabratta i BattleSphere, playmodet som var det enda spelbara gamemodet i BattleSphere som då fungerade. Alla som var där var otroligt imponerade av BS och det verkar som om spelet lever upp till allt positivt som sagts om det. Stephanie Wukovitz från 4 Play (utgivare av BS), var t.o.m. med och brattade till allas förtjusning. Air-cars och Doom länkades också för lite mer megabratta. Tom Harker och ICD var också där och sålde diverse saker samt att dom och Speph W välvilligt svarade på besökarnas frågor.

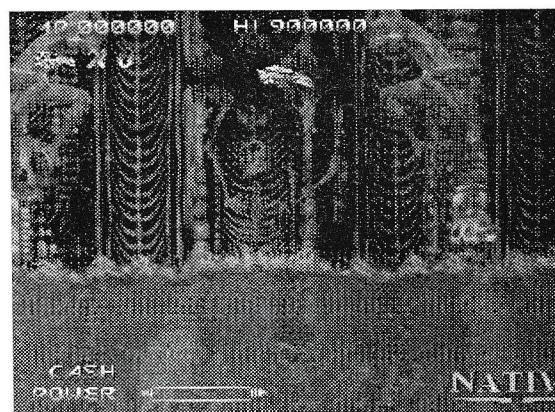
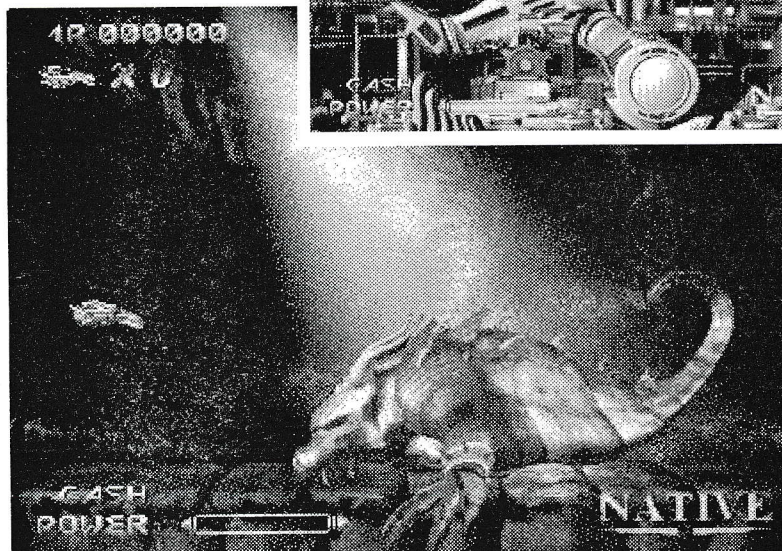
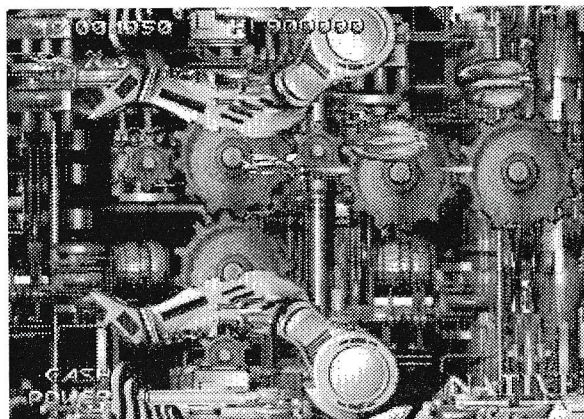
Visual Dimensions 3D var också där och berättade om sina framtidsplaner vilka innehöll **Automaniacs** och **Defcon 1**. Lite nyheter visades också upp av Carl Forhan till Ataris mycket bra, men bortglömda handhållna spelkonsoll Lynx. Carl visade upp ett demo-kort med tre Lynx-produkter, **Ponx**, **SFX** och **Planar Wars**, alla spel med ComLynx-kapacitet förutom SFX som är ett ljud-effekts-program. Mycket mera saker visades upp som bland annat en alldeles äkta "Jaguarkiosk", som var en sorts promotions-stånd för Jaggen som Atari åkte runt och demade Jaggen med för folk i staterna på den tiden Atari fanns. Hur som helst så sägs Jagfeast ha varit mycket lyckat och folk ser fram emot Jagfeast 98.

Och så lite rå-heta nyheter. Telegames kommer att släppa **Iron Soldier II** på cartridge i en begränsad utgåva, men utan FMV och RedBook audio förstås! **Savant Games** är ett spelföretag som påstår att dom kommer att släppa fem nya Jaguar-spel, alla i 3D-genren. För mer info kolla in:

<http://www.savantgaming.com>. ■

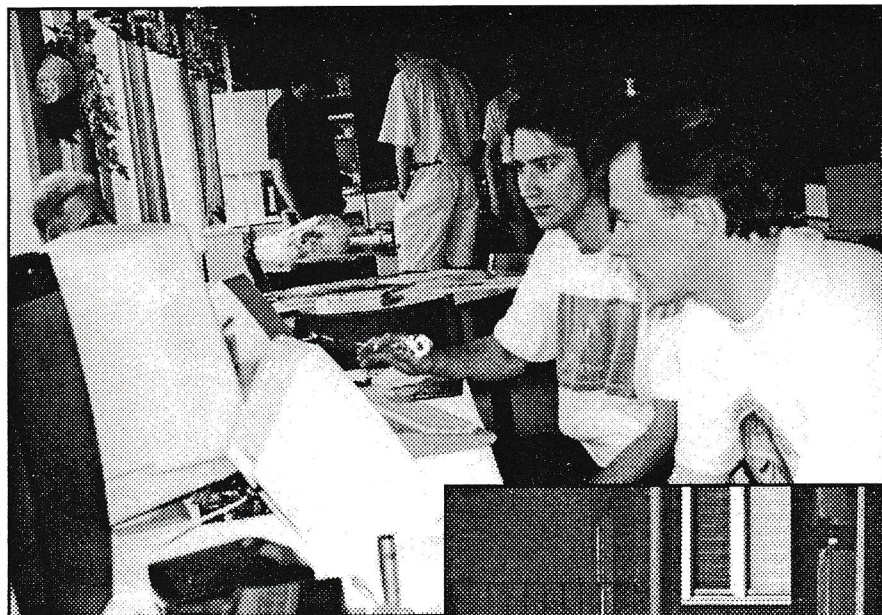
SEBASTIÉN GUSTIN

Bilder från nya spelet Native från Duranik Software. Ett shoot-em-up i stil med R-Type och liknande.



Inga bakslag på årets NAS

Ännu en gång lyckades vi arrangera Nordic Atari Show. Det blev lite mindre besökare än väntat, men fenomenalt nog gick allting bra ändå. Både arrangemanget som sådant och ekonomin.



Under de tre dagarna pågick olika aktiviteter i utställningshallen.

Ovan ser vi Peter Segerdahl demonstrera Zero-X, och till höger en stunds vila för de mindre som inte orkade med alla nöjen inomhus.



Jag tog tidigt på mig uppgiften att arrangera showen. Det var lite av medkänsla för Atariägarna samt nyfikenheten på hur det skulle vara att arrangera. Jag hade förra året arbetat med Lars som ledde det, men han tyckte att det fick räcka med ett år. Det var inte jättelätt, men väldigt roligt. Vi huserade på Lundby gymnasium under fredag till söndag den 13 till 15 juni. De som kom dit kunde vandra runt hos utställarna, lyssna på föreläsarna, prata med oss i styrelsen, titta på avancerade demoprogrammerare eller delta i "vanliga" tävlingar. Till det här numret skriver olika personer mer ingående om dessa saker, så jag ska inte bli för djupgående.

NAS har arrangerats i tre år nu, därför att vi tror på idén att låta dem som fortfarande är intresserade av Atari komma till ett och samma ställe för att i en eller flera dagar umgås och prata med varandra. Det är roligt att se människor levande, som man bara läst artiklar av eller brevväxlat med på något nätverk. Man lär sig mycket och får veta lite av varje om rykten, produkter och maskiner som man aldrig förr sett.

Utställningshallen var liten, det kan medges. De återförsäljare som var där var de vanliga, men faktum är ju att det inte finns så många kvar. Däremot fanns det mycket att titta på. En Hades visade sig på lördagen, det var Janne från före detta Falcon Pro Center som ville visa upp den. Roger Jönsson demonstrerade sina musikprylar och Peter Segerdahl demade naturligtvis Zero-X. Nic från 16/32 i England är en trogen gäst, och även detta år kunde man köpa billiga Atariprylar och CD-skivor från honom. Tom Thomason förespråkade Papyrus medan jag själv och Ulf satt i SAK:s hörna och visade MagiC PC samt Calamas SL på klubbens TT med storbildsskärm. Sven Eriksson kopierade PD-diskar till de som ville ha och DISK1 fanns också representerade med en del produkter.

Nästa år vet jag inte om det blir något NAS. Ingen i styrelsen har i alla fall uttryckt önskemål om att hålla i projektet, och kanske blir det istället en "blandmässa" där alternativa plattformar samlas. Alltså Atari, Amiga, gamla åttabitsars kultdatorer, Linux-baserade lösningar och andra. Men ingenting är spikat ännu.

Tack ni som kom. Ni andra kan se på bilderna i tidningen och gråta en skvätt över att ni inte var där. ■

ROLF JOHANSSON

Konventdelen

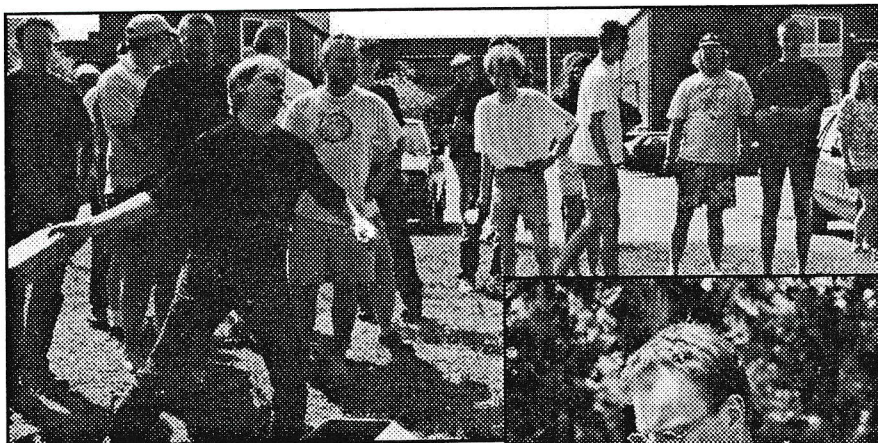
Så var NAS-97 till ända. Tre dygn med Cola, pizza, roliga lekar och glada återseenden.

Enligt min smak, så var årets arrangemang det mest välordnade hittills. Äntligen fick vi uppleva en riktig tävling i hårddiskskastning, även om en och annan tycktes ha tagit sikte på artikelförfattaren och dennes lånade bil. En riktig syn var när en besökare, efter att ha varit vaken något dygn demonstrerade omöjliga sovställningar, till en början den "dubbelvikta sittandes på stolen"-stilen. Följd av stående mitt på golvet sovande. Senare på morgonkröken visade han prov på det klassiska pann-programmerings-sovandet. En förbipasserande noterade att han förmodligen fortfarande levde, för han hade under senaste timman övergått från att med pannan bara skriva semikolon, till bokstaven "m".

På datorfronten var det inget särskilt nytt, Falcon 030 var klart dominerande, i år vassare än någonsin, med acceleratörer av alla de slag. In i lokalerna hade även en massa PC körades olika ST-emulatorer smugit sig in (jag var själv skyldig). Det är synd att det är lite för krångligt att få sig en riktig Atari-klon, men initiativförmågan hos emulatorskaparna är inte alls att förakta. Många goda tips om hur man skulle få en kraftfullare dator fanns att få.

På mjukvarufrenten visades förstås prov på många av de internetbaserade program som skjuter fram. Vill man ut på det stora nätet finns det inte längre någon anledning att titta åt något annat håll. Årets NAS-konvent bjöd inte på några större överraskningar vad gäller demoscenen, tvärtom var det ovanligt få bidrag till den sedvanliga tävlingen, måhända satt alla och lekte med det lokala nätverk som spontant bildades under konventets gång. Det mest häpnadsväckande demo som visades var ett tyskt åttabitar demo, som får det att rysa i mig, till och med nu snart tre månader senare. Mer glädjande var att se att fler Jaguarer letat sig till NAS, fortfarande ganska få, men de stod utspridda över skolan och användes flitigt av besökarna.

Det häftigaste jag såg på konventet, var en MPEG-avkodare, som dels kopplas till SCSI-interface, och dels till en vanlig RGB-skärm. Himla just kvalitet på bild och ljud. Enheten som sådan styrde själv CD-ROM-spelaren, som



Medan de tävlande kastade hårddiskar för fulla muggar, noterade vår numera ständige sekreterare Pekka resultaten. Själv lyckades han kasta baklänges och fick ett mycket negativt resultat i slutändan.



Farliga tävlingskast

Hårda diskar skulle kastas även detta år. Tommy Jonaesson från Stockholm hade med sig en kasse full med uttjänta hårdingar som skulle få göra sitt sista jobb. Yngsta klassen fick kasta en 3,5" disk och där vann någon som jag inte vet vem, men det gjorde han. Mellanklassen vann Fabian Mossberg enkelt och bekvämt. I den stora klassen där de tunga pojkarna gjorde upp användes 5,25" fullsize hårddiskar, säkert minst 20 Meg i dem. Den tävlingen avgjordes i första kastet, det var Jonaesson från Stockholm som med ett mäktigt jättekast på 16,5 pekkesteg tog hem segern. Man misstänker att han hade tränat med diskarna han hade med sig. Själv kastade jag 15 pekkesteg i ett mycket stilrent kast. Farligaste kastaren var annars Jan

Persson som nästan lyckades pricka bilarna på parkeringen intill gräsmattan. Kortaste kastet stod Pekka för med ett kast på -1 pekkesteg. Disketter i mängd fick vinnarna som Disk1 skänkt för detta ändamål.

Kast med cdskiva blev en precisionstävling istället för längdkast. Här skulle Algonets cdskivor i papperskorgen (tävlingen sponsrades av Tripnet). Varje tävlande fick fem CDs att kasta på valfritt sätt i papperskorgen och det var väl enkelt tyckte de flesta tills de hade provat. Två stycken tävlande fick i två cdskivor och i finalen vann Maria Ekstrand från Hälleforsnäs. Ett halvårs internetabbonneman hos Tripnet blev priset. ■

LARS G. ANDERSSON

var inkopplad till en Atari via SCSI-interface.

Så, efter tre alldeles för korta dygn var det dags att motsträvt packa ihop sina pinaler och göra den långa resan

norrut igen. Efter årets konvent hoppas jag verkligen att fler tar sig i kragen och besöker nästa Atari-konvent, det är en upplevelse. ■

MIKKE MATTSSON

Intressanta föreläsningar

Vad är ett Atari-konvent utan föreläsningar? Inget konvent alls, så i år liksom förra året ordnade vi under lördagen ett antal föreläsningar. Över tre månader har gått sedan NAS när jag skriver detta. Jag tog inga anteckningar under föreläsningarna så det är möjligt att jag inte minns allt riktigt rätt. Hopas att våra föreläsare har överseende med detta.

När jag själv anlände till föreläsningssalen på lördag middag hade Mille Babic redan hittat dit. Han hade anlänt tillsammans med sin Falcon och en RGB-projektor lite tidigare. Projektorn var verkligen till stor nytta. Det är lite lättare för publiken att se datorns grafik på en stor filmduk i stället för på en liten monitor. Än en gång, tack Mille för att du ordnade en projektor till oss.

Mille har kanske en av världens bästa och mest besökta hemsidor när det gäller Atari och Internet. Det föll sig alltså naturligt att Mille pratade om just dessa ämnen. Tyvärr fungerade inte vår Internet-förbindelse vid denna tidiga timme på lördagen så Mille fick surfa

från CD-ROM i stället. Men utseendemässigt gjorde det ingen direkt skillnad och vi i publiken fick se hur nya CAB såg ut i praktiken. Vi fick också se prov på hur det nya systemet OLGA fungerar. OLGA länkar ihop olika program så att de fungerar ihop som en enhet. Mille visade bland annat hur man kan sitta och redigera en hemsida i en texteditor samtidigt som det färdiga resultatet syns direkt i CAB. Mycket imponerande.

Näste man att sprida kunskapens ljus var Martin Graiter. Martin är allmänt känd som auktoritet när det gäller hårdvara, och inte enbart på Atari. Denna gång hade han bestämt sig för att beskriva grunderna för hur en dator fungerar. Vi fick en genomgång i hur en dator är uppbyggd från minsta chip och hur dessa komponenter samarbetar med varandra. Efter en sådan här genomgång har man ofta en mycket bättre förståelse för sin kära dator nästa gång man sätter sig vid den.

Claes Holmerup var näste föreläsare. Claes började med att göra oss lite oro-

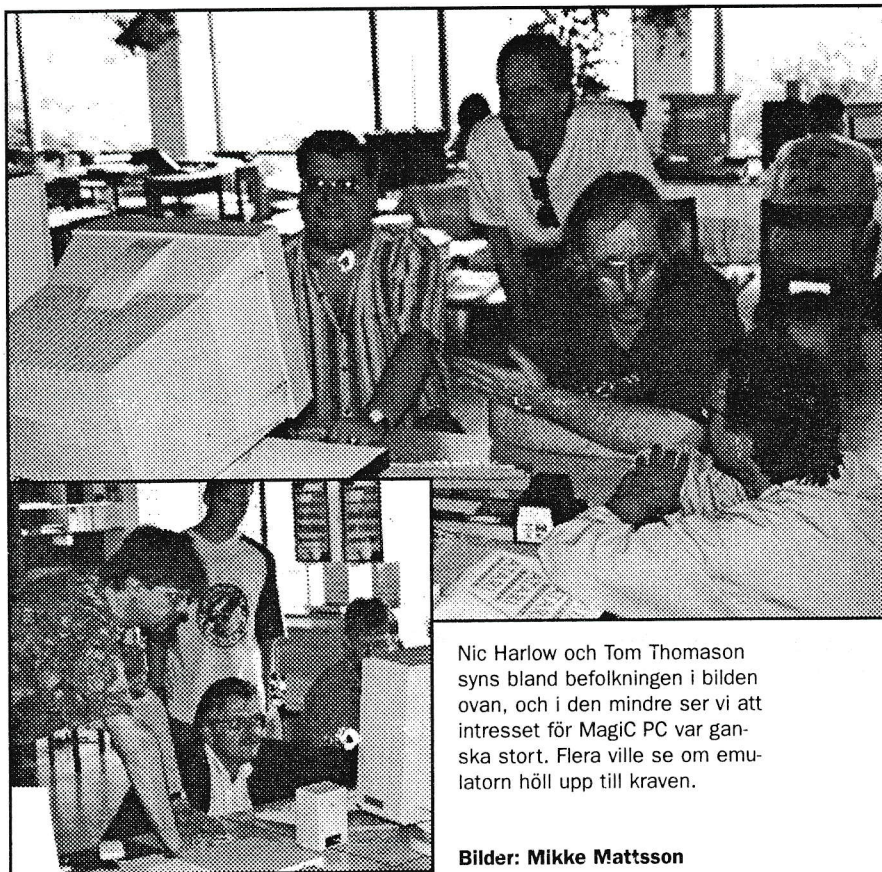
liga – inte genom något han sade eller gjorde utan genom att helt enkelt inte dyka upp. Så småningom infann han sig dock med andan i halsen och vi musikintresserade drog oss in i föreläsningssalen. För det är just musik, MIDI och hårddiskinspelning, som är Claes specialitet. Tyvärr har jag inte mycket att berätta om vad som sedan utspelade sig. Jag fick nämligen, i sällskap med ordföranden, bege mig hem och hämta skålar och andra tillbehör till väffelbaket.

Vi räknade med att många skulle vara intresserade av hur en av världens bästa Atari-tidningar kommer till. Näste föreläsare var därför AM:s layoutare och andre-redaktör Rolf Johansson. Rolf visade hur han i Calamus SL bygger upp en sida från den förberedda mallen fram till den färdiga sidan. Det fanns flera DTP-intresserade i publiken så frågorna duggade tätt. Och Rolf hade svar på alla våra kniviga frågor.

Siste man var Peter Rottengatter, utvecklare av programmet StING. Detta är ett program som sköter själva uppkopplingen av en Atari-dator mot Internet. Många hade säkert väntat sig att få svar på sina frågor om varför de inte lyckats helt i sin användning av StING. Peter ville inte involvera sig så mycket i det ämnet utan menade att hans program borde fungera om det används rätt. Han valde i stället att ge en föreläsning i grunderna för hur Internet är uppbyggt. Ett mycket ambitiöst upplagt föredrag med massor av förberedda overhead-bilder. Till sist fick vi en praktiskt demonstration dels av en uppkoppling mellan två datorer lokalt och även en uppkoppling mot Internet. Nu några månader senare har även Peter uppfyllt de ivriga krav som ställdes på PPP-stöd i StING. Detta innebär rent praktiskt att en Atari-ägare numera kan koppla upp sig mot vilken Internet-leverantör som helst i Sverige.

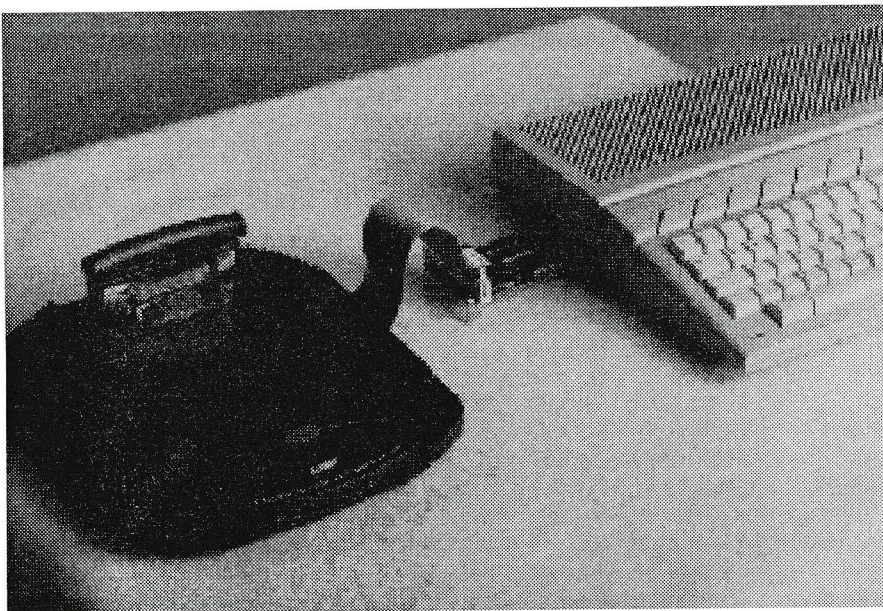
Mille var den förste person jag pratade med på lördagen och han blev även den siste. Några timmar efter det att föreläsningarna var över och allt praktiskt hade ordnats gick Mille och jag i sällskap med NAS-generalen Rolf Johansson och SAK:s ordförande Lars G. Andersson till den närbelägna kinesrestaurangen för att få avnjuta en väl-förtjänt men något sen middag. En lyckad avslutning på en ovanligt lyckad dag. ■

ULF HÖGBERG



Nic Harlow och Tom Thomason syns bland befolkningen i bilden ovan, och i den mindre ser vi att intresset för MagiC PC var ganska stort. Flera ville se om emulatorn höll upp till kraven.

Bilder: Mikke Mattsson



Den inofficiella Jaguarservern

Jaguar-servern är ett inofficiellt utvecklingsverktyg för Jaguaren. Anledningen till att den är inofficiell är att en svensk vid namn Roine Stenberg har gjort den. Det hela började egentligen i augusti 1994 då Roine ville utveckla egna produkter till sin favoritkonsol. Ataris utvecklings-kit gick vid denna tid på ca 39 000 svenska kronor. Detta ansågs dock aningen för dyrt och därför kom Jaguar-servern till världen.

Den första prototypen byggdes runt en Mega ST. Roine använde sig av den så kallade "mega-bussen". På grund av alla de komponenter som skulle få plats på Megans kort blev det ganska trångt. Därför lämnades dessa planer åt sop-tunnan och nya idéer började bearbetas. Den andra prototypen byggdes på det sättet att man skulle använda sig av cartridge-porten. På detta sätt kunde vilken Atari som helst kopplas ihop med Jaguaren, alltså inte bara de som har en "mega-bus". Servern har inte något eget chipminne, utan det är Jaguarens minne på två MB som används.

I februari 1995 kunde servern för första gången testköras med ett mycket enkelt operativsystem. Det upptäcktes

några små buggar men dessa var snabbt fixade och en ny version släpptes kort därefter. Nu när hårdvaran var fulländad behövde mjukvaran ses över. Roine började så smått att programmera ett nytt DOS-skal som kunde köras på en Atari. Dessutom behövdes det ett för Jaguaren, detta kom senare att kallas JagOS.

Användningsområden

Vad ska man då ha Jaguar-servern till? Med Jaguar-servern kan man göra egna program till sin favorit-konsol. Man måste dock ha tillgång till en dator. En Atari ST/STE/Falcon/TT fungerar utmärkt. Man måste även ha en lite

modifierad Jaguar för att kunna ansluta den till en dator. Det är detta som Roine står till tjänst med. Därefter kan man mycket enkelt byta mellan den modifierade versionen av Jaguaren och standardversionen. Dessutom får man en reset-knapp installerad. Det program man behöver för att göra spel är Devpac 3 eller en annan likvärdig assembler.

För att du ska bli nöjd med resultatet från Jaguar-servern bör du ha goda kunskaper i programmering. I stort sett all programmering är i 100% assembler.

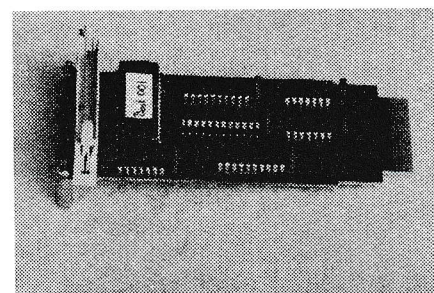
Praktiska detaljer

Slutligen har vi då kommit fram till priset. Om du bara vill ha själva utvecklingspaketet och därefter göra all ombyggnad själv är priset 1300:-. Om du däremot vill att Roine ska göra det åt dig kostar det 1800:-. Har du inte någon Jaguar alls men ändå vill börja programmera kostar det 3200:- med en helt ny Jaguar i PAL-version.

Kan då detta vara räddningen? Nja, knappast för den kommersiella marknaden men absolut för hemmabruk. Nu finns det inte längre några som helst hinder för att alltid få nya spel till sin Jaguar. Förutsatt att man kan programmera förstås! Jaguar-servern kan också vara ett första steg mot ett programmerarjobb hos till exempel Telegames.

Om några frågor angående Jaguar-servern skulle dyka upp kan ni eposta Roine på isvar@hem.passagen.se. ■

MAGNUS BENGTTSSON



Utvecklingspaketet till Jaguar-servern innehåller:

Jaguar-serverns cartridge (hårdvaran).
Jaguar-serverns skal (shell) och JagOS (mjukvara).
Strömbrytare, flatkabel, anslutningar och allt som kan tänkas behövas för att kunna börja programmera på direkten.
Ett par Jaguar-program (*.JAG) och lite källkod.
Klaus RISCY assembler.
Nats "Underground Jaguar technical documentation".

Utvecklingspaketet innehåller inte:

68000-assembler.
Officiella utvecklingsverktyg eller RISC-assemblers från Atari Corp.

Nya grafiska trollkonster

Jinnee, uttalas "dschinnie", är ett användargränssnitt framtaget av Manfred Lippert för ASH lämpat för operativsystemen MagiC, MagiC PC och MagiC Mac.

Skrivbordet har tagit vara på de bästa funktionerna från samtliga skrivbordsalternativ för Atari-datorer. Det är heller ingen hemlighet att man hittar användbara funktioner från Mac och Win95. Rubriken kan närmast översättas till att jinnee är "trollsk".

För Ataridatorer med gränssnittet GEM har det alltid funnits stort utbud och kraftfulla alternativ till de i ROM startklara Desktop och NewDesk. Allt från de enkla och minnessnåla KAOS-desk och TeraDesk till tungviktare som Gemini, Thing, noDesk och kommersiella NeoDesk, Ease och N.Thing. MagiC och Ease har gått hand i hand länge och nu är det tänkt att även jinnee skall ta till vara alla de möjligheter MagiC ger ett datorsystem. Även om jinnee faktiskt fungerar under andra operativsystem, är den optimerad för MagiC och alla de nya verktyg som dykt upp till systemet. Tyvärr finns jinnee inte på något annat språk än tyska.

När man installerat BubbleGEM erhålls vid högerklickning på de flesta alternativen i dialogfönstren hjälp

direkt i form av dessa pratbubblor. Används dessutom ST-Guide, erhålles hjälp för varje dialogfönster vid ett tryck på Help-tangenten med rätt innehåll direkt från hypertexten.

Några axplock från jinnees alla finesser är Drag&Drop, programstart med tangentkombination, snabb filkopiering, formatering, radering etc även med stöd av Kobold, automatisk storleksanpassning av fönster beroende av objektinnehåll, "Spring-Loaded Folder" från Mac, hierarkisk presentation av kataloger och filer, noteringsblad på skrivbordet och framförallt möjlighet att använda bakgrundsbild även i diskenhetsfönster.

Enorma möjligheter

Jinnee levereras med en hel mängd kända hjälpprogram, som startbalken AppLine för aktiva program, sökprogrammet Finder och Popfold alla av Holger Weets plus hjälpprogrammen BubbleGEM och Start Me Up av Thomas Much. Även andra tillhörande mindre program levereras, som

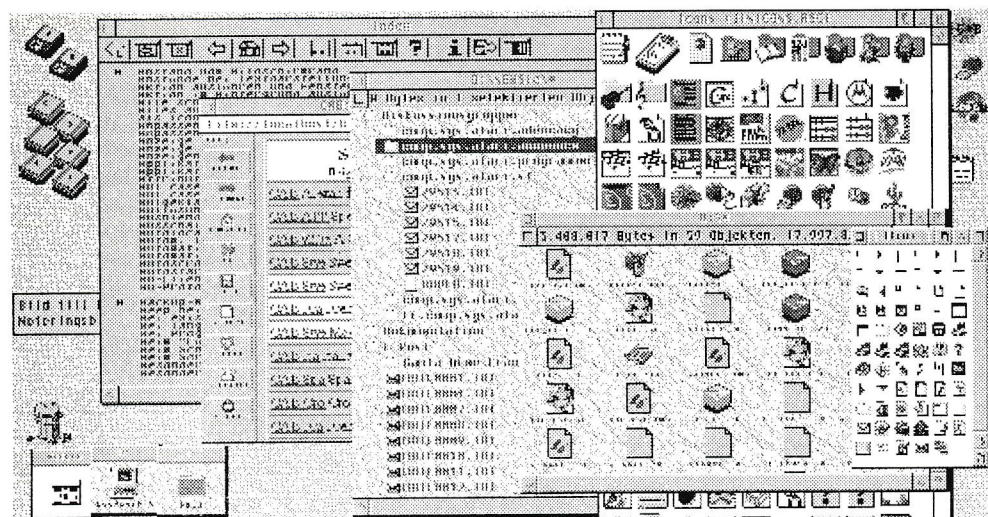
Menu3D, SysSounds och KeyWatch. Popfold aktiveras efter installation genom ett dubbelklick på skrivbordet, nästlade popupmenyer ger automatisk tillgång till samtliga diskenheter, datafiler och kataloger som finns. Hålles Ctrl-tangenten nere när man dubbelklickar framträder en poppruta med alla aktiva program, så att de snabbt kan väljas. Manualen av Oliver Buchmann med sina 45 sidor i samma skepnad som de han skrivit för MagiC och CAB täcker i stort sett alla funktioner till skrivbordet och installationsanvisningar för alla de tre MagiC-operativsystemen. Den medlevererade hyper-textfilen är annars stor och välordnad med bilder och detaljbeskrivningar av skrivbordets funktioner, menyer och dialogfönster.

Inställningsmöjligheterna och egen anpassning av skrivbordet är enorma, bara i fönstret för dessa finns 24 valbara fält, som ger lika många stora fönster fulla med olika alternativ. Genvägar är något man tagit till sig som objekt på allvar, de kan läggas valbart över alla diskenheterna, även på skrivbordet. Genomsökningar visar alltid antal/storlek på kataloger, datafiler och länkar. Kraftfullt stöd för navigering via tangentbordet är implementerat, med bland annat matchning av filtypsmask för markering av objekt. Objekt i diskenhetsfönstren kan färgläggas efter filtyp, så att de lättare kan hållas isär och ikonerna kan vara större än 32x32 punkter och hålls i en separat resursfil, kompatibel med andra skrivbord.

Rätt färger med NVDI

Skrivbordet ställs som AV_SERVER med allt det innebär och dess styrka ligger också i användning och växling av två paletter med "rätt" färger (NVDI). Jinnee är även förberett för GEMScript, ett system av Holger Weets och Christian Wempe med programmet Scripter som bas, som kommer att släppas som shareware under hösten. Att kopiera en datafil eller flera med Drag&Drop genom underkataloger till rätt katalog är möjligt, utan att man tappar markeringen av den. Här kan man också backa tillbaka om man gått för långt, allt detta i ett enda diskenhetsfönster (Spring-Loaded Folder). Detta är en nyhet i MacOS v8. ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se



Så minns jag Dada

Dag Dao är död. Han ändade sitt liv den 13 juni, och vi är många som känner en oändlig tomhet. Det känns nödvändigt för mej att berätta om min vänskap med Dag – hans liv och gärning har gett efterklang!

Det var sommaren 1994. Jag hade nyss köpt modem till min MEGA/STe och loggade in på varenda Atari-BBS jag kunde hitta. Jag plågade diverse SysOp:ar med min okunskap, och de tvangs delge mej de elementära kunskaper en modemare bör känna till.

Dada & Surrealismus

En av dem svarade speciellt vänligt och utförligt. Hans BBS hade ett konstigt namn: *Dada & Surrealismus*. Han hade själv ett konstigt namn också – Dag Dao. Jag fick senare veta, att han från början kallades Anders Unneberg, men att han valt sitt mellannamn Dag och sin vietnamesiska mors efternamn Dao som ny identitet i samband med flyttning från Västerås till Skåne.

Jag mötte hos Dag – eller *Dada*, som han gärna ville bli kallad – en stor mängd tålmod och vänlighet. När han, efter ett tags kommunikation, undrade varför jag inte var point någonstans, fick hans argumentering mej att falla till föga och så småningom bli identifierad som 2:200/136.56.

Dada lärde mej allt om FidoNet's innersta skrymslen, och om hur elegant Atariprogrammen Semper/LED/JetMail hanterar den strida strömmen på nätet. Så småningom lärde han mej även tämja CAB/STiK, och och nu var det stora nätet inom begärligt räckhåll.

Jag fann hos Dada mängder av samförstånd i livsviktiga frågor om mänsklighetens välbefinnande, och kände rätt snart att vi tillsammans var ett oslagbart team. Uppenbarligen var denna känsla ömsesidig, och han gladdes åt de sporadiska engagemang jag lyckades ge honom. Han var min länk till Cyberspace, och jag gav honom ansvaret att förmedla väljud till publiken vid våra varieté-föreställningar.

Egentligen var han i begynnelsen novis på ljudteknik, men det dröjde inte länge förrän han mästade mej i detta ämne.

SAK/Skåne

En solig vårdag träffades ett gäng Atari-entusiaster hemma hos J. Kock. Vår avsikt var att starta en lokalavdelning till SAK, och Dada blev givetvis en utav stöttepelarna i det SAK/Skåne som så småningom bildades.

Han var nämligen precis sån: Varhelst han lyckades snoka upp en välvillig gemenskap, deltog han gärna aktivt i arbetet.

Jag brukar utse vår engelske vän Denesh Bhabuta till "Mannen med de tusen Internet-adresserna", men frågan är om inte Dada var snäppet värre i fråga om att öppna möten, skylta med hemsidor och glatt hoppa mellan email-adresser.

Dada har berättat, i lyriska ordalag, om sin fascination för nätverk av alla

de slag: "Tänk att så många människor kan kommunicera via ett futtigt modem". Han startade ett flertal BBS'er, och jag tror att det var genom Dada & Surrealismus han nådde och hjälpte flest virriga modem-förare. Det är inte bara jag som är tacksam...

För alla med en Atari och en önskan att kommunicera digitalt, var Dada den store, odiskutable auktoriteten. Fråga Bertil Jägar, Martin Häggbom, J. Kock eller vilken erfaren SysOp som helst – de kommer alla att svara någonting i stil med "Tja, det fanns ju problemsituationer där Dada gav de ultimata lösningarna".

Dada var också den som alltid försåg mej med starkt material till mina publikationer – *Svenska Bilagan* till Atari World och Atari Computing. Han gladdes stort över att leverera (i sista stund, men ändå) nyttig, roande och informativ text. Det var en sann glädje att publicera hans alster.

Dadas vardag verkade vara en evig

Ett litet utdrag ur alla de kondoleanser som skrivits

Jag har haft en del kontakt med honom, även träffat honom, och alltid tyckt att det varit en trevlig och seriös kille som ville hjälpa likasinnade Atarister.

Bertil Jägar • Dag hade ett sätt att uttrycka sig på, som var beundransvärt.

Rolf Johansson • Under de år vi arbetade tillsammans, både som SysOp:ar och i styrelsen i SAK/Skåne, så kände jag att Dag var en speciell och unik människa, som mer tänkte på andra än på sig själv.

J. Kock • En människa kan fortsätta finnas till i evigheter, efter att deras kropp tynat och röst tystnat. Minns honom, så dör han aldrig.

Per Edman • Hans artiklar i *Svenska Bilagan* var alltid ett sant nöje att läsa. De var ofta både roliga och upplysta.

Patrik Sanfridsson • Dag has long been one of the most active Atarians in Sweden. Always helpful when help was needed with never an unkind word about anyone. His absence will be deeply felt.

Tom Thomason • Very sad indeed to hear that news. Dag will be missed by us all.

Daron Brewood • He will be sorely missed as a worthy opponent in SEE.

Mark Kingston • Dag was, as far as I remember, always pleased and happy.

That's how I will continue to remember him. **Kim Andersen**

balansgång mellan att få styrfart på den privata ekonomin, hinna bevaka BBSen, hjälpa modemanvändare tillrätta, surfa, och – på senare tid mest av allt – att tämja Linux!

Linux – erövringen

Linux var det operativsystem, som under Dadas sista år blev den stora lockelsen, utmaningen. Jag hade själv turen att ramla över två nya Atari TT från USA, och vår vän var inte sen med att installera 030-versionen av Linux på sin maskin. Jag minns så väl hans ordflöde, när han beskrev förträffligheten med detta system.

Han slängde efter ett tag ut Windows 95 från sin PC för att låta Linux göra grovjobbet även där. Detta gick givetvis helt i linje med hans förkärlek för minoritets-plattformar och udda system. Linux blev Dadas stora utmaning och glädje.

När jag var som mest igång med att stödja bra shareware-program för Atari, kom jag i konflikt med mej själv. Här fanns ju en drös fantastiska kommunikations-program, och själv var jag sanerligen inte rätt man att ge god support åt dessa.

Dada var seg i starten. Hemskt seg. *"Jo, jag ska skriva till den där programmeraren. Nån gång..."*. Nåväl, efter denna tvekande start dröjde det inte länge innan Dada hade fixat bekväm support åt oss svenskar för flertalet kommunikationsrelaterade Atari-program. Hur många av oss har inte registrerat Semper, Led & Co genom Dada? Och hur många har inte fått fin vägledning av samme man, när programmen uppfört sej konstigt (eller man glömt

Mörka stråk

Han hade många sidor, vår vän. En av dem rådde han inte över, och det var den slags mörka demon som, under vissa stunder, tog Dadas liv i besittning. Mitt i allt positivt energiflöde kunde onda krafter ta över hans inre. Vi, hans vänner, förstod aldrig hur och varför, men uppenbart var och är, att Dada stred en ojämn kamp mot något annat – något större än honom själv.

Jag har själv fått höra, av såväl Dada som hans närmaste, hur han bytt skepnad från en sekund till en annan. Ifrån världsmänniskan till den innåtvände. Ifrån den rättrogne till den hopplöse tvivlaren. Ifrån medmänniskan till

motmänniskan. Han måtte ha lidit oändliga kval under detta ok.

Varför?

Var det en sjukdom? Var det ett steg i ett långväga sökande? Var det ett genmäle från ett tidigare liv? Vi kommer aldrig att få veta.

Vad som förmår en människa att, med strategi och planering, ända sitt liv och lämna en häpen, sörjande omvärld efter sej – det har vi alla svårt att fatta. Dada älskade sin son *Simon*, han trivdes fint med sin *Cristina*, han ställde upp bra för *SAK Skåne*, han verkade njuta av de utbildningar han genomgick, han hade stora planer för framtiden, han njöt sin roll som allvetande modem-guru, han gladdes åt det faktum att självuppoftande programme-rare fick en slant från Sverige då och då...

Nä, det slår slint i huvet på mej, när jag försöker greppa *hela* Dadas livsöde. Han var god, han var hemlig, han var

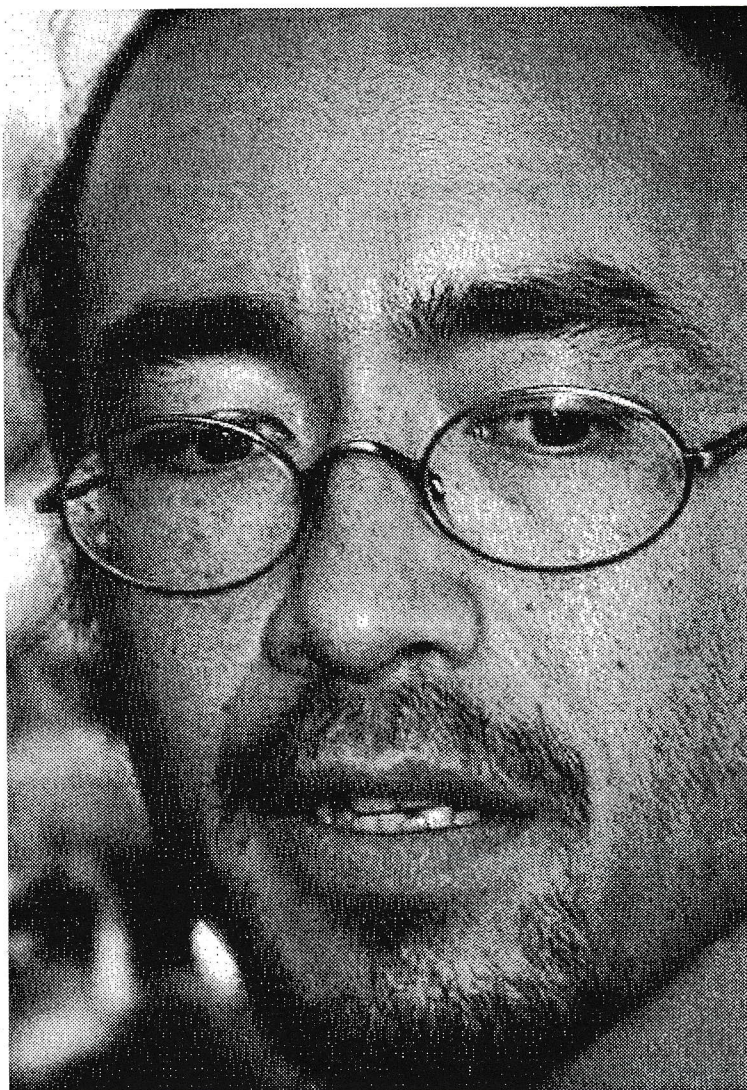
vacker, han var far, han var klok, han var SysOp – han *levde* kommunikation. Han var Dada.

Han är och förblir Dada! Jag vägrar inse annat!

Jag har nu mina återstående levnadsår på mej att invänta mötet med min vän. Jag gjorde aldrig, under våra år tillsammans, det jag borde gjort (och som säkerligen hade stärkt oss båda), men när vi träffas igen så ska jag göra det; ge honom en stor *kram*!

Dada sörjs utav sonen Simon och dennes mor Carin, flickvännen Cristina, föräldrarna Anh och Lars i Västerås, systrarna Ann-Sofi i Umeå och Monica i London, shareware-författare runt om i världen samt utav alla oss som hade förmånen att få ta del av Dadas kunskap, engagemang, klarsyn och vänskap. *Dada, må du vila på lätta moln tills vi ses igen!* ■

SVEN BORNEMARK
sven@bornemark.com



Vi glömmer för lätt

Just nu i denna sekund och i många många sekunder till, skickar en rymdsond på väg ut mot det okända bortom vårt solsystem, ut radiosignaler med hjälp av vår informationsteknologi. Signalerna innehåller information om jorden och var den är galaktiskt placerad(?), samt information om oss jordbor, ifall att någon utomjordisk intelligens skulle råka ha "radion" på och ha ont om semesterplaner. När denna sond skickades ut i det oändliga, så var det med hjälp av dåtidens mest avancerade IT och teknik som fanns att tillgå. Skulle vi om låt oss säga 500 år använda oss av samma IT/teknik för att göra om samma projekt? Svaret är med största sannolikhet nej. Man skulle förmodligen då behöva en annan sorts "radio" för att lyssna på vår "semesterreklam".

Låt oss nu anta att det finns lite "rymdnissar" där ute som har ont om semesterplaner, låt oss också anta att deras IT/teknologi är mycket mer avancerad än vår och att vi skulle behöva några tusen år för att uppnå deras standard. Skulle dessa "rymdnissar" ratta in rätt "kanal" och ha rätt "radio" för att kunna lyssna på vår nutida eller framtida rymdsonds meddelande? Rent intuitivt tror jag faktiskt det, då "dom" förmodligen(?) har haft en stor teknisk evolution under sin livstid och fast deras teknik nu är överlägsen vår, har den nog nån gång stått i ungefärlig fas med vår nutida eller 500 år framtida teknik. Förmodligen är dom nog såpass "smarta" att dom har tagit vara på sina tekniska som emotionella erfarenheter under sin evolution och kan därför ratta in "rätt kanal".

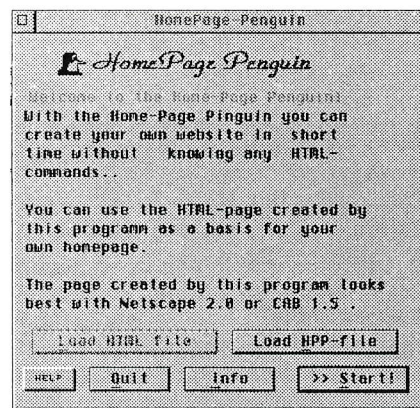
Man kan om man vill, tänka sig en rätt så underhållande tanke. Tänk om dom

rattar in vårt nutida meddelande från rymdsonden och skickar ett svar med hjälp av något som skulle kunna likna vår IT, bara att det tar 500 år för deras svar att nå tillbaka till oss. Skulle vi själva då komma ihåg vilken "radio" vi använde? Hitintills under vår evolution tycker jag att vi människor har haft jätklätt för att glömma bort och då tänker jag främst på det emotionella planet. Just nu känns det som om vi utvecklas mycket snabbare på det tekniska planet än på det emotionella och att vi håller på att utveckla en teknik, som vi kanske inte är helt emotionellt utvecklade att hantera. Och detta mycket på grund av att vi glömmer för lätt och inte lär oss av våra misstag, som vi gör om, om och om igen. Visst, många misstag är lätta att göra om flera gånger och är kanske inte så allvarliga, men hur allvarligt är inte till exempel ett misstag som krig! Borde man inte kunna lära sig av detta misstag?

Jag vill gärna kunna läsa detta nummer av AM om 50 år, men för att kunna göra det får vi människor börja lära oss av dom misstag vi har begått och försöka se till att inte begå dom igen. Om vi ska bli riktigt stora, märker vi misstagen redan innan eller medan vi begår och rättar till dom. Då kommer vår emotionella och tekniska utveckling att gå hand i hand, vilket för mig låter som en bra grund för framtiden vi förvaltar och ansvarar över gentemot våra medmänniskor. Vad tycker du? ■



SEBASTIÉN GUSTIN
gustin@ce.kth.se



Pingvinen pratar svenska

Webdesignprogrammet HP Penguin av Matthias Jaap har utvecklats kraftigt och koden har helt igenom optimerats för att tillgodose alla nya funktioner, som ständigt implementeras. Programmet är numera fyrspråkigt, då pingvinen började prata svenska efter en snabbkurs med mig i Göteborg och äger man en Falcon030, så känner den av AKP_Cookie och laddar automatiskt rätt språk. Programmet har blivit kommersiellt och premiärvisades på ATARI messe '97 i Neuss/Düsseldorf den 4 oktober under benämningen HomePage Penguin Pro 2.0. FALKE-Verlag, förlaget bakom tyska datortidningen ST Computer säljer paketet där även svenska sidor ingår i manualen, samt hjälpprogrammet Alta Lista 2.0. Programmet skapar webbdokument utan att man behöver kunskaper i HTML, det stödjer numera CAB-protokollet, vilket gör att objektlänkning via OLGA inte längre är nödvändigt. CAB uppdaterar resultatet automatiskt i ett av sina fönster under körningen av HP Penguin. Den brevskörd Matthias erhållit hittills visar att det faktiskt finns fler användare av programmet i Sverige än i hemlandet Tyskland. En demoversion släpptes i början av oktober efter hårda tester av programmet bland annat efter senaste betatestversionen Preview Release 3. HomePage Penguins svenska sidor finns på: <http://www5.tripnet.se/mille/penguin/>. ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se

Radannonser

Falcon 030 köpes, max 4000 riksdaler. Ring 0383-13633, Johannes Ivarson.

Säljes: 1040STF m. 4MB inklusive SM124 och Cubase 3.0 med manual. 1500:- MKS-20 elpiano i modul. Sex ljud. Få ljud men låter väldigt bra. 1500:-

MIDI-mixer med sju kanaler och noice-gate, lite defekt. Nypris 6000:-, jag vill bara ha 1800:-.

Köpes: Novakort. Ring och föreslå pris. IDE-hårddisk 2,5 el 3,5, minst 500MB. Ring till Anders Lindström på 040-234880.

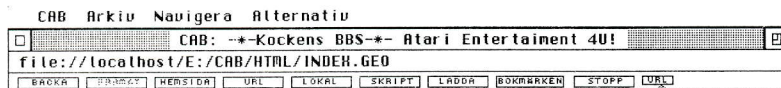
Säljes: Mega 4 med SM124, 44MB HD. SLM 804TM. Notator SL inklusive diverse andra originalprogram. 5000:-. Kosminsky Branislaw,

Stallmästareg. 37, 587 35 Linköping, 013-160387, 0705-160387.

TT030 med 24bit Nova VME grafikkort säljes för 4000kr. Jan-Olof Jansson, jo@enterprise.shv.hb.se.

Säljes: Atari Mega 4 med Atari SM 144 bildskärm, 4 MB Ram, 80 MB HD, 16 Mhz accelerator (ICD AdSPEED), TOS 2.6 med Winx, OverScan, allt inbyggt i en towerlåda. Pris: 2,500:-. Atari Falcon 030, 4MB Ram, 127 MB HD. 14" Targa SVGA färgskärm. Pris 5000:-. Ev säljes även Cubase Score 2.0. Tel. 0321-167 69, Stig Josefsson. ■

Nyheter i CAB v2,5



För er som inte vet det, finns det nu en ny version av CAB ute i handeln.

Namnet är CAB v2,5 och det finns en hel del nyheter i denna version.

Ni som redan köpt CAB v2,0 kan uppgradera till v2,5 billigare om ni meddelar ert registreringsnummer från v2,0. I CAB v2,5 ingår nu ett PPP-program som heter PPP-Connect som tyvärr dock enbart fungerar med multitasking. Men räddningen finns nu även för er som inte kör med multitasking. STING har precis släppts i en ny version (v1,06) och har nu fullständig PPP-support!

I CAB v2,5 är menyvalet "Cache Tool" utbytt mot "Modules". När man klickar på detta menyval dyker det upp en liten lista på olika "plug-ins" till CAB. Plug-ins är detsamma som hjälp- eller tillbehörsprogram till CAB ungefär som i Netscape eller Internet Explorer. Alla plug-ins läggs i en mapp som heter modules inuti CAB-mappen.

Här är en lista på de plug-ins som finns för tillfället.

CABstega – CAB Steganografi

Med denna plug-in kan man gömma hemliga meddelanden i en hemsida utan att de syns när man surfar. Enda sättet att se dessa meddelanden är att använda just ovan nämnda plug-in för att koda upp dom. Detta gör att alla CAB-ägare kan skriva små hemliga anti-PC-meddelanden till varandra på sina hemsidor.

AutoSurf

Denna plug-in gör det möjligt för CAB-användaren att ladda hem kompletta hemsidor, med bilder och allt, utan att behöva titta på sidan. Detta gör att man i lugn och ro kan kolla sidorna offline

när man har tid. Man kan ställa in så att den struntar i att ta hem långa ljudfiler typ Real Audio, eller stora packade filer. En riktigt bra modul faktiskt.

CABcache

Denna plug-in gör att du kan rota runt in din cache (den mapp där alla dokument och bilder sparas på din hårddisk när du surfar) och spara bilder eller hemsidor som du vill behålla för senare bruk. Om man tittar på filerna i cache-foldern har dom konstiga filnamn vilket gör att man omöjligt kan lista ut vad som döljer sig bakom namnen. Men CABcache ger filerna sina rätt namn, och ger dig också möjlighet att titta på filerna så att det verkligen är just den fil som du ville spara. Denna plug-in kan man inte vara utan!

CABcheck

CABcheck testar bokmärkeslistan och säger ifrån om förändringar har skett på någon av sidorna sedan du var där sist. Resultatet visas i ett nytt fönster.

CABdload

Denna plug-in gör att du kan ladda hem stora filer i bakgrunden samtidigt som du fortsätter att surfa. För detta krävs givetvis multitasking. Denna plug-in startar så fort man trycker på en packad fil typ zip eller lzh.

CABalog

CABalog skapar bibliotek med bildinnehåll. Om du till exempel lägger in en massa GIF- och JPG-bilder i en mapp, visar CABalog alla dessa bilder i förminskad storlek och när man väljer en bild så visas den i full storlek i CAB. Ännu en bra plug-in att använda till Cache-mappen.

CABcom

Är du trött på all reklam på hemsidor? Denna plug-in gör att du kan filtrera bort reklam typ "InterNet Link Exchange". En bra plug-in som gör att sidorna går snabbare att ladda.

CAB-FTP

En plug-in för FTP till CAB som även

kan användas från desktop. Vid klick på en FTP-länk startas denna plug-in automatiskt och ger dig ett smidigt och lättanvänt FTP-program.

Korrigerade buggar

Självklart har också en del buggar i CAB retts ut. Supporten för ramar (frames) är numera nästan 100% pålitlig och äntligen går det smärtfritt att använda sig av söktjänsterna Alta-Vista och Yahoo. CAB v2,0 hade ju vissa problem med det. Buggarna när det gällde formulär har också rättats till. Så nu går det fint att fylla i formulär.

En annan ny sak som också är underbar är att man kan krympa ner rullningslistorna till små läckra format istället för de stora blaffor vi är vana vid. Speciellt bra är detta på sidor med ramar. Vissa har så många ramar på sina hemsidor att det är fullständigt omöjligt att urskilja vad hemsidan egentligen handlar om. Men krymper man ner rullningslistorna blir allting perfekt igen.

CAB v2,5 har också fullständig support för OLGA. Om du använder till exempel QED (som också stöder OLGA) för att göra dina hemsidor, kan du se hemsidan växa fram i CAB samtidigt som du skriver den i QED. Ett bra sätt att sparat tid på. Ett sådant förfarande kallas objektlänkning. Men det kan ni säkert läsa mer om någon annanstans.

Fler nyheter

CAB kan numera använda NVDIs färgtabeller, vilket gör att färgerna inte ändras längre när man "toppar" fönster.

Om man råkar radera en font som man använder i CAB försöker CAB automatiskt att hitta en liknande.

Man kan nu importera bokmärkesfiler från äldre versioner av CAB, samt från Netscape och Internet Explorer!

Man kan numera även spara bilder från en hemsida direkt var man vill på sin hårddisk precis som i Netscape och IE. "Save image" (spara bild) dyker upp i menyn man får upp med högerknappen.

Slutord

Jag tycker inte att ni skall vänta längre. Det är bara att slå till. Ni som redan har köpt Cab 2,0; uppgradera nu!

Ni som ännu inte köpt CAB; gör det nu! Det finns ingen anledning att låta bli längre. ■

JESPER KOCK
kock@kockens.pp.se

Fem nya svenska logikspel i mono

När Pekka får att göra går han verkligen in för sin uppgift. Nu har han fått tag på lite mono-spel till Atarin, gjorda av en programmerare i Göteborg.

Här sitter jag som första testare, utanför Christer Svanbergs närmaste krets, och spelar hans senaste spel, gjorda i GFA-basic. Jag har fått dem hitskickade igår via medlemstelefonen som jag har här hemma hos mig. (Snälla ni som ringer på dagtid när jag är i skolan, ring mig på kvällen eller under helgerna istället.) Vi kopplade upp våra modem mot varandras terminalprogram och swish, hangup och Pekka hade att göra dom närmaste timmarna därefter. Christer är en norrlänning som stadgat sig i Tuve på Hisingen med familj och barn. Han klarar inte en dag utan att sitta och koda lite GFA. Och vem klandrar honom. När man väl får en programmeringsidé så går det inte att tänka på någonting annat förrän programmet börjar bli färdigt.

Dessa fem spel har en hel del gemensamt och det viktigaste är förutom det grafiska gränssnittet att de bygger på din logikkapacitet och i vissa fall på din snabbhet. Alla spelen styrs med hjälp av musen. Jag gillar logikspel (förutom schack faktiskt) dit brädspelen ofta hör hemma och håller fortfarande på med mitt satans luffarschackspel i SAK-net om ni kommer ihåg artikeln om onlinespel.

Jag har aldrig träffat Christer men vi har pratat en hel del timmar nu per telefon. Jag fick ett av Christers spel tidigt i somras av en gemensam bekant så jag var inte obekant med hans speltillverkningskapacitet. Jag är som sagt en riktig "fan" av denna typ av spel inklusive Tetris och vi går väl igenom spelen ett efter ett. Innan vi gör det vill jag bara nämna att alla spelen avslutas med hjälp av Esc-tangenten.

Första spelet

Vi börjar med *Burst* som är just det spel jag fick i våras. Det är en patiens och då tänker ni genast – inte en patiens till! Jo, och den skiljer sig gan-

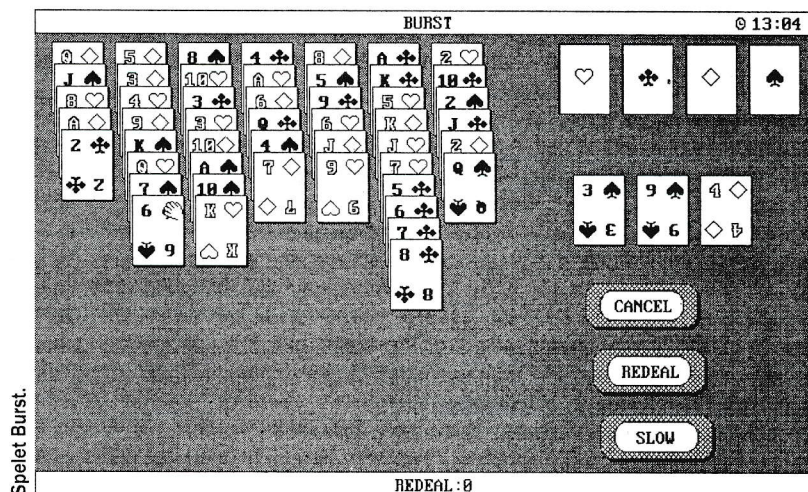
ska mycket från andra patiens i och med att man själv kan påverka utslaget mer efter logik än just slumpen som annars binder en, plus att den har strama möjligheter till att kunna flytta ett kort. Vi tar spader 7 som ett exempel. Du kan lägga detta på antingen spader 6 eller på spader 8, dvs du bygger antingen uppåt eller neråt. Om det är just det kortet som du vill flytta så kan du också välja att lägga detta på en av tre avsedda tillfälliga förvaringsplatser. Det bästa är trots allt att patiensens alltid går ut till slut.

Vad är då poängen? Jo, när du nått dithän att du inte kan göra ett enda drag så trycker du på en knapp med musen som heter redraw. Då samlas alla korten in rad för rad och läggs varsamnt ut igen. Man kan låta datorn göra detta sakta så man ser hela förloppet eller så trycker man på "fast" så det visslar till, och så ligger korten ute på plats igen. Mitt personliga rekord är en enda redraw, sen gick patiens ut och detta lär jag väl inte få uppleva igen. Burst är den mest positiva patiens jag hitintills har lagt och jag har både lagt och tröttnat på flera patiens i mina dar.

Bouncer är ett spel som kan få vem som helst att vilja slänga ut musfanskpet genom fönstret. Du har en kula som skall röra sig ifrån ena sidan av skärmen till den andra. Det kan väl inte vara så djäkla märkvärdigt heller? Nepp, inte när man kör dom två första svårighetsgraderna på lägsta hastighet. Kulan är inte större än en pixel och går oavbrutet diagonalt fram, tillbaka, upp och ner i ett fast mönster. Haken är att det hänger ner linjer ifrån "taket" och linjer går upp ifrån "golvet" så kulan hela tiden studsar där emellan och upp/ner igen. Med ett mustryck ändrar kulan riktning 90 grader. Denna rikningsändring ändrar enbart kulans upp eller nergång, inte sida till sida så det gäller att man verkligen tänker sig för och rör musen vid rätt tillfälle eftersom detta spel går på tid. Mitt rekord är samma på både nivå 1 och 2 vilket är fyra sekunder.

Musfritt spel

Dicey är ett program som inte styrs av musen faktiskt utan enbart med pil-tangenterna. Du skall rulla en tärning över skärmen där det finns fördjupningar som skall fyllas upp. Dessa för-



djupningar ser ut som om du gjort tärningavtryck i pepparkaksdegen (det är ju jul snart igen). Dessa hålor skall fyllas igen och det gör man genom att tärningens ovansida skall ha samma nummer som står i gropen. Detta är rätt

trixigt och det tog en stund för mig innan jag kom underfund med hur man får tärningen att smidigt byta nummer så att rätt nummer framträder i rätt grop. När man klarat av ettans svårighetsgrad med dess sex hål så kommer

tvåan med tolv hål och så vidare. Jag rullade tärning här nyss så jag fick en lättare kramp i handen. När man låst in sig i något hörn får man lov att börja om på samma svårighetsgrad igen efter man tryckt på Esc-knappen.

Quad är Christers egen uppfinning. Det är ett brädspel som bygger på lufarschackprincipen men det är betydligt mer kraftfullt. Denna datorvariant är till för en spelare och man spelar då mot datorn på två olika svårighetsgrader. Jag har spelat det tre gånger och åkt på stryk på den lätta nivån varenda gång och jag skall förklara varför. Båda spelarna sitter med varsin spelplan på 4 X 4 fack för brickor. Man skall få fyra brickor i rad som skall ha minst två gemensamma egenskaper, och dessa egenskaper är följande: storlek (små eller stora), färg (svart eller vit), fyllnad (genomborrade eller massiva) och form (kvadratiske eller oktagonala [8-kantiga]). Senaste gången jag åkte dit berodde på storleksegenskapen som var okänd för mig då. I och med att spelet har så många möjligheter vid varje drag är det mycket lätt att tidigt begå misstag. När det är din tur att placera ut en bricka på din spelplan så är det motståndaren som väljer vilken bricka du skall lägga ut och vice versa.

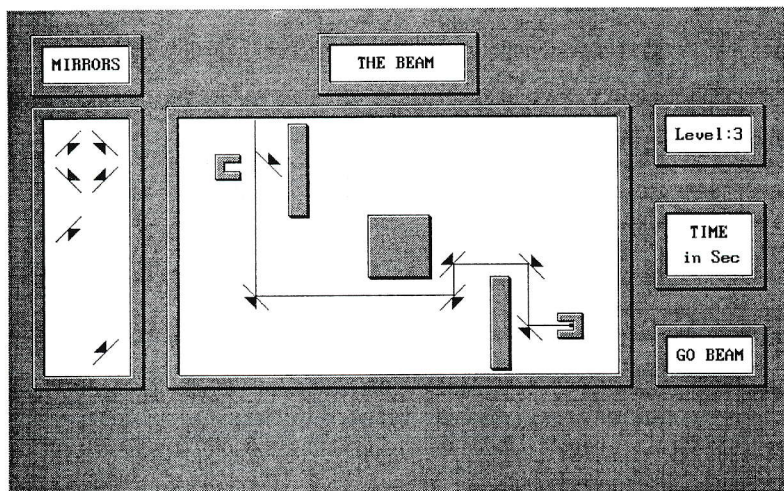
Laserlabyrint

The Beam har en labyrint som man skall skjuta en laserstråle igenom. För att ändra strålens riktning i labyrinten använder man speglar som man placerar ut i labyrinten med musen. Väljer man fel spegel plockar man tillbaka den igen eller placerar den någon annanstans. När man anser sig färdig så trycker man på "go beam" och lasern sticker iväg och testar ifall dina speglar befinner sig på rätt plats eller ej. Vid lite längre avstånd kan det vara lite svårt att placera spegeln så att inte strålen slinker förbi vilket den alltid gör några gånger under spelets nio nivåer. Strålen skall träffa en likadan liten pryl som kanonen vilket ger spelet en viss symmetri. Vi får hoppas framöver att det kommer fler banor till detta spel.

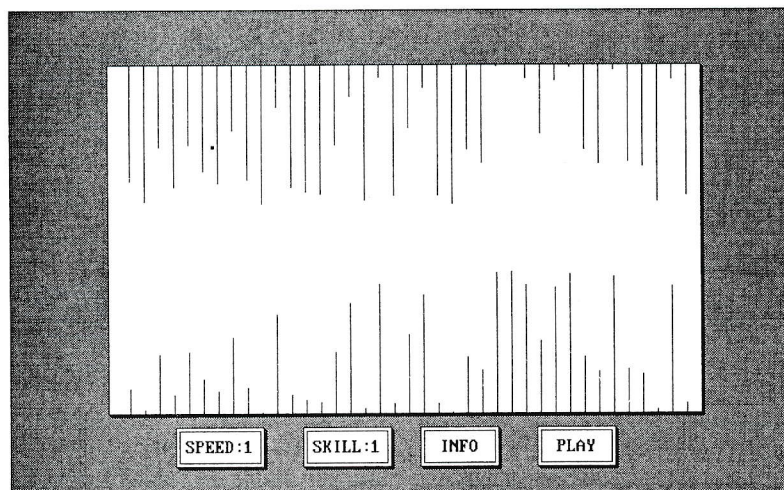
Spelen är inlagda PD-biblioteket på SAK 540 och glöm inte att alltid skriva diskett-numret för det är det enda vi använder oss av för att hitta rätt diskett till dig. Spelen har engelska språket som standard både i spelen själva och i manualerna. ■

PER-ERIK "Pekka" PETERSON

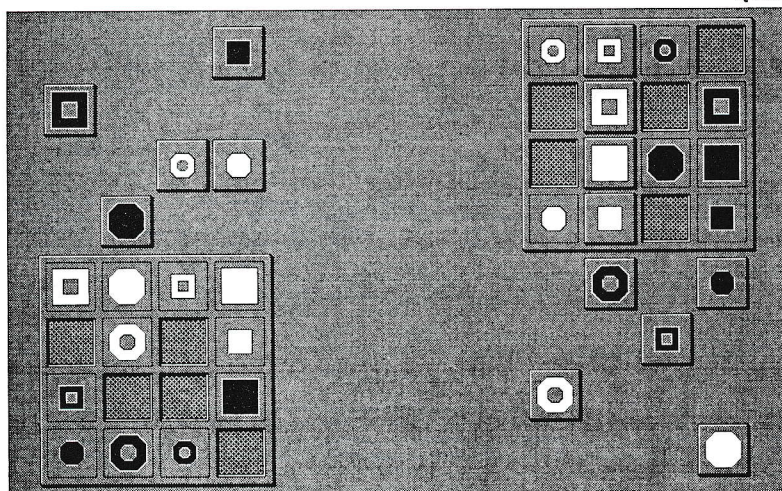
The Beam.



Bouncer.



Quad.



Lär dig mer intressant om digitalinspelning



Den här gången tar Claes upp lite nya frågor och svar, han går igenom offline-funktionerna och beskriver Cubase Audios så kallade inspelningspool.

Jag sällar mig till den stora skara som saknar Dag Dao efter hans oväntade bortgång och jag hoppas att han har det bättre där han är nu. Tråkiga saker händer ibland, men livet måste gå vidare för oss som finns kvar, så jag fortsätter här min artikelserie där jag försöker reda ut diverse begrepp inom musikens värld. Denna gång handlar artikeln, liksom förra gången, om Cubase Audio. Men vi går nu in på några speciella funktioner.

Dock ska jag först behandla ett par frågor jag har fått från lite olika håll.

Frågor och svar

Jag får någon sorts choruseffekt ibland när jag spelar in från synten (men det saknas när jag sedan spelar upp). Vad kan det vara för fel?

Choruseffekten beror på att du spelar upp ljudet två gånger när du spelar in (låter skumt, eller hur). Problemet är att du först spelar på klaviaturen och därigenom får ljud direkt från synten, men samtidigt skickas tonerna till datorn och därifrån vidare ut till synten och det ger en chorus- eller flanger-liknande effekt.

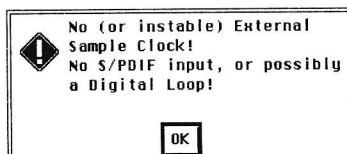
Lösningen då? Antingen letar du upp någon meny på synten där du kan välja Local on/off (ska stå på off när du jobbar med sequencer, men på on om du vill spela live utan att koppla in dig till datorn). Alternativt kan du gå in i Cubase-menyn Options - Midi setup och välja att stänga av midi thru på syntens mottagarkanal.

Varför kan jag inte välja 32kHz vid inspelning? Många DAT:ar använder ju denna samplingsfrekvens för att få plats med mer på banden.

Jag misstänker att du inte har vågat prova. 32kHz stöds av Cubase Audio, men bara om signalen kommer med extern klocka från DAT:en - det går alltså inte att välja 32kHz om man spelar in från den analoga ingången i datorn (A/D).

Varför får jag ett felmeddelande om att det inte finns någon extern samplingsklocka när jag startar?

Det kan i princip vara en av tre orsaker; det saknas en



inkommande extern klocka när FDI är vald som input i fönstret för Hardware Setup (om du har kopplat in en DAT via S/Pdif-interfacet kanske du har glömt sätta igång DAT:en - eller glömt koppla in en digital kabel), eller så har du lyckats få en digital loop - dvs att både in och ut är kopplade samtidigt till S/Pdif-interfacet och DAT:en inte bryter förbindelsen automagiskt, eller helt enkelt (men mycket ovanligt däremot) att S/Pdif-interfacet har gått sönder.

Varför visas det negativa värden på "free events"

i Cubase Audio efter det att jag bytte till 14MB RAM?

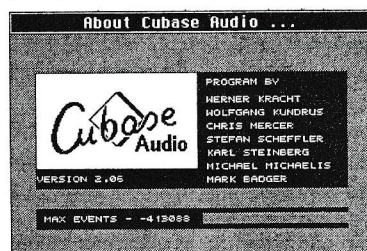
Det kan man verkligen fråga sig! Jag har faktiskt påpekat denna bugg för både Fitzpatrick och Steinberg för länge sedan, men det har inte blivit fixat ännu. Allting fungerar perfekt, men just när det gäller "free events", visas fel värde - irriterande men helt ofarligt.

Offline-funktionerna

Det var frågorna för denna gång - nu över till lite andra intressanta saker, nämligen offline-funktionerna i Cubase Audio. Offline innebär att redigering görs på hårddisken och inte i realtid. Man måste ange en källfil (source) och en målkatalog (destination). När man markerar källfilen, visas en del data om den - till exempel storlek, om den är stereo eller mono och vilken samplingsfrekvens den är inspelad med. Behöver man, går det bra att skapa nya kataloger så man kan få lite struktur på sina ändringar. Vad händer med filerna när man använder funktionerna? Allt finns beskrivet kortfattat i handboken för Cubase Audio, men det är ju ofta lättare att förstå på svenska, så jag försöker här berätta vad som händer.

TIMESTRETCH

Detta är en funktion som kan vara användbar ibland, men först ett par varningens ord. Timestretch fungerar av någon anledning inte bra på alla hårddiskar och på vissa fungerar det inte alls! Dess-



utom är det ett perfekt sätt att förstöra en bra inspelning om man inte gör väldigt små justeringar. Vad är då meningen med effekten? Jo, om man vill göra en inspelning lite kortare eller lite längre, utan att ändra tonhöjden – då har man hittat rätt. Parametrarna som kan anges är tid, tempo (i BPM) eller antal samplingar. Detta kanske är mest användbart om man arbetar med till exempel trumloopar som ligger på en samplings-CD, men i fel tempo. Då ändrar man helt enkelt från det inspelade tempot till det man behöver i låten. Funktionen är väldigt enkel att använda, men tar lång tid att utföra för datorn (typiskt ungefär 2,5 gånger originallängden).

8->16 TRACKS

Konverterar alla valda inspelningar från okomprimerat till komprimerat format, så att de går att använda när man får slut på kanaler och behöver gå över i 16-spårsläget.

16->8 TRACKS

Som föregående, men tvärtom. Ett exempel kan vara att man spelar in en massa körstämmor, för att få ihop en gospelkör av några få röster, i 16-spårsläget.

läget, men sedan vill ha leadsången i full DAT-kvalitet. Då mixer man ner körspåren så att de blir lite färre och sedan omvandlar man nermixningen till 8-spårsläget och spelar där in leaden. Kören ligger ju ändå mixad lägre än leadsången, så den lilla kvalitetsförlust som uppstår vid komprimeringen i 16-spårsläget blir inte märkbar i slutmixen.

STEREO->MONO (MIX)

Om du har en stereofil och vill ha den

ihopmixad till mono är detta funktionen du använder.

STEREO->MONO (LEFT) OCH (RIGHT)

Denna funktion används när du vill skilja på höger och vänster kanal i en stereomix. Detta är nödvändigt för vissa av offline-funktionerna, eftersom alla inte kan hantera stereofiler.

COPY

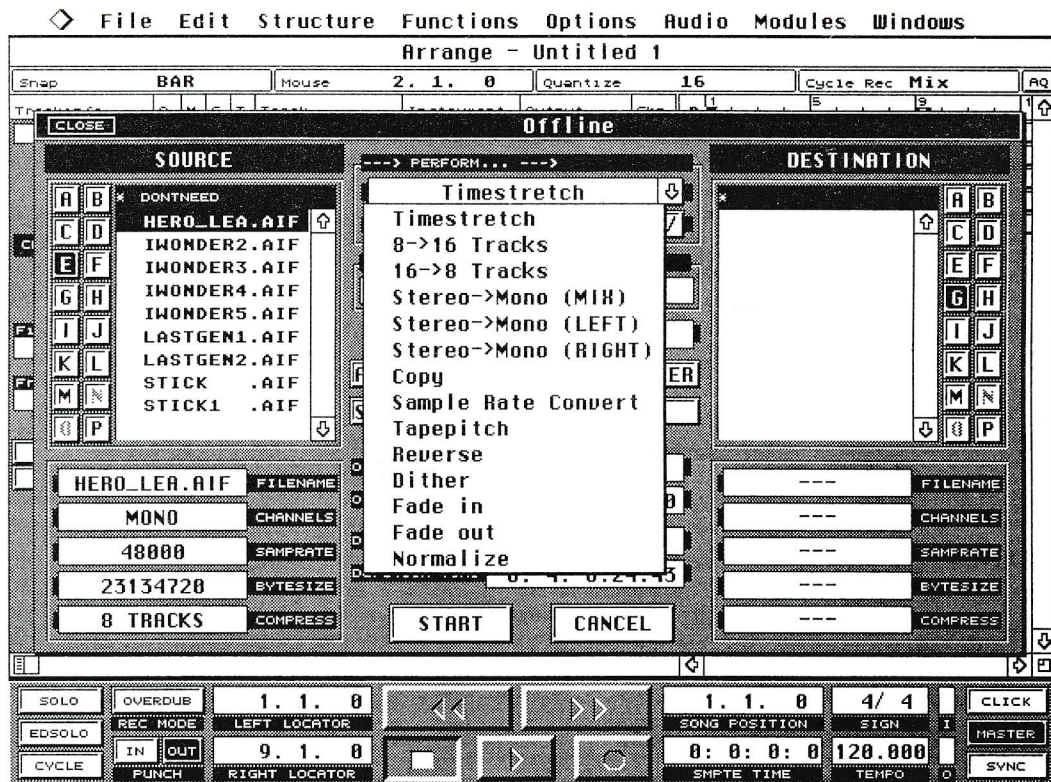
Hmmm, vad brukar copy betyda? Jo, man kopierar den markerade inspelningen till ett annat ställe. Kan vara användbart om man vill använda samma inspelning i flera låtar, men ändå vill ha alla inspelningar i "rätt" mapp och inte bara hänvisa till en annan mapp i Poolen.

SAMPLE RATE CONVERT

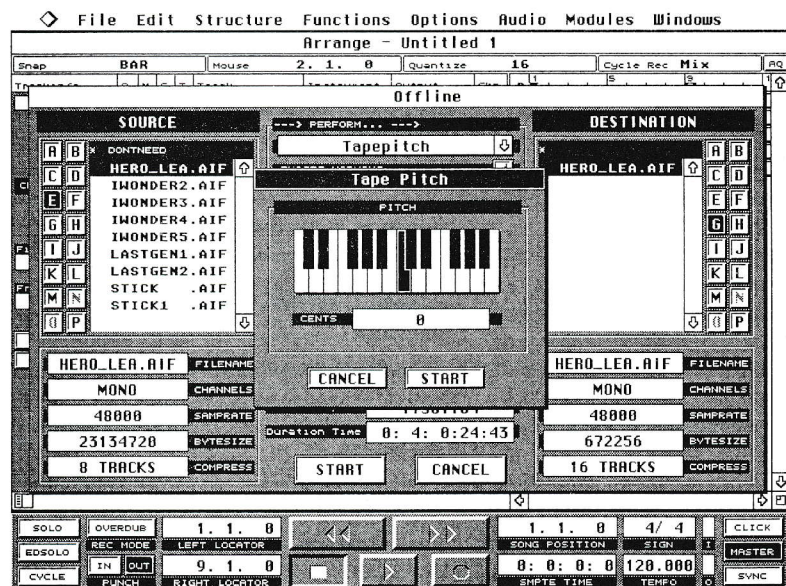
Denna funktion omvandlar mellan olika samplingsfrekvenser. Förvalda är 44,1 eller 48kHz, men helt andra frekvenser kan ställas in om man vill. Om man har spelat in sin master på DAT med 48kHz (de flesta DAT:ar spelar inte in analogt på 44,1kHz), måste det omvandlas till 44,1kHz om man vill bränna en audio-CD.

TAPEPITCH

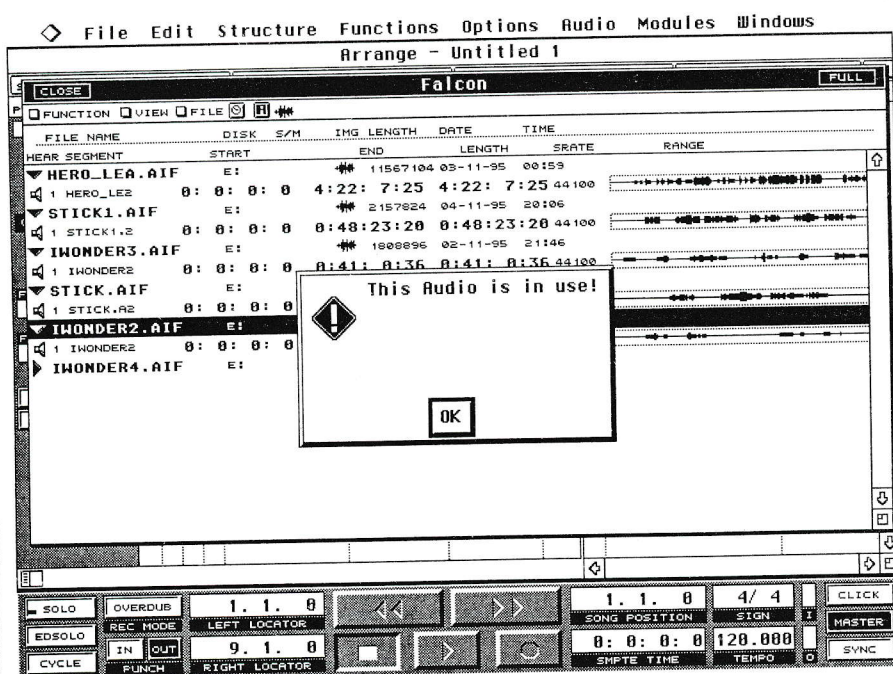
Här får man upp ett två oktavers tangentbord och en finjusterings-siffra. Vad som händer är samma som om man



Här ser vi offline-fönstret i Cubase Audio, med alla funktioner framme.



Tapepitch-justeringen ser ut så här.



Aja baja. Inte får man radera en inspelning som används i arrangemanget.

ökar eller minskar hastigheten på ett band – dvs vid omvandling uppåt, får inspelningen högre tonläge och hastighet, medan omvandling neråt ger motsatt verkan.

REVERSE

Denna funktion vänder inspelningen bak och fram, så den spelas upp baklänges.

DITHER

Dither är avsett att användas exempelvis efter en fade-out, där ljudet blir väldigt svagt och i slutet av faden blir lite grötigt. Funktionen lägger då till slumpmässigt brus för att göra det hela klarare. Skumt låter det och jag har aldrig haft tillfälle att testa funktionen själv – men det kanske kan behövas någon gång i framtiden.

FADE IN/OUT

Här ställer man in hur lång upp- eller nedtoning man vill ha. Kontroller finns för tid, typ av fade och hur noggrann faden ska vara.

NORMALIZE

Om en inspelning är för svag, kan man använda normalize för att öka volymen på den. Vad som händer är att inspelningen genomsöks efter det starkaste stället och sedan förstärks hela inspelningen så att det kraftigaste får högsta möjliga nivå och resten förstärks lika mycket. En sak att tänka på är att även

bruset förstärks lika mycket, så för att behålla så bra ljudkvalitet som möjligt, kan det vara bättre att göra om inspelningen – men om det är marginella justeringar är brusökningen försumbar.

AUTO TO 16

Tar alla 8-spårsfiler i source-fönstret och konverterar dem till 16-spårsformat i en ny mapp som får namnet sixteen. Dessutom byts hänvisningen i Poolen ut till de nya, omvandlade filerna. Man får dock aktivera 16-spårsmixern själv på arrange-fönstret (i hardware setup ställs mixermapen om automatiskt).

SELECT ALL

Markerar helt enkelt allt i source-fönstret.

NEW FOLDER

Skapar en ny mapp i destinationsfönstret.

DELETE

Tar bort filer eller mappar i destinationsfönstret.

START

Startknappen aktiverar den valda funktionen.

CANCEL

För att avbryta en pågående bearbetning, tryck upprepade gånger på cancel så avslutas operationen. Destinationsfi-

len tas inte bort automatiskt efter cancel, utan måste avlägsnas med delete.

Tro det eller ej, men nu är alla offline-funktioner avklarade.

Poolen

Nu är det dags för ett snabbt dopp i Poolen – kan vara skönt så här i sommarvärmen. Vad är poolen i Cubase Audio? Jo, det är här alla inspelningar radas upp och hålls reda på. Vill man lyssna på en viss inspelning, kan man trycka på den lilla högtalaren framför namnet (om det inte syns någon högtalare, trycker du på trekanten framför namnet – och vips! så halkar det ner en rad till med högtalare och allt...).

Om man har använt vågformer kan man även trycka var som helst i vågformen som syns ute till höger om all annan info om inspelningen. Man ser diverse information om inspelningen, som var den börjar, längd och samplingsfrekvens. Finns här en inspelning som inte används i den aktuella låten, tas den bort med delete eller backspace. Vill man däremot radera inspelningen från hårddisken håller man ner Ctrl och trycker på backspace. Det går att ladda in fler inspelningar med Import audio file om man vill. Om man ofta använder samma inspelningar i flera låtar kan man även spara poolen för att sedan ladda in den i nästa låt. Då slipper man leta upp inspelningarna en i taget. För att få in en importerad audiofil från poolen till arrange-fönstret, drar man helt enkelt ut den med musen och släpper på lämpligt ställe på ett audiospår.

Det var allt för denna gång – hör av er om det är något speciellt ni undrar över (vare sig det gäller hårddiskinspelning eller midi). Det kan vara svårt att hitta på lämpliga ämnen (åtminstone när allt är så självklart som det blir när man har jobbat med det ett flertal år), men om inga förslag kommer in, tänkte jag att jag kanske skulle ta upp lite om CD-bränning i nästa nummer.

Ta gärna en titt på min hemsida om ni känner för det – där kan finnas en del användbar information. Adressen är: <http://home5.swipnet.se/~w-51781/>. Kontakta mig för frågor och förslag. Ha det bra. The show must go on. ■

CLAES HOLMERUP

claes.holmerup@mailbox.swipnet.se



Tycker du att dina program går för långsamt? Vill du ha fler färger på skärmen och högre upplösningar? Skulle du vilja kunna utnyttja moderna supersnabba

hårddiskar och CD-ROM-spelare? Önskar du att du kunde byta ut ditt tangentbord mot ett modernt ergonomiskt sådant?

Magic PC

– ett steg framåt

Jag har en känsla av att många av våra läsare svarar nej på ovanstående frågor. I våra mest cyniska stunder har Rolf och jag ibland funderat över att börja publicera artiklar om hur man klockar ner sin processor, byter från dubbelsidig till enkelsidig diskdrive och hur man gör för att kunna använda 1/4 megabyte RAM i sin dator. Nåväl, skämt och satir åsido, för mig började för ett knappt år sedan ovanstående frågor bli väldigt aktuella och påträngande.

Vad har man då för alternativ som Atari-ägare om man vill skaffa sig ett snabbare system? Ja, som ST- och STE-ägare kan man givetvis skaffa sig en Falcon. För Falcon-ägare finns det också en del alternativ. Man kan snabba upp sin Falk rejält med en Afterburner och kanske ett extra grafikkort eller ta det större steget och köpa en Hades. Både jag själv och flera andra Falcon-ägare jag känner funderade på dessa alternativ när våra datorer började kännas för långsamma.

Själv fastnade jag (och en del andra med mig) för ett helt annat alternativ. Jag köpte en PC och en Atari-emulator, alltså ett program som får PC:n att uppföra sig som en Atari-dator. Sedan kan man köra sina favoritprogram precis som vanligt, i alla fall nästan.

Vad är "Atari"?

Vad står egentligen begreppet Atari för? För mig har det alltid varit mjukvaran och utseendet hos själva användarinterfacet. På senare tid har jag förstått att

alla inte resonerar på det viset utan att en del även är nogga med att programmen körs på "rätt" hårdvara. Med begreppet rätt hårdvara menas datorer tillverkade av Atari eller Atari-kompatibler.

Den som är mindre intresserad av vilken typ av dator man kör sina Atari-program på gör inte helt fel i att fundera på att skaffa en Atari-emulator nästa gång det är dags att uppgradera sin hårdvara (dator). Det finns Atari-emulatorer för både PC och Mac. Första frågan att ställa sig blir alltså "Skall jag skaffa PC eller Mac?".

En faktor att väga in är den att på en likvärdig PC och Mac går Atari-programmen betydligt fortare på Macen. Det har att göra med att Macens CPU tillverkas av samma företag som Ataris, nämligen Motorola. Längre än så här skall jag inte gå när det gäller diskussionen om vilken dator man bör köpa. Varför jag själv valde PC har att göra med en sak som vi nu har kommit fram till.

"Kollektivt självmord"

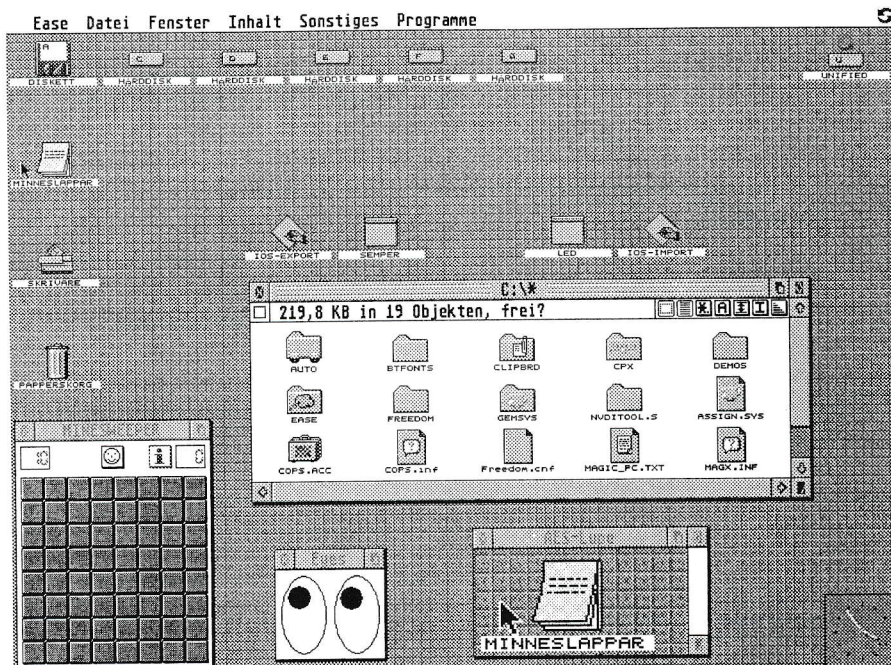
Jag minns en insändare som för några år sedan argumenterade för att en övergång till MagiC Mac var lika med kollektivt självmord. Vid den tidpunkten höll jag helhjärtat med skribenten och argumenterade med kraft för att Atari-emulatorer skulle hållas utanför AM och NAS. Så skedde också men på senaste NAS satt jag alltså och demonstrerade MagiC PC. Vad hade hänt under mellantiden?

Jo, Atari-användarna begick faktiskt kollektivt självmord! Genom att inte köpa ny hård- och mjukvara eller uppgradera sina system och program. Visst, ett fåtal gjorde och gör fortfarande detta men det stora majoriteten gör det inte. Tror ni mig inte så prata med någon (före detta) Atari-handlare. Vid senaste NAS valde två "tunga" återförsäljare att utebli, det är inte svårt att räkna ut varför.

Så varför valde jag PC? Jo, för att det är den i särklass största datorn idag med det i särklass största och bästa programutbudet. Jag får alltså tillgång till detta programutbud *samtidigt* som jag kan fortsätta köra mina Atari-program i superfart. Något som i alla fall för mig var för bra för att kunna motstås.

Vad får man?

I "paketet" man får när man köper MagiC PC ingår flera saker. Själva programmet MagiC PC består egentligen av två delar. Dels en del som emulerar en generell Atari-dator (hårdvaran) och



Så här kan desktopen se ut när man kör med Ease. Allt ser ut som det brukar, enda skillnaden är att systemet körs på en PC.

så själva operativsystemet MagiC, vilket är samma operativsystem som MagiC för Atari och MagiC Mac. Sedan får man också senaste versionen av den utmärkta desktopen Ease på köpet.

Den hårdvara som emuleras är all normal Atari-hårdvara förutom cartridgeporten och midi-portarna. Ljudchipet kan alltså emuleras men det alternativet bör man bara slå på om/när man behöver det för det sänker hastigheten hos systemet. Serie- och skriveport emuleras perfekt, jag får lika snabb och stabil överföring via serieporten när jag kör Atari-program som när jag kör rena PC-program.

Man kan själv ställa in hur man vill lägga upp hårddisk användningen. Man kan använda PC:ns hårddisk direkt om man vill, långa filnamn går utmärkt att använda eftersom MagiC stödjer filsystemet i Windows 95. Man kan också skapa mappar (så ser det ut från desktopen i Windows) som för Atari-programmen ser ut som hårddiskpartitioner. Bra om man inte vill blanda sina Atari- och PC-filer. I MagiC PC måste man alltid boota från en sådan mapp, som alltså för Atari-programmen ser ut som en vanlig C-partition. Slutligen kan man skapa en så kallad drive container som är en enda fil (så ser det ut från Windows-desktopen) som uppfattas som en hårddiskpartition av Atari-programmen.

Använder man den tyska programversionen (det finns även en engelsk

version men den verkar hela tiden ligga lite efter när det gäller att komma ut) får man tyskt tangentbord. Det enda viktiga tecknet som inte blir rätt är bokstaven å. Men detta problem går som tur är att lösa med programmet Keyedit av Simon Poole. Andra lite mer udda eller ovanliga tecken kan man skriva med den vanliga metoden att hålla ner Alt-tangenten och slå ASCII-koden på det numeriska tangentbordet. Help- och Undo-tangenten får man med funktionstangenterna F11 och F12.

Systemkrav

MagiC PC kräver operativsystemen Windows 95 eller Windows NT. Det fungerar på en 486:a men det är ganska meningslöst att köra det på en sådan dator eftersom man inte ens får ST-hastighet på sina program. På en Pentium 133 får man ungefär dubbel Falcon-hastighet vilket är åtta gånger snabbare än en ST. Dagens standard inom PC-världen verkar mer och mer bli Pentium 200MMX. Men ett sådant system bör man få ungefär fyrdubbel Falcon-hastighet, alltså 16 gånger snabbare än en ST.

Detta med dubbel eller fyrdubbel Falcon-hastighet gäller bara CPU-operationer. Andra saker som att läsa och skriva till hårddisk är givetvis beroende av hårdvaran i ens PC. En modern PC-hårddisk är till exempel ofattbart mycket snabbare än den interna hårddisk man fick med när man köpte en

Falcon. Att starta program och ladda filer under MagiC PC går ofta så gott som utan någon tidsfördröjning – man högerklickar på programikonen och vips är programmet igång.

Skärmuppdatering då? Jo, här har vi det mest intressanta med MagiC PC och den faktor som gör den så mycket mer intressant och köpvärd än de andra Atari-emulatorerna på PC. Det finns nämligen en specialversion av grafikuppsnabbaren NVDI skriven direkt för PC. Det gör att skärmuppdateringen blir i princip lika snabb som ens grafikkort är. För att få lika snabb skärmuppdatering på en Atari-dator skulle man vara tvungen att köpa ett separat grafikort och dessa är, åtminstone de till Falcon, inte speciellt billiga.

Man kan köra i de upplösningar och det antal färger som ens grafikort klarar, typ 800X600 i 24 miljoner färger! Själv kör jag numera alltid i 800X600 i 256 färger. De ikoner som medföljer desktopen Ease finns i en 256-färgers-version och är mycket trevliga att se på. Det är också möjligt att köra MagiC PC i fullskärmsläge. Då "försvinner" Windows 95 helt och hållet från skärmen

och det enda man ser och upplever är sin välbekanta Atari-miljö.

Med NVDI kan man också få tillgång till alla sina installerade Windows-fonter plus givetvis de gamla vanliga Speedo-fonterna.

Hur fungerar det?

Alla program som fungerar under MagiC på en Atari borde också fungera under MagiC PC. Så är det dock inte till 100 procent. Vissa program som jag körde problemfritt på min Falcon under MagiC, till exempel STalker, vägrar att ens starta på PC:n. Generellt kan man säga att alla nya (och välskrivna) program fungerar utan problem. Men även en gammal arbetshäst som 1ST Word Plus fungerar utan anmärkning.

Några andra exempel på program som jag vet fungerar under MagiC PC är Papyrus, Calamus SL, Semper, LED, IOS-mail, Papillon, ST Zip, LHarc, Okami, CAB, STeno och Everest (som jag skriver den här texten i). Det finns också en "nödlösning" för program som inte fungerar, man kan köra vanligt TOS under emuleringsdelen av MagiC PC. Själv brukar jag i stället till-

gripa demot av Gemulator för de program som vägrar fungera under MagiC PC.

Gamla ST-spel lär ju förstås inte fungera. Här är det bättre att prova emulatorerna PacifiST (som vi skrev om i förra numret) eller den träffande benämnda emulatorens NoSTalgia. Vad detta skall vara bra för har jag uppriktigt sagt ingen aning om. Skulle jag få lust att spela något av mina gamla ST-spel skulle jag köpa en begagnad ST/STE för några hundra kronor eller låna en.

Multitaskingen fungerar utmärkt både inom MagiC PC själv och mellan MagiC PC och PC-programmen. Det går till exempel utmärkt att låta Semper ringa upp STRaight BBS medan man sitter och redigerar sitt senaste mästerverk i (PC) Logic, eller omvänt, att skriva en text i Everest samtidigt som man laddar ner ett intressant, men stort, speldemo med Internet Explorer.

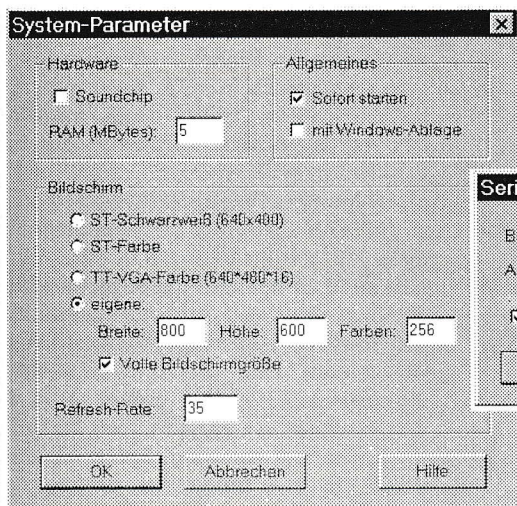
Alla Atari-program, som har fungerat när jag testat dem under MagiC PC, har fungerat helt perfekt. Jag har inte träffat på något program som har fungerat till hälften eller dåligt. Antingen går ett program att köra felfritt under MagiC PC, eller också fungerar det inte alls, det går oftast i så fall inte ens att starta.

Jämförelse

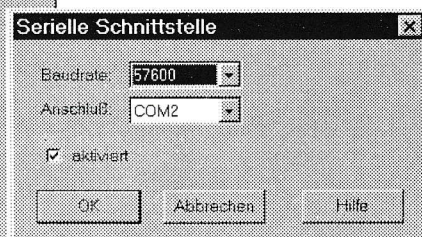
Det finns som tidigare nämnts flera andra Atari-emulatorer för PC. De jag känner till är PacifiST, NoSTalgia, Gemulator och TOS2Win. Gemulatorn verkar ha etablerat sig som den som säljer bäst. Varför har jag svårt att säga för vid vissa tester jag har utfört har MagiC PC varit dubbelt så snabb som Gemulatorn. PacifiST och NoSTalgia kan ju vara av visst intresse för att de är gratis men de lämpar sig inte enligt min åsikt för seriöst arbete. Till detta tycker jag att MagiC PC är det självklara valet och givetvis då i kombination med NVDI PC.

MagiC PC och NVDI PC är utgivna av Application Systems Heidelberg (ASH) och kostar hos Indigo2 1300 danska kronor respektive 650 danska kronor. Det går också att "korsgradera" från MagiC och NVDI på Atari. Priset blir då 1090 danska kronor för MagiC PC och 450 danska kronor för NVDI PC. Man får behålla sina Atari-versioner av programmen, det räcker med att man uppger sitt serienummer för att få korsgradera. (Frakt på 38 danska kronor tillkommer om man betalar i förskott till Indigos svenska postgironummer.) ■

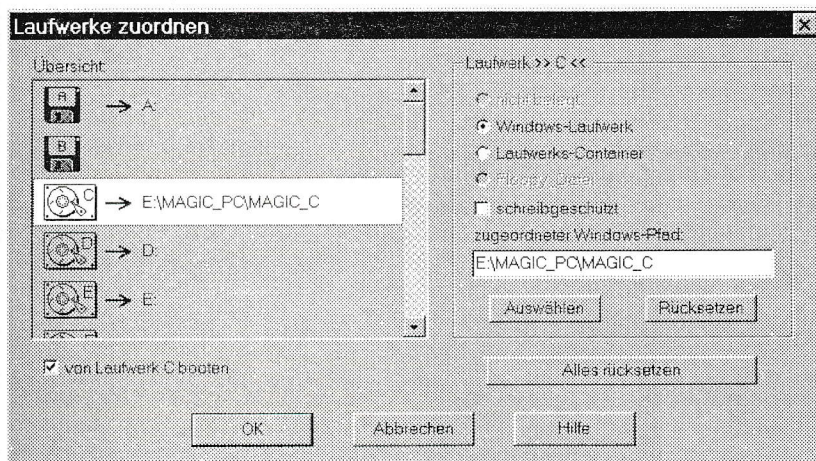
ULF HÖGBERG



I dialogen till vänster ställs systemvärden in, såsom upplösning och ljud. Nedan ser vi inställningarna för seriella portar. Enkelt och lätt.



Översikt och ordning på enheterna. Som vi ser i exemplet nedan har en mapp på E: kopplats till C: i MagiC PC.



AKS – ett kul tyskt monospel

Jag laddade hem ett tyskt spel härom dagen ifrån STraight BBS som heter AKS. Spelet består av flera delar, dels själva spelet och dels en plan-editor men om editorn får du allt försöka läsa själv på tyska.

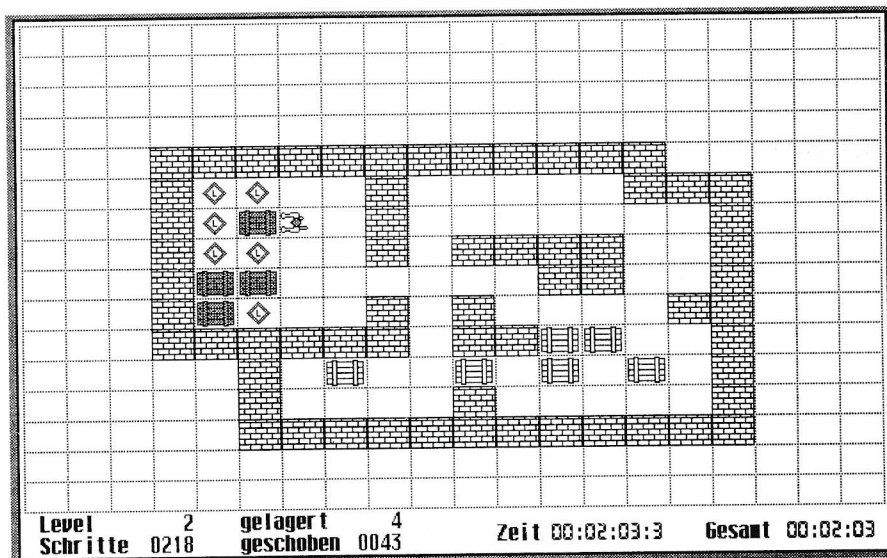
Man begriper ju vilka tangentkommandon som är vilka med hjälp av den tyska textfilen och spelet ligger för övrigt på SAK 540 i PD-biblioteket där Christer Svanbergs logikspel ligger plus ett spel som heter Boule som inte är att leka med.

I AKS skall man flytta tunnor i en labyrinth och placera dom på speciellt avsedda och markerade rutor och det är inte alltid så lätt, för Alfred som flyttar tunnorna tycker inte om att gå in i väggar och han gillar inte när tunnorna placeras så att det blir omöjligt att försöka putta på dom. Detta är ett logikspel och inte direkt det enklaste jag spelat. När man gör något fel kommer det fram roliga gubbar i alertbox-liknande rutor som skriker något åt dig på tyska. När man befinner sig i spelets huvudmeny trycker man antingen på K



Wenn Du mich nochmal vor die Wand laufen läßt, werde ich KÜNDIGEN !

Som sagt, Alfred gillar inte att springa in i väggarna.



I AKS skall man flytta tunnor i en labyrinth och placera dom på speciellt avsedda och markerade rutor.

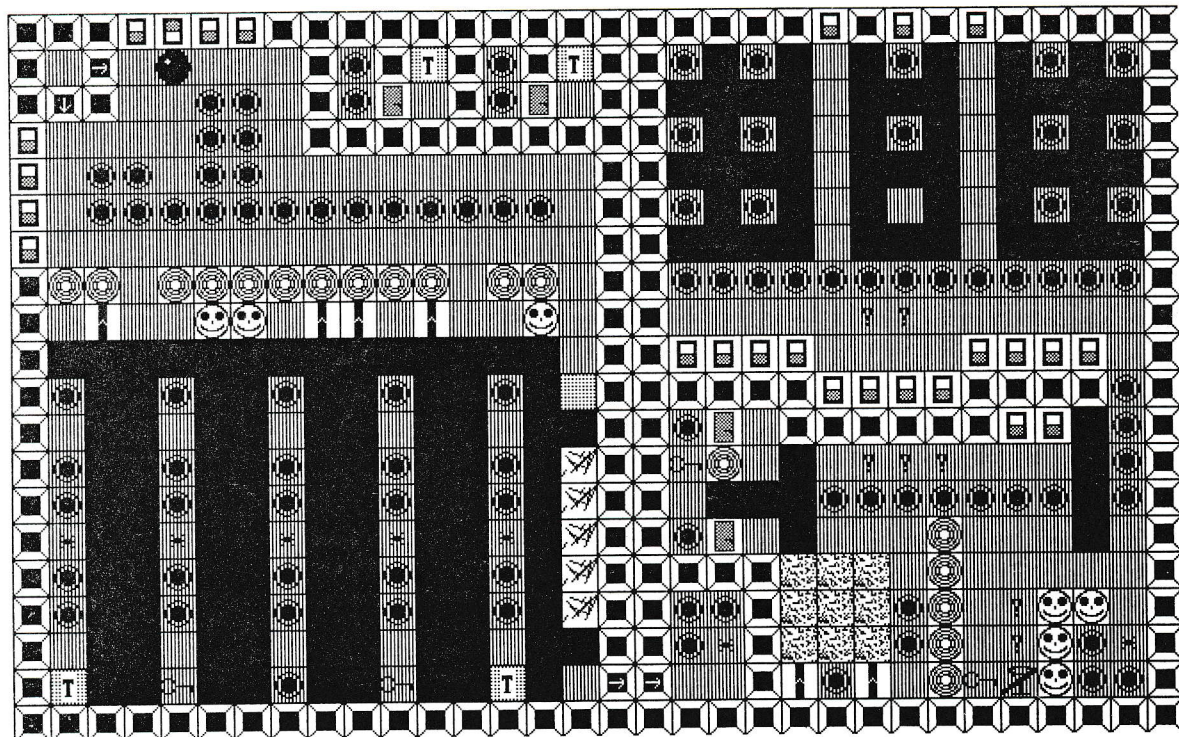
eller Return för att börja. Man väljer sedan vilken nivå man vill börja på och det finns 100 nivåer att välja bland. När man spelat färdigt så får man fylla i sitt namn i highscorelistan. Kul va?

Vill man avsluta spelet gör man det

med Esc, q eller e. Man kan också spela in Alfreds rörelser med hjälp av makros vilket snabbar upp statiska och enformiga rörelser något kopiöst. För att påbörja en makro trycker man på m-tangenten och man får upp en alertbox där man kan välja att spela in (weiter) eller att radera (löschen) en makro.

Väljer man att spela in trycker man på en F-tangent mellan F5 och F10 och så går man sin runda med Alfred. När man gått färdigt den runda som man ville spela in trycker man på o och så är det klart. Se till sedan när du spelar upp makron med till exempel F5 att du står på samma ruta där du påbörjade makroinspelningen för annars springer Alfred säkert in i väggarna och han gillar ju inte det som sagt. Lycka till och skaffa dig inte huvudvärk på kuppen ifall du inte löser en bana. ■

PER-ERIK "Pekka" PETERSON



Inte helt självklart labyrintspel

Boule är ytterligare ett tyskt spel som inte är så pjåkigt. Det är ett labyrintspel som har en hel del finesser som ibland inte är så självklara. Spelet går ut på att gå runt hela spelplanen och samla in kulor med sin egna lilla kula som antingen styrs med joystick eller med tangentbordet. Man skall slå på brytare genom att krocka kulan emot dessa som sitter inne i spelets väggar vilket medför att nya plattformar dyker upp

som man kan gå på. Man skall även samla in nycklar som öppnar små dörrar och teleporterare. Spelet ligger på SAK 540 och denna diskett bör du inte missa om du har en monoskärm eller kör Falcon på SVGA eller liknande som klarar ST högupplösning.

Spelet har banor för antingen en eller två spelare samtidigt och i det senare fallet ser banorna lite mer annorlunda ut och följer ett mer symmetriskt utse-

ende. Styr man med joysticken blir det ibland svårt med precisionsdrag, som när man kommer nära en kant. När man använder tangentbordet finns det ingen upprepningsfunktion vilket medför att man får trycka på tangenten för varje steg man vill gå men jag föredrar personligen tangentbordet för precisionens skull. ■

PER-ERIK "Pekka" PETERSON

Skicka filer mellan datorer med hjälp av parallellporten

Kabeln som måste göras finns ingenstans att köpa utan måste tillverkas hemma. Du kan ringa mig på klubbtelefonen om du behöver hjälp så kanske vi kan hitta en lösning på problemet om du nu som sagt inte är lödkunnig själv.

PARCP är gjort av en tjeck som heter Petr Stchlik ifrån Zlin. Man använder två stycken D-SUB 25 stift (printerkontakter) och en kabel som har minst elva ledningar i sig för det är inte fler som skall eller får kopplas överhuvudtaget. När jag hade löst färdigt kabeln installe-

rade jag ett program på min ST som vänder parallellporten för ingående data. Jag har detta programmet i min auto-mapp så inga misstag sker när jag kopplar in någon av mina andra datorer på printerporten och så än så länge är dom portarna hela.

Man sätter sin ena dator som server och den man helst vill sitta och knappa på som klient. PARCP är ett TTP-program så den dator som är server skall ha -s på TTP-raden så den går igång och väntar på klienten som startas som TOS utan några flaggor och utan en TTP-rad. Jag provade genast med en fil på 500kB och det tog 17 sekunder att föra över den! Det hade säkert tagit 40-60 sekunder till diskett och 5 minuter över en seriekabel på modemporten eller över modemmet. Min diskdrive på STacyn fungerar när den vill och oftast inte och modemporten är trasig och klarar högst 2400 så detta med PARCP är som en skänk ifrån ovan. Jag fick rensat bort 5MB data ifrån STacyns lilla hårddisk på nolltid.

Själva programmet PARCP är inte gjort i GEM utan fungerar precis som ett FTP-program. Man får allt sitta vid en prompt och knappa in antingen MS-DOS-kommandon eller UNIX-kommandon. Vi tar en kort jämförelse:

Det finns flera mycket bra böcker i ämnet MS-DOS och UNIX för den som vill fördjupa sig i detta, vilket är mycket nyttigt, för många av oss anser att det ibland även är nyttigt och behövligt att köra typiska UNIX/MS-DOS batch/scripter på en Atari. (Ring mig om du vill ha mer info som sagt).

Titta på kommando-listan. Nu är det så att dir visar en mapp på server-datorn, dvs den dator man inte sitter vid. Men om jag vill se en mapp på just den dator jag sitter vid som är klient då? Jo, då lägger man bara till ett l före, dvs ldir, lcopy, lcp, lls, osv. PARCP fungerar inte enbart på Atari. Den fungerar på både PC och Linux och det medföljer även program till dessa på disketten jag lagt upp i PD-biblioteket. Va?! PC-dynga i PD-Biblioteket? Just det. Många

av oss sitter med både Atari och PC eller Linux (UNIX) hemma så då kan man bygga riktiga nätverk mellan datorerna, men det är lite omständligt att koppla in en ST på ett sådant nätverk så PARCP löser detta mycket smidigt istället. Jag vill poängtera att oavsett om jag har andra datorer hemma så är Atarin alltid roligast och det är den jag jobbar med till 95 procent.

Nu kan det vara ett litet problem med att koppla in PARCP på en PC och det beror på att när Atarin kom så hade den högkvalitativa printerportar som klarar av någon speciell dataöverföring (läs mera om detta i dokumentationen för detta var nytt för mig) och inte något av mina fyra olika printerkort som jag har till PC:n klarar detta. Man måste bygga till en datakonverterare som är lite mer avancerad. Det medföljer ett program till PC:n som kollar upp dina printerportar och ger dig besked på vad du bör göra. Om du får ett negativt resultat skall dessa chips inköpas: 74HC574 och 74HC257. Faktum är att det är 61 lödpunkter på denna konverterare vilket bara är tre gånger mer än PARCP-kabeln och det är förklarat så bra i textfilen vilken tåt som skall till vilket ben.

När det gäller disketten som ligger i PD-biblioteket är det en sak jag var tvungen att göra med den för att överhuvudtaget få plats med alla program, etc. Jag fick packa PC- och Linux-programmen med zip. Men du packar upp dom lätt med WinZip på PC:n eller STZip på Atarin till en PC-formaterad diskett. Vill du betala det dubbla priset så kan vi skicka PC-programmen opackade eller lägga allt på en HD-diskett.

Tappa inte lödkolven på mattan i finrummet för de inbrända fläckarna går inte att tvätta bort. Fråga Jesper Kock i Skåne hur det såg ut i hans kök när jag lötde om minnena i hans Atari 600 XL för tre år sedan. Shalom säger israelerna, jag säger Mecka på med PARCP. Amen. ■

PER-ERIK "Pekka" PETERSON

Varning: Att koppla upp två datorer mot varandras parallellportar genom en kabel och försöka sända med båda samtidigt blåser ut båda portarna direkt. Är inte datorerna inkopplade på samma jord så kan det börja brinna både i kabeln och i datorn. Så det gäller att vara försiktig och titta närmare på SAK 541 i PD-biblioteket.

UNIX	MS-DOS	Betydelse
cp	copy	kopiera en eller flera filer
mv	move	flytta en eller flera filer
ls	dir	se innehållet i en mapp
mkdir	md	skapa en mapp
rm	del	radera en fil

Kommandot copy A:\AUTO\PARIN.TOS
C:\AUTO\kopierar parin.tos ifrån auto-mappen på diskett A till auto-mappen på C.

Cubase AUDIO SoundPool

Behöver du ett komplett Falcon-system eller extra tillbehör till studion?

Vi har det du saknar - även studiourrustning från Behringer, Alesis, Mackie, Clavia (NordLead), Sony, ART... You name it - we've got it!

S/Pdif interface	2000:-	Seagate 2.1GB SCSI intern	3895:-
MO4 (4 extra midi ut)	1600:-	SCSI-låda, 3.5" eller 5.25"	995:-
MM1 (8 extra midi ut)	3195:-	Kabel Falcon->SCSI-låda	250:-
FA-4 (4 separata audio ut)	2290:-	Iomega Zip-drive SCSI	1775:-
JAM8 (8 prof. audio ut)	3150:-	Zip-diskar 100MB	150:-
JAM-IN8 (8 prof. audio in)	3695:-	Iomega Jaz-drive SCSI ext	4838:-
FAD 2in/8ut (obal. JAM)	2750:-	Jaz-diskar 1GB	1338:-
Philips CDD2600 intern	4613:-	OBS! Tillfälle Demoex (4st):	
CD-label kit (inkl 99 labels)	695:-	Trust (Mustek) flatbeds-scanner	
CDRecorder Pro2.x	2000:-	SCSI (1 mån garanti)	800:-
CDR-skivor från	40:-	NOVA scannerdriver för	
Cartridge exp för 3 "keys"	650:-	Mustek+Atari	800:-

Samtliga priser inkl moms, exkl frakt. Reservation för tryckfel, valutaförändringar och ändrade priser från leverantörerna.

Ring, faxa eller maila
idag och be om en mer
omfattande prislista!

MICRO RESOURCE DATA

Östergatan 21, Malmö

tel 040 - 97 44 00

fax 040 - 97 40 60

datasyd@algonet.se

För mer info, besök gärna Claes' hemsida

<http://home5.swipnet.se/~w-51781/>

och vår Atarisida på

<http://home5.swipnet.se/~w-51781/mrdata/>

Ljudlyftet för din Falcon!

Kompatibla med Cubase audio, Quincy, Audiomaster, The audiotracker, Studio son mfi

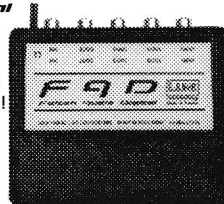
FAD Falcon Audio Digital

Samma ljudkvalité som Jam serien blivit känd för. Tack vare ett enklare hölje och anslutningar har priset kunnat sänkas. Samma klara ofärgade ljud. Toppmodellen har två in och åtta utgångar i ett verkligt kompakt hölje, endast 120x95x35mm! Världens minsta! Passar utmärkt ovanpå diskdriven på er Falcon.

2 IN / 2 UT 2150:- !!! inkl moms

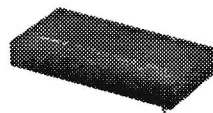
2 IN / 8 UT 2750:- !!! inkl moms

8 UT 2450:- !!! inkl moms



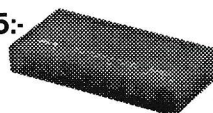
Jam OUT! 8kan 3150:-

Åtta välljudande analoga utgångar för Falcon. Kopplas till DSPporten och levererar ofärgat ljud med lågt brus via balanserade 6.3mm telejack. Studionivå +4dBm, signal / brus @ 93dB, 128 ggr översampling och spikrak frekvensgång!

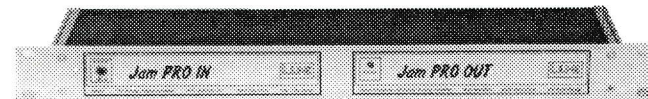


Jam IN! 2 kan 2295:- 8kan 3695:-

2 eller 8 välljudande analoga ingångar för Falcon med prestanda som matchar Jam OUT. 6.3mm telejack och studionivå +4dBm. Balanserade ingångar, signal / brus @ 90 dB, 128 ggr översampling och spikrak frekvensgång!



Jam PRO! 8 UT 4150:- 2 IN/8 UT 5980:- 8 IN/8 UT 7295:-



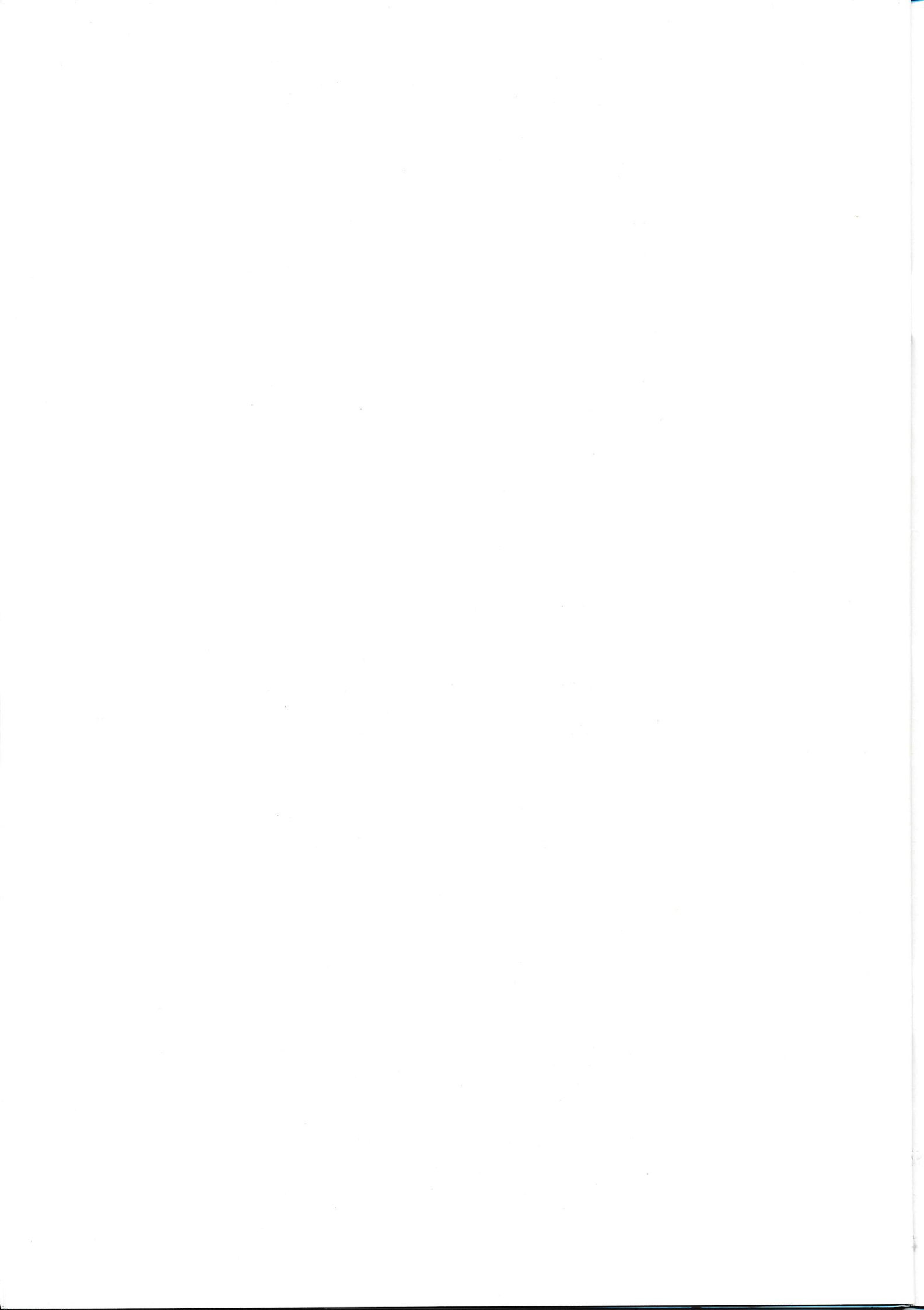
Rackversion av Jam OUT med plats för Jam IN 8 eller Jam IN2 kort. Upp till åtta välljudande in och utgångar i en professionell, imponerande 19" racklåda!



Alla priser inkl moms!
Res mot pris / prestanda förändringar.

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

email: roger@lineaudio.se http://www.compdirect.com/line_audio/



Låt mig redogöra för begreppet "Engelsk PD"...

Gästkrönikan har ju varit en samlingsplats i några nummer för att ventileras olika Atariägares åsikter och funderingar i lite lättare form. Jag får väl se mig som gäst, nu när jag lämnar AM efter ett antal år i tjänsten. Det jag vill berätta om är, som överskriften förtäljer, begreppet "Engelsk PD".

Eftersom jag är så fascinerad av design och layout är det inte mer än naturligt att jag uppmärksammar detta även när jag använder program skrivna för Ataridatorer. Med åren har jag märkt hur olika programmerare formger sina program. Jag pratar alltså om upplägget av menyrader, dialogrutor, knappar, ordningen på de val man kan göra och kombinationer för kortkommandon.

Tyska formgivare är de mest korrekta av dem alla. Alltid liknande snabbtangenter, snygg design av dialoger och programmen oftast mycket korrekt skrivna för att få det så stabilt som möjligt. Fransmännen ligger nära, men med vissa avvikelser. Holländare är ju nästan tyskar. Sedan finns spridda skurar av program från övriga världen, med varierande klass.

Sedan har vi männen från England. Inget ont om det landet i övrigt, men formge kan de inte göra. Det finns sedan länge vissa regler och mallar för hur Atariprogram ska se ut, och det föreslogs i och med lanseringen av Falcon 030 att man skulle använda vissa universella kombinationer för till exempel klipp ut, kopiera och klistra in. Även om Atari själva då det begav sig inte var helt korrekta med detta eller övrig design.

Engelsmännen har vissa tendenser som gör deras program lätta att känna igen. De använder gärna ofantligt stora knappar i dialogrutor, antagligen av rädsla för att användare av lågupplösta skärmar inte ska hitta rätt. Har man dålig syn kan det vara till viss hjälp, men någon harmoni kan man inte beskylla dem för att skapa. Utseendet blir klumpigt och det inger inget större förtroende hos användaren (jag är ju vanlig dum användare numera).

Men någonstans måste roten till det onda gro. Jag tror personligen att det är av samma orsak som att ST Format och ST User en gång i tiden nästan uteslutande tog skärmdumpar i lågupplösning. De som äger eller har ägt en Atari i England med omnejd har varit spelfreaks, som sedan lärt sig programmera. Högupplösta SM124 eller 144 har inte varit särskilt populära, även om det säkert förekommer.

Sverige är nog ganska närliggande, men vi har bättre formgivare i programmerarkåren.

Summa summarum. Låt inte de engelska PD-programmen smutsa ner tyskarnas respektabla försök till att skapa god formgivning för Atariprogram. Hit tar du något engelskt (eller av annan nationalitet härkommet) program som ser förfärligt ut, även om det är funktionellt, så låt programmeraren veta att det går att skapa snyggare program. Du som användare har i alla fall rätt att kräva lite mer god smak.

ROLF JOHANSSON
rojo@thor.lib.chalmers.se



Så här har Niclas Österlin en gång valt att skildra mig.

AtariMagasinet

NR 3/97 © 1997 Svenska Atariklubben

Ansvarig utgivare

Lars G Andersson

Chefredaktör

Ulf Högberg (ulftage@tripnet.se)

Andreredaktör

Rolf Johansson (rojo@tripnet.se)

IT-redaktör

Sebastiën Gustin (gustin@ce.kth.se)

Tecknare

Niclas Österlin

Layout

Rolf Johansson

Annonser

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

Omslagsbild

Niclas Österlin

Tryck

Chalmers ReproService, Göteborg
Färgseparation av DesignBox

Upplaga

500 exemplar

Adress

AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Tel 031-709 76 34
Fax 031-336 39 73

Websida

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

Information

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

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

Tidningen redigeras med Calamus SL95 på en 24 MB Atari TT030.

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

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

Returadress: SAK, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto Payé
P 410 829 300

**B Förenings-
brev**

380
Kenneth Medin
~~Inäggatan 12~~
418 74 GÖTEBORG

Byalag 13D

ORIGINALSERIE TECKNAD AV NICLAS ÖSTERLIN

Captain Void

