

ATARI ST en

PRIS 12:- inkl moms

NR 1 · 1988



PREMIÄR!!
★ FÖRSTA TIDNINGEN FÖR ATARI I SVERIGE ★

TÄVLINGAR

LISTNINGAR

NYA SPEL

ATARI ST

ÅRGÅNG 1 NR: 1 1988, DECEMBER

EN

NYA SPEL

Ett aplock från de engelska programvaruhusens senaste utbud

➤ Sid: 3

NYA SPEL FRÅN ATARI

Atari satsar på spelprogram för ST. Vi tittar på "Superpack"-en

➤ Sid: 4-5

TÄVLING

Vinn spelet "Flying Shark" i denna tävling

➤ Sid: 6-7

STOS

Vi tittar på STOS - Spelskaparprogrammet för dig som vill göra egna arkadspel

➤ Sid: 6

BREVVHÖRNET

Vi öppnar läsarnas forum dit Du kan skriva om vad som helst.

➤ Sid: 7

GRAPHIC SHEET

Vi testar ett enkelt men kraftfullt kalkylprogram.

➤ Sid: 8

ELITE

Ett stort spel som fångslar.

➤ Sid: 12-13

BÖCKER FÖR ST

Stort utbud på litteratur för ST.

➤ Sid: 15

DTP I PRAKTIKEN

En djupdykning i Desk Top Publishing.

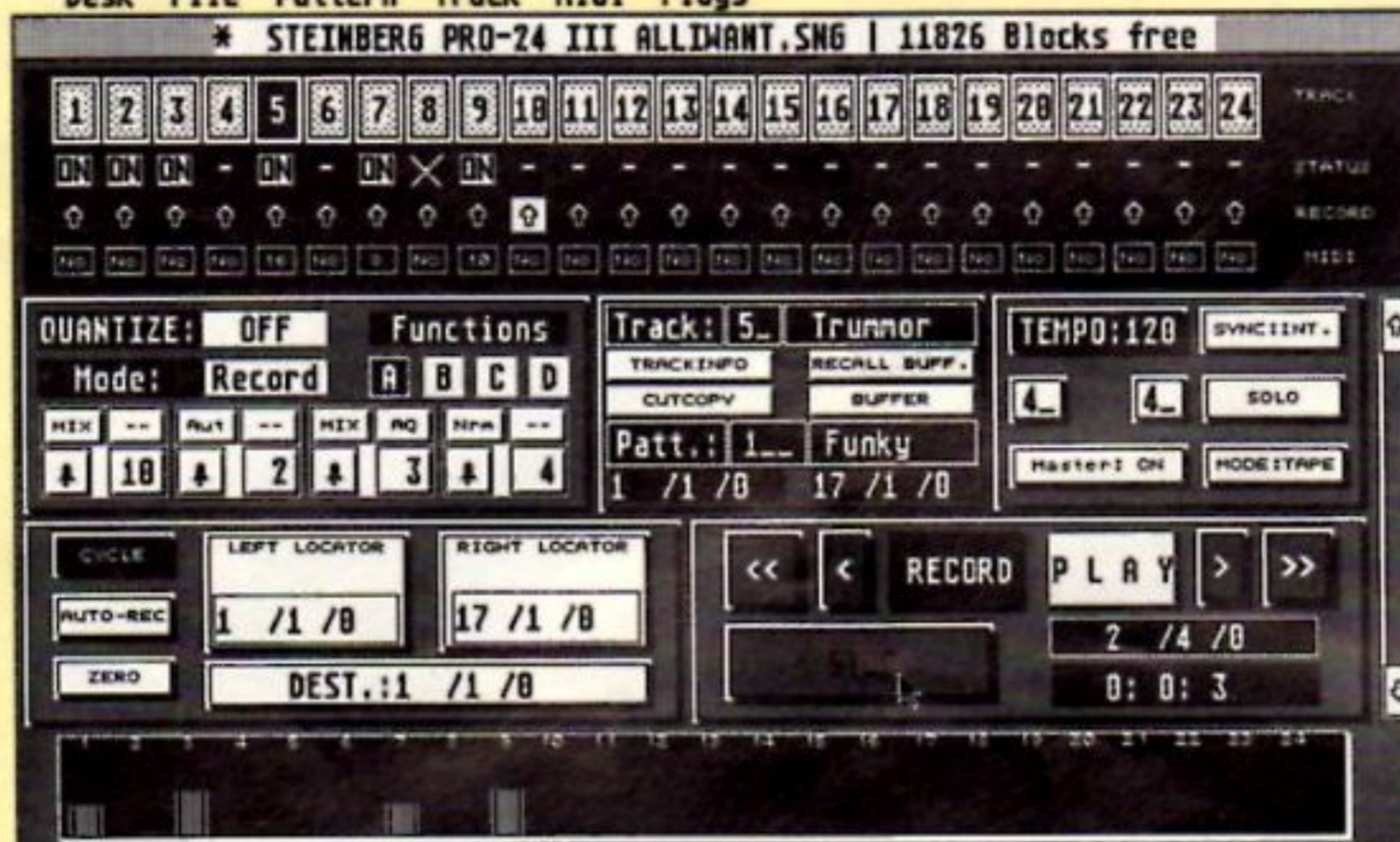
➤ Sid: 16-17

VINN EN ATARI ST

Nu har du chansen att vinna en Atari ST i vår frågetävling...Svara på frågorna och du har chans att vinna något av de fina priserna

➤ Sid: 18

Desk File Pattern Track Midi Flags



PRO 24. En menybild från programmet som testas på sidan 28

MICHTRON UTILITIES PLUS

Test av nytt programmet som är en verktygslåda till ST:n

➤ Sid: 19

ATW

Alla fakta om den nya Atari-datorn.

➤ Sid: 20

HACK I DATORN:

Programsnuttar & småplock i listningsform att själv knappa in.

➤ Sid: 24-25

SPELSPALTEN:

Vi startar med en egen spalt om bräd- och rollspel.

➤ Sid: 25

ATARISTENS HACKER-ORDLISTA:

Här kommer del 1 av den ordlista som en Hacker inte kan vara utan.

➤ Sid: 26-27

MUSIK:

Vi testar programmet PRO-24, version 3.

➤ Sid: 28-29

SKAPA DITT EGET ÄVENTYR:

Vi har tittat på STAC, programmet med vilket du skapar dina egna äventyrsspel.

➤ Sid: 30

BBS:

Telefonnummer till några av alla de Bulletin Board Systems som finns i Sverige.

➤ Sid: 30

KLUBB-SPALTEN

Här finns spalten för presentation av de Atariklubbar som stadigt växer fram.

➤ Sid: 32

SPEL-TESTER:

- | | |
|-------------------------|-----------|
| 5 Star (Ocean) | ➤ Sid: 10 |
| Elite (Firebird) | ➤ Sid: 11 |
| Luxor (Paradox) | ➤ Sid: 9 |
| Mafdet (Paradox) | ➤ Sid: 10 |
| Menace (Psyklapse) | ➤ Sid: 10 |
| Powerplay (Arcana) | ➤ Sid: 9 |
| Tetra Quest (Microdeal) | ➤ Sid: 9 |

GOTT NYTT 1989!



■ Hej och välkomna till det första numret av AtariSTen. När man kastar sig in ett sådant här företag är det med mycket blandade känslor. Naturligtvis är det bara roligt att kunna presentera en hel tidning om sin egna favoritdator. Samtidigt är det ett gigantiskt arbete att sparka igång ett sådant här jätteprojekt.

■ Därför är det extra roligt att kunna få med sig duktiga medarbetare. Vi har samlat, enligt mitt tycke, Sveriges absolut duktigaste skribenter. Ibland känns det lite "förbjudet" att tala väl i egen sak men när jag fick lägga händerna på Bo Leufs Hackers Ordbok och fick den för-synta frågan om detta kanske var något för oss så började jag känna att jag skulle ro projektet i hamn.

■ Senare fann jag i bekantskapskretsen en av databranschens få spelintresserade kvinnor. När det senare visade sig hon dessutom var en duktig stilist så var det självklart att välja Birgitta Svensson som medarbetare och medrecensent.

■ Som om inte detta var nog så dök Johan Wanloo upp från Göteborgs skärgård med Atari-Sten i högsta hugg. Då var det bara att kapitulera och med en suck konstatera att AtariSTen var en realitet.

■ Vad som i detta skedet saknades var en duktig Midi-Skribent. Raskt kidnappades Jan-Ove Ahrenbring från "modernmagasinet" Svenska Hemdator Nytt. Han har också lovat att förse oss med de senaste nyheterna från Sveriges officiella Atari Klubb, 1ST Club.

■ Vad hade vi då tänkt oss att fylla tidningen med? Ja, i mångt och mycket är det ni läsare som bestämmer det. AtariSTen är nämligen i första hand en tidning för er. Det är era önskemål som skall tillfredställas. Vad vi vill göra är att skapa en "bred" tidning där ni såväl kan få läsa de senaste spelnyheterna som göra djupdykningar i assemblerprogrammeringens mer subtila finesser. Vi skall såväl lotta ut de senaste spelen som ge Sture Stuxing en chans att visa vad han går för. Sture möter vi dock först i nästa nummer.

■ Ja, det var lite om medarbetarna. Några av er undrar kanske vem det är som skriver allt detta. Mitt namn är Clas Kristiansson och de som läser Svenska Hemdator Nytt har säkert stött på mitt namn i den tidningen. Min bakgrund är mycket blandad och utan att försjunka i allt för intensiv nostalgi kan jag bara berätta att mitt första möte med microdatorer var en ABC80 för åtta år sedan. Det var vad som behövdes för att få mig att fastna i dessa trevliga burkar. Som så många andra Atari ST-ägare har jag också brottats med Spectrumharven men den får ni läsa om i Svenska Hemdator Nytt.

■ Ja, det var vi som arbetar med AtariSTen just nu. Vi välkomnar naturligtvis alla brev med synpunkter. Vill ni ringa i stället är ni välkomna att göra så går det bra på tisdagar och torsdagar mellan 10.00-12.00 och 13.00-14.30. Telefonnumret är 0302-354 50! Vi hör!
Clas

ATARI ST EN

En tidning för ATARI ST-användare

Utgivare: Selda Media

Telefon: 0302-354 50

Telefax: 0302-308 60

Postgiro: 470 50 43 - 0

REDAKTION

Clas Kristiansson, chefredaktör
Ulf Selstam, ansvarig utgivare

Anna Lisa Sköld, prenumerationer
Johan Lindgren, annonsansvarig
Övriga medverkande i detta nummer: Birgitta Svensson, Johan Ahrenbring, Johan Wanloo, Bo Leuf m.fl.

ANNONSKONTOR

JLM Marketing, Johan Lindgren
c/o Madhouse, Valhallavägen 167
115 27 Stockholm. Tel: 08-662 91 97

TRYCKERI Tryckab, Halmstad
ORIGINAL BePrint Original, Halmstad
PRENUMERATIONER

6 nummer löpande. Prenumeration kan ske genom insättandet av beloppet 60:- på post-

giro: 470 50 43 - 0. Glöm ej att ange namn, adress och telefon tydligt. Det tar ca fem veckor att registrera ny prenumerant.

Selda Media ansvarar ej för insänt, ej beställt material. Returnering av disketter, band och manus sker endast om fränkerat och adresserat svarskuvert medföljer.

MANUS

Manus till tidningen skall levereras maskinskrivna eller på diskett för följande datorer: Macintosh: 3,5", IBM PC: 5 1/4", Atari ST: 3,5" eller lämnas direkt i tidningens databas: Modema Tider. Tel: 0302-301 28. 1200-2400 baud/7 bitar /ingen paritet/1 stoppbit Xmodem. Basen är öppen alla dagar efter kontorstid.

ANNONSÖRER I DETTA NUMMER:

Alfa Soft	32
Atari Corp.	21, 27
Beckman In. AB	5
Chara AB	31
DD Data	14
Hard'n Soft	32
Panasonic	1
Parametric	31
RoBaData	21
Radox	32

NYA SPEL

Det duggar tätt mellan pressreleaserna från de engelska programvaruhusen. Här följer ett axplock av de senaste nya spelen

MEDIAGENIC

Från MediaGenics underavdelning *Destiny* kommer det två nya äventyrs-spel. De heter *King* och *7 Minutes to Midnight*. De av er som är bevandrade i äventyrsdjungeln känner väl igen den sistnämnda titeln. Om det är spel återstår att se. *King* kommer i alla fall från St Brides och är baserat på ett episkt poem av Marc Pierson och handlar om ett land styrt av kung så ful att t.o.m. hans mor skriker högt när hon får se

honom. Endast en person är stark nog att bekämpa honom - den stumme Dogboy.

7 Minutes to Midnight utspelas i framtiden och en värld där det kalla kriget mellan USA, Sovjet och Kina har nått sin kulmen. En atombomb hålls som gisslan av terrorister och alla skyller på alla. Det låter som ett "småputtrigt" äventyr.

FIREBIRD

Från Firebird kommer två nya spel. Det första heter *Flying Shark* och är en konvertering från myntmaskinen med samma namn. Spelet är ett vertikalkullande skjut-ned-spel av störid-splanstyp. I och för sig har man ett evigt förråd av kulor men endast ett begränsat antal "smarta" bomber. Spelet har funnits ett tag till 8 bitars datorerna men nu är det ST-ägarnas tur att bita i gräset. När spelet kom till Spectrum fick det högsta betyg och man får förmoda att spelet inte blir sämre i 16 bitars format.

Ett spel man får vänta lite längre på är *Deja Vu II*. Det har underrubriken *Lost in Las Vegas* och är en uppföljare till *Deja Vu* vilket vände upp och ned på hela äventyrsvärlden när det kom för några år sedan.

Liksom i ettan är man Ace Harding, f.d. proffsboxare, numera privatdetektiv. 100.000 dollars skall man få tag på och 48 timmar har man på sig. Spelet börjar stillsamt i ett badkar i ett billigt hotell - någonstans i Las Vegas. Som vanligt är detta ett äventyr där man inte behöver skriva in en massa text. Det

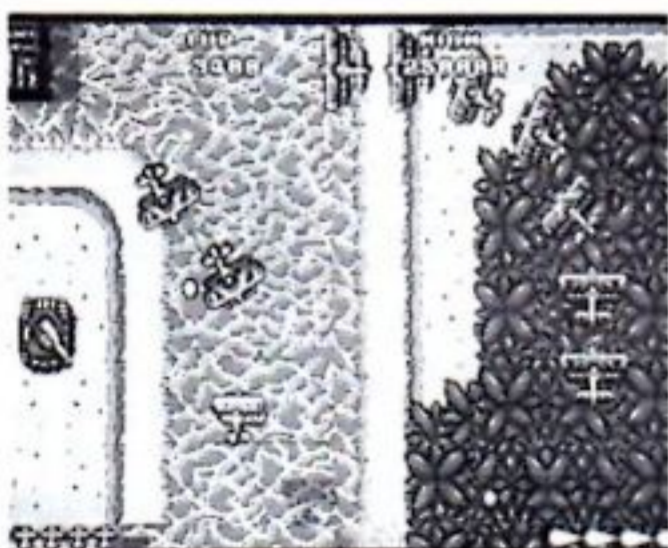
räcker att man markerar olika objekt på skärmen. Man har åtta olika verb att laborera med och detta skall räcka för att lösa hela äventyret.

I December kommer *UMS Scenario 1* och *2*. Detta är 2 diskar med färdiga scenarios till UMS. För att kunna köra dessa scenarios måste man i och för sig ha UMS men sedan kan man kasta sig in i Amerikanska Inbördeskriget eller återuppleva striderna i Vietnam.

Till jul skall man väl antagligen kunna spela plattformsspelet *Verminator*. Tyvärr har det inte gått att få några fler uppgifter om detta spel men huvudpersonen är i alla fall en lite trebent "tomte" som upplever aktionäventyr innuti en stor ek.

De som väntar på spelet *Weird Dreams* får vänta ända till Februari då denna mardröm invaderar esstens skärm.

I februari kommer också *Savage*. Mer om detta spel längre fram! Likaså skall vi få fram nyheter om *Tank Command* och *Dick Special* vilka lär komma i Maj respektive Augusti -89.



Flying Shark



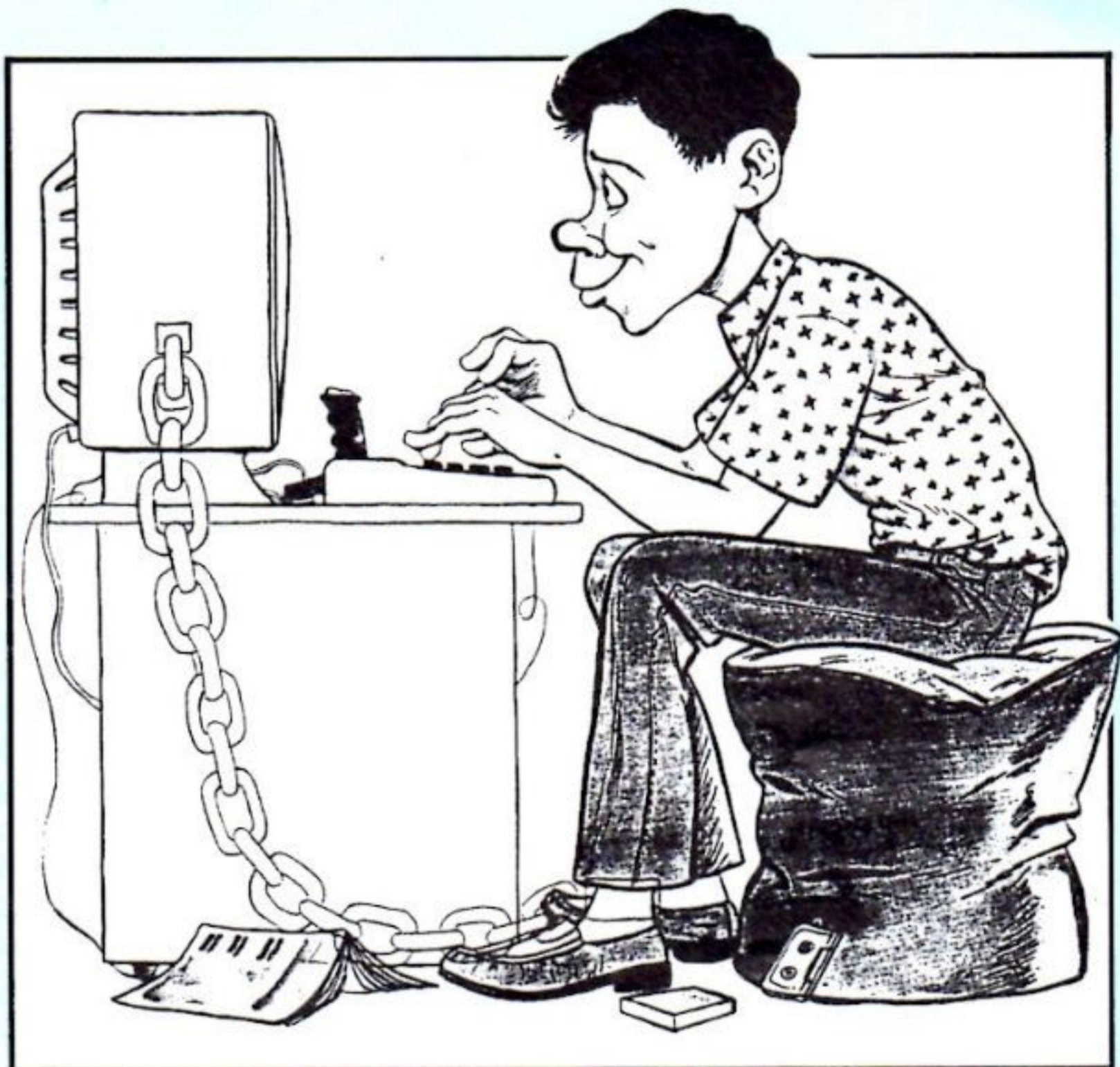
Verminator

OUTLAW

Spel av samma kvalitet lär man nog inte kunna tillverka med *"Shoot em up Construction Kit"* från Outlaw men om programmet håller samma kvalitet som sin föregångare till C64 så har vi något mycket trevligt att se fram emot. Zapp Biong Duns!

Att *Barbarian II* har kommit ut till ST har ni säkert märkt. Åtminstone lovade Palace att så skulle var fallet när detta skrivs. Om spelet bara är aningen så bra på ST som "förhandsversionen" jag såg på C64 så har vi julens hit här.

Mer från Outlaw! *Cosmic Pirate* är ett annorlunda skjut-ned-spel i rymd-miljö. För en gång skull är man på den "elaka" sidan. Man arbetar för den kriminella organisationen "The Council" och som rymdpirat skall man skjuta ned rymdfraktare. Det finns dussintals uppdrag att genomföra och spelet är skrivet med glimten i ögat. *Cosmic Pirate* lär komma i slutet av januari.



SOFTWARE HORIZONS

I Februari kommer *Dragonscape* från Software Horizons. Detta är ett fantasyspel i vilket man rider en drake över ett stort landskap. Man kan åka i alla riktningar inklusive upp och ned.

Syftet med spelet är att hitta 16 för-

svunna lampor men det finns också vissa underuppdrag som t.ex. att plocka upp och placera ett antal joysticks i en Atari ST. Spelet är skrivet av Daniel Clapson från DC-Software som bl.a. har arbetat för MicroProse.

OCEAN

Från Ocean kommer en mängd nya spel. Det trevligaste för alla TV-frälsta är väl *Läderlappen* i egen hög person. Nåja det spelet kom redan i November så de flesta av er har väl redan sett det. En annan kämpe, fast av mer våldsam natur, är *Rambo*. *Rambo III* bygger på filmen och innehåller bl.a. mycket snygga digitaliserade bilder. Spelet har ett perspektiv sett snett ovanifrån. Skall man jämföra *Rambo III* med något annat spel så skulle det vara *Into Eagles Nest*. *Rambo III* är dock mer komplex. Det finns en mängd olika föremål att plocka upp och en mängd olika fiender att slåss emot.

Ett av de mer spektakulära spelen under sommaren och hösten har varit myntspelet *Operation Wolf* och i November kom Oceans variant av detta spel. Spelet är mycket våldsamt och ett eldorado för alla som vill utveckla sina prickskyttekonskaper.

Mer fredligt är då *Wec Le Mans* vilket är ett racerspel med alla de nya finesser som har utmärkt racerspelet de se-

naste åren. Spelet består av olika delar och först när man har klarat av en del får man tillräckligt mycket tid och möjlighet att gå vidare.

Filmen *Robocop* tillhör en av de mer diskuterade. Många såg den enbart som en orgie i våld och dålig smak. För andra fungerade den som en mycket dubbelbottnad film med svidande satir. En trolig gissning är att spelet med samma namn kommer att koncentrera sig på det förstnämnda.



Batman

The KRISTAL

Det finns spel man går och längtar efter. Ett sådant är *The Kristal* från Fissionchips. Detta är ett gigantiskt arkadspel med äventyrssekvenser eller också kan det sägas vara ett gigantiskt äventyr med arkadsekvenser. I vilket fall som helst utspelas det på ett antal olika planeter där man kan resa runt och leta reda på den mystiska kristallen som har försvunnit av någon anledning.

Grafiken är nog det snyggaste som hittills setts på STn och det kallas i reklamen för "årtiondets spel". I spelet reser man runt i solsystemet Kreerna med sitt segelrymskepp. På resan mellan de olika planeterna kan man stöta på fiendeskepp. När man väl landat på någon av planeterna är det dags för lite svärdsduellerna samtidigt som man skall få runt och plocka information från de innevånare som anfaller med svärdet i högsta hugg.

Med 60 olika scener och 75 sprites inklusive 50 olika personligheter så blir detta ett episkt äventyr på högsta nivå.



The Kristal



NYA SPEL FRÅN ATARI

Ibland kan det vara svart att komma ihåg var allt startade. Det är ju faktiskt så att Atari har en lång och intensiv historia vilken inte bara innehåller datorer. I historien finns också ett antal data-spel, vilka, på sin tid, räknades som förstklassiga. I dagens läge skulle vi kanske skratta åt ett spel som "Pong" men den som kan hitta ett exemplar av gamla "Space Invaders" bör lägga ned några enkronor på att spela denna gamla trivsamma klassiker.

Därför är det inte konstigt att Atari nu satsar på 10 st ST-spel. Därför är det inte heller konstigt att man hittar flera klassiska titlar i denna samling. I och för sig hade det varit roligt med lite färskare titlar men för dem som nyligen har skaffat en dator kan det vara roligt att kunna få tag i dessa spel för c:a en hundralapp.

■ CRYSTAL CASTLES

Då är Crystal Castles betydligt roligare. I grund och botten är det den gamla Pac-Man idén som utgör grunden till spelet men man har lyckats addera en ytterligare dimension på spelet och på så sätt har man lyckats få ett spel som har många och trevliga finesser.

För det första utspelas Crystal Castles, som sagt var, på en tredimensionell spelplan. Man får hoppa och skutta och bete sig för att komma åt vissa av de ädelstenar som det är meningen att man skall plocka upp. Det finns även hissar vilka hjälper spelaren att komma vidare.

För det andra finns det ett otal monster med olika egenskaper vilket gör spelet mycket spännande och varierande.

I vissa hus kan man t o m gå in och på så sätt komma undan de jagande monstren. Det finns mängder av bonus-prylar att plocka upp. Honungsburkar är prylar att plocka upp. Honungsburkar är bara en av många. Är man alltför långsamt med att plocka upp en av dessa så sam med att plocka upp en av dessa så dyker det upp en ilsken bisvärm och sedan är det bara morsning & Good bye!

Crystal Castle är ett av höjderna i denna samling och väl värt sitt pris

■ MISSILE COMMAND

Det är väl en sex - sju år sedan som Missile Command slog till i arkadhallarna. Tidigare datorversioner har varit väldigt svårspelade och detta har berott på att Missile Command är ett spel som inte passar till joystick. I myntmaskinen spelade man med trackball och detta gick utmärkt. Att spela Missile Command med mus är nästan lika kul. Visserligen kan man inte sätta snabb snurr på sikten och bygga upp en skyddsmur av missiler men detta är väl ändå ingen bra taktik.

Om man skall bedöma ett spel som Missile Command så får det väl bli hur pass väl det fångar originalspelets stämning och det är här spelets styrka ligger. Missile Command är ett spel som brukar ge mig ont i magen. Stressmomentet är stort och detta är något man finner i såväl mynt- som datorversionen. I förhållande till priset är det ett fynd.

■ BATTLEZONE

Även detta spel har jag stött på tidigare. Den första versionen tror jag kom till Spectrumdatorn runt 82 - 83 sådär. Jag har dock inte sett det som myntspel.

Spelets idé är att man sitter som förare av en stridsvagn i en öken. Nåja, man har hela stridsvagnen med sig så det är väl inte så besvärligt som det låter. Med hjälp av joysticken kan man beskjuta alla de fiender som befinner sig i öknen. Det speciella är att man styr hela stridsvagnen och att utsikten förändras i och med förflyttningarna.

Grafiken i spelet är av vektortyp vilket innebär att man känner sig lite grann som stålmannen med röntgensyn och allting. Denna känsla upphör dock snabbt när man blir beskjuten och spelet slutar.

Battlezone innehåller moment som gör det attraktivt för många spelare. Personligen är jag dock personligen inte helt entusiastisk men smaken är olika. Det hade varit roligare om man hade haft någon anledning att förflytta sig runt spelplanen. Som det fungerar just nu så är det lika bra att bara stå stilla på en plats och skjuta på allt som rör sig.

■ MOON PATROL

Kan det vara så här besvärligt att vistas på månen. Då föreslår jag i all anspråkslöshet att vi stannar kvar på jorden.

I Moon Patrol skall man styra en liten månobil över ett sidrullande landskap. Här och var dyker det upp hål i marken. Dessa skall man ta språng över.

Månobilen är också utrustad med skjutvapen. Med hjälp av dessa kan man beskjuta flygande tefat vilka attackerar bilen upptrån. Samtidigt kan man skjuta undan en del klippblock som ligger i vägen och på så sätt komma vidare. Vill man så kan man hoppa över dessa i stället men det är svårare.

Detta är ett av de spel som jag beundrar eftersom det är välgjort men själva speliden attraherar mig väldigt lite. Förhoppningsvis är jag ganska ensam om denna inställning. Moon Patrol är nämligen ett litet trevligt spel - även om det inte passade mig.

■ MOON BASE

Detta är ännu ett i raden av skjuta-ned-spelen. Det är också ett spel med flera olika avsnitt vilket gör det varierande och lagom kul.

I del 1 skall man plocka åt sig ett flertal superladdande material. Därefter skall man landa farkosten. Det finns flera olika försvarsmaskiner vilka gör sitt bästa att stoppa spelaren. "Crater-pillars" är bara en av de mer vitsiga. I del 2 skall man ta sig tillbaka till jorden igen. Detta skall gå på högst 100 sekunder vilket får sägas var kort tid för en såpass lång resa.

I den tredje och sista delen skall man landa sitt lilla skepp på hemmabasen utan att förstöra vere sig skeppet eller lasten vilket är nog så knepigt.

Moonbase är ett litet knepigt spel. Jag skulle ljuga om jag sa att det var mitt favoritspel i denna samling men det är inte på något sätt dåligt och väl värt priset.

■ JOUST

Även detta spel tror jag kom först till Spectrum. Det blev dock ingen större succé och det förvånar mig lite att man har konverterat just detta spel till Atari.

Det fanns andra och bättre Spectrumspel att konvertera om man nu har svårt att komma på nya idéer.

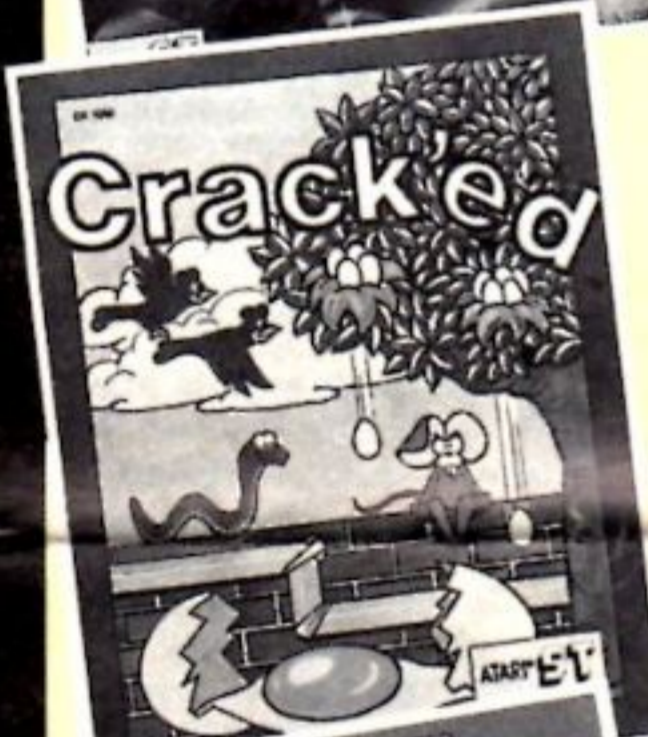
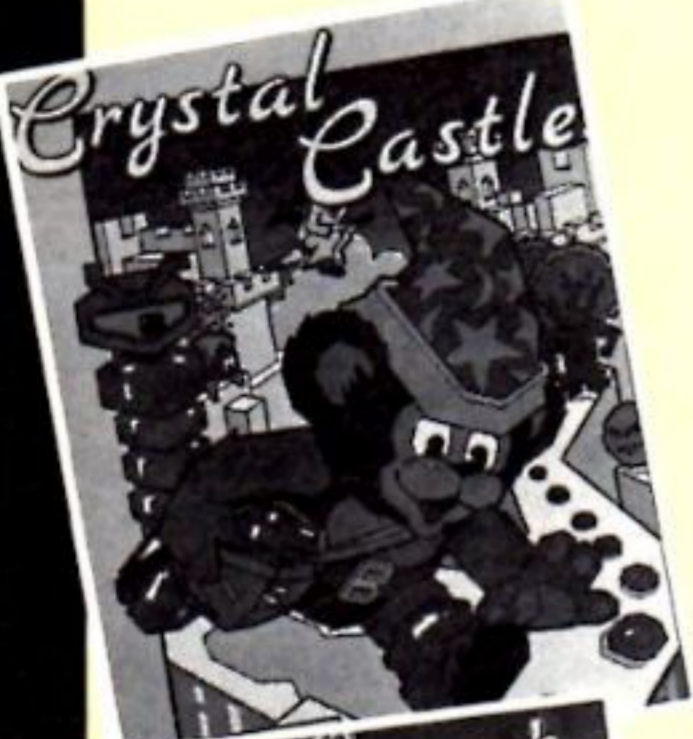
I vilket fall som helst är Joust ett spel där man skall kämpa mot de obligatoriska utomjordingarna sittandes på flygan-

de strutsar. För att strutsarna skall trotsa naturens lagar och flyga sin väg skall man snabbt trycka på joystickknappen tills dess strutsen flaxar iväg. För att övermanna en motståndare skall man befinna sig strax framför och ovanför denna och sedan gör en attack. Hör och var finns det plattformar där man kan landa och hämta andan.

Joust tillhör inte mina favoriter. Det är ett av de spel som inte har blivit bättre med åren.

■ CRACK'ED

Detta är ett mycket mystiskt spel - för att nu uttrycka sig en smula diplomatiskt. I grund och botten är det ett skjuta ned spel där man styr en markör över skärmen för att kunna pricka ned ett antal fåglar, ormar och andra småkryp, vilka försöker att stjäla ägg. Spelet är inte mer spännande än så!





■ ASTERIODS DE LUXE

Asteroids de luxe är ytterligare ett i raden av spel från Paradox Software. Tyvärr innehåller vare sig omslaget eller inladdningsbilden några uppgifter på vem eller vilka som ligger bakom spelet. I vilket fall som helst är detta ett av de snyggaste spelen i denna samling. Grafiken är förstklassig och liksom animerin-

gen - om man nu kan prata om animering i spel som Asteroids.

Annars är spelet mycket trogen sin förlaga. För dem som vill ha ett Asteroidsspel i sin samling är detta spel en guldgruva. Alla spelets finesser finns med. Det är exakt lagom svårt och precis lagom vanbildande.

■ XOR

Skall man välja någon personlig favorit i denna dekalogi av atarispel så blir det för egen del XOR. XOR är ett labyrintspel av nästan klassisk form. De som gillade Boulder Dash gillar säkert också XOR. Här gäller det dock att plocka masker istället för diamanter. Detta skall man göra 15 olika labyrinter. Dessa är fyllda av de mest egendomliga varelser. Här finns det fiskar vilka faller

som klippblock såvida inget stöttar dem. Kycklingar ser jag oftast på middagsbordet. Här far de sidledes och kan fånga den spelare som är oförsiktig.

XOR är ett spel som bygger på eftertanke och försiktighet. De inbitna arkadtrötta tycker antagligen att spelet är en smula trögt. Det är ett spel utan häftiga arkadsekvenser och kanske är det detta som har gjort att spelet inte har blivit den succe det förtjänar.

ATARI PHILIPS Commodore SEIKOSHA

Du vet inte om Du har bästa pris....



...innan Du frågat oss !!

Dessutom är priserna så låga att Du bör veta vem Du handlar av.

Data-rushens glada dagar !!

Hemdatorbranschen upplever just nu något som liknar Vilda Västerns guldrush. Det har aldrig sålts mer hemdatorer.

Snabba klipp...

Nya leverantörer växer upp över en natt. I postboxar, i källare, med telefonsvarare, ordertelefoner och smaskiga erbjudanden. Vi ser t.o.m. exempel på "Seriösa" företag som säljer under fingerat namn på postorder. Skäms man eller vill man kunna smita när grädden är skummad?

... men vad händer sen??

Priserna pressas nu i botten. Volymerna ökar dramatiskt men.. Vad händer efter jul?? När försäljningen går ner, när annons- och leverantörsfakturer skall betalas och Du eventuellt behöver garantiservice på Din dator??

Återförsäljaren ger Dig garanti, inte ATARI och Commodore !!

Vi tror att det är få konsumenter som vet att det är återförsäljaren som är ansvarig för garantin gentemot sin kund.

Du måste ha förtroende för Din leverantör och han måste ha resurser att leva upp till Ditt förtroende.

Beckman Innovation AB

Vi har varit med sedan 1970 och "öppnade" hemdatormarknaden i Sverige med Sinclair 1980. Som grossist har vi sedan dess sålt mer än 50.000 datorer för vilka vi har garantiansvar och lager på vitala reservdelar.

Vi är generalagent för SEIKOSHA, skrivarna som har så hög kvalitet att vi lämnar 2 års garanti, och för TANDY, USA-giganten.

Vi har alltid sålt också via postorder och har erfarenhet av "Long-Distance-Support". Vi har dessutom två butiker med kanske marknadens bredaste sortiment.

Commodore C-64.

Den klassiska introduktionen till data. Finns i specialversion med Joy-Stick och 3 spel på cartridge. Kan användas direkt på TV:n. Komplettera med Bandspelare eller Floppy.

Amiga 500

Framtidens avancerade hemdator. Multitasking, Talsyntes, Animering, Grafik, Flerkanaligt ljud i stereo..... Den har inbyggd Floppy och kan användas på TV med video eller RGB-ingång. För antenanslutning fordras en billig tillsats. Vi rekommenderar Dig dock att använda en färgmonitor för bästa bild. Svenskt tangentbord.

ATARI 520ST

"Hobby-Mac'en". 512K Byte minne och Midi. Prestanda och tillbehör av proffs-klass. Fantastiskt spelutbud. Kan användas direkt på TV:n. Komplettera med Floppy. Välj mellan engelskt eller svenskt tangentbord.

ATARI 1040ST

Nytta och nöje i förening. Hela 1Mega Byte minne och inbyggd floppy. Spel, Musik via midi, Ordbehandling, Desk Top, Bokföring, Order-Lager-Fakturerings... Kan användas direkt på TV men vi rekommenderar en Färg- eller Ataris högupplösande svart/vita monitor. Svenskt tangentbord.

PHILIPS 8833

Färgmonitorn för hembruk. Knivskarp bild och ljud i STEREO. Ingångar finns för Video, Analog RGB och RGBI. Kan användas som videomonitor till kamera och bandspelare eller som TV via tillsats. 2 års garanti.

SEIKOSHA

Ett självklart val av skrivare. Vi har flera olika modeller att välja på beroende på Dina önskemål och krav. Vi är av förklarliga skäl specialister på skrivare till ATARI och Commodore. 2 års garanti

BECKMAN
Beckman Innovation AB

Grossistavdelning - Postorderavdelning
Beckman Innovation AB Gamlå Dalarövägen 2
Box 1007 Tel: 08-390400
122 22 ENSKEDE Tel: 08-390400
Stockholm - SWEDEN Fax: 08-497020

Butik-Söderort
JOHANNESHOV
Gullmarsplan 6
Tel: 08-912200
Fax: 08-912205

Butik-Västerort
VÄLLINGBY
Vällingbyplan 3
Tel: 08-378500
Fax: 08-378900

Javisst, Jag beställer...
med 14 dagars returrätt
på oskadade varor:

Namn.....
Adress.....
Postadress.....



STOS- Spelskaparen

Av alla programspråk jag hittills har stött på är nog STOS det mest kraftfulla när det gäller grafik och ljudhantering. STOS är en Basicdialekt helt inriktad på spelskapande. Poängen med STOS är att man inte skall behöva vara assemblerspecialist för att skriva sina egen arkadspel. Längre fram hoppas jag på att kunna ge er en fullständig beskrivning i spelskrivarkonsten via STOS. Detta är mer en översiktsartikel.

STOS kommer i en snygg pappkartong som innehåller tre diskar, en tjock bruksanvisning, en inplastad lathund och en kupong med erbjudande att gå med i STOS användarförening. Det sistnämnda är väl inte så mycket att säga om. Programmerar man i STOS kan nog en användarförening vara mycket givande.

Lathunden tyckte jag mycket om. Tänk om alla Basicdialar var utrustade med dylika. Det är skönt att slippa sitta och bläddra sig och manualen halvt fördärvad. Inplastningen gör också att den håller för lite normalbruk och utspild cola.

De tre disketterna som medföljer är sprängfyllda med filer. Den första kallas Language Disc och innehåller, förutom själva tolken även de filer som styr den. I och med att disken innehåller ex mupilens utseende går det faktiskt att snickra om STOS helt efter behag.

Games Disc

Disc nummer två är Game Disc och den innehåller tre spel skrivna i STOS som

exempel på hur man kan programmera. Det fina med dessa spel är att de kan laddas rakt in i STOS för justering och koll.

Spelen är:

- Bullet:** Ett tågspel vars spelide jag vet att jag har sett på C64 en gång i tiden
- Zoltar:** Skjuta ned "aliens"
- Orbit:** En riktigt trevlig variant på "Breakout"

Dessa tre spel innehåller också editorer så man kan faktiskt gå in och designa om dem utan att veta ett dugg om STOS. - Snacka om användarvänligt.

Diskett nummer tre gav mig ett viss mått av konfundering. På denna disk ligger nämligen en massa hjälpfiler i form av definierade sprites och en mängd editorer vilka kan vara bra att ha när man skall skriva sitt spel.

Arkproblem

Problemet var bara att alla filerna var "arkade" och om detta stod inte ett ord i manualen. Följden blev att jag fick gå ur STOS, koppla in lämplig RAM-disk och

börja packa upp det jag ville ha. I och för sig var detta inget större arbete men det hade varit trevligt om man hade fått reda på det i förväg. Nåja, nu vet i alla fall ni om det.

Bruksanvisningen är tjock och djuplodande. Den börjar med en introduktion och en liten rundvandring i STOS möjligheter för att sedan dyka ned i editorns alla finesser. Multipla program, minnesbanker och minnesresidenta program är ingen konst för STOS att hantera.

Kapitel fyra behandlar spritekommandona. Här går man igenom spriteditorn (skriven i STOS - naturligtvis). Animering och kollisioner är lätthanterande. Dessutom har STOS en mycket unik funktion vilken gör det möjligt att gå in i vilket program som helst och klippa ut spritarna för omarbeting.

Musik och ljud går igenom i kapitel 5 där man också går igenom musikeditorn. (Jovisst är den också

skriven i STOS) Kapitel 6 behandlar grafiska kommandon - typ färghantering och olika sätt att rensa skärmen medan kapitel 7 redogör för STOS förmåga att hålla många skärmar i minnet samtidigt samt olika sätt att växla mellan dem.

STOS använder sig inte av GEM. I stället har det ett eget system för fönster- och texthantering. Detta går igenom i kapitel 8 och 9. I det sistnämnda visas också STOS rullgardinsmenyer. De två sista kapitlen behandlar det som inte platsade på annat håll och ger några lämpliga tips på metoder att skriva spel.

Gediget arbete

Överhuvudtaget ger STOS ett gediget uttryck. Det är ett språk som kräver omtanke och planering men det är avsevärt mer lätthanterligt både sig assembler eller Modula II's spritapak. Spelen blir kanske inte av Hewsons eller Psygnosis kvalitet men för dem som ex vill skriva budgetprogram är den något som absolut måste finnas i samlingen av program.

Att det dessutom är väldigt roligt att sitta och definiera, animera och bara leka med dess effekter gör ju inte saken sämre. För mig är STOS den perfekta presenten till den som vill göra något mer med datorn än att bara spela.

Vi återkommer med ett stort programmeringsprojekt (förhoppningsvis) där vi hoppas att kunna ge en ingående "Skrivarens Guide till Arkadspelen" - tills dess "Ta det lugnt!"



TÄVLING



VINN FLYING SHARK!

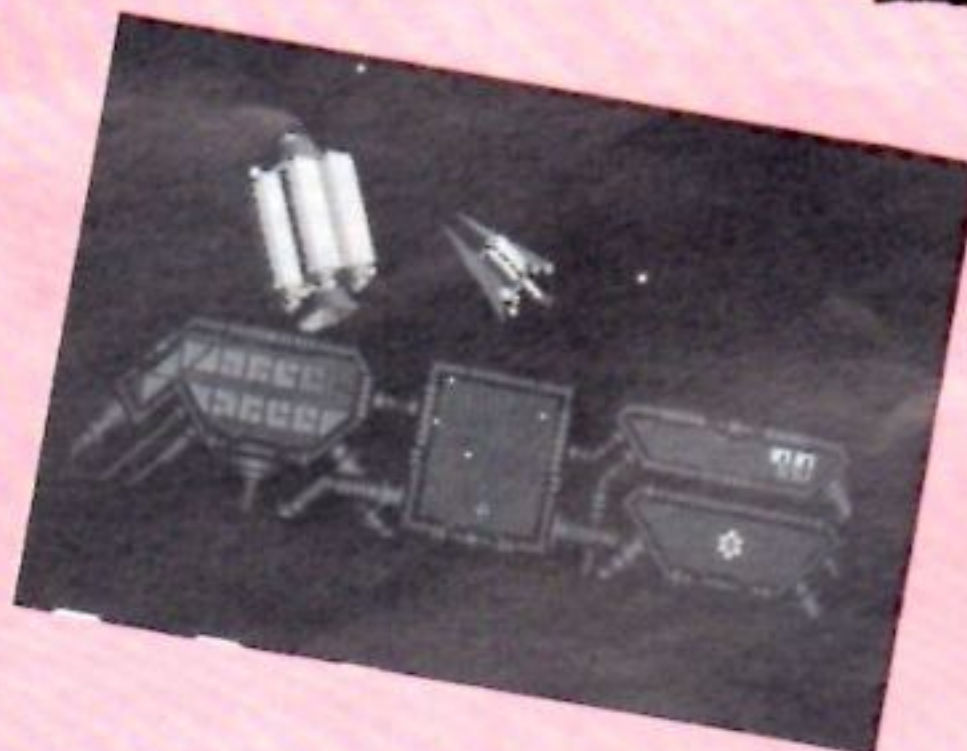
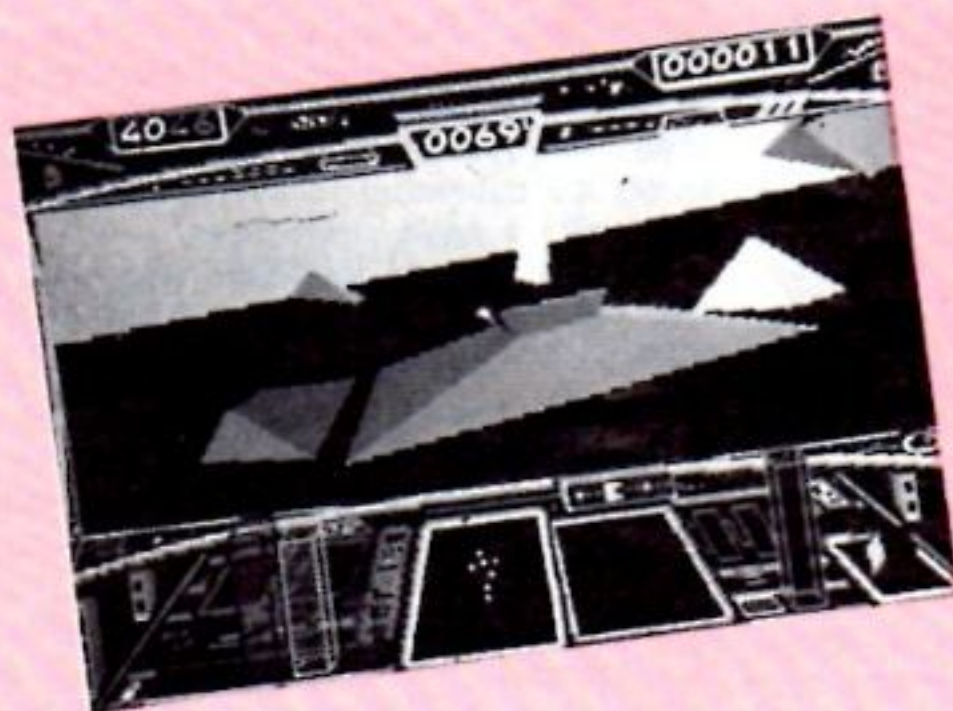
Från Firebird kommer Flying Shark. Detta spel kan du få av oss på Ataristen. Nåja, vi har bara 5 exemplar men dem lottar vi ut.

Bara för att ingen skall känna sig lite trist och nere så lottar vi ut 10 T-tröjor och 10 Baseballkepsar också.

Det enda vi vill att du skall göra i gengäld är att du skall tala om vilka 10 spel bilderna här bredvid kommer från. Kan du inte alla svaren så spelar det inte så stor roll. Vi kommer att skicka priserna till de 25 som har de flest rätta svaren. Skicka in kupongen senast den 15 Januari 1989 och hoppas på att ingen har fler rätt än du.

Adressen är:

"Ataristen"
Box 49
448 01 Floda



Mär kuvertet med "Flying Shark"

BREVHÖRNET

Till "Brevhörnet" kan Du skicka brev om vad som helst.
Adressen hit är:
Brevhörnet", Ataristen, Box 48, 448 01 Floda.

Mors!

Vi skulle gärna vilja veta vilken som är mest prisvärd; Atari ST och Commodore Amiga 500? Vilken kommer softwareföretagen att satsa på i framtiden? Vad menas med en 720 kB diskdrive och en 360 kB diskdrive? har den eget minne? Vad kan man i så fall använda det till?
Edvard feskeboka med anhängare

Tja, personligen tycker jag att Atari ST är den mest prisvärda. Med tanke på att priset är betydligt lägre än Amigans så får man mycket mera dator för pengarna. Skall man dessutom använda "burken" till något mer än spel så är valet självklart. Svaret på din sista fråga är ganska enkelt. Att spara filer på naturligtvis. Nåja, svaret är lite mer komplicerat. Minneskapaciteten anger om det är frågan om en enkel- eller dubbelsidig diskettstation. Använder man bägge sidorna av disketten får man naturligtvis plats med dubbelt så många program. Tyvärr kan man inte vända på 3 1/4" disketterna och på så sätt använda bägge sidorna vilket ju är möjligt på 5 1/2" disketterna. Stationen har dock inget inbyggt intärminne om det var det du undrade över.

Varför Atari ST?

För mig började det med Spectrum 48. Vilket jag bytte upp mig till en Spectrum 128 med Microdriver som jag hade länge, men sen kände jag på mig att jag ville ha en ny dator. Först tittade jag på Commodore 64 o 128 men sedan blev det mer intressant med Amiga och Atari ST. Jag gick in och hörde om både ST'n och Amigan i olika affärer. Vad jag kom fram till var att ST'n fördelar var: programvaran, Midin, Bra Basic, Högupplösningsmonitor, billigare tillbehör och bättre desktop.

Amigans fördelar: Bättre upplösning, 4-kanals stereoljud
Atarins nackdelar: 3 kanals ljud, sämre färgupplösning
Amigans nackdelar: Sämre nyttoprogram, mindre spel, ingen Midi, ingen bra desktop, flimrig bild vid högsta upplösningen.

Efter detta blev jag mest intresserad av Atari ST men Amigan fanns kvar i huvudet ett tag till. Efter en månad var det klart. Vi åkte och tittade på datorer och fann Atari 1040, Mega, 520 och 130. Tyvärr var 520 slut.

- Kom på Måndag. Då får vi in 4 till men skynda er eller så kan vi lägga undan en till er, sa mannen som sålde datorerna.



Vi lade undan en 520 ST och på Måndag bar det av. Vi köpte en 520 och körde hem. Direkt när jag kom hem packade jag upp min Atari ST och var i full gång med att spela. Tänk på att jag köpte en Atari ST utan att känna en enda ST-ägare. Min kompis Amigaägaren blev förstås sur men nu har jag fått 7 st till att köpa Atari. Nu sitter min Amiga-kompis och spelar sina spel med sig själv - och jag sitter och spelar mina Atari ST spel med 7 kompisar.

Andreas P
Södra Skåne

Ja, det var ju en sedelärande historia. Hoppas att Andreas är lika nöjd med sin ST som er redaktör är nöjd med sin.

Autostart!

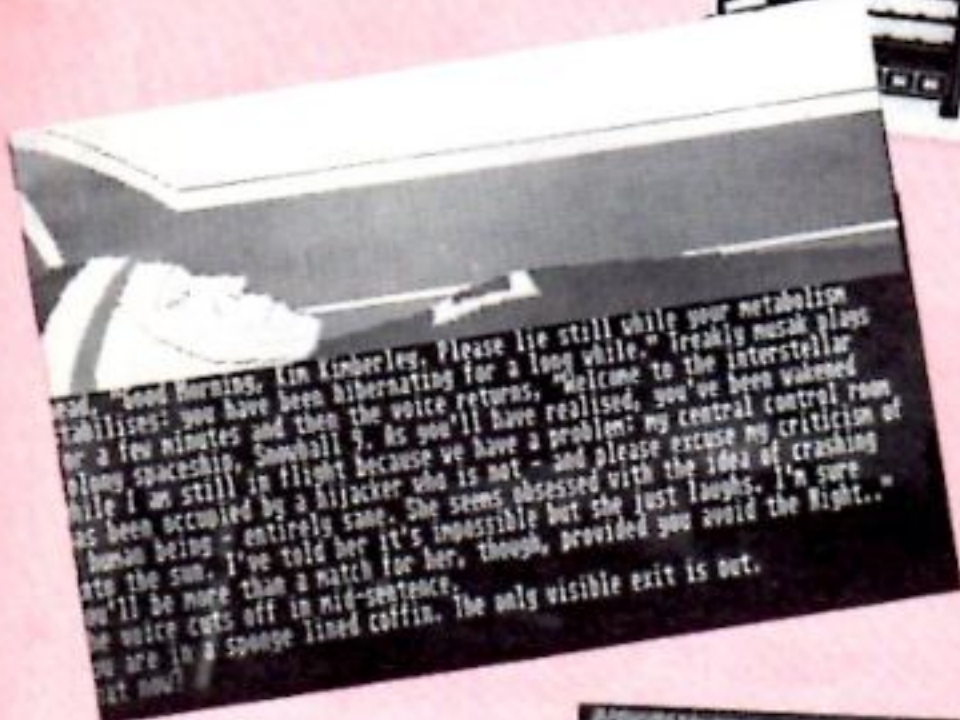
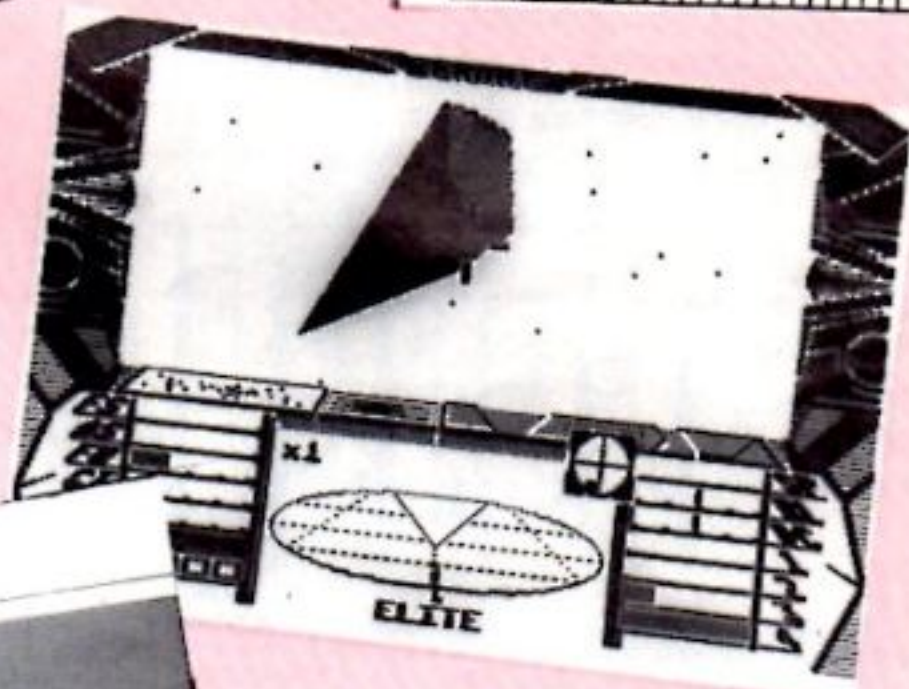
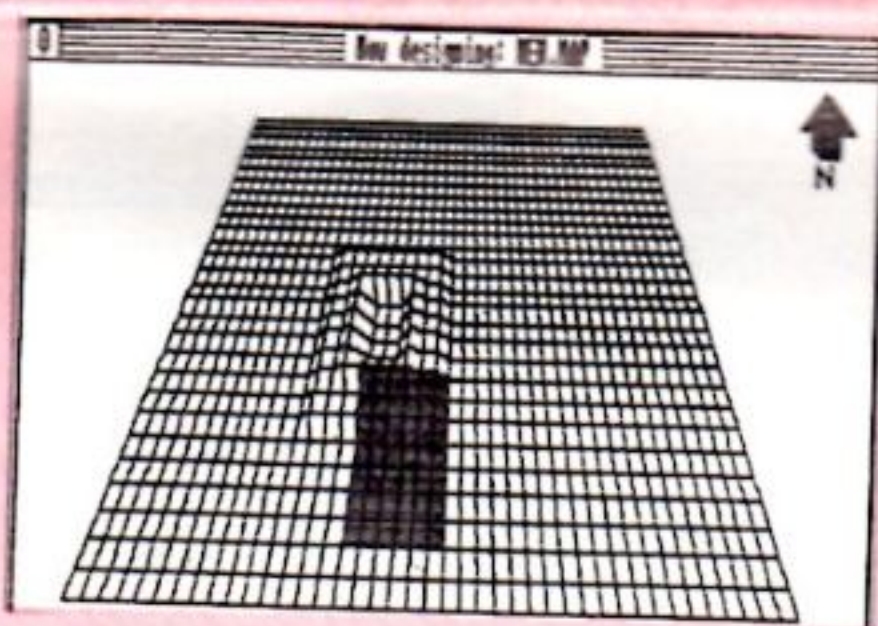
Jag undrar om man kan starta upp Atari 520 ST och få ST Basic Language och ett Basic program automatiskt inmatat och dessutom

skall programmet starta direkt. D v s jag önskar att komma direkt in i ett Basic prg och till sist starta Basic programmet. Är det möjligt och i så fall hur? (Jag kan inte ladda in Basic Language med autofolder, datorn svarar "kan ej finna Basic RSC trots att den finns med på disketten.

Tacksam för svar
Roland Olsson

Ett enkelt svar vore att det går inte. P g a operativsystemets utformning kan inte program som innehåller GEM-anrop autostartas. Trots detta finns det vägar att gå runt problemet. I Michtron Utilities plus finns ett litet autostartprogram som aktiveras efter GEM. På så sätt kan du få ST Basic att autostarta.

Jag har inte testat själv men jag tror nog att du kan installera ett lämpligt Basicprogram i ST Basic och med hjälp av detta och Michtronprogrammet få programmet att autostarta.



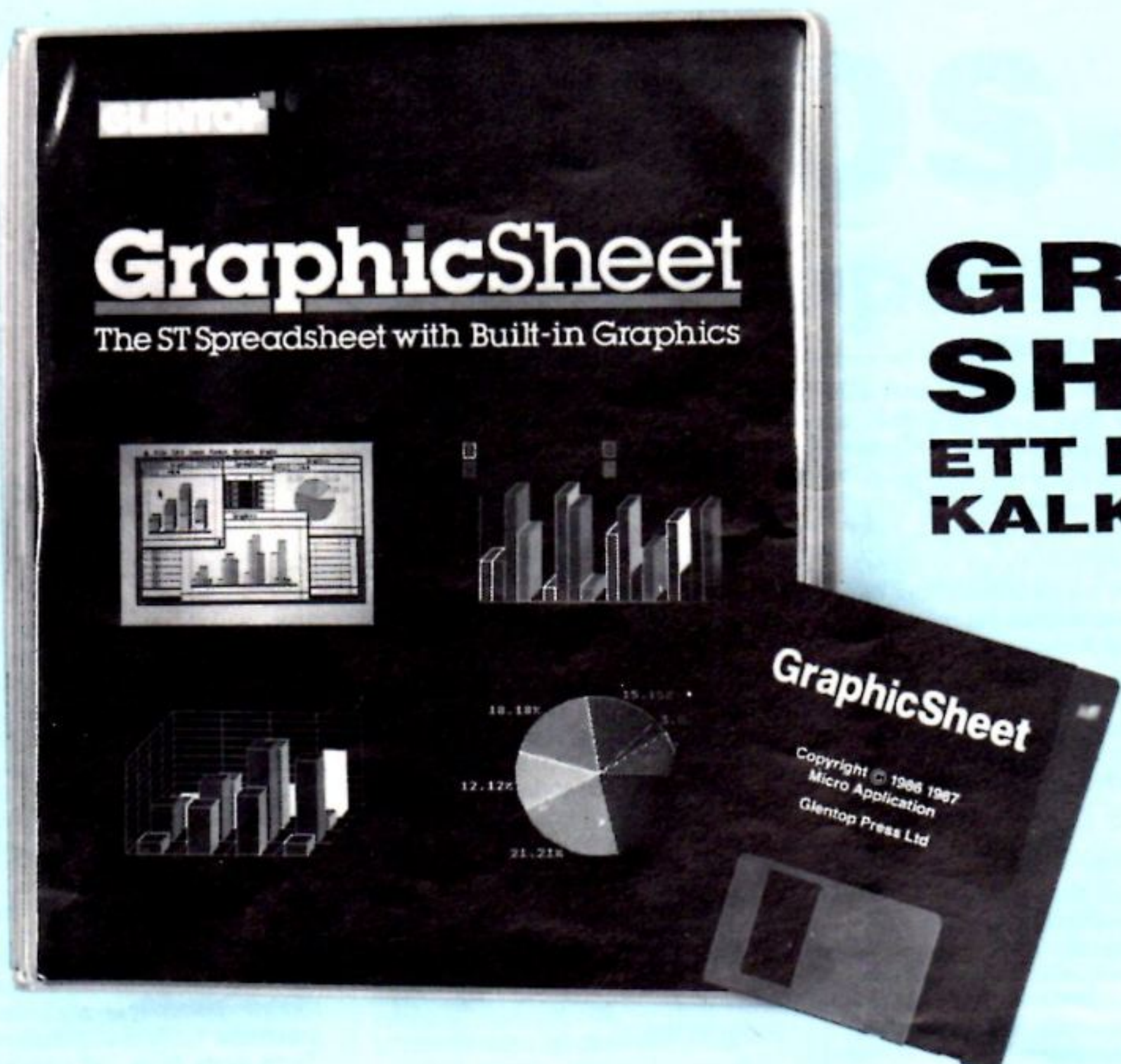
Jag tror att bilderna föreställer följande spel från Firebird / Rainbird

- 1
- 2 Verminator
- 3
- 4
- 5
- 6 Elite
- 7
- 8
- 9
- 10

Namn:

Adress:

Postadress:



GRAPHIC-SHEET

ETT ENKELT KALKYLPROGRAM

Kalkylprogram är en typ av nyttoprogram som är väldigt trevliga att arbeta med och det finns ett otal sådana till Atari ST. Problemen med större system typ VIP Professional har varit den bristande användarvänligheten. Att lära sig använda dessa program har kostat såväl blod som svett och ibland t.o.m. tårar.

File Edit Input Format Options Graphs							
Spreadsheet							
	1	2	3	4	6	7	8
1	*spec. kalkyl*	1985	1986	1987			
2	Januari	2.00	7.43	27.27			
3	Februari	2.25	8.36	30.68			
4	Mars	2.53	9.41	34.52			
5	April	2.85	10.58	38.83			
6	Maj	3.20	11.90	43.69			
7	Juni	3.60	13.39	49.15			
8	Juli	4.05	15.07	55.29			
9	Augusti	4.56	16.95	62.20			
10	September	5.13	19.07	69.98			
11	Oktober	5.77	21.45	78.73			
12	November	6.49	24.13	88.57			
13	December	7.31	27.15	99.64			
14							
15	ränta	13	start	2.00			
16							
17							

Egentligen borde användarvänlighet vara ett honörsord för nyttoprogram. Tyvärr är det inte så. Många producenter tävlar i att förse sina alster med så många funktioner som möjligt. Visserligen kan man hävda att ju fler funktioner ett program har desto kraftfullare är det. Problemet är bara att innan man har kommit åt alla dessa kraftfulla funktioner så har ofta användaren tröttnat för länge sedan och övergått till papper och penna, vilket har den fördelen att de åtminstone inte kan krångla så mycket. När det gäller nyttoprogram så borde det finnas enkla, användarvänliga varianter för dem som vill se vad en viss typ av program klarar av, eller också bör programmen kunna köras i olika lägen beroende på svårighetsgrad.

Kalkylprogram är en typ av nyttoprogram som är väldigt trevliga att arbeta med och det finns ett otal dylika till Atari ST. Problemet med de större systemen typ VIP Professional har varit den tidigare nämnda användarvänligheten. Att lära sig använda dessa program har kostat såväl blod som svett och ibland om tårar.

ställan i kalkylen går också bra. Såväl absoluta som relativa platser kan anges och programmet anger omedelbart alla felinmatningar.

Matematiska formler

Det finns en mängd matematiska formler att ta till. Den enda formel jag saknar är standardavvikelse men har man ett absolut behov av att beräkna denna kan man ju göra det "manuellt" så att säga. Medelvärde går enkelt att få fram och utifrån detta kan ju standardavvikelsen lätt beräknas.

När det gäller grafisk presentation är dock GraphicSheet ett oerhört starkt program. Det är mycket lätt presentera delar av eller hela kalkylprogrammet. Det finns många olika typer av diagram. Manhatten heter ett av de mer spektakulära vilka ger tredimensionella stapeldiagram som tydligt kan visa tendenser och utveckling.

Vill man, kan man också få ett enkelt diagram att täcka hela skärmen. En utskrift på skrivare ger i detta fall ett mycket prydligt resultat. Det går också att ha flera olika grafiska fönster öppna på skärmen samtidigt vilket gör det enkelt att jämföra olika data.

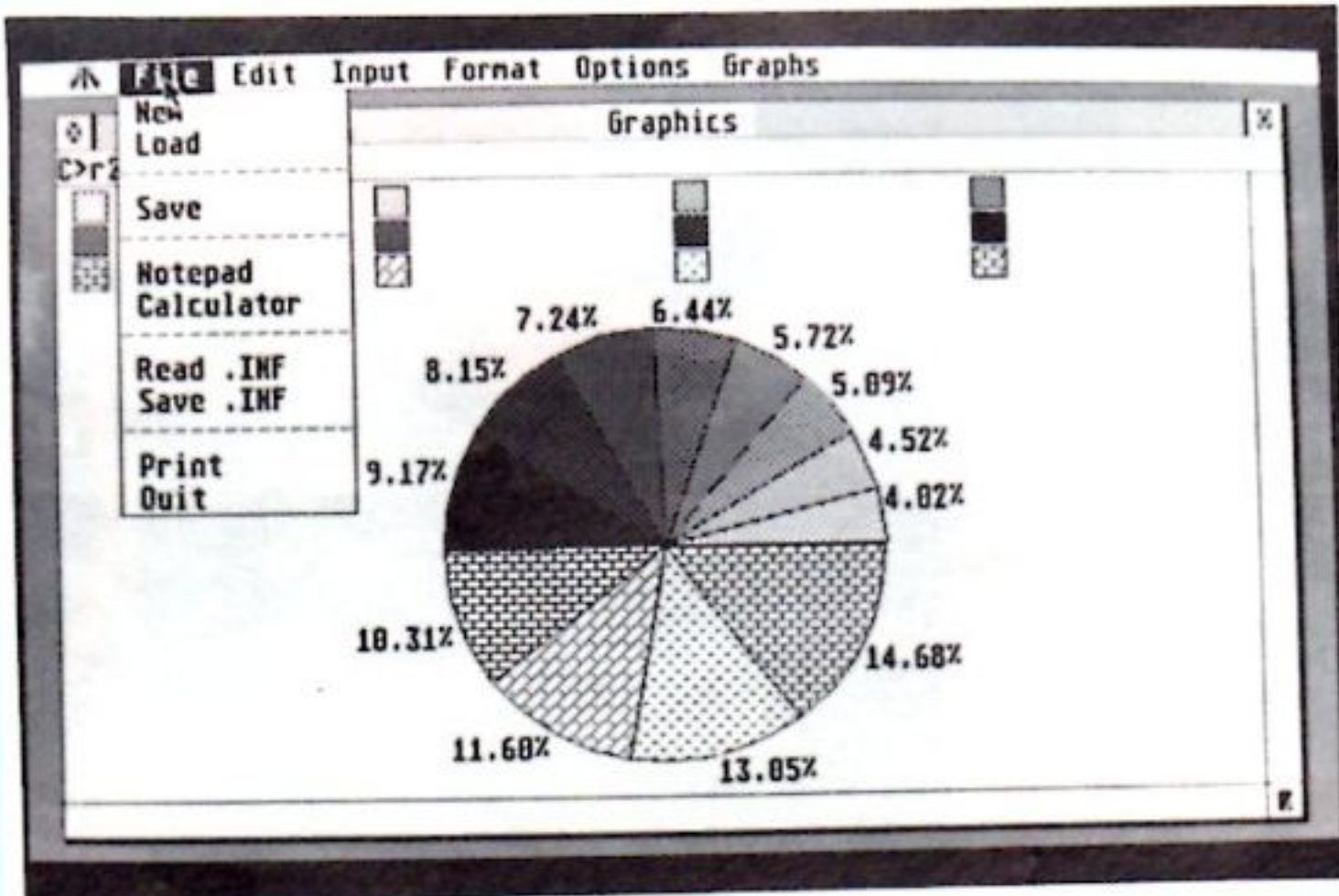
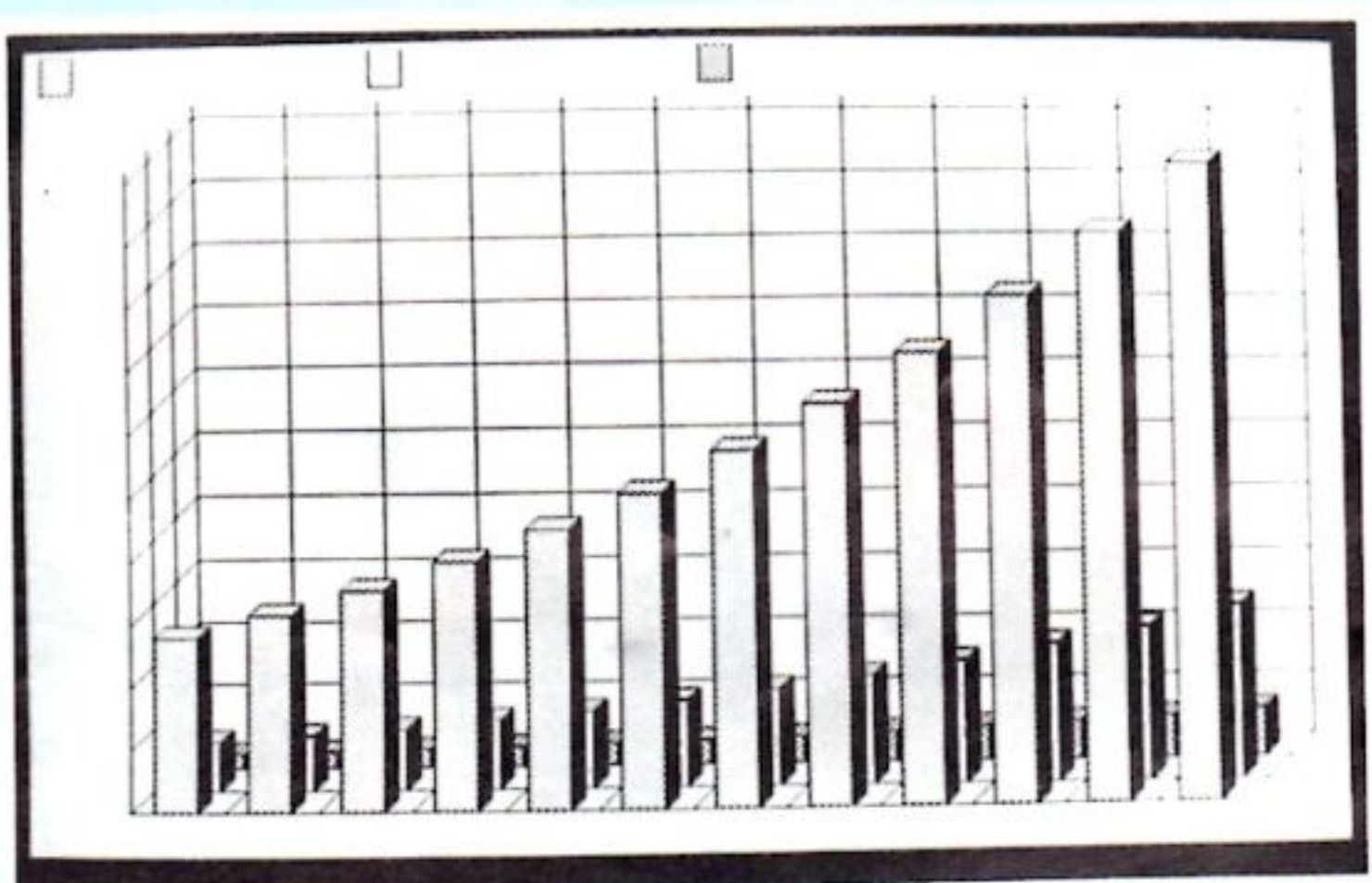
GraphicSheets styrka ligger i grafiken och användarvänligheten. Man skulle dock kunna önska sig fler funktioner och en större kraftfullhet. Frågan är dock om inte detta kan gå ut över användarvänligheten.

Clas Kristiansson

Från Glentop

Från Glentop har det kommit ett program vilket löser åtminstone problemen med att komma in i själva programmet. Det heter GraphicSheet och är mycket lätt att arbeta med. Denna enkelhet har i och för sig man fått betala med kraftfullheten men programmet innehåller trots allt tillräckligt många funktioner för att tillfredsställa de mest grundläggande behoven. Dessutom innehåller GraphicSheet en mängd grafiska presentationsformer vilka gör programmet mycket unikt i sitt sammanhang.

De som är vana vid att arbeta med kalkylprogram känner genst igen sig. Det första som dyker upp på skärmen är det gamla vanliga rutnätet. Här är det mycket enkelt att plocka in såväl text, värden eller matematiska funktioner. Att duplicera en beräkning på flera olika



TETRA QUEST

Vad skall man då säga om ett spel som Tetra Quest. Vill man jämföra det med något så kan man dra en parallell med Gridrunner men det vore väl som att jämföra Pac Man med Gauntlet.

Visserligen utspelas Tetra Quest på en rutad spelplan men rutorna är inte symmetriskta. I stället bildar de olika symboler och figurer. Mitt i detta rutnät finns det olika föremål. Dessa är antingen teleportörer, monstergeneratorer eller grindar. Teleportörerna flyttar skeppet, Tetra Quest, till delar av rutnätet vilka inte går att nå på annat sätt.

Monstergeneratorerna är precis vad de utgör sig för. Här strömmar det ut diverse otyg vilket man skall skjuta ned. Eftersom skotten endast går utmed linjerna är detta nog så svårt. Vissa föremål man beskjuter är inte monster utan påverkare i stället spelet. Av dessa är deflektorerna de roligaste. Med hjälp av dessa kan man såväl få skottet att studsas i vinkel. Andra deflektorer kan få skottet att studsas tillba-

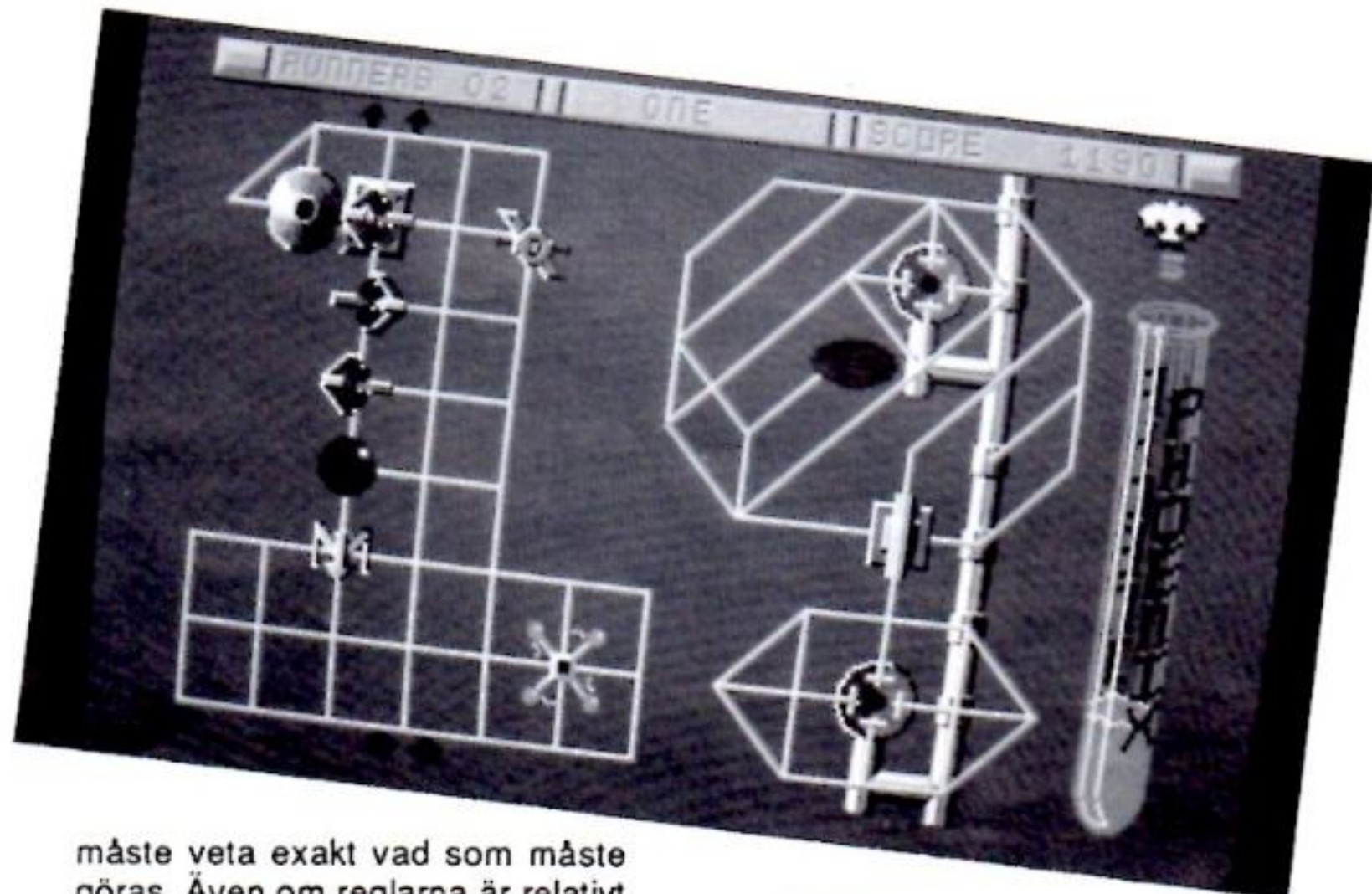
ka och på så sätt kan man få in ett skott på de monster som föredrar att anfalla bakifrån.

Andra föremål innehåller syra, olja, lim eller färg. Syran fräter sönder rutnätet, oljan gör att skeppet snurrar runt, i limmet fastnar skeppet och fienden kan inte köra på de rutor som är målade.

Grindarna är lite speciella. Dessa kan man rotera på olika ställen och på så sätt få tillgång till blockerade delar av rutnätet.

Skulle man inte vilja använda grindarna kan man förvandla sig till fågelskeppet Phoenix och på så sätt flyga över hinder. Detta är dock både besvärligt och kraftödande.

Tetra Quest är ett mycket knepigt litet spel. Samtidigt som det är ganska enkelt så är det också mycket strategiskt i sin utformning. Många arkadspel innehåller strategiska moment. Inget arkadspel har dock utvecklat denna del så som Tetra Quest. Spelet är sympatiskt på sätt att man alltid



måste veta exakt vad som måste göras. Även om reglarna är relativt enkla så är spelet ändå svårt att få ett riktigt grepp om. Detta är verkligen spelet där man känner sig som en nybörjare när man har laddat in det första gången. Detta gör också att man inte tröttnar på spelet i första taget. Det är lätt att bli förtjust i Tetra Quest. Det är dock svårare att sluta spela det när man väl en gång börjat.

Clas

NAMN:	Tetra Quest
TILLVERKARE:	Microdeal
TYP AV SPEL:	Arkadspel
TESTAD PÅ:	1040
TESTAD AV:	Clas
BETYG:	
GRAFIK:	Bra
LJUD:	Duger
BEROENDEGRAD:	Hög
VARAKTIGHET:	Kanske
SVÄRGHETSGRAD:	Tämligen svårt
TOTALBETYG:	Med beröm godkänt

LUXOR



När det gäller budgetspel har jag en favoritprogrammerare och hans namn är Janko Mrcic-Flogel på Paradox Software. Han ligger bl a bakom sådan liten pärla som Warzone. Nu kommer ett nytt spel från Paradox. Det heter Luxor och är av typen sidrullande skjuta- ned.

Namnet till trots har spelet inget att göra med det gamla Egypten och dess mytologi. Här är det fråga om en "Jet-Pack"-försedd rymdstidis som skall skjuta ned diverse monster och andra egendomligheter i rymden. Här och var dyker det upp små bonuskapslar som verkar vara tillverkade i Bomb Jack. Dessa fyller antingen på det ständigt sjunkande energiförådet eller också ger det spelaren nyare och bättre vapen. Tyvärr är dessa bonuskapslar mycket sköra. Det räcker med ett enda felriktat skott för att förstöra en av dessa. Ingen kapsel - ingen förbättring och så enkelt är det.

Tyvärr förstörs spelet i hög grad av en ganska tafflig grafik. Den andra inladdningsskärmen t.ex måste vara en av de fulaste man sett på ST. Att sedan rymdskeppet mest ser ut som en konservöppnare gör ju inte saken bättre. Annars är animeringen god och bakgrunderna riktigt hyfsade. Dessutom har vissa monster gjorts med en viss glimt i ögat. Den lilla leksaksbilen med roterande nyckel på taket blev en av mina favoriter. Innan

jag kom på att den lilla hjälten kunde ställa sig på knä och skjuta gav den mig vissa problem. Så går det när man läser bruksanvisningen slarvigt.

Bakgrundshistorien är ganska enkel. Det gäller att besöka tre olika planeter på jakt efter en försvunnen prinsessa(!). På varje planet finns en bränsletank vilken behövs för att man skall ta sig vidare till nästa planet.

Luxor är ett riktigt roligt skjutned-spel. Det har en viss mysig känsla som jag tycker om. Det kan vara det att ryggsäcksraketen (om man nu kan översätta "Jet-Pack" så till svenska) fungerar nämligen lite som en katapult så när man far uppåt över skärmen så dras man sakta ned mot marken igen. Detta ger spelet den extra svårighetsgrad som spelet behöver för att höja sig över det vanliga.

Luxor är ett bra och småputtrigt budgetspel. Det innehåller inte många nyheter men det är en god representat för sin genre.

NAMN:	Luxor
TILLVERKARE:	Paradox / Software
TYP AV SPEL:	Horizons
TESTAD PÅ:	Arkadspel
TESTAD AV:	1040
BETYG:	Clas
GRAFIK:	Nja
LJUD:	Nja
BEROENDEGRAD:	Hög
VARAKTIGHET:	Troligtvis hög
SVÄRGHETSGRAD:	Medelsvårt
TOTALBETYG:	Riktigt kul

POWERPLAY



Tja, vad skall man nu säga om det här. Är man intresserad av frågesport är Powerplay ett perfekt val. Med över 2000 och möjlighet att tillverka egna är väl spelet ett eldorado för den som uppskattar denna typ av spel. Personligen är jag dock minimalt intressad av att svara på "dumma" frågor så därför blir väl inte det här något spel jag kommer att återvända men smaken är ju som ... Ja just det!

Annars är själva sättningen sympatisk. Det hela utspelas i på Olympen med gudar och hjältar. Man skall välja en mytologisk familj och dess medlemmar skall man sedan flytta runt på en schackliknande spelplan. Varje gång man förflyttar sig skall man besvara en fråga. Besvarar man frågan rätt så stiger pjäsen i visdomsvärde. Har man lyckats samla ihop 25 visdomspoäng kan man byta ut dessa mot en mutation. Detta innebär att man byter ut sin pjäs mot en ny och bättre. Det finns fyra olika ämnesområden att välja mellan. Dessa är "allmänna ämnen", "Sport & Fritid", "Vetenskap & Teknologi" samt "Historia & Geografi".

Skulle två motståndare hamna på samma ruta så uppstår en utmaning. Det består att bägge spelarna skall knö ihop sig runt tangentbordet. Datorn ställer en fråga och den som snabbast besvarar den rätt vinner en omgång. Den som förlorar blir nedmuterad eller eliminerad om den befinner sig på lägsta nivån.

Detta är hela Powerplay. Den som tror sig uppskatta Trivial Pursuit skall nog fundera runt Powerplay. I och med schackkänslan är betydligt roligare än de andra spelen. Annars hade jag nog tyckt att Powerplay hade varit roligare som bräd- än som datorspel

Clas

NAMN:	Powerplay
TILLVERKARE:	Arcana
TYP AV SPEL:	Frågesport
TESTAD PÅ:	1040
TESTAD AV:	Clas
BETYG:	
GRAFIK:	Tjvares
LJUD:	Usch Nej
BEROENDEGRAD:	Joda
VARAKTIGHET:	Hyfsad
SVÄRGHETSGRAD:	Varierar
TOTALBETYG:	Ok

ATTLES SPALT

(Jag har fått ett eget utrymme här också/Attle)

MAFDET

Håhåjaja! Mycket skall man spela innan joysticken trillar av! Här kommer ett spel i Barbarians efterföljd. Tyvärr har det inget av Barbarians animeringskonst. Trots detta har Mafdet vissa andra fördelar.

Till att börja med kanske man skall klargöra vad som menas med Mafdet. Detta var en kattgudinna i den Egyptiska mytologin och nu är det en hjältninna i Software Horizons senaste budgetspel.

Spelet börjar vid en strand! Blixten slår ned och där står hon- Mafdet. Det dyker upp en vakt och slagsmålet kan börja. Jag nämnde tidigare animeringen och det är i stridsekvenserna man märker detta tydligt. Stick och hugg blir mycket ryckiga. Dessutom finns det bara tre attackformer: Spark, hugg och stick! Jag har hittills inte sett att vad skillnaden i praktiken skulle innebära.

Vandrar man sedan vidare upptäcker man ganska snart att här och var ligger det olika föremål man kan plocka upp. Det är anker, scarabeer, egyptiska hieroglyf-symbolen med ögat och några till.

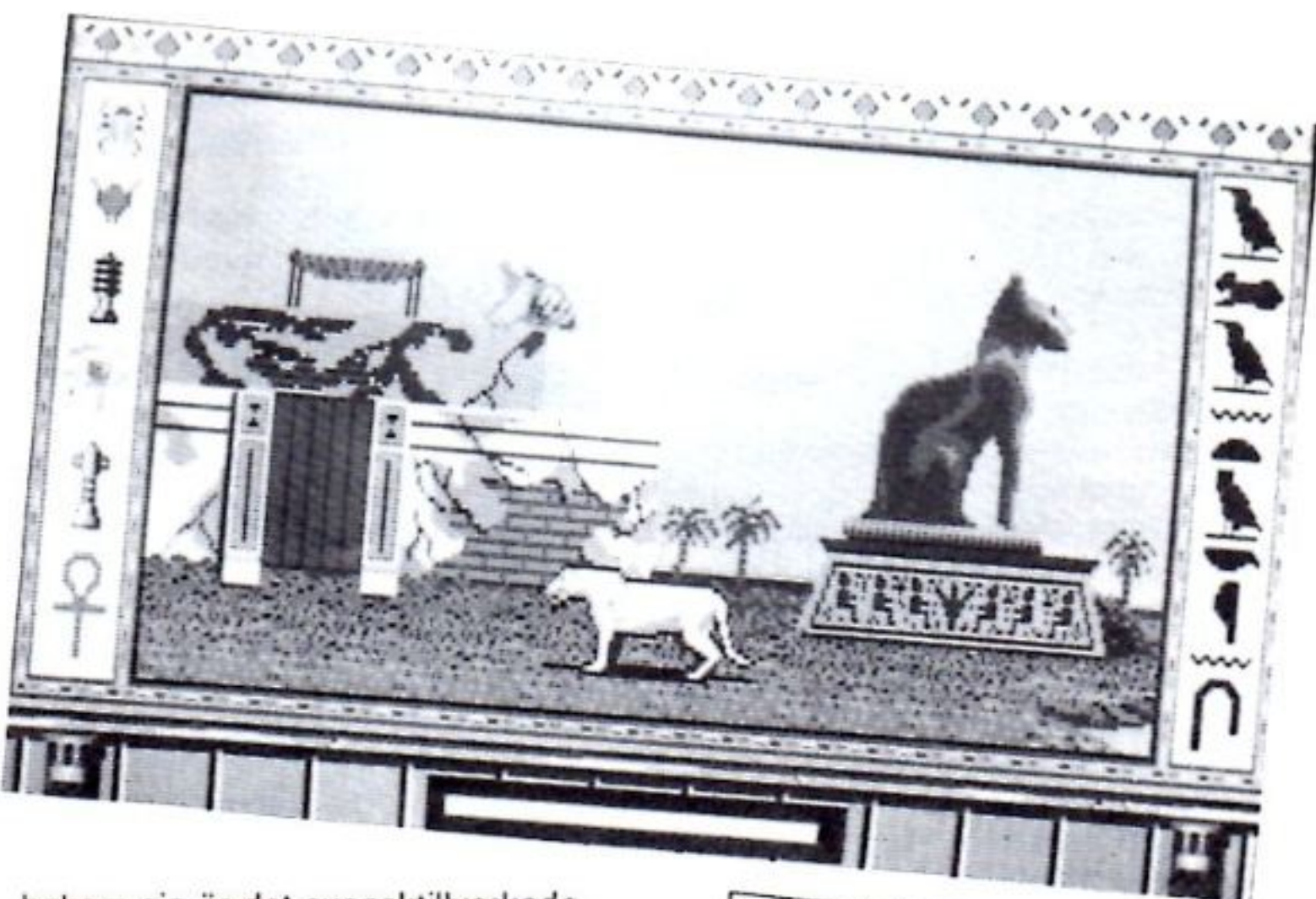
Som kattgudinna kan man naturligtvis förvandla sig till katt. Vid

vissa tillfällen kan detta dock vara öderstiget eftersom transformationen tar av de liv man har tillförligande. Hur många liv man har i spelet? Nio naturligtvis!

I praktiken är Mafdet ett sidrullande spel men eftersom man kan förflytta sig genom dörrar också så är det en ganska stor spelplan som står till förfogande. Passerar man vissa dörrar blir det dock beklagligt. I och för sig brinner det facklor på väggarna men inte ser man bättre för det.

Om Mafdet svaghet ligger i animeringen så är styrkan i spelet atmosfären och grafiken. Även om spritarna är ryckiga så är de i alla fall snygga att se på. Bakgrundsforskningen är också, så gott jag kan bedömma, mycket välgjord.

Spelet vimlar av hänsyftningar, hieroglyfer och föremål från det gamla Egypten. Det enda spel jag kan komma att tänka på som har haft samma välgjorda forskning



bakom sig är det svensktillverkade textäventyret Gize.

Hade man bara sett till att spelet inte hade varit behäftat med de tekniska fel som jag tidigare nämnt så hade det varit en klar aspirant till månadens spel. Som det nu ser ut är det ett spel som ligger strax över genomsnittet. Som budgetspel är det klart värt sitt pris.

Clas

NAMN:	Mafdet
TILLVERKARE:	Paradox / Software Horizons
TYP AV SPEL:	Arkadäventyr
TESTAD PÅ:	1040
TESTAD AV:	Clas
BETYG:	
GRAFIK:	Tjavaras
LJUD:	Jodå
BEROENDEGRAD:	Hög
VARAKTIGHET:	Troligtvis hög
SVÄRGHETSGRAD:	Medelsvårt
TOTALBETYG:	Riktigt kul

MENACE

ser att attackera är detta ett mycket varierande spel.

Har man bara skjutit ned en anfallsväg så byts sista varelserna ut mot en ikon som kan ge allt från extra bonuspoäng till full ersättning för sköldarna. Det är nämligen så att man i detta spel endast har ett enda skepp men det är, å andra sidan, utrustat med en kraftsköld vilken sakta "knäppas" undan av motståndarna. När skölden är slut är det bara att börja om på nytt. Ja, inte helt och hållet. Man har alltid en möjlighet att starta om på den nivå där man befann sig men då utan alla de extra vapen som ikonerna kan ge.

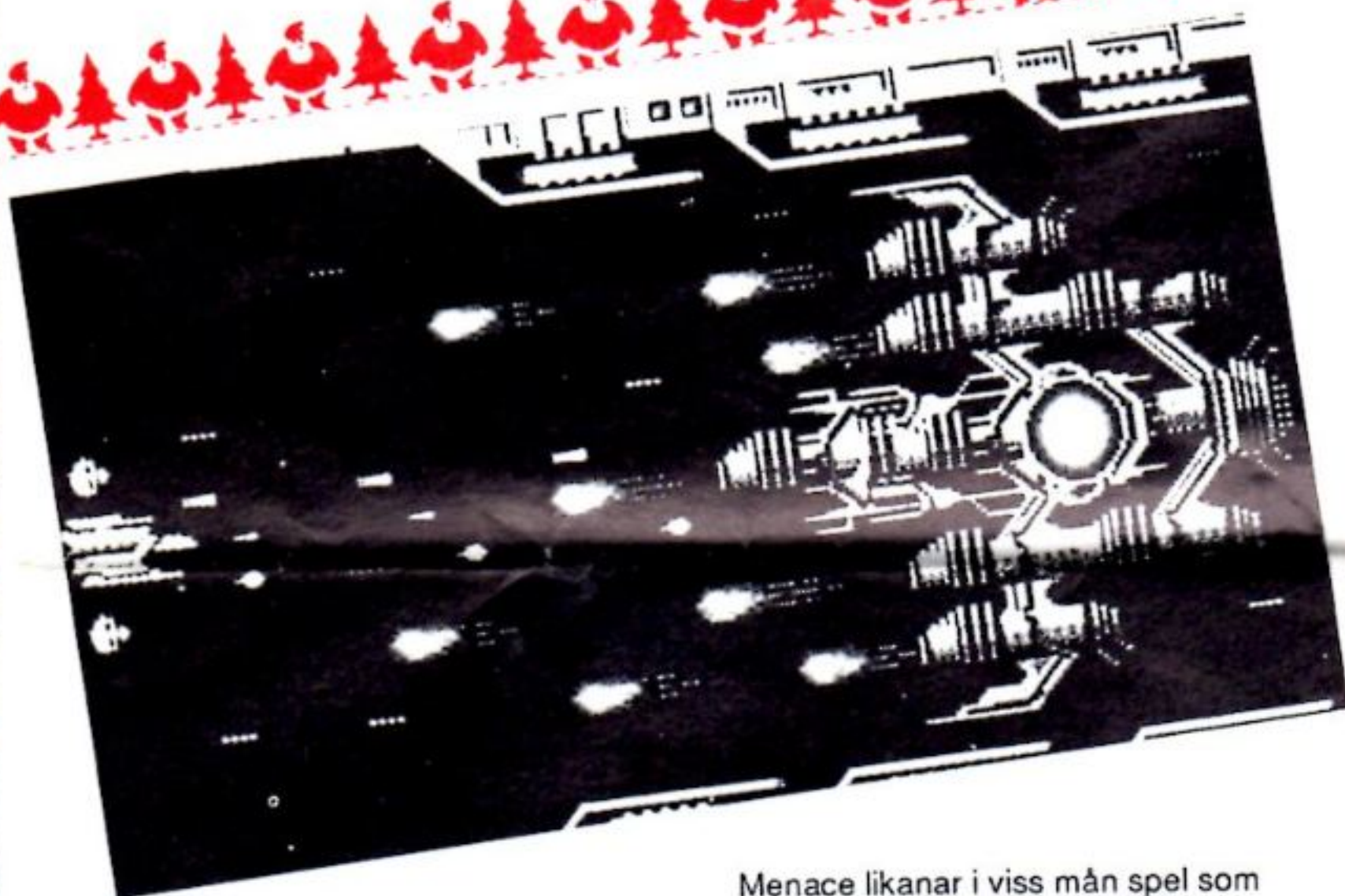
De extra vapnen är kanoner, laser, extra hastighet, dubbelskepp och kraftfält. Ja, det är väl bara de första två som kan räknas som vapen men alla har de den fördelen att de i högsta grad förbättrar överlevnaden.

Bakgrundsmusik till spel är ofta något man stänger av så kvickt som möjligt. Musiken till Menace är dock såpass bra att den lyfter spelet ett ytterligare hack. I och för sig är det en liten envis melodi som

ligger och ploppar i bakgrunden men det fina i sammanhanget är att musiken ändrar karaktär efter motståndare. Detta sätt att integrera musik och spel är ett mycket efterföljansvärt exempel och jag hoppas verkligen att man kommer att få se mer av den sortens musikantering i fortsättningen. De samplade ljuden är fullt ok och effektknallarna är mycket inspirerande.

Menace är bland det bästa jag har bland skjuta-ned-spelen. Det är oerhört välgjort och mycket roligt att spela. Tiden får utvisa det hela men jag tror faktiskt att detta kan bli en klassiker och vill man ha ett snabbt spel med enkla regler är Menace det bästa valet.

NAMN:	Menace
TILLVERKARE:	Psychapse
TYP AV SPEL:	Arkadspel
TESTAD PÅ:	1040
TESTAD AV:	Clas
BETYG:	
GRAFIK:	Superb
LJUD:	Mycket bra
BEROENDEGRAD:	Mycket hög
VARAKTIGHET:	Kanske en klassiker
SVÄRGHETSGRAD:	Svårt
TOTALBETYG:	Utmärkt kul



Menace är ett sidrullande skjuta-ned-spel av nästan klassisk karaktär. Så kan det gå! Det är väldigt sällan som denna typ av spel har något nytt att ge men Menace är ett undantag. Spelet är en fascinerande blandning av gammalt och nytt. Det gamla är speliden och det nya är implementationen.

På ren svenska betyder detta att

Menace liknar i viss mån spel som ex Penetrator men det är gjort på ett sådant sätt att spelet blir mycket mer fantastiskt.

Bakgrundshistorien är inte mycket att orda om. Det gäller att ta sig igenom sex olika nivåer och skjuta ned allt som rör sig. På slutet av varje nivå finns en väktare vilken man också skall klara av. Med sex olika nivåer och över 60 olika varel-

5 Star - Ocean

OCEAN har nu släppt fem av sina bästsäljare i en samling på tre disketter där de mest intressanta spelen heter Wizball och Enduro Racer.

På första disketten hittar man Palace BARBARIAN, icke att förväxla med Barbarian från Psygnosis. Den onda trollkarlen Drax har lovat förgöra folket i Juvelstaden om inte prinsessan Mariana förs till honom. Men han har lovat att om någon kämpe kan besegra hans demoniska vakter så ska han låta prinsessan gå fri... Här kommer du in i bilden.

Du skall besegra 10 av Draxs väktare och sist och slutligen bekämpa Drax själv innan du har befriat prinsessan. Det gäller att ducka och slå tills du besegrat din motståndare. Ni tål båda 12 slag, om inte någon får in ett direkt dödligt slag. Det är ingen tidsbegränsning men i övrigt påminner det mycket om stridsekvenserna i olika Karatespel.

Det går även att spela två spelare då man kämpar mot varandra i 90 sekun-

ders ronder tills någon har besegrats. Man spelar med joystick och/eller tangentbord. Jag hade dock velat kunna definiera knapparna. Det blir lite trångt att använda piltangen-terna.

Ljudet är horribelt tycker jag, men grafiken är fin med ett charmfullt inslag i slutet av striden där det kommer in en grodliknande varelse och släpar iväg förloraren.

Mina favoriter

Diskett två bjuder på en av mina favoriter Wizball och Rampage.

I RAMPAGE har man av kemikalier, i en hamburgare, förvandlats till ett 15 meter långt monster, gorilla, ödla eller varulv. Full av vrede ger du dig ut i staden, raserar hus och äter människor medan militären försöker skjuta ner dig. När du raserat alla husen kommer du till en ny scen med hus.

Efter att ha raserat tre sådana scener kommer du till nästa stad. Det finns 50 städer med sammanlagt 150 scener, så



man kan hålla på ett bra tag. Upp till tre spelare kan spela samtidigt (och ingen har sagt att man måste samarbeta). Grafiken är OK men jag tröttnade snart.

WIZBALL har jag tillbringat många timmar vid och jag kommer regelbundet

återkomma till det färgglada Wizworld som av den onde Zark blivit berövad sina färger och blivit grå och trist. Det gäller att kontrollera Wizball, bekämpa (forts. på sid: 14)

ELITE

(FIREBIRD)



HJÄLP!!! Kan någon låna mig 1500 crediter. Jag behöver köpa en dockningsdator. Jag är en nybliven rymdpilot och sitter i min Cobra Mk III, ett utmärkt handels- och stridsskepp med kraftiga skyddssköldar i för och akter, och framför mig ligger den gröna Coriolis rymdstationen.

Så här på avstånd ser den liten ut men den är stor, mycket stor, ändå verkar öppningen som jag skall in igenom så liten. Nå, jag gör som det står i manualen. Jag håller öppningen mitt i krysset, roterat mitt skepp så att det matchar stationens rotation, och närmar mig mycket långsamt (Herregud, är den där öppningen aldrig stilla). Nu är öppningen ett stort svart gap framför mig, bättre än så här kan jag inte komma, jag går in - sköldarna ryker, energinivån rasar ner och jag dör för tionde gången. Jag vill ha en dockningsdator som sköter om det här elendet åt mig, och den kostar.

Det rör sig om den några år gamla **ELITE** från Firebird som nu kommit på Atari ST. Detta är min första bekantskap med spelet och först var jag på väg att ge upp (dockningsproblem), men vetskapen om att jag hade åtta galaxer med över 2000 planeter att utforska fick mig att fortsätta och nu sitter jag halva nätterna och har alltså inte alls tid att skriva det här, jag skall ta mig fram till nästa planet och nästa galax. Det finns 18 olika varugrupper att handla med, det gäller att köpa billigt och sälja dyrt. Tyvärr får ingen planet annonsera sina varor utanför sitt eget planetområde så frågan är vart man skall resa. Det enda som är säkert är att man tar mat från jordbruksplaneter till industriplaneter där man köper teknik till jordbruksplaneter, men var de övriga stora vinsterna ligger får erfarenheten avgöra. Man kan göra stora vinster genom att handla med illegala varor; droger, vapen och slavar, men se upp, din lagliga status sänks och ett pris sätts på dig. Det är fritt fram för prisjägare att skjuta på dig medan du tar dig fram till nästa planet. Om du börjar dryga ut dina inkomster genom att skjuta ned fredliga handelskepp så börjar även polisen jaga dig och då är du illa ute.

Priserna varierar från planet till planet, det är mycket som spelar in. Är det en jordbruksplanet eller en industriplanet eller en blandning av båda? Är planeten rik eller fattig? Vilket statskick har planeten? Det finns åtta olika statskick - från de välordnade kooperativa till de rent anarkistiska. Bor det människor på planeten eller någon av de otaliga utomjordiska raserna? Hur som helst, försök dig inte på feodal- eller anarkiplaneter förrän du fått lite skicklighet som stridspilot annars kan du vara säker på att du blir en före detta handelsman.

Pirater, prisjägare och Thargoider (människoras fiender nummer ett). Det är inte riskfritt att vara oberoende handelsman. När du tagit språnget genom hyperrymden så har du en bra bit kvar till "din" planet och rymdstationens

säkerhetsområde och du kan vara säker på att ditt interstellarräddningshopp avbryts av någon bandit. Du har ett snabbt skepp och några kan du säkert köra ifrån men strid kan du aldrig undvika. Det är nu du verkligen får nytta av din 3-dimensionella radarskärm. Först och främst, ta det LUGNT, stressa INTE det har du inte tid med. Roterat skeppet längs dess längdaxel till du har banditen (som på radarskärmen är grå eller om du har tur, blå) rakt framför punkten i mitten (som är du). Om nu banditens markör på skärmen har en stapel så är han över eller under dig, så lyft eller sänk nu skeppet nos till du får banditen i sikte och SKJUT.

Varje nedskjutning du gör fotograferas av din TS ComDirect och när du dockar får du dina prispengar, mellan 5 och 15 crediter, och din ranking som stridspilot höjs i takt med gjorda nedskjutningar från HARMLOS, NÄSTAN HARMLOS, YNKLIG, MEDELMÄTTIG, ÖVER MEDELMÄTTIG, KOMPETENT till att uppnå graderna FARLIG, DÖDLIG och ett fåtal förutspått ELIT. Tro nu inte att det blir lättare när du blir duktigare. Tvärtom, nu börjar du bli känd och banditerna gaddar ihop sig i grupp för att ha en chans att klara av dig.

När du först får ditt skepp är det bestyckat med en enkel pulslaser och tre målsökande missiler. Allt eftersom din skicklighet som pilot ökar så går det åt färre missiler men du känner snart att något kraftfullare än pulslasern inte skulle skada och visst kan du köpa kraftigare vapen, du kan till och med bestycka ditt skepp så att du kan skjuta åt alla håll. Att ha en energibomb att smälla av och förinta alla skepp i din närhet när det verkligen blir hett om örnen är inte så dumt. ECM som stör inkommande missiler är en stor hjälp men den skjuts sönder irriterande ofta och är man snabb så kan man ju skjuta sönder den inkommande missilen istället!! Man kan även köpa bränsleskopor så att man kan få bränsle genom att i hög hastighet flyga lågsniff över en sol. Med dessa skopor kan du även fånga upp lastbehållare som flyter i rymden, men om de innehåller illegala varor så ryker din lagliga status. Det första man köper blir nog ändå extra lastutrymme för att kunna öka vinsterna.

Nu när jag är riktigt rik har jag köpt en dockningsdator, när jag kommer inom stationsområdet aktiverar jag datorn och sitter lugnt tillbaka, lyssnandes på underhållningsmusik (vals) medan datorn snabbt tar mig fram till och dockar vid rymdstationen.

Men visst går det att docka själv. LEKTION ETT: När du kommit ut ifrån rymdstationen, slå av all fart, titta bakåt, så här skall du se stationen när du går in för dockning. Vänd nu 1800 och se till att få öppningen mitt i krysset. Närma dig nu långsamt och börja rotera ditt skepp så att det matchar rymdstationens rotation och när du är riktigt nära dra på full fart annars ligger du och skaver mot öppningens skyddsfält som

skyddar stationen mot angrepp och klantiga piloter.

LEKTION TVÅ: Styr in mot planeten, gärna lite snett och vint. Slå av all fart, vänd 1800 och titta på stationen. Om du nu när den roterar ser t ex "taket" och högersidan så är du för långt upp och för långt till höger. Sänk nosen och rotera skeppet tills stationen ligger till höger om krysset, nu kanske du behöver sänka nosen lite till. Dra på fart några sekunder, bromsa, placera öppningen i krysset. Ligger du någorlunda mitt för stationen - gå in och docka, annars, justera enligt ovan tills du ligger rätt. När du klarar detta är det dags för Lektion tre: Ta ett språng mot någon planet, (Jag har ännu inte stött på några banditer vid första språnget.) den lilla radarn visar var planeten är. Om prickerna är stora (röda) är planeten framför dig, om den är liten (grön) är planeten bakom dig. Rikta in skeppet mot planeten sätt högsta fart och gör ett interstellarräddningshopp. Ganska snart kommer det dyka upp ett S på skärmen och radarn orientera sig mot rymdstationen. Styr mot stationen (den syns som en grå prick i fjärran), styr något bredvid stationen och när radarpricken blir grön, bromsa, vänd skeppet rakt mot planeten och kör tills den gröna prickerna är mitt i radarskärmen, bromsa, vänd dig mot rymdstationen. Du bör nu ligga ganska rätt annars är det bara att justera enligt lektion två. Docka. Lycka till!!!!



Jag har sett att man bl a på Spectrum kan få olika specialuppdrag under spelets gång med fina belöningar. Om så även är fallet på Atari ST vet jag inte, men jag har bara hållit mig i galax #1 än så länge. Men även om det inte finns specialuppdrag så räcker spelet länge och är väl värt pengarna. Grafiken är OK med mycket fina 3-D effekter på skepp du möter. Dessa skepp ser du förresten i början dansa runt på skärmen till en liten vals melodier som sakta tonar bort när du väljer in din kapten. Ljudet i övrigt är inget märkvärdigt men hjälper dig höra när du träffar och träffas. Spelet har också en RAM-save vilket kommer väl tillpass för jag dör tyvärr ganska ofta, speciellt efter att jag fick olaglig status och försöker gå till feodal och anarkiplaneter.

Efter några tappra försök att styra mitt skepp med mus och joystick gick jag snart över till tangentbordet. Ni som har svenska tangentbordet roterar skeppet i dess längdaxel med "." och ",". Farten minskar med "-".

Manualen bör läsas, den är mycket välskriven, skapar en fin stämningskännsa samt ger många tips och råd. Det enda minuset är väl att det inte går att sälja delar av en varugrupp vilket manualen påstår. Sälj rubbet eller ingenting. Det går även att småfuska lite, men hur? Det tänker jag inte tala om nu, så håll utkik i kommande nummer.

Birgitta Svensson

ELITE

ETT STORT SPEL SOM FÄNGSLAR

Elite är ett formidabelt spel. Det fängslar och trolldar en stackars ovetande dödlig varelse till den milda grad, att hon bör ha alla vardagliga bestyr gjorda innan hon laddar in denna rävsax. Fester och sammankomster; skola och arbete; alla dessa idiotiska påfund får naturligtvis stå tillbaka inför detta spel. Det är bara att dra ur telefonjacket, låsa dörren och sätta upp en skylt om att man har åkt till Bahamas, se till att man har tillräckligt med förnödenheter hemma och sedan slå på datorn. Därefter träder Du in i ett nytt kosmos.

Artikeln har tidigare publicerats i Svenska Hemdator Nytt nr 1-2/87 men eftersom spelet nu har kommit ut även för Atari ST och då många läsare efterlyst en repris kommer artikeln här i sin helhet.

Av: Stig Pettersson



Detta nya universum kännetecknas av en någorlunda långt gående teknologi. Rymdfart är en vardaglig företeelse. Ljushastigheten är inte en begränsning och hyperrymden är ett faktum. Du färdas mellan stjärnorna men även mellan galaxer. Om Du lider av rasistiska fördomar så släng dem genast på sophögen. Livet här utmärks nämligen av en otrolig artrikedom. Att, av en viss fågelliknande art, få en inbjudan som "kom med hem och värm äggen en stund" anses vara en av de högsta hedersbetygelserna. För att inte tala om den planet (jag tänker inte avslöja vilken) som befolkas av de mest otroligt vackra blåskimrande humanoida varelser. Om en av dem någon gång liftar med dig så kan Du verkligen skatta dig lycklig.

Världar och åter världar. Solsystem efter solsystem. Det finns åtta befolkade galaxer med planeter innehållande de mest skiftande kulturer. Men det finns ett men. Det finns det ju alltid. Eller hur? De flesta spel bygger väl på just detta enda lilla ord: Men. Fenomenet känns säkert igen. Mellan alla dessa världar har naturligtvis ett handelsystem byggts upp. Detta handelssystem förde till att börja med en ojämn kamp mot rymdpirater och mot fientligt inställda planeter. Dock bildades så småningom Galaktiska Kooperativa Förbundet som så småningom utvecklades till en maktfaktor av oanade mått. Piraterna utrotades mer eller mindre helt och handelsrutterna blev säkra. Följden blev en blomstrande tid. Västlandet ökade och så även tekniken. Skeppen blev mindre och effektivare. Men - även beväpningen, och piraternas lyckodrom blev uppfyllt: små, effektivt beväpnade, skepp med möjlighet att ta upp last. Trots den Galaktiska Polisens ansträngningar tenderar laglösheten i rymden att öka. Att i dagens läge, vara handelsman i rymden kräver inte bara det modernaste av skepp. Inte heller bara den bästa kringutrust-

ning. Det räcker inte heller med att totalt behärska detta och sig själv. Strategi säger en del. Planering säger andra. Fråga en medlem av - Den Gyllene Orden av Elite - säger jag.

Vad innebär då begreppet Elite?

Det hela startade med att Gal.Cop. införde bonus på nedskjutna piratskepp. Genom en speciell infraljus-teknik kunde varje nedskjutning fotograferas och bokföras. Detta ledde till att varje person kunde få sitt antal nedskjutna skepp bokfört. Men inte nog med detta. Man införde också en gradering av personen efter antalet skepp denna hade skjutit ned. En nybörjare startade med den mindre ärevörddiga titeln HARMLÖS. Efter några nedskjutna skepp ökade graden till NÄSTAN HARMLÖS och sedan till STACKARE. Nästa steg blev NORMAL och sedan ÖVER NORMAL. Antalet nedskjutna skepp som behövdes ökade för varje grad. Om personen överhuvudtaget överlevde kunde hon eller han sedan bli KOMPETENT. Därefter kom en ganska spännande titel nämligen FARLIG. När personen nått dessa höjder började vederbörande bli känd. Inte bara i allmänna kretsar utan också i piratkretsar. Resultatet blev att piraterna för husfridens skull gaddade ihop sig för att lättare kunna göra slut på sitt villebråd. Det kanske förklarar svårigheterna att nå nästa grad, nämligen DÖDLIGT FARLIG. Att nå det slutliga målet nämligen ELITE och vinna inträde i den berömda orden betraktades som ytterst sällsynt. Meningen med det hela var att göra slut på antalet terror-dåd bland galaxerna. Men resultatet kan betraktas som katastrof. Att bli ELITE var ett så hägrande mål att alla som överhuvudtaget hade möjligheten att införskaffa ett rymdskepp gjorde detta och började skjuta på allt som överhuvudtaget rörde sig. Detta fick ett

naturligt slut. De flesta blev helt enkelt nedskjutna. Kvar blev en kärntrupp av handelsresande tillika upptäcksresande och att de så småningom nådde de högre graderna berodde säkerligen på andra kvalitéer.

Teknik

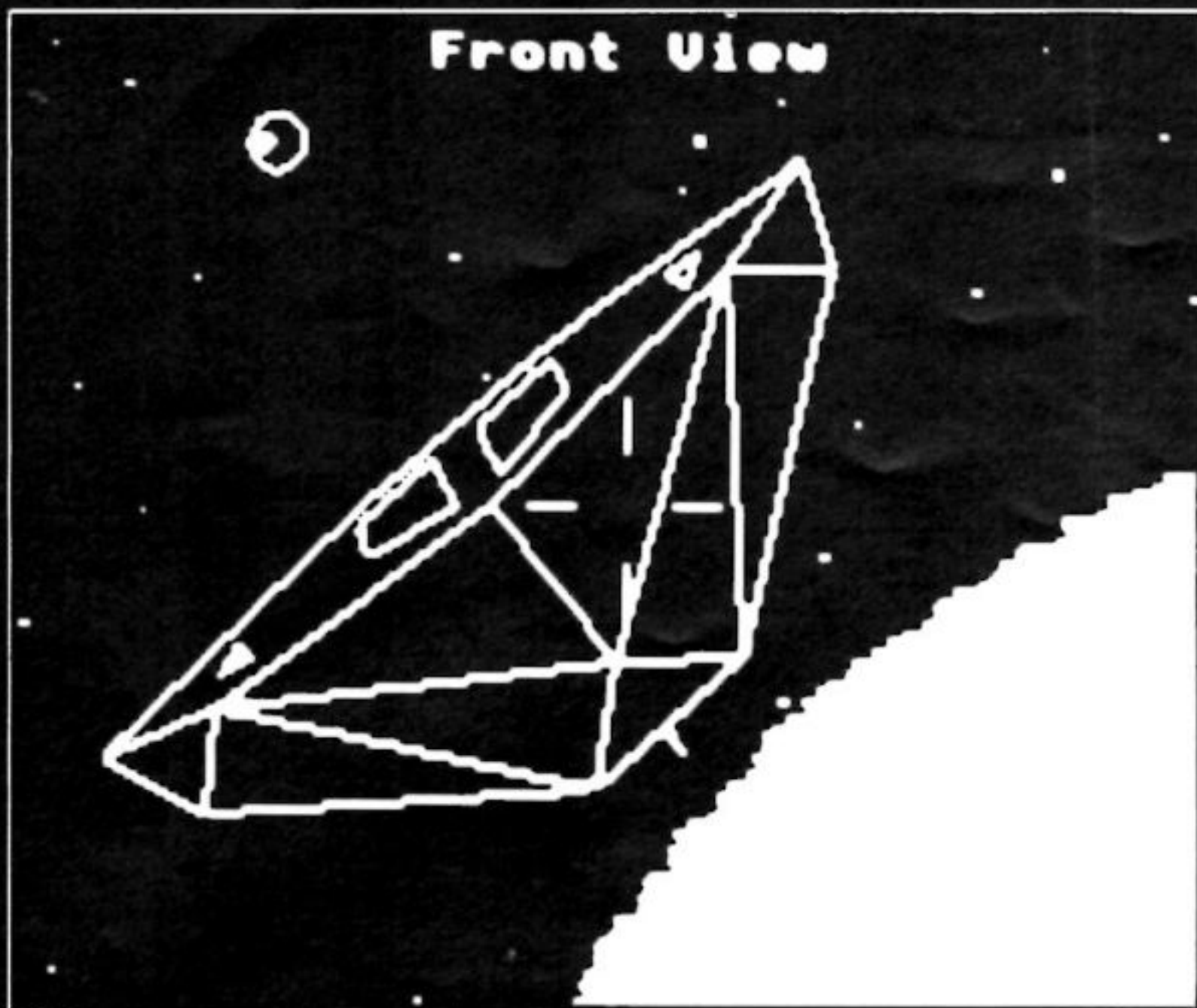
Detta är tillägnat nybörjare. Du har blivit lycklig ägare till ett av de bästa rymdskeppen i denna delen av universum. Två personer får plats och i sitt grundutförande kan det ta en last på tjugo ton. Det är mycket snabbt för sin storlek och har en mycket avancerad beväpning. Kort sagt perfekt för den som vill bygga upp sin privata förmögenhet och samtidigt utforska universum. Det första Du bör göra är att studera den medföljande instruktionsboken. Den har många värdefulla tips att ge. Det andra Du bör göra är att ingående lära känna ditt skepp och dess möjligheter.

Innan Du ger dig av ut i universum så bör du lära dig manövrera skeppet fullständigt. Glöm inte att det är bara en bråkdel av nya piloter som på sin jungfrutur blir nerskjutna av pirater. De flesta kraschar när de skall docka för första gången. I inlärningsperioden ingår också tekniken att föreställa sig det bästa sättet att röra sig i en tredimensionell rymd. Dina möjligheter att docka till en rymdstation grundar sig på detta. Så även möjligheterna att överleva ett eventuellt piratangrepp. Din beväpning har endast här sekundär betydelse. Det första Du ser när Du dockat ut från rymdstationen är planeten eller rättare sagt en dataöverförd förenklad bild av den. Den är transparent så Du kan se igenom den. Låt inte detta lura dig att försöka köra genom den. Det som ser ut som stjärnor som rör sig är fluorescens i kosmiskt stoft och kommer att ge dig en liten visuell information om den hastighet du har. Tryck nu på knapp två. Du ser nu bakåt. Betrak-

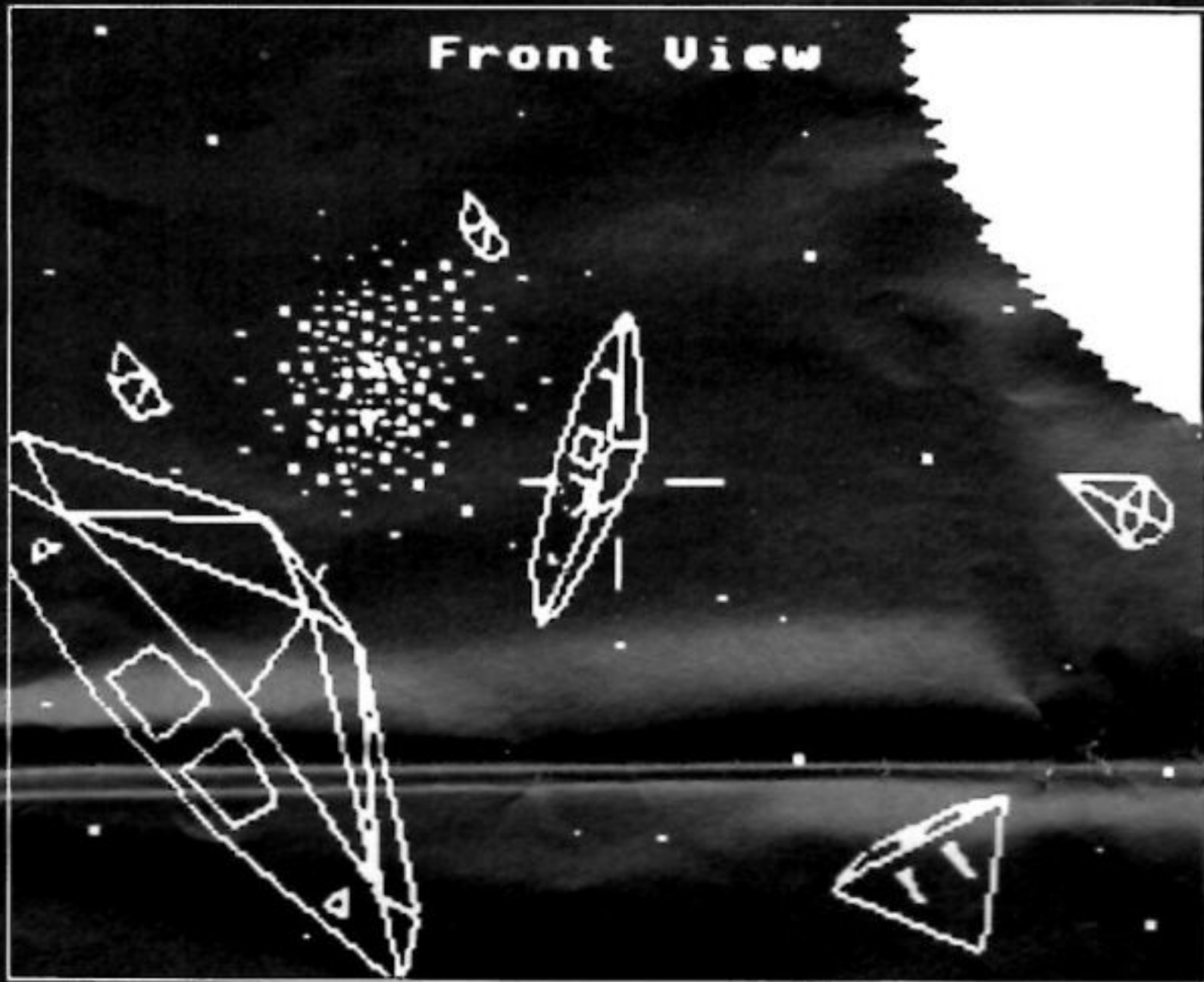
ta rymdstationen. Såvida inget reglage har rörts så är det just så den skall se ut framifrån när Du dockar in. Om Du försöker nå den från en annan vinkel så blir det ditt sista misstag. Börja nu att köra bort från rymdstationen och planeten, exempelvis rakt upp. Som Du förmodligen redan märkt kan Du styra skeppet i två riktningar. Du kan rolla det efter sin egen längdaxel och vippa det upp och ned efter en axel genom mitten på skeppet. Fördelen med detta är färre reglage men det är lite marigt i början. När Du skall ställa in dig i en viss riktning så börja inte med att koordinera de två riktningarna samtidigt. Det tar bara längre tid. Rolla istället tills den punkt Du siktar in dig på kommit längst upp på skärmen. Sen stiger Du bara tills punkten är i krysset. Rymdstationen är ett utmärkt objekt att träna på. När Du blivit varm i kläderna så försök att göra det så snabbt som möjligt. Sträva även att få punkten exakt i krysset. Det vinner Du på i framtida meningsutbyten med motparter.

Chansa inte

Dags att docka! Ta god tid på dig och framför allt: Chansa inte. Träna gärna med en kartong och en penna innan. Kartongen är rymdstationen och pennan skeppet. Lutar Du öppningen till hälften mot taket men håller pennan vågrätt så måste Du vippa pennan uppåt, föra den framåt och sedan nedåt. Du kan inte flytta rymdstationen. Det är Du som måste röra dig. Ta dig fram till rymdstationen så att Du kan se öppningen. Gå inte för nära. Du kommer att behöva gott om utrymme. Du behöver inte ha stationen i krysset. Såvida Du inte har haft en otrolig tur så kommer stationen nu att vara vinklad mot dig. De bakre sidorna växer och minskar i takt med att stationen snurrar. Välj en sida. Roter skeppet så att denna sida är rakt ned när den är som störst. Gå sedan upp med skeppet på samma sätt



Detta är ditt skepp, en Cobra Mk II, komplett med skyddssköldar, pulslaserkanoner, missilsystem och holografiskt kommunikationssystem.



Du måste vara beredd att klara av dina fiender med hjälp av taktik. Endast dina snabba reaktioner räcker inte alltid till.

genast med att mikrohoppa utan gör det till en vana att först ställa in hyperrymdskontrollerna för en snabb flyktbiljett. I detta fall ligger Diso bäst till hands. Tag dig fram till rymdstationen vid Leesti. Docka och sälj av din last. Där gjorde Du en bra vinst!

Förr eller senare blir Du anfallen av pirater. De är inte speciellt svåra att handskas med men i början blir man ofta ett lätt byte för dem på grund av ren ovana. Här följer ett förslag till teknik Du kan använda. Du lär dig den i tre steg och den är avsedd för ett enda fiendeskepp. Så småningom kan den utökas till ett godtyckligt antal. Det första steget är till för dem som är totalt ovana när det gäller rymddrabbningar. Då gäller det först och främst att veta att det verkligen är ett fiendeskepp det handlar om. Piratskepp syns oftast först på radarn. De försöker alltid smygga sig på dig bakifrån. De kommer alltid snett uppförifrån eller snett nerifrån. Första regeln säger: Gör dig kvitt din rädsla. Du har användning för allt utom den. Andra regeln säger: Ladda en missil. När Du utfört ovanstående så rollar du skeppet så att din motpart kommer rakt ovanför krysset. Skulle han försvinna på radarn så avbryt rollningen. Du behöver inte vara orolig. Han kommer tillbaka. När Du har honom ovanför krysset så stanna skeppet. Gå sedan upp tills han är mitt i krysset. Börja inte skjuta förrän han börjar. Det finns ju alltid en chans att det är ett oskyldigt handelskepp. Och innan Du börjar skjuta så se till att han verkligen är mitt i krysset. När Du hör att din missil har hittat honom (missillampen lyser röd) så kan Du alltid skjuta av missilen när det börjar kännas otrevligt, men försök att i första hand använda lasern. Bry dig inte om att han skjuter. Han kommer att fortsätta skjuta även om Du bryr dig om det. Koncentrera dig istället på att följa honom med sikten så att dina skott verkligen träffar. Om din varningslampa börjar blinka så använd din returbiljett. Resten är upp till dig. Lycka till! Nästa steg skiljer sig bara från det föregående i det att när du har fått honom i sikten så sätter du full fart mot honom. När han sedan blivit mer än en prick på skärmen så stannar du igen. Anledningen att Du skall stanna är att det är mycket lättare att manövrera och få honom i sikten och att det är större chans att ta honom direkt i frontalanfallet. Gör Du inte det så blir det till att snurra och dona och detta är tidskrävande manövrar. I det sista steget fortsätter Du från början av proceduren med full fart tills han är mer än en punkt i sikten. Sedan stannar Du så vida Du inte gör bedömningen att Du kan ta honom i farten. Detta steg kräver en viss manövringsvana. Om Du har mer än en kombattant mot dig så kommer de oftast från olika riktningar. Välj ut en av dem och tillämpa det sista steget. Stanna däremot inte förrän du fått en tydlig målbild. Är Du helt grön så välj hyperrymden med glädje. Innan du ger dig på flera så skall du vara säker på att kunna klara av en. Om de kommer från olika riktningar med flera i samma riktning så välj den riktning där de flesta kommer.

Beväpning

När man upplevt sin första rymdflight så tycker man att allt går för fort. Fiendeskeppen rör sig alldeles för fort. De är svåra att träffa medans de själva träffar alldeles för fort och ofta. Det är då missilerna kommer till ens räddning. Det räcker ju att man har motståndaren i sikten en enda gång för att man skall kunna skjuta av en missil. Och missiler missar vanligtvis inte. Såvida inte dess mål av någon anledning försvinner eller om din motståndare är utrustad med ett anti-missil-system. Nackdelen med missiler är dock att de tar tid på sig innan de når sitt mål. Med tiden, när din skicklighet ökar, så kommer det att gå upp för dig att lasern är det ojämförligt bästa vapnet. Att din skicklighet ökar märker Du på att din förbrukning av missiler minskar. Man kan uttrycka det så att din skicklighet står i omvänd proportion till din missil-förbrukning. Då har Du förmodligen också skaffat dig en kraftfullare laser. Eller kanske flera. Att behärska den svåra tekniken att skjuta bakåt gör att man vinner dyrbar tid. Och är man en riktig stridskonstnär då kan man också utnyttja sidofönstren. Men vilken laser är bäst? De flest sjunger militär-lasers lov. Och nog är det ett exklusivt vapen. Och tillika det dyraste. Men verkligheten spelar oss ofta små spratt och det dyraste är inte alltid det bästa. Samma sak här.

Mining-laser

Den bästa lasern heter mining-laser. En enda träff med en sådan laser gör

vilken pirat som helst religiös. Den kräver dock ett stort mått av träffsäkerhet. Det är nämligen längre tid mellan pulserna. Dock är varje puls dubbelt så kraftig som militär-lasers. Syftet med en mininglaser är ju egentligen att sönderdelast asteroider. Den kan aldrig överhettas. Den sviker alltså inte när man som bäst behöver den. Den tar inte på dina energibankar vilket är en oskattbar fördel. Dessutom är den otroligt billig. Den är faktiskt den näst billigaste lasern. Sen kan Du ju faktiskt också börja göra pengar på de asteroider Du träffar på. Då måste Du i och för sig investera i en fuelscoop, men en sådan har Du ändå användning av. Valet mellan en militärlaser och en mining-laser är naturligtvis också en smaksak. Det snabba obarmhärtiga tuggandet av en militärlasers dreglande käftar räcker säkert till för att tillfredsställa även de lägsta instinkter, men har Du aldrig i en strid känt den enorma tynden bakom en mining-lasers argumentation så vore det nog på tiden. En energibomb är alltid bra att ha med sig. Det finns tillfällen då man skulle vilja ha några dussin sådana, men nu kan ditt skepp bara ta en. Den raderar ut allt ur omgivningen, dock inte dig själv. Den klarar inte av en rymdstation och av någon märklig anledning inte thargoider, men annars blir det helt ren. Vad thargoider är? Jo, om du träffar på ett thargonskepp (ser ut som ett flygande tefat) och piloten på detta skepp märker att Du är starkare än han (eller den) trott, så har dessa skepp den förtjusande förmågan att sända ut små robotskepp som genast gör allt vad som står i deras förmåga för att förinta dig. Dessa kallas thargoider. Skjut sönder moderskeppet och Du kan plocka upp de här tingesterna och sälja dem som alien items.

Rariteter

När Du är högt rankad (COMPETENT eller högre) så blir livet helt plötsligt svårt. Det verkar som om varenda pirat i hela universum har valt ut just dig till offer. Dom kommer i klungor. Helt plötsligt är även de mest säkra rutterna värre än någon anarkistat. Till på köpet är en del av dem osynliga. Det är en egendomlig erfarenhet att se någon på radarn utan att se något på skärmen. När det sedan börjar dyka upp laserstrålar från ingenstans och träffa dig med mördande precision så är lyckan fullständig. Det är nu som energibomber och skyddskapslar går åt som smör i en supemova. Här ger även den bästa upp. Det blir på något visa meningslöst att fortsätta. Man börjar undra hur man överhuvudtaget kunde komma på en sådan idiotisk idé att sätta sin fot i rymden. Men det finns en lösning. Det gäller att skjuta ned en som är osynlig och Du måste göra det med laser. Du måste också vara utrustad med en fuelscoop. Det handlar nämligen om att plocka upp hans last. Detta är lättare sagt än gjort. Du får försöka uppskatta med ledning av hans laserstrålar var han befinner sig och följa honom så gott det går. Hans osynlighetsmaskin äger energi och så småningom blir han synlig. Det är då Du har din chans. Lyckas Du så är Du lycklig ägare till en cloaking device och livet kommer att bli mycket mycket ljusare. Den aktiveras med Y-tangenten och den gör dig som sagt var osynlig. Den använder mycket energi så det gäller att kunna sköta den på rätt sätt, men när Du har lärt dig tekniken så har Du en enorm överlägsenhet gentemot dina fiender. När du fyrat av dina missiler och någon har ett antimissil-system så känns det inte så roligt längre. Men det finns faktiskt ett anti-anti-missil-system, en så kallad jammer. Det är helt enkelt inget annat än en störningssändare som sätter vägarna från ECM-systemet ur funktion. Den brukar fungera bra på de flesta ECM-system. Denna jammer är däremot inte så lätt att få tag på. Du kan inte köpa den på någon rymdstation. Men om Du någon gång får chansen att utföra ett uppdrag åt Gal. Cop. så kommer du förmodligen att erhålla denna jammer. När man äntligen lyckat slita såg från spelet ELITE så är det ganska naturligt att man frågar sig varför det har den tjusning det faktiskt har. Spelet är ju mycket välgjort och detta är naturligtvis en bidragande faktor men det räcker inte. ELITE har blivit en klassiker i en värld av spel där konkurrensen är behård. Kan det vara så att graderingssystemet på något sätt vänder sig till självkänslan eller speglar spelet verkligheten och detta på något sätt verkar lockande. Eller är det precis tvärtom; att spelet med sin detaljrikedom ger fantasin fritt spelrum. Eller är det helt enkelt bara en trevlig utmaning? Det skulle vara roligt att få höra din åsikt om den saken.

som med pennan och kartongen. Efter några gånger kommer stationen att ha perfekt läge. Se till nu att ditt skepp står fullständigt stilla. Sätt nu stationen så att öppningen är perfekt i krysset. Börja gå långsamt framåt. Efter ett tag kan Du börja rotera med stationen med öppningen horisontellt i krysset. När Du kommit tillräckligt nära kan ibland öppningen gå ur läge, ibland försvinna ur synfältet. Ingen panik. Fortsätt bara att rotera och rör absolut inte höjdrodret. Ett kraftfält kommer att föra in dig rätt i stationen.

Bli handelsresande

Att kryssa mellan stjärnorna kostar pengar. Du måste ha bränsle, beväpning, och innan Du ger dig ut i vida världen måste ditt skepp byggas upp. Sådant kostar som sagt och lösningen är att bli handelsresande. Från början äger Du hundra krediter. Om man betänker att en kredit motsvarar ungefär tusen kronor så verkar ju detta vara ett ansevärt belopp. Dock är kringutrustningen till ditt skepp så dyr att ditt startbelopp nödvändigtvis måste mångdubblas. Det är också bra att ha en kapitalbuffert. Att behöva belasta sitt sinne med att alltid oroa sig för pengar är direkt skadligt och leder till en alltför tidig ålderdom och död. Som tur är behövs det bara en enkel strategi och lite tålmod för att bygga upp en förmögenhet. Om Du precis har köpt ditt skepp så befinner Du dig på Lave, en planet i utkanterna av Galax 1. Detta är en rik planet som inte bara sysslar med försäljning av Cobra-skepp utan vars egentliga huvudnäring är jordbruk. En

sådan planet betalar bra för högtekniskt material av typ datorer och maskiner. Däremot kan Du här köpa produkter som mat, kläder och pälsverk till ett rimligt pris. Dessa varor kan du sedan sälja till planeter med industriell huvudnäring, som har ett behov av dessa varor, men som själva säljer högteknologiska varor billigt. I början är det lämpligt att välja två sådana motstående planeter och pendla mellan dem. Det är också en fördel om de ligger nära varandra. Ju närmare desto bättre på grund av säkerhetsmässiga skäl. Lave är däremot, på grund av sin politiska struktur, en mycket farlig planet att göra upp en handelsrutt med. En erfaren pilot bör inte åka till en planet som ligger under Konfederation i politiskt status. De säkraste är de Kooperativa staterna. Därefter kommer i tur och ordning: Demokratier, Konfederationer, Kommuniststater, Diktaturer, Flerparti-regeringar, Feodaldömen och Anarkier. En pilot rekommenderas varmt att ha uppnått en grad av minst DÖDLIGT FARLIG innan hon eller han uppsöker en Feodal eller Anarkistat. I början är det ett bra alternativ att välja en handelsrutt mellan solsystemen Leesti och Diso. Skälen till detta är flera. De ligger nära Lave. Endast ett hopp är nödvändigt. De ligger nära varandra. Du har alltid bränsle nog att åtminstone en gång fly genom hyperrymden i en krisartad situation. De tillhör de säkrare planeterna att åka till. De verkligt fula fiskarna rör sig inte här. De pirater som eventuellt dyker upp har svag beväpning och är inte speciellt skickliga. Om Du väljer denna rutt så sätt hyperrymdskontrollerna på Leesti. Fyll skeppet med mat och kläder. När Du gjort hoppet genom hyperrymden så börja inte

Program för Kontor&Programmerare

GFA BASIC Interpretator 3.0	995:-
GFA BASIC Interpretator 2.0	695:-
GFA BASIC Kompilator 2.0	695:-
GFA ARTIST	595:-
GFA FÄRG	199:-
GFA MONO	199:-
GFA DRAFT plus	1,995:-

DD Bokföring 1	1,840:-
DD Fakturering 1	995:-
DD Order, Lager & Fakturering	4,925:-
DD Kombinerad Bokföring 1 & O.L.F.	5,995:-

alla priser inkl moms

Ring 031-54 55 55 (Omnidata) (fax 031-31 46 15) eller
skicka in kupongen till Omnidata Vårflodsgatan 43,
417 12 Göteborg

Namn: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Telefon: _____

DD Data

5 Star

(forts. fr. sid: 10)

Zarks hemska tjänare och med den trogna hjälpredan Catelite samla in färg för att återställa Wizworld i sitt rätta skick.

Du börjar med tre våningar, på den ena samlar du in röd färg, på de andra blå och grön färg. Du måste samla in alla färgerna för att kunna färglägga en våning och på så sätt få tillgång till fler våningar. Du får under spelets gång möjligheter att välja in olika hjälpmedel och när du når en bonusnivå gör du en avstickare till Wizlab där du får hjälpme-

del som finns kvar även efter att du har blivit av din Wizball.

Spelet har antagligen åtta olika våningar (jag har inte hittat fler). En till fyra spelare kan spela i olika kombinationer. Två spelare på traditionellt sätt eller i lag där den ene sköter Catelite. Tre spelare där två spelar i lag eller fyra spelare i lag om två.

Ljudet är det inte mycket att säga om, det är mest ett stadigt blippande men grafiken är superb och det är ständigt lika fascinerande att se hur våningarna bit för bit färgläggs i vackra färger.

På tredje disketten hittar man Enduro Racer och Crazy Cars. I **ENDURO**

RACER kördu en motorcykel i fem olika delsträckor i olika landskap. Det gäller att komma snabbt fram och undvika hinder i form av andra motorcyklister, bilar, stenar, vatten mm. Grafiken är acceptabel. Musiken går, som tur är, att stänga av och du kan köra med mus eller joystick. Allt som allt tycker jag nog att det är ett hyfsat spel.

Eftersom min tredje diskett inte ville ladda så är mina intryck från **Crazy Cars** några månader gamla då jag försökte mig på den efter att med framgång ha kört Out Run.

Du skall kappköra i tre etapper från Arizona till Florida. Du startar i en Mercedes 560 och klarar du alla etapperna

innan tiden tar slut så får du en snabbare bil. Du kör med joystick eller tangentbord. Jag tyckte att ljudet var dåligt, grafiken färglös och tråkig, bilen svårstyrd. Jag lyckades heller aldrig klara första etappen.

Paketet är värt sitt pris. Wizball och Enduro Racer har en hel del att ge. Spel som Barbarian är ingenting för mig men där finns nog också en del att hämta för andra.

Birgitta Svensson





NYA BÖCKER FÖR ATARI ST

Det finns många böcker i programmering. Problemet är ofta att hitta någon som utgår från att läsarna kan lite Basic men inte är tillräckligt duktiga för att dyka rakt ned i AES-rutinerna.

GFA Basic Programmers Reference Guide Volume I

Från Michtron har det dock kommit en bok som bryter denna trend. Boken bär det imponerande namnet "GFA Basic Programmers Reference Guide Volume I". Av detta kan man kanske dra slutsatsen att det skall komma fler delar och det låter lovande. Det är nämligen en liten pärla för alla som sitter med GFA-Basic version. 2.



Till att börja med kanske skall sägas att boken är tjock. Den innehåller över 500 sidor välmattad text. Trots detta är den inte svårläst. Språket är lättbegripligt och författaren George W. Miller har fått ett fint flyt i de beskrivande texterna. Förutom direkta beskrivningar har han också plockat med ett antal underhållande och roliga berättelser som ger bakgrund till de olika kapitlen. Så skriver han, bland annat, i introduktionen om hur en student 1963 för första gången lyckades få datorn att dra ett streck över skärmen. Denna berättelse utgör avstampet till två välmattade kapitel om grafikhantering på Atari ST.

Redan i förordet kastar sig George W. Miller rakt in i Basicen med en lång och intelligent redogörelse kring fördelarna med GFA-Basics strukturerade programmering. Kanske detta kapitel kan få en del att tappa sugen redan i begynnelsen men detta repareras genast i kapitel 1.

Här beskrivs editorn och tolken på ett sätt som gör att den mest oinitierade genast fattar vad det är frågan om. Alla funktionstangenterna och deras finesser går igenom och likaså tangentbordets olika funktioner.

Eftersom detta är snabbt avklarat kan författaren lägga ned mer plats i kapitel 2 där GFA-Basics alla kommandon går igenom. Dessutom avslutas kapitlet med en utmärkt korsreferenslista för den som snabbt vill bli påmind om parametrarna för något enskilt kommando. Detta kapitel upptar faktiskt halva boken men genomgången är faktiskt mer utförlig än manualen.

Kapitel 3 är en grundlig genomgång av GFA-Basics grafiska kommandon. Här börjar författaren också att nosa på vissa XBIOS-anrop. I och med att de också förklaras utförligt blir de mycket lättbegripliga. Grafikhanteringen fortsätter i kapitel 4 där det beskrivs hur man får bilderna att röra på sig. Inledningen där alternernande skärmar beskrivs är mycket lättbegriplig och resultaten är verkligen imponerande. Här går också Sprite-hanteringen igenom.

Kapitel 5 är helt tillägnat olika metoder att få datorn att vissla, pipa och föra andra ljud. Kapitel 6 ägnas åt in- och utmatning. En stor del av kapitel 6 ägnas åt telekommunikation och här förekommer listning av ett terminalprogram i GFA-Basic kallat Easyterm vilket imponerar. Easyterm är t o m såpass bra att det tillåter upp- och nedladdning via X-Modem och bara beskrivningen av detta protokoll gör boken värd sina pengar.

I fyra avslutande kapitel beskrivs sedan felmedelanden, Biosfunktioner, Xbiosfunktioner och Gemdosfunktioner. Det sista appendixet ger en lathund till editorns kommandon.

GFA-Basic är ett kraftfullt tillskott till Atari ST. Det finns hela tiden nya vägar att utforska och en bättre guide än "GFA Basic Programmers Guide Volume I" kan jag inte tänka mig. Den som, mot all förmodan finner materialet en smula tuntkan ju alltid komplettera med "The Concise Atari ST 68000 Programmer's Guide" av Katherine Peel från Glentop.

Denna bok gör mig totalt galen. Jag är väl medveten om att det finns stora luckor i mina kunskaper runt Atari ST. Att de skulle vara så stora hade jag dock ingen aning om förrän jag försökte läsa denna bok. För den initierade är det säkert en guldgruva och visst fanns det ett och annat som även kunde tränga in i er redaktörs förkalkade skalle. Bl a gäller detta instruktionerna på maskinnivå till 68000 processorn. Den var nyttig men inte helt lättbegriplig. Såväl hård- som mjukvara går däremot igenom in i minsta detalj. Boken är avsedd för de som har mycket intensiva kunskaper och som vill expandera sitt kunskapsfält ytterligare.



"ST Programmer's guide"

Det finns några äldre böcker från Compute vilka också tar upp programmerandet. Tyvärr har, med ett undantag, tiden sprungit förbi dessa böcker. Undantaget heter "ST Programmer's guide" och dess fördel är att den går igenom grunderna i ett språk som heter Logo.

En tolk i detta språk distribuerades tillsammans med de första Atari ST datorerna som såldes men av outgrundliga skäl slutade Atari med detta. I och för sig har man annan och i viss mån bättre programvara som medföljer datorn i dag men på något sätt saknar jag Logo.

Det sitter säkert många användare med en Logotolk på någon av sina disketter och dessa kan få god hjälp av St Programmers Guide.



"Using ST Basic on the Atari ST"

Då var "Using ST Basic on the Atari ST" av Dick Meadows från Glentop betydligt mer lättbegriplig. Den utgår nämligen från att läsaren helt nyligen har fått datorn i sin hand och i stort sätt inte har mer kunskaper än hur man sätter på och stänger av den. Det är många som får frossbrytningar bara man nämner ST Basic och det verkar som om Atari själva snart skulle överge detta språk till förmån för något så ovanligt som OmnicromeBasic. I vilket fall som helst vimlar det av Atariägare som gärna skulle vilja lära sig programmera och för dem så kan

ST Basic ge en god inblick i programmeringskonsten.

Using ST Basic... tar läsaren med på en resa genom programmerandets första steg och detta på ett alldeles föredömligt sätt. Visserligen är det inte strukturerad programmering man lär ut men det kanske kan komma in lite senare. Boken startar lite mjukt med ett förord av självaste Onkel Jack (Tramiel), där han berättar om sina tankar med Atarimaskinerna och varför denna bok är så viktig.

Detta kan nog räknas in bland avdelningen onödiga upplysningar men redan i kapitel 1 kastas läsaren in i programmeringsvärlden med hög hastighet. I och för sig börjar inte programskrivandet förrän i kapitel 2 men redan då har man fått en såpass ordentlig bas att stå på att det blir mycket lätt att kasta sig över de exempel som ges.

Boken fortsätter på rent klassiskt maner med genomgång av datainmatning, villkor och matematiska funktioner för att avslutas med dimensionerade variabler och några praktiska programexempel.

Den som verkligen vill börja sitt dataintresse med att lära sig Basic har en liten guldgruva i denna bok.



Program in GFA Basic

Den som vill börja från början men inte har lust att brottas med ST-Basics krångliga tolk kan ju ge sig i kast med GFA-Basic direkt. Även här finns det en utmärkt nybörjarsbok att ta till. Den heter Program in GFA Basic och är skriven av Ian Sinclair och utges på Glentop.

Även denna bok förutsätter att man har mycket få kunskaper i datorhanterande och att man vill börja med att lära sig Basic. Ian Sinclair har en mycket speciell förmåga att kunna få en programmerare att känna sig duktig och attman verkligen har lyckats med något sensationellt när man har programmerat in sin första "loop". Kapitel 1 handlar helt och hållet om hur man sätter upp och startar Basic-tolken. I kapitel 2 går man igenom bästa sättet att sätta upp en skrivare och få den att fungera ihop med GFA-Basic.

Efter dessa förberedelser börjar Ian Sinclair gå in på programmeringskonstens innersta väsen (Ironi!) och hela kapitel 3 är en genomgång av variabler, dess utseende, användningsområde och matvanor (??).

Beräkningsmetoder tas upp i kapitel 5 och först i kapitel 5 går man in på snurror. Längre fram har man möjlighet att lära sig såväl stränghantering och fildito.

Boken har inte samma smidiga språk som övriga böcker. Författaren är mer undervisande än underhållande. Om bokens innehåll är inte mycket att säga. Jag har inte kommit på några fel och den som vill lära sig grunderna i Basic på ett intensivt och smidigt sätt bör fundera på Program in GFA Basic. Ändå fick boken mig att fundera. Den som köper GFABasic har i allmänhet ganska goda kunskaper. Nybörjaren brukar hålla sig till ST Basic.



"Sound and Graphics on the Atari ST"

En annan bok från Compute är "Sound and Graphics on the Atari ST". Även här går man igenom Logo men inte lika utförligt som i föregående bok. An någon egendomlig anledning har man också valt att lägga ett introduktionskapitel i Forth i denna bok. Skulle man dock vilja veta mer om detta mycket speciella språk finns det bättre böcker att ta till - t o m på svenska.



"The Elementary Atari ST"

"The Elementary Atari ST" introducerar maskinen för den absolute nybörjaren. Denna bok är dock inte av samma kvalitet som ex Using ST Basic on the Atari ST. Likadant är förhållandet med "Elementary ST Basic".

Det var väl allt från bokspalten. Vi återkommer när vi har några nya böcker att recensera. Förhoppningsvis kan vi också täcka upp vad som händer utanför Atari-fältet. Det finns säkert många läsare som vill dyka ned i såväl assembler som C-programmering och då kan ju en smula konsumentupplysning vara på plats.

Clas Kristiansson



Programmet TimeWorks DTP har recenserats tidigare i Svenska Hemdator. Nytt, så jag ska inte göra några djupare genomgångar av själva programmets utformning och tillgängliga funktioner. Ett antal olika versioner kan dock finnas ute, så det ska redan nu sägas att det mesta som tas upp här hänförs sig till erfarenheter med version 1.05, även om det mesta verkar gälla såväl tidigare som senare versioner. I skrivande stund är senaste versionen 1.12, som skiljer sig mest i tillkomsten av PostScript-filer, annorlunda menyer, samt snabbare skärmrutiner.

Vad som gör "DeskTop Publishing"-program i allmänhet så attraktiva, är förstås graden av kontroll det ger över hur slutresultatet ser ut. Med en laser-skrivare (eller t.o.m. en bra 24-nålars matris-skrivare) så erhålles tryckfärdiga original av förvånansvärd hög klass. Här kan den enskilde själv styra utformningen av trycksaker från manus till färdigt typsett original. Som allt annat ger detta såväl fördelar som nackdelar.

WYSIWYG

I grunden ska ett DTP-program arbeta enligt WYSIWYG ("whiz-zy-whig")-principen, dvs det som syns på skärmen under redigeringen ska så exakt som möjligt motsvara det som sedan kommer ut ur skrivaren. Den trendiga förkortningen står för "What You See Is What You Get", även om en del vill vända detta till WISINWIETG ("whiz-'n-wait"), dvs "What I See Is Not What I Expected To Get", eftersom avbildningen på skärmen ännu oundvikligen innebär ett antal kompromisser och förenklingar. När nu detta sagts, så får ändå konstateras att TimeWorks DTP ger en mycket god uppfattning av slutresultatet, särskilt om man tar sig tiden att granska sidans layout på skärmen i förstoringen "dubbel size". Då kommer nämligen skärmens upplösning tillräckligt nära utskriftens dpi (punkter per tum) att text och bild återges någorlunda troget.

Emellertid har programmet ett antal smarta förenklingar, bl a för textåtergivning vid översiktsförstoring, så att man även vid helsidor och uppslag får en god uppfattning av layoutsens balans.

INSTALLATION

Tre alternativ finns egentligen.

1. Programmet installeras på hårddisk. Troligen det vanligaste. Det finns kanske inte så mycket att säga om detta alternativ, annat än att aktuell partition bör vara på en del MByte, dels för att rymma alla fonter, dels om större filer ska skapas och skrivas ut på laser.

2. Programmet installeras på diskett (man äger ingen hårddisk). Förfarandet går, men det blir ett ständigt filande mellan disketter. Man kan för små filer slå ihop Startup och Overlay på en diskett, men ändå.

3. Programmet installeras i RAMdisk. Åtminstone på minst en Mega ST2, med en komprimerande RAMdisk installerad som 300-350K nominellt, så är förfarandet oöverträffat snabbt vid praktiskt arbete. I praktiken överförs en diskettinstallations Startup och Overlay filer till RAMdisk, gärna utan *.HLP filer. Fonterna ligger kvar på diskett och i drivverk A vid uppstart, samt vid start av utskrift.

FONT-FUNDERINGAR

Det som trots allt kan bli fel beror ofta på vissa missar och missförstånd beträffande funktioner och kopplingar mellan fonterna för skärmen och fonterna för utskriften. Skrivaren får ju en uppsättning fonter vid installationen, och dessa kan i vissa avseenden avvika från motsvarande skärmfonter.

Den viktigaste begränsningen här, är att den aktuella skrivaren kan erbjuda betydligt färre fontstorlekar än skärmen. Sedan kan det bli skillnader i hur respektive font görs om till annan stilart, typ fet, som stör layouten. Så kan man vid t ex laserutskrifter inte ha större fontstorlek än 36p (eller mindre än 7p, vissa fonter endast 30p och 18p), medan en skrivare av Epson typ har fonter mellan 3p och 72p.

Ett försök att skriva en otillåten fontstorlek gör att den i utskriften ersätts med närmaste tillåtna storlek. Sådant kan förrycka många fina siduppställningar och radikalt förskjuta texten framåt eller bakåt.

Det är alltså mycket viktigt att på förhand veta vilka fonter och storlekar som fungerar vid utskrift på den valda skrivaren. Görs sedan en provutskrift på en installation med en skrivare, och slutlig utskrift på en annan, så kan det mycket väl hända att det som såg bra ut på den första inte alls fungerar på den andra.

RUBRIKER

Ett vanligt klagomål har gällt rubriker som inte skrivs ut korrekt centrerade som de visas på skärmen. Vad och varför verkar lite dunkelt, men själv löste jag det problemet genom att i rubriktexter som skrivs direkt in i en textruta (alltså inte importerats), t ex titelblad, se noga till att först inleda med en blankrad, sedan skriva rubriken, och avsluta med ytterligare en blankrad (<Return>, text, <Return>). Först då har jag angett vald font.

MINDRE I MINNET

Med laser och en Mega ST2 gäller även vissa minnesbegränsningar, vilket kan bli ett yttre sig i att en bild eller en font helt försvinner vid utskriften. Detta är än mer markant för de som använder DTP-programmet i en 1040, där det verkar mycket svårt att få med bilder överhuvudtaget.

En god tumregel kan vara att aldrig ha mer än 3 bilder och en font, eller 5 fonter och en bild på en sida. Rent stilistiskt så är det olämpligt att blanda alltför friskt med fonter ändå, så det är bara bra att försöka jobba stilrent och enkelt i sina uppslag.

En Mega ST4 har givetvis mera minnesresurser för avancerade layout effekter, men det är ändå ett god råd att arbeta med få och enkla medel. Slutresultatet vinner nästan alltid på det.

RASTER

På tal om effekter, så kan man frestas att ge lite snygga bakgrunder eller framhäva vissa ytor med raster. Undvik detta! Det kan ibland fungera med t ex en Epson-skrivare, men utskriften blir nog inte riktigt som du tänkt dig. På lasern är det normalt helt bortkastad möda!

Har du tänkt på att raster på skärmen ser alltid lika ut, oavsett vilken förstoring du har på sidan? Raster och mönster genereras internt i datorn med avseende på skärmens upplösning (ca 75 dpi). Genom ett tankefel i DTP-rutinerna, så sker även motsvarande vid laserutskrift. Dessa mönster blir inte alls vackra i 300 dpi, utan skalan går från helvitt till helsvart över ett antal olika gråflammit gryniga ytor.

Slutsats: helsvart yta kan gå (i små doser, och tänkt på toneråtgången), men glöm det för övrigt. Arbeta hellre med ramar ("frame border") istället om en viss yta ska framhävas särskilt.

Rent allmänt gäller också försiktighet i bildhanteringen. Det kan hända att man vill inkludera en skärmdump som kanske innehåller raster (t ex en bit av DeskTop). Detta blir i så fall en svår bild att få snygg, men det bästa som kan göras blir normalt att skala bilden på sidan med alla tillvalen på ("preserve aspect", "whole pixel scaling vertical" och "horisontal"). Detta begränsar tyvärr de möjliga storlekarna på bilden, och det finns vissa risker ändå att slutprodukten kan se underlig ut.

MERA LASERTIPS

Just lasern tillsammans med TimeWorks-DTP har flera andra egenheter som man kanske bör hålla i huvudet när en sida läggs upp.

Bland annat är den yttersta papperskanten på 1 cm alltid helt vit, beroende på hur pappersmatningen sker, så den försiktige lämnar alltid väl tilltagna fria ytor runt om på sidan, även upptill och nertill. En viss förskjutning sker också, så att en sidas utskrift verkar hamna konsekvent någon cm för långt åt höger. Sådant kan i och för sig korrigeras vid efterföljande tryckning från originalet, men det försvårar förstås och lämnar möjligheter till senare fel.

Understrykningar i texten kan normalt glömmas helt. Dessa blir så tunna i lasern att de oundvikligen ser mycket fula ut, i den mån de blir mer än bara antydda. Behövs ändå understykning rekommenderas varmt att antingen få till dessa med ramar, eller lägga in dem som linjefärg med den grafikeditor som finns i programmet.

DTP I PRAKTIKEN

EN DJUPDYKNING I DESK TOP PUBLISHING

Av: Bo Leuf

Vid det här laget är det väl åtskilliga som införskaffat TimeWorks DTP, särskilt som det ingått i paket vid köp av en Mega ST2 under sommaren. Denna artikel avser att sprida en del praktiska erfarenheter kring detta program och ge några tips om hur man kan få snyggare slutresultat. Även om samma program nu även finns för PC, är det här bara ST-versionen som tas upp.

Men se upp. Liksom raster, är även de olika linjearterna streckade och punkt-streckade definierade på pixelnivå. Detta ger förrådiska effekter på lasern, då oftast alla streckade linjer blir mycket tunna med ytterst liten streckning, de kan till och med försvinna helt i utskriften.



IMPORT AV TEXT

DTP-programmet kan importera manus-texter direkt från de vanligaste editor- och ordbehandlingsprogram ("wp"). Även om det går att skriva manus direkt in i DTP med dess inbyggda editor, så använd din favorit-wp för brödtexten - det blir så mycket enklare, speciellt vid redigering och ombrytning när stora stycken ska bytas ut.

Rent allmänt kan det rekommenderas att innan import, dela upp texten i mindre bitar, t ex kapitelvis, vilket är lätt gjort med blocksparring från wp-programmet. Text längre än några färdiga sidor blir gärna svår att hantera vid layout, och gör det svårt i sin tur att göra lämpliga uppdelningar av DTP-filerna. Det senare är viktigt, eftersom utskriften tar stora minnes- och hårddiskutrymmen i anspråk, och en alltför stor DTP-fil kan visa sig omöjlig att skriva ut korrekt.

Viss hänsyn måste kanske tas till hur text och bild hör ihop för att få vettiga uppdelningar, men gränsdragningen i sig är tursamt nog helt oberoende av andrafaktorer. Se vidare nedan om layout.

Importerad text kan innehålla viss information om stilart (t ex som 1st Word Plus formatet *.DOC), men försiktighet tillråds. Det som garanterat inte importeras är alla snygga tabuleringar och indragningar!

Grundtanken är väl riktig, så tillvida att textens formatering blir ju beroende av vald font och layout, men det är onekligen en besvikelse när man just importerat en helt vanlig tabell och ser den helt komprimerad till löpande text med enkla mellanslag. Observera dock att en eller flera fonter kan särskilt skapas för tabeller, där värdefulla tabell och text egenskaper kan ställas in. Tabeller kan sedan återskapas enkelt med inplacering av erforderliga tabtecken.

Slutsats, författaren av manuexten bör betrakta det skrivna som en ren ASCII-fil, och dessutom komma ihåg att flera ovanligare ST-tecken inte finns i utskriftsfonterna (de visas med "?" efter importen i DTP). Skriv också texten helt utan avstavning, möjligen med anvisning om "mjuk" avstavning (<Control> + <->). Eventuell avstavning sker i DTP.



IMPORT AV STILSATT TEXT

I detta sammanhang måste särskilt påpekas en viktig detalj om vissa stilarter typ fetstil eller kursivstil ändå av praktiska skäl önskas inlagt redan i manuexten. Det går bra, javisst, och kan vara enklare, än att i efterhand göra stiländring i DTP-programmet. Men, var extra noga med att inte start eller slut på ett sådant avsnitt hamnar på en tomrad. Vid import skalas nämligen både extra blanksteg och blankrader bort, ibland även med där liggande stilartsko-

der. Sker sådant kan resten av texten bli stilsatt, t.ex. kursivt, och det blir ofta besvärligt att rätta till i efterhand.

Av andra skäl är det också olämpligt att det allra första tecknet i en textfil är annorlunda stilsatt vid import. Sådant stilkod kan nämligen inte nås när väl texten har importerats (man kan nämligen inte stega "tillräckligt långt fram" i texten). Ett försök att ändra en sådan stilsatt rubrik gav mig en gång det intressanta men föga informativa felmeddelandet "Panic!" innan systemet dök. Stilsatt text i början av en fil som importeras bör således föregås av minst en (icke-tom) rad med normal stil. Stilsatt text bör i övrigt alltid starta eller sluta "inom" ett stycke, helst med något normalt stilsatt tecken som avslutar stycket, t ex punkt.

Ett stycke får inte heller börja med tecknet "<", eftersom det verkar reserverat för en metod att från manuexten byta stil och font med kommandon av typen "<stilart>". Tyvärr inte dokumenterat, men funktionen finns åtminstone delvis inlagd, så experiment kan ju alltid göras.

LAYOUT

En vettigt upplagd "Master Page" underlättar mycket när det kommer till längre "sättning". Dels får sidorna ett enhetligt utseende, dels slipper man hålla på med mer än själva texten vid varje ny sida.

Sparade stilarts-filer (*.STY) visade sig ofta ge underliga effekter vid inladdning för start av en ny DTP-fil. Jag blev rätt trött på det återkommande meddelandet "undefined global" då, som ibland dessutom slutade oberäkneligt i två bomber. Istället sparade jag så småningom bara en "tom" DTP-fil, som egentligen bara innehöll STY-information, och startade med "OPEN" istället för "NEW".

I detta sammanhang kan påpekas att programmet (vs 1.05) dök väldigt ofta omman gjorde "DELETE PAGE" på första sidan, vilket är det normala för att få in aktuella (ändrade) Master Page data på denna i början av en ny DTP-fil. Det verkade som om någon pekare var vilse, eftersom det räckte normalt med att "välja" sidan (genom att t ex lägga in en ny textyta) före DELETE, för att det skulle gå bra utan dykning.

Skilj gärna mellan en "standard" yta ("frame"), som kanske har ram upptill och ner till (gärna på Master Page), och överliggande textytor. De senare kan då nämligen lätt anpassas i längd för att, vid lämpligt ställe, "klippa" en text som fortsätter över flera sidor.

Även om text kan fås att "flyta runt" bilder, kan det inte sällan vara fördelaktigt att hårdstyra sådant med flera särskilt inlagda textytor för att ge mer tilltalande balans mellan fyllda och tomma ytor på en sida. Självt fann jag dessutom textstorlek 10p med en extra blankrad mellan alla stycken ge en behagligt luftig och lättläst sida.

Oftast kör jag själv utan någon som helst avstavning, dels är automatisk avstavning gjord efter engelsk mall, dels tenderar det att bli fult. Vid behov kan mjuk avstavning vara inlagt i längre ord. Många gånger är det lättare (särskilt med bilder insprängda) att justera bild/text ytorna tills en tilltalande radbrytning uppstår. Då undviker man äv-

en att enstaka ord avslutar stycken på egen rad.

När en längre text delas upp i flera DTP-filer (beroende på antalet bilder och annat, kanske 10-30 sidor, men typiskt maximalt mellan 50K och 80K på disketten), så är det klart praktiskt att uppslagen planeras så att varje del börjar med högersida och avslutas med vänstersida. Löpande sidnummer kan utan problem föras fram mellan delarna.

BILDER

Bästa resultatet erhålls med importerade filer av typen "EazyDraw", då dessa är vektorgrafikbaserade och oberoende av upplösningen. Tyvärr kan det vara besvärligt att arbeta fram sådana bilder, och vissa problem har rapporterats med att i DTP skala om eller redigera *.EZD bilder.

Enklare bilder kan dock skapas direkt i DTP-programmet på ett EZD-liknande sätt i den interna riteditorn, och då kombineras direkt med annan bild- eller textinformation i samma yta. Nackdelen är förstas enkelheten, och att dessa bilder kan inte sparas externt. Se även upp med linjearterna, som noterades särskilt i avsnittet ovan om laserskrivarens egenheter. Linjer (särskilt streckade) kan avvika markant från intrycket på skärmen när de väl kommit på papper.

> Bästa resultatet med bilder av DEGAS-typ erhålles med såväl "Preserve" på som "Scale whole pixel H V", men om storleken vill anpassas mer flexibelt kan ibland enbart "Preserve" fungera godtagbart.

> EazyDraw-liknande bilder kan skapas med den egna riteditorn, visserligen enkla sådana men metoden ger den bästa upplösningen vid utskrift.

> Här ett enkelt exempel på hur en sida kan läggas upp. Använd få fonter, max en till två bilder, och lämna tillräckliga marginaler för lasern.

Vanligare är att importera "pixel-bilder" av typen SNAPSHOT (*.IMG) eller DEGAS eventuellt HARDCOPY (båda *.PI?). Dessa bilder kommer visserligen att uppvisa mer eller mindre grad av hackighet p.g.a. aktuell förstoring av skärmens pixelupplösning, men de är i gengäld lätta att få fram och redigera i DTP. De kan även sluka en hel del KByte.

Inställningen "preserve aspect" bör normalt vara på. Beträffande "scale whole pixel", blir avvägningen svårare. I allmänhet används denna funktion enbart när viktiga linjer visar sig försvinna vid förminskning, eller vid skärmdump (som då får ta upp en halv sida ungefär).

Som nämnts i samband med raster ovan, blir bilder med DeskTop raster oftast fula. Finns raster i bilden bör man försöka antingen ta bort dem eller om möjligt ersätta med ett glesare. Normalt bör både "preserve" och "whole pixel" brukas i dessa fall.

Rent allmänt, ju enklare bilder, desto lättare att få snygga resultat. Blanda inte gärna olika bildtyper på samma sida (EZD och PI?) och försök att ha bara ett fåtal bilder på samma sida.



REDIGERING

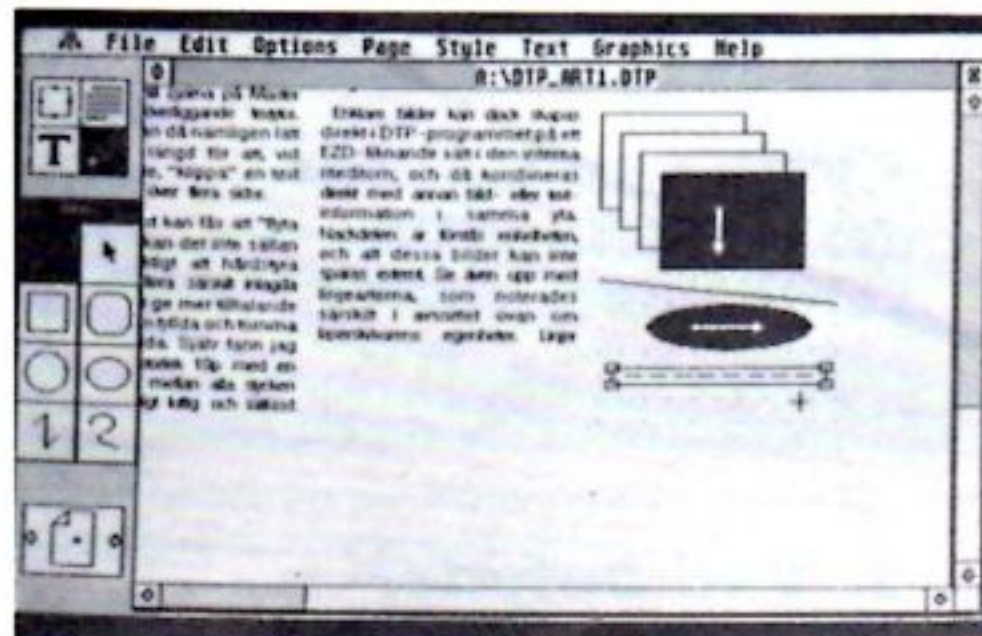
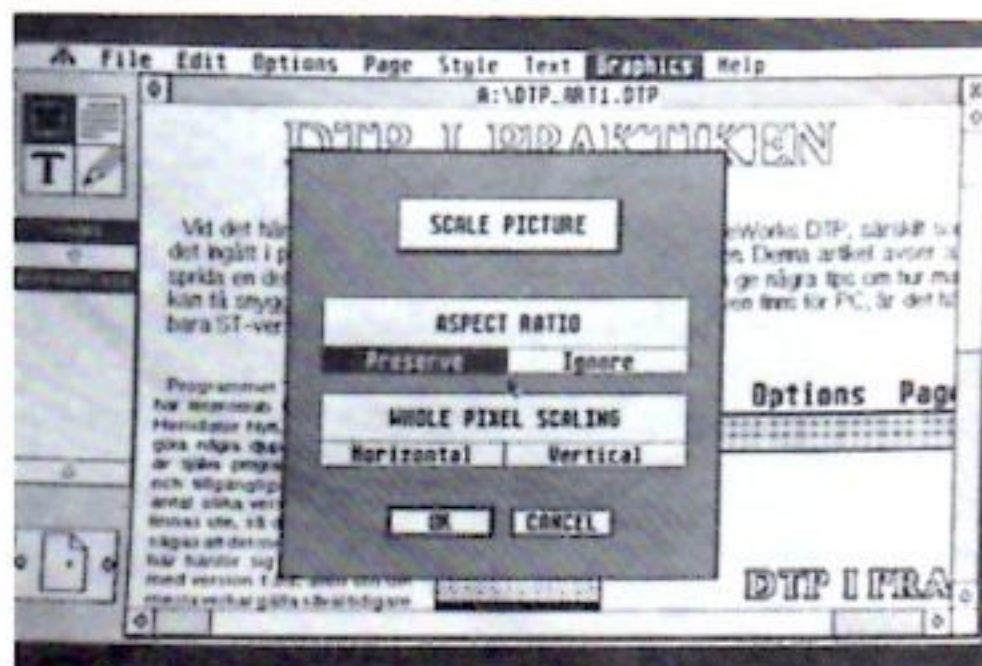
Oförsiktig redigering eller stilsättning av DTP-filer kan ge dykning, med eller utan bomber eller felmeddelanden av typen "Panic!".

Olämplig delete i text kan ta bort font- eller stiländringskoder. Se efter hur stilindikeringen ändras vid stegning av textmarkören för att avgöra var stilkoderna finns. Försök lägga avvikande stilarter så exakt som möjligt (och inte över blankstegen före och efter).

Undvik speciellt att ändra text i skarven mellan stilarter eller mellan stycken med olika fonter. Sådana ändringar kan lätt ge "Panic!" dykning. Vid behov ändra så att samma font/stil (t ex "Body Text") gäller på båda sidor om ändringsstället först, innan någon redigering görs.

SUMMERING:

TimeWorks DTP var för mig en mycket trevlig bekantskap, och efter bl a omkring 650 A4 manualsidor satta i programmet, känns det som ett mycket värdefullt verktyg. Framförallt går det också mycket snabbt att göra enkla men snygga brev, reklamblad och allt annat där riktiga fonter i olika storlekar och stilarter kan ge ett fräscht intryck.





**TONTEN HAR ETT
MÖTE MED SINA PR-
REPRESENTANTER**



**HAN BESLUTAR ATT
BYTA "IMAGE"**



**HAN BESLUTAR ATT
DATORISERA SIN
DISTRIBUTION**



**OCH GÖR VISSA
NEDSKÄRNINGAR**



**HAN VÄLJER MJUK-
VARA MED OMSORG**



**TONTEN ÄR NU HELT
AUTOMATISERAD**



**DU FÅR DET DU BETALT FÖR, I EN VÄRLD
DÄR AKTIEMARKNADEN STYR MJUKVARAN**

VINN EN ATARI ST!!

**Nu är det dags för en
tävling. Det skall vi ha
många av i AtariSTen
fortsättningsvis.**



Frågorna:

**1. Vilken av följande
datorer kan INTE
köras under GEM ?**

- A Amiga
- B Atari ST
- C IBM PC 2

**2. Vad betyder
ST i Atari ST?**

- A SixTeen
- B Sam Tramiel
- C Inget särskilt

**3. Vad betyder
TOS?**

- A Tramiel Operating System
- B Transputer Organizing System
- C Total Optimum Score

**4. Vilket är det
minsta minne
som förekommit
hos en Atari ST?**

- A 520 k
- B A28 k
- C 260 k

**5. Från vilket
språk härstam-
mar ordet Atari ?**

- A Engelska
- B Tyska
- C Japanska

**6. I vilket säll-
skapsspel använ-
der man ordet
Atari?**

- A Mah Jong
- B Schack
- C Go

**7. Vilket år grun-
dades Atari?**

- A 1982
- B 1972
- C 1962

**8. I vilket land
är Jack Tramiel
född?**

- A Tyskland
- B USA
- C Polen

**9. Vad heter
Ataris nya Trans-
puter Dator?**

- A Abaq
- B ATW
- C STT

**10. Vem
grundade Atari?**

- A Nolan Bushnell
- B Jack Tramiel
- C Allan Pearson

Nu gäller det att sätta sig ned och gnugga hjärncellerna. Vi har en femtjuga (Atari ST 520) stående här på redax. Ja egentligen så är den en gåva från Svenska Atari som tyckte det skulle vara något för våra läsare.

Tippa rätt

Denna dator tänkte vi skicka till den av er som får 10 rätt på tipset här nedan och dessutom kan skriva en riktigt "snazzy" slogan till Atari och tala om varför just Atari ST är den bästa av alla datorer. Skicka in svaret så snabbt som möjligt. Bästa svar får bästa pris.

Toppenpriser!!

Förutom en st Atari 520 ST, detta exemplar av utomordentlig teknologi, har vi också en packe av andra fina priser vilka vi hade tänkt vara

bussiga att lotta ut bland alla dem som har fått flest antal rätt. Eller vad sägs om följande:

2:a Pris:

Atari XE Games spelkonsol.

3:e Pris:

Programmet First Word Plus för ST

4:e Pris:

10 program, Ataris Superpack

5:e till 10:e Pris:

En flott ryggsäck

Gör så här:

Ett vanligt vykort går bra. Skriv ner frågornas nummer och bokstaven för rätt svar. Avsluta med en klämmig slogan på högst 25 ord och skicka vykortet till:

**Ataristen
Box 49**

448 01 Floda

Senast den 15 Januari vill vi ha Ditt svar. Vinnarna publiceras i ATARI STen nr 2/89.

Utilities Plus



Some of the most useful utility programs are combined in this one fantastic package

MichTron

MICHTRON UTILITIES PLUS

Verktöglåda till ST'n

testad av Bo Leuf

MichTron, kanske mest känd för sitt BBS-program, har nyligen gett ut en samlingsdiskett med många kända och okända sk "utility" program för ST, dvs verktyg och praktiska tillbehör som kan göra en hackers vardag lite mer effektiv.

Lådan innehåller en diskett, och en bok på 246 sidor som går igenom de olika programmen. Grovt kan paketets program innehåll uppdelas i fem avdelningar, vilket manualen gör, och denna korta genomgång ska följa samma princip.

MICHTRON UTILITIES

MichTron Utilities programmet är nog det tunga kortet i leken här, och ger den (erfarna) programraren stora möjligheter att hantera, granska, ändra, reparera (och kanske totalt kvadda) sina diskett-filer eller hårddisk-filer.

För de som är van ST-DOCTOR, så känns nog allt detta igen, men i MUTIL hanteras filerna och sektorerna enbart på disketten, utan möjligheten att gå (säkrare) omvägar genom att ladda och ändra diskdata i minnet. Annars finns tydliga menyer och blanketter som ger säkerhet i funktionsvalet.

Programmet MUTIL.PRQ startas på vanligt sätt från DeskTop (det är alltså inte som ST-DOCTOR en *.ACC) och ger tillgång till följande funktioner:

- sökning (text eller hex) genom filer eller disketten
- ändra filinnehåll (obs, på disketten direkt)
- ändra filnamn och diskettnamn
- ändra fil-attributen (r/w tid datum doid osv)
- formatera enskilda utvalda spår på en diskett
- kopiera eller verifiera enskilda spår
- återställa raderade filer (ibland)
- rädda data från skadade disketter (som sagt, ibland)
- reparera skadade disketter (nja, återställa, kanske)

Vad som kanske är mest intressant är nog de möjligheter som ges till att återställa filer och skadade disketter. Proceduren är förstås oerhört vanskelig, och går i hackermun under beteckningen "fiska disk" rent allmänt. Flera andra program ger sig i kast med detta automatiskt, men MUTIL tillåter "hands-on" kontroll, med valfritt spår-för-spår, eller fil-för-fil sökning.

Manualen ger dock en enkel men adekvat genomgång av hur data är lagrad på en diskett, och vilken information som finns där för att un-

derlätta sökandet efter filer som ligger utspridd bland diskettens olika spår och sektorer. Sökrutiner kan läggas upp enligt olika metoder, och i lyckosamma fall kan alltså skadade eller borttappade filer återställas och sparas om.

Personligen tror jag att det mest användbara här, är nog möjligheten att få oskadade filer kopierade över till en ny diskett den dagen som man erhåller konstant lästfel. Sedan må det vara hur som helst med den eventuella fil som ligger i det skadade området på disketten. Men det kan kanske vara kul att experimentera...

Några tilläggsprogram som hör till denna avdelning är:

SNAPSHOT som alltså inte är den vanliga *.ACC med samma namn, utan liknar mera HARDCOPY och sparar hela skärmen som SNAPnnnn.PI? vid <Alt>+<Help>.

FORMAT som formatterar disketter med antingen 9 eller 10 sektorer, dock alltid 80 spår. Det finns bättre.

M-COPY ett lurigt kopieringsprogram, som formatterar och kopierar endast de spår som innehåller filer. Sparar tid t ex vid masskopiering.

MI-DUPE kopieringsprogram som liknar M-COPY, men kan även göra backup av skyddade disketter (kanske).

STUFF

Samlingen STuff omfattar AUTO-program och ACCESSORIES, ytterligare uppdelbart i olika kategorier: AUTO STuff Där finns en samling med program för AUTO-mappen.

Förutom ST SELELCT som tillåter val av AUTO-PRG och *.ACC, så verkade resten vara rena spårutfyllnaden.

Desk STuff innehåller AUTO-GEM.ACC, som är ett intressant sätt att göra ett givet GEM-program självstartande vid uppstart av datorn. Funktionsbeskrivningen låter mysig, då programmet "tar över musen" och klickar på erforderliga ställen i DeskTop, men det verkar fungera...

GEM STuff Programmet AUTOFOLD stuvor om filordningen i en AUTO-mapp så att önskad uppstartsordning erhålls, medan FILELOCK ger lösenords-skydd av valda filer.

TOS STuff Huh? Förvandla en 1040 ST till en 520 ST??

Desk	Modify	Sector	Attributes
DLIBRARY.PRQ	40755	10/28/88 11:40	2 10
DLIBRARY.RSC	6478	10/28/88 11:40	82 98
?FAMANSW.DL	5440	10/28/88 12:13	95 111
PD_1_10 .DL	12054	10/28/88 12:13	106 122
?ILITY .DL	11740	10/28/88 12:13	413 429
MUTIL .PRG	69748	10/27/88 15:44	119 135
SD .PRG	71271	10/27/88 15:45	256 272
PD_1_10 .SD	22304	10/28/88 12:13	436 452
MUTIL.PL.SD	2944	10/27/88 15:47	398 414
?C .TTP	4696	10/27/88 15:50	404 420
?DEL .TTP	5369	10/27/88 15:50	414 430
?REP .TTP	8881	10/27/88 15:50	425 441
?EADER .TTP	4402	10/27/88 15:50	443 459
?EX .TTP	5377	10/27/88 15:50	452 468
?OUCH .TTP	5576	10/27/88 15:50	463 479
?HIDE .TTP	5324	10/27/88 15:50	474 490

Här visas diskettens data, men enbart de sektorer hörande till vald fil. Sökning har skett inom filen. Sökning kan även göras över hela disketten. Man kan ändra sektorinnehåll genom att valfritt skriva Hex eller ASCII.

Desk	Modify	Sector	Attributes
0000:	50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50	53 54 41 52 54 20 53	XXXXXXXXX.START S
0010:	45 41 52 43 48 00 43 41 4E 43 45 4C 00 4E 61 6D		EARCH.CANCEL.Nam
0020:	65 20 6F 66 20 44 49 53 4B 20 74 6F 20 64 65 6C		e of DISK to del
0030:	65 74 65 20 66 72 6F 6D 20 66 69 6C 65 3A 00 5F		ete from file:..
0040:	5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F		...DISK
0050:	41 4D 45 2E 45 58 54 3A 20 5F 5F 5F 5F 5F 5F		AME.EXT:
0060:	5F 2E 5F 5F 5F 00 46 46 46 46 46 46 46 46 46 46		...FFFFFFFFF
0070:	46 00 44 45 4C 45 54 45 20 49 54 00 43 41 4E 43		F.DELETE IT.CANC
0080:	45 4C 00 54 68 65 20 6E 61 6D 65 20 6F 66 20 74		EL.The name of t
0090:	68 65 20 64 69 73 68 20 79 6F 75 20 61 72 65 20		he disk you are
00A0:	00 74 72 79 69 6E 67 20 74 6F 20 66 69 6C 65 20		.trying to file
00B0:	69 73 20 6E 6F 74 20 75 6E 69 71 75 65 2E 00 46		is not unique..F
00C0:	69 6C 69 6E 67 20 69 74 20 77 69 6C 6C 20 75 70		iling it will up
00D0:	64 61 74 65 20 28 72 65 70 6C 61 63 65 29 00 74		date (replace).t
00E0:	68 65 20 65 78 69 73 74 69 6E 67 20 65 6E 74 72		he existing entr
00F0:	79 2E 00 55 50 44 41 54 45 00 4F 72 2C 20 67 69		y..UPDATE.Or, gi

SuperDirectory Lista. Filen över innehållet i alla ens disketter skapas och sorteras snabbt. Listan kan växlas mellan del med anmärkningar och del med sökvägar.

TTP STuff En blandning med mer eller mindre fantasifulla *.TTP program, eller ska man kanske säga "subrutiner" till vettigare program...? Enkla handverktyg...

SUPERDIRECTORY I Superdirectory finns paketets andra tunga kort, ett tämligen fullständigt diskett-katalogiseringsprogram. Med andra ord, ett databas-program specialiserat för att hålla ordning på alla filer man har.

M-DISK PLUS Avdelningen M-DISK PLUS är en sammanslagning av M-DISK och

SOFT SPOOL, alltså en ramdisk och en utskrifts-buffert. Idag inget märkvärdigt alls, finns mängder av bättre som gratis-program.

DOS SHELL Slutligen, DOS-Shell omvandlar din mus-och-meny-drivna Atari ST till en MSDOS-liknande tingst. Korrekt installerat kan du sedan köra dina favorit-DOS-kommandon exakt som om du satt vid en PC. En del kanske tror att detta är ett plog-program, men det är faktiskt på fullaste allvar, och en del användare kräver det.

ATW

Alla fakta om den nya Ataridatorn

De flesta har väl hört talas om Ataris nya "hypersnabba" dator med Transputorkretsar. I stället för att återupprepa alla mystiska rykten som har florerat kring underverket så tyckte vi det kunde vara intressant för er läsare att läsa vad Atari själva har att säga om produkten. Detta är alltså de officiella uppgifter som finns.

Ataris transputerprodukt skulle ursprungligen kallats för Abaq. Då det visat sig att detta namn redan registrerats har det inte varit möjligt att använda namnet Abaq. Det namn vi arbetar med nu är Atari Transputer Workstation, eller förkortat ATW.

Specifikation

Specifikation på den modell som kommer att produceras:

Housing: En enda låda som innehåller allt. Det blir en "tower"-modell avsedd att placeras på golvet.

Processor: Huvudprocessor T800-20 (20 Mhz). En T800-20 kan utföra 10 miljoner instruktioner per sekund (MIPS), har 4K RAM samt en aritmetisk flyttalsprocessor på chipet.

Dessutom finns en 68000 (8Mhz) processor som avlastar T800-20 all I/O som ska utföras. 68000 I/O subsystemet är anslutet till T800 via en transputerlänk som kommunicerar med 20 Mhz.

Minne: En T800 har tillgång till 4 Megabytes snabbt dynamiskt RAM (120ns) och kan internt byggas ut till 16 Megabytes (och upp till maximalt 64 Megabytes).

68000 I/O subsystemet är understött av 512 K RAM och byggas ut till 1 Megabyte.

Videominne: 1 Megabyte snabbt "dualport" dynamiskt RAM (100ns), portar anslutna till både huvudbussen och videobussen.

I/O: All I/O sköta av 68000 I/O subsystemet. Detta subsystem är baserat på Atari Mega ST specifikationen och kan användas oberoende av T800 huvudsystemet.

Följande I/O understöds via 68000 I/O system:

- RS232
- DMA
- Parallell port
- Midi-portar
- Diskenheter (3.5" eller 5.25")
- SCSI
- Musport/Joystickport

Alla Atari ST standardtillbehör kan anslutas till 68000 I/O subsystemet t ex:

- Atari SLM804 laserskrivare
- Atari CDAR504 CD ROM spelare
- Atari Megafile hårddiskar

6800 I/O subsystemet kan driva en egen RGB eller komposit monitor, oberoende av huvudsystemets monitor.

Lagring

ATW levereras med en 40 Megabyte SCSI hårddisk. Ytterligare diskar och diskar med högre kapacitet kommer att finnas som tillval.

Video

Följande bildskärmsupplösningar understöds av ATW:

Mode	Upplösning	Bits/pixel	Färger	Palett
0	1280 x 960	4	16	4096
1	1024 x 768	8	256	16 milj
2	640x 480	8	256	16 milj
3	512x 480	32	Äkta färg: Varje pixel har olika färg	

Lämpliga monitorer

NEC Multisync Plus/XL Mode: 1,2,3
Hitachi 4615-D-BB-3 Mode: 0
Philips M 1964 Mode: 0

Grafikprocessorn (kallad "Blossom") avlastar T800-processorn från minnesuppdatering och dataöverföring mellan olika adressutrymmen. Förutom att grafikprocessorn kan adressera hela RAM-utrymmet tillgängligt för användaren, kan den också adressera video-RAM.

Något om grafikprocessorn

Funktioner designade med hänsyn tagen till X-windows
32x32 pixel mask
16 bit breda funktioner på källa och destination
4 lineara jämförelser på varje pixel per cykel
"square area fill" upp till 128 MPixels/sekund
linjeritning upp till 32 MPixels/sekund
"trapezoid fill" upp till 32 MPixels/sekund
Utbyggnad: Både huvudsystemet T800 och 6800-subsystemet för I/O kan expanderas:

6800-bussen är tillgänglig för expansion via 1 expansionsplats
T800-bussen är tillgänglig för expansion via 4 expansionsplatser

Expansion av T800 kan ske för att för att få tillgång till ytterligare transputers och/eller RAM. T800-bussen kan också användas för understödande kort som:

- X25
- Ethernet
- Link X-Bar switch (baserad på C004/T1212)

Upp till 16 extra T800-20 kan byggas in i ATW. Det finns ingen begränsning i antalet processorer som kan anslutas extern. (Se nedan om expansionsenheten från Polyhedron).

Benchmarks

Benchmarks för ATW:

	Whetstone/S	Dhrystone/s
ATW	3774	6572

ATW-konceptet

ATW har konstruerats för framtida expansion och kan användas antingen som en fristående arbetsstation eller som en del i ett större nätverk av arbetsstationer. Som fristående arbetsstation kan ATW utnyttja 17 inbyggda transputers. Extra transputers sätts in i ATW i form "transputerfarmkort". (En uppsättning transputers brukar benämnas transputerfarm). Ett typiskt farmkort består av 4 st T800, var och en med 1 Megabyte eget minne.

Varje transputer har fyra länkar och kan länkas till andra processorer i olika konfigurationer för att lösa olika problem. Lineära arrays, tvådimensionella arrays och kubiska arrays kan alla konstrueras genom att ändra länkarna mellan processorerna. Dessa länkar kan ändras dynamiskt genom att som tillägg använda en X-Bar switch.

Ytterligare processorer kan läggas till extern genom att bygga transputerlänkar utanför ATW. På detta sätt kan ett nätverk av flera ATW skapas genom anslutning via de snabba transputerlänkarna. En enskild ATW i nätverket kan utnyttja den latent processorkraften i hela nätverket. Nätverk baserade på valfria transputersystem kan anslutas.

Perihelion Polyhedron

Polyhedron innehåller 12 transputer-farmkort, var och ett med 4 st T800 och 4 Megabytes RAM, totalt 48 transputers. länkkontrollkort, styrda av en T212 och C004, kontrollerar var och ett den dynamiska länkningen av 4 farmkort, dvs 16 transputers vardera. En fullt utbyggd Polyhedron innehåller 48 T800 och 4 T212 och erbjuder då 500 MIPS. Som en del av ett nätverk med ATW är dessa processorer tillgängliga för vilken process i vilken arbetsstation i nätet som helst. Användaren eller programmet behöver inte veta om eller ta hänsyn till att en "fjärrprocessor" används eftersom operativsystemet, Helios, ansvarar för att allokera arbetsuppgifterna till olika processorer i nätverket. Med polyhedron får man superdator kraft till ett pris av cirka 1000 kronor per MIP!

Operativsystemet

Operativsystemet, Helios, är ett äkta distribuerat operativsystem. Det finns ingen central service som hela systemet förlitar sig till, detta gör systemet mer tolerant för fel. Operativsystemets distribuerade natur är "osynlig" både för användaren och programmen.

Helios är "multi tasking" och specialdesignat för multi-trans-puter-arkitektur. Heliosmiljön, med C-shell och UNIX-kompatibel kommandouppsättning och bibliotek, är hemtam för alla UNIX-programmerare och -användare. Helios ansvarar för att distribuera programkomponenter till lämplig processor i transputer-nätverket.

Programmeringsspråk

ATW och Helios kommer att understödja alla stora programmeringsspråk:

C	Fortran 77	Modula 2	Lisp
Prolog	Basic	Occam	Ada

Användargränssnitt

X-windows version 11 fungerar under Helios. X-windows är standard för fönsterbaserad grafik på arbetsstationer. Flexibelt och kraftfullt. En desktop, där data och andra faciliteter representeras av ikoner, förenklar det UNIX-liknande användargränssnittet i Helios. Peka med musen för enkelt val av ikoner och pop-up-menyer.

Applikationer

ATW är lämpad för applikationer där processorkraft och grafikkraft behövs.

Processorkraft

- Simulation
- Robotstyrning
- Emuleringar
- Taligenkänning
- Talsyntes
- Artificiell intelligens

Grafikkraft

- Desktop Publishing
- Bildbehandling
- "Ray tracing"
- CAD
- TV och film

Ja, detta är alla fakta som Atari har släppt om sin Transputordator. Vi återkommer i frågan när vi själva har fått lägga vantarna på ett exemplar.

Föreninga Nyttan med Nöje!

SUPER PACK

Priset är rek. c.a-pris inkl. moms.



PROGRAM OCH DATOR:

4.995:-

När du väljer en ATARI 520 ST får du ett häftigt "SUPER-PACK" på köpet, — ett programpaket med 21 nya originalspel och fyra mycket lättanvända nyttoprogram, värt lika mycket som datorn. Oslagbart! Du kommer snabbt igång med din nya dator och har på en gång skaffat dig de viktigaste och roligaste programmen du behöver för en lång tid framöver. Föreninga nytta med nöje.

Smart!**NYTTA****Ordbehandling:**

Att skriva blir roligare med hjälp av detta program. På ett enkelt, snabbt och snyggt sätt skriver du dina brev, uppsatser, offerter med mera. Redigera och ändra hur mycket du vill. Enkelt! Välj mellan kursiv, fet och understruken stil.

Databas:

I programmet lägger du in t.ex. medlemmar eller kunder. Du bestämmer själv hur ditt register ska se ut. Du skriver in t.ex. medlemsadresser i registret som du sen kan spara. Därefter kan du på ett mycket enkelt och snabbt sätt söka upp adresserna igen. Uppgifter ur registret kan du sedan lätt föra över även till ordbehandlingen för bl.a. utskrifter.

Kalkyl:

Gör din egen budget, försäljningsprognos med mera. Du får hjälp med alla tidsodande beräkningar som nu utförs av datorn. Uppgifter från t.ex. kalkylen kan lätt föras över till ordbehandlingen så att du kan få utskrifter.

Almanacksdel:

I programmet kan du skriva in viktiga meddelanden och föra noggranna anteckningar plus hålla reda på bestämda datum som till exempel klubbträffar, födelsedagar, möten med mera. Programmet hjälper dig att planera din tid bättre.

NÖJE

Marble Madness
Test Drive
Beyond The Ice Palace
Buggy Boy
Eddie Edwards
Super Ski
Ikari Warriors
Thundercats
Ranarama
Zynaps
Quadralien

Starquake
Chopper
Roadwars
Xenon
Arkanoid II
Wizball
Black Lamp
Genesis
Thrust
Seconds Out
Mouse Trap

DATOR

ATARI 520 STM med svenskt tangentbord, svensk handbok och med 512 Kb RAM, 192 Kb ROM, inbyggd TV-anslutning, inbyggd MIDI, GEM, ST-Basic, Mus och extern dubbelsidig diskdrive på 720 Kb.

Passa på redan idag och gå till din närmaste ATARI-återförsäljare. Där får du också reda på alla dina medlemsförmåner i ATARIs nya datorklubb "1ST CLUB" (First Club)! Gå med redan idag — vi lovar att det lönar sig...



Box 552, 175 26 Järfälla.
Tel. 08-795 91 20.

ANNONSÖRER!**Ring****08-662 91 97**

**för bokning av
annonsplats
i ATARI STen**

ATARI
— lika smart som du! —

Till rätt pris för fortsatt
God service och 2 års Garanti
15 % Rabatt på all programvara och tillbehör under
ett år från datorköpet.

RoBaData AB

Tel 0755-108 92
Villagatan 34,
151 34 Södertälje



JAG ÄR ATARI-STEN
DEN FRIA VÄRLDENS VÄKTARE
OCH BESKYDDARE ...



MIN HISTORIA BÖRJADE EN
HELT VANLIG DAG FÖR NÄGRA
ÅR SEDAN ...

MITT ALTER-EGO BIRGER
CARRUTHERS JOBBAR SOM
TÄNKENT BORDS RENSARE PÅ
ATARI-KORPORATIONEN ...



EN DAG NÄR JAG
VANDRAR OMKRING
INNE I FABRIKEN ÄR
OLYCKAN FRAMME ...

VA?!?
FÄR DET INGET
RÄDGE HÄR

JAG RAMADE NER PÅ
DET HELAUTOMATISKA
MONTERINGSBANDET.



NÄR JAG KOM HEM IFRÅN SJUKHUSET
SEX MÅNADER
SENARE ...



UPPTÄCKTE JAG ATT JAG
HÅDE FÅTT EN CARTRIDGE
PORT INOPERERAD I
MAGEN



DUH NÄR JAG
SATTE I PROGRAMMET
"SUPERHERO-
CONSTRUCTION-KIT"
BÖRJADE KÖNSTIGA
SAKER HÄNDA ...

WOW!



I EN BLYXT AV REN
ENERGI FÖRVAHTADES
JAG FRÅN BIRGER
CARRUTHERS TILL ...

JAG
TROR
JAG
KÄNNS PÅ
MIG!



ÖVERSPÄND?
JAG?
NÅÅÅ...

000

ATARI-
STEN

EN SVENSK ORIGINAL
SERIE ENKOM FÖR ATARISTEN
AV

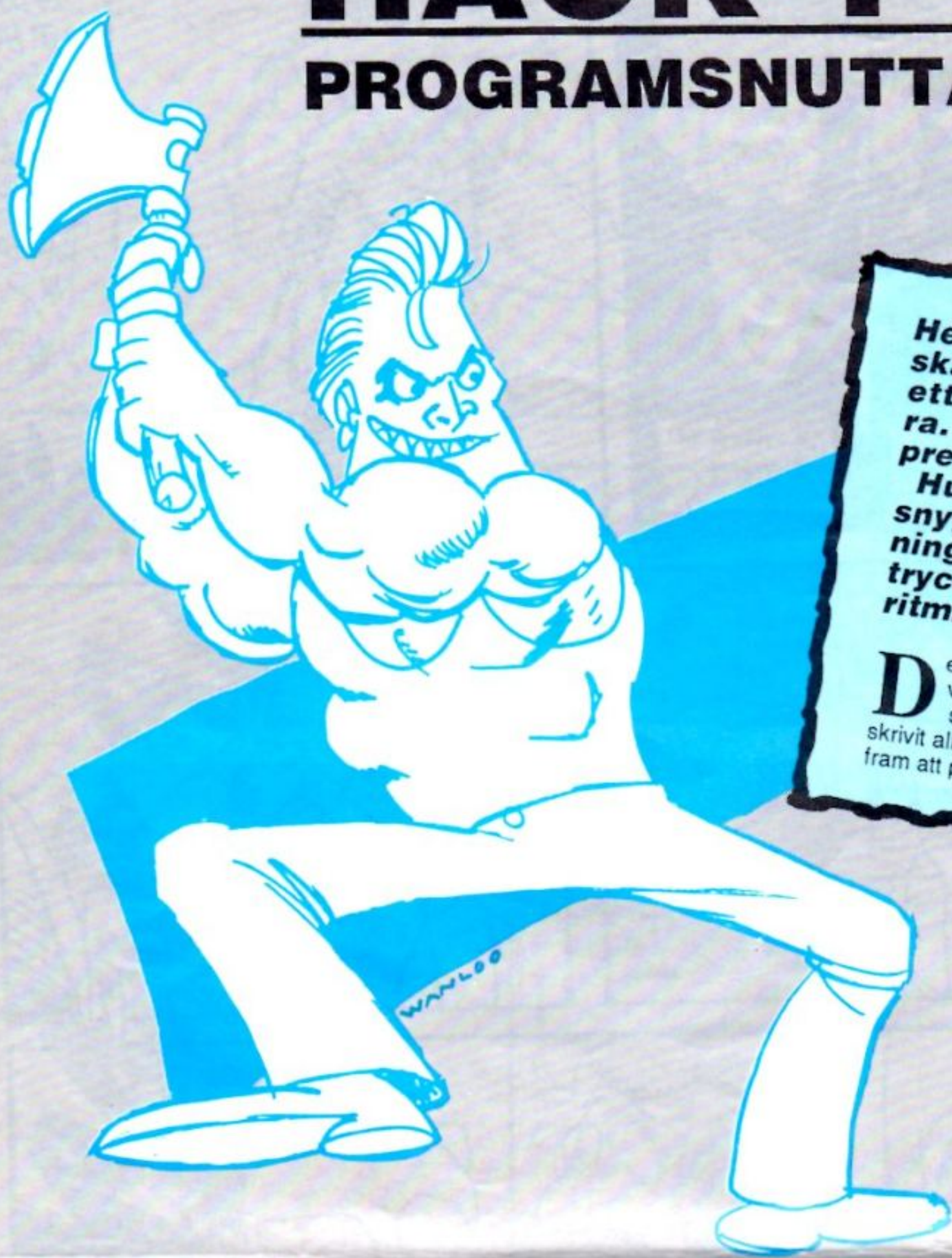
John W. Co.

EN SÄFTIG METAFOR SÄNNERLIGEN!



HACK I DATORN

PROGRAMSNUTTAR & SMÅPLOCK



Hej och välkomna till Hack i Datorn! Här skall vi ta en titt på alla de ting man, på ett enkelt sätt, kan få sin ST att prestera. Kort sagt vi hoppas att här kunna presentera ett antal " snygga hack". Hur ser då ett sådant djur ut? Jo, ett snyggt hack är oftast en annorlunda lösning på vissa problem. Det är, för att uttrycka sig på datorspråk, en ovanlig algoritm.

De av er som känner att de har något att bidra med är hjärtligt välkomna och längre fram skall vi också tänkt att ha en liten Basictävling för hugade programmerare. I detta nummer har vi skrivit alla våra "snuttar" i GFA-Basic vs. 2 men vi kommer även längre fram att publicera programbitar i andra språk.

TERMINALPROGRAM

Frågan är kanske om vårt första programsnutt kan räknas som ett hack. Det är bara ett enkelt terminalprogram, helt utan några finesser. För dem som vill skriva sitt egna terminalprogram är det dock en god start. Programmet innehåller bl a ett anrop av XBIOS 15 som konfigurerar RS232-porten. I baud% ligger en sju som sätter överföringshastigheten till 1200 baud, en nia här motsvarar 300 baud och de som har mycket snabba modem kan ju alltid använda 4 istället vilket är lika med 2400 baud

flow%=3 ger XON/XOFF och RTS/CTS
ucr% sätts bitvis och styr paritet och ordlängd enligt följande

- Bit 0 används ej
 - 1 0=udda paritet 1=jämn d:o
 - 2 0=ingen paritet 1=som i bit 1
 - 3,4 Start/Stopbit och dess format
 - 00 synkront start 0 stop 0
 - 10 asynkront start 1 stop 0
 - 01 asynkront start 1 stop 1.5
 - 11 asynkront start 1 stop 2
 - 5,6 Ordlength
 - 00 8 bitar
 - 10 7 bitar
 - 01 6 bitar
 - 11 5 bitar
 - 7 0 Använd frekvensen från överföringens styrning och mottag denna direkt.
1 Dividera frekvensen med 16
- rsr% är en 8bitars parameter som styr mottagningens status register.

- Bit 0 Sätt på mottagning
- 1 I synkron mode tillåt jämförelse av tecken i SCR med tecken i mottagningsbufferten
- 2 I synkron mode, signalera att tecknet identiskt till tecken i SCR kan mottagas. I asynkron mode signalera att tecknet har mottagits. I asynkron mode, signalera BREAK.
- 3 I synkron mode, signalera "frame error". Stopbit = NULL men ej mottagen byte
- 4 Signalera "parity error". Stopbit = NULL men ej mottagen byte
- 5 Signalera paritetsfel
- 6 Signalera buffert överkörd
- 7 Signalera buffert full

tsr% innehåller 8 bitar som styr överföringsstatus bitvis enligt följande

- Bit 1 Sätt på överföring
- 2,3 Hög eller låg "output"-mode
 - 00 och 10 Hög
 - 01 Låg
 - 11 "Loop"-tillbaka
- 3 Endast asynkron mode och sänder då BREAK
- 4 Nästa tecken är EOT (=End of Transmission)
- 5 Byt till mottagning omedelbart efter överföring
- 6 Sänd tecken i det flytande sändar registret innan nytt tecken skrivs in i sändar bufferten
- 7 Buffert tom

scr% ett 8bits ord som initierar det synkrona tecken registret. Skall alltid vara 0. (Noll)
Sätter man UCR%, RSR%, TSR% eller SCR% till -1 så blir det ignorerat av TOS och parametrarna här blir oförändrade.

```
con%=15
baud%=7
flow%=0
ucr%=&X1010110
rsr%=-1
tsr%=-1
scr%=-1
```

```
VOID XBIOS(con%,baud%,flow%,ucr%,rsr%,tsr%,scr%) OPEN
"U",#1,"AUX:"
```

```
DO
EXIT IF ASC(k$)=27
k$=INKEY$
IF k$<>" "
OUT 1,ASC(k$)
IF ASC(k$)=13
OUT 2,10
ENDIF
ENDIF
IF INP?(1)
a%=INP(1)
OUT 2,a%
ENDIF
LOOP
```

RASTEREFFEKTER

Att göra raster effekter på ST:n är kul. Det är inte svårt att få färgerna att snurra runt hej villt på skärmen. Även detta går att göra från Basic även om resultatet blir bättre om man använder maskinkod.

För att få det hela snyggt och prydligt bör man dock kunna spara undan originalpalettens utseende och ladda tillbaks den när programmet bryts. Även detta sköter man (åtminstone sparringen) genom X-Bios anrop. Jodå, jag kommer att gå igenom alla XBIOS anrop men inte i detta nummer.

XBIOSanropet vi använder i detta fall är nummer 7. Det kräver två parametrar. I vårt exempel är dessa ctr% och -1. Kanske vi skall arbeta baklänges och ta minusetan först. Ett negativt tal i denna parameter gör att XBIOSanropet returnerar värdet på palettregistret som anges i ctr%. CTR% anger alltså det palettregister vi vill påverka eller läsa av. Om vi lägger in ett värde i den andra parametern så fungerar alltså detta XBIOSanrop precis som SETCOLOR i GFA-Basic.

Kom bara ihåg att dimensionera pal(15) och palette(15) i en initieringssekvens innan dessa rutiner används. Att vi använder 2 olika variabler för att lagra värdet i paletten beror på att vi på så sätt kan manipulera pal() för att få snygga effekter. Palette använder vi på slutet i vårt program för att läsa tillbaka värdena med hjälp av Setcolor. En lämplig övning vore kanske att se efter hur man skulle kunna använda XBIOSanrop även här.

```
PROCEDURE s_palette
LOCAL ctr%
FOR ctr%=0 TO 15
palette(ctr%)=XBIOS(7,W:ctr%,W:-1)
pal(ctr%)=palette(ctr%)
NEXT ctr%
RETURN
```

```
PROCEDURE r_palette
LOCAL ctr%
FOR ctr%=0 TO 15
SETCOLOR ctr%,palette(ctr%)
NEXT ctr%
RETURN
```



KORTLEK

Detta är inget färdigt program. Det är dock ett exempel på vad jag, helt blygsamt, kallar ett snyggt hack. Observera att detta BARA går att köra på GFA Basic vs 3. Det använder sig nämligen av den inbyggda quicksortfunktionen som detta språk har.

Programmet tillverkar en kortlek, blandar denna och delar ut 13 kort. Det kan vara starten på ett patienceprogram eller poker om man så vill.

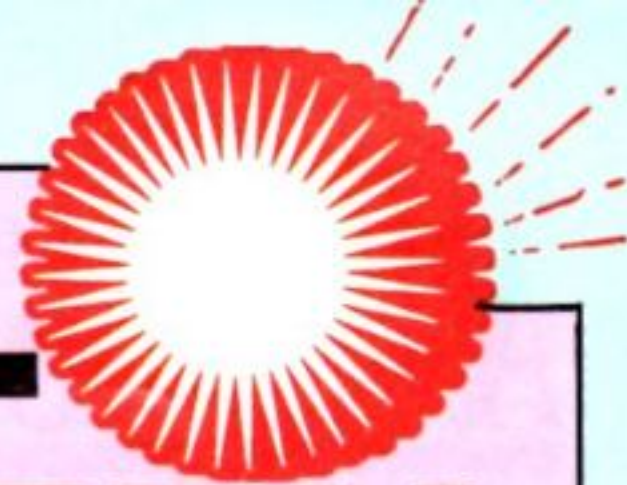
Vad programmet gör är att den lägger 52 slumpstal i variabeln A() samt ett index i variabeln B(). Sedan sorterar den A() och "hakar" på B()indexet. På så sätt får vi de siffrorna 1-52 snyggt och prydligt blandade. Samtidigt ligger det tecken motsvarande en full kortlek i variabeln B\$() och denna skrivs sedan ut med hjälp av dubbla indexerade variabler i ut-proceduren. Vem sa att snygga hack måste vara lättbegripliga...

```
init
blanda
ut
VOID INP(2)
```

```
PROCEDURE init
x=1
col$="HjSpRuKl"
fig$="2 3 4 5 6 7 8 9 10KnDaKuEs"
DIM a%(52),b%(52),b$(52)
RETURN
PROCEDURE blanda
FOR i%=1 TO 52
a%(i%)=RANDOM(53)+1
b%(i%)=i%
NEXT i%
QSORT a%(),53,b%()
FOR i%=1 TO 4
FOR j%=1 TO 13
b$(x)=MID$(col$,i%*2-1,2)+":"+MID$(fig$,j%*2-1,2)
INC x
NEXT j%
NEXT i%
QSORT b%(),13
RETURN
PROCEDURE ut
FOR i%=1 TO 12
PRINT b$(b%(i%));" ";
IF LEFT$(b$(b%(i%+1)))<>LEFT$(b$(b%(i%)))
PRINT
PRINT STRING$(80,"-");
ENDIF
NEXT i%
RETURN
```



SPEL-SPALTEN



S om ni ser av rubriken är detta en del av tidningen som skall handla om spel. De spel vi skall ta upp här är de spel som kallas bränd och rollspel. Nu kanske ni läser undrar vad en spalt av detta slag har i en datortidning att göra? Ja, det är en bra fråga som man säger när man inte har ett bättre svar. Vi, på tidningen, tror att det är många som delar sin tid mellan datorn och spelbordet. Vi tror att många ST-ägare också träffas och spelar icke-datoriserade spel.

Dessutom är också vi helt fristående från alla spelföretag. Vi kan därför ge en hyfsat fri konsumentupplysning av kommande spel. Ett mindre viktigt skäl till spalten är också att vi som gör tidningen är rabiat rollspelare och gärna vill dela med oss av detta.

PÅ SVENSKA

Om vi börjar med de spel som kommer på svenska så befäster Target Games sin position med att ge ut ett tillägg till Drakar & Demoner kallat *Ivanhoe*. Detta är en beskrivning av den medeltiden med vinkling mot riddartiden och dess ideal. Man tar upp så skilda ting som historia, kultur och religion. Man har också inkorporerat fantasymiljön genom att utöka och anpassa magi i riddartiden.

Till samma rollspelssystem kommer också *Trakorian* - en spelmodul som beskriver detta fiktiva land med starka drag av 1400-talets Italien. Det blir alltså stort utrymme för de som vill återuppleva renessanstidens alla intriger.

nya versionen av *Advanced Dungeons & Dragons*. Trevligt nog skall dessa översättas till svenska av Titan Games och beräknas utkomma samtidigt på såväl svenska som engelska.

AD&D

På engelska kommer nu, lagom till jul, flera olika AD&D-äventyr och moduler. Här hittar vi *Curse of Azur Bonds* - ett äventyr i Forgotten Realms. Äventyret kommer också ut i form av en roman. I FR utspelas också *Lords of Darkness* som är en antologi med äventyr. De som vill ha lite ytterligare bakgrund till FR kan ju alltid ta en titt på *Dreams of the Red Wizards* eller *Kara-Tur*. Ett annat äventyr heter *Mad Monkey vs the Dragon Claws* och det låter ju inte helt allvarligt.

D&D

Till D&D kommer två nya delar av deras Gazeteers-serie; *The Minrot-had Guilds* och *The Orcs of Thar*. En annan AD&D-värld är Krynn i vilken Dragonlance-äventyren utspelas. Till denna värld kommer en supermodul kallad *World of Krynn*.

TSR är dock inte ensamma att presentera rollspel i fantasymiljö. Iron Crown har haft succes med sina två system Middle Earth och Rolemaster. Till det sistnämnda kommer *Rolemaster Companion 3*. Till Middle Earth kommer Mirkwood i nyutgåva, *Emple of the Witch King* och *Lords of Middle Earth 3*.

TILL MUTANT II

Till Mutant II släpper man också *Katastrofens Väktare*, ett deckaräventyr med pang-pang sekvenser. Från TSR kommer till sommaren den

GOD JUL!

Tja, detta var ett litet dyk ned i högen över lämpliga julklappar för dem som även vill syssla med annat än datorspel. Vi återkommer!

BASIC-INTERRUPT

Interrupt är något som hittills varit förbehållet dem som kan programmera i maskinkod. I och med GFA-Basic vs 3 har dock detta ändrats. Denna Basicdialekt har nämligen en liten instruktion som heter "Every". Detta innebär att man kan anropa en subrutin kontinuerligt under programmets gång. Instruktionen har följande utseende: EVERY tick GOSUB proc. "Tick" står här för en 200-dels sekund. EVERY 200 GOSUB box anropar alltså proceduren box en gång per sekund.

I följande program anropas alltså proceduren "time" 200 gånger per sekund. För att visa hur instruktionen arbetar utför programmet en liten skärmanipulation vilken INTE är interruptstyrd. Programmet är avsett för lågupplösning. Det kan naturligtvis köras i de övriga moderna också men resultatet blir inte lika snyggt

```
init
box
GET 1,1,49,49,a$
main
END
PROCEDURE main
DO
EXIT IF MOUSEK=1
PUT RANDOM(269)+1,RANDOM(149)+1,a$
LOOP
RETURN
PROCEDURE time
PRINT AT(32,23);TIMES;
RETURN
PROCEDURE box
FOR i%=0 TO 50
DRAW i%,0 TO 50-i%,50
DRAW 0,i% TO 50,50-i%
NEXT i%
RETURN
PROCEDURE init
GRAPHMODE 3
EVERY 1 GOSUB time
RETURN
```

ATARISTENS HACKERORDLISTA



Datorvärlden är fylld av mystiska uttryck. Oftast förstår knappt datorhobbyister ens varandra. För att råda bot på all förvirring tänker vi i detta och några kommande nummer presentera en ordlista för alla initierade.

Denna lista är skriven av Bo Leuf och skall väl inte tas på fullt allvar. Mitt bland alltihopa innehåller den dock många korrekta uppgifter och en stor mängd datorhistoria. Varför säger man t ex "Automagiskt" och vad är en BBS?

Svaret på detta och många andra frågor får du i denna ordlista.



17 Sk "Meta-uttryck" (se även detta), som oftast betecknar "Det Minsta, Slumpmässigt Valda Talet". Dess ursprung är höljt i dunkel, mystiskt, magiskt, lite full-i-sjutton...

Används då man vill beteckna ett tal, vilket som helst. Ex: "Tag ett tal, låt oss säga 17, och..."

666 Vilddjurets tal (enligt Bibeln). Farliga saker, sägs ha förbindelse med Djävulen och andra demoniska väsen. Annars ett helt vanligt tal. Mycket vanligt. Ett bland 1000.

42 Det Slutgiltiga Svaret på frågan om Livet, Universum, och Allting. Förekommer ymnigt, (se t ex boken "The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy" av Douglas Adams).

4711 Används ibland i stället för 17, mest vid tillfällen då man vill beteckna ett lite större tal. Kommer troligen från namnet på "äktat" Eau-de-cologne: "No.4711".

11147 4711 i bas 8. (I bas 16: 126 med rest 7, något udda.)

-1 "MINUS ETT" (Se detta). Vanligt stopp-värde vid datalistor och inmatningar. Så vanligt bland äldre programmerare att respektive program sällan anger detta val som hjälp till användaren. ERROR 42 är därför nästan lika vanligt som stoppvärde, fast då från datorns sida förstås.

ABENDA Verbform av förkortningen "ABEND" (ABnormal END). Avsluta på onormalt sätt. Ex "Jag abendade körningen i träd." (vilket alltså inte betyder att han kvaddade bilen i går, utan att han troligen gjorde BREAK i programmet mitt i en katalogsökning, eventuellt drog ut nätsladden.) Snarlik betydelsen av ABORTA, med skillnaden att ABENDA normalt är en helt manuell åtgärd av operatören.

ACCESS 1. Att komma åt, kunna läsa (eller skriva), kunna bruka. 2. Den grad av behörighet som en användare eller ett program har i ett givet system, oftast definierat negativt genom förekomsten av meddelandet "ACCESS DENIED".

ADA Ett programspråk som blivit "standard", mest genom att DoD (dvs Pentagon i USA) valt det som standard-språket för alla militära datorsystem. Olikt de flesta datorspråk så är inte "ADA" ett AKRONYM (se nedan), utan är faktiskt uppkallad till minne av Ada Babbage, fru till Charles Babbage. Troligtvis kommer dock någon mer eller mindre tydlig tydning att i efterhand se till att detta faktum faller i glömska.

ADB Förkortning, påstås betyda "Administrativ Data Bearbetning", men liksom många tidiga legender om datorbruk torde detta vara rena påhittet. "Avsiktligt Destruktiv Beredning" anses

troligare med tanke på bruket inom förvaltning och det språk som oftast förekommer (se COBOL).

AI Förkortning för "Artificiell Intelligens", dvs "tänkande datorer" i gemene bruk. Termen tycks förutsätta förekomsten av "Naturlig Intelligens", vilket kanske i likhet med det obefintliga motsatsparet "ohemult-(hemult)" på svenska, tyder på något som kunde vara användbart om man kunde hitta det...

AKRONYM Av engelska "Acronym", kallas en förkortning normalt utgående från begynnelsebokstäverna i ett beskrivande namn. De flesta akronymers verkliga tydande faller snabbt i glömska (IBM), vissa får snabbt andra populära "definitioner" (APL), vissa tror många inte ens är akronymer (se BASIC), och andra skapas som uttydningar av helt normala ord eller namn. Att uttala ett akronym kan ibland vara svårt om man inte vet om gällande konventioner. Många akronym skapas för att vara ordlekar eller ge bestämda associationer. En del är roliga.

ALGOL Tyds (om nu någon ids) som "ALGOritmic Language". En SMAK benämnd ALGOL 68 har varit (är) mycket vanlig inom t ex undervisning, och utgör ofta exempel på programmering av tillämpningar som aldrig körs på en dator, endast på papper.

ANALFABETEN Annat namn på ABC80. Kallas även KAMRAT 80, ABC-40.

ANVÄNDARE 1. En programmerare som tror på allt du säger till honom. 2. Någon som ställer frågor i stället för att läsa innantill i manualerna. Se även SLUTANVÄNDARE.

APENDA (Nej, inte "ABENDA"!) Av engelska "Append", lägga till (obotligt skada) befintlig fil (i slutet, jfr MERGA).

APL "APe Language". "A Perverse Language". Ett språk bland många.

APPS Förkortning av "Applications", dvs program (ofta angivna med extension *.APP) som anses som färdiga tillämpningar.

ARBETSSTATION Ett trendigt sk "Buzzword", av engelska "Workstation". Normalt avses en dyr och lyxig specialdator av typen Sun med några tiotals Megabyte minne och högupplösande färgskärm för bl a CAD (konstruktion). Ofta används dock beteckningen när säljare av något relativt sett enklare datorpaket riktar sig speciellt till yrkesfolk.

ARMBÅGSTESTET Se MATHIAS-METODEN.

ASSEMBLER Av "Assemble", dvs sätta ihop. Här avses det språk av MNEMOs, eller det program som om-

vandlar dessa till datorns kodade instruktioner, och som är normalt lägsta nivån att skapa program på. HACKERS lever mycket ofta på denna nivå, eftersom man kan göra så otroligt korkade och oväntade saker där.

ATTANS OTUR Att fint beklaga (någon annans) misstag, baserat på ren klumpighet, eller okunnighet. Ex: "Attans otur att det inte finns ett systemprogram som skyddar arkivfiler".

ATTLE 1. Transfinit form av verbet "le". Gör man ganska ofta å vissa inlägg i bättre BBS.

2. Även känd sysop och modemsignatur i baser i Västsverige.

AVLUSA Att ta bort fel (LÖSS) i program. Från engelskans DEBUG, t ex: "De bug is in de program."

AUTOMAGISKT Automatiskt, men så pass invecklat att det finns varken tid eller lust att förklara det. Se MAGI.

BAKDÖRR Sätt att PULTA. Med lämplig "bakdörr" i system eller program kan olika begränsningar i ACCESS och privilegier kringås. Ofta från början inlagd i testsyfte, men aldrig disablat. Omtyckt av CRACKERS.

BANAN sk "Meta-uttryck", typ FOO, men något mindre använt. Används ofta istället för ett okänt lösenord, då man lätt kan halka in på de mest underliga ställen. Se WILDCARD.

BAR sk "Meta-uttryck". Se FOO. Har varken med drinkar eller varm korv att göra.

BASIC Hurvida BASIC är akronym eller ej tvista de olärdade och obildade, men liksom de flesta namn på datorspråk har namnet en tydning från början (hur ansträngd och konstlad de än må verka idag), "Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code". BASIC finns i alla SMAK-sättningar, där de bästa har utvecklats mycket långt och liknar strukturerade språk.

BATCH Benämning på förfarande att överlämna styrkommandon, data och program till ett system för senare utskrift av felmeddelanden. "BATCHkörning", sekventiell exekvering av BATCH-filer. Av det engelska ordet för "bunt" eller "sats", ev besläktat med verbet "Botch" som betyder kvadda, förstöra, misslycka. Som verb: samla, "batcha räkningarna till avlöningen".

BBS Förkortning för "Bulletin Board System", dvs en anslagstavla där man ringer in med modem för att läsa och

lämna inlägg. Sköts oftast av privatpersoner (SYSOP, WIZOP) som låter sina hemdatorer vara på över natten och på sådana tider som de inte själva ringer. Televerket vet nog inte hur mycket dess linjer används för denna ideella verksamhet, annars skulle man säkert införa en speciell (dyrare förstås) modemtaxa.

BETA Beteckning på testversion av ett program, "beta-version". Normalt visar "alfa-versionen" koncepten, "beta" testas av utvalda användare, och "gamma" (efter rättelserna) bör vara nägorlunda avluskad och klar för distribution ("version 1.0").

BINÄRT Talsystem (bas 2) som är extremt lätt att skriva på stentavlor och kiselbrickor, samt mata in från IMPO-NATORPANEL. Se BIT.

BIT Minsta gångbara myntslag i datorsammanhang. Se PILLA BITTAR. Tyds "Binary Information Token", trots den som vill...

BITT Svenskt försök att översätta BIT. Synonymt med "orbit".

BJUDGODS "Det bjuder vi på." Mindre fel som användare får stå ut med, som man inte orkar rätta. Ej att förväxlas med FEATURE.

BLITTA Snabb överföring eller flyttning utan speciell hänsyn till datastrukturen. I dator blittas ofta grafik(bit) block, varav den egentliga termen "(Bit) Block Image Transfer" (BLIT). Vardagligt bruk: "Jag blittade genom alla papper jag kunde hitta igår, men manualen verkar borta." Talaren syftar här på att han skyfflade papper mellan olika avlastningsytor.

BOOTA Starta, sparka igång systemet. Kommer av engelskans "BOOT" som härleds från "BOOTSTRAP" i frasen "pull yourself up by your own bootstrap", med syftning på metoden att med ett mycket litet program ladda in laddprogrammet som skulle i sin tur ladda in systemprogrammet, osv. (Se också REBOOTA.)

BRIO Smeknamn på leksaksdator typ: Amiga, C64 och C128.

BRÄNNA TRÄD Förfarandet att lämna tillbaka en "träd-struktur", t ex en sökvägsbeskrivning till systemet. Även "elda", se SKOGSBRAND.

BUG Är ett (oftast litet) fel i ett program, som (ofta) ger oönskat stora konsekvenser. Kallas även LUS, ibland FEATURE. Historiskt avsågs ursprungligen

Förening Nytt med Nöje! SUPER BASE

Alla priser är rek. c:a priser inkl. moms.

ATARI 1040 STFM med inbyggd diskdrive och svartvit monitor.

DATOR

ATARI 1040 STFM har svenskt tangentbord, svensk handbok och 1 MB RAM internminne, 192 KB ROM, inbyggd TV-anslutning, inbyggt MIDI-interface, GEM, ST-Basic, Mus och inbyggd dubbelsidig diskdrive på 720 KB.



PROGRAM OCH DATOR:
(svartvit monitor SM 124)

från **7.995:-**

När du väljer en ATARI 1040 STFM med valfri monitor får du det professionella databasprogrammet Superbase Personal på köpet (värde 995:-) med svensk handbok.

ATARI 1040 STFM är den senaste generationens hemdator för nyttoprogram och spel/underhållning.

Du får en dator med den senast utvecklade tekniken. Den senaste designen. Och det bredaste användningsområdet. Du får TV-anslutning för underhållning och spel. Du får färgmonitor för ännu bättre bild. Och du får en flimmerfri svartvit monitor som är snäll mot dina ögon när du arbetar med nyttoprogram på din ATARI ST.

Jämfört med närmaste hemdatormärke har ATARI ST betydligt fler

programtitlar... Ordbehandling, Databas, Kalkylering, Bokföring, Kommunikation, Avancerad bildbehandling, Tekniska applikationer, Spel och Underhållning, Desktop Publishing. Med mera...

Och som Musikkdator har ATARI redan på kort tid blivit en "bestseller" tack vare inbyggt MIDI-interface och professionella Musikprogram.

Passa på redan idag och gå till din närmaste ATARI-återförsäljare. Där kan du titta närmare på vilken stor mängd programvara som finns till ATARI idag - allt från spel/underhållning till professionella nyttoprogram! I din ATARI-butik får du också reda på alla dina medlemsförmåner i ATARIs nya datorklubb 1 ST Club (First Club). Gå med redan idag - vi lovar att det lönar sig!

ATARI

COMPUTER

Box 552, 175 26 Järfälla.
Tel. 08-795 91 20.

nsekter som tog sig in i de första datorerna (stora rör- och reläkonstruktioner) och råkade orsaka kortslutningar, alltså hårdvarufel egentligen.

BUGG Svenskt stavförsök till engelskans BUG. Ej dansen, även om buggar kan orsakas av spilt CC.

BURK Familjär (kär) beteckning för dator eller terminal.

BUSS Av engelskans "BUS". Den speciella grupp med ledningar som all data åker skytteltrafik på mellan datorns viktigare enheter, och eventuellt anslutna yttre enheter. Obekräftade källor anger att termen myntades eftersom systemen stannade så ofta att man föreställde sig hållplatser längs ledningarna där elektronerna emellanåt steg av.

BYTE 1. Åtta BITS i rad, en "munsbitt" av information, "ett tugg". SIS standard ska visst vara "ordbitgrupp"...
2. Tidning tjock som en bibel, 12+2 "tugg" om året.

BÅD Svensk form av "Baud" (Bits per second AUDio), en hastighets enhet för modem. Sammanblandas ofta med "bps" (bits/sek) och används istället för bps, troligtvis för att det låter häftigare eller mer korrekt. Man talar t ex väldigt ofta om "9600 Båd modem" när man menar 9600 bps (2400 Baud).

C Ett språk som upphöjs som "högnivåspråk" av sina troende, men vars enda synbarliga fördel tycks vara dess korta namn. Ett utmärkt exempel på "WOL", finns även i SMAK C+ och C++. Operativsystem är ofta skrivna i C, mest för att språket är så nära maskinkod att det är det första som skrivs för en given dators processortyp när den är ny.

CC Coca-Cola (kallas även "Hacker-Wasser"). Se PC.

CD Digital musikinspelning på laserskiva, även gångbart som minnesmedia för dator. Kan bli framtidens sätt att "trasa sönder" (se TRASH) 300 MByte

eller mer med data och program med ett enda felgrepp, idag förbehållet stora system.

CDR Från LISP-världen (Se LISP). Att ta resten av något. Även vanligt utrop då någon vill byta samtalsämne, "Kudder!". Se även HISTORISKA SKÅL.

CHAT BBS-term, ofta försvenskad till "tjat", som avser möjligheten att samtala direkt i "realtid" (oftast med sysop) genom att skriva på tangentbordet. Artigt sätt att dricka te, äta, borsta tänderna, se Dallas, osv, samtidigt som man samtalar.

CLI Även "KLI". Står för "Command Line Interpreter", en del av ett operativsystem. Finns i olika SMAK: vanilkli (MSDOS), vetekli (AMIGADOS, utan substans), fiberkli (svårsmält, ger tunga systemdump), havrekli (grötig syntax),

mannagrynskli (en skänk från ovan, len och fin), russinkli (SKRYNK!)...

CLONE Identiskt med, kopia av, i den speciella betydelsen billigare, bättre, snabbare, kraftfullare, tillförlitligare, men såld under annatmärkesnamn.

COBOL Ännu ett tidigt programspråk (Jfr FORTRAN), som är oerhört vanligt i administrativa system (ADB) och stor datorer (IBM). "COBOL-FINGRAR", fingrar som består av små korta stumpar, kapade ungefär vid första leden. Sjukdom som kommer av att programmera i COBOL, eftersom texten blir oerhört voluminös, och orsakas av att man nött ned fingrarna på tangentbordet.

COERSA Även försvenskat "körsta" (hårt "k"). Tvinga, binda, tilldela, ofta till intet. Ex: "Utskriften coersades till defaultprintern som inte har grafikdump, så jag slapp diagrammen."

(Del 2 av ordlistan fortsätter i nästa nr.)

PRO-24 vs 3

Kraftfullhet som riktmärke

Ett sequencerprogram kan i många fall vara ett ypperligt verktyg i komponerandet och arrangerandet av musik. Steinbergs PRO-24 III är ett av de allra mest kraftfulla på marknaden idag, men vad har det för möjligheter? Jan Ove Ahrenbring introducerar MIDI-sidan med ett "nytt" sequencerprogram

Datoriserad Musik

Allt sedan PRO-24 släpptes i version 1.0 har programmet uppdaterats och förbättrats med nya funktioner till den milda grad att när man jämför 1.0 med den senaste 3.0 tror man att det är två olika program. Visserligen finns de grova dragen kvar men i övrigt är det inte mycket som är samma. III:an som den nu kallas har en mängd funktioner som även för den mest erfarne datakompositören är avancerade och ibland svårbegripliga. Det enda sättet att överhuvudtaget få grepp om alla möjligheter är att testa sig fram med förslagsvis manualen i knät. Manualen är förresten mycket bra, lättfattlig och framför allt på svenska vilket gör att de flesta skall kunna hänga med i datorspråket och även om översättningar av fackuttryck ibland tenderar att bli konstiga har översättaren lyckats bra.

Uppläggning

Pro-24 fungerar i allmänhet som en 24 spårs bandspelare med de vanliga knapparna för inspelning, uppspelning, snabbspolning och stopp. Ett avsnitt väljs med lägesmarkeringarna (locators) och ett av spårerna ställs för inspelning sedan är det bara att köra igång. Detta sätt att arbeta kan i de flesta fall räcka men programmet innehåller en hel del finesser utöver detta som när man kommit på hur de fungerar kan vara riktigt användbara i musicerandet.

Förutom att fungera som en bandspelare kan PRO-24 även fungera som en trummaskin, s.k. sequencerläge, med "patterns", dvs avsnitt i varierade längder som vid ett senare tillfälle sätts ihop i den ordning man vill ha dem. Det blir visserligen avsnitt oavsett vilken typ spåret är satt att fungera som men i sequencerläge kan man lägga avsnitten i den ordning man vill ha dem i sången. Spårerna kan alltså oberoende av varandra vara inställda som bandspelare eller sequencer. Vart och ett av de 24 spårerna har sin uppsättning patterns helt oberoende av varandra och man kan för att lättare hitta bland dem namnge ge dem precis som varje spår kan få ett namn.

Utöver de vanliga 24 spår där man spelar in musik och annan MIDI-data finns ett Master Track som innehåller information om taktart och tempo. Här kan man skriva in taktartsbyten och tempoförändringar och det sistnämnda går även att spela in i realtid. En finess som är ny i den sista versionen är möjligheten att spela in på fyra spår samtidigt i s.k. cyklisk inspelning, dvs "bandet" går runt i en evig loop. Dessa fyra spår kan ha olika inställningar för hur det inkommande materialet ska bearbetas vilket kan ge oss fyra olika varianter på samma låt.

Bearbetning

När man gjort sin inspelning är det dags att ta fram PRO-24s starka sida, bearbetningen. Här finns det ett antal olika sätt att påverka det redan inspelade materialet antingen i stora avsnitt i form av hela spår och avsnitt eller i dess minsta beståndsdelar, noter och MIDI-data. III:an har till skillnad från föregångarna mycket musstyrning, man kan t.ex. ta tag i ett spår och placera det på ett annat för att kopiera det eller

flytta det till nederdelen av skärmen för att radera det.

Man kan i regel också ändra de värden som står på skärmen genom att trycka med antingen vänster knapp (-) eller höger (+) direkt på dem, dessutom kan man använda den stapel som finns till höger. Det går att kopiera delar av ett spår eller avsnitt till ett annat ställe och två typer av kopiering erbjuds, dels med Datacopy vilket ger en fullt normal helt fristående kopia på delen och dels utan datacopy vilket ger en kopia som alltid kommer att vara en exakt kopia. Det betyder att bearbetar du den ena kommer även den andra att förändras och i vissa fall kan detta vara en mycket tidsbesparande funktion. När man arbetar med avsnitt bestämmer lägesmarkeringarna vad som ska kopieras och rutan med destination vart i musiken det ska hamna. En listfunktion för spårerna kommer väl till pass när man har spelat in många avsnitt och ett tips kan vara att redan från början namnge sina inspelningar. En annan hjälplista som finns kallas "Where am I", var är jag, och den listar upp de avsnitt som för tillfället spelas i respektive spår och båda listfunktionerna skriver ut avsnitten med namn. När det gäller de mer mikroskopiska förändringar man vill göra finns tre stycken bearbetningssidor av olika typ, utformning och inriktning, Score edit, Grid edit och Drum edit.

Score edit

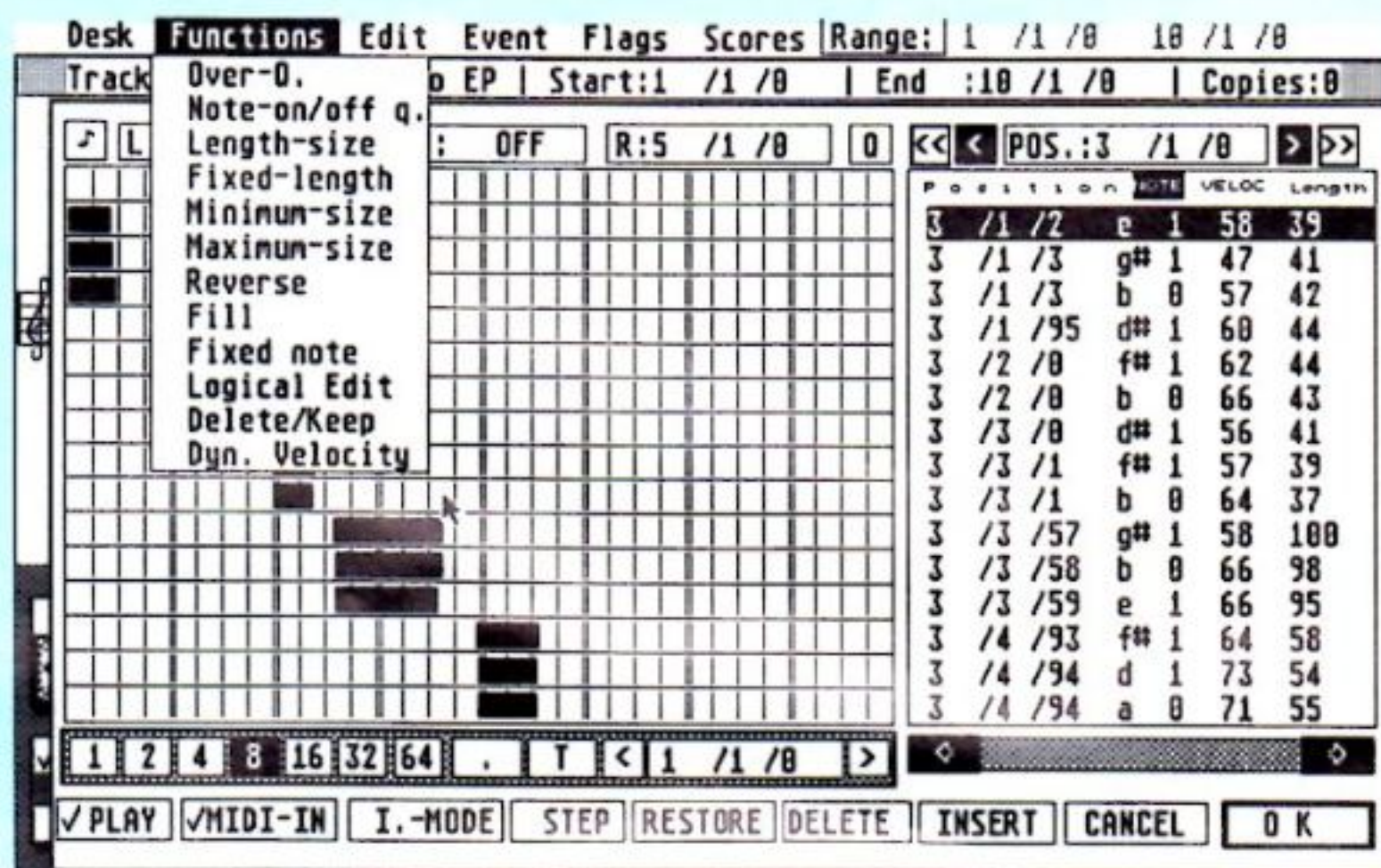
Denna bearbetning använder sig av vanliga noter vilket ger en tydlig överblick över det inspelade materialet och för läsbarhetens skull kan man ställa in minsta notvärde som ska visas, detta påverkar bara notbilden. Vidare kan man två noter med bas och diskantklav för avsnitt med stort omfång och tonarten kan ställas in. Vill man ha en ännu tydligare överblick går det att skriva ut noterna på en skrivare, visserligen går det inte att jämföra kvaliteten med de specialiserade notskriftprogrammen men det kan ändå vara till stor hjälp.

I Score edit går det också att manuellt sätta in noter med musen och likaså ta bort dem genom att lägga dem i "soptunnan". Det går vidare att "skära ut" delar och lägga i en buffert för att sedan placera in i andra delar av musiken. När man klickar på en not kommer i en ruta längst ner till höger fram information om denna som man kan förändra efter tycke och smak. Det går också att manuellt sätta in noter från synten eller annan MIDI-kaviatur om man ställt in "MIDI IN" rätt. Detta sätt är i många fall att föredra eftersom man då också får med anslaget som med musens hjälp annars går förlorat.

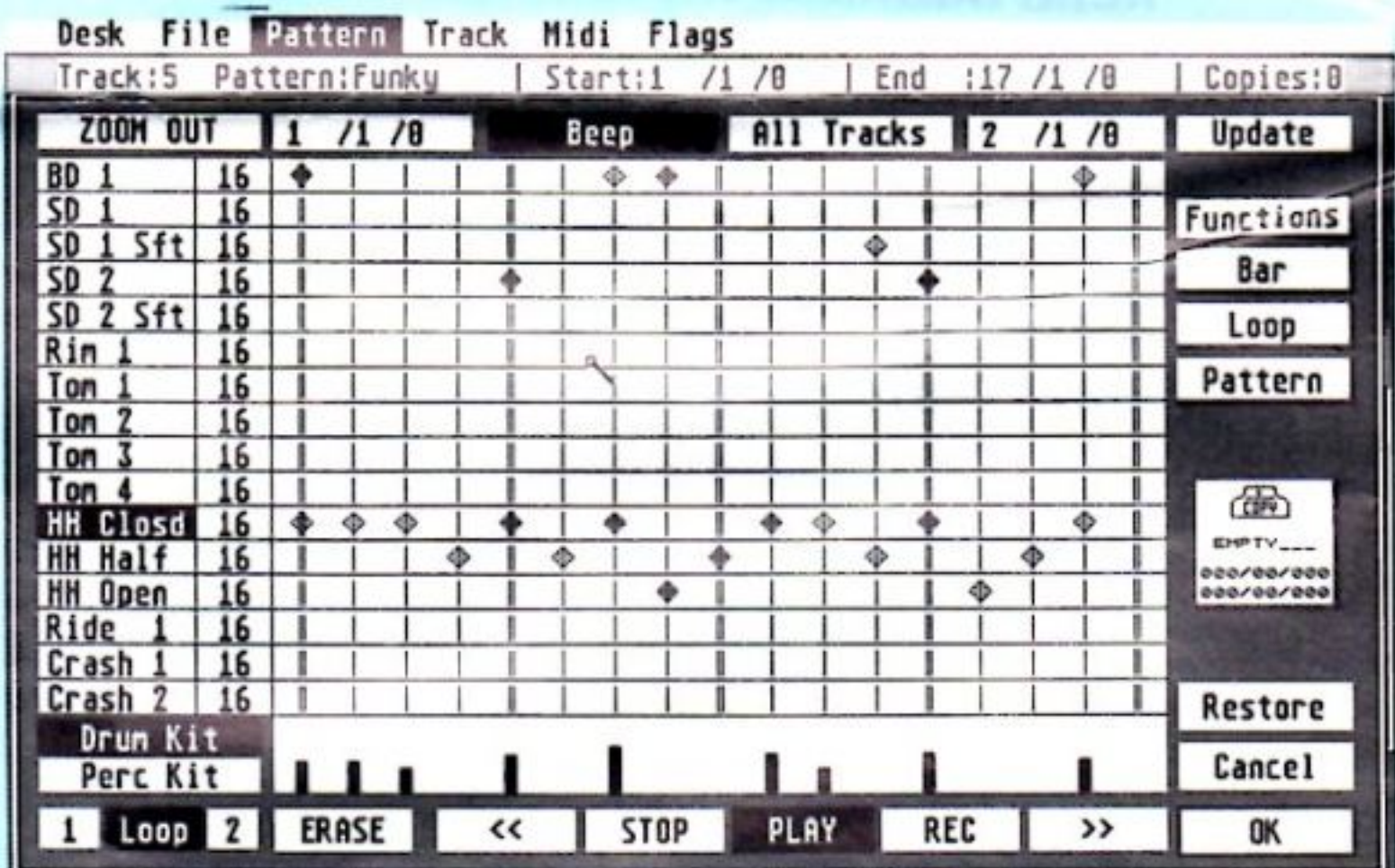
Det finns två typer av insättning av noter, dels att sätta in emellan och flytta allt som kommer efteråt bakåt och dels att sätta in utan att befintliga materialet påverkas. När det gäller de än mer detaljerade delarna av bearbetningen lämpar sig den andra bearbetningssidan Grid edit mer.

Grid edit

Här visas istället för noter staplar på det inspelade materialet i ett ruttmönster. Fördelen med detta är att man exakt kan se när noten börjar och slutar. Vill man flytta den är det bara att ta tag i den och placera den där den hör hemma, likaså kan man ändra längden på den genom att dra ut eller trycka ihop den.

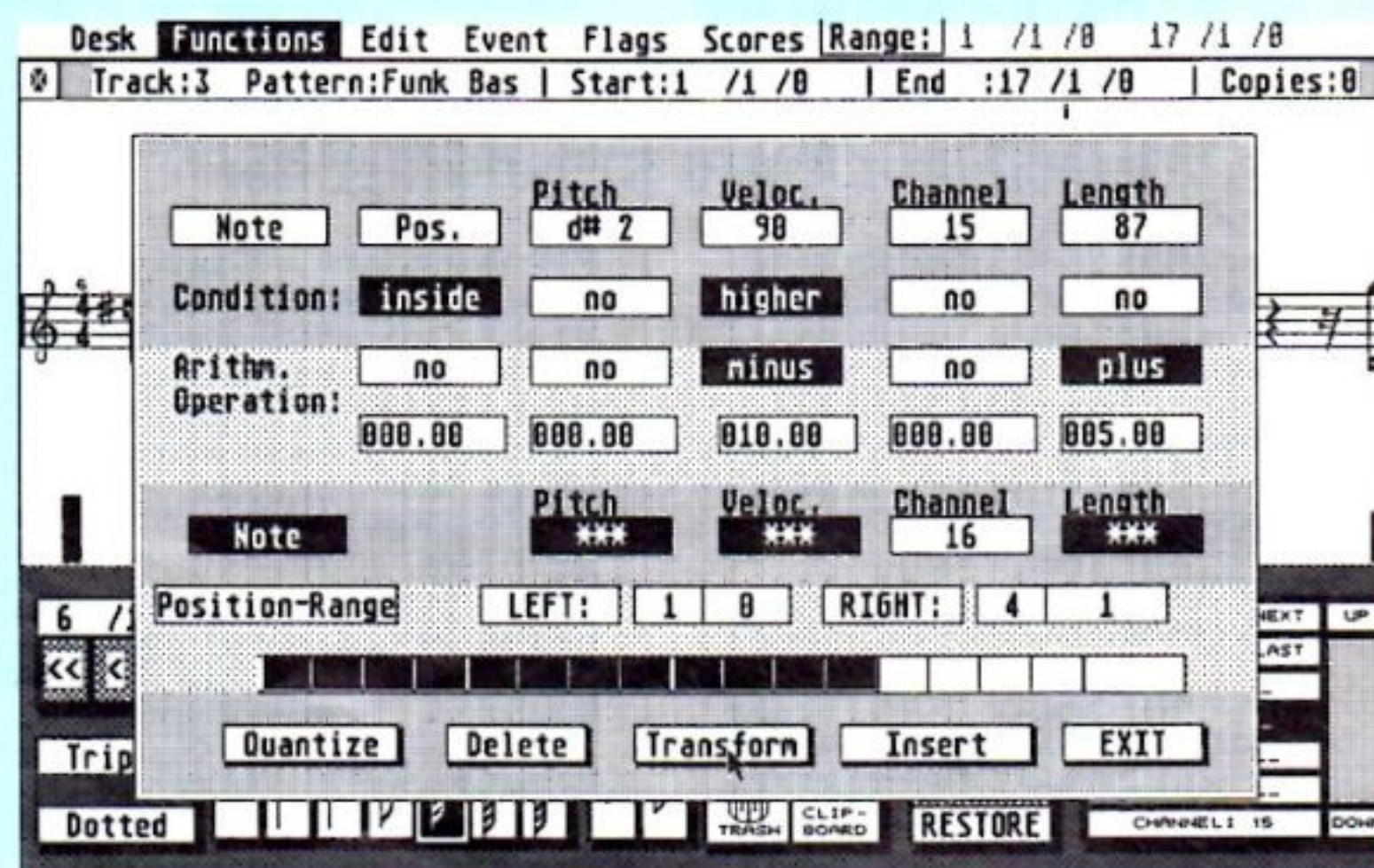


Ovan: Gridedit ger en tydligare bild av exakt var noterna hamnat jämfört med varandra



Ovan: Logical edit är en av Pro-24's starkaste sidor men också den mest svårbegripliga.

Nedan: Drum edit är en ny finess som finns i version III

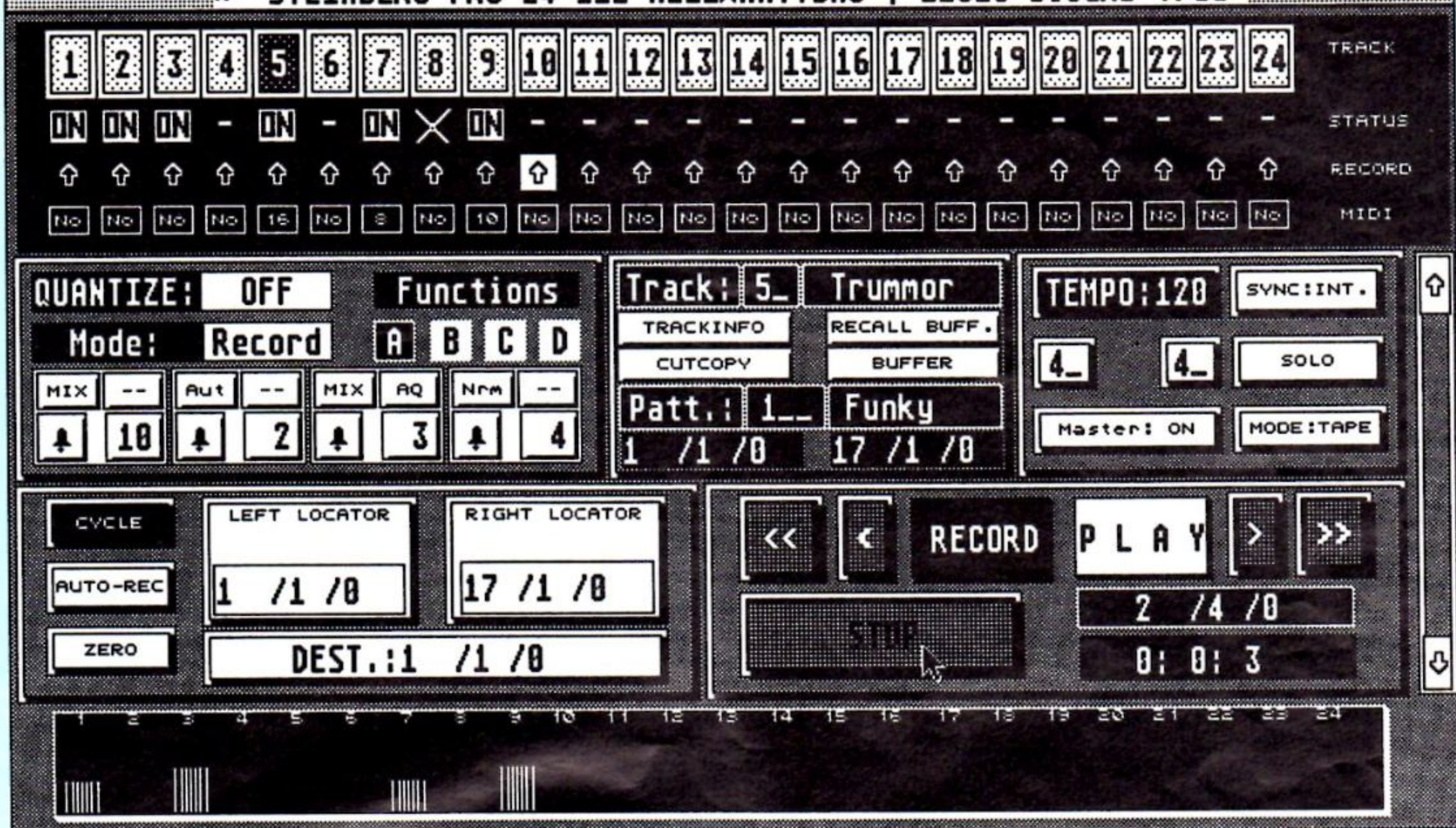


På högersidan i Grid edit visas noterna i form av data i siffror och bokstäver där man också kan förändra genom att trycka med någon av musknapparna. Denna information visar i första hand positionen på noten, vilken not, anslaget

och längden men den sistnämnda kan bytas ut mot att visa MIDI-kanal. Angående positionen så kan den antingen visa takt, slag och kloppuls vilket är normalt eller tidskoden i form av timmar : minuter : sekunder : bildrutor, denna

Desk File Pattern Track Midi Flags

* STEINBERG PRO-24 III ALLIWANT.SNG | 11826 Blocks free



funktion är mest användbar när man arbetar med en tidskodsgenerator som SMP-24 och video.

Förutom noterna kan man i Grid edit även bearbeta annan MIDI-data som Pitch bend, Modulation, Pedaler m.m. Dessa data kan bearbetas på nästan samma sätt som noterna. När med mycket möda och stort besvär lyckats få in lite musik i datorn kan det lätt hända att det inte är riktigt "tight", noterna sitter inte riktigt på de platser de borde. En funktion som kallas kvantisering kan rätta till detta åt oss och vi bestämmer ett minsta värde som noterna måste hålla sig till. Vid vanlig kvantisering flyttas alla de noter som hamnat lite snett till den närmsta position som överensstämmer med det minsta värdet. Denna typ av kvantisering tenderar ofta att få musiken livlös och statisk eftersom man ofta tar bort det som är levande i musiken samtidigt. PRO-24 har därför två ytterligare typer av kvantisering som ett botmedel mot detta. Over Quantize heter den ena och den kollar ditt sätt att spela och kvantiserar bara de noter som sticker ut, en slags intelligent kvantisering alltså. Den andra typen av kvantisering kallas Iterative Quantize och innebär att noterna flyttas mot det minst inställda värdet stegvis, denna kvantisering kan bara nås från Grid edit medan de två andra också finns i Score edit. I dessa två bearbetningssidor finns en funktion som heter Logical edit.

Logical edit

Detta är en av de allra mest avancerade funktionerna i PRO-24 men samtidigt också en av de allra mest obegripliga. Här kan man bearbeta både noter och annan MIDI-data på alla möjliga och o-möjliga sätt. Det hela går ut på att man sätter upp villkor för vilka noter/data som ska bearbetas sedan bestämmer man vilka förändringar som ska ske och sedan hur det ska ske. För att ta ett exempel, du har spelat in en trumpetstämman till en låt och vill i refrängen ha en trombon som spelar samma stämman fast en sext ner, åtta halvtoner nedanför. Det man först måste göra är att tala om inom vilket område det ska ske, i det här fallet refrängen, sedan måste vi bestämma vad som ska ske nämligen att noterna ska ner en sext, byta MIDI-kanal till trombonens och även förskjutas lite i tiden, det sista bara för att vi ska uppfatta det som två separata instrument. Sedan trycker du på insert och du har en tryckkonstämman. Ett annat exempel är att lägga in virvelkage på markeringarna i musiken. Här plockar vi fram t.ex. brassen som oftast gör dessa markeringar och ändrar i Logical edit så här: Sätt positionen till det område där markeringarna skall kopieras och sätt "velocity", anslaget, till ett värde som bara markeringarna överskrider och därefter vilkoret på högre. Sätt

sedan att MIDI-kanalen ska förändras till Virvelkaggens och ställ in det notvärde som den ligger på. Tryck på insert och en virvel markerar nu tillsammans med blåssektionen.

Logical edit kan användas till långt mycket mer än detta jag nu beskrivit fast det tar ett tag att komma underfund med hur man skall bära sig åt. Det bästa är alltid att testa sig fram. Den tredje av bearbetningssidorna är ny i och med version 3 och kallas Drum edit.

Drum edit

Dessa rutor påminner lite om Grid edit men där slutar också all liknelse. Här kan man nås från Grid edit medan de två andra också finns i Score edit. I dessa två bearbetningssidor finns en funktion som heter Logical edit.

Det finns tre uppsättningar av trumset och tre av percussions som var och en innehåller 16 instrument. Man bestämmer själv vilka instrument som skall ligga var och på vilken MIDI-kanal och tangent de återfinns i trummaskinen. Dessa sparas sedan på disk tillsammans med DEF.SNG som läses in varje gång PRO-24 startas upp och allt är redo att köras.

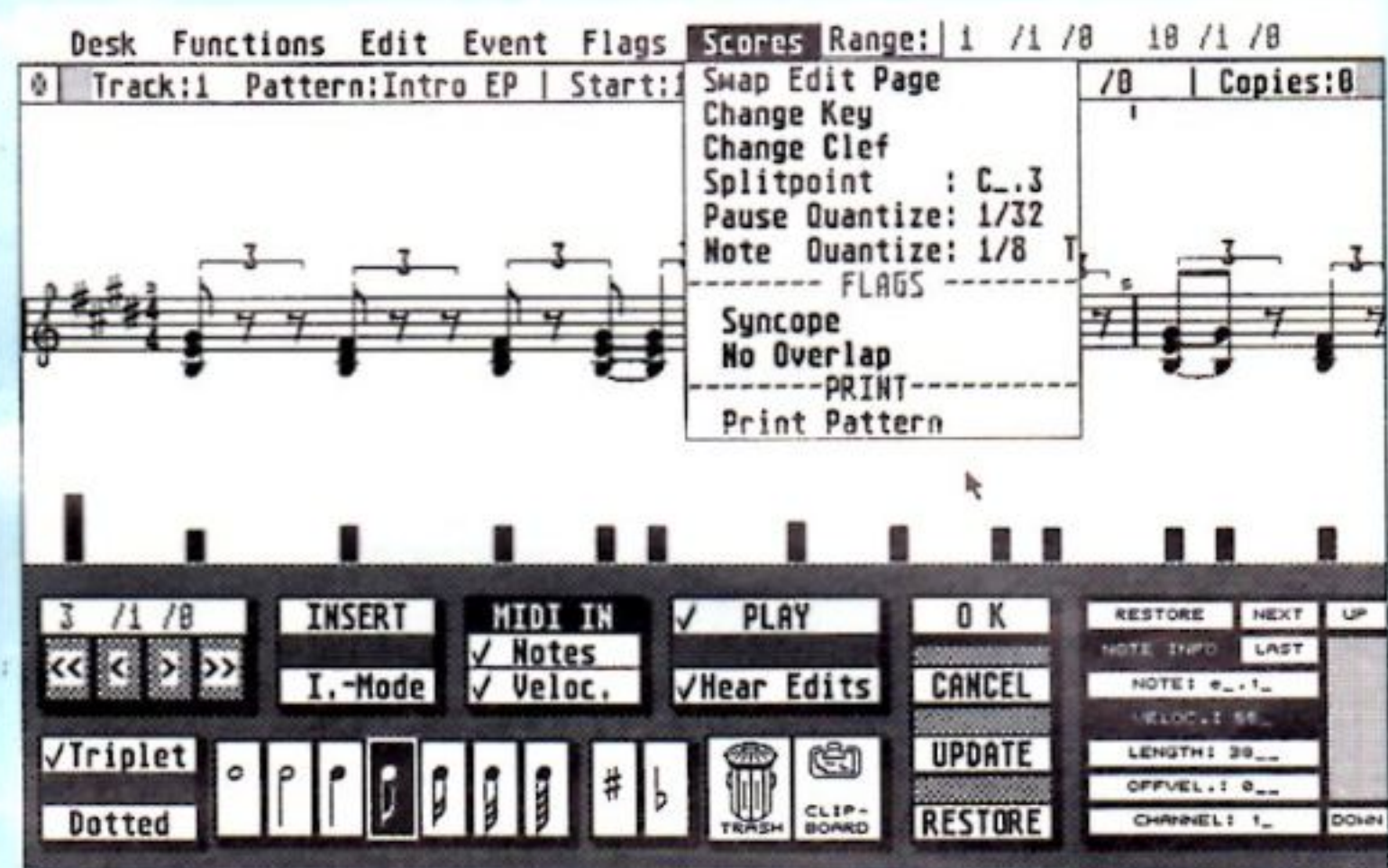
När väl detta är gjort börjar det roliga, att göra trumkomp. Med en trumpinne i handen, ja muspilen har faktiskt ersatts av en trumpinne kan man lägga in slagen där man vill ha dem och ju längre man håller ner den vänstra musknappen som symboliserar slag ju hårdare blir slaget. Man kan välja om man ska se en eller två takter i taget på skärmen, likaså kan man ställa in upplösningen på rutmönstret. Inspelningen här fungerar i stort som på en vanlig trummaskin där ett mönster går runt och man lägger till nya slag hela tiden, eller tar bort misslyckade. Denna avdelning är som du förstår inte speciellt användbar för den andra typen av musik man spelat in utan endast för trummorna, det blir som en Score edit för dem.

MIDI-styrning

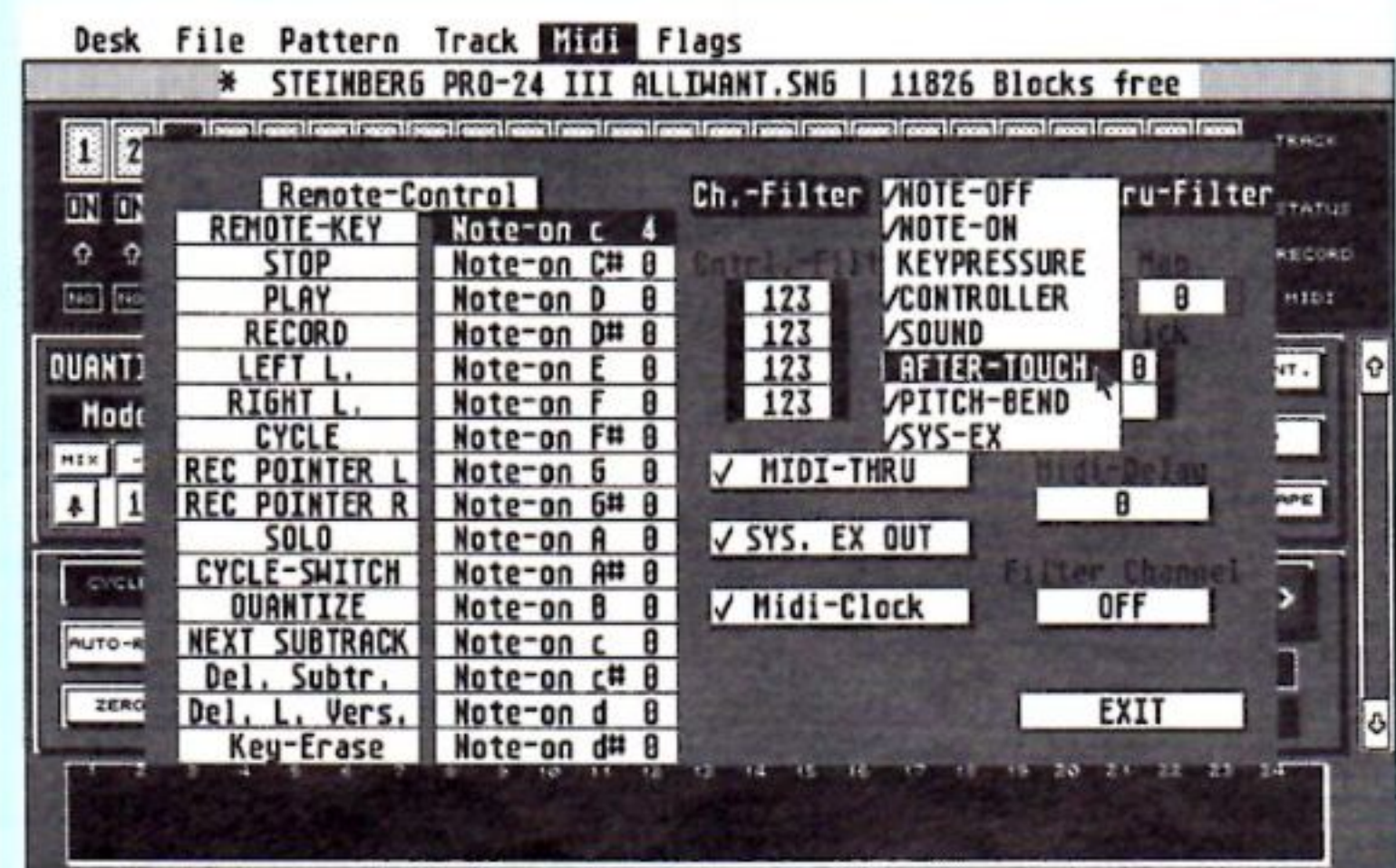
Det mesta som går över MIDI-sladdarna går att påverka i PRO-24 på ett eller annat sätt. Det går att filtrera bort oönskad data liksom att styra om annan. Råkar man befinna sig i en studio där synten befinner sig i ett rum och datorn i ett annat är detta inga större problem eftersom man kan styra inspelningsfunktionerna från klaviaturen i alla fall. En annan bra sak är att man kan skicka MIDI exclusive, ljuddata m.m., till/från PRO-24 och syntar och annan MIDI-utrustning. Råkar man äga en tidskodsgenerator SMP-24 har man även 4 helt separata MIDI-utgångar vilket ger 64 kanaler istället för 16.

Ovan: Pro-24's huvudska skärm med alla 24 spår överst och VU-mätare längst ner. Sequencern fungerar oftast som en vanlig bandspelare med inspelning, uppspelning, snabbspolning och stopp.

Nedan: Notediteringen ger lättåskådlig översikt av det inspelade materialet.



Nedan: Man kan styra det mesta som skall skickas över MIDI-sladden



Summering

PRO-24 III är ett helt professionellt program med massor av avancerade funktioner. Visst kan man i andra sequencerprogram hitta finesser som man önskade fanns i PRO-24 men totalt sett kan man göra nästan allt med det inspelade materialet, det gäller bara att komma på hur. Jag skulle nog inte rekommendera en nybörjare detta program även om det är lätt att komma igång om man inte går in och rotar för mycket i alla funktioner men då är det ingen vits att lägga ut de nästan 3000 kronor programmet kostar, det finns billigare alternativ.

Är man däremot villig att satsa den tid

det tar att lära sig PRO-24 och sitta och slita sitt hår med jämna mellanrum är det väl värt vartenda öre och jämfört med program på andra datormärken är det t.o.m. billigt. Programmet är inte kopieringsskyddat och kan läggas på en arbetsdiskett eller hårddisk vilket är mycket bra, liksom manualen.

Det som inte är bra är den nyckel som följer med som stoppas in i cartridgeporten, den får datorn att dyka onormalt mycket och bör därför tas ur då man inte kör PRO-24, som för övrigt också dyker emellanåt, kanske pga nyckeln. Man bör i vilket fall som helst spara undan data ganska tätt för att vara på den säkra sidan.

Jan Ove Ahrenbring

För ett tag sedan kom STAC till Atari ST. Som de flesta kanske har upptäckt har det i tidningens spalter inte förekommit någon recension av programmet i fråga. Detta har helt berott på att vi vill dyka lite djupare in i programmet innan vi presenterade det för läsarna. De flesta som är intresserade av äventyrsspel visste väl om det ändå.

Först kanske en förklaring vore på plats. Textäventyr tillhör väl inte de mest säljande programmen i Sverige och ännu färre är väl intresserade av att skriva sådana. STAC står för ST Adventure Creator och är som hörs av namnet ett litet paket med vilket man kan skapa egna äventyr.

När ett liknande program, Quill, en gång i forntiden dök upp på Spectrum innebar detta att marknaden fullständigt översvämmades av mystiska äventyr av varierande kvalitet.

Man kan undra om samma sak kommer att ske nu när STAC är allmän egendom. Naturligtvis innebär ett sådant här program att många äventyr som aldrig borde blivit skrivna släpps ut på marknaden men vad som är ännu roligare är att det naturligtvis kommer att dyka upp små pärlor vilka kan förnöja alla entusiaster av "Go North - Go South" inknappning.

Vad består då STAC av? I stort sätt av det samma som alla liknande paket! Å ena sidan finns det en stor tolk som sköter om all textbearbetning. Datorn skall tolka inmatningen och ge, någorlunda, intelligenta svar. Dessutom finns det i STAC ett mindre grafikpaket med vilket man kan skapa illustrationer och bilder till spelarnas förnöjelse.

GRAFIK

Eftersom grafikhanteringen är mycket enkel kan vi ju börja med en genomgång av denna. I äventyrsspelet blir det allt vanligare att presentera vissa platser med hjälp av en liten illustration. Dessa kan hålla olika kvalitet men brukar för det mesta höja spelens tillgänglighetsgrad, för att nu uttrycka sig krångligt.

Den övre halvan av skärmen i STAC-äventyr är vikt för dessa bilder. Skulle man å andra sidan välja att inte illustrera vissa platser så har spelaren hela

STAC FRÅN INCENTIVE SKRIVER DINA ÄVENTYR

skärmen tillgänglig för text. Grafikhanteraren i STAC är minst sagt simpel. Man kan rita linjer, boxar etc samt fylla dem. Naturligtvis kan man även syssla med frihandteckning också men man bör inte förvänta sig något av Degas eller Spectrums kvalitet. Tänk vad roligt det hade varit om man hade sluppit ifrån palettens 16 färger och kunnat jobba lite mera fritt! Nämnas kan att det är enkelt att klippa sektioner ur såväl Degas- som Neocromebilder. Nämnar man grafiken så bör man också säga något om den typsnittseditor som ingår i STAC - fast helst skulle man väl slippa. Editorn är mycket primitiv och gör väl ingen människa glad. Det skall inte behöva ta längre tid att definiera typsnittet än vad det tar att skriva själva äventyret.

Ett positivt drag hos STAC är dock texthanteringen. Understrukna ord på den gamla Spectrumtiden satt och svettades över GAC var något skeptisk till den första menybilden. Det var alltför likt det program som jag kämpat med i allt för hög grad. GAC var alltför nedlutsat för att helt falla mig i smaken. Efter att en lång stund ha försökt ladda in de medföljande testprogrammen var jag smått benägen att även placera STAC i denna kategori. Och visst fanns det en lus i STAC också! En ovanligt ful sådan därtill!

FULA LÖSS

Det är nämligen så att det första man måste göra i Diskmenyn är att trycka frågetecken och på så sätt läsa av disketten, annars tror programmet att disketten är tom och vägrar att i fortsättningen läsa av någon del av densamma. Usch!

Har man bara kommit förbi denna "spärr" upptäcker man dock att STAC är en mycket sympatisk äventyrsskapare.



The top of the cliff. West is a wall which looks climbable. A farm lies to the north and a gravel path leads east. A crumbling path leads down to the sandy beach far below.

You also notice Humpty Dumpty.

Författaren Sean T. Ellis har gjort sitt bästa att skapa ett språk som både innehåller struktur och en mängd intressanta finesser.

Men låt oss ta en djupdykning i STAC och se vad den kan klara av så kan vi titta på finesserna allt efter som. Till att börja med behöver äventyret en vokabulär och STAC tillåter verb, substantiv och adverb. I programmet finns det plats för 255 av varje. Här hade det varit roligt om man även hade tillåtit separata adjektiv och kanske t o m konjunktioner. Nu får man lägga in även dessa som adverb vilket känns lite underligt.

RUM & PRYLAR

Naturligtvis kan man också lägga in ett flertal rum i vilka spelarna kan traska

runt. Närmare bestämt tillåter STAC upp till 9999 st. vilket antagligen är alltför många för en normal ST. Kanske en Mega skulle klara av det men hur många sitter med en sådan hemma?

511 olika föremål kan man lägga in i spelet. Dessa kan manipuleras på alla de sätt som är vanliga i denna typ av spel. En trevlig detalj, som även fanns i GAC är att alla föremål har en viss vikt. Det gör att spelaren inte endast blir begränsad när det gäller antal föremål utan han kan inte bära över ett visst antal kg. (eller vilken viktenhet man nu väljer i spelet)

Såväl rummen som föremålen har två olika beskrivningar. Första gången man kommer in i ett rum kan man därför få en lång och utförlig beskrivning vilket enbart skulle vara tåligt när man besöker

TURBO ST FÖR SNABBARE DATOR

Från HighSoft kommer ett program som heter Turbo ST. Vi har låtit Roger Lindberg att dyka ned i detta program.

Om ni, som jag, ibland tyckt att GEM-grafiken på er ST är väldigt trög, kan detta vara lösningen på alla problem. Det är helt enkelt ett program som kan snabba upp grafiken ända till 90%, även om jag inte kommit upp till de höjderna under mitt test.

Det är ett litet program på 40K som ligger som en .ACC och den dirigerar om alla grafiska GEM-anrop till sig själv istället för att låta dem gå till ROM.

ROMet i ST är, som kanske bekant, skrivet i C, men TURBO ST är skrivet i Assembler och därför många gånger snabbare. Jag har testat det på program som GFA Basic, Fast Basic samt First Word Plus och kunnat konstatera en uppsnabbning av dessa program, även om jag aldrig kommit upp i 90%.

Däremot verkade den inte snabba upp Fleet Street Publisher märkbart, kanske beroende på att det program-

met inte använder sig av normala GEM-anrop. Det fungerar heller inte på Tempus, beroende på att den redan har alla GEM-rutiner i Assembler.

Överhuvudtaget fungerar det inte på några .TOS-filer, utan bara på .PRG-filer. Hur pass snabb är den då? Tja, det beror på hur man definierar 'snabbt'. Visserligen blir programmen snabbare men det är ingen revolution, programmen känns fortfarande tröga ibland. Det bästa sättet att se skillnaden är att använda programmet flitigt en vecka och sedan låta bli att använda det en dag. Då ser man en skillnad i snabbheten, men, som sagt, ingen revolution.

Är det då motiverat att skaffa programmet? Ja, om man tycker att programmen är tröga att använda, kan detta vara en bra lösning. I ärlighetens namn skall jag säga att jag själv använder det flitigt, och jag blir irriterad varje gång det inte är installerat.

Roger Lindberg

HALLUNDA BBS

075376195

Detta är en mycket stor BBS. Antagligen är det också en av de mest rymliga i Sverige. Här finns en mångfald filer och mängder av spel för dem som så önskar.

KUNGÄLVSBASEN

031519098

Mycket lik Göteborgs Textsystem men med idériare. Typisk tonårsbas.

LILLA MY

031-149794

Är man spelgalen är denna bas ett måste. Här finns alla traditionella spel

QOM

031452983

SIX BASE VAXJO

047022183

BBS SIDAN

Hej och välkomna till BBS-sidan. Det är här vi kommer att ta en titt på olika modembaser runt om i landet.

Eftersom tidningens redaktion är placerad i Floda så kommer vi, av naturliga skäl, ha en viss koncentration på de baser som ligger i Västsverige men vi skall även försöka att ta en titt på vissa andra också.

Du som är Sysop och vill förekomma här bör skriva ett litet brev till tidningen där du presenterar just din bas. Glöm inte att ange de parametrar som gäller och de hastigheter som basen understödjer. Vi på tidningen har provat dessa baser och de är också sådana som vi har funnit värda att nämna.

På alla baserna har vi använt 8bitar och 1 stopbit och det har gått bra. De flesta har 300 / 1200 om inget annat anges. Tänk på att baserna ändras och det ofta väldigt fort. Vi kan därför inte garantera att listan är helt korrekt. Se den mera som en liten vägvisning.

1:ST CLUB

08 7129922 1200 / 300 baud

Detta är Basen med stort B. 1:st Club är ju allas vår Atariklubb. Basen är en också en lämplig introduktion för dem som just har börjat modema. Rekommenderas!

TIME SLIP

0522 31197 1200 / 300 baud

En liten anspråkslös men mycket trevlig bas. Lätt att komma in och trivsamt "pladdrig" stämning.

Stängd varje kväll mellan 18.00 och 22.00 då Sysop ringer andra baser och förbättrar programmet.

SLÄTTEN

030384522

Ett eldorado för dem som spelar spel. Slätten är ett fantasyäventyr / strategispel av fleranvändartyp och mycket roligt.

SVENSKA ATARI KLUBBEN

031302100

Göteborgarnas egna Ataricentral. Många filer och intensiv debatt.

DAGGSKIMMER

031246450

En egendomlig bas byggd på Michtron BBs men det märks inte. Lämplig för den som vill ha en annorlunda upplevelse. Basen är öppen mellan 19.00 och 10.00

FIRST CHURCH

021122844

Lika egendomlig som Daggskimmer men annorlunda.

GÖTEBORGS TEXTSYSTEM

031516070

Har även 2400 baud och västsveriges mest entusiastiske Sysop. Detta är en bas med svallande debatter och inget för den som lätt blir förolämpad.

samma plats flera olika gånger. Likaså är det med föremålen. I GAC var man tvungen att avsätta en mängd meddelanden för att få plats för ytterligare beskrivningar när någon undersökte något ytterligare. Nu är detta inbyggt i systemet så att säga.

Allt detta skall nu hanteras. Detta görs i den del som sysselsätter sig med villkoren och kommandona. Dessa har verkligen utvecklats. Nu innehåller de såväl subrutiner, villkorssatser som snurrar. Därför är de mycket lätthanterliga. Denna del har utvecklats till något som faktiskt kan liknas vid ett programspråk. Som sådant har det, i och för sig, vissa brister, framför allt när det gäller överskådligheten men det är ändå ett stort steg framåt.

Bland de trevliga nyheterna ligger tre olika RAM SAVE funktioner, en mängd olika fasta strängar med jämförelser och en smidig tillgång till Atarins ljudchip.

SUBROUTINER

Jag nämnde tidigare subrutiner. I STAC kallas dessa "Special Conditions" men det praktiska handhavandet är samma som subrutiner. 255 st tillåts och de första 18 är givna för speciella funktioner som ex GET / DROP ALL, QUIT och ADVENTURE START. Dessa går att skriva om av användaren med undantag för Start till vilken man endast kan addera nya kommandon.

Här bör också nämnas de kommandon som styrs med hjälp av kontrolltecken. På detta sätt kan man ex spela musik eller styra textens utseende eller placering på skärmen.

Som sammanfattning kan sägas att STAC är ett oerhört kraftfullt program. Jag hoppas verkligen att det sätter fart på äventyrsskrivandet här i landet. Är det någon av läsarna som har skrivit ett program kan ni ju skicka in era alster. Är de bara av passabel kvalitet så kan vi hitta vägar att föra ut det till en större publik.

Clas Kristiansson

PRENUMERERA NUMERA

Det är faktiskt smart att prenumerera på Ataristen. Inte nog med att du bara behöver betala 60 kronor för sex nummer. Du är också säker på att få tidningen i brevlådan och dessutom slipper du besväret att gå till din lokala tidningshandlare och köa.

Chara' Data AB

Box 49, 57521 EKSJÖ

0381-10 400

ATARI ST PRODUKTER

MULTIFACE ST

Äntligen **Nyhet!**

En Multifunktions-Cartridge till ST!!

Innehåll:

Magisk Knapp stoppar allt!

Den kopierar Allt, SKÄRM, DISK, PROG.

Multiface ST ger dig full kontroll över det program du har i ST:n.

Du kan läsa programmet i HEX, ASCII

DECIMALT, Även Prot.RAM + 68000 reg.

POKE inmatn för Evigt liv Etc.

FORMAT ger 25% mer kapacitet.

The Final Answer on ST BackUps

OBS! Kopierat prog fungerar endast med MF ST

Anslutet!!

Ord.n.pris 745:-

695:-

CITIZEN RF302 3.5"

Slim-Zize, Egen power, tyst, BRA!!

"Utmärkt köp" Enl. H.Nytt 7/88 test.

JulPaket Inkl. 10 Disk.

1.395:-

DISECTOR ST DISK

En känd Evesham Micros diskett på ST. Backup Parametrar, Disk-monitor, etc.

Ett riktigt arbetsredskap!

299:-

Nya Hotta Tyska rutiner

G-COPY V2.15

459:-

Tyskt Backup-Prg

Kopierar & Formaterar alla format!!!

80-83 spår, 10 el. 11 sektorer, Auto-

funktion för Parametrar. Upp till spår

90 NEW..... Auto Crack, Copy prot. Det

FAST SPEEDER ST

Upp till 200% Snabbare HårdDisk, Upp

till 900% Snabbare Diskdrive. Jodå!!

Säker Dataörföring! Konfigurationsprogram medföljer.

Passar Alla ST-modeller Färg/Monochrome

Turbo DeLuxe ST

550:-

ATARI

December erbjudande:

1040 STFM **5695:-**
inkl. mus + 10 disketter + låsbar diskettbox + joystick

SM 124 sv/v monitor **1500:-**

Superbase Personal **800:-**
Svensk version.

DMP 3160 **2000:-**
Amstrad matrissskrivare 160 tkr/s

NYHET!

STOS- THE GAME CREATOR

Skapa dina egna
arkadspel.

399:-

520 STM **3995:-**
inkl. mus + SF 314 diskdrive + joystick.

520 STM Superpack **4995:-**
Ett fantastiskt erbjudande!
Hårdvara enligt ovan plus ett otroligt programpaket med följande innehåll:

21 originalspeel.

Marble Madness, Test Drive, Beyond The Ice Palace, Buggy Boy, Eddie Edwards Super Ski, Ikari Warriors, Thundercats, Ranarama, Zynaps, Quadralien, Xenon, Starquake, Chopper, Thrust, Roadwars, Arkanoid II, Wizball, Black Lamp, Genesis, Seconds Out, Mouse Trap

Nyttoprogram för följande:

- Ordbehandling
- Databas
- Kalkyl
- Almanacka

PARAMETRIC

Holmgatan 14A
371 38 KARLSKRONA
0455-10440

JAG TACK! JAG VILL GÄRNA PRENUMERERA PÅ ATARISTEN I 6 NUMMER FRAMÅT OCH FÖR DETTA ÄR JAG BEREDD ATT BETALA 60:-. SKICKAR NI BARA ETT INBETALNINGSKORT SÅ SKALL JAG SKICKA PENGAR.

NAMN: _____

ADRESS: _____

POSTADRESS: _____

JAG ÄR UNDER 16 ÅR SÅ ÄR DETTA MIN FÖRÄLDERS NAMNTECKNING

Denna kupong (eller en avskrift) skickas ifylld i ett frankerat kuvert till: "Ataristen", Box 49, 448 01 Floda. Inom ett par dagar får du ett brev med ett inbetalningskort som du använder. Nästa nummer skickas sedan direkt hem till din brevlåda.



KLUBBSPALTEN

På denna plats hade vi tänkt att presentera de olika användarföreningar som finns runt om i vårt land. Vill ni att vi skall presentera just Din klubb så skicka oss ett brev med upplysningar. Har ni planer på att skicka ut någon klubb-tidning skulle vi vara mycket tacksamma om ni ville skicka oss ett exemplar.

Vi på Ataristen kan dock inte ta något som helst ansvar för föreningsverksamheten. Vi bara förmedlar kontakterna mellan läsarna och föreningarna.

ATARI ST CLUB

I Kista finns en grupp som heter Atari ST Club vilken vill vara en förening för såväl "nybörjare som programmerare". Man tar ut en medlemsavgift på 50 kr / år och har gett ut första numret av en tidning kallad Atari ST Club News. Adressen är:

Erik Johansson
Köpenhamngatan 24
164 42 Kista.

Tidningen är mycket inriktad på demos och cracking. Bland det mer matnyttiga är en grundkurs i C-programmering vilket ju inte tillhör de mer lättbegripliga programspråken. Några pokes och recensioner avslutar tidningen som skulle vinna mycket på att använda DTP-program och en bättre skrivare men vars innehåll är fullt OK.

SVENSKA ST TEAMET

Svenska ST Teamet är stationerade i Mjölby och vill, enligt medlemsbladet, vara ett alternativ till 1st Club. Utan att

på något sätt blanda mig i den debatt som tycks råda mellan dessa föreningar vill jag ändå hälsa Svenska ST Teamet välkomna.

Även denna förening har gett ut ett eget medlemsblad i A5 och det lovar man att återkomma med 10-12 ggr per år. SSTT, som man förkortar namnet, verkar vara starkt inriktade på distribution av PD-program till sina medlemmar och erbjuder dessa till det facila priset av 22 per diskett.

SSTT har gjort samma fel som Atari ST Club. Layouten av klubbbladet är, minst sagt, usel men även här kompenseras detta av ett utmärkt innehåll. Här hittar man recensioner, speltips men tyvärr inga programmeringstips den här gången.

Avgiften för SSTT är 50 kr per år och adressen är:

Svenska ST Teamet
Box 258
595 00 Mjölby



Atari ST

-Datorn för Dig.

Hard & Soft

-Din leverantör av hårdvara, mjukvara och tillbehör till Atari ST.

Ring nu för pris!

Hard & Soft

Köpenhamnsv. 46 A, 217 71 Malmö
040-91 18 85, 91 85 30

Uppgradera Atari ST till Apple Macintosh!

ALADIN™ är en hårdvarubaserad Macintoshemulator till Atari 520/1040 och Mega™ ST.

Med **ALADIN™** ansluten till din Atari kan du köra mer än 90 % av alla proffsprogram som finns till Macintosh. Från avancerade DTP-program som t ex PageMaker™ 2.0 till program som Excel™, Ready Set Go!™ och MS Word™.

Många andra program kan du skaffa utan någon kostnad. Macintosh har troligen det största utbudet av fria program, s k public domain, av alla datorer.

Du får också många praktiska fördelar med att använda Atari istället för Macintosh. Bland annat får du en snabbare bearbetning av programmen, större bildskärm (640 x 400), samt att du betalar en bråkdel av priset för en Macintosh.

ALADIN™ kostar 2.995:- inkl moms och levereras komplett med rommar, mjukvara, bruksanvisning och 1 års garanti.

Uppgradera Atari ST till PC kompatibel!

PCditto™ är en mjukvarubaserad PC-emulator till Atari 520/1040 ST. Inga krångliga överföringar, IBM-disketterna fungerar direkt i din Atari!

- Uptill 703K användbart minne.
- Ej kopieringsskyddad för smidig installation.
- Imiterar både IBM monokrom och färggrafik.
- Fungerar tillsammans med och startar upp PC/MS-DOS™ direkt från hårddisk.
- Stödjer både seriell- och parallellport.
- Stödjer 3.5" 720K och enkelsidigt format. Du kan även koppla till en 5.25" diskettstation.
- Fungerar med alla stora program som t ex: Lotus 1-2-3™, Symphoni™, Graph-in-the-box™, Art Studio™, dBase III+™ och Microsoft Word™.

PCditto™ kostar 995:- inkl moms och levereras komplett med programvara, bruksanvisning och 1 års garanti.

ALFASOFT AB
"The innovator - not the imitator"

Alla varumärken som nämns är registrerade och skyddade varumärken av respektive ägare. Aladin och PCditto marknadsförs i Skandinavien av AlfaSoft AB. Ring eller skriv till oss för mer information eller tips om närmaste återförsäljare. AlfaSoft AB, Magasinsgatan 9, 216 13 Malmö, Tel 040-16 41 50, Fax 040-16 39 15. © AlfaSoft AB.

Ett vettigt köp!

Panasonic Matrissskrivare KX-P1081

Ta en närmare titt på den ekonomiska punktmatrissskrivaren KX-P1081 från Panasonic. Den har flera funktioner som man bara brukat hitta i skrivare som kostar betydligt mer. KX-P1081 gör avancerad punktmatrissskrift tillgänglig även för strama budgetar. Du som vill ha en tillförlitlig skrivare till en rimlig kostnad behöver inte tveka - det vettigaste valet heter Panasonic KX-P1081!

• NLO i alla utskriftsstorlekar • 120 TPS • Omkopplare för val av skrifttyper • Friktions- och traktormatning • Ordbehandlingsfunktioner • Högupplösande punkt, adresserbar grafik • mm



2.875:-
exkl moms

Panasonic
Office Automation 

Box 430 47. 100 72 Stockholm. 08-775 51 00