Norsk ungdom har suksess:

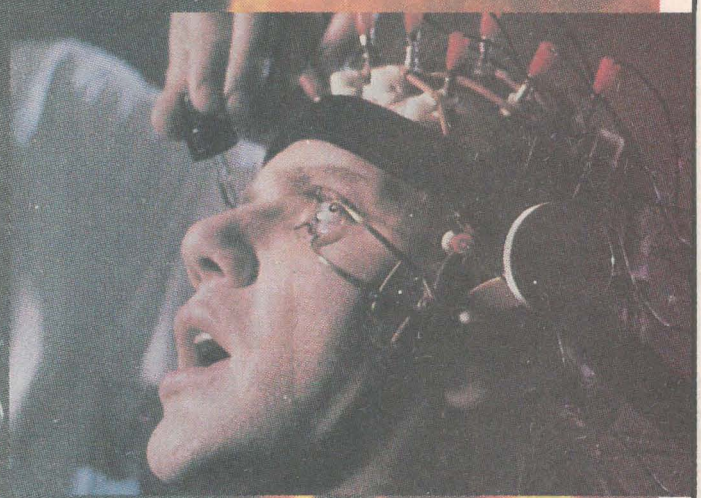
SPILL FOR VERDENS MARKEDET!

Commodore-support:

GUTTEN I LUREN...

Pass på! Forbud mot

"VOLDS-SPILL!"



Den unike Filmagikeren:

NORSK OG BEST!

Nordens største og beste Commodore-avis!

ER HACKING SKADELIG - OG FOR HVEM?

DA VI FORTALTE dator-folk at vi skulle starte en norsk utgave av Datormagazin, fikk vi forskjellige reaksjoner fra forskjellige hold.

Absolutt alle Commodore-hackere jeg har truffet, bifalte ideen – selvfølgelig. I Sverige har jo Datormagazin blitt *bladet* for yngre Commodore-brukere, og det skulle bare mangle ikke Norge også skulle ta del i suksessen.

KREMMERNE var derimot ikke *bare* positive, av forskjellige årsaker. En av grunnene var at svenskene i noen tilfeller opererer med lavere priser på utstyr enn nordmennene. Og når annonser for svenske produkter ble distribuert i Norge, ville de møte unfair konkurranse.

– Men det *er* jo ikke billigere, prøvde jeg. – Det kan virke slik, men hvis du i noen tilfeller sparer noen få kroner, så går som regel vinningen opp i spinningen.

– Likevel, svarte de.

– Og hva med garanti og service? Og svensk tastatur på maskinene? Og toll, porto, lovgivning, etcetera?

– Jo, vi *vet* at det sjelden eller aldri lønner seg, svarte de. Men vet *kjøperne* det?

Jeg tror at dere vet det. Skal man kjøpe billig, bør man dra til den andre siden av kloden. I Hong Kong, Korea og Taiwan kan man gjøre bra kjøp. Men da bør man ha store kofferter, mange penger til reisen, og gode nerver i tollen. Så det spørs...

PIRAT-KOPIERING kom også fram i debatten. Nåde oss hvis vi oppfordret til slikt! Men det skal vi selvfølgelig ikke. Det er kriminelt og straffbart, ferdig med det.

Samtidig har det blitt et stort problem for produsenter og selgere av programmer: mange vurderer seriøst å legge ned produksjonen av Commodore-spill, fordi det rett og slett ikke lønner seg. Man selger et dusin spill, og deretter har flere tusen mennesker skaffet seg det. Dermed går det i siste omgang ut over oss selv uansett, selv om du ikke blir tatt på fersken og straffet...

MEST NEGATIVE var de som fremdeles skuler skjevt på datorer, og har avkom som spiller C64 i stedet for piano.

– Dette kan da ikke være sunt, sier de. – Hvor har det blitt av den kjekke ungdommen som dro på hyttetur og slo ball, skrudde på sykkelen, spilte kort og... – ja.

Dette er egentlig ikke noe å le av, så slutt med det! Eller le bare litt...

Slike bekymringer kan få merkelige konsekvenser. I Sverige har det allerede skjedd en del rart: »ordförande i Bammiljörådet«, Margareta Persson, skal luke ut alle »volds- og sex-spill« i Sverige.

Fru Persson vet muligens nok om data til å kjøre Word Perfect på sin egen PC. Men hva hun ikke visste da hun begynte å luke, var at bare hvert trettende spill som selges i sverige er et såkalt »voldsspill«. Sport- og bil-spill står for 41,6 prosent av salget, og bare tre »sex-spill« finner i landet: Samantha Fox strip poker, Hollywood Poker, og Romantic Encounters.

De som har sett disse, vet at du finner både bedre og sterkere sex-bilder i for eksempel Playboy. Og når småunger får servert godnatt-historier om Askeladden som hugger hodet av trollet, lurer det til å sprette opp sin egen buk, om mannen som drukner kjerringa mot strømmen, hvor er *da* sensuren?

DET VERSTE med den svenske debatten er at det ikke finnes en eneste seriøs undersøkelse av markedet, påvirkeligheten og skadevirkningene. Og de som sitter på mest informasjon om dette, Datormagazin, er ikke blitt rådspurt...

I denne utgaven bringer vi et brev fra en litt bekymret far som lurer på hvor det bærer med hans sønn. Han lukker seg inne med sin C64, og dette går på bekostning av andre interesser som »normale« gutter skal ha. Kan dette være sunt, spør han, og lurer på om vi vet hvordan de nye »data-bama« blir.

Dette dreier seg om frykten for det ukjente, en frykt som mange nytenkende forskere har måttet lide for, før de ble aksepterte budbringere av vitenskapelig sannhet. Denne frykten er normal og tildels riktig i mange sammenhenger. Men den kan også få farlige følger.

BILDENE PÅ FORSIDEN er fra filmene Commando og Clockwork Orange. Sistnevnte er en science fiction-film som viser morgendagens ungdom på en lite smigrende måte. Hovedpersonen har tre interesser: Voldtekt, ultravold og Beethoven. Hadde filmen vært produsert i år og ikke for femten år siden, kunne denne avstumpede drittsekken gjerne vært presentert som elsker av voldtekt, ultra-vold og volds-video/volds-spill.

Clockwork Orange er en meget voldelig film, men den ble ikke stoppet av sensuren – bare klippet litt her og der. Snart er den klar for video-markedet...

Filmen er jævlig, og jævlig god. Den viser en fremtidig ungdom som selv ikke en mor kunne elske. Slike fremtids-vyer gjør foreldre bekymret.

COMMANDO med muskelberget Arnold Schwarzenegger i hovedrollen er en heller platt film med masse action lite annet. Likevel ble den populær nok til å bli spill med action for alle penga – men heller ikke særlig mer.

Vi tok kontakt med en av Norges fremste psykologiske kapasiteter innen dette feltet, 1. amanuensis Harald Engvik ved Psykologisk institutt. Han ville ikke uttale seg konkret om emnet, fordi han ikke visste nok om problemstillingen.

DERMED FÅR vi håpe at vårt eget barneombud og andre politikere innser det samme – at de intet vet – før de kaster seg på den samme karusellen som svenskene. Svensker og nordmenn har jo en tradisjon når det gjelder ukritisk å adoptere ideer fra hverandre...

Det er mulig at fra Persson er inne på noe – mange av dator-spillene som finnes kan ikke direkte sammenlignes med Ludo. Og noen hackere jeg har møtt virrer runt i sin egen verden – de er »blåste i hodet«, for å si det slik.

Men det er de slett ikke alene om. Mange frimerkesamlere, fugletittere, sports-idioter, for ikke å snakke om forskere jeg har møtt, kan være mange ha(c)kk verre. Men dermed er det vel ingen som vil forby spiss-forskning – selv om den er ukjent?

I DENNE SAKEN som i de fleste andre, kommer man lengst med ettertanke, undersøkelser, og sunn fornuft. Og en ting er sikkert: Ingen norsk politiker skal vinne billige poenger på ugjennomtenkte forbud mot dator-spill uten videre!

Terje Øygard

NORSK DATORMAGAZIN COMMODORE

...ORSK ...N!

Adresse: ... Postbok... Te... Te...

...r: 32 kroner på et årsabonnement sammenlignet

...på to forskjellige måter: Enten fyller du ut kupongen ...du ringer (02) 42 07 63, og ber om abonnement på

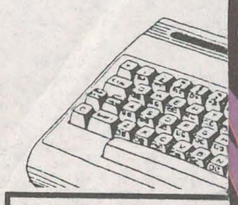
Re... ...odore-nyhetene ferske på døren. Gjør det i dag!

Ansvarlig u...
Medarbeidere: ...
Redaksjonss...

ANNONSE...
Abonnement: 1/1 år kr. ...

Layo...
Sats/repro: Me...
Trykk: Enk...

Redaksjonen påtar seg intet a... bilder, artikler og disketter. Ette... tillatt uten skriftlig s...



Varenr. C-264
Commodore 64
Utrolig pris!
Kr. 1465,-
Med 3 spill på modul, ... norsk manual.

...ESTILLER

_____	...odore 64 pakketilbud	Kr. 1465,-

TILBEHØR TIL COMMODORE 64

_____	Kassettspiller + 75 spill	Kr. 395,-
_____	75 spill på kassett	Kr. 195,-
_____	75 spill på 3 diskettsider	Kr. 195,-
_____	Diskettstasjon 1541 II	Kr. 1990,-
_____	MPS 1250 Matriseskriver til CBM 64 / AMIGA ..	Kr. 2990,-
_____	Fargemonitor 1084 CBM 64 / IBM PC / AMIGA .	Kr. 3190,-
_____	Disketter 10 pakning livstidsgaranti	Kr. 69,-
_____	Diskettang diskdobler	Kr. 59,-
_____	Diskettboks til 100 stk. 5,25" lås	Kr. 138,-
_____	The final Cartridge III Norsk bruksanv.	Kr. 475,-
_____	Action replay 5	Kr. 569,-
_____	Programklubben 64. 12 diskettsider pr. år	Kr. 350,-
_____	10 disketter med publik domain prog. USA C64	Kr. 330,-
_____	10 disketter med public domain prog. CBM 128	Kr. 360,-
_____	Lyspenn med 12 programmer på diskett	Kr. 385,-
_____	StarTexter Tekstbehandling på diskett	Kr. 195,-
_____	Hele programklubben 1987 12 diskettsider ...	Kr. 239,-
_____	MUS med tegneprogram på diskett/kassett	Kr. 449,-
_____	GRATIS KATALOG.	

GRATIS ! HURTISVARPREMIE. DISKETT MED MANGE PROGRAMMER TIL COMMODORE 64.

AMIGA500 Pakketilbud ring for pris!

Varene sendes i postoppkrav. Ekspedisjonsgebyr på Kr. 15, kommer i tillegg til postverkets porto og oppkravsgebyr. (tilsammen ca. Kr. 30 - 50 avhengig av vekt.)

Ordretelefon: (02) 96 00 10

DATA-TRONIC
Boks 108
1450 NESODDTANGEN
☎ (02) 96 00 10
Telefax (02) 96 09 01

Navn ____________________
Adresse ____________________
Postnr. Sted ____________________

BBS/USER GROUPS

Norsk Datormagazin har jobbet en stund med å kartlegge de norske BBS og user groups/Commodore-klubbene.

Dermed har vi allerede en god del av dem registrert.

Men vi har ikke alle, og slett ikke fullstendige opplysninger om de vi har. Derfor mener vi at det ikke blir helt riktig å gå ut med en liste i den første norske utgaven, og venter til nummer to eller tre er ute. Årsaken til dette er at vi vil gi alle litt tid på seg, og at vi her en relativt lang produksjonstid.

Denne lille »katalogen« bør gjøre det lettere å holde kontakten med »gamle« forbindelser, samt at nye kan skaffes. Det er også gratis, så dere har ingen ting å tape, og alt å vinne!

Fyll ut så mange opplysninger du klarer, og send kupongen til oss. Vi får neppe plass til alle opplysninger i oversikten, med de vil uansett hjelpe oss hvis vi får forespørsler og ved formidling av informasjon.

Hvis du ikke vil klippe i bladet, kan du jo rive ut kupongen – eller ta en kopi...

Dette gjelder: .... BBS .... User group .... Enkelt-person

Navn gruppe/BBS: ....

Adresse: ....

Kontaktperson: ....

Telefon: .... Antall medlemmer ....

Startet år: .... Dator(er) ....

Aktiviteter/spesialiteter: ....

....

Andre opplysninger: ....

....

AMIGA 500: Mer enn kr. 2000,- i programvare inkludert i prisen!

Commodore Amiga 500

+ TV-modulator
+ Tekstbehandling
+ Joystick
+ Proff. tegne- og grafikkprogram
+ 14 idrettspill

5990,-

T-DATA A/S
hos Tanum Karl Johan, 2. etg.
Tlf. 02/42 93 10
Norges største utvalg i software

Commodore

NORGES BESTE AMIGA-TILBUD – VI SENDER OVER HELE LANDET

COMMODORE BESTSELGERE

Harald - Geir - Morten - Sven

- Størst i Norge
- Lavest priser
- Størst utvalg i programvare og tilleggsutstyr
- God service
- Flest fornøyde kunder

Et priseksempel:

AMIGA 500 kr. 3.995,-

Eks. m.v.a.

DATALAND
NORGE A/S
09 - 26 53 40
09 - 26 55 55
Varnaveien 35. 1500 MOSS

JA, send meg katalog/informasjoner/ prislister over:

Navn: _____

Adresse: _____

Poststed: _____

Telefon: _____ Alder: _____

NDM 1/14

Filmmagikeren fikser kommunikasjonen:

NORSK AMBASSADØR MELLOM DATORER

Fra CBM 128 til IBM eller omvendt, uten større problemer. De snakker sammen som gode venner, og forstår hverandre med den norsk-produserte Filmagikeren! Norsk Datormagazins Atle Røijen forteller hvordan:

Filmagikeren er et konverteringsprogram. Det overfører filer fra CBM-DOS til MS-DOS. Vips, så kan du lese tekst fra Vizawrite Classic, Vizawrite 64, Easy Script ol. på en PC og omvendt. Du kan også konvertere til CP/M. Nå kan alle eiere av CBM 128 med 1570/71 diskettstasjoner ta med jobben hjem eller omvendt og utnytte de fordelene (?) dette gir.

ET MAGISK PROGRAM FRA NIDAROS

Filmagikeren er utviklet av en nordmann fra Trondheim og NTH. Bjørn Munch heter han, og han har utviklet et spennende og nyttig program. Ved hjelp av Filmagikeren kan du overføre CBM-filer (program-, user- eller sekvensielle filer) til MS-DOS eller CP/M. det betyr i klartekst at du kan sitte og skrive en tekst i Vizawrite Classic, Easy Script, Superscript el.l., og så overføre det til MS-DOS-format og redigere det på og skrive det ut via en PC. Du kan overføre tekstfiler fra 64 eller 128-mode, men selve overføringen foregår i 128-mode (40 eller 80 tegn).

Denne artikkelen er f. eks. skrevet med Vizawrite Classic, konvertert ved hjelp av Filmagikeren og så redigert av redaktøren på en PC. Han har lagt på sats-kommandoer og manuset har så blitt konvertert til foto-sats. Med andre ord – dette som du nå leser er bare skrevet inn en gang. *(...og redigert to, Atle! Red.)*

Selvsagt kan du også gå den andre veien; sitte og skrive på en PC på jobben/skolen og fortsette å skrive på en CBM 128 hjemme.

BARE TEKSTFILER

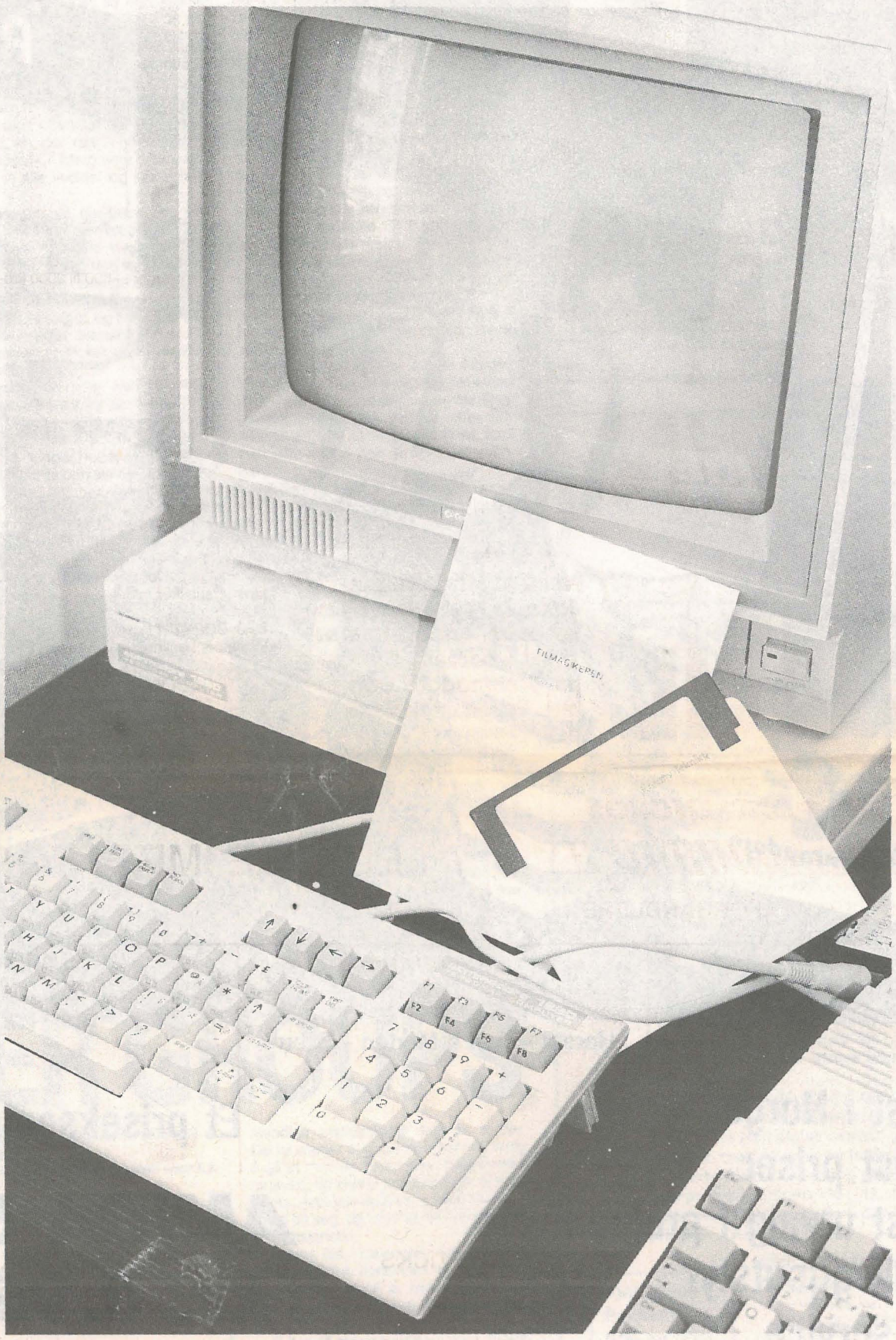
Filmagikeren kan bare føre over tekstfiler, dvs. du kan ikke føre over selve Word Perfect-programmet eller basic-filer til Commodore. Mikroprosessorene i PCene og i CBM er så forskjellige at de ikke kan snakke skikkelig sammen.

Før vi går i nærkamp med Filmagikeren, noen ord om CP/M, for det er der du må starte med din 128er.

DET GLEMTE OPERATIVSYSTEMET

For noen år siden var CP/M i vinden, og holdt på å bli noe av en standard for små-datorer med tekstbehandling som hovedoppgave. Alle som har vært borti Osborne I (Den første bærbare datoren) har vært borti CP/M. Bokstavene står for Control Program for Microcomputers. Det er et disk-operativ-system, (DOS betyr forresten nettopp Disk Operating System, og det er derfor vi har fått forskjellige DOSer, CBM-DOS, MS-DOS osv.) og ble utviklet av Gary Kildall i 1973. Det var Digital Research som så mulighetene og som plasserte CP/M i en rekke maskiner med Z-80 prosessorer, selv om programmet var utviklet til en helt annen prosessor (8080 fra Intel). Det ble utviklet en enorm mengde programmer til CP/M, og det utvikles faktisk fortsatt en del.

Et av »fortidens« mest kjente tekstbehandlingsprogrammer »Wordstar« opererer under CP/M og den norske Tiki-maskinen har sin egen CP/M-variant med forkortelsen KP/M. CP/M fikk imidlertid en konkurrent etter hvert som datorene fikk større og større hukommelse: IBM og MS-DOS. CP/M kunne ikke håndtere mer enn 64K og da de første PCene dukket opp hadde ikke CP/M's mye de skulle ha sagt. Digital Research satset på å utvikle CP/M, men CP/M 2.2 eller 3.0 som den ofte kalles, kom for seint til å demme opp for MS-DOS.



NYTT LIV FOR CP/M

Det er gjennom Commodore 128 og Amstrad CPC 6128 at CP/M har fått nytt liv, selv om systemet fortsatt har litt åndenød. Et problem har vært de ulike diskett-formatene, ikke det fysiske, men formateringen av diskettene. Du har ikke kunnet ta en 5.25 diskett fra Tiki og putte inn i en Osborne I f.eks. Firmaene gjorde dermed programvaren maskinavhengig. Programmene under CP/M var ikke kopibeskyttet, men du måtte ha Osborne-varianten, KayPro-varianten osv. CBM 128 derimot, kan lese flere varianter ved hjelp av 1570/71 diskettstasjonene. 1541 kan bare lese det som kalles GCR-format (Commodores eget format) og kan derfor ikke kjøre program fra andre datorer.

SÅ KOMMER MAGIEN

Når du skal kjøre CP/M-program på en 128 må du først lese inn et par systemfiler. CPM+.SYS og CCP.COM. Disse må alltid leses inn ved oppstart. For å kunne kjøre Filmagikern må du i tillegg forandre litt på disse, du må gjøre CCP.COM istand til å lese MS-DOS-filer. Denne forandringen gjør du ved hjelp av Filmagikern. Først kopierer du CCP.COM og CPM+.SYS over på en formatert diskett ved hjelp av PIP, (kopiprogrammet til CP/M heter det!), så setter du inn den magiske disketten og velger MODCPM. Etter en stund ber maskinen om systemdisketten for å lese inn de originale systemfilene. Så ber den om de filene som skal forandres, og du setter inn kopi-disketten. dermed har du laget en modifisert system-diskett som du må bruke når du kjører Filmagikeren. Denne må du alltid bruke når du starter opp datoren for å konvertere filer. Egentlig kan du bruke den hver gang du starter opp CP/M, den fungerer nemlig like bra med alle andre program under CP/M.

KOPIBESKYTTET

Filmagikeren er kopibeskyttet i tillegg til at disketten er formatert i Osborne-format. Dvs. du får ikke kopiert program-met og må være litt forsiktig med disketten din. Når du har startet opp maskinen i 128-modus med de nye CP/M-filene og har fått A> på skjermen, skriver du TRANS. Etter hvert får du et skjermbilde med bla. en forespørsel om hva slags fil(er) du vil konvertere; C(Commodore), P(CP/M), M(MS-DOS) eller V(Vizawrite Classic).

Den gjør ikke mye ut av seg rent visuelt, Filmagikeren til Bjørn Munch. Men de to diskettene til 500 kroner er topp-ambassadører mellom 128 og IBM. Det funker!

La oss begynne med å konvertere en fil fra MS-DOS over til Vizawrite Classic. Da trykker du bare på M, og etter en liten stund får du en liste over filene på skjermen. Ved hjelp av de øverste piltastene flytter du deg rundt i lista, og ved hjelp av +-tasten velger du fil(er) som skal kopieres. Angrer du deg, bruker du – tasten på den filen du likevel ikke vil kopiere. Når du har valgt alle filene trykker du return.

Siden det er litt forskjell på Commodores tegnkode, ASCII-koden i Commodore-utgave, og den som MS-DOS benytter, må magikeren vite om filen skal overføres akkurat som den er, eller oversettes til Commodore-ASCII. I tillegg må du svare på om du vil ha norske tegn og om filen skal være Prg/Seq/Usr hvis det da ikke er til Vizawrite Classic. Du kan kopiere fra flere disketter på en gang, men maks 25 filer om gangen. Når du ikke vil kopiere flere filer, får du beskjed om å sette inn magikeren.

Så starter det store diskett-racet. Inn og ut med magiker, originaldiskett og kopidiskett for hver fil hvis du ikke har to diskettstasjoner. Men vær rolig, det tar ikke all verdens tid, du må bare jobbe litt! Lange filer må også tas i flere omganger, magikeren greier 32K om gangen. Setter du inn feil diskett får du en feilmelding: ikke plass på disketten. Du får i det hele tatt beskjed hvis det skjer en feil. Hvis du glemmer å velge ut en fil med +-tasten og bare trykker return, kommer du tilbake til A: med uforrettet sak, og må starte på nytt igjen. (Dette gjorde jeg uten å skjønne »bæret« et par ganger, så merk deg det!).

DEN ANDRE VEIEN

Skal du overføre fra Vizawrite Classic til MS-DOS må du først formatere kopidisketten i MS-DOS-format. Det gjør du ved hjelp av programmet MS-FORMAT som også ligger på disketten. Etter formateringen setter du inn magikeren og ber om TRANS igjen og gjentar prosedyren som er beskrevet ovenfor.

Ved hjelp av filen MSDIR kan du se at de nye filene ligger der i MS-DOS-format og ved hjelp av MSERA kan du fjerne MS-DOS-filer fra disketten.

NOEN PROBLEMER

MS-DOS bruker som regel dobbeltsidige disketter. CBM 1570 diskettstasjon er enkeltsidig. Det betyr at du ikke får lest eller skrevet dobbeltsidige disketter på den. PCen må kunne lese enkeltsidige disketter dersom konverteringen fra CBM 1570 skal gå bra. På to-sidige disketter skriver MS-DOS til spor 1 på side A, fortsetter så på spor 1 side B, tilbake til spor 2 side A osv.

Med CBM 1571 er det ikke noe problem. Diskettene må være 180K (enkeltsidige eller 360K (dobbeltsidige) – det normale diskettformatet for MS-DOS 2.0.

Har du en RAM-disk kan du bruke den som en ekstra diskettstasjon og konverteringen vil foregå uten diskettskift og mye raskere.

»THE MISSING LINK«

Filmagikeren er et meget nyttig program for den som har en CBM 128 og ønsker å overføre tekstfiler til MS-DOS eller CP/M eller omvendt. For meg som journalist er den uunnværlig når jeg jobber med 128, og i redaksjonen for den norske delen av »Dator Magazin« bruker vi Filmagikeren til å overføre manus skrevet med CBM 64/128 til MS-DOS og grafisk sats. Filmagikeren er »the missing link« mellom PC og CBM 128.

Litt synd er det at programmet er kopi-beskyttet. Det betyr bla. et ekstra diskettskift. En annen ulempe er det selvsagt at du bare kan konvertere en fil om gangen med en diskettstasjon. Selv om filen er aldri så liten må du skifte diskett for hver fil.

NORSKE TEGN!

Norske tegn fungerer utmerket ved konverteringen, og det er jo nesten et under bare det. Den konverterte Vizawrite-filen leses inn i PCen som en ASCII-fil. Seinere vil det komme et program som fører over direkte fra Vizawrite Classic til Word Perfect. Bjørn Munch har ikke hatt tid til det ennå – selve programmet og avlusningen tok mye lengre tid enn han hadde forestilt seg.

Den engelske versjonen har også latt vente på seg. På det utenlandske markedet vil han også få konkurranse av »The Big Blue Reader«., Programmet som konverterer fra »The Big Blue« (= IBM) er på mange måter mindre avansert, selv om det har penere menyer og skjermbilder. Programmet er skrevet i kompilert Basic og kan ikke konvertere CP/M-filer. Det kan heller ikke slette MS-DOS filer og vil ikke fungere med norske tegn. Derfor er Filmagikeren det beste alternativet for oss.

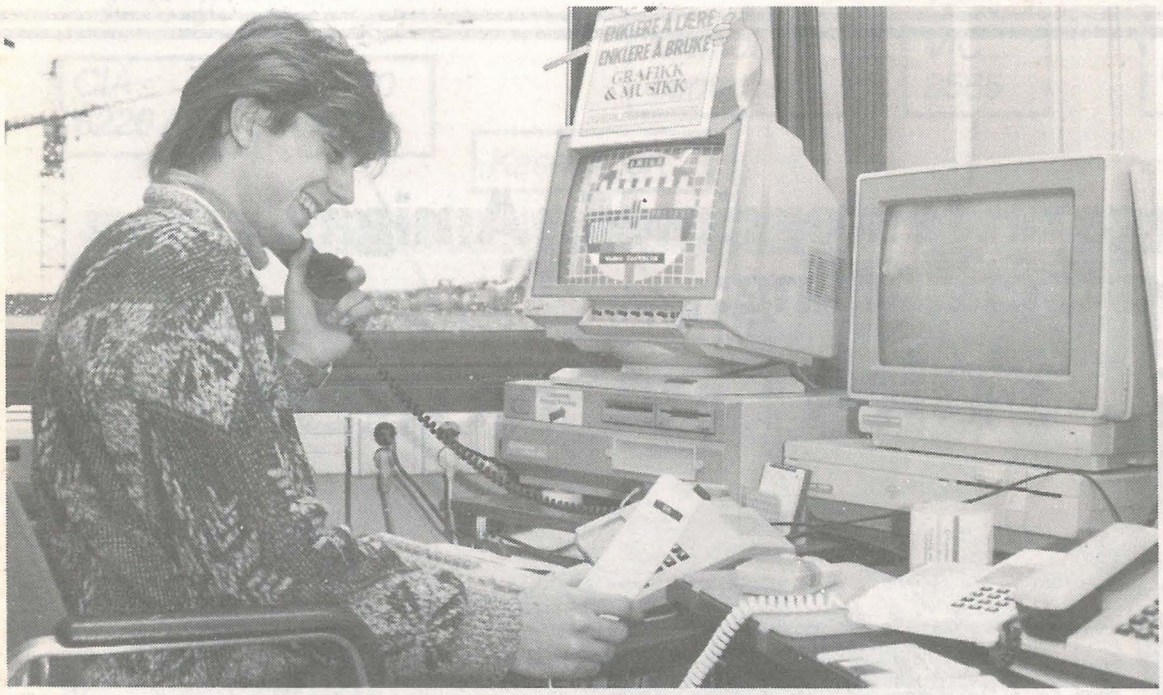
Norsk Dator: Atle Røijen

TIPS

NORSK DATORMAGAZIN

- SEND OSS ET BREV!

Support er en slitsom affære:



- GODDAG MITT NAVN ER SLØRDAHL

- Skjermen er svart.
– Lyser den grønne lampa?
– Nei.
– Har du slått den på?
– Ja.
– Har du plugget i kontakten?
– Kontakten? Et øyeblikk.... Eh, nei...takk.
– Velbekomme.
Norsk Datormagazins Johnny Niska har snakket med support-mennesket Thomas Slørdahl på Commodore Computers Norge's tekniske avdeling.

De aller fleste av oss som har en dator, har vel en eller annen gang hatt behov for teknisk hjelp. Hva gjør du så hvis din Commodore ikke virker, eller verden er helt svart fordi du ikke får til det du holder på med? Jo – da tar du en telefon til Commodore Computers Norge og spør etter førstehjelp. Commodores tekniske avdeling består av fem personer, og en av de du oftest treffer på telefonen er Thomas Slørdahl.

De fleste kjenner han bare som en hjelpende stemme i røret når det er som verst. Hvem er så denne databransjens svar på Florence Nightingale?

Tekniske spesifikasjoner:
NAVN: Thomas Slørdahl.
BOSATT: Gjettum utenfor Oslo.
ALDER: 20 år.
STILLING: Systemkonsulent HC.
ARBEIDSPLASS: Commodore Computers Norge A/S.
INTRESSER: MC-programmering på Amiga, modem, hacking og video.

STARTET MED C64

15 år gammel kjøpte han sin første dator. Fristelsen ble for stor da Commodore senket prisen fra 6000 til 3000 kroner.

– Da kunne jeg ikke la være, forklarer han.

Etter en stund ble han å bli lei av å spille og søkte etter noe mer givende. Maskinkode ble hans bane:

– Jeg ble nærmest avhengig av maskinen og programmering ble som en besettelse for meg, sier han. Sin første Amiga kjøpte han mens han gikk på gymnaset og snart opptok den mer tid enn skolen. Lekser fikk han såvidt tid til.

For et år siden fikk han jobb på Commodore. Midt i smørøyet for den 19 år gamle unge, håpefulle Slørdahl.

– Her jobber jeg med bits & bytes, og det er det jeg trives best med, sier han. Mens vi snakker, ringer telefonen som besatt.

- DF0: COPY??? Hva? Har du prepa'an riktig? spør han inn i luren.

TELEFON-MARATON

– Slike avbrudd må du være forberedt på, her er det full rulle hele tiden... hva var det vi snakket om??

Det er ikke få timer Thomas sitter i telefonen i løpet av et år. På sitt verste kan det være opptil 50 telefoner pr. dag!!! Hva er det alle lurer på?

– Det er mest spørsmål om printere, hvordan de tilkobles og settes riktig opp i programvaren. Noen av de som ringer burde nok lese manualen før de ringer, det bruker å hjelpe. I romjula og de to første ukene i januar blir det litt andre ting. Det selges ganske mye maskiner til jul, og alle ikke har like god greie på data. Derfor blir kommer det spørsmål om alt mulig.

– Du blir jo litt lei av telefoner enkelte ganger. Det er ikke alltid like lett å være hyggelig og hjelpe folk med problemer når du har stått opp med de to gale beina først, men jeg treffer jo mange hyggelige folk på telefonen.

12 KVADRATMETER

Telefonen ringer igjen. Jeg ser rundt meg på kontoret hvor vi sitter. Det er utrolig hvor mye ting som kan stables inn på 12 kvadratmeter. Store stabler med printere, monitorer og esker fyller nesten hele rommet.

Jobben hans er meget omfattende – han må kunne mest mulig om alle Commodore-maskiner, printere, monitorer. I tillegg må han også sette seg inn i ganske mye programvare. Ikke bare på Amiga, men også C64/C128 og PC.

– Det var et rent lite h..... i begynnelsen, men nå er det ikke noe problem lenger, skyter han inn mellom to telefoner. -Du må være litt gæær'n for å kunne holde på sånn...det blir en livsstil etterhvert.

Programmering blir det ikke noe særlig av på jobben, men han har likevel fått tid til å utvikle en virus-killer til Amiga. Den er ikke kommet i salg ennå.

– Jeg er ikke helt fornøyd med Virus-Killer og jeg skal lage en ny versjon før den slippes ut på markedet. Forhåpentligvis kommer den ut før jul.

-Nå må du unskylde meg, det kommer en kunde om 4 minutter, meddeler han meg, og da skjønner jeg at audiensen er over for denne gang. I det jeg reiser meg for å gå ringer telefonen igjen...

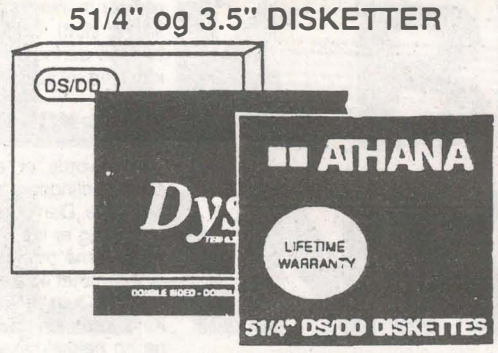
-Goddag, mitt navn er Slørdahl.

IMPORT-ENGROS
scandomatic as

LEDENDE IMPORTØR AV..

SALG KUN TIL DATAFORHANDLERE

51/4" og 3.5" DISKETTER

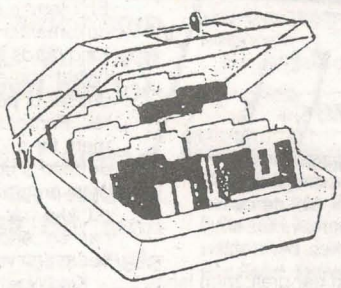


SOFTWARE

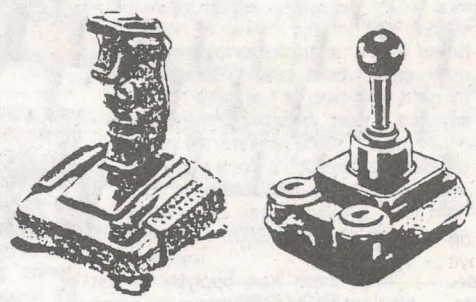
AMIGA
CBM 64
AMSTRAD
ATARI ST
IBM PC
MSX
SPECTRUM
SHARP 700
ORIC-1 m.m.

LAVPRIS-SPILL

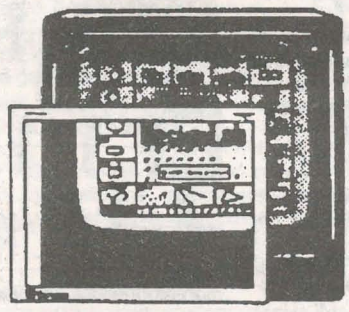
DISKBOKSER



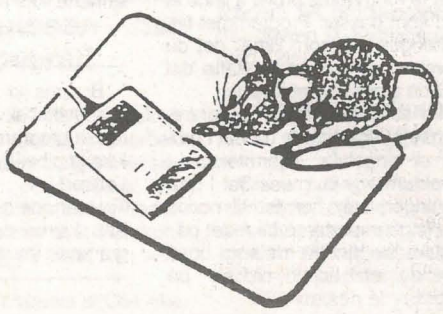
JOYSTICKS



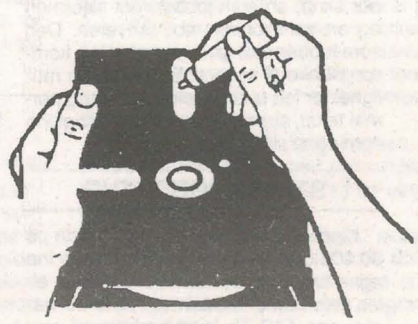
ANTI REFLEX-SKJERMER



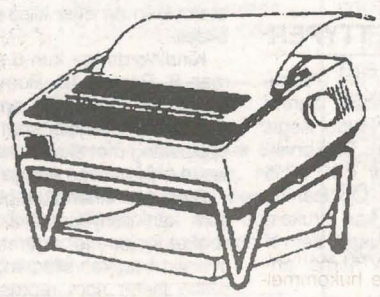
MOUSE-PAD



RENSEDISKETTER



PRINTERSTATIV



SCANDOMATIC A/S - BOKS 37 - ÅSLIEN -1745 SKJEBERG - TELEFON 09-168489 - FAX 09-168094

Norsk Datormagazin tester rimelig Amiga tekstbehandling:

KINDWORDS – FØRST PÅ NORSK

Så kom endelig det første brukbare norske tekstbehandlingsprogrammet til Amiga. En dator uten tekstbehandling er snaut en halv dator, så dette var på tide. Men hvor brukbart er Kindwords? Og er det verd den tusenlappen det koster, alt inkludert? Norsk Datormagazins Terje Malja har gått programmet i sømmene.

Kindwords er en sterkt forbedret utgave av TextCraft, den første tekstbehandlingen til Amiga.

Kindwords er det første tekstbehandlingsprogrammet som kommer på norsk med norsk bruksanvisning. Bruksanvisningen er et hefte på 56 sider som er enkelt og greit å finne fram i. En av de positive tingene er et ordentlig stikkordsregister. Programmet leveres på to disketter. Den ene disketten med selve programmet, printerdrivere, skrifttyper og eksempler, den andre med engelsk stavekorrektur og skrifttyper for printer. Kindwords er meget brukervennlig og lar deg kjøre andre programmer samtidig (multitasking) uten noe problem. Kindwords benytter både tastaturet og rullegardin-menyer for kommandoene. Programmet har også muligheter for å importere alle typer IFF-grafikk og kan fungere som en enkel form for desktop publishing.

OPPSTART

Fordi Kindwords har Workbench, kan du sette inn program-disketten i stedet for Workbench og Superfonts-disketten i den andre diskettstasjonen. Dobbeltklikk på Kindwordsdiskett-ikonet og du får fram hva som er på disketten. Dobbeltklikk så på Kindwordsprogram ikonet og programmet laster inn. Det er godt forklart hvordan man installerer Kindwords på harddisk.

TEKSTVINDUET

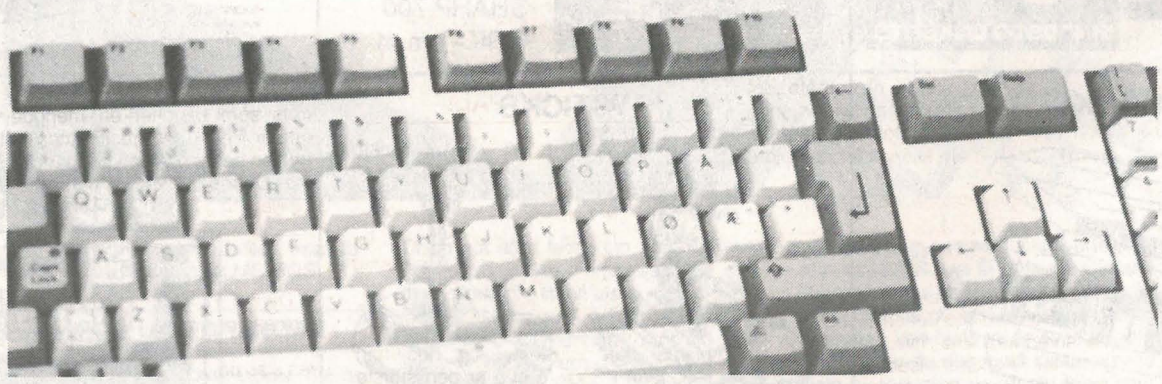
Programmet bruker hele skjermen (Pal). Dessverre gjør ikke alle programmer det. Tekstvinduet har en linjal øverst på skjermen. Den viser hvor mange tegn det går på hver linje. Man kan velge mellom seks forskjellige skrifttyper. Det er seks symboler for justering av linjeavstand og justering av teksten i forhold til margene. Margene kan justeres ved å flytte symbolene under linjalen. De kan være bredere enn selve tekstvinduet, fra to til 200 tegn i bredden. Man kan flytte rundt i dokumentet ved hjelp av skyvekontrollene under og på siden av vinduet.

Oppdateringen av vinduet kunne ha vært litt raskere, spesiellt når man har mange skrifttyper og grafikk på skjermen samtidig. Tabulatoren kan også justeres ved å gå inn i oppsettmenyen og velge format.

GRAFIKK OG SKRIFTTYPER

Bilder kan enkelt flettes inn i dokumentteksten. Bildene må være lagret i IFF-format (f.eks. Deluxe Paint, Aegis Images, GraphiCraft osv). Brukerveilendningen anbefaler bilder i 320x256 eller 640x256 oppløsning. Oppløsning på 320x512 og 640x512 kan brukes, men da vil programmet redusere dem til medium-opplyysing ved å fjerne annenhver horisontale linje.

Bildene kan ha fra to til seksten farger. Hvis bildet har fler enn seksten farger, vil programmet lage en palett som passer best og omforme bildet til seksen farger. Ved hjelp av symboler på rammen rundt bildet, kan størrelsen lett forandres. Du kan f.eks forstørre/forminske proporsjonalt eller til den størrelsen du vil. Børster fra DeLuxe Paint kan også benyttes, disse kan du også forandre størrlelsen på eller klippe vekk biter av bildet.



KindWords har kun 6 skrifttyper (Roman 8, Roman 12, Roman 14, Superscript, Subscript og symboler). Fordi dette er spesialtyper som gir meget høy oppløsning mot skriver, kan de ikke byttes ut med vanlige Amiga skrifttyper.

Symboler inneholder blant annet tegn som kan benyttes til å lage rammer, streker, noter eller skjema. Det er ingen oversikt i brukerveiledningen som viser hvilke taster som representerer hvilke symboler. Du må selv prøve deg fram for å finne ut hvilke symboler som er på hvilke taster. Denne blir etter hvert laget, slik at den passer til det norske tastaturet.

Importøren kan opplyse at det er planlagt en senere utgave av programmet med flere skrifttyper å velge mellom. Programmet har to forskjellige typer skrift, en som jobber mot skjermen og en som jobber mot skriveren. Den som jobber mot skriveren skal jeg komme tilbake til senere. Ellers har du mulighet for fet, understreket, kursiv og normal tekst, super- og subscript er lagt inn som egne skrifttyper.

STAVEKORREKTUR

Kindwords har en engelsk ordliste på 90.000 ord, med mulighet til å legge inn egne ord. Du kan korrekturlese hele eller deler av et dokument. Hvis du har mer enn 512 Kb hukommelse, vil programmet spørre om du vil legge inn ordlisten i hukommelsen. Dette øker korrektur-hastigheten betraktelig, siden korrekturen da leses direkte fra RAM.

Korekturlesingen går greit, men langsomt. Hvis det er ord som programmet ikke kjenner, kan du ignorere, akseptere, erstatte, erstatte alle, legge inn i ordlisten eller la KindWords prøve å finne et annet ord som passer. Programmet finner en mengde ord som likner det du har skrevet og da kan du erstatte det med et av de programmet foreslår.

Det ikke samsvar mellom programmet og brukerveiledningen da det i programmet er engelske skjermtekster i stavekorrekturmenyen, mens det i brukerveiledningen står henvist til norsk. Dette vil i følge importøren bli rettet på i neste utgave av KindWords som også vil inneholde en norsk ordliste på 153.000 ord.

UTSKRIFT AV DOKUMENTER

Man kan velge mellom tre forskjellige utskriftsmodi, data (draft), brevkvalitet (NLQ) og superfont. Data er den raskeste og har dårligst utskriftskvalitet. Denne er egnet til prøveutskrift av dokumentet. Brevkvalitet benytter skriverens egen brevkvalitet (NLQ) hvis denne har dette.

Superfonts gjør at til og med en billig matriseskriver (med eller uten brevkvalitet) vil kunne gi en utskrift som en dyr høykvalitetsskriver. Superfont gir matriseskriveren meget høy oppløsning på utskrift av tekst. Dette er en grunn i seg selv til å kjøpe Kindwords. Ulempen er at det tar litt lang tid å gjøre en utskrift med superfont. Utskrift av tekst og fargegrafikk fungerer greit.

ANDRE FASILITETER

KindWords har også fletteutskrift (mailmerge). Dette fungerte meget greit og er enkelt å bruke. Programmet inneholder symbolforklaring og tastaturforklaring, denne får du fram ved å trykke på HELP-tasten. Symbolforklaringen viser deg hva de forskjellige symbolene på linjalen betyr. Tastaturforklaringen viser deg hvordan du kan ta snarveier via tastaturet i stedet for å bruke musa.

»Klipp og lim« metoden når man skal fjerne, flytte eller kopiere tekst, fungerer som vanlig. Hvis du kjører Maxiplan (v1.09 eller høyere) samtidig, kan du faktisk kopiere en eller flere tallrekker, klikke KindWords i forgrunn og lime tallene direkte inn i dokumemntet.

Sidenummerering på fem forskjellige måter er praktisk. Sofistikerte søk- og erstatt-muligheter. Du har mulighet til både hode- og fotside. En egen forsidefunksjon lar den første siden i dokumentet komme ut uten sidenummer.

Programmet har angre-funksjon. Den er dessverre litt begrenset da den kun kan brukes sammen med funksjonene i rediger-menyen (angre, klipp, kopier, lim og slett). Du kan for eksempel ikke benytte denne funksjonen til å forandre kursivert tekst til understreket.

KONKLUSJON

Kindwords er et svært lettlært tekstbehandlingsprogram som gir mye for pengene. Den norske bruksanvisningen er god og er lett å finne fram i, men har et par små mangler. Det er fornuftig at programmet ikke er kopibeskyttet slik at man lett kan ta arbeidskopier og legge Kindwords inn på harddisk uten å måtte ha en nøkkeldiskett. Skjermoppdateringen er litt treg hvis man har mange skrifttyper og grafikk på skjermen. Kindwords er stabilt med hensyn til guru'er. En ulempe er at man ikke kan ha flere dokumenter inne samtidig.

KindWords er et såkalt »WYSIWYG« (What you see is what you get» – slik det ser ut på skjermen, blir det på papiret. Printerutskriften alene er et argument for å kjøpe dette programmet. For de med 9 eller 24 nålers printer, sørger dette programmet for at du får en utskrift du ikke har sett maken til. Bokstavene har en enormt høy oppløsning, mye bedre enn vanlig NLQ.

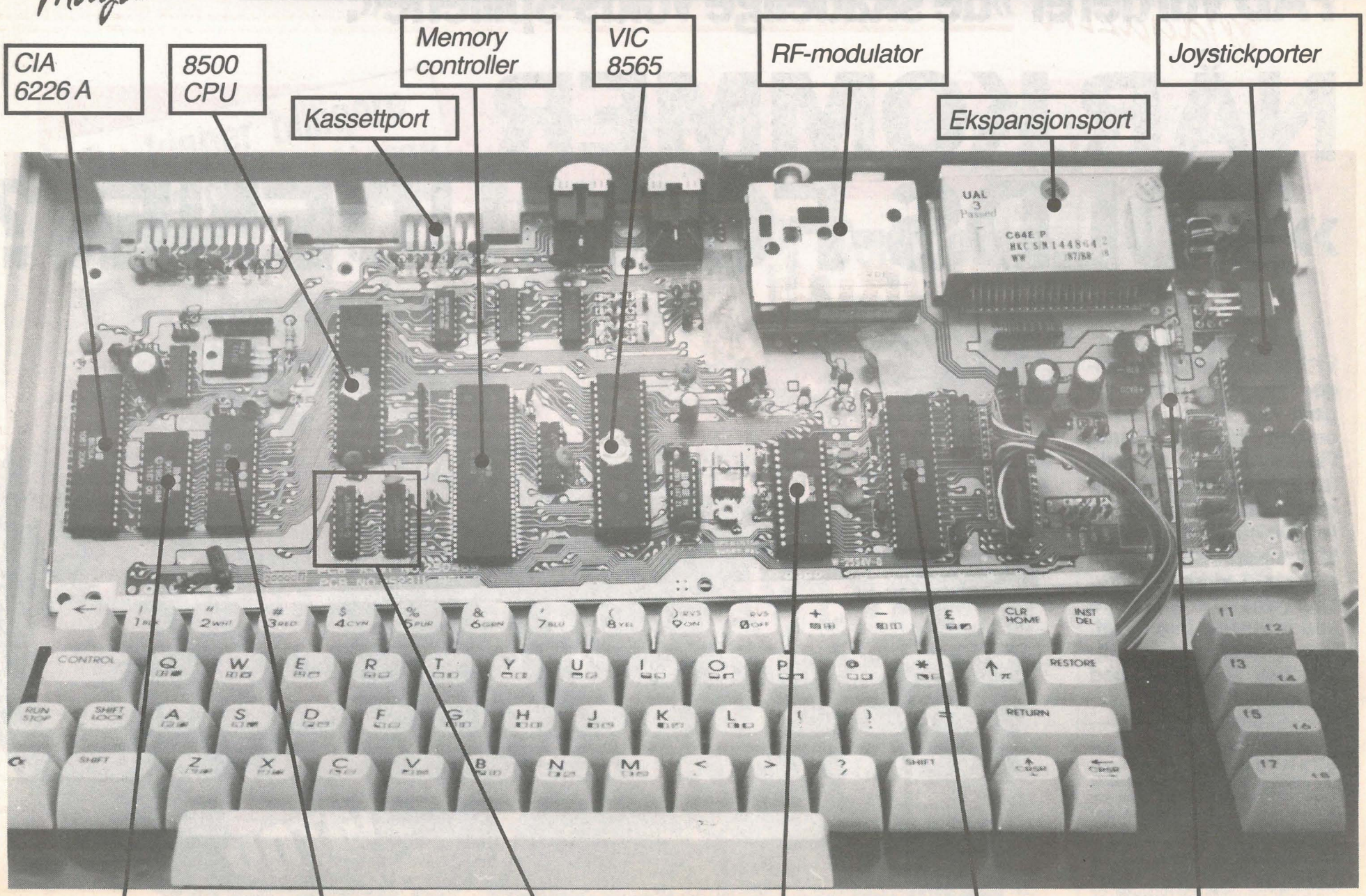
KindWords er i første rekke en tekstbehandling. Programmet kan benyttes til en enkel form for DeskTop Publishing, tatt i betraktning at de grafiske funksjonene ikke er beregnet til det.

PLUSS:

Bra pris (kr. 996 inkl. mva)/ytelse
Høy utskriftskvalitet
Norsk program og brukerveiledning
Ikke kopibeskyttet
Lettlært
Tre måneders gratis support/hjelp
Kan kjøres samtidig med andre programmer (multitasking)

MINUS:

Treg skjermoppdatering
Treg stavekorrektur - Få skrifttyper - Må skrive teksten enten over eller under bildet



Norsk Datormagazin løfter på lokket:

SLIK BLE C-64 SLANKERE!

Når C64 kom i en »ny« slim-versjon forrige år, var det bare utsiden som var forandret. Inni var den eksakt som sin forgjenger.
Men i smug har Commodore nå utgitt en »nyere« versjon av C64, der man har arbeidet om hele kortet og de fleste kretsene.
Norsk Datormagazins Mårten Knutsson har sett under coveret!

Revisjon 3 av C64s kretskort har betydd en skikkelig omarbeidelse i forhold til tidligere versjoner. Faktisk er det bare to kretser, tvillingkretsene 6526, som er tilbake fra tidligere modeller. Grunnen til at man konstruerer om en dator så totalt, kan bero på flere årsaker:

I: Commodore vil markere at C64 ikke er død på lenge enda.

2: Commodore vil tjene penger ved å bygge sammen flere kretser eller andre komponenter, til en eneste.

I C64 sitt tilfelle synes man å ha forandret saker og ting på riktig måte, det vil si uten å forbedre mykvaren, noe som ofte vanskeliggjør formålet når man skal kjøre program skrevet for den eldre versjonen.

De viktigste delene, en etter en:

8500 CPU.

8500 heter processoren i den nye C64. Tidligere satt det en 6502 her. Processoren kan ikke mye, bare regne og flytte tall i hukommelsen. Ved å samarbeide med datorens andre kretser kan resultatet likevel bli grafikk og annet. 8500 forstår 65 ulike instruksjoner fra programmereren, og kan på det meste adressere 65536 bytes. Klokkerfrekvensen er 1 MHz. Det som skiller mellom tidligere 64 processorer og denne, er muligheten til hastighetsendringer i stil med 128s.

6526 Complex Interface Adapter (CIA), 2 st:

Disse tvillingkretsene utfører sammen all inn-og utmating i datoren, som diskettstasjoner, skrivere, båndspillere, joysticks og tangentbordet. 6526 holder også rede på datorens 24-timersklokke.

6526-kretsen er veldig var for elektriske forstyrrelser, noe som gjør at den ofte går i stykker når man, med strømmen på, kobler inn og ut kabler på datoren. 6526 er den krets som oftest går i stykker i C64.

8565 VIC PAL:

Det er 8565s forgjenger VIC-II som har gjort 64 berømt for sine fine grafikk- og animasjonsmuligheter. VIC-II var et av de første chipsen med sprites. Kretsen kan arbeide i to deler; Bit Map for høy-opplysningsgrafikk eller Character Display for vising av tekst.

Chipsen kan på det meste adressere 16 kB for grafikk. VIC-II hadde store problemer med varmeutvikling, noe man reduserte i 8565. Dette er den største forskjellen.

8580 SID:

Sound Interface Device (SID) 8580 har erstattet SID 6581, og håndterer lyden i C64. Den har tre tone-oscillatorer som lager lyd, og disse kan manipuleres individuelt gjennom forandring av tonehøyden, tonefargen, dynamikk (volum) og mye annet.

Siden 64 (og SID) kom for fem år siden, har mye hendt med datormusikken, men få synthesizers er så vel utnyttet som 6581.

Når den nye C64 ble laget, passet man på å bytte den tro tjeneren 6581 med 8580. Men det er ikke mye som skiller dem fra hverandre rent programmeringsmessig.

Memory Comtroller:

Memory Controller som fremfor alt håndterer hukommelsen, er en helt ny krets som erstattet en mengde små kretser i eldre 64rere. Foruten hukommelsen passer den på en mengde småting. Denne kretsen er den største forskjellen på gamle og nye 64ere.

Char ROM:

Denne ROM-kretsen inneholder informasjon om datorens tegnoppsett, som lagres inn i minnet hver gang datoren slås på.

Kernal/Basic ROM:

Her finnes datorens innebygde intelligens og kommandooversetter. Kretsen er ett ROM-minne som ikke raderes ut når strømmen slås av. Denne kretsen finnes forøvrig i C-128-maskinens C64-del.

64 kB RAM:

Tidligere hadde C64 åtte stykker 64 kilobits kapsler som RAM-minne. Nå har man rasjonalisert og byttet dem i mer moderne 256-kilobits, noe som sparer penger og monteringstid uten at datoren fungerer dårligere.

RF-modulator:

RF-modulatoren tar imot signaler fra VIC-I og forvandler dem til RF-signaler, slik at en TV kan ta imot dem. Uten RF-modulatoren måtte man få en videomonitor tilsluttet til videokontakten i stedet. Nå er det samme RF-modulator i både 128 og 64, noe som sparer plass og forenkler ved fremstillingen.

Nykonstruksjonen innebærer også fordeler for kunden. Mange reparasjoner blir billigere på den nye C64, takket være lavere komponentpriser. Men det merker man selvsagt ikke før etter ett år, når garantien går ut for de nye kjøperene.

MÅRTEN KNUTSSON

TIPS
Norsk Datormagazin!

Hva rører seg i norsk Commodore-miljø? Hvem gjør hva? Klubber? User groups? Pussige bruksområder? Har du gode/dårlige erfaringer med Commodores maskiner eller organisasjon?

Skriv et brev! Vi prøver så godt vi kan å holde oss ajour med hva som skjer, men for å klare dette best mulig trenger vi feedback – tips, råd, blide og sure brev fra Commodore-brukere i hele Norge. Og gode tips, og ikke minst artikler, blir honorert etter beste evne...

Så ta pennen fatt, og skriv til:

NORSK DATORMAGAZIN
Postboks 9934 ILA
0132 OSLO 1

FAD vurderer »de skadelige volds-spillene«:

NÅR KOMMER »VOLDS-FORBUDENE«?

Vi har en »forbuds-bølge« i Norge for tiden – på godt og vondt. Barneombud Målfrid Grude Flekkøy foreslo allerede for 2 år siden et forbud mot volds- og krigsleketøy. Og nå kommer turen til dator-spillene. Men vil et forbud virke latterlig, eller ganske enkelt gjøre vondt verre? Ingen vet. Men faktum er at det jobbes bak kulissene med konkrete tiltak...

Predator, Platoon og Commando er tre av mange »volds-filmer« som også har blitt dator-spill. Kommer et norsk forbud mot »volds-spill«, blir sannsynligvis dette noe av det første myndighetene vil slå ned på.

Det vi spekulerer på, er om straffelovens paragrafer om utilbørlig vold, slik som i video, også kan brukes i denne sammenhengen, sier Mælfrid Grude Flekkøy til Norsk Datormagazin. - Allerede for 2 år siden la vi frem et forslag om forbud mot volds- og krigsleketøy, men så vidt jeg vet ligger vårt forslag fremdeles hos Forbruker- og administrasjons-departementet.

– For ikke lenge siden fikk jeg en opprørende telefon fra en far. Hans sønn hadde skaffet seg et dator-spill med ganske grovt pornografisk innhold. Jeg var ikke kjent med at slikt fantes på markedet, men slikt gjør det påkrevet med nøyere undersøkelser, mener hun.

– Men det er groveste som finnes på det norske markedet er spill som Samantha Fox Strip poker – altså temmelig uskyldige saker?

– Som sagt kjenner jeg ikke særlig til dette. Men slike episoder gjør det påkrevet å undersøke hva som blir solgt.

»DISKUTERER INTERNT«

Statsråd Einfrid Halvorsen i Forbruker- og administrasjons-departementet (FAD) har ikke sittet lenge i sjef-stolen, men har rukket å se litt på dette:

– For tiden diskuterer vi dette internt, på linje med krigsleketøy, hvordan vi skal gå videre og hindre dette. Generelt kan man si at vi er meget opptatt av disse tingene, forteller Halvorsen.

– Så det er ikke snakk om *hvorvidt* dere skal stoppe dette, men *hvordan?*

– Det var ikke slik jeg mente det. Først må vi diskutere det internt, og se om det finnes eksisterende lover som kan brukes i disse tilfellene. Markedsførings-lovgivningen setter blant annet visse grenser. Deretter får vi se. Men vi har bedt om at dette utredes.

HVOR LENGE?

Der står altså saken i dag – i hvert fall offisielt. Men i Sverige har man kommet litt lengre. I løpet av meget kort tid vil det sannsynligvis foreligge et lovforslag om forbud mot voldelige dator-spill i den svenske riksdagen.

Men verken i Norge eller i Sverige er det forsket nevneverdig på dette feltet. Og fremdeles står man overfor et stort problem: Hvilke spill er voldelige?

BATTLECHESS heter en nyskapning innen sjakk-spill. Dette er i utgangspunktet et ganske vanlig sjakk-program, men »spritet opp« med imponerende effekter. Brikkene er erstattet med riddere, monstre og hekser/gudinner, som går løs på hverandre uten blygsel. Armer og bein blir kuttet av, akkopagnert av klirrende sverd, lyn og sårre stønn.

Egentlig avspeiler dette spillet hva sjakk går ut på: krig. Men er det skadelig vold, og dermed forbudt. Det vet vi ikke – foreløpig...

Data-spillet PLATOON baserer seg på filmen med samme navn. En av oppgavene i dette action-spillet er å skyte ned så mange gule soldater som mulig – akkurat som i filmen. Samme utgangspunkt har COMMANDO og TERMINATOR – filmer som har blitt mer eller mindre gode dator-spill. Men er spillene mer skadelige enn selve filmen? Den som lever får se hva FAD finner ut – og finner på...

Og hva med spill som SPACE INVADER, hvor man uhemmet skyter mot romskip og uhyrer? Er dette volds-spill, og er det *skadelige* volds-spill?

Karate- og Ninja-spill har blitt populære. Har den blinde gate-volden sammenheng med slike spill og/eller filmene hvor mennesker sparker uhemmet på hverandre, uten at ofrene tar særlig skade? I virkeligheten ville de fleste få dødelige skader...

Det er mange spørsmål som reiser seg i kjølvannet av et eventuelt forbud, og vi vil komme tilbake til vurderinger fra fagfolk på området.

Hva er *din* mening? Send den til oss!

I HODET PÅ EN HACKER...

Vi fikk et brev fra en far som er litt bekymret på vegne av sin sønn. Fordi det dreier seg om en »utenforståendes« syn på hackere, synes vi det var viktig å trykke det. Her kommer det i sin helhet:

»Min sønn på snart 15 år har hatt en Commodore 64 med tilbehør i et par år, og har i den forbindelse ofte kjøpt den svenske utgaven av Dator Magazin. Jeg har egentlig vært fornøyd med hans (og min!) investering i dette utstyret, siden denne hobbyen sikkert har holdt ham borte fra en del «uheldige elementer» i nabolaget. Dessuten har han etter hvert blitt imponerende dyktig til å lage små programmer.

Men i den siste tiden har jeg begynt å lure på hvor dette bærer hen. Den lille, grå boksen tar opp stadig mer av hans tid, og ingen ting annet ser ut til å telle noe særlig. Det går ganske bra på skolen, og gutten er absolutt ikke dårlig åndelig utrustet. Men med en gang skole og lekser er overstått, raser han ned i kjelleren til maskinen. Og der blir han ofte sittende til langt over normal sengetid.

Nå har han også blitt medlem av en såkalt «gruppe» på fem-seks personer, med samme interesse. De besøker hverandre ofte, og noen ganger treffes de i kjelleren hos min sønn.

Nå kommer jeg til en av årsakene til min bekymring: Disse guttene er knapt i stand til å snakke om noe annet enn sin hobby. Et par av dem ser ut til ikke å kunne føre en normal samtale med andre mennesker! Jeg vet at foreldre ikke er de store samtalepartnerne til unge i denne alderen, men dette virker ikke helt normalt.

Det verste er at jeg merker den samme tendensen hos min sønn. Han er knapt til å snakke til om hverdagens små problemer, og er fullstendig uberørt av nyheter på Dagsrevyen, hendelser i nabolaget og mye annet som folk, også i hans alder, vanligvis bryr seg om.

For en tid siden var han på et treff hvor mange av hans «meningsfeller» var samlet. Etter dette ble han mer innesluttet enn noensinne, og jeg tok opp saken med ham. Dette virket nemlig ikke som en vanlig «knute på tråden» mellom ungdom og deres foreldre.

Han forsto overhodet ikke hva jeg mente til å begynne med. Men han innså at noen kanskje var, eller ble, slik – men ikke ham selv. Derimot kunne han fortelle om barn som i 7 – 8-årsalderen som fikk sine foreldre til å oversette maskinkode-manualer fra engelsk. De ble raskt meget flinke med maskinkode, allerede før de hadde lært seg sitt egen morsmål skikkelig. Noen av disse ble nok «litt rare», som min sønn uttrykte det.

Dette gjorde meg betenkt. Jeg er selv vant med data, og jobber en del med dette verktøyet. Men hva skjer når en førsteklassing stuper aktivt ned i maskinkode-problemer, og lever i sin egen lille verden i de viktige barne-årene – og langt forbi puberteten? Hvordan blir et menneske når den eneste aktive kontakten det har er en liten data-boks? Er det dette som blir fremtidens (super-)mennesker?

Jeg er redd for å bli stemplet som overbeskyttende far. Men det kan da umulig være sunt for et barn å stenge seg inne og bruke all sin hjernekapasitet på uhyre kompliserte programmeringsrutiner? Da blir det etter min mening ikke særlig plass til å være *menneske*. Kan det tenkes at «data-barna» blir følelsesmessig avstumpede og asosiale? Selv synes jeg det kan virke slik.

Det er først i de siste åtte årene vi har «klekket ut» slike barn, så vi vet sikkert lite om konsekvensene. Men jeg håper at «eksperter» ser nærmere på dette. Finnes det for eksempel noen undersøkelser omkring dette fenomenet? Har noen kommet med hypoteser om disse «data-barnas» fremtid?

fiJeg bør skyte inn at jeg tross alt er glad for at min sønn har dette hobbyen, og er i bunn og grunn stolt av ham. Men noen ganger skulle jeg ønske at han rotet seg borti litt mer «vanlige» ungdomsproblemer...

Og til slutt: Hvorfor er det bare *gutter* som driver med dette? I disse «likestillings-tider» burde det vel i det minste være *noen* jenter med data-dilla???

Jeg er takknemlig for svar.«

Hilsen

»Litt bekymret«

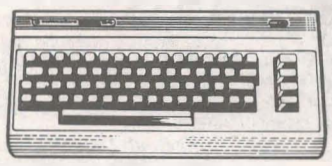
Grunnet tidsnød har vi ikke rukket å få tilstrekkelig sakkyndige svar på hans spørsmål. Det finnes også lite materiale som belyser dette, men vi kommer tilbake til brevet. Og hva mener *du*? Kan han ha grunn til bekymring, eller er dette unødvendig engstelse? Skriv og si din mening!

Du kjøper billigere på postordre i Norge

Vi leverer alt av software og utstyr til Amiga, CBM64, Atari ST og IBM PC

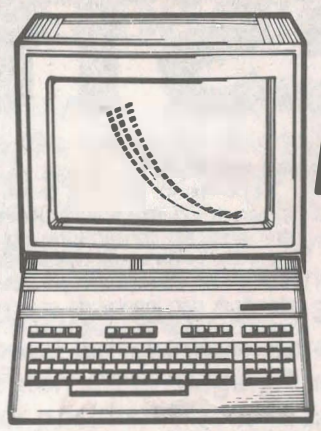
PAKKETILBUD:

C= Commodore 64



+ kassettspiller
+ 6 nytteprogram (database, tekstbehandling, regneark etc.)
+ 23 topp-spill
+ Joystick

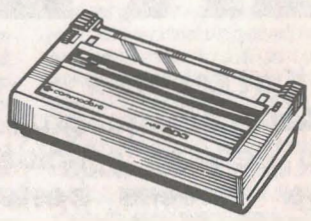
Alt dette for kr. **1.990**



Commodore Amiga 500

Kun kr. **4.790-**
inkl. TV-modulator

PRINTERE



Commodore MPS 1250	2.690
Star LC 10	2.990
Star LC 10 Color	3.990

PRISENE ER INKL. MVA. OG KABEL

JOYSTICKS

Quickshot Turbo	Kr. 175,-
PRO 5000	Kr. 215,-
WINNER 200	Kr. 215,-
ZIP-STICK	Kr. 225,-

Commodore KASSETTSPILLER

Normal kassettspiller Kr. 365,-

Kassettspiller med Asimuth-justering Kr. 595,-

DISKETTER

10 stk. 5¼'	59,-
10 stk. 3½'	145,-

Final Cartridge III

Kr. 590,-

Final Cartridge II Kr. 365,-

	Kass.	Disk
19 - Boot Camp (del 1)	149,-	199,-
1943	149,-	199,-
Afterburner.	149,-	199,-
Airborne Ranger	195,-	255,-
Alien Syndrome	149,-	199,-
Arcade Force Of Four	169,-	219,-
Bad Cat	149,-	199,-
Barbarian	149,-	199,-
Bedlam	149,-	199,-
Bionic Commandos	149,-	199,-
Black Lamp	149,-	199,-
Bobble Bubble	149,-	199,-
Brave Starr	149,-	199,-
California Games	149,-	199,-
Charbusters 20 spill	195,-	
Chessmaster 2000	149,-	199,-
Chuck Yeager's Aft	149,-	199,-
Clever & Smart	149,-	199,-
Combat School	149,-	199,-
Daley Thompson Olympic	149,-	199,-
Dark Castle	149,-	199,-
Dark Side	149,-	199,-
Defender Of The Crown	199,-	219,-
Diamond	149,-	199,-
Dreadnought	149,-	199,-
Driller	149,-	199,-
Elite Collection 8 spill	169,-	219,-
Elite Hit-pak 6 nr 3 6 spill	169,-	219,-
Epyx Epics 4 spill	169,-	219,-
Epyx Scandinavia 5 spill	169,-	219,-
Final Assault	149,-	199,-
Final Cartridge III	590,-	
Flashpoint	149,-	199,-
Flight Simulator II	695,-	695,-
Flintstones	149,-	219,-
Fotball Director	149,-	
Forball Manager II	149,-	219,-
Fury	149,-	219,-
Game Set & Match 10 spill	169,-	219,-
Garfield	149,-	199,-
Gary Lineker's Super	149,-	199,-
Gold, Silver, Bronze 3 spill	169,-	219,-
Gothik	149,-	199,-
Great Glanna Sisters	149,-	199,-
Gryzor	149,-	199,-
Gunship	199,-	265,-
Hawk Eye	149,-	199,-
Helan og Halvan	149,-	199,-
Hotshot	149,-	199,-
I.O.	149,-	199,-
Ikari Warriors	149,-	199,-
Impossible Mission II	149,-	199,-
Jinks	149,-	199,-
Karate Ace 7 spill	169,-	219,-
Karnov	149,-	199,-
Konemi Arcade Coll. 10 spill	169,-	219,-
Last Ninja	149,-	199,-
Last Ninja II	179,-	229,-
Lazer Tag	149,-	199,-
Live Ammo 5 spill	169,-	219,-
Magnificent Seven 8 spill	169,-	219,-
Match Day II	149,-	199,-
Mega Apocalypse	149,-	219,-
Mickey Mouse	149,-	199,-
Mini-Putt	149,-	199,-
Morpheus	149,-	199,-
Netherworld	149,-	199,-
Nigel Mansell	149,-	199,-
Night Raider	149,-	199,-
Oops!	149,-	199,-
Out Run	149,-	199,-
Pegasus P.H.M.	149,-	199,-
Peter Breadsley Fotball	149,-	199,-
Pandora	149,-	199,-
Pink Panter	149,-	199,-

SPILL FOR CBM 64

	Kass.	Disk
Pirates!	199,-	265,-
Platoon	149,-	199,-
Predator	149,-	199,-
President Is Missing	169,-	199,-
Psyco Pigs UBX	149,-	199,-
Rimrunner	149,-	199,-
Road Blasters	149,-	199,-
Roadwars	149,-	199,-
Rygar	149,-	199,-
Salamander	149,-	199,-
Samurai Warrior	149,-	199,-
Shackled	149,-	199,-
Skate Crazy	149,-	199,-
Skate Or Die	149,-	199,-
Sommer OL 88	149,-	199,-
Stealth Fighter	195,-	265,-
Streetfighter	149,-	199,-
Strip Poker II	149,-	199,-
Super Hang-on	149,-	199,-
Super Soccer	149,-	199,-
Sword Of Samurai	149,-	199,-
Target Renegade	149,-	199,-
Task III	149,-	199,-
Ten Great Games III 10 spill	169,-	
Ten Great Games II 10 spill	169,-	
Test Drive	149,-	199,-
The Train	149,-	199,-
Three Stooges		219,-
Thunder Cats	149,-	199,-
Thunderblade	149,-	199,-
Tiger Road	149,-	199,-
Tracksuit Manager	149,-	
Trantor	149,-	199,-
Troll	149,-	199,-
Vampires Empire	149,-	199,-
Vixen	149,-	199,-
We Are The Champions	169,-	229,-
Winter Games II	149,-	199,-
Winter Olympiade 88	149,-	199,-
Wizard Warz	149,-	199,-
World Games	149,-	199,-

SPILL FOR AMIGA

Aaargh	299,-
Alien Syndrome	349,-
Backlash	345,-
Bad Cat	345,-
Bards Tale II	299,-
Bards Tale I	299,-
Bermuda Projects	345,-
Better Dead Than Alien	295,-
Beyond The Ice Palace	299,-
Bionic Commandos	299,-
Black Jack Academy	399,-
Black Lamp	299,-
Bonechrunsher	195,-
Bubble Bobble	255,-
Buggy Boy	299,-
Capone	345,-
Carrier Command	345,-
Chessmaster 200	299,-
Clever & Smart	255,-
Computer Hits (4 spill)	445,-
Corruption	345,-
Crap Academy	345,-
Crazy Cars	299,-
Dark Castle	345,-
Defender Of The Crown	345,-
Deja Vu	345,-
Destroyer	345,-
Ebonstar	345,-
Elf	299,-

SPILL FOR AMIGA

Empire Strikes Back	295,-
Enligtenment	299,-
Eye	299,-
Fairytale Adventure	345,-
Ferrari Formula One	299,-
Final Mission	195,-
Fire And Forget	345,-
Firepower	299,-
Flight Simulator II	690,-
Flintstones	255,-
Fondation Waste	345,-
Football Fortunes	345,-
Fotball Manager II	299,-
Future Tank	255,-
Galactic Invasjon	299,-
Garrison II	299,-
Golden Path	255,-
Goldrunner	345,-
Great Giana Sisters	345,-
Gulld Of Thlves	345,-
Hacker II	345,-
Hunt For Red October	345,-
Ikari Warriors	299,-
Interceptor	299,-
Iridon	299,-
Jet Simulator	690,-
Jinks	299,-
Jump Jet	195,-
Kick Start II	169,-
King Of Chicago	345,-
Leaderneck	295,-
Legend Of Swords	345,-
Leisure Suit Larry	299,-
Menace	345,-
Mercenary (Compendium)	345,-
Mike The Magic Dragon	255,-
Mindfighter	345,-
Mortville Manor	345,-
Obliterator	345,-
Pandora	299,-
Pawn	345,-
Peter Beadsley Soccer	299,-
Phantasie III	345,-
Phantasm	299,-
Pinball Wizard	299,-
Platoon	345,-
Port Of Call	345,-
P.O.W.	345,-
Quadralien	299,-
Racter	345,-
Return To Genesis	299,-
Roadwar	255,-
Rolling Thunder	345,-
Romantic Encounters	345,-
S.D.I.	345,-
Seconds Out	255,-
Sidewinder	169,-
Skychase	299,-
Slaygon	255,-
Sommer OL 88	299,-
Space Quest	345,-
Spinnworld	255,-
Star-Ray	345,-
Starfox II	299,-
Starglider II	345,-
Stir Crazy (Booboo)	345,-
Street Fighter	345,-
Strike Force Harrier	345,-
Strip Poker II	199,-
Sub Battle Sim	345,-
Tanglewood	299,-
Terramex	255,-
Terrorpode	345,-
Test Drive	299,-
Thexdor	299,-
Three Stoodges	390,-

SPILL FOR AMIGA

Thundercats	345,-
Time And Magik	345,-
Time Bandit	255,-
Tracers	345,-
Ultima	345,-
Uninvited	345,-
Vector Ball	195,-
Whirligig	299,-
Winter Olympiade 88	255,-
Xenon	255,-

BRUKERPROGRAM FOR AMIGA

Adrum Drum Machine	545,-
Aegis Animator	1195,-
Aegis Artspak I	299,-
Aegis Audiomaster	725,-
Aegis Diga	950,-
Aegis Draw	2390,-
Aegis Image	440,-
Aegis Light, Camera, Actio	725,-
Aegis Modeller 30	1195,-
Aegis Sonix	725,-
Aegis Videoscape Upgrade	445,-
Aegis Videoscape 30	1890,-
Aegis Videotitler	1390,-
Analyse!	1890,-
Animate 3-0 (ex. Sculpt)	890,-
Butcher 2.0	499,-
Calligrapher 1.1	590,-
Climate	445,-
De Luxe Music Constr. Set	1095,-
De Luxe Paint II	1095,-
De Luxe Photolab	1095,-
De Luxe Print	1095,-
De Luxe Video II	1095,-
Digi-Droid	1195,-
Digi-Paint	795,-
Digi-View 3.0 (Pal)	1890,-
Digi-View Gender Shanger	299,-
Director Programering	945,-
Dos-2-Dos	799,-
Drum Studio	255,-
Excellence	2300,-
Express Paint	1190,-
Forms In Flight II	1590,-
Hot Licks	445,-
Interchange	650,-
Lattice C 4.0	2850,-
Midi Interface ME4	1390,-
Modula 2 Benchmark	2830,-
Modula 2 Compiler	1490,-
Music Studio	445,-
Organize!	1190,-
Pascal	1290,-
Photon Paint Expansion	299,-
Photon Paint	999,-
Pixmate Farveseparasjon	945,-
Pro Sound Designer	1190,-
Pro Studio Midi	2790,-
Profimat Assembler	650,-
Publisher Pluss	1290,-
Scribble!	1190,-
Sculpt 3-0	7390,-
Shakespeare	2880,-
Sound Sampler SP8	1390,-
TV Show	1190,-
TV-Text	1190,-
Ultra Dos Utilities	599,-
Vip Professional	1890,-
Zuma Fonts nr. 2	450,-
Zuma Fonts nr. 3	450,-
Zuma Fonts nr. 1	450,-

Bestillingen sendes:

DATA-BUTIKKEN

P.B. 1177 Sentrum - 0107 Oslo 1.
(Telefon (02) 42 93 10)

Alle priser er inkl. mva. I tillegg til prisen kommer porto og oppkravsgebyr.

Jeg bestiller følgende:	Pris	Jeg bestiller følgende:	Pris

Navn: _____

Adresse: _____

(Skriv tydelig. Helst med blokkskrift)

Network fra Molde på verdenstoppen:

NORSKE CRUNCHERE ER DE BESTE!

Av Kurt Lekanger

– Matcham fra gruppen Network i Molde lager verdens beste cruncherе! Dette er ikke hans egne ord, men kommer fra andre som bruker hans »Matcham-cruncherе«. Ryktene sier at til og med store engelske spill-produsenter har »rappet« cruncherne hans til eget bruk! Kurt Lekanger traff ham på C-party...

Den norske gruppen Network har i flere år vært kjent for sine gode cruncherе, særlig den såkalte Timecruncheren, som etterhvert har kommet i ganske mange versjoner. For de som ikke vet hva en »cruncher« er for noe, skal jeg prøve Å gi en kort forklaring.

I løpet av den første tiden etter at 64'n ble introdusert var det svært få som visste hva en cruncher var. Men etter hvert som programutvalget økte, og programmene ble større og større (og mer avanserte), var det en eller annen gluping som fant på å »crunche« programmene.

Kort sagt er en cruncher et program som tar for seg et annet program og minsker størrelsen på dette for å spare plass på disketten. Dette kan gjøres på et utall forskjellige måter, men det finnes 3 hovedprinsipper. Den første og enkleste metoden er LIKE TEGN-metoden (EQUAL CHARS). Som navnet tilsier så leter en slik cruncher gjennom hele det aktuelle programmet helt til den finner mer enn 3 like tegn som følger etter hverandre. Så erstatter cruncheren disse tegnene med 3 koder som skal vise hvor mange like tegn det er, og hvilket tegn som skal gjentas. Her er et eksempel:

Hvis for eksempel byten $47 finnes 8 ganger etter hverandre i programmet, erstatter cruncheren disse med f.eks: $88 $47 $08. Det første tallet, $88, er en kode som betyr at det neste tallet skal gjentas. Det neste tallet, $47, er den byten som skal gjentas, og $08 er hvor mange ganger denne skal gjentas. Alle LIKE TEGN-cruncherе fungerer ikke nødvendigvis på akkurat denne måten, men prinsippet er det samme. I tilfellet over vil vi altså spare 5 bytes (8-3=5). Ikke mye vil du kanskje si, men hvis du cruncher store programmer kan du få plass til mange ganger så mange programmer på en diskett som du ville ellers.

De cruncherne som er vanligst i dag er de som fungerer etter LIKE SEKVENSER-prinsippet. Istedet for å søke etter like tegn, leter disse cruncherne istedet etter flere like sekvenser av tegn. Slike cruncherе er mye mer effektive enn andre typer av cruncherе, og det er etter dette prinsippet de populære Timecruncherne fra Network fungerer.

En annen type cruncherе som var meget populære for en tid tilbake er såkalte FLEX-CRUNCHERE eller BIT-CRUNCHERE. Disse cruncherne er meget effektive (men ikke like effektive som LIKE-TEGN-cruncherе). Det vil dessverre ta for mye tid å komme inn på virkemåten til slike cruncherе her og nå. Etter at LIKE-TEGN-cruncherne kom har denne crunchertypen blitt mindre og mindre benyttet.

Dette var kun hovedprinsippene for de vanligste cruncherne, programmererne finner hele tiden ut nye metoder å crunche programmene sine på, og dette gjelder ikke minst Molde-gutten Matcham fra gruppen Network.

Vi møtte blant annet Matcham og Tony fra Network på Abnormal/Razor 1911/the Cartel's copyparty i Stjørdal, og de kunne fortelle oss litt om gruppen. Network startet opp sommeren -86. Et av medlemmene, Trasher, greide å samle sammen 5 personer som gikk sammen om å danne en gruppe. Nå er det kun to av de opprinnelige medlemmene som er med i gruppen, men de har til gjengjeld fått mange nye medlemmer.

Cracking er et ord som er nesten ukjent for Network. Det gruppen satser mest på er blant annet cruncherе, og nå i det siste: spill. Da Network startet i 1986 kalte de seg først 2007 Network Crew. Dette ble senere forenklet til kun Network. Siden den gang har medlemmene i gruppen vært på 4 copypartyer, først et arrangert av Danish Gold, deretter The Silents, så Jewels' copyparty som ble arrangert nå i sommer, og sist men ikke minst, Abnormal's copyparty i Stjørdal i oktober. Sistnevnte party var det klart beste ifølge Network.

Bra demoer har det heller ikke vært så mye av, gruppen har gitt ut kun én demo som de selv definerer som bra. Men Matcham legger til at de har mange nye rutiner klare til en ny (og bra) demo. Det folk flest tenker på når de hører ordet Network er cruncherе, ikke demoer. Men til tross for dette er gruppen i stand til å lage meget bra demoer, de var for eksempel først i verden med en halvraster-scroll (spør ikke meg hva det er!). Gruppa har også en egen grafikk-designer pluss en som står for musikken. Grafikk-mesteren fikk for en stund siden med et av sine mesterverk i det engelske bladet Computer+Video games, noe som han er meget stolt av...

Hva var så grunnen til at Matcham begynte å lage cruncherе? Det hele begynte med at gruppen var lei av å bruke andres cruncherе hele tiden – så hvorfor ikke lage sin egen? Så Matcham satte igang med å programmere den første Network-cruncheren, nemlig en denser (som fungerer etter like-tegn-prinsippet, forklart tidligere). Matcham har faktisk laget verdens raskeste cruncher av denne typen, selv om noen påstår å være bedre. Denne cruncheren decruncher et program på brøkdelen av et sekund. Noe som Network ikke er så veldig glad for er at Galleon i Sphinx alltid kommer med såkalte forbedringer av Network's cruncherе der han kun har forandret et par bytes for å øke hastigheten en smule. Selve cruncheren er ellers helt identisk. Men dette er vel noe man må regne med når man er »berømt«...

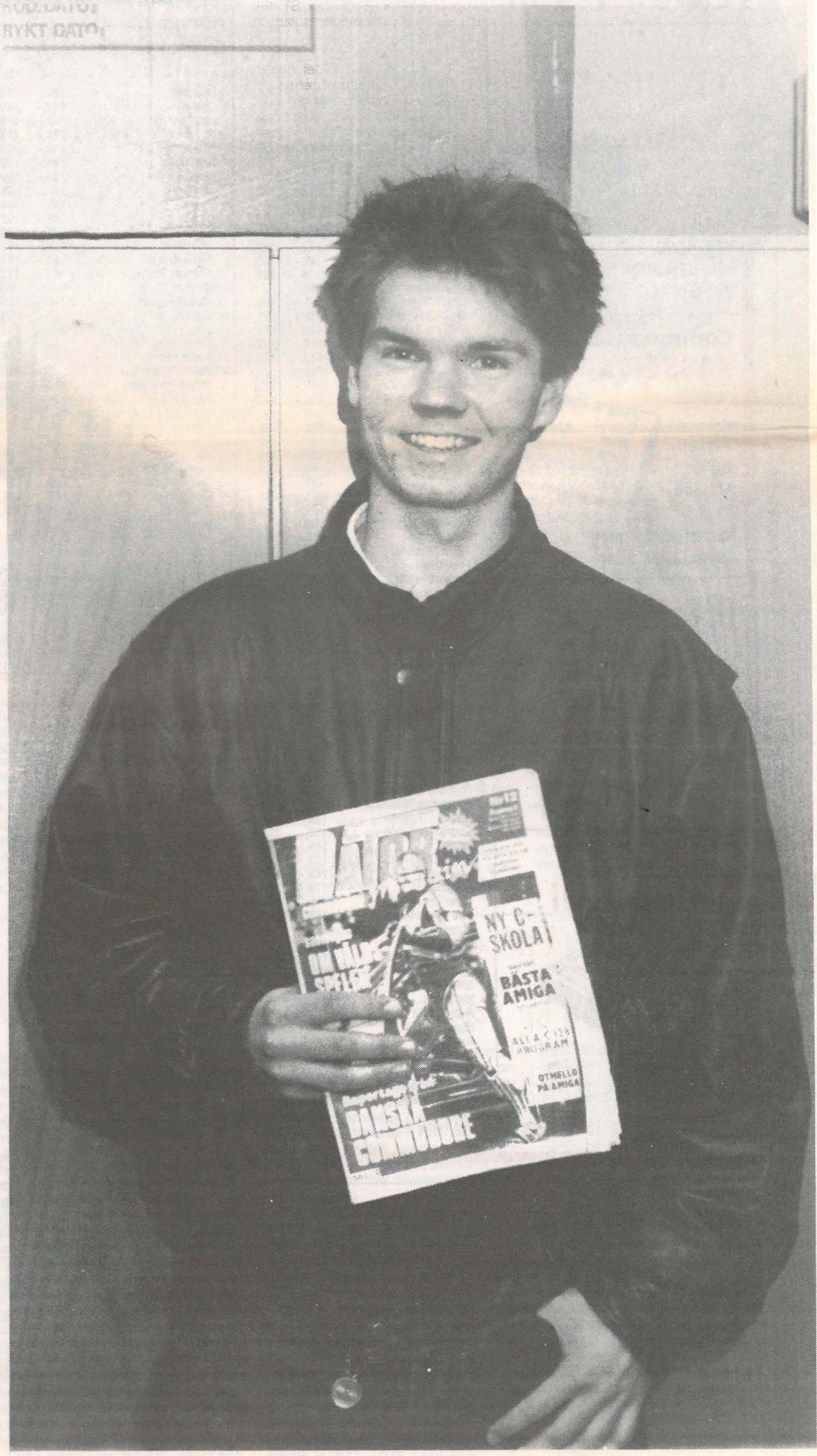
Etter flere forbedringer av denne denseren laget han en flex-cruncher, og deretter kom den første Timecruncheren, nemlig versjon 1.0. Etterhvert så har Matcham pønsket ut bedre og bedre metoder å crunche programmene på, og flere nye versjoner av den opprinnelige Timecruncheren har blitt utgitt. Det som gjorde Network kjent over hele verden var utgivelsen av Timecruncher V3.1. På den tiden da denne cruncheren ble gitt ut byttet Tony ganske mye. Han hadde kontakter rundt omkring i hele verden, og dette medvirket til å gjøre denne cruncheren kjent.

Den nyeste og beste versjonen av Timecruncher, nemlig versjon 4.02, ble utgitt på copypartyet i Stjørdal – og tro meg, folk var helt ville etter å få tak i den! Matcham ble nærmest overfalt når han entret lokalene – stakkars menneske... Denne cruncheren er også forbedret på den måten at den benytter seg av 2 Mhz muligheten hvis du har en C128. Du kan altså crunche med dobbel hastighet på en 128!

Siden Timecruncheren er overlegen alle andre kjente cruncherе er dette også antageligvis verdens mest benyttede cruncher. Jeg er sikker på at 80 % av alle programmer blir crunchet med denne cruncheren. Ubekreftede rykter forteller også at mange av de store software-selskapene i England har begynt å bruke denne cruncheren. Hvis det er sant har Matcham all grunn til å være stolt over seg selv.

Et lite tips for folk som bruker Timecruncher: Crunch alltid programmene først med en denser (like tegn-cruncher). Du vil da få det beste resultatet. Bruk gjeme en av Matcham's densere, eller bruk den innebygde cruncheren i Final Cartridge III. Helt til slutt vil jeg bare nevne årsaken til at Timecruncheren har fått det navnet den har. For lengre programmer kan det ta opptil 4-5 timer å crunche programmene! Så du bør ha god tid når du setter i gang med crunchingen, det beste er å gjøre som jeg, nemlig å sette igang cruncheren seint på kvelden før du går og legger deg. Når du da våkner om morgenen er (forhåpentligvis) programmet ferdig crunchet. Lykke til!

Norsk Dator: Kurt Lekanger



Matcham fra Molde-gruppen Network har all grunn til å smile: Etter all sannsynlighet lager han verdens beste cruncherе!
– Flott at Datormagazin nå blir mer norsk, mente han på partyet i Stjørdal...

NORSKE COMMODORE-KLUBBER: KOM IGJEN!

Vi jobber fremdeles med en liste over norske Commodore-klubber og user groups. På grunn av produksjonstekniske begrensninger (høres finere ut enn rot i redaksjonen, ikke sant?) ble den ikke ferdig til dette nummeret.

Men brev kommer, både til oss og svenske Datormagazin. Slutt nå å sende brev til de fåreskallene vi har som naboer! Send dem hit! Og, for ordens skyld: Bruk kupongen på side to. For dere skal inn på data, nemlig!

Uansett – her er litt info vi har fått inn fra norske klubber, hvor de groveste antydningeene om pirat-virksomhet er luket ut:

TRAS DATA har hovedkvarter i Elvegt. 17, 200 Lillestrøm. De har holdt det gående i ett år, og utgir en ganske OK blekke som kommer 6 ganger i året og inneholder litt av hvert. MC og BASIC-kurs hører med.

Medlemskap i klubben koster 75 kroner for ett år, og interesserte kan skrive til klubben.

DISCHUNTERS, v/Henning Karlsen, 6090 Fosnavåg, søker også nye medlemmer. Det går på Amiga og C64/128, og medlemskap koster 100 kroner året. Fra før av har de 120 medlemmer, men vil altså vokse seg større.

LARVIK GAME SERVICE er en dataklubb for alle C64/128-eiere med diskdrive, skriver Fred Lomme, Tagtvedtvn. 37, 3250 Larvik. Billige disketter, demobytting m.m. står på programmet, samt klubbavis 4-5 ganger årlig. 25 kroner pr. år må du ut med, og du kan skrive for mer info.

GOLDEN FALCON er en internasjonal Amiga-klubb for de som vil mer enn bare spille på den. De lager spill og demos, og søker likesinnede. Medlemsblad seks gamger i året, og avgift 80 kroner. Billige disker og maskinvare har de også. Man kan skrive til Golden Falcon v/Øivind Grimstad, 6674 Kvisvik.

SNAP SHOT v/Jostein B. Kristiansen, Håvundvg. 294, 3200 Skien, er en klubb for C64/128 – og Atari ST. 6-8 ganger pr. år kommer medlemsblad, og mer info får man ved å skrive.

TOR ANDERS ØGLÆND, Kvellurvn. 103, 4300 Sandnes, leste at den norske utgaven skulle komme, og lurer på om vi har en liste over norske user groups å sende ham. Det har vi altså ikke ennå, men han vil sikkert like å få et brev fra klubber, etc. i nærheten. Men husk å sende inn klubb-info til *oss* også!

FEEDBACK

Leserbrev er av det gode, enten de blir trykket eller ikke. Det er faktisk den eneste (i hvert fall beste) måten å påvirke innholdet av Norsk Datormagazin på! Så send inn kommentarer, enten de er negative eller positive! Her er et par norske brev sendt til den svenske redaksjonen:

MASKINKODE

Hei DM!

Jeg er en norsk gutt på 14 år og jeg har lest de par siste nummrene av DM. Jeg synes bladet er topp!

Jeg har lyst til å lære mer om programmering, og hadde satt pris på at dere laget en spalte om hvordan maskinkode virker og hvordan det utføres osv.

Hilsen »norsk gutt«.

Hallo, norske gutt!

Fin nasjonalitet du har. Fra nå av trenger du ikke sløse bort brevpapir på svenskene – send brev direkte til oss.

Maskinkode-stoff ligger i startgropa. og vil komme snart. Men vi har ennå ikke bestemt oss for den (pedagogisk) riktige formen å presentere stoffet på. Hvor grunnleggende skal vi starte, og hvor avansert skal vi gjøre dette? Det er vrient, skal jeg si deg!

Ellers kan vi anbefale et program m/bok som er det beste (og eneste) på norsk: Mastercode Assembler fra Origo Forlag,(02) 16 07 69. Prisen er 330 kroner. Du er også totalt avhengig av Programmers Reference Guide til C64 for å komme noen vei. Ellers finnes det mange bra bøker på blant annet engelsk, noe vi vil komme tilbake til.

Å skaffe seg skikkelig litteratur er nok den beste måten å lære seg stoffet på. Men som sagt: MC er på beddingen!

ROS OG RIS

Dear Datormagazin

En kjapp kommentar til läserundersökningen, med ros og ris:

Ris

– Hva med en »utmaning« til Amigaen?
– Eller et Assembler/MC-kurs til den samme?
– Spillene som testes er for gamle.
– Flere programtester til Amiga (gjerne Assembler)
– Oppfordre folk til å sende inn Amiga-programmer også!

Ros:

– »Nya titler«: Stadig bedre!
– »Heta linjen« utmärkt, men få en i Oslo snart!
– Bladet blir stadig bedre!

Keep up the good work!

Jeg håper at du snart kan sende en del skryt til oss i Oslo også snart. Men foreløpig ligger svenskene femten hakk foran oss. (Er ikke det for jævlig?) Men alle henvendelser om svenske-delen blir kopiert og oversendt dem, og blir tatt alvorlig.

Når det gjelder »gamle« spill-tester, kan jeg forsikre om at de gjør sitt beste. Det er nærmest umulig å få gjort dette raskere, fra Oslo klarer vi det i hvert fall ikke. Siden spillene kommer ut samtidig i Norge og Sverige, lar vi svanskene ta denne jobben - i hvert fall foreløpig. »Heta linjen« er det mange som har satt pris på, men den har blitt aldeles for »het« for svenskene også. Dermed er den lagt ned i Sverige, og vil i hvert fall ikke komme fra Oslo foreløpig. Det blir ganske enkelt for mye for oss – dessuten burde vel dette være en jobb for Commodore selv?

Norsk Datormagazin!

Hva rører seg i norsk Commodore-miljø? Hvem gjør hva? Klubber? User groups? Pussige bruksområder? Har du gode/dårlige erfaringer med Commodores maskiner eller organisasjon?

Skriv et brev! Vi prøver så godt vi kan å holde oss ajour med hva som skjer, men for å klare dette best mulig trenger vi feedback – tips, råd, blide og sure brev fra Commodore-brukere i hele Norge. Og gode tips, og ikke minst artikler, blir honorert etter beste evne...

Så ta pennen fatt, og skriv til:

NORSK DATORMAGAZIN
Postboks 9934 ILA
0132 OSLO 1

NORSK DATOR Magazin C 64/128/Amiga COMMODORE

Commodore

NYTT STORMAGASIN FOR HJEMMEDATA

ATARI

Nå har City Computer Center åpnet dørene, Oslos nyeste og største spesialbutikk for alle datainteresserte. Du finner oss i Lybekkergaten, like ved Oslo City.

JULETILBUD!

Ved innlevering av denne annonse vil du oppnå flere rabatter:

10 stk. 5 ¼" disketter
Før kr. 99.- **Nå kr. 49.-**

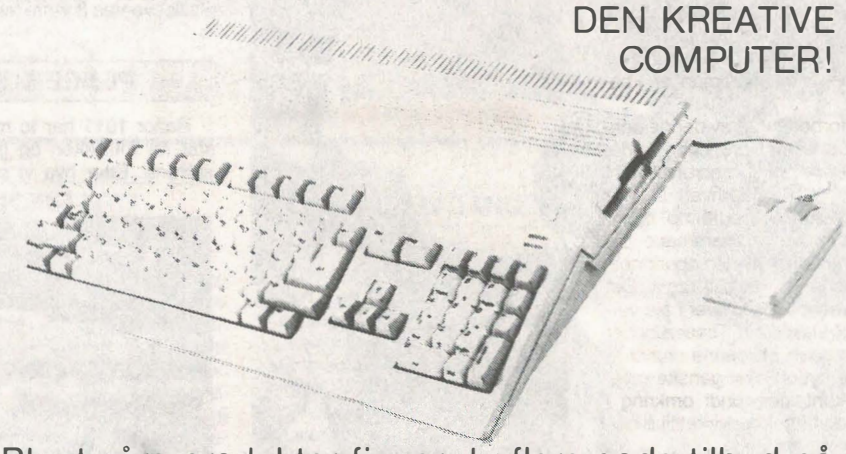
10 stk.3 ½" disketter
Før kr. 190.- **Nå kr. 139.-**

1 stk joystick.
Før kr. 149.- **Nå kr. 59.-**

10% rabatt på alle programmer!!

Tilbudene gjelder t.o.m. 24/12 eller så langt lageret rekker.

AMIGA 500
DEN KREATIVE COMPUTER!



Blant våre produkter finner du flere gode tilbud på:
AMIGA 500, COMMODORE 64, ATARI ST, STAR PRINTERE, MONITORER, PROFEX DISK. STASJON, JOYSTICKS, DATALITTERATUR, BORLAND (IBM) + mye mer.

Hos oss finner du et av Norges største og bredeste utvalg i dataspill og programmer for Commodore 64, Amiga, Atari ST, IBM, Amstrad, Spectrum m.m.

Disketter:
Umerkede, Athana og Dysan kvalitetsdisketter med livstidsgaranti!

Trenger du råd og veiledning?
Spør oss
– det kan lønne seg!

City
Computer Center
Lybekkergt. 1, 0184 Oslo 1

Send meg en prisliste/brosjyrer
Kryss av: ☐ SOFTWARE ☐ HARDWARE
Navn _____
Adresse _____
Tlf. _____

ORDRE TLF.: (02) 17 05 03
Åpn. tider: Man-Fre: 9-18
Lørdag: 9-14
VI SENDER POSTOPPKRAV OVER HELE LANDET

Mange hackere med spill i magen:

NORSKE COMMODORE-SPILL KOMMER!

I løpet av bare ett c-party klarte Norsk Datormagazins Kurt Lekanger å spore opp hele 7 – syv – seriøse norske spill-prosjekter. Konkrete avtaler om verdens-distribusjon er allerede undertegnet, og spill-makerne håper på den store pengehaugen. Men: blir penge-drømmen knust av crackere? Kort sagt, vil gamle venner bli bitre fiender?

I løpet av få år har det blitt solgt et enormt stort antall 64'er og Amigaer i Norge. Det ville da være naturlig å anta at det også har blitt laget mange norske spill til disse maskinene, men dette er ikke tilfelle. Så vidt jeg vet har det ennå ikke kommet ut ett eneste spill i løpet av de årene disse maskinene har eksistert! Utrolig, men sant...

På Abnormal, Razor 1911 og The Cartel's copyparty i Stjørdal i Oktober prøvde jeg å forhøre meg litt om akkurat dette. En jeg pratet med til å begynne med mente at det fantes mange gode programmerere i Norge som var i stand til å lage bra spill, men de fleste syntes enten at dette var for tidkrevende, eller de mente at det ikke var verdt bryet i det hele tatt. Men det varte ikke lenge før jeg fikk tilbakevist denne påstanden...

7 NORSKE SPILL!

I løpet av kort tid greide jeg å spore opp i alt 8 spill som ble laget av deltakerne på copypartyet! Og alle spillene, så nær som ett, var laget av norske programmere!

Network er et navn som de fleste forbinder med cruncherе (timecruncher V4.02 er gruppas nyeste, forøvrig verdens beste!). Det som overrasket mange på partyet var at Matcham og Tony i Network holdt på med hvert sitt spill til 64! Som første blad i verden bringer vi de første bildene fra Matcham's spill »Maximum Retaliation« – som forøvrig lover meget bra.

Siden spillet ikke var ferdig da jeg så det, er handlingen i spillet ikke ferdig planlagt enda, men jeg kan i hvertfall fortelle at spillet er et meget action-fylt shoot'em-up spill der du beveger deg gjennom underjordiske tunneler med romskipet ditt. Spillet har en meget rask (og jevn) scrollerutine i 32 retninger, bra grafikk og egenprodusert musikk.

Programmeringen av spillet har Matcham (programmereren av Timecruncher) stått for, mens musikk og grafikk er laget av to av Networks andre medlemmer – altså et 100% egenprodusert spill. Spillet ventes ferdig til jul.

HEMMELIG AVTALE

Mens Matcham's spill enda ikke er solgt til noe software-firma, har Tony akkurat undertegnet en avtale med et nytt, norsk softwarefirma fra Molde; Arcade. Tony forteller at han har undertegnet en avtale om taushetsplikt, og han kan derfor ikke gi oss noen opplysninger om spillet. Det eneste han kan fortelle er at spillet kommer til å bli lansert over hele Europa til jul. Lanseringen i Norge kommer Arcade til å stå for, mens et engelsk firma kommer til å lansere spillet i resten av Europa.

Network har forøvrig startet på sitt 3. spill. Dette er bare i planleggingsstadiet enda, og vi kan derfor ikke bringe noen opplysninger om spillet.

SPILL PÅ GANG

Gruppen Rawhead kan vel de fleste ikke ha unngått å høre om (Pimplesqueezer – remember?). En av Rawhead's beste programerere, 14 år gamle Omega Supreme og gruppas grafix-master, Moonray, holder for tiden på med to spill til 64. I følge Moonray ligner et av spillene på Draconus, mens det andre spillet er et skikkelig action-spill i beste shoot' em-up-stil. Rawhead har pratet med Jeroen Tel i Maniacs of Noise, og det er mulig at disse kommer til å stå for musikken i spillet. I så fall har vi i hvert fall ikke noe å frykte når det gjelder lyd-siden av spillet.

Omega Supreme er etter min mening blant de beste programmererene i Norge, og jeg er derfor sikker på at disse spillene kommer til å bli av en meget høy kvalitet. Moonray kan ikke love noe når det gjelder utgivelsesdatoen til disse spillene.

Han forteller at å lage et spill er som å lage en kjempemessig demo – man støter hele tiden på problemer man ikke tok i betraktning når man begynte å programmere. Men hvis alt går etter planen, ventes spillene ferdig i løpet av få måneder, kanskje til jul. Omega Supreme og Moonray har enda ikke tenkt på salg av spillet, men hvis spillet er opp til Rawhead's vanlige standard skulle ikke dette bli noe stort problem.

Også Tony fra Network har et spill-prosjekt på gang...

20.000 I STIPEND

Fra Abnormal kan vi vente minst et spill, det ene er enda ikke påbegynt, men hvis alt går etter planen vil Fist i Abnormal begynne programmeringen i begynnelsen av neste år. Dette er imidlertid noe usikkert – den som lever får se.

Abnormal har også et dansk medlem, Trap. Trap fikk for en tid siden et stipend på kr. 20.000,- for å lage et spill på 64. Han er nå i god gang med programmeringen av spillet, og har fått solgt spillet til det engelske software-huset Firebird.

Når det gjelder spill til Amiga'en kan vi vente oss to spill fra den norske gruppen Razor 1911. Norsk Datormagazin møtte gruppen på copypartyet de arrangerte sammen med Abnormal og The Cartel. Et av medlemmene, Lord S, holder på med planleggingen av et spill, men han har enda ikke begynt på programmeringen. Han »lover« å ha ferdig en preview-versjon i januar, vi vil være de første med bildene!

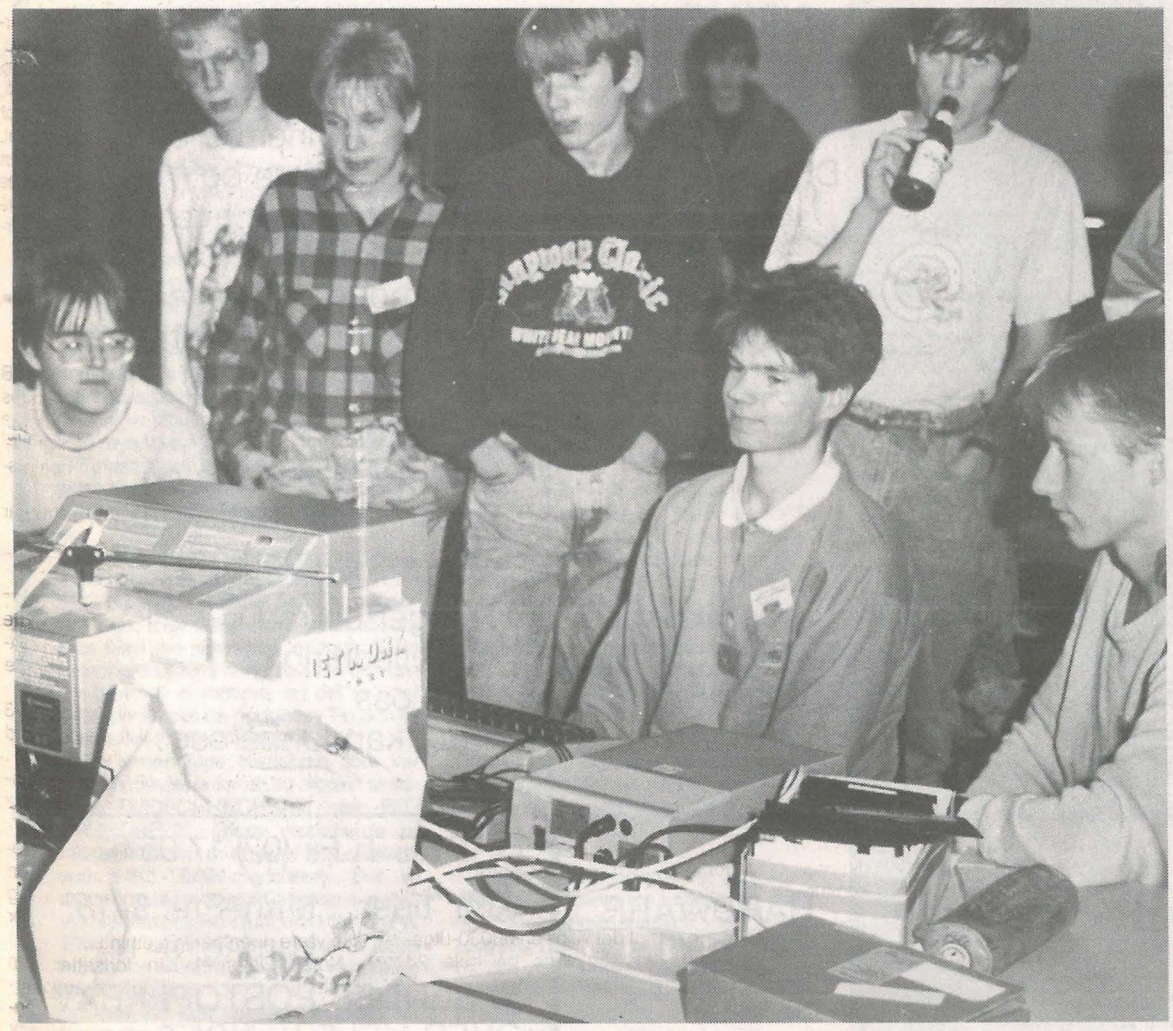
Et annet av medlemmene, Handsome Devil, holder på med et spill han har kalt Force X. Dette er en slags Salamander-klone med alt en ekte shoot' em-up-fan kan ønske seg + enda mer... Spillet ventes å være ferdig i april.

PENGER I SPILL

Razor 1911 har to medlemmer som står for musikken og grafikken i disse spillene. Etter hva vi så (og hørte) på partyet skulle både musikk og grafikk bli av høyeste klasse. Grafikk-designeren i gruppa, Shine, viste oss noe av det han hadde tegnet, og jeg forsikrer deg: stort bedre får det ikke blitt! På et av bildene ser du en av Shine's kreasjoner – jeg trodde nesten at det var digitalisert første gang jeg så det! Bildet har forøvrig ingenting med spillet å gjøre, vi tok det med kun for å vise hva du har i vente...

Som du sikkert har forstått så er det ikke BARE lamers i Norge – det kryr faktisk av topp-programmerere rundt omkring. Dette fikk vi bevis for på copypartyet i Stjørdal. Vi ser fram til den dagen da alle disse spill-planene ikke lenger bare er planer, men spillene ligger klare for salg i butikkhyllene! Så hvis du sitter og ruger på tanken om å lage ditt eget 64/Amiga-spill, ikke nøl! Er spillet bra kan du tjene en formue hvis du får solgt det til et stort software-firma. ...og crackerne ikke ødelegger for mye av markedet...

Norsk Dator: Kurt Lekanger



MATCHAM fra Network fikk mye oppmerksomhet for sitt nye spill-prosjekt »Maximum Retaliation« (innfelt).

AMIGA Magazin

Commodores nye direktør har klare mål:

- FÅ JENTENE TIL AMIGA!

Med lusekofte, og uten »data-dress« og selgerslips, ser han for anledningen egentlig ikke ut som adm. dir. i Stort Firma. Men dette er Commodore Norges nye mann ved roret. Den 40 år gamle sivilingeniøren Reidar Elle, som for seks år siden var med på å starte Computerland, skal føre Commodore-suksessen videre inn i Amiga-alderen. Og han vil ha med seg jentene dit!

Den første september i år tok Reidar Elle plass i sjef-stolen på Commodore Norge. Da hadde den stått tom en tid, siden forhenværende direktør Arild Aspaas i sommer fant ny beitemark på minimaskin-markedet. Tidligere i år forsvant også markedsdirektør Lars-Reidar Huth og selgerne Frode Michalsen, Jack Olsen og Dag Rønsen, det vil si nesten hele salgs-avdelingen, og mange lurte på hvordan det nå ville gå med norske Commodore.

– Det er helt normalt med en viss turnover i denne bransjen, kommenterer Elle da vi tar opp gjennomtrekken som har vært. – Bransjen er full av unge folk som flytter på seg. Men på den annen side satt jo den forrige direktøren i fem år, poengterer han.

A500 SKAL FRAM

Selv om det har vært turbulens i markedet, er det slett ikke noe skip i motvind som Elle tar over. I disse dager selger man C64 nummer 100.000 i Norge, og Amiga seiler opp stadig sterkere. Både i antall og kroner er det Amiga 500 som er det store produktet. Nå passeres maskin nummer 10.000.

Her har Elle klare målsetninger i tiden som kommer:

– C64 vil stadig selge bra, og det er ingen ting som tyder på at den vil forsvinne i de første årene. Det er en dator for entusiaster, og en utmerket spillemaskin. Selv er jeg fremdeles overrasket over hvor bra C64 er til mye!

DAMER PÅ DATOR

– Men ett av målene er å få brukere av C64 over på Amiga, forteller han. – I takt med utviklingen innen data, må C64-brukerne »løftes« over på den mer avanserte Amiga 500.

Reidar Elle ser også for seg et stort, jomfruelig marked som ennå ikke er pløyet. Det dreier seg om over halvparten av Norges befolkning – den kvinnelige:

– Den nye Amiga-generasjonen skal ikke bare bestå av gutter. I blant annet USA er det flere kvinner innen databransjen som med årene har blitt meget aktive. Til nå har det knapt vært solgt hjemme-datorer til hunkjønn, og ingen vet vel hundre prosent hvorfor. Men kvinnene vil komme. Det er bare spørsmål om *når* det skjer.

– Jeg vil se flere jenter foran Amigaen, sier Commodore Norges nye direktør Reidar Elle. Han hilser Norsk Datormagazin velkommen – og vi sier takk i like måte...

VOLUM VIKTIGST

Men hovedmålet er å kjempe for ytterligere volumsalg av Amiga:

– IBM-klonene er ingen egentlig konkurrent til Amiga, i hvert fall ikke foreløpig. Og Atari har kun ti prosent av markedet. Så vi satser ikke på å stjele markeder fra andre data-leverandører - vi skal sørge for at familien bruker pengene sine på en Amiga i stedet for andre varetyper.

Den virkelige C64-boomen kom etter at Commodore kjørte ned prisene fra omkring 6.000 kroner til det halve. Kan vi dermed vente oss en kraftig pris-reduksjon på A500?

– Nei, absolutt ikke, svarer Elle. – Tiden med de store pris-fallene på datorer er nok forbi, ikke minst fordi chips har hatt en kraftig pris-stigning i det siste.

SVENSK ER DYRT

I Sverige har Commodore nettopp gravlagt C128 for godt. Men slike planer finner ikke for Norge, i hvert fall ikke offisielt:

– C128 faller på en måte mellom to stoler, og vi vil ikke satse mye på den i tiden som kommer. Men service vil man kunne få på maskinen i overskuelig fremtid.

Reidar Elle blar gjennom den første utgaven av Norsk Datormagazin, og nikker gjenkjennende til en artikkel. I den svenske delen studerer han prisene på Amigaer, og er litt overrasket:

– Dette er da slett ikke så rimelig som jeg trodde, sier han. – Mange har fått det for seg at det er penger å spare på å kjøpe utstyr i Sverige. Men der tar de som oftest grundig feil. Tar man med frakt-kostnader og oppkrav, spiser dette ofte opp en eventuell fortjeneste. Og en Amiga med svensk tastatur er ikke noe særlig i Norge – i hvert fall ikke hvis du skal ha service på den! Da må du sende den til Sverige, advarer han.

HJEMMEDATOR STØRST

Commodore Norge selger jo også PC'er med godt omdømme hos de som nå en gang har hektet seg på PC-opplegget. Men Elle innser hvor det største markedet ligger for bedriften:

– Det resultat-orienterte bedriftsmarkedet for PC og Amiga 2000 er interessant for oss. Men over halvparten av Commodores omsetning ligger på C64, C128 og A500, altså for en meget stor del på hjemme- og hobby-markedet. Derfor vil vi selvfølgelig også i fremtiden gjøre vårt beste for vår absolutt største målgruppe, forsikrer den nye administrerende direktør for Commodore Norge, Reidar Elle.

COMMODORE SECRET

Velkommen til Commodores mystiske verden. I og med den store utbredelsen av Commodore-maskiner, er det mye som skjer rundt om disse. Denne spalten vil inneholde nyheter, rykter og ting som har skjedd, kunne ha skjedd, burde ha skjedd, burde ikke ha skjedd osv. Dette er sladder av beste skuffe!

KICKSTART/ WORKBENCH 1.3

Ny versjon av Amigas operativsystem, Kickstart og WorkBench v1.3, er sluppet ut i USA. For de med Amiga 1000 er det ingen problemer, men det er litt verre med Amiga 500/2000 i og med at KICKSTART sitter på chip inne i maskinen. Forhåpentligvis vil Commodore Norge ha de nødvendige kretser på lager i løpet av kort tid. Pass på hvis du får tak i kretser fra utlandet, garantiansvaret frafaller nemlig hvis du monterer inn dette selv.

DET VAR EN GANG...V1.0

...Kreativ Teknikk. Det er nå slutt, siden brukseieren Tom Jahr ettervhert fikk flere regninger enn kunder. *At* det gikk galt er ingen uenige i, men *hva* som gikk galt strides ikke minst kreditorene om.

Nå er Tom Jahr ansatt i Commodore Norge som selger, og er altså for tiden vanlig lønnsmottaker. »Selv om jeg seilte min skute på grunn, så var der dog deilig at fare« sa Ibsen sånn omtrent. Men de som var matroser på Jahrs skute ser det muligens annerledes. De har fremdeles hyre til gode...

DET VAR EN GANG...V1.1

...en en høyere ansatt i Commodores administrasjon var mindre ønsket i bedriften. Hva gjør man i en slik situasjon? Løsningen var enkel og genial:

Langt og lengere enn langt bak de sju blåner reiste de på messe med sin problemfyr – på messe. Der fant de fant fram en av Commodores verste konkurrenter (vi sier ikke hvem) og la ut agnet.

-Her er vår fremste mann, sa de, og presenterte han de ville bli kvitt. Konkurrentens øye ble stort og vått over Commodores presentasjon av en av sine unge håpefulle. Tiden gikk, og en dag ble mannen head-huntet, kjøpt og betalt av konkurrenten.

Snipp, snapp, snute så var mannen ute! Festen varte over 3 døgn og kunne nesten ingen ende ta. Og så levde de lykkelig alle sine dager. Slik kan det altså gå.... Moralen er: hvis sjefen din presenterer deg smigrende for en konkurrent, bør du skjønne tegningen...

KRONER EN, KRONER TO...

...det sies at Commodore tapte penger siste år (1987). Beløpet skal være seks-sifret. I følge ryktet kan det ikke ha sammenheng med at Atari opprettet eget kontor i Norge. Dette fordi Atari ikke har solgt særlig bra.

NYE AMIGAER

Ikke en, ikke to, men *tre* nye amigaer planlegger Commodore å kjøre ut allerede neste sommer. Når man først skal konkurrere, hvorfor ikke konkurrere med seg selv? Det gjør Cokmmodore nå til gagns:

AMIGA 2500

vil bli lillebroren i serien. Vi vet ikke sikkert hva A2500 skal være god for, men sannsynligvis blir det en videre-utvikling av A2000, og en forsmak på den helt nye saken, nemlig

AMIGA 3000

Denne vil avvike ganske mye fra de tidligere amigaene, men vil fremdeles ha en hovedprosessor fra 68000-serien. Ryktene sier at det vil bli en 68030-utgave, med klokkefrekvens på hele 20 MHz. Ved siden av kommer en matematisk co-prosessor på 22 MHz. Kickstart 1.3 er selvfølgelig med.

Allerede fra lanseringen vil den bli utstyrt med 3 MB RAM (!), or kan utbygges til 32 MB total-kapasitet. Slå den!

2 ganger 3,5» disk-stasjon med 2 MB hver hører med, og nye Custom chips kommer også - de bærer navnene «Joan» og Fred«. I tillegg vil den (selvfølgelig) ha en ekstrem skjerm-oppløsning og 2 millioner farger...

Men rosinen i pølsa (for den som har råd) blir

AMIGA 4000!

Denne vil blant annet bruke samme NU-DUS-prosessor som MAC II benytter, og den vil derfor etter alt å dømme bli MAC II-kompatibel.

Statisk RAM-kapasitet vil bli på hele 3 MB, og med mulighet til å utvide med opptil 4 GIGABYTE! Tell nuller! Klokkefrekvens: 28,64 MHz, co-prosessor 32 MHz, helt ny monitor, og mye mer.

Om et års tid vil den muligens lanseres et eller annet sted, men prislappen vil gjøre maskinen til en uoppnåelig drøm for de fleste. 100.000 kroner bør ikke være noen dårlig gjetning...

Norsk Datormagazin fortsetter sin »industrispionasje« på de nye amigaene. Vi både har og får mye mer spennende info på lager, så følg med Norsk Datormagazins svar på James Bond!

Norsk Dator: roger kursiv

The Cracker fra The Gang:

HÄFTIG SVENSKE PÅ C-PARTY

The Cracker – her til venstre – er en smart liten rakker som ikke tar fem øre for å lure både spill-produsenter, post-verket eller televerket. Nå pønsker han på å tjene penger på sitt eget spill. Men hva gjør han da med kopi-beskyttelsen?

Norsk Dator's Johnny Niska var på copy-party i Stjørdal, og opplevde en av »söta brors« beste – eller verste – crackere på besøk: The Cracker fra gruppa The Gang. Blant annet lurer han det svenske televerket for en haug tusenlapper i året ved å manipulere de elektroniske sentralene...

På copy-partyet i Stjørdal møtte en av de lengst farende gjestene, THE CRACKER fra THE GANG. THE GANG er en av de mange crackergruppene som jevnlig drar på slike copy-parties som holdes rundt om i Europa. Denne gruppen holder til i Uddevalla i Sverige.

Hva er det som får ham til å reise 17 timer med tog for et slikt møte?

– Vi møtes på copy-party for å lage demoer og kopiere aller siste nytt. Tid og avstand spiller ingen rolle, legger han til. -

Denne turen har kostet meg 975 kroner nittil og jeg regner ikke med å bruke mere penger. Det går mest på åndelig føde...

Mens vi snakker sitter han og programmerer assembler på en Amiga 1000 så ørene flagrer. The Cracker, som er 17 år gammel, er en meget populær programmerer, og det var ikke så rent lite arbeid han tok på seg i løpet av de 3 dagene .. unnskyld, *døgnene*, det hele varte. Joda, det gikk faktisk i ett for noen av dem. The Cracker hadde, da jeg snakket med ham, sittet og programmert demoer for andre grupper i ca. 45 timer, uten søvn! (Se omtale av demo-konkurransen et annet sted i bladet).

Han inntok med jevne mellomrom koffein-tabletter for å kunne holde tempoet oppe. Tablettene er ikke lovlige i Norge, men selges uten resept på apotek i Sverige. Etter det undertegnede har klart å bringe på det rene, er disse tablettene ufarlige og gir samme virkning som en viss mengde kaffe. *(Tøys, Johnny! Redaktøren, kjenner skremmende, egen-opplevde eksempler på at man ikke spøker med koffein. Jeg ble krakilsk...Red.)*

– Vi er ikke kjent i Sverige i det store og hele, det er i utlandet vi er kjent for våre crack's og demoer. Det er ikke så lenge siden vi startet opp – ca. 13 mai – og da var vi kun 2 stk. Nå har vi tatt opp flere medlemmer og er pr i dag 10 crackere.

Hva er drivkraften og hva får en gjeng til å sitte i 15 – 20 timer i strekk å programmere, spør jeg enda en gang...

– Det er en utrolig prestisje og personlig utfordring i å cracke programmer. Den som først har en versjon av et spill som virker 100% i knekket utgave, oppnår status. Mye jobb er det som regel ikke, mener The Cracker. – Det er latterlig hvor enkel kopibeskyttelsen kan være. Noen ganger trenger vi ikke å cracke det engang, forteller The Cracker, og taster og taster mens han snakker. Fingrene løper over tastaturet hurtigere enn den raskeste sekretær fra Manpower.

27.000 FARGER SAMTIDIG!

Noe av det han er stolt av er et bilde som han har laget på Amiga som inneholder 27.000 farger!!! Alle sammen på en gang på skjermen, påstår han. Men Amiga har jo »bare« 4096 farger.... Hvordan?!?

– Peanuts! Du gör bara så här..... sier han og kommer med en forklaring så langt som et vondt år og så dyp at jeg gir opp å følge med etter 30 sekunder. Jeg nikker med hodet og later som jeg forstår alt – scanlines, JMP, $666f – begrepene hagler over meg.

– Vi driver ikke bare på med cracking, jeg har også laget et spill som skal ut for salg til jul. Helt utrolig grafikk og musikk.

Kan jeg få se, lurer jeg.

– Nei! Det viser jeg ikke til *noen* før det er ferdig!! Kanskje jeg lager en demo på det, sier han og blir fjern i blikket når han drømmer om alle pengene han kommer til å tjene...*(Hva sier The Cracker om noen cracker spille og kopierer det verden rundt? Her er det noe som skurrer...Red.)*

– Mitt neste prosjekt blir en SUPERBOX – med en stereo/mono lydsampler og bildedigitizer med mulighet for 27.000 farger, men jeg er ikke sikker på om jeg har tid eller råd til å sette den i produksjon.

KOPIER – JA TAKK

Jeg legger merke til at de aller fleste har uoriginale diskettstasjoner.

– Vet du inte det, undrer The Cracker. – Vi kjøper dem billig fra Tyrkia. Der finnes ingen copyright-lov, og derfor lager de kopier av Commodores A1010 og selger dem for ca. 6-700 kroner. Det er vel noe alle vet, sier han og skotter rart bort på meg. Jeg nikker og noterer meg den nye informasjonen.

STORT KONTAKTNETT

De har kontakter over hele Europa, også i USA. Blir det ikke fryktelig dyrt med alle diskettene som skal sendes frem og tilbake? The Cracker trekker på skuldrene:

-Jeg jobber i postverket og sender alt gratis derfra. Andre derimot, som ikke er så heldige, bruker å spraye fix-spray på frimerket eller klistre kontaktpapir over. Når jeg mottar slike brev, klipper jeg ut frimerket og sender det tilbake i neste sending. Mottakeren fjerner så stempelmerket og bruker frimerkene en gang til. De holder til ca 12 – 15 sendinger før merkene er utslitt.

The Gang bruker telefonen ganske mye. Dette fordi en av medlemmene har laget en »liten grej« som sender en spesiell tone gjennom telefonen slik at den digitale telefonsentralen »glemmer« å notere abonnenten for tellerskritt.

– Vi ringer en masse til våre venner rundt i verden, ofte flere timer av gangen. Opptil flere ganger i uka er vi inne med modem på de største BBS'ene og databasene i Europa/USA. Og da går det fort et par tre timer...

Han forteller videre at de har en hemmelig Bulletin Board på en skole i Uddevalla. Den bruker de til å teste og utforske telefonsystemet.

- Meningen er at vi skal lage vår egen BBS i løpet av vinteren. Den skal bli den beste BBS'en i hele Norden.

Vi blir stadig avbrutt av andre crackere som spør om råd til forskjellige ting. The Cracker rister oppgitt på hodet over alle forstyrrelsene.

TRIAD PÅ BERSERKERGANG

Endelig er han ferdig med den ene demoen og lener seg godt tilbake, tydelig stolt over arbeidet sitt.

– Det funkar, utbryter han i gledesrus. The Cracker er tilfreds med dette copy-partiet.

– Dette er bedre enn i Odense i sommer. Der gikk crackergruppen TRIAD helt berserk i alkoholpåvirket tilstand. De tømte en masse øl nedi flere maskiner slik at de kortsluttet. Jeg har tatt alt opp på video, advarer han.

TRIAD er pr. i dag mobbeobjektet i Norden, slike gutter vil gamle Norge ikke ha. Hatet mot de som ødela party'et er til og med kommet ut på crackernes medium – en »ANTIDEMO« er laget for å illustrere dette. Skadene etter dette copy-partiet var store – hytta til 50.000 kroner de hadde lånt for anledningen gikk opp i røyk og utstyr for ca 40.000 kroner brant opp!

Til slutt: hva kommer du til å gjøre om 5-6 år?

– Jeg skal bli elektro-ingeniør når jeg kommer inn på skole. I år kvalifiserte jeg ikke til opptak, men neste år skal jeg inn. Aller helst vil jeg jobbe med elektronikk eller programmering.

Med hans kompetanse, tror jeg han kan nå sitt mål ganske greit hvis han vil.

Norsk Dator: -johnny

Mesterverket er bare 15 år ungt:

GRATULERER, DISKETT!

Norsk Datormagazins Atle Røijen ble like overrasket som oss andre da han tenkte over hvor kort tid vi har hatt disketten. Den har bare blitt femten, og er allerede en selvfølgelighet. Slå den! Men det er ingen selvfølge at de tåler alt mulig. Selv om du vet hvordan en diskett funker, så skader ikke en liten repetisjon:

Når prisen på disketter blir stadig lavere, er det en fare for at vi ikke ser på diskettene som det lille mesterverk de er. Det er en fare, for som alle andre store mesterverk må disketter behandles forsiktig – med kjærlighet. Ellers kan disketten bli ødelagt, og du står der med tap av viktige data. Disketten er et medium som egentlig balanserer på kanten av det muliges kunst!

Hva er egentlig en diskett? Hvordan kan den lagre så mye data? Hva må du passe deg for? Fylg med, fylg med!

GRATULERER MED DAGEN!

Vi har hatt disketter i ulike format siden 1973 – disketten fyller med andre ord 15 år i år! Ifølge en dataordbok er en diskett »en lagerenhet i form av en liten tynn magnetplate. Den ligner på en grammofonplate, men ligger alltid inne i et beskyttende hylster. Den er en enkel og billig form for platelager, men har sterkt begrenset lagringskapasitet. Selve lagringen skjer ved magnetiske flekker. På engelsk kalles den floppy disk eller diskette«

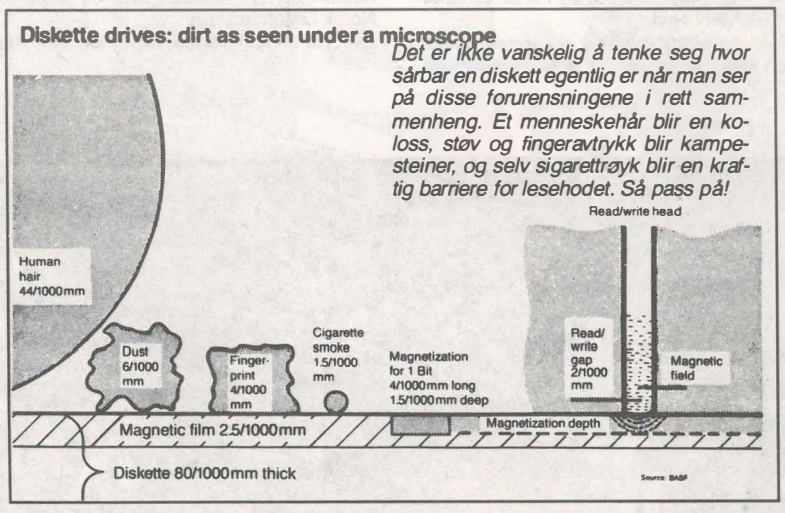
Vi har ulike typer disketter angitt etter tomme-diameteren på den runde diskett-plata: 8, 5,25 og 3,5 tommer. Noen disketter er to-sidige. Dvs. du kan lagre informasjon på begge sider, andre er enkeltsidige. Det er også forskjell på hvor mye informasjon du kan lagre pr. flateenhet – mer om det siden. Grovt sett kan en si at du kan lagre fra 40 til 400 maskinskrevne sider på en diskett – avhengig av typen.

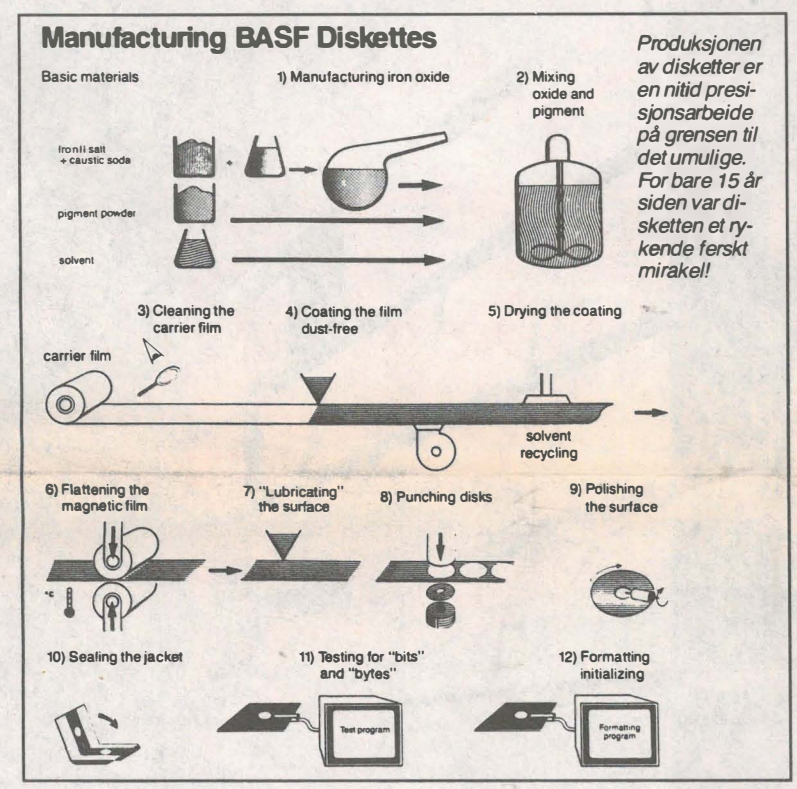
PLAST OG METALLPARTIKLER

Selve diskettplata, den som kan lagre informasjonen, er brun av farge. Dette skyldes et belegg av metallpartikler – oftest jernoksyd. Dette er samme type belegg som du finner på et kassettbånd til musikk eller video.

Disse nålformede partiklene er mindre enn 1/1000 av en milimeter lange! For å få best mulig kvalitet bør partiklene være mest mulig like. Metall-belegget ligger på en »bærefilm« – en plastplate som er 1/10 milimeter tykk – og laget av polyester. Polyester er en plasttype som brukes til alt fra maling og tape til spoilere for biler og til tekstiler.

Det er viktig at selve diskett-plata er helt jevn siden den minste ujevnhet kan forårsake read/write-error i datoren. Derfor påføres belegget i et totalt støvfritt rom. Etter tørking valses belegget med store glanspolerte ruller som er





varme. Dette kan sammenlignes med »stryking« med strykejern. Så »smøres« overflata med et spesielt kjemisk stoff for å minske friksjonen mellom diskett og lese/skrivehodet i diskettstasjonen.

Først nå er det på tide å stanse ut diskett-plater i passende størrelse. Etter at hver enkelt plate har blitt presisjonspolert blir den puttet i et hylster (jacket) før den blir testet.

TESTING AV ALLE DISKETTER

Alle disketter blir testet slik at de skal være funksjonsdyktige. Dette er det viktigste stadiet i hele produksjonen. Her vil det være en forskjell mellom »merkesvarer« og disketter uten navn. De store produsentene vil ikke ha sitt navn på produkter som ikke holder høy standard – produsenter uten navn risikerer lite med å sende ut »feilvare« på markedet.

Når du samtidig vet at det finnes noen få store diskettfabrikker i verden må det jo være en grunn til at du kan kjøpe »bulk«-disketter til under halv pris. Årsaken ligger bla. i kvalitetskontrollen – reduserer du på den kan du sende større deler av hver produksjon ut på markedet og dermed få flere penger i kassa.

Tilsvarende gjelder enkeltsidige og dobbeltsidige disketter. Produksjonen foregår helt likt – det ligger partikkelbelegg på begge sider, men fabrikken kontrollerer/garanterer bare den ene siden. Du kan altså tenke deg at hvis fabrikken finner feil på en side av disketten, så får den merkelappen enkeltsidig.

De fleste som bruker 5.25-disketter klipper jo hull i siden på disketten slik at den kan brukes på begge sider. Dette går som regel meget bra, men det kan være større sjanse for at det oppstår feil på side 2.

KVALITETSDISKETTER

Etter min erfaring er de fleste merkevarer kvalitets-disketter. Noen har mistro til ulike merker, men det stemmer dårlig med mine erfaringer. Jeg har testet de nye BASF-diskettene »BASF Extra 2DD PXX« uten å få så mye som et eneste read/write-error, så lenge utstyret mitt har vært i orden. Ellers har TDK et veldig godt ord på seg. Og med de lave prisene det er nå, kan man jo like godt kjøpe kvalitet.

FORMATERING

Når du får disketten i hånda kan du ikke bruke den direkte. Den må klargjøres for bruk. Det må »tegnes« opp et magnetisk mønster for hvor data kan lagres slik at maskinen vet hvor alle dataene ligger. Dette gjøres av maskinens DOS (Disk Operating System). Siden disketten snurrer rundt med en hastighet på 300-360 omdreininger i minuttet samtidig som lese/skrive-hodet beveger seg fra sentrum og ut, er det viktig at dataene ligger på riktig sted.

Som du ser av tegningen deles disketten inn spor (som rillene på en grammofonplate). Hvert spor deles inn i sektorer eller blokker. Hver blokk kan lagre 256 bytes.

LITT MATTE FOR C64

En diskett til C64 inneholder 35 spor og antall sektorer eller blokker varierer fra spor til spor. Tilsammen er det 664 sektorer eller blokker som du kan bruke. Det er tallet du får på skjermen når du setter inn en formatert diskett: 664 blocks free! Egentlig så er det 683 blokker, men maskinen bruker et helt spor, nr. 18, til innholdsfortegnelsen – directory (dvs. 19 blokker eller sektorer og 683 – 19 = 664). Dette systemet med sektorer og spor kan sammenliknes med et system av lagerhyller.

Som i livet ellers benytter ikke ulike bedrifter det samme lagringssystemet. Derfor er det store lagrings-forskjeller mellom ulike datasystemer. Commodore har sitt eget system for C64/128. Bl. a. derfor kan du ikke ta data lagret på en C64 og lese den disketten i f. eks. en MS-DOS maskin, selv om diskett-størrelsen er den samme. MS-DOS maskinen har en helt annen lagrings-struktur og vil derfor ikke finne dataene. Etterhvert finnes det konverterings-program – slik som Filmagikeren – som gjør at du likevel kan føre over data, men det kan du lese om et annet sted i bladet.

SPOR-TETTHET

På disketten er det angitt hvor tett disse sporene ligger. Det vises av antall TPI, Tracks Per Inch, dvs. antall spor pr. 2.5 cm. For Amiga er det 135 TPI. For andre maskiner kan det være 48 og 96. Jo høyere tall desto høyere kvalitet. Du kan alltid bruke en bedre kvalitet på en »dårligere« maskin, men ikke omvendt uten å risikere forstyrrelser.

DIGITAL

All informasjon lagres digitalt på en diskett, i motsetning til på en vanlig musikk-kassett. All informasjon lagres som 0 eller 1. Metall-partiklene kan ha to tilstander som tilsvarer 0 og 1. I en Commodore 64/128 representerer hvert tegn 8 nuller eller enere (disse kalles bits) i ulike kombinasjoner. I andre maskiner (som Amiga) består hvert tegn av 16 eller 32 bits. All informasjon lagres magnetisk, og skrive/lesehodet er en liten elektromagnet.

DISKETT-BEHANDLING

Diskett-mishandling er lite påaktet i debatten! Når du vet at partiklene som holder på informasjonen er mindre enn 1/1000 milimeter er det jo lett å forstå at det fettmerket en finger kan sette på en diskettplate virker som et fjell i forhold. Når du samtidig vet at det tynne lesehodet har en åpning på 2/1000 mm skal det ikke mye fantasi til å forstå at små urenheter kan føre til en katastrofe! Slike urenheter er veldig vanskelige å fjerne. Siden partikkelbelegget er så tynt er det veldig lett å skade det, og støv fra det materialet du bruker til å rense disketten kan forårsake nye katastrofer. Derfor: ta aldri på diskett-plata, putt disketten tilbake i »konvolutten« etter bruk – ikke la dem ligge i en haug, ubeskyttet over hvarandre.

3.5-diskettene er selvsagt lettere å behandle riktig, og det var jo også meningen med konstruksjonen.

DRIKK IKKE KAFFE!

Iallfall ikke i nærheten av disketter som er verdifulle. Jeg snakker av egen erfaring. Væsker som søles ut over disketter forårsaker at diskettene kan bli ubrukelige!

Du må også passe på kulde/varme. Du kan ikke ta en diskett som har vært ute i kulda – eksempelvis ligget i en kald bil om vinteren – og putte den rett i en varm datamaskin. Da vil du helt sikkert få read/write error pga. at hodet ikke finner dataene på riktig sted – disketten har »skrumpet«, trukket seg sammen i kulden og det tar en tid før den utvider seg til riktig størrelse. (Et annet problem med kalde disker kan være kondens – disketten din blir rett og slett våt. Red. snakker også av egen erfaring!)

HOLD DISKETTEN UNNA MAGNETER!

En diskett er et magnetisk medium. Det medfører at mønsteret på disketten kan påvirkes av sterke magneter. Magneter finnes det mange steder; i kassettspillere, videospillere og TV-apparater. Legg derfor aldri en diskett i nærheten av et slikt apparat. Derimot trenger du ikke å være redd for gjennomlysning på flyplasser og lignende. Dette påvirker ikke disketten.

SOLLYS SKADER!

Direkte sollys og varme i en bil kan påvirke disketten og ødelegge hylsteret slik at den ikke lenger kan brukes.

NB! Ta aldri ut disketten mens lampa lyser. Slå aldri av maskinen med en diskett i stasjonen! På en Amiga er du nesten garantert at innholdet på disketten blir ødelagt hvis du tar den ut mens lampa lyser.

»AVSPORING«

På en videospiller kan du justere sporingen – trackingen. Dette er ikke like lett på en diskettstasjon. Får du mye read/write-error er det ikke sikkert det skyldes disketten. Antakeligvis er det diskettstasjonen det er noe feil med. Da bør du i alle tilfeller ta kontakt med et service-verksted. Ikke bruk s.k. »head-alignment set«, – de kan gjøre mer ugangn enn nytte.

Har du mistanke om at sporingen er feil bør du oppsøke et verksted raskest mulig. En diskettstasjon som er ute av spor, lagrer dataene ute av spor. Når du så skifter stasjon, når den har brukket helt sammen, kan du kanskje ikke lese de gamle dataene. På den gamle stasjonen ble de ble jo lagret på feil sted!

KRASJ!

Det hender jo at en diskett krasjer pga. av feil på disketten. Har du en Amiga finnes det en del muligheter til å redde innholdet. På WorkBench-disketten i C-directory ligger det en kommando ved navn DiskDoctor. Det er den dårligste løsningen, fordi den ødelegger nesten like mye som den redder. Etter at du har kjørt DiskDoctor kan du ikke bruke den opprinnelige disketten uten å formatere den igjen. Men har du ikke noe annet, så må du selvsagt forsøke den....

DiskSalv heter et PD-program (Public Domain – et gratisprogram som man kan få fra en av Amiga-klubbene) som fungerer mye bedre. Den ødelegger ikke noe på kilde-disketten, bare overfører alt som går til en annen diskett. Dermed får du reddet det som går uten å ødelegge din opprinnelige diskett.

En annen mulighet heter DiskRepair v.2.00 av Steve Simpson. Foruten at det reparerer ødelagte disketter inneholder det en diskeditor, (HEX og ASCII, du kan søke etter spesielle sektorer og kopiere disse over på en annen diskett, eliminere ulike virus, kopiebeskytte dine disketter osv.

Dette programmet, som koster 210 svenske kroner, kan du bestille fra Steve Simpson, Skarpskyttevägen 20 6, S-222 42 Lund, Sverige.

Det finnes sikkert også en del andre program på markedet. Har du et slikt eller vet du om et »som er myyye bedre...!«, så vet du hvor Norsk Datormagazin holder til – ikke sant?

Norsk Dator: Atle Røijen
Tegninger: BASF

Dette er Norges beste tilbud på Commodore 64:

COMMODORE 64
+ kassettspiller
+ 6 nytteprogram (database, tekstbehandling, regneark etc)
+ 23 topp-spill
+ 2 joystick

Alt dette for kun 1890,-
VI SENDER OVER HELE LANDET

T-DATA A/S
hos Tanum Karl Johan, 2. etg.
Tlf. 02/42 93 10
Norges største utvalg i software

Commodore

NORDENS STØRSTE DATA-AVIS!

ABONNER PÅ NORSK DATORMAGAZIN!

Norsk Datormagazin er nyhetsavis nummer en for alle norske Commodore-eiere. Hver tredje uke får du rykende aktuelle reportasjer, spill- og program-tester, intervjuer, vurdering av maskinvare, leserbrev, annonser og mye, mye mer stoff for deg som har Commodore 64, 128 eller Amiga.

Hvert nummer inneholder minst 64 sider Commodore-stoff, og minst 16 sider heilnorsk materiale. Har du råd til å gå glipp av det? Nei!

Få med deg hvert eneste nummer! Når du abonnerer, får du avisen sendt direkte til din egen postkasse, og du får den raskere enn de »amatørene« som må styrte av gårde til blad-kiosken.

Dessuten sparer du penger: 32 kroner på et årsabonnement sammenlignet med å måtte kjøpe i løssalg.

Et abonnement kan du fikse på to forskjellige måter: Enten fyller du ut kupongen nederst på denne siden, eller du ringer (02) 42 07 63, og ber om abonnement på Norsk Datormagazin.

Verre er det ikke å få Commodore-nyhetene ferske på døren. Gjør det i dag!

I neste nummer blant annet om:

NORSKE CRUNCHERE PÅ VERDENS-TOPPEN!

MER OM »DATA-VOLD« OG »DATA-SEX«

Debatt:

ER HACKING SKADELIG?

Pluss:

KAMPEN OM DATA-KUNDENE

JA, jeg vil abonnere på Norsk Datormagazin og betaler når innbetalingskortet kommer.

☐ Heiår (17 nr.), kroner 325,-
☐ Halvår (9 nr.), kroner 170,-

Jeg har en

☐ C64
☐ C128
☐ Amiga
☐ Kass.-spiller
☐ 1541/1571
☐ Modem

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer: ..... **Postadresse:** .....

Foreldres underskrift hvis du er under 16 år:

.....

Sendes til
NORSK DATORMAGAZIN
ABONNEMENT
Postboks 9934 ILA
0132 OSLO 1

2/15-88

COMING SOON...

F-14

AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE™

Watch out for the "Arcade Sensation of the Year" on C64 cassette and disk Amstrad cassette and disk, Spectrum, Atari ST, Amiga and MSX

ACTIVISION Marketed and distributed by Mediagenic Ltd. Activision is a division of Mediagenic Ltd.

SEGA®

ENE-REPRESENTANT I NORGE:

BJ ELECTRONICS SOFTWARE AS

Storgt. 36, 1440 Drøbak. Tlf.: (09) 93 24 65.