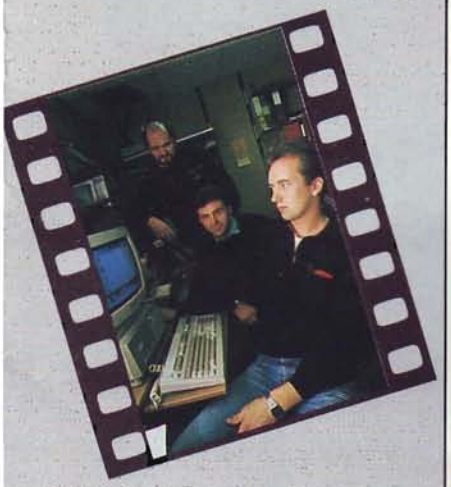
Produkt-bredden gir spesialisering i Bergen!

Commodore

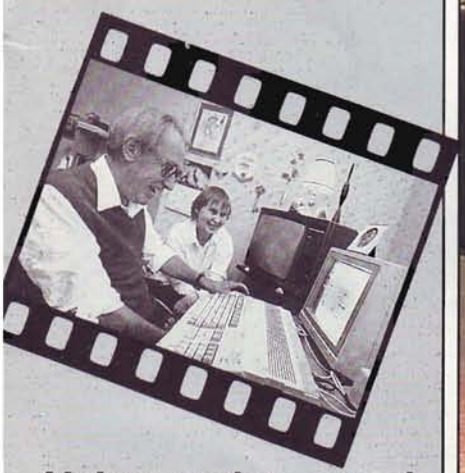
magasin

nr.1 februar 1990

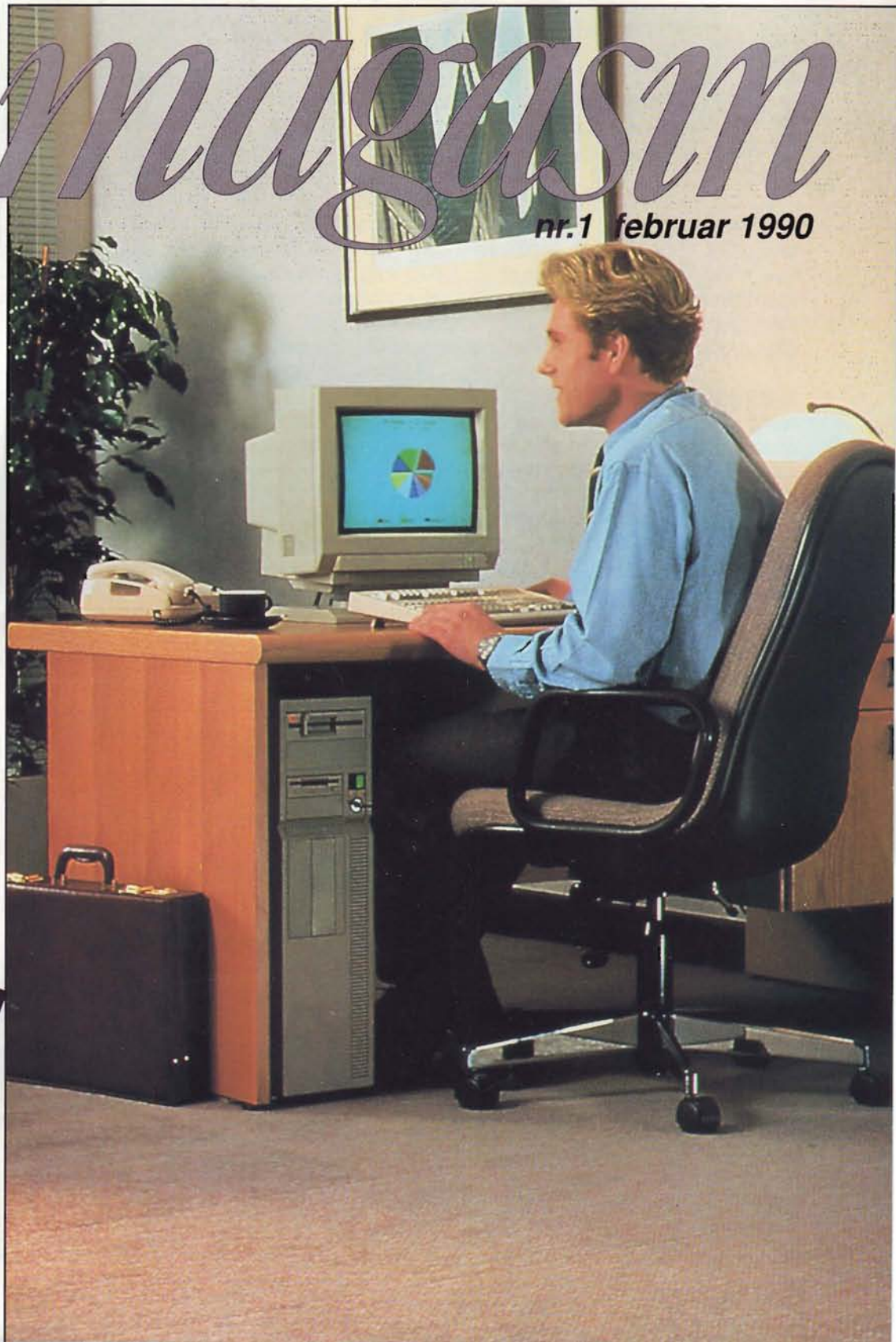


Skoledata-suksess med Commodore

Med frie tøyler...



Helse og data - med lav inngangsbillett



Godt Nytt År!

Velkommen som leser av vår nye informasjonsavis. Fire ganger i året vil vi gi ut denne avisen som skal være en informasjon til alle som er i forbindelse med Commodore, enten som forhandler, utvikler eller sluttbruker av våre produkter.

1989 har vært et meget positivt år for Commodore i Norge, og det har vært et forandringens år. Vi har endret organisasjonen så den er blitt langt bedre og mer effektiv for våre forhandlere, og vi har fått mange nye medarbeidere.
På PC-siden har lanseringen av PC 30-III og PC 50-II vært særdeles viktige, og med introduksjonen av vår første -386 gulvmodell, PC 60-III, kan vi nå tilby det profesjonelle markedet en komplett attraktiv PC-rekke. En annen milepæl er vår avtale som OEM forhandler for Novell nettverk, som gjør vårt komplette tilbud langt bedre.
På Amiga-siden kom Amiga 2500, og i løpet av høsten er to store seminar, et for musikkløsninger og et for Desktop Publishing, gjennomført. Vi har i dag 10 forhandlere som vil kunne tilby ferdige profesjonelle Amiga-løsninger til et interessant marked.

Forhandlerene våre er vi meget stolte av. Aldri har vi vel hatt et så stabilt og godt forhandlernett som nå. At vi har gjort en oppdeling i konsument- og systemforhandlere, har bare bidratt til å høyne kvaliteten i begge områder, og vi ser med glede fremover på denne utviklingen.

Med all den store satsingen som er gjort, har heller ikke resultatene uteblitt. Tallene for 1989 viser en økning i omsetning på 30% sammenliknet med tallene for 1988.
Omsetningstallene for 1989 viser at Commodore Norge solgte for 116,5 millioner kroner. Totalsalget for CPU-enheter i året - uten den meget populære "førstegangsmaskinen" Commodore 64 - viser at 11.200 enheter gikk ut fra vårt lager.
Regnskapstallene for 1. halvår 1990 (Commodore har avvikende regnskapsår, 1990 er 01.07.89 - 30.06.90), viser den samme positive tendens med høy økning i både antall enheter og kroneverdi i forhold til samme periode året før.

Forøvrig vil jeg nok en gang ønske alle et riktig godt nytt år, og håper at vi også i dette året kan fortsette den fremgangen vi nå har. Én ting er i alle fall sikkert - den høye markedsaktiviteten vi nå har skal fortsette, og Commdore skal bli enda mer synlig.

Vi håper at avisen vår vil kunne gi dere noe ekstra, og vi håper også at dere som leser den vil gi oss synspunkter og innlegg. Nøl ikke hvis dere føler for det!

Eigil Rian

Commodore
Utgitt av Commodore Computers Norge A/S, datterselskap av Commodore International Ltd.

Ansvarlig redaktør: markedsdirektør Eigil Rian
Redaksjon: Informasjonskonsulentene, Boks 4635 Sofienberg, 0506 Oslo 5 - Tlf. 02-363500
Lay-out: Jon C Gaasland Design
Sats & Paste: Atlantis Informasjonssystemer på Commodore Amiga 2000
Trykk: Fauske Boktrykkeri
Opplag: 6000

Redaksjonen forbeholder seg retten til å forkorte innlegg - og er ikke ansvarlig for signerte artikler.
Kilde må oppgis ved gjengivelse av stoff.
Ideer, forslag eller kommentarer sendes redaksjonen.

Commodore Computers Norge A/S,
Postboks 109 Økern, 0509 Oslo 5

Commodore PC 60-III kompletterer PC-rekken:

-Det totale PC-tilbudet til næringslivet er etablert

I løpet av de 3 siste årene har Commodore med stormskritt nærmet seg Norges-toppen i antall solgte PC-maskiner. Tallene fra 1989 viser at denne trenden holder seg, og selskapet har nå etablert seg blant de 3 største PC-leverandørene.
- Når vi nå kompletterer PC-tilbudet med Commodore PC 60-III - en modell basert på en 386DX-prosessor fra Intel - regner jeg med at grunnlaget er lagt for ytterligere fart i totalsalget. Dette sier markedsdirektør Eigil Rian i Commodore Computers Norge A/S.

- PC 60-III er bygget opp som en gulvmodell, der vi har lagt spesiell vekt på antall utbyggingsmuligheter. Hastighet er også viktig; maskinen er derfor utstyrt med en 25 MHz-prosessor. Sammenliknet med bordmodeller i samme prisklasse, vil dette bli et solid fremskritt.

Commodore ser spesielt 2 målgrupper som interessante for den nye maskinen. Først og fremst henvender man seg til kraftkrevende brukere i det profesjonelle markedet; brukere innenfor DAK og andre tekniske applikasjoner, samt brukere med behov for kraft til tyngre databaser. Det foreligger også store muligheter innenfor multitasking - eller ressursdeling. Dette gjelder både i lokale nettverk eller flerbrukersystemer under alternative operativsystemer.

- Systemfunksjoner som skjermstøtte og diskettstasjon-/platelagerkontroll er bygget inn på systemkortet. Dette gir raskere prosessering og større driftssikkerhet, forteller Rian. Maskinen vil foreligge i 3 forskjellige modeller. Alle vil ha 2MB internminne, utvidbar til 18MB. De vil også ha både 5.25" og 3.5" diskettstasjon som standard. Maskinen vil også ha 3 alternativer hva harddisk angår; uten, 80MB eller 200MB.

Commodores PC-rekke omfatter nå maskiner og modeller som samlet dekker behovet for minimaskiner - på alle nivåer i de fleste organisasjoner.

Regnskap inn på nettverk
-med Commodore som støttespiller

I august i år gikk Bøgseth Regnskapsservice A/S i Trondheim til anskaffelse av et datanettverk. Ønsket var å effektivisere lagring og behandling av data. - Nyanskaffelser er alltid et spørsmål om pris og ytelse. Her ligger svaret på hvorfor vi valgte som vi gjorde, sier daglig leder Torbjørn Bøgseth i Bøgseth Regnskapsservice.

Bøgseth Regnskapsservice ble etablert i 1983, og har i dag tre ansatte. Bedriften tilbyr totale regnskapstjenester, samt konsulentbistand for økonomisk styring og regnskapstjenester. Det meste av grunnarbeidet har hele tiden foregått på data.

- Vi følte etter hvert behov for et system som kunne romme all data vi bruker til daglig. Harddisken på den gamle maskinen var nesten full, og vi vurderte å kjøpe en større. Fordi plassebehovet var stadig økende, var heller ikke dette en god løsning. Valget stod derfor mellom en minimaskin eller et PC-nettverk. Pris og ytelse gav svaret, og vi valgte det siste, forteller Torbjørn Bøgseth.

Tungvinte rutiner

Bøgseth Regnskapsservice opererte før med to enkeltstående maskiner. Informasjon mellom de to maskinene lot seg vanskelig utveksle, noe som bød på praktiske problemer. - All informasjon lå på harddisk eller disketter. Vi måtte bruke forskjellige maskiner for å få ut den informasjonen vi trengte, og dette ble for tungvint i lengden, sier Bøgseth.

Sparer tid

- I dag kan vi gå inn på hvilken som helst maskin og hente den informasjonen vi trenger. Og alle kan bearbeide all informasjon på sin arbeidsplass. Dette er både tids- og papirbesparende. Før tok det tid å svare på henvendelser fra kundene. Ofte måtte vi ringe tilbake fordi vi måtte lete frem informasjon på flere steder, forteller Bøgseth.

Enklere arbeidsrutiner

- Forarbeidet, før punching av data, har blitt mye enklere etter at vi gikk over til nettverk. Før måtte vi bla gjennom datalister for å finne den informasjonen. Det slipper vi nå, siden all informasjon ligger inne på samme system.

Et annet viktig poeng for Torbjørn Bøgseth er backup-rutinene.
- Nå kjører vi backup hver dag. Dette er et viktig fremskritt, i motsetning til før, da vi måtte kjøre backup både på hard-disksystemet, samt lage sikkerhetskopier av alle diskettene.

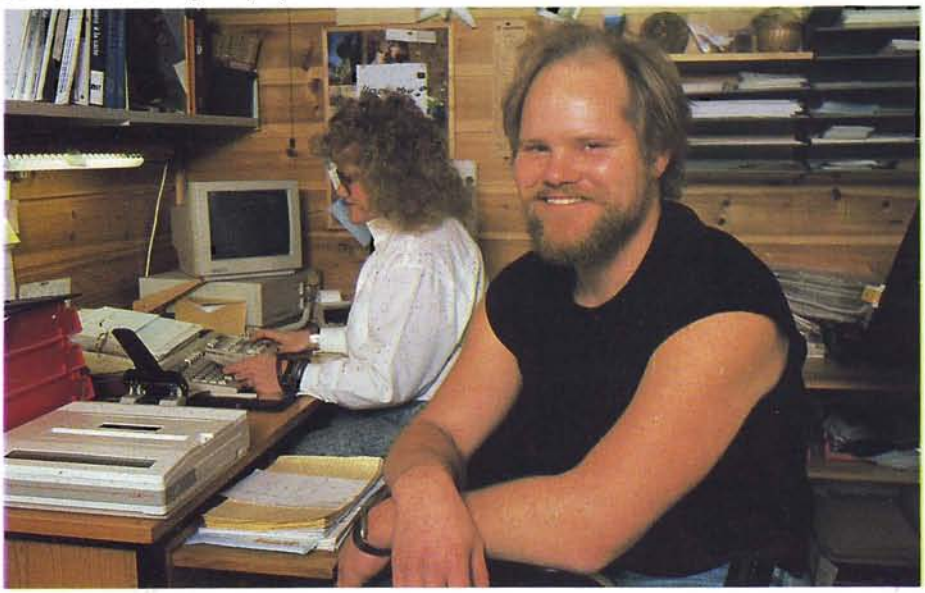
Kort innkjøringsperiode

Nettverket hos Bøgseth Regnskapsservice består av en server: Commodore PC 40-III, samt 2 Commodore PC 10 III og 1 Commodore PC 10 med 40 MB harddisk.

- Omleggingen til nettverk gikk meget bra. Vi hadde en innkjøringsperiode der systemet ikke var tilpasset informasjonsmengden. Vi hadde innstilt oss på at det kom til å være en innkjøringsperiode hvor alt ikke klaffet, men det gikk fortere over enn vi hadde trodd. Poenget er at systemet i dag fungerer utmerket.

- Vår forhandler AM Datasystemer har gjort en bra jobb, sier Bøgseth.

Torbjørn Bøgseth i Bøgseth Regnskapsservice A/S er meget fornøyd med nettverk og maskiner som er installert i regnskapsbyrået.



IQ Computer utnyttet den økende interessen for hjemmedatamarkedet, og er i dag blant de fremste i dette markedet.

Data

Gunnar Brandt kom fra reklamebransjen da han i 1983 startet sin første dataforretning. Hans markedsføringsbakgrunn ga han grunn til å tro at data var fremtidens marked. Kreativ tenkning, maksimal tilpasning til stadig nye kundegrupper og nært samarbeid med Commodore har gjort Brandts dataforretninger til en suksess.

I Komediebakken i Bergen, midt i køen til Askøy-fergen, ligger et Commodore-konsortium i mini-format. Med den tredje dataforretningen "på gang" - med samme adresse som de to første - kan vi slå fast at dette er ingen spøk, selv med den adressen.

- Med bakgrunn i reklamebransjen føler jeg at vi hadde en tempogevinst allerede i utgangspunktet. Alt salg baserer seg på aktiv markedsføring - og jeg ser fremdeles på meg selv som markedsfører fremfor datamenneske, forteller Brandt.

Derfor er Amiga

Amiga er i ferd med å slå gjennom som "kreativ maskin" i stadig flere miljøer. Innen design, desktop publishing eller som presentasjonsverktøy er maskinen uovertruffen i forholdet pris/ytelse.

Design

Commodore Designers Workshop er et elektronisk skisse verktøy bygget for Art Directors og industridesignere. Med Amiga 2000, og programpakkene Deluxepaint III, CaleFonts II og Butcher 2.0 - samt en fargeskriver - har disse gruppene nå fått et hjelpemiddel på linje med blyant og skisseblokk. Fra å kunne bear

- Utviklingen av PC-markedet generelt - og Commodores PC-tilbud spesielt - er et solid fundament for den videre utviklingen av Easy PC, mener Gunnar Brandt.

Forhandler i fokus: ***ut til folket - hele folket!***

IQ Computer ble den første dataforretningen. Gunnar Brandt forteller: - TV- og radioforhandlerne hadde i begynnelsen av 80-årene hegemoniet på hjemmedatamarkedet. Vi så all grunn til at også dette markedet trengte ekspertise. Vårt forretningskonsept var - og er - å sy sammen pakker av maskiner, programvare og periferutstyr. Pakken skal holde kvalitetsmessige mål og dekke en gitt målgruppe.

Etter 3 år i dette markedet mente Brandt & Co at mange av de gamle kunder - og mange nye - ønsket seg et skritt videre, og inn i MS DOS-verdenen. - Her var det bare å handle!. Nabolokalet ble ledig - og i neste øyeblikk hadde vi åpnet Easy PC. Målgruppen nå ble nedre del av PC-markedet: skolemarkedet og mindre bedrifter/organisasjoner.

Men ennå var det ikke slutt. Den løpende kontakten med Commodore på maskinsiden - samt en tradisjon for å være forutseende i markedet - gav innspillet til en nærmere kikk på Amiga-konseptet. I Bergens-området eksisterer det et miljø av Amiga-brukere i profesjonelle sammenhenger. En runde i denne brukergruppen bekreftet uutnyttede markedsmuligheter, og ideen om en egen forretning basert på Amiga 2000 ble tent. Design Partner ble etablert - og dataforretning nummer 3 i Komediebakken er en realitet.

- Med en ytterligere skjerpning av markedsføringen på Amiga ser vi klare muligheter på flere markeder. Amiga 500 er i ferd med å ta over C 64-hegemoniet som 1. gangsmaskin, og disse brukerne vil etterhvert søke "oppover". Bedrifter, organisasjoner og andre som har behov for kreative verktøy må presenteres for muligheten.

Gunnar Brandt oppsummerer målgruppen til "designere på alle nivåer, alle med behov for DTP-utstyr og alle som trenger et håndterlig verktøy til produksjon av presentasjoner".

- Videre ser vi at flere skoleslag vil ha stor nytte av denne maskintypen. At maskinen - i tillegg til unike, kreative muligheter - også kjører MS DOS, er bare en selvfølge. Et annet interessant område er alt innenfor spesialundervisning, rehabilitering og omskolering. Et område som har vært mye omtalt er dysleksi, eller ordblindhet. Her er det mye å hente for alle parter, og vi er allerede i gang for å finne frem til den riktige progresjonen og oppbygningen på software-siden.

Med den spesialkompetanse en forhandler kan bygge opp ved å satse i nisjer, vil man lettere se nye markedsmuligheter på et tidlig stadium. IQ Computer, Easy PC og Design Partner i Bergen er et eksempel på dette. Med 7-8 ansatte er dette også i ferd med å bli et kunnskapssenter - en forutsetning for å kunne drive dynamisk i forhold til markedet, og i forhold til å utnytte produktenes muligheter.

et satsningsområde!!

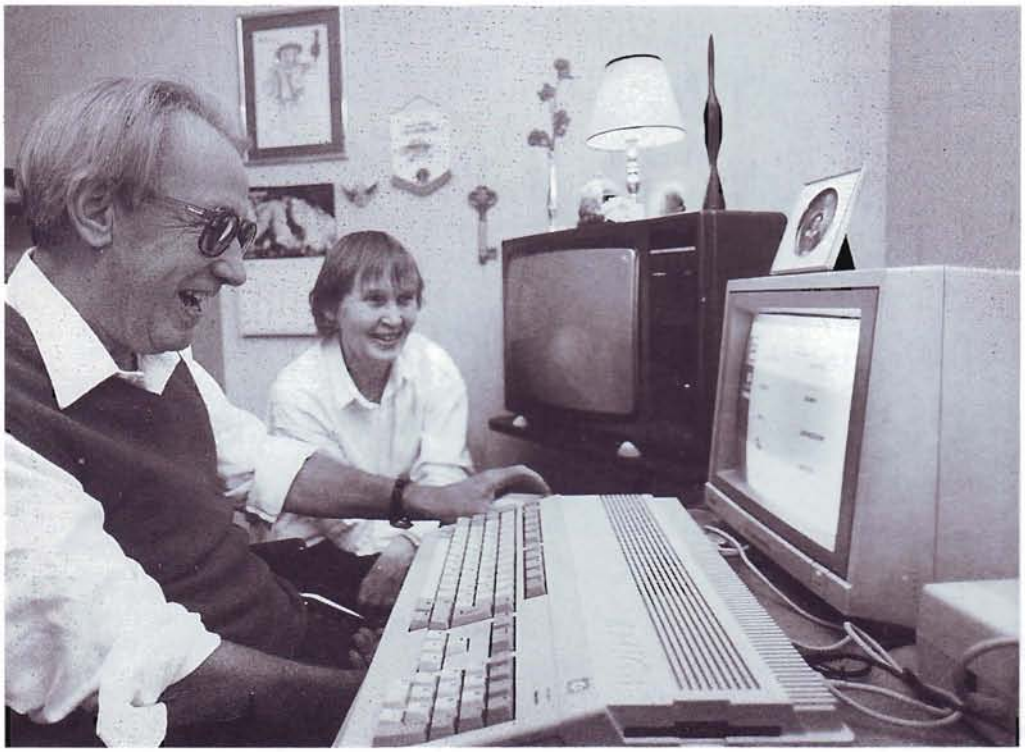
beide logoer og annonser allerede fra første dag, er det kun innsikten som setter begrensninger. Via scanner eller foto kan hva som helst overføres til skjermen, og man kan kreativt bearbeide dette i form og farge. Via dagens printerteknologi er du selvsagt i stand til å hente ut trykte skisser - eller endog kameraklare originaltrykk.

Desktop Publishing

Commodore Publishing Workshop er også basert på Amiga 2000, og endel kraftige programpakker. Ved hjelp av Word Perfect, Professional Page, Professional Draw, samt laserskriver og scanner, er enhver i stand til å fremstille enklere trykksaker til en pris som kjapt henter inn innkjøpsprisen. Bedriftsaviser, brosjyrer, produktark og prislister - ja, selv strøkne årsberetninger er fremstilt via dette anlegget. Og du styrer hele prosessen fra skisser og frem til originalmaterialet før trykking. Bladet du holder i hånden er også et eksempel på hva vi kan gjøre!

Presentasjoner

Det kommer stadig flere spesialmaskiner for presentasjoner på markedet. I Amiga 2000 er dette nok en integrert del av pakken. Med programmene Deluxe Paint III, FlipOver og TV Show - samt eventuelt et videobildeopptager og en videoprojector - har du alt som skal til for å gjøre det meste. Både som stillbilder og som "levende fremstilling". Fleksibilitet - og dermed sjansen til å skreddersy den enkelte presentasjonen i forhold til målgruppen - er basis for denne pakken. Dataverktøyet åpner for å kunne endre presentasjonen helt opp til siste minutt før fremføring - og man kan derved få til en maksimal tilpasning.



Møtet med Amiga 500 åpnet en ny verden for Tore Magnus Olsen. I samarbeid med sin logoped arbeider han med kommunikasjonsopplæring, noe som viser nok et bruksområde for Commodore-maskinen

Nye brukere - nye muligheter
Rehabilitering via Amiga

Omskolering og rehabilitering er et vanskelig tema. Historiene om "bortplasserte" mennesker er mange. Ofte spiller tilfeldighetene en rolle. I vår historie krysset gamle venner samme spor - og en Amiga 500 fra Commodore ble installert hos Tore Magnus Olsen.

Lederansvar innen dataopplæring. Dataansvar i Helsedirektoratet. President i Lions. Tore Magnus Olsen har hatt en rik og interessant bakgrunn. Han er en mann preget av stor innsikt - og som har avtvunget respekt i sin gjøren og laden.

Livet snudd opp-ned

I februar 1987 gikk Tore med på å gjennomgå en større operasjon, for å forhindre et nytt hjerneslag. Slik at han kunne stå bedre fysisk rustet til å gjennomføre alle sine fremtidsplaner. Men alt gikk ikke som planlagt - og under operasjonen fikk han hjerneslag.

Fremme i 1989 møter vi igjen Tore Magnus Olsen - nå beboer på Finstad Bolig- og Servicesenter like nord for Oslo. De 2 årene som har gått siden slaget har vært en kamp - mot sykdom og offentlig fattigdom. Tores skader etter operasjonen er svært omfattende. Rørligheten er nedsatt til et minimum. Han kan ikke gå, han beveger bare den ene armen og tale-evnen er praktisk talt borte. Tores kone Synnøve forteller: - Tore er absolutt bevisst situasjonen, og hans kreativitet og forskersinn har bragt han lenger enn legene hadde regnet med. Datamaskinen ble katalysatoren som ga ny fart og nye forhåpninger.

Trening eneste vei å gå

Trening og atter trening. Dette er eneste svaret for en i Tores situasjon. Og i hans tilfelle har en Amiga 500 gitt han en motivasjon og en mulighet som ikke er alle forunt. Under vårt besøk bruker han maskinen flittig. Han skriver navnet sitt, presenterer sin familie og sin hverdag. Alt dette er, i følge logoped Inger Løtveit, tegn på at maskinen setter fart i læreprosessen. Hun har mindre erfaring med dataverktøy fra tidligere, men ser klare muligheter for mennesker i Tores situasjon.

Pris har vært en begrensning

- Til idag har pris vært en begrensning på dataverktøy som kan kombi nere tegn, bilde og lyd. Alle disse elementene er viktige når alt må læres fra grunnen av. Jeg har forhåpninger til et videre Amiga-samarbeid med Commodore. Det som er spennende er jo at vi beveger oss i et grenseland, der vi foreløpig bare ser muligheter - og ikke begrensninger.

Tore nikker alvorlig. Han bruker igjen musa, skjermen bytter bilde, og han finner igjen frem til familiepresentasjonen han viste oss tidligere. Fotografen var jo sent ute, og er ennå ikke introdusert for Tores nyfødte barnebarn David.

I dagens PC- og Macintosh-dominerte data-hverdag er det lett å glemme den datamaskinen som "startet det hele" - og som fortsatt er verdens mest solgte småmaskin, Commodore 64. Lav pris, uendelige mengder programvare og en forbausende kraftig prosessor gjør denne lille datamaskinen til noe av en "potet" i datasammenheng: Den kan brukes til det meste. Men i denne artikkelen må vi også ta med "storesøster" Amiga, som ikke ligger tilbake for langt dyrere datamaskiner. Og som i dag brukes av krevende folk som designere, ingeniører, billedkunstnere og musikere.

Vår første befatning med mikrodatamaskiner skjedde på en elektronikkmesse i Oslo. På den tiden hadde de første mikroprosessorene fra Intel og Motorola begynt å gjøre seg gjeldende innenfor elektronikkindustrien. Men slett ikke som "innmat" i ferdige datamaskiner.

Byggesett

Midt blant dyre, kompliserte elektronikkstyringer som prosesskontrollere, PLS-systemer og digre likerettere og transformatorer observerte vi en liten aluminiumsboks som inneholdt noen integrerte kretser, transistorer, motstander - og en MIKROPROSESSOR. Denne vidunderbrikken som fritt programmerbart utførte de instruksjonene som den kløktige hobbymannen (jenter var ikke interessert i slikt på den tiden) hadde bedt den om å gjøre. Etter å ha satt seg inn i maskinkodingens mysterier, selvsagt.

Hele denne datamaskinen - for det var virkelig snakk om en skikkelig datamaskin, om enn av svært beskjeden størrelse - var basert på en forbausende kraftig prosessor i 6500 serien. Såvidt vi kan minnes var det amerikanske Rockwell som sto bak. Og fordi det var mer populært å lage saker og ting selv på den tiden, ble maskinen levert som byggesett.

Stor var nok gleden hos hobbymekkerne når den forventede tallkombinasjonen dukket opp på lysdioderekken etter at diverse kryptiske, heksadesimale besvergelser var knottet inn på det ørlille tastaturet.

Still going strong

I dag er det ingen som gidder å bygge noe som helst selv. Ikke engang som

- Beregn skatten på egen PC i år!
Gjennom forhandlerne tilbyr Commodore nå en komplett skattepakke inneholdende PC, skjerm, printer, regneark og skatteprogram.
.... eller start ditt eget hjemmekontor. Samtidig tilbys også en komplett tekstbehandlingspakke med PC, skjerm, printer og tekstbehandlingsprogram.

Konkurransen om leveranser av PC'er er til den vest-tyske Bundestag-administrasjonen, er vunnet av Commodores vesttyske datterselskap Commodore Buromaschinen GnbH. Maskinen som vant var

hobby, later det til. Man kjøper kraftige applikasjonsprogrammer og fancy spill i databutikken, fix ferdig til å kunne kjøres på superkraftig PC og fargeskjerm med utrolig oppløsning.

Ikke desto mindre er de fleste av dagens kraftige spillcomputere, hjemmedatamaskiner og musikksyntetiserende elektronikkvidundere basert på den samme microchip'en som vi omtalte ovenfor.

Men i dag er selvfølgelig "innpakningen" som skjerm, tastatur, styrespaker osv. mye mer tilpasset den alminnelige bruker, som er vant til videospill, PC'er og multimedia-show.

Og se hva som har skjedd med prisene. På samme måte som volumproduksjon av andre forbrukervarer som fjernsynsapparater, radioer og båndspillere har rast nedover, har prisen på "verdens mest solgte datamaskin" CBM 64 fulgt samme steile, nedadgående kurve.

Med frie tøyler...

av Kai Paulsen

Business-maskin - også

Men på veien har Commodore Computer, som egentlig ble startet som et svært kommersielt rettet selskap, også produsert kraftige datamaskiner for næringslivet. Men altså til priser som lå langt under det man måtte betale for en "skikkelig" computer. La oss ta f.eks. Commodore PET, en maskin som da den kom på markedet så svært futuristisk ut med skrå flater på monitoren, som satt fast oppå selve maskinen.

Tastaturet var en integrert del av computeren, man tenkte produksjonskost fremfor ergonomi på den tiden. Ikke desto mindre var dette en komplett "business machine", som kunne regne ut budsjetter og spy ut fakturaer på en rimelig printer. Imponerende.

Her i landet klarte en spesielt ivrig arkitekt, Leif Smedbakken, å lage nokså krevende DAK-programmer for byggebransjen på denne knøttlille maskinen. Alternativet på den tiden var å få jobbene kjørt på en stormaskin hos en datasentral. Til langt høyere priser, naturligvis.

Vi må også ta med Apple Computer i denne historikken, selvsagt. Men i motsetning til i USA, der Apple hadde en formidabel suksess både i skoleverket og i næringslivet, oppnådde ikke disse utmerkede, utbyggbare maskinene samme populariet i Norge som Commodore.

Mellomspill

Etterhvert begynte Commodore å få svært godt grep på dette med hjemmecomputere, internasjonalt stort sett bare "forstyrret" i sin suksess av Atari. Som i dag også har en skare tilhengere, på samme måte som noen liker Coca og andre foretrekker Pepsi.

Men fordi den industristandard Personlige Computeren som IBM "oppfant" fikk slik suksess, var det naturlig at Commodore også startet produksjon av slike. Men til tross for lave priser var det nok andre "klonemakere" som stakk av med den største biten av denne kaka.

Med et formidabelt produksjonsapparat og et øye for at Unix-maskiner og arbeidsstasjoner var produkter som ville komme sterkere på banen, prøvde Commodore seg også på dette markedet. Modell 900 var en slik maskin. Lansert som en brennhet nyhet på et bakrom under Hannover-messen skulle dette bli "verdens rimeligste Unix flerbrukermaskin".

Men det var altså ingen som hadde tiltro til Commodore som leverandør av SÅ teknisk krevende maskinvare. Til tross for at det egentlig er liten forskjell på en alminnelig PC og en Unix-maskin.

Markedsføring er dessverre adskillig dyrere enn produktutvikling. Og prosjektet ble skrotet før det egentlig hadde "tatt av". Ett eksemplar av arten Commodore 900 har imidlertid funnet veien til vårt etterhvert svært omfangsrike datamuseum. Og snurrer friskt i vei med sitt Coherent operativsystem, en variant av Unix som heller ikke fikk noen suksess - overkjørt av markedsleder Unix V fra AT&T. Og senere Xenix fra Microsoft.

Nytt konsept

De fleste datamaskiner hadde tidligere et svært kjedelig "oppsyn" på skjermen. Det var stort sett grønne eller gule tegn og tall på et dataskjerm. Noe helt nytt og revolusjonerende materialiserte seg med Commodore Amiga. Denne lille maskinen bød på lekker fargegrafikk, lydprosessor og til og med video!

Under den første presentasjonen var det enkelte datajournalister som holdt på å dette på ryggen da de fikk se sitt eget kontrafei på Amigaens skjerm via videokamera, mens maskinen kjørte et lekkert spillprogram i farger på den samme skjermen.

Dette var egentlig ikke noe annet enn man i noen tid hadde kunnet få til på Unix-arbeidsstasjoner med fargegrafisk skjerm. Men med Amiga var prisen blitt senket til en brøkdel.

I dag brukes denne maskinen av mennesker som utfører svært krevende oppgaver. Som reklamefolk, billedkunstnere, musikere og grafikere. Og etterhvert er det blitt laget svært profesjonell programvare for Amiga.

Selvfølgelig kan ikke denne enkle maskinen konkurrere i ytelse med kraftige PC'er og skikkelige arbeidsstasjoner beregnet for ingeniører og forskere. Men tar man prisen i betraktning, kommer man langt med en slik maskin.

Det er masseproduksjon som har gjort dette mulig. Og fordi Amiga inneholder en industristandard mikroprosessor fra Motorola, der man kan laste inn f.eks. kraftige C-kompilatorer, er disse maskinene blitt svært populære på universiteter og høyskoler verden over. Som hjelpemiddel for undervisning i C-programmering.

Ringen er sluttet, og mens ingeniørstudenter tidligere lærte maskinkoding på en byggesettcomputer, lærer de i dag gjerne objektorientert, avansert programmering på en flere hundre ganger så avansert maskin - men til den samme lave prisen, relativt sett. Dersom man altså tar inflasjonen i betraktning.

Kai Paulsen er free-lance journalist med hovedfelt data og hi-tech. Han skriver bl.a for Teknisk Ukeblad, Computerworld, DataTid og Polyteknisk Revy.

Commodore PC 40-III. Ifølge en undersøkelse fra IDC, var Commodore allerede i fjor markedsleder på PC-markedet i Vest Tyskland, med en markedsandel på 27,3 %.

10.-12. november var det duket for europas største Amiga messe noensinne - Amiga 89. Amiga 89 er et utspring fra den Amerikanske Amiga Expo, som holdes to ganger i året "over-there". Oppslutningen var enorm, folkemengden 20 minutter før åpning minnet mere om 17. mai enn datamesse. Inne på selve messeområdet var det nesten håpløst. Man måtte gå i takt å følge strømmen, ellers ville man skape totalt kaos. Mange av de store Amerikanske selskapene hadde investert i en stand på utstilling, og det ble vist produkter og programmer for enhver smak. Pappa'en til Amiga, Jay Miner, signerte T-shirts til alle entusiasters store jubel.

Professional Page versjon 1.3 lanseres i disse dager i Europa. Produsent av programmet Gold Disk fra Canada har inngår en avtale med skrifttype giganten Agfa-Compugraphics om å distribuere deres typesnitt familier på Amiga. Professional Page 1.3 utnytter teknologien maksimalt - skrifttypene drives som strukturert grafikk til skriveren og på skjermen. Dette betyr at hvert eneste tegn på skjermen tegnes opp slik at den uansett størrelse å type vises med maksimal oppløsning og kvalitet. På den andre siden utnytter programmet skriverens oppløsning maksimalt, uten at skriveren har PostScript. En skriver med 300 DPI (punkter per tomme) oppløsning vil gi en utskriftskvalitet tilsvarende PostScript (man sparer 20.000,-). Only Amiga makes it possible.

Animasjonsvideo på minutter ved hjelp av Amiga

Bjørn Rybakken er glad i sine Amigamaskiner - en på kontoret og en hjemme. "Idag vet jeg ikke hvordan jeg skulle greie meg uten dem. Rybakken er designer i designfirmaet Sigel & Gale Norge A/S, tidligere Trademark-avdelingen i Ted Bates. Men han bedyrer at han på ingen måte er noen datafreak.

- Amiga er det jeg vil kalle en fullstendig transparent maskin, ihvertfall i forhold til mitt bruksområde, som for en stor del er grafisk design. Med transparent mener jeg at maskinen i og for seg er uinteressant. For meg er den eneste forskjellen i forhold til konvensjonell tegning at her befinner blyanten seg på et sted og resultatet på et annet. Og så går det så utrolig mye raskere. oppgaver som tidligere tok uker kan jeg nå få unna på noen timer.

En animasjonsvideo blir til

For å demonstrere hvilket effektivt redskap en Amiga virkelig er, produserer Rybakken en liten tegnet video med bevegelse for oss i tre sekvenser. Først skisserer han lynraskt silhuetten av en by med hus, fabrikker og en kirke. I forgrunnen en gate. Dernest tegner han en liten bil som blir plassert inn i bybildet. Ved hjelp av noen enkle menyvalg får han så bilen til å bevege seg ut fra bakgrunnen og gjennom bybildet mens den stadig blir større fordi den hele tiden kommer nærmere. Neste bilde: enkel bygate sett fra en bro. Ny versjon av bilen, nå tegnet rett bakfra. Noen enkle valg på skjermen og bilen kommer rasende inn i bildet, kjører gjennom gaten mens den stadig blir mindre før den forsvinner ut av bildet i øvre billedkant.

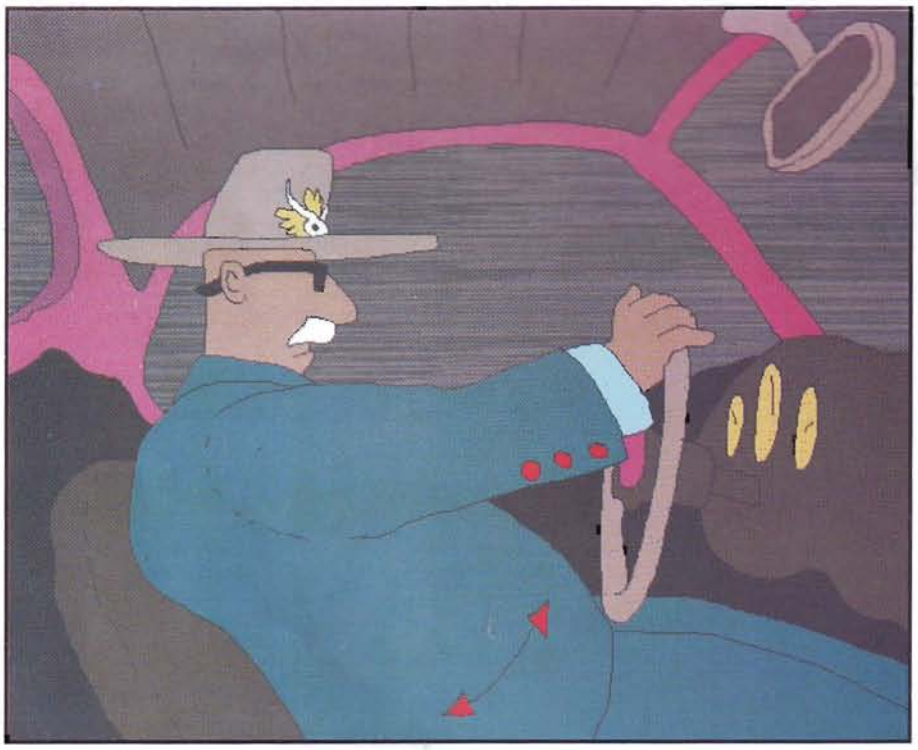
Scene nummer tre: Nærbilde av bilen med en mann bak rattet - det hele sett fra siden. Enkle virkemidler gir illusjon av fart. Små bevegelser av hendene på rattet. De blir laget ved at rattet og armene taes ut av bildet. Ca. 20 nye versjoner av denne detaljen blir laget med små variasjoner for å skape en illusjon av vibrasjoner og derved fart. Horisontale fartstriper i bakgrunnen. Noen få valg for å sette bevegelsen igang. Så er hele videoen ferdig med tre små sekvenser. En bil kjører gjennom en by. Vi får et nærbilde av den bakfra, idet den raskt kjører gjennom en gate. Så tilslutt nærbilde av bil med sjåfør. Det hele produsert på noen minutter. Imponerende! Det er klart at det krever innsikt og erfaring å få dette til. Men uten Amiga hadde det vært helt umulig.

- Ved bruk av tradisjonell filmteknikk måtte jeg for det første ha tegnet alle bevegelsene og alle bakgrunnene. Så måtte jeg legge dem oppå hverandre, fotografere hvert bilde og fremkalle filmen. Det ville ha krevet minst 1-2 uker ved klassisk animasjon. En annen fordel ved bruk av Amiga, er at det er meget raskt å prøve og utprøve nye versjoner av hvert bilde.

- Så du kunne altså ikke ha fått dette til på andre datamaskiner?

- Ned det er bare Amiga som kan gjøre dette. Når man begynner å operere med bevegelige bilder er Amigaen absolutt unik. Det finnes riktignok tegneprogrammer for vanlige PC'er og for Macintosh. men de er ikke egnet i forbindelse med denne type animasjon.

- Men er ikke en arbeidsstasjon langt overlegen for ditt bruk, med langt større hastighet og bedre oppløsning?



- Nei, Amiga fungerer langt mer intuitiv i bruk. Du trenger ikke på noen måte å være EDB-spesialist for å bruke den. Den koster en brøkdel av en arbeidsstasjon. Dessuten benytter den en logikk som føles naturlig for vanlige mennesker og som du kan overføre direkte fra de redskapene du er vant til - papir, tusjpenner og saks. Dette gjør arbeidet på Amiga til en kreativ prosess og ikke en teknisk preget operasjon.

- Er oppløsningen viktig?

- Man må ikke bli forblindet av oppløsningen. Dersom den er for høy, blir det nemlig tungvint og tidkrevende å jobbe.

- Hva med antall farger?

- I vårt arbeid har vi ikke behov for et stort antall farger. Dersom ikke utkastene fungerer i sort/hvitt så fungerer de i hvert fall ikke i farger. Farger kan være en bra kamuflasje for en dårlig utført jobb. Det samme gjelder skyggeeffekter. De 16 fargene vi har i den høyste oppløsningen på Amigaen er mer enn tilstrekkelig. Jeg velger selv disse fargene fra en palett på 4096 farger.

- Kan du sammenligne de skissene du lager på Amigaen med mer tradisjonelt, manuelt utførte skisser?

- Kvaliteten på skissene er jo en subjektiv sak. Det vanlige når man jobber på skissestadiet i designsammenheng er å lage et utkast på papir med spritpenn. Ved noen anledninger tar vi i tillegg reprokopier med ferdig innkopiert tekst, logo etc. Når vi jobber på dataskjermer er det lettvint og raskt å foreta forandringer og justeringer på skisseutkastet. En laserprinter gir så god kvalitet på utskriften at etterarbeidet blir minimalt. Ved den tradisjonelle metoden er det umulig å bedømme hvordan det endelige resultatet vil se ut, og du må lage en rekke versjoner før du er noenlunde fornøyd. På skjermen ser du resultatet øyeblikkelig. Prosessen blir derfor både mer inspirerende og ikke minst langt raskere. For et kreativt menneske er det ikke minst viktig å få rask respons på ideer og tanker. Og det får jeg ved å jobbe med Amiga. Under diskusjoner med kunder gir Amigaen meg en unik anledning til å føre en "kreativ samtale". Utkastene kan justeres så raskt at vi ofte kan spare inn uker av den kreative prosessen fra råutkast til endelig resultat.

- Da har du vel bruk for en bærbar versjon av Amiga?

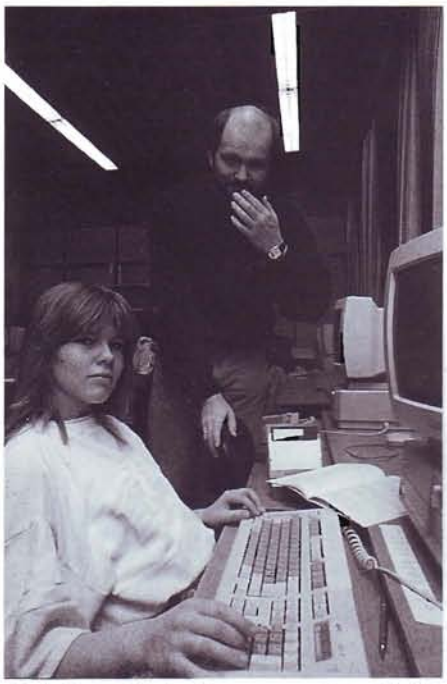
- Nei, det er faktisk helt unødvendig og nærmest utenkelig teknologisk idag. Amigaen er kompatibel med vanlige videosignaler. De fleste kundene har dessuten TV på sine konferanserom. Jeg tar derfor bare med selve maskinen i en bærekuffert og plugger den på TV-en hos kunden. Enkelt og greit. Så sånn sett er Amigaen ganske lik en virkelig bærbar maskin og fyller ihvertfall mine krav til portabilitet.

- Filmen Roger Rabbit var en ren sensasjon med sine teknisk meget avanserte tricks. Den kostet mye penger å lage. Kunne en slik film ha vært laget på Amiga?

- I og for seg ja. Men det ville selvfølgelig bli i en langt mer primitiv form. Vi kan kalle det en Roger Rabbit i hjemmeutgave. Forresten ble Amiga brukt til en del av skissearbeidet til denne filmen.

- Hva trenger du av utstyr for å jobbe med en animasjon.

- Teoretisk er det mulig å bruke en Amiga 500 til 6-7.000 kroner. Den har imidlertid noe lite hukommelse og er kanskje litt for langsom i denne sammenhengen. Animasjon stiller store krav til hukommelse. Uten en rask prosessor blir bevegelsene dessuten noe hakkete. Jeg bruker en Amiga 2000 med et 68020-kort. Derved er jeg sikret tilstrekkelig hukommelse og hastighet. I tillegg er maskinen utstyrt med en såkalt "genlock" som besørger synkronisering av Amigaens videosignal med et eksternt videosignal og blander bildene fra en Amiga-animasjon og en filmvideo.



God dataopplæring krever engasjement både fra lærere og elever.

Nordreisa videregående skole har gjennom erfaring og dyktighet tilført nye idéer og nye opplæringsformer til det øvrige skoleverket.

Norge langt fremme på skoledata -og Commodore er med

Nordreisa Videregående Skole er på mange måter blitt et sentrum for utvikling av data i undervisningsøyemed. Med flere ressurspersoner ansatt på skolen, over 10 års erfaring med data i undervisningen og spennende utviklingsprosjekter gående, kan det slås fast at Nordreisa har befestet sin posisjon på datakartet. Utviklingsarbeidet og undervisning på skolen foregår vesentlig på Commodore-maskiner.

Det er flere skoler med i utviklingsprosjektene som har vakt oppmerksomhet utover landets grenser og er blitt evaluert av spesialister oppnevnt av OECD. Rapporten fra 1987 konkluderte med at Norges innsats så langt var imponerende. Det ble lagt vekt på at bruken av data var under utvikling for bruk på alle områder innenfor undervisningen. En prat med ekspertene på Nordreisa Videregående Skole falt naturlig fordi de bruker Commodore AT-maskiner, og fordi de var med i OECD-evalueringen.

Prosjektleder Svein Rasmussen nevner utvikling av programvare, prosessorientert skriving (kommunikasjon mellom lærer og elev på skjerm underveis i arbeidet), lokale nett og forskjellen på ulike typer maskiner. Det er tydelig at engasjementet er levende. Hva fikk imidlertid skolen til å satse på data?

FJERNUNDERVISNING

- Først og fremst er bruk av data i skolen en satsing på fremtiden. Da Stortinget i 1984 vedtok et handlingsprogram for forsøk med datateknologi i skolen, satte vi i gang for alvor.

Teamwork er helt nødvendig for at det pedagogiske aspektet kan ivaretas.

Datasekretariatet (underlagt Kirke- og Undervisningdept.) ble opprettet for å koordinere forsøksvirksomheten. Et av de prosjektene Nordreisa er med på kalles PEGASUS som er Datasekretariatets prosjekt for datakommunikasjon. Prosjektet startet i 1987 og et av nøkkelområdene er bruk av data i fjernundervisning, forteller Rasmussen.

- Hvorfor nettopp Commodore?

- Teknikken i PEGASUS-prosjektet bygger på en kombinasjon av datamaskiner og telekommunikasjon; telematikk - som skal gi oss helt nye undervisningsløsninger og resultere i økonomiske og pedagogiske gevinster. Her trenger vi driftssikre maskiner med kompatibilitet. Dessuten samarbeider skolene i prosjekter med det lokale næringsliv og kommunen. F.eks. er vi i stand til å lage en maskindel på vårt anlegg som direkte kan transporteres til en bedrifts verktøymaskin for rask produksjon uten mellomledd, kan Rasmussen opplyse og fortsetter:

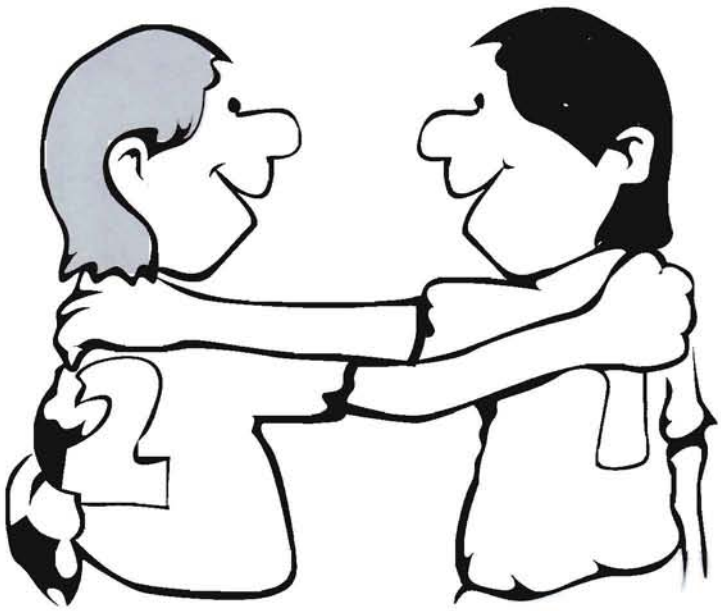
- Her på Nordreisa utvikler vi programvare til fjernundervisning i Nord Troms og muligens Finnmark. Ellers brukes EDB som verktøy i undervisningen på alle av skolens 6 studieretninger. Forøvrig driver vi utstrakt kursvirksomhet over hele landet for skoleverket.

DET GRENSELØSE KLASSEROM

- Vi jobber også med programvare til fremmedspråkundervisning og allmenne fag. I dag brukes data i disse fagene kun i begrenset omfang. Her stilles det nemlig høyere krav til utstyret, programmene og den generelle brukervennligheten, forteller Olav G. Karlsen som også er en av ekspertene på skolen og understreker hvor viktig det er med utvikling av databasert fjernundervisning i grisgrendte strøk.

- Når det gjelder Pegasus-prosjektet er det et poeng at den tekniske standarden er god nok og at programvaren fungerer. Like sentralt er den pedagogiske delen som vi må prøve ut i praksis, sier Karlsen.

Bli med i klubben!



Denne siden i Commodore Magasin er laget av ATLANTIS Amiga brukerklubb, som er en stor skandinavisk klubb for alle som har Amiga.

Vel - sant å si er det faktisk et par av klubbens mer enn tusen medlemmer som ikke har kjøpt seg Amiga enda! Klubben ble startet sommeren 1987, og gav samtidig ut første nummer av EXEC, som i sin helhet ble produsert på en Amiga 1000 med programmet PageSetter. Siden da har klubben sakte men sikkert utviklet seg til det den er i dag.

EXEC

har blitt et innholdsrikt blad med stoff for enhver smak; programmeringskurs for nybegynnere og viderekomne, tester av spill og brukerprogram, reportasjer, intervjuer, tips, konkurranser m.m. Bladet kommer ut 6 ganger i året, og har valigvis rundt 60 sider. Dessuten får alle medlemmene tilsendt en diskett to ganger pr. år. Disketten inneholder alt fra små hjelpeprogram til spill og 'demoer'. Klubben har også gitt ut en norsk brukerveiledning til AmigaDOS versjon 1.2, og planlegger nå en bok for versjon 1.4 når den kommer.

Gratis programvare!

Gjennom Atlantis får du også tilgang til stort sett *alt* som finnes av såkalt 'Public Domain' programvare. Dette er programvare som fritt kan kopieres av medlemmene - du betaler bare for diskettene. Og klubbens samarbeidspartner, Nordiska PD-biblioteket, har over 4000 (ja: fire tusen) forskjellige disketter, så det skulle være nok å velge i! Og sist, men ikke minst, bladet inneholder ofte gode tilbud på programvare, disketter o.l.

Meld deg inn!

Hvis du ikke er medlem enda, er det ikke vanskelig å bli det. Ta kontakt med Atlantis - adresse og telefonnummer står nederst på denne siden. I neste nummer av Commodore Magasin kommer vi tilbake med mer Amiga-stoff. På gjensyn!

EXEC

Vil du bli medlem?

I så fall er det bare å sette inn kr. 295,- på postgirokonto nr. 4 57 46 79, adressen er:
ATLANTIS, Parallellen 12, 8012 Jensvoll.
Da mottar du 6 nummer av EXEC, 2 medlemsdisketter (sommer og vinter), pluss eventuelt andre 'overraskelser' som måtte dukke opp...

AMIGA notiser

Deluxe Video

er et program som har vært på markedet noen år. Nå er det kommet en ny versjon, Deluxe Video III, som er en kraftig forbedring av den gamle versjonen. Du kan nå bl.a. benytte animasjoner laget i Deluxe Paint III.

Bøker

C- og maskinkodeprogrammerernes 'bibler', Rom Kernel del 1 og hardware-manualen for versjon 1.3 er FERDIGE! Del 2 av Rom Kernel-manualen (Libraries and Devices) ventes å være ferdig i mars/april.

LUCAS

er et 68020-kort for de som absolutt vil lage alt selv. Dette kortet er nå kommet i en versjon for Amiga 2000, og dette kortet er laget her i Norge! Informasjon & byggebeskrivelse kan skaffes hos Atlantis.

Norsk WordPerfect

Den norske versjonen av WordPerfect til Amiga har vært ferdig en stund. I tillegg til at menytekster, manualer og ordliste er på norsk, er også selve programmet "fikset" litt på, slik at det ligner mer på andre program. Dessuten virker det som om programmet går enda raskere!

CrossDOS

Nå kan du lese, skrive og formattere vanlige 720K 3,5" PC-disketter på din Amiga! Ved å installere programmet CrossDOS, vil Amiga selv oppdage at disketten har et annet format, og leser disse diskettene uten problem. Kombinert med Commodore's konverteringsprogram for WP- og tekstfiler, gjør programmet livet lettere for de som er avhengige av å lese/skrive IBM-disketter. Og prisen? 320 kroner + mva! Programmet importeres av Atlantis Informasjonssystemer, og kan kjøpes hos din lokale Amiga-forhandler.

Tips!

Hvis du har tips til ting vi bør skrive på denne siden, kan du ta kontakt med oss på telefon 081-63040.

Commodore

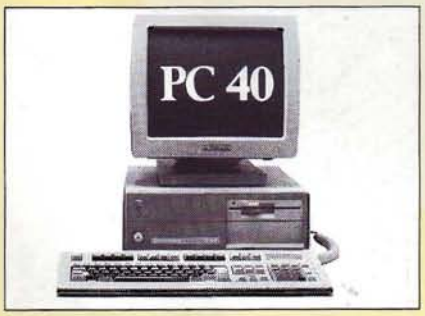
Produktoversikt

Commodore PC 10/20-III

Commodore PC 10-III og PC 20-III er inngangsbilletten til PC-verdenen. En rask XT-maskin, som arbeidsstasjon i nettverk, eller i hjemmekontoret. Et smakfullt design, lavt støynivå og høy ytelse, gjør PC 10-III og 20-III til en trivelig arbeidskamerat.

Commodore PC 30-III

Commodore PC 30-III har tatt skolemarkedet med storm. Høy ytelse, god grafikk, stjeler lite areal på pulten - detaljer som gjør PC 30-III til maskinen med de mange bruks områdene. Spesielt egner Commodore PC 30-III seg til tekstbehandling, regneark, regnskapsrutiner og mindre databaser. Endelig finnes det en kraftig PC til fornuftig pris hvor du kan utføre alle oppgaver du har behov for i profesjonell sammen heng, men som samtidig ikke koster mer enn enn at du kan tillate deg å ha en stående på hjemmekontoret.



Commodore PC 40-III

Den kraftige prosessoren og raske harddisken i Commodore PC 40-III, gjør at regnekapasiteten ligger høyt i forhold til konkurrenten i sin klasse. I tillegg er PC 40-III utstyrt med VGA grafikk innebygget, noe som gir brukeren en meget bra gjengivelse av tekst og grafikk på skjermen. Commodore PC 40-III er spesielt godt egnet til å kjøre moderne grafikkbaserte brukergrensesnitt, med sin kraftige prosessor og raske grafikk.

Commodore PC 50-II

Commodore PC 50-II er basert på Intel 80386SX prosessoren, og er det idéelle alternativ for brukeren som ikke er interessert i å kjøpe en 80386-maskin p.g.a. kostnadene, men som kan ha behov for å kjøre 80386 eksklusiv programvare. Commodore PC 50-II har selvfølgelig mange sterke sider, men i forhold til konkurrenter er skjermstøtten og utbyggingsmulighetene viktigst.. Utvidet VGA støtte, som kalles for SVGA, har en oppløsning på 800*600 punkter i tillegg til VGA som har 640*480 punkter. Med meget gode utbyggingsmuligheter egner PC 50-II seg som server i mindre nettverk, eller som en kraftig arbeidsstasjon i samme. En allsidig PC, som vil være tro i tjenesten i mange år fremover.

Commodore PC 60-III

Den nye Commodore PC 60-III, introdusert og avbildet på side 3 i dette nummeret, er både "arbeidshesten" og "raceren" i Commodore PC familien. En meget rask og kraftig prosessor gjør den spesielt egnest som arbeidsstasjon i teknisk miljø, f.eks. med DAK-applikasjoner, eller som server i større nettverk. PC 60-III kan bygges ut til å dekke de fleste behov for datakraft og funksjonalitet på PC-nivå. PC 60-III leveres i et funksjonelt kabinett, som plasseres på gulvet for ikke å beslaglegge verdifull plass på arbeidsbordet.

C-64

Commodore 64 med sitt moderne design og ergonomiske tastatur er hjemmedatamaskinen for nybegynneren som vil mer enn bare begynne. Verdens største utvalg av programmer og tilleggsutstyr, har gjort den til Norges og verdens mest solgte hjemmedatamaskin. Commodore 64 er en rimelig inngangsbillett til dataverdenen, og en god investering.

Commodore Amiga 500

Commodore Amiga 500 er hjemmedatamaskinen med stor D. Enkel å lære og enkel å bruke. Allerede fra første dag av kan hele familien dra nytte av denne bruksvennlige datamaskinen. Programvare finnes i enormt utvalg - tekstbehandling (f.eks. WordPerfect), databaseprogrammer, regneark og opplæringsprogrammer. Flysimulering, tredimensjonale spill med stereoeffekt, golf- og tennisprogram kan nevnes blant de over 1000 virkelighetsnære underholdningsprogram som finnes til Amiga 500.

Commodore Amiga 2000 & 2500

"Mennesket i teknikkens midtpunkt". Under dette valgspråket har Amiga-ingeniørene utviklet en ny datamaskingenerasjon. Ingen komplisert maskin som krever en lang innkjøringsperiode, men et moderne verktøy som er tilpasset den enkeltes behov og vaner. Resultatet er en datamaskin som gjennom sin enkle bruk og lett lærbare systemstruktur, tillater bruksområder som ingen databruker tidligere kunne drømme om. Gjennom Commodore Amiga's multitasking-system kan du kjøre flere programmer eller opgaver samtidig på en og samme skjerm. På denne måten blir omfangsrike databearbeidelser mer oversiktlige og tar kortere tid.
Amiga 2000 og Amiga 2500 har innebygd rom for kreativitet, hvilket kommer klart til uttrykk i flere av de programmene som er utviklet for maskinen, som f.eks. Desktop Publishing, grafisk/industriell design, videoproduksjon, presentasjon og musikk. I tillegg har du også alle produktivitetsprogrammene som regneark, tekstbehandling, databaser og tidsplanlegging.
Ønsker man å kjøre MS-DOS programvare på Amiga 2000/2500, monterer man et PC-XT eller PC-AT kort inn i en av utvidelsesposisjonene i maskinen.

Følgende modeller finnes:

Amiga 2000	68000 prosessor, 1MB RAM, 1 x 880K disk
Amiga 2000HD20	68000 prosessor, 1MB RAM, 1 x 880K disk, 20 MB harddisk
Amiga 2000HD40	68000 prosessor, 1MB RAM, 1 x 880K disk, 40 MB harddisk
Amiga 2500	68020 prosessor, 68881 matteprosessor, 1 x 880K disk, 40MB harddisk