



AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 13

Nummer 1 1998

Februari

Bränn CD-skivor med Atari

Guiden till Internets gräisjänster

Novelty – svensk syntpopgrupp kör Atari

Startrash, Zero-X, insändare, frågor och svar samt nyheter!

Festen kan börja

Så sent som för några år sedan var jag övertygad om att jag var den siste ataristen. Undan för undan hade återförsäljare av atariprylar antingen försvunnit eller övergått till annan verksamhet och de engelska ataritidningarna som varit min kontakt med programmakare och nyhetsbevakare upphörde en efter en. Svenska Atariklubben hade jag varit medlem i några år tidigare men mitt engagemang där inskränkte sig till att jag, förutom att betala medlemsavgiften, vid två tillfällen hade skickat efter PD-disketter och att jag då och då hade ringt BBS:en med mitt Hidem 2400-modem. Eftersom jag inte är så hejdlöst road av spel utan mer intresserad av ord och musik upplevde jag inte att min maskin skulle vara omodern eller att jag behövde någon ny och snabbare. Hastighetsbegränsningarna vid min dator handlar mer om hur snabbt jag kan trycka ner tangenterna.

Så en dag när min son Fabian och jag var på biblioteket upptäckte vi AtariMagasinet där! Vi förstod snart att det faktiskt fortfarande fanns en klubb för sådana som vi och vi skrev upp adressen och kollade noga när man kunde gå dit. Så stod vi då där en kväll i hallen viltsna och försökte orientera oss, då Janderz kom och tog hand om oss och visade oss in i motorlarummet. Så började en enorm expansion för oss. Vi upptäckte att det fanns flera hundra andra bara i Sverige som delade vårt intresse för den udda plattform som Atari utgör idag och att man kan både surfa och chatta med sina relativt gamla maskiner och framför allt att det fortfarande utvecklas program. Och som om detta inte vore nog blev vi snart varse att det utvecklas TOS-kloner också, inte bara en, utan flera stycken i flera olika länder.

Samarbete över gränserna

Plötsligt var jag inte den siste ataristen längre utan medlem i ett exklusivt internationellt sällskap som vårdar, utvecklar och arbetar med en datortyp som vägrar att dö. Och programmen kommer inte från någon stor fabrik med dollartecken i sitt namn utan utvecklas av entusiaster som utan hinder av geografisk natur kan samarbeta över Internet med andra entusiaster för att hjälpa atarianvändare världen över att hålla igång sina maskiner.

Idag handlar man heller inte sina atari-program i de där jättestora megamultidataffärerna där expediterna är helt renons på datorkunskap men experter på försäljningsteknik, utan man får tips över t.ex. IRC eller i AM om program som finns som demo att hämta på en hemsida. Eller också

har man surfat dit genom att följa länkar men i vilket fall kan man få initierad hjälp, kanske direkt av utvecklaren men i alla fall av någon som själv använder programmet på en likadan dator som man själv har.

Hur ser då framtiden ut för oss atarister? Att sia om framtiden i datorvärlden har visat sig vara extremt svårt även för dem som tillhör de allra innersta kretsarna så jag tänker inte förhåva mig med långtgående prognoser. Dock, om man ser på den entusiasm som ändå vidlåder aktörerna på atariscenen och de kanonprogram som produceras i stor mängd plus att hela atarikollektivet genom Internet har omedelbar access till allt som händer, är det svårt att tänka sig att allt bara skulle försvinna över en natt. Nej, jag ser mig själv som deltagare i atarifesten som nyss har börjat och har kunnat arrangeras just genom tillkomsten av Internet och utvecklandet av modemtekniken. Klart är väl i alla fall att vi måste räkna med att vi är en krympande skara festdeltagare men att vi som är kvar gillar udda saker, gillar inte likriktning och vågar stå för vårt val av datorplattform.

Inga tankar på att byta dator

Personligen umgås jag inte med några tankar alls på att byta dator! Hemma har vi en STe och en Falk förenade i nätverk och min sambo som är frilansskulturskribent skriver alla sina artiklar på STe:n och skickar dem över Dynalink-modemet till mottagaren. Dessa uppgifter kan inte skötas varken bättre, snyggare eller snabbare av någon annan dator. Falken är relativt nyinköpt och har öppnat en helt ny värld som jag bara nätt och jämnt har börjat utforska. Om jag av omständigheter utanför min kontroll idag skulle tvingas köpa ny dator bleve det med all säkerhet en klon!

Avslutningsvis vill jag rikta några ord till Dig som är före detta atarist och som kanske läser AM på biblioteket eller som är prenumerant av nostalgiska skäl: Tack för att Du var med och såg till att klubben och tidningen fungerade tills även jag engagerade mig. Tack för att Du var med och gjorde det möjligt för oss nuvarande atarister att ha en hobby som binder oss samman med likasinnade över hela världen! Synd bara att Du själv inte är med nu när festen har börjat!

GUNNAR MOSSBERG

stolt atarist och festdeltagare

ATARI[®]
SUPPORTERS

COPSON DATA

Linköping
Tel 013-164104

DAGGSKIMMER

Malmö
Tel/BBS 040-182412

DISK1

Göteborg
info@disk1.se
Tel 031-180140
Fax 031-814305

HOLMERUP MUSIK

Malmö
repairs@hotmail.com
Fax 040-6113086

INDIGO2

Århus, Danmark
indigo2@cybernet.dk
Tel 00945-86-201655
Fax 00945-86-201204

LINE AUDIO

Rinkaby
roger@lineaudio.se
Tel 044-225496
Fax 044-225420

OSAB

Göteborg
Tel 031-872620

Innehåll

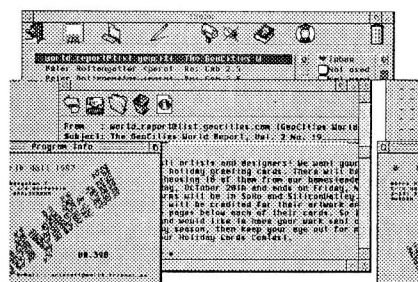
AtariMagasinet nr 1 1998

Fasta punkter

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



Dessa tre herrar gör syntpop med stor hjälp av sina Atarimaskiner. Läs mer på sidan 12.



Läs om e-post-programmet med svenska tecken på sidan 21.

Thing

Mille har tittat närmare på den senaste versionen	11
---	----

Novelty

Så funderar en syntpopgrupp från Göteborg kring sin favoritdator Atari	12
--	----

CD-bränning

Claes berättar hemligheterna	14
------------------------------------	----

Varning för modem

Senaste kampanjmodemet fungerar inte tillsammans med Atari	17
--	----

Gratis på Internet

Martin har dammsugit nätet efter gratistjänster	18
---	----

RGB till scart

Så här enkelt gör du en övergång	20
--	----

MyMail

Herr Häll tröttnade på att inte kunna skicka e-post med svenska tecken från sin Atari	21
---	----

Zero-X

Peter berättar om bakgrundstankarna	22
---	----

SCSI-standard

Går du också vilse i begreppsdjungeln?	24
--	----

Atarifel och åtgärder

Efter lång väntan – här har ni svaren	26
---	----

GEM-script

Nytt system för att få GEM-program att utnyttja varandras funktioner	27
--	----

Startrash

Ett underbart spel med studs	28
------------------------------------	----

Mr Data

Nu har Mr Data totalt slutat att supporta Atari - men Claes fortsätter själv	29
--	----



Svenska Atariklubben

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

Vad du får som medlem

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

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

* Extra förmåner i vår BBS, **STraight BBS**. Här tar du hem de senaste fria programmen, knyter nya kontakter och får egen epost-adress.

* Den tidning du nu håller i handen, **AtariMagasinet**, fyra gånger per år. Tidningen är ditt klotterplank och inspirationskälla.

* Möjlighet att delta i **kurser och temakvällar** hos lokalavdelningarna.

Hur du blir medlem

Vi har förutom vanligt medlemskap även familjemedlemskap, vilket gäller ett obegränsat antal personer om hela familjen använder Atari.

Ett års medlemskap	150 kr
Ett års familjemedlemskap	175 kr
Startdiskett	25 kr

OBS! För personer i övriga nordiska länder tillkommer 50 kr på grund av Postens avgifter.

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på postgiro nr **491 75 44 - 1**. Ditt medlemskap varar i tolv månader från den dag vi får pengarna.

På grund av samordnade utskick kan det ibland dröja ett tag innan du får ditt första utskick, men ha tålamod – det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben!

KLUBBINFORMATION

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.
Tel: **031-709 76 34** Fax: **031-336 39 73** epost: **sak@straight.ct.se**
Webbsida: **http://www.pedserv.gu.se/janne/sak.html**
Postgiro **491 75 44 - 1** för medlemsavgifter.
Postgiro **649 73 54 - 8** för PD-beställningar.

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: Nevisborg 5C (2 tr), 245 45 STAFFANSTORP.

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

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

Tel: 031-24 91 70 (CCW).

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

Tel: 0591-120 60

PD-biblioteket

Postgiro **649 73 54 - 8** för beställningar. Skriv tydligt vilka disketter du önskar beställa. Aktuell katalogdiskett kostar **15 kr**. Disketter kostar **25 kr** (30 kr) respektive **30 kr** (35 kr) för HD-disketter.

SAK:s BBS – STraight BBS

Tel: **031-336 39 73** (två linjer). Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 1,8 GB hårddiskutrymme plus ett flertal CD-ROM-skivor i växlare som alla medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet att få egen epost-adress, Fidonet, NeST, Atarinet m. fl. nätverk. Programvaran är Octopus/Semper/Jetmail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande		
Lars G Andersson	lars.g@straight.ct.se	031-802972
Vice ordförande/chefredaktör		
Ulf Högberg	ulftage@tripnet.se	031-236371
Kassör		
Daniel Niklasson	danic@kortedala.gbg.org	031-884583
Sekreterare		
Per-Erik Petersson	pererik_peterson@hotmail.com	031-7097634
Informationsansvarig		
Rolf Johansson	rojo@tripnet.se	031-825073
Sysop, STraight BBS		
Bertil Jägar	bjagard@algonet.se	
PD-ansvarig		
Sven Eriksson	sven.eriksson@straight.ct.se	031-872682
Hemsidesansvarig		
Jan Hollander	jan.hollander@ped.gu.se	031-518085
Övriga		
Gunnar Mossberg	jennyb@tripnet.se	031-148341
Johan Eriksson	krikkit@heisei.com	0223-14913
Sven Erik Hansson		0302-10881
Revisorer		
Gunnar Karlsson		031-189845
Ylva Budsjö	ylva@tripnet.se	031-7765906

TIDNINGSDISKETT 1/98

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på postgiro **649 73 54 - 8** och skriv tydligt på talongen att du vill beställa **tidningsdiskett 1/98**.



Detta nummers tidningsdiskett...

har före deadline ännu inte framställts (igen). Vi beklagar detta, men prenumaranter av disketten kommer naturligtvis att få den som vanligt.

VÄLKOMMEN TILL SVENSKA ATARIKLUBBENS ÅRSMÖTE

TID:

SÖNDAGEN DEN 22 MARS KLOCKAN 15.00

PLATS:

FÖRSTA LÅNGGATAN 20, GÖTEBORG

Om du har förslag på förändringar eller aktiviteter, kan du skriva en **motion** till styrelsen. Den ska i så fall vara oss tillhanda senast **två veckor** innan mötet. Skriv till vår vanliga adress, faxa till **031-3363973** eller skriv e-post till **rojo@thor.lib.chalmers.se**.

Hjärtligt välkomna!

FÖRSLAG TILL DAGORDNING:

1. Mötet öppnas.
2. Justering av röstlängd.
3. Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
4. Godkännande av föredragningslistan.
5. Val av ordförande för mötet.
6. Val av sekreterare för mötet.
7. Val av två protokolljusterare tillika rösträknare.
8. Behandling av propositioner.
9. Behandling av motioner.
10. Årsberättelse.
11. Ekonomisk årsredogörelse.
12. Revisionsberättelse.
13. Frågan om styrelsens ansvarsfrihet.
14. Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan samt budget.
15. Val av ordförande på ett (1) år.
16. Val av kassör på ett (1) år.
17. Val av en ordinarie ledamot på två (2) år.
18. Val av två ordinarie ledamöter på ett (1) år.
19. Val av två ersättare på ett (1) år.
20. Val av två revisorer och en ersättare på ett (1) år.
21. Val av valberedning.
22. Mötet avslutas.

Behöver du:

- reparera din Atarimaskin?
 - köpa musiktillbehör till Falcon?
 - komplettera din studio?
 - få CD gjord på demolåtarna?
 - CD-backup på din SCSI-hårddisk?
- Det finns ljusning i vintermörkret!*

NY WEB-SIDA FÖR ATARIANER!!!
<http://home5.swipnet.se/~w-51781/service/>

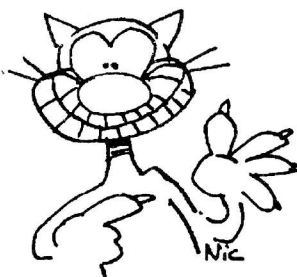
OBS! Specialerbjudande finns på web-sidan - missa det inte!

Nu när Mr Data Syd har lyft på hatten för sista gången för Atari-ägare, tar jag över försäljning och service själv. Eftersom jag inte har så mycket tid över - p g a många andra engagemang - kan jag tyvärr inte hantera detta per telefon, utan enbart genom e-mail eller fax. Kan du inte maila eller faxa, går det även att ringa till mitt jobb (040 - 97 44 00). Jag kan inte ta det under arbetstid, så du måste lämna nummer som jag kan ringa upp. Dessutom dröjer det troligen några dagar innan jag hinner ringa tillbaka.

Holmerup Musik

e-mail: repairs@hotmail.com

fax: 040 - 611 30 86



**Smarta
Atariägare
läser Atari-
Magasinet.**

Fortsätt betala din medlemsavgift, så får du tidningen i brevlådan fyra gånger om året, med senaste nytt och tips.

RADANNONSER

Handscanne: Hawk med mjukvara säljes med manual och batterielliminator. Handscannern klarar 32 gråskalor upp till 400 dpi. Pris: ca 400:-. Peter Jahnke tel. 018 - 38 52 58.

Säljes, Lynxspel - 20 kr/st: Chips Challenge, Gates of Zendocon, Bill's 'n Ted's exc. adv., Awesome Golf, Paperboy, Klax, Crystal Mines, Checkered Flag. Annat: Comlynx-kabel - 20 kr, autotclg. light adapter Lynx - 50 kr, Bug Joystick - 50 kr, Jag Joypad - 50 kr, All things Falcon CD - 50 kr, Transmission CD - 50 kr. Mandus Skön, mandus@gfs.gu.se, tel 031 - 778 08 75.

NYHETER

Redaktör

Sebastiën Gustin
(gustin@ce.kth.se)

TIPSA OSS OM NYHETER!

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

Uppdateringar och nyheter både för spelfrälsta och nyttoanvändare

Från **Reservoir Gods** har en hel del godis och nyheter dykt upp. Reservoir Gods har släppt två nya spel till sin Godboy (Gameboy-emulator till Falcon), nämligen **Mega Man** och **Kirbys Dreamland**. Båda spelen har som vanligt speci-skrivna låtmoduler och annat godis, dom känns dock lite sega på en vanlig Falcon. Dock så stöds en del acceleratorer, bland annat Nemesis, för mera hastighet. Reservoir Gods har också släppt en **1ST Word plus till HTML**-konverter för underlättning av skapandet av HTML-dokument. Reservoir Gods rapporterar också att man kommer att släppa alla sina skapade alster på **CD-ROM**, som också kommer att innehålla alla dittills släppta diskmaggies, 50 extra ljud-moduler samt lite extra godis från dom själva och från den eminenta kodnings-gruppen TAT/Avena. Till slut så har Reservoir Gods släppt ett nytt pussel-spel till Falcon kallat **Static**.

På grund av en intern miss inom SAK missade jag att skriva i förra numrets nyheter att **Kockens BBS** kommer att sälja alla Dark Knight Games produkter i Sverige, vilket bland annat är den nyligen släppta joysticken (glädjespaken) till Jaguaren samt hjälpmallar för Jaggens joypad till spel som inte levererades med sådana, bland annat Tempest 2000. Kockens BBS har också blivit svensk återförsäljare av **Running**, en suverän Doom-klon för Falcon (se tidigare nummer för en djupare rapportering). Spelet kostar ca 300 kronor och levereras på fyra HD-diskar och med en femsidig manual. Mer info om dessa produkter samt online-beställning finner du på Kockens BBS eller dess hemsida: <http://home1.swipnet.se/~w-12411> där du väljer Online Shop eller Shareware-knappen.

Två shareware-kungar, Engelska **Floppys**

och Amerikanska **Suzu B Software**, har bestämt sig för att samarbeta och det kommer att resultera i att minst tre fullmatade CD-ROM:ar till Atari kommer att släppas med det bästa av program från Europa och Staterna.

Kommer ni ihåg det Sid Meyer-liknande spelet **Conquest of Elysium** till Falcon? Nu har version två av detta svenska super-spel släppts, med förbättrad grafik och ljud samt snabbare kod. Väl värt att kolla in!

Det meddelas att **Cubase 3.03** nu finns tillgängligt med Hades-kompatibilitet. Här snackar vi om hastighet! Nu väntar vi bara på att audio-versionen också ska bli kompatibel. Då blir det lekstuga för dom lyckliga Hades-ägarna.

De franska wizzkodarna Exa håller på att programmera ett Atari Karts-liknande spel ämnat för att visa den nya super-datorn Phoenix kapacitet. Nu behöver vi Falcon-ägare dock inte miss-trösta då det verkar bli tillräckligt bra kodat för att fungera hyfsat på vår favorit-leksak.

Från Frankrike kommer också Jac-card Emmanuel, upphovsman till det exel-lenta tracker-programmet **Digital Tracker** som nu har fått utstå en större uppdatering

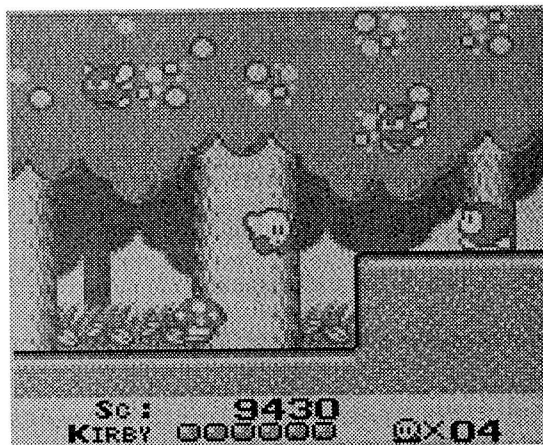
innehållandes mycket bättre MIDI-support och D2D-funktioner, dvs programmet har allt!

Svenska **Newcore** jobbar på ett nytt Falcon-shoot em up kallat **Offworld**.

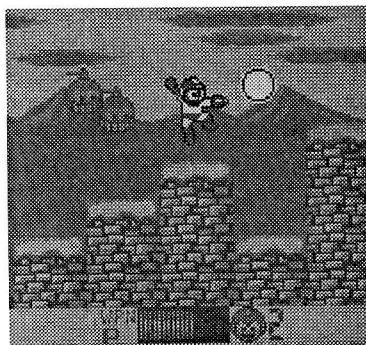
Lite nyheter från Titan Designs: **DAs Layout** finns nu i version 6,1 och har ett cirkapris på 200 pund. **Afterburner LC** har fått ett sänkt pris och ligger nu på ca 400 pund.

Maggie 24 är släppt och för Falcon-versionens intro står svenska New Beat. Hoppas att dom släpper Willies Adventure. Hoppas ni också? Visa dom det i sådana fall!

En hel del nya Falcon- och ST-demos är släpp-



Två nya spel till Gameboy-emulatorn Godboy till Falcon - Kirbys Dreamland (ovan) och Mega Man.



ta, bland annat **Dressed** från svenska **Wildfire** som innehåller en drös med gamla ST-bilder av kultkaraktär och några underbara 256-färgers manga-bilder. **Dead Hackers Society** har också släppt ett nytt Falcon-demo som heter **Chipping for Air II** och är ett demo innehållandes bara en massa chipmusik-låtar av högsta klass.

H.E.R.O 2 har släppts av Tony Greenwood på STosser Software. Detta kultspel måste kollas in. Falcon- och ST-kompatibelt.

En ny utmanare till webbläsaren CAB har dykt upp och det är tyska **German Draconics** som har anträt ena ringhörnan. Deras webbläsare innefattar PPP-support samt ett "öppet" C-bibliotek för fri utveckling. De jobbar också på att få läsaren att stödja Java och det skulle då bli den första bläddraren till Atari som skulle ha denna finess. Franska Oxo Concept vill inte vara sämre utan har nu släppt en uppdaterad version av **Wensuite** och i bakfickan lurar webbläsaren från amerikanska **Oregon Research**. Samt att Alexander Clauss har rapporterat till mig att Cabben nu finns i version 2,6 med bland annat en förbättrad "Hot List" och PPP-Connect har också uppdaterats för att bli av med en del små buggar. Kontakta din CAB-återförsäljare för uppdaterings-info.

Ett demo har släppts av en General MIDI-uppspelare till Falcon. Detta fungerar just nu bara med en demo-låt, men i framtiden blir det fullt möjligt att spela in en låt i exempelvis Cubase med din GM-kompatibla ljudmodul och låta Falcon-ägare lyssna på din skapelse utan att behöva ha en MIDI-setup!

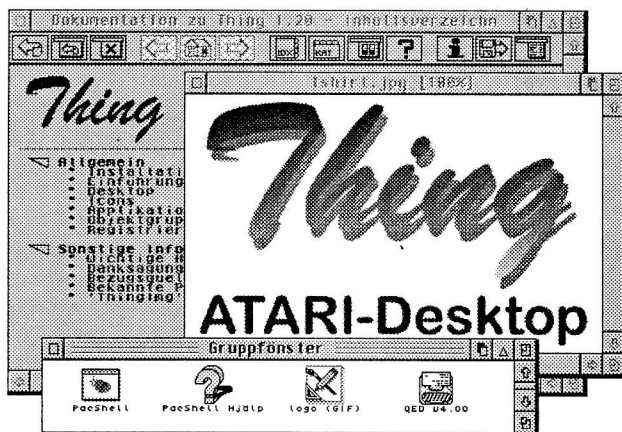
Skövde-bröderna Gildå håller på att programmera ett Lotus-liknande bilspel för Falcon och det ser ut att bli riktigt bra, för deras senaste släppta preview som inte ens använder DSP:n ser verkligen lovande ut.

Mer spel till Falcon kommer också från Frankrike, bland annat har Trigon Software släppt ett demo av sitt plattformsspel **Blume** och demot ser riktigt bra ut. **Zarx** är ett nytt rollspel i tvådimensionellt fågelperspektiv. Spelet är helt franskt och till och med en hyfsat fransktalande person som jag hade svårt att förstå vad spelet gick ut på.

Men gillar man rollspel och har en Falcon så...

Den excellenta ersättnings-desktopen **Thing** finns nu i version 1,20 och rekommenderas verkligen för er Atari-ägare med liten plånbok som önskar er en justare desktop. Programmet är shareware.

Zero-5, Jaguar-spelet som jag skrev om i ett tidigare nummer, är nu släppt och enligt rapporter från folk som har spelat spelet så är dom uppdelade i två läger, det ena som tycker att spelet är för svårt och tar död på ens tumme, och det andra som tycker att det inte är för svårt. Båda lägren är dock överens om att detta spel verkligen har just grafik och bra musik och visar upp en hel del av Jaggens 64bitars-kapacitet. Apropå kapacitet så bör **Battle Sphere**, det ultimata Jaguar-spelet, vara släppt nu när ni läser detta nummer. Det finns bara en sak att säga, köp två Jaggars, två linkboxar och fyra Jagge-kontrollers samt två kopior av spelet. Ta sedan ledigt i två veckor och inbjud tre kamrater till en grym selfest.



Alternativet för Atariägare med liten plånbok – desktopersättaren Thing har nu uppdaterats i en ny version.

Amerikanska konsollåterförsäljarna Bits o Fun påstår att **Skyhammer** kommer att släppas till Jaggen och att ICD står för produktionen.

Savant Gaming som jag skrev om i förra numret har visat sig vara en bluff ihop-kokad av några tonåringar med för lite att göra på fritiden.

Nu en nyhet som inte har så mycket med Atari och göra men som är intressant ändå. Gamla Atari-gurun **Jeff Minter** (Tempest, Defender, mm) och en del annat gammalt folk från Atari håller på att utveckla en spelkonsol med det kufiska namnet **Projekt X**. Ett par företag med mycket cashflow backar upp dom och för oss spelande Atarianer kan detta faktiskt vara ett intressant alternativ när vi uppgraderar oss från Jaguarens grepp.

Och till slut den kanske hetaste nyheten på länge: spelföretaget **Activision** har köpt upp spelrättigheterna för **Asteroids** och **Battle Zone** av Atari/JTS och det sägs att detta bara är en början, att Activision har målet att köpa ut hela Atari ur Atari/JTS. Vad kan då detta betyda för oss Atarianer? Jag själv har ingen aning men jag vet så mycket som att JTS inte har någon pejl på spelmarknaden, men att Activision, som är ett av dom största spelföretagen, har det och förhoppningsvis kanske dom låter namnet Atari resa sig ur askan likt en fågel Fenix. ■

SEBASTIÉN GUSTIN

Internetadresser

<http://dc2.uni-bielefeld.de/atari/eindex.html>

På denna site hittar du information om tyska Draconics.

<http://www.acs.bolton.ac.uk/~msg1css/maison.htm>

Resvoir Gods hemsida.

<http://grelb.src.gla.ac.uk:8000/~mjames/computers/crews/atari.html>

En hel drös med länkar till Atari-demogrupper.

<http://members.aol.com/cvendel/vaporware.html>

Länk till en hemsida med information om maskiner som var på väg men aldrig släpptes av Atari.

Och till sist en uppdaterad länk till Cnam, det ultimata FTP-arkivet för Atari. Det finns på <ftp:ibp.fr>. User ID: ditt namn, Password: din e-mailadress (exempelvis gustin@ce.kth.se).

INSÄNDARE

Redaktör: Ulf Högborg

epost: ulftage@tripnet.se

Några funderingar kring klubben och AtariMagasinet.

Artikeln om PC-programmet MagiC PC i senaste numret av AtariMagasinet ger anledning till några existentiella funderingar. Denna artikel tycks ha väckt irritation hos dem som anser det tabubelagt att "göra reklam" för andra plattformar.

Av vad jag har förstått är antalet medlemmar i klubben i sjunkande vilket inte är så förvånande då Atari är mer eller min-

supporter till varken Mac eller PC. Nå, vad ska vi då ha tidning och klubb till?

Det viktigaste är förstås att ge medlemmarna så mycket stöd som möjligt. Att ha en stående frågespalt är ett utmärkt sätt och bör finnas med i varje nummer. Frågespalten i den engelska Atari Computing är ett föredöme. Det gäller att uppmuntra medlemmarna att medarbeta i frågespalten. Jag är säker på att många sitter och grunnar över något problem med mjuk- och/eller hårdvaran. Även de frågor som kommer över telefonen kan ha allmänt intresse i frågespalten. För att kunna ge bra svar bör klubben/tidningen känna till vilken programvara som används nu för tiden och av vem. Då kan frågor och svar förmedlas bättre mellan medlemmarna. Man bör kunna

tig artikel? Är det verkligen omöjligt att få initierade skribenter att skriva för en ideell förening utan ersättning? Kan man upprätta samarbete med engelska/tyska Atari-kontakter? Är det möjligt att få fram pengar genom att t.ex. ha sämre papperskvalitet i tidningen? Recensioner av ny mjukvara är också en viktig sak som tidningen ofta lyckas bra med men skulle man kanske även kunna recensera några viktiga program i PD-biblioteket? Fler frågor: Hur har eller kommer den tidigare enkäten att påverka tidningen? Går det att göra en sammanställning av vilka program som mest används i dag inom olika områden? Finns de kvar i handeln och var kan de köpas? Recensioner av dem!? Själv använder jag mest 1ST Word Plus och Payrus för ordbehandling, Score Perfect och Band in a Box för att skriva musikarrangemang. För bilder kör jag med Arabesque (gamla) och Positive Image. Dessutom förstås Calamus 1,09 (uråldrigt men alldeles utmärkt).

Till sist, AtariMagasinet behöver en bra frågespalt. Alltså, du medlem som grunnar på något, skriv till tidningen för svar. Din undran är du säkert inte ensam om och klubben har många initierade som kan svara på det mesta eller ge tips om var du kan få problemen lösta.

Hälsningar, Peter Jahnke i Knivsta

Hej Peter och tack för din långa insändare som innehåller mycket som är tänkvärt.

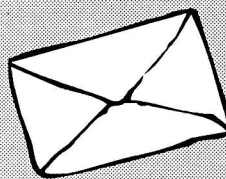
Angående din kommentar om recensionen av MagiC PC anser jag att det är naturligt att vissa inslag i en tidning som AM, som täcker ett ganska brett område, kan väcka irritation hos någon eller några läsare. Kanske kan det vara frestande att ge efter för kritiken och skära i tidningens innehåll men detta tror jag är fel väg att gå. I stället gäller det att försöka täcka ett så brett spektrum av intressen som möjligt så att så gott som varje läsare/medlem åtminstone kan hitta *något* som denne anser är läsvärt och informativt i varje nummer. Sedan får man helt enkelt hoppa över och låta bli att läsa det

dre "ute". Det kan väl knappast komma till så värst många fler nya användare av naturliga skäl. Av Atari-nyttjarna tycks de flesta använda även andra plattformar (PC eller Mac). Själv tillhör jag dem som använder en Mac på jobbet. Hemma fungerar min Falcon alldeles utmärkt och jag skulle inte vilja byta ut den. Men när det är dags om några år att skaffa nytt, tja, vilken plattform väljer man då? Knappast en ny gammal Falcon eller en Hades eller? Den rådande situationen innebär att både klubb och tidning i dess nuvarande form sakta men ganska säkert går mot sin undergång. Allt liv är ändligt. Alla Atarianvändare funderar liksom jag på vad man tvingas ersätta sin älskade maskin med. Oavsett vilken plattform man väljer måste man köpa nya dyra program. Mot den bakgrunden var artikeln i sista numret av AM om MagiC PC intressant. Man tackar för den. Om man kan köra sina gamla fina program även på andra maskiner är ju mycket vunnet.

Med tanke på Ataris framtid borde man kunna diskutera andra plattformar för jämförelses skull utan skyglappar. Därmed inte sagt att tidningen skulle bli en

ha artiklar av mer allmän karaktär oavsett plattform. Exempelvis föreslog jag en gång att skriva om bildbearbetning med dator, hur det hänger ihop med bildupplösning, pixlar, färger, mm. Ingen tänkte på den idén även om jag fick medhåll. Man menar att man inte kan tvinga någon att skriva och att man inte kan betala för en "proffsig" artikel. Det är förmodligen delvis riktigt men problemet kan inte avfärdas så lätt.

Har redaktionen diskuterat någon strategi över tidningens innehåll? Vilka slags artiklar bör finnas med i tidningen? Om en artikel anses som viktig att få med inställer sig frågan hur man får fram den? Är det alldeles orimligt att ge betalt för en vik-



Skriv till oss på adress:

**SAK
box 11416
404 29 GÖTEBORG**

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

**Fax:
031-336 39 73**

Lämna texten i digital form, tack!

som inte passar ens smak och intressen.

Ditt förslag om att starta en separat frågespalt är mycket bra och det har vi också nappat på. När jag själv läser eller bläddrar i någon datortidning är det så gott som alltid frågespalten jag först tittar igenom tillsammans med insändarna och nyheter-na. Jag har turen att vara "omgiven" av en stab av mycket kunniga specialister inom Atari-området (och inte bara där) så det skall nog inte bli några problem att ordna fram svar på eventuellt kniviga läsarfrågor. Och sedan är givetvis läsarna också välkomna att komma med kommentarer och annat till de läsarfrågor vi publicerar. Pekka som sköter medlemstelefonen hälsar att de flesta frågor han får inte är av direkt allmänt intresse men om/när han får sådana frågor kommer han att se till att de publiceras i AM.

Angående tidningen och dess innehåll finns det lite delade åsikter i styrelsen i frågan. AM är ju faktiskt en föreningstidning vilket innebär att den (enligt ett sätt att se det) i första hand skall fungera som ett klotterplank för medlemmarna. Jag har till och med fått höra att det är onödigt att korrekturläsa och stavningskontrollera texterna av samma anledning. Den som har läst AM de senaste åren har säkert förstått att Rolf och jag har en lite annan uppfattning om hur AM skall se ut. Att AM är en föreningstidning går givetvis inte att förneka eller bortse ifrån men vi har ändå försökt få AM att så mycket som möjligt likna en kommersiell datortidning i upp-lägget.

De texter som medlemmar skickar in spontant tar vi givetvis med men det vanliga har varit att vi kontaktat olika människor och bett dem skriva för tidningen. Målet har varit att försöka få med artiklar och recensioner inom hela Atari-området med så stor spridning som möjligt och samtidigt bra balans. Vi har försökt engagera specialister inom alla Atari-områden att regelbundet skriva för oss. Just nu anser jag att vi täcker områdena IT/kommunikation och musik mycket bra. När det gäller programmering har vi också regelbundet bra texter och "skolor" i ämnet. Vad som har saknats är framförallt DTP och grafik. När det gäller DTP verkar det kunna bli en ändring mycket snart medan vi fortfarande saknar en eller flera grafikexperter som är villiga att skriva för oss.

Jag tycker att AM redan nu är ett bevis på att det går att få initierade skribenter att skriva för en ideell förening utan ersättning. Sedan anser jag själv att det skulle vara djupt orättvist att betala en skribent för någon enstaka artikel medan våra "ordinarie" skribenter skulle få fort-

"Det kanske snart är dags för en ny enkät om tidningen och föreningen med lite nya frågor."

sätta att skriva oavlönat. Att sänka kvaliteten på AM genom att t.ex. trycka på sämre papper tror jag också är fel väg att gå. En tidnings rent fysiska utseende och utformning betyder mycket mer för läs-glädjen än vad man till en början kan tro. Däremot blir vi nog tyvärr ändå snart tvungna att gå ifrån färgomslaget på grund av minskade inkomster. Ditt förslag om att inleda samarbete med utländska Atari-kontakter är dock mycket bra och det skall vi titta vidare på.

Vi borde som du skriver regelbundet recensera fler program i PD-biblioteket. Och jag har heller inget emot att vi recenserar även lite äldre PD- och betalprogram om de fortfarande är bra och användbara. Vi har försökt att så mycket som möjligt rätta oss efter önskemålen i enkäten och ambitionen är fortfarande att ge medlemmarna den tidning som de önskar att läsa. Fast här finns som tidigare sagts en del praktiska problem att övervinna.

Att göra en sammanställning av vilka program som används mest idag och inom vilka områden låter också som ett bra förslag. Det kanske snart är dags för en ny enkät om tidningen och föreningen med lite nya frågor. Sedan har vi ju alltid med en återförsäljarlista så att man skall veta vart man skall vända sig när man skall fråga efter program, etc. När det gäller äldre program är nog många av dem för länge sedan utgångna men här finns ju alltid möjligheten att köpa dem begagnade. En köpesannons bland våra radannonser är här det smidigaste sättet att komma i kontakt med potentiella säljare.

■
ULF HÖGBERG

Problem, frågor, tips eller kritik?

**Ring till
medlemstelefonen:**

031-7097634

**Här får du tala med
folk som kan Atari!**

**Har vi ingen möjlighet
att direkt lösa dina
problem har vi
ett stort kontaktnät
med personer som
säkert kan.**

**Under dagarna finns
en telefonsvarare
inkopplad.**

**Vill du prata med
någon direkt, ring
under kvällar och
helger.**

**Har du möjlighet att skicka
e-post kan du göra det till
pererik.peterson@hotmail.com**

FRÅGOR & SVAR

Redaktör: Ulf Högberg

epost: ulftage@tripnet.se

För att inspirera er medlemmar till att skicka in fler frågor till tidningen har vi beslutat oss för att starta en separat frågespalt. Är det är något som just **du** undrar över så var inte rädd för att skicka in din fråga. Som jag skrev i ett tidigare nummer ställs frågorna inte enbart till oss på redaktionen utan egentligen till alla SAK:s medlemmar. Det innebär att den som har något att tillägga eller – ve och fasa – vill korrigera ett felaktigt svar är mycket välkommen att också skriva in. Det går givetvis även bra att ta kontakt med frågeställaren direkt, adress och telefonnummer hittar man i medlemsregistret. ■

ULF HÖGBERG

? Jag har en Falcon med en HD på 420 MB. Funderar på att skaffa en lös HD för att använda som back up. Vad ska man ha och kan man koppla en sådan även till en PC? Hur installeras en sådan och hur gör man med partitioner?

PETER JAHNKE

! (Jag har fått ovärderlig hjälp från Claes Holmerup med svaret på denna fråga.) Du kan ansluta två typer av hårddiskar till din Falcon, IDE-diskar och SCSI-diskar. Din interna hårddisk är av IDE-typ och det går bra att ansluta ytterligare en hårddisk till Falkens IDE-interface (men inte fler). Har du inte din Falk i en towerlåda lär det dock bli problem i detta fall. T.ex. finns det inga färdiggjorda lådor att köpa för externa IDE-hårddiskar, inga kablar med både 2,5 tums och 3,5 tums anslutningar och sedan är det inte heller bra att låta flatkabeln ligga utanför lådan eftersom den då kan plocka upp störningar och ge osäker dataöverföring. Så skall du skaffa ytterligare en IDE-disk är det helt klart lättast att samtidigt sätta in din Falk i en towerlåda. Fördelen med IDE-diskar är annars att de är något billigare än SCSI-diskar och har man en accelerator i sin Falk kan man få en högre överföringshastighet än med en SCSI-disk och till sist är det också IDE-diskar som sitter som standard i PC:s.

De hårddiskar av IDE-typ som säljs idag har beteckningen EIDE vilket helt enkelt bara är en nyare och förbättrad standard. De passar bra i en Falcon. För att kunna använda stora IDE-diskar bör du använda HD Driver som drivrutin. Enligt Uwe Seimet som är upphovsman till programmet skall man kunna använda hur stora IDE-

diskar som helst med hans drivrutiner men Claes har inte lyckats med några diskar större än 3GB (Claes har dock inte den senaste versionen av HD Driver).

Så till SCSI-diskar. Falken har ett externt SCSI-interface och har man sin Falk i originallådan och vill ansluta en extra hårddisk är det lättast att då ansluta en SCSI-disk. (Till SCSI-porten kan man ansluta hela sju olika enheter samtidigt.) Detta blir dock lite dyrare eftersom dels SCSI-diskar som tidigare nämnts är lite dyrare än IDE-diskar och för att man också måste stoppa in hårddisken i en extern låda (med fläkt och nättaggregat, etc) som också kostar en del pengar. Det finns idag en hel del olika SCSI-standards, Falkens interface kallas SCSI-II, men alla bör passa ihop med din Falk. Den största SCSI-disk som Claes har använt på sin Falk var på 4,3GB. SCSI-diskar kan också anslutas till en PC men då krävs ett extra SCSI-kort och de är svin- dyra om de skall vara av bra kvalitet, de kostar flera tusen kronor.

Om du använder HD Driver lär du inte få några problem vid själva installationen av din extra hårddisk. Programmet är väldigt intuitivt upplagt och manualen förklarar det mesta. Det vanligaste är att låta den interna diskens partitioner komma först i bokstavsordningen. Sedan kan du dela in din nya hårddisk i partitioner – eller ej – enligt vad du tycker själv verkar lämpligt.

Så ytterligare tre frågor från Peter Jahnke som vi tar upp en i sänder.

1. Försöker att få fram lite nya ikoner på rutan med hjälp av ett program som heter Kaleido och Color icon editor som jag fick med när jag köpte min Falcon. Men de vill inte fungera. Finns det något fungerande program att skaffa (gärna PD)? Eller kan man köpa någon diskett med fler redan tillverkade ikoner utöver de som fanns med till Falcon?

Efter lite letande har vi själva också bara hittat de två program du nämner när det gäller Falcon-specifika ikoneditors. Konstigt att du inte kan få något av dem att fungera. Kaleido t.ex. fungerar dock bara i 256 färger och i 320 X 200 eller 320 X 240. Kanske är det där du har missat? Det är svårt att ge mer hjälp än så eftersom jag inte vet vad som går fel för dig när du försöker använda programmen.

Ett program som har fått mycket lovord är annars ResourceMaster. Det är ett program för att editera resursfiler (.rsc-filer) och det har även en inbyggd ikoneditor.

Samlingar med färdiggjorda ikoner går också att få tag på. På något ftp-arkiv på Internet med atari-filer borde du kunna hitta sådana. Och sedan brukar det också följa med en hel del snygga ikoner till de olika alternativa desktoppar som finns. Med exempelvis Ease medföljer det en hel mängd färgglada ikoner och programmet har dessutom som en extra bonus en egen ikoneditor.

2. Har funderat på att skaffa en CD-ROM. Vilket utbud finns till Atari? Finns exempelvis uppslagsverk? Går en sådan hårdvara endast att använda till Atari eller är den kompatibel med PC-världen?

De Atari-specifika CD-ROM:ar som finns innehåller för det mesta samlingar av PD- och sharewareprogram. Det som inte är Atari-specifikt men som givetvis också kan läsas av en Atari är CDs med bilder/clip art eller rena texter. När det gäller själva CD-ROMspelarna är de liksom hårddiskar av IDE-typ eller SCSI-typ. Du kan referera till mitt svar angående att koppla en extra hårddisk till din dator.

3. Har skaffat åtskilliga fler MB RAM i min maskin. Så nu kanske man kan tänkas köra multitasking. Efter vad jag läst är Ataris eget system endast ett "skämt". Vad skall man använda i stället? Finns det program som inte fungerar i multitasking? Det kanske har skrivits om det i AM tidigare, i vilket nummer?

Här kommer vi ut på lite djupt vatten för det är mycket en smaksak vilket multitasking system man väljer och tycker om. Ataris eget försök inom multitasking kallas Multi TOS och har den stora nackdelen att vara oerhört långsamt. Alltså inget som jag direkt kan rekommendera. Om jag gissar att du är en "vanlig" användare av nyttoprogram som vill att dina program skall gå snabbt och tämligen stabilt skulle jag vilja rekommendera att du satsar på MagiC när det gäller multitasking. Ett annat alternativ är Geneva som jag tyvärr inte vet så värst mycket om men som jag vet att många är väldigt förtjusta i.

Sedan finns det några system som byggs på MiNT men de tror jag mer tilltalar personer av "hackertyp". När man byter operativsystem riskerar man alltid att en del program inte kommer att fungera, detta gäller framförallt spel. Detta är dock egentligen inget större problem eftersom man lätt kan växla mellan de två operativsystemen, du har ju fortfarande kvar ditt "gamla". När det gäller nyttoprogram brukar de flesta nyare program inte erbjuda några problem. Och även mycket gamla program som t.ex. 1ST Word+ och Superbase fungerar utmärkt med MagiC. I nr 4/96 skrev vi om nAES som är ett av de system som bygger på MiNT och i nr 2/96 recenserade jag själv MagiC. ■

Flexibel ersättare vinner på nya funktioner

Ersättningsdesktpen Thing blir bara populärare. Den fungerar bra med både TOS och MagiC, och Mille Babic har tittat närmare på vad som gör den så speciell.

Att skrivbordet är basen i det visuella grafiska gränssnittet är det ju ingen tvekan om, det lyfter operativsystemet till sin fulla rätt och ger användaren okomplicerad access till alla funktioner och ger möjlighet för denne att med enkelhet ta tillvara systemprogramvarans utbud. Närheten mellan operativsystemet och det grafiska gränssnittet har alltid varit samspelt och integrerat på Atari sedan TOS och GEM introducerades 1985, det känns fel i dessa sammanhang att ens nämna annat. Kraftig och billig utveckling på hårdvara, framför allt på internminne, diskenheter och grafik, har gjort att man på ett helt annat sätt kan ge gränssnittet ett nytt ansikte och helt andra dimensioner. Det är här de alternativa skrivborden kommer in i bilden, en startplats, en koordinator – funktioner som gör dem till helt nya operativsystem.

Thing som introducerades 1994 är en relativ färsking i dessa sammanhang och den håller sig så väl framme så att den nästan kan anses som en standard på Ataridatorer. Den har tagit tillvara de många banbrytande möjligheter Gemini givit och i och med att den fortfarande utvecklas finns de flesta nutida egenskaper som gör den till en modern och framtidssäker plattform. Versionsuppdateringen till 1,20 som lanserades på Atarimässan i Neuss i början av oktober har säkerligen varit efterlängtat av många Atarianvändare. En stark fördel är att den fungerar ypperligt ovanpå både TOS och MagiC.

Nya finesser

Till nyheterna hör att den kan markera datafiler bakvänt, exempelvis alla filer som inte har extensionen html. Hela skrivbordet kan temporärt tas bort från internminnet under multikörning och den hanterar shutdown och change resolution på ett kreativt sätt som gör det möjligt att även byta bildskärmsupplösning under TOS utan att starta

om hela systemet. Ikonhanteringen har förbättrats med färgglada ikoner små som stora, under olika upplösningar och mönster i diskenhets- och grupp-fönster. Valbara fönsterplaceringar ger användardefinierade inställningar med avstånd mellan dem och bildskärmskanterna, samt interaktiva placeringar. Likt texteditorer kan funktionerna <Ctrl> C, X och V användas mellan två diskenhetsfönster för att kopiera, klippa ut och klistra in filer och kataloger mellan dem.

Nya funktioner finns också för olika filsystem, tillåter dessa så presenteras även datum och tid på senaste ändringen och senaste kördatum på datafiler i informationsdialogrutan, där även dessa kan ändras manuellt. Symboliska länkar är implementerade, kanske mera kända som genvägar och är möjliga via Drag&Drop. Fönstren scroller också numera om man håller på att

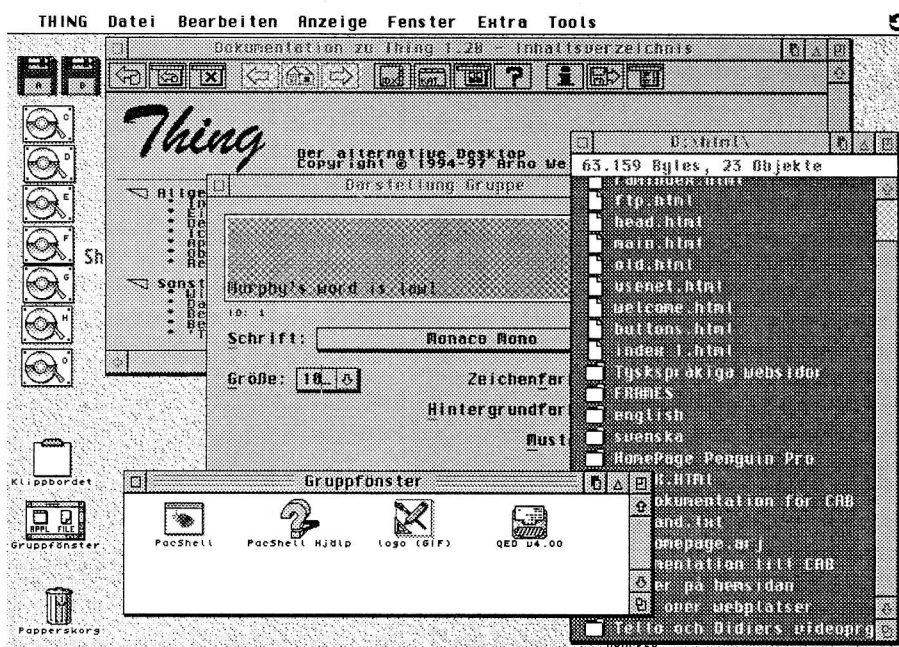
markera ett stort antal filer som inte syns samtidigt i dem.

Slutord

Thing bär på de flesta nutida funktioner, som syns även på andra datorsystem, allt för att användaren skall kunna arbeta och hantera information efter egna önsknings. Här finns snabbvalsstart med inparametrar för program, AV_Protokoll, ikonhantering med valbar storlek, etc. Thing ger goda möjligheter att användardefiniera utseende och funktioner, dokument- och programmassocieringar, grupp-fönster, genvägar, programstart via menybalken eller funktionstangenter, eCPX, konsollfönster och mycket mera. Efter lanseringen av v1,20 var skrivbordet och manualerna på tyska, en engelsk version är utlovad till slutet av 1997. ■

MILLE BABIC

mille@tripnet.se



Thing introducerades 1994 och kan idag ses som en standard för Ataridatorer.

Senaste stjärnorna på musikhimlen heter Novelty, en syntgrupp med fäste i västra Sverige. I slutet av oktober spelade de live på Kåren i Göteborg, där de höll sitt releaseparty för sin första skiva. De kör alla Atari, därför passade vi på att förhåra oss lite om varför.

FOTO: PETER ARVIDSSON



Ljuv musik med Atari

Synttonerna dunkar djupt och glatt från högtalarna inne i Kårens lokaler. Kvällen fortskrider och antalet mörklädda personer ökar i mängd. Själv är jag inte född in i den här kulturen, men visst kan man fascineras av deras engagemang och intresse. Speciellt som en ny grupp håller sitt releaseparty, men flera ur publiken har säkert hört dem innan.

Novelty består av tre killar, Fredrik Lundvall, Peter Segerdahl och Bengt Tarre. Alla har de varit aktiva i andra grupper innan, som till exempel Cosmic Dog och New View. I slutet av sommaren fick de kontrakt med Synth-Phony records i USA, och har nu fått ge material till en helt egen skiva, som vi

förhoppningsvis snart får se i den svenska skivhandeln. Natural heter den.

Varför Atari?

Fredrik är yngst i gruppen med sina 27 år och köpte Atari 1987.

– Att starta med Atari var perfekt för mig. Jag använde Cubase 2,0 och där finns det inte några direkta buggar, säger han.

– Det är lätt att komma igång för en billig penning idag. Förr köpte man synten, och sedan kom man på att man behövde trummor, och lite till. Det blev ganska dyrt i längden.

Han förklarar gruppens stil som elektronisk pop. Men det är svårt att precis

sätta fingret på hur det ska kategoriseras.

– Influenserna kommer från new romantic, sent 70-tal och tidigt 80-tal. Det var då syntmusiken blev lite "pop-pigare", säger Fredrik.

Bengt Tarre skaffade Atari för att han ville ha en bättre sequencer, men den användes även flitigt i juridikstudierna på handels. Peters första Atari blev en 520 STE, men han var först i gruppen att köpa en Falcon.

– Atarin är tyst, tar liten plats, är billig, kraschar aldrig och Zero-X finns inte på PC, ger Peter som svar när jag undrar varför de kör på Atariburkar.

– Visst använder vi PC, men bara som ett komplement och inte som ett substitut. Fördelen med att köra under

TOS är att ett enda program får all systemtid. Dessutom finns inget virtuellt minne, så datorn kan inte få för sig att plötsligt göra något annat när tiden är som mest kritisk. Till exempel när man spelar in på band, förklarar han.

– Jämför man med dagens datorer är det egentligen helt otroligt vad Cubase 2,0 lyckas pressa ur en STE.

Zero-X

Peter är kanske mest känd som utvecklare av Zero-X, ett editeringsprogram för samplade ljud. Han köpte tidigt en Falcon, men blev besviken eftersom det han behövde i programväg inte fanns.

– Falken är ju som klippt och skuren för att redigera samplingsar.

Zero-X har utvecklats ett tag nu men Peter tycker att de bara har skrapat lite på ytan.

– Tiden saknas för att förverkliga alla idéer. Kanske kom vi igång några år för sent, men jag är ändå nöjd med vad vi åstadkommit, säger han med vetskapen att det finns hundratals kunder världen över.

Rent konkret skulle han vilja få in mer DSP-kod i programmet och få Akai SCSI att fungera perfekt på en ST. Samtidigt som de lite enklare idéerna finns i bakhuvudet; hantera flera samplingsar samtidigt, multisave, utveckla direct-to-disc-funktionen – med mera.

Fredrik och Peter använder Zero-X mycket, och jobbar uteslutande med samplers.

– Men alla ljud vi använder har vi själva rattat fram på våra gamla analogsyntar, säger Peter.

– Vartenda ljud samplas först och överförs sedan via MIDI, SCSI eller diskett med Zero-X till min Falcon eller

Fredriks STE. Sedan friserar vi ljudet, filtrerar det ofta och använder framför allt funktionen autosearch för att loopa det.

– På Paraclub, en remix av låten Paradise, använde Fredrik den lite udda

"Jämför man med dagens datorer är det egentligen helt otroligt vad Cubase 2,0 lyckas pressa ur en STE"

funktionen BeatSplit för att "tuffa till" sången. En funktion som Carl Löfgren önskade sig för en massa år sedan, säger Peter.

Cubase används som sequencer. Peter kör ofta programmet hemma på sin STE, samtidigt som hans Falcon kör Zero-X.

– Från samplern finns MIDI-koppling till STE:n och SCSI-koppling till Falken. På det här sättet kan jag supersnabbt föra över samplingsar till Zero-X via SCSI, editera dem och sedan lika snabbt skicka tillbaka dem utan att byta någon enda kabel, förklarar han.

Framtiden

Fredrik Lundvall tycker att det känns som om en ny synttrend är på väg.

Gamla grupper kommer tillbaka med samlingskivor. Alphaville har till och med gett ut en ny. Vad gäller Novelty's framtid får han fundera lite innan han svarar.

– Fler spelningar – gärna en i USA, bra recensioner och fler låtar, säger han.

– Det finns många gamla låtar som kan göras om och bli nya. Det råder ingen brist på material.

Att remixa, alltså göra sin egna version av någon annans material, har ständigt varit trendigt i dansgengren, men Fredrik kommer inte på någon grupp han skulle vilja leka med.

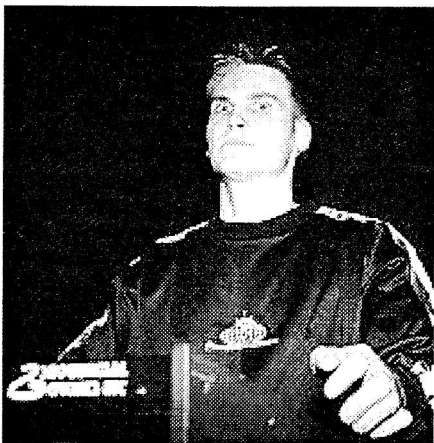
– Njae, men Antiloop skulle gärna få remixa oss istället. De är verkligen coola, säger han med ett leende.

– Vissa grupper är bra på att remixa, och andra på att skriva låtar. Vår styrka är framför allt låtmaterialet, flikar Peter in. ■

ROLF JOHANSSON

rojo@thor.lib.chalmers.se

Fredrik Lundvall vid en av sina syntar.



Noveltys utrustning

Syntar som används på skivan "Natural":

ELKA SYNTHX, Korg mono/poly, Korg EX8000, NordRack II, Siel Opera 6, Novation Basstation (rack), Roland Juno 106, Roland JX-8P och Roland JX-3P.

Samplers:

Akai S2000 med FX-kort och 10 MB RAM (2 st), samt en EMU E64.

Ej samplade instrument:

Musser marimba och dragspel.

Live:

En Doeffer suitcase, ett suveränt analogt modulssystem byggt precis som de gjorde på 70-talet.

Studioutrustning:

AKG 1000s mic, mixerbord Yamaha ProMix 01, Behringer Composer (kompressor), Behringer Ultraphex, ADAT (åttakanals digital bandspelare), Hitachi DAT, Line Audios AD till s/pdif-interface, Atari Falcon, Atari ST, Atari STE, Cubase 2,0, Zero-X och VOXX (vocoder-program).

Mer information finns på Novelty's hemsida:

<http://home3.swipnet.se/~w-37647/>

Information för fans:

Novelty har just nu tre spelningar på gång i Sverige, varav en live i radio. Gruppen har gjort flera radiointervjuer, varav en i Kanadensisk radio och en i Radio Anlara (studentradion i Göteborg). Det rör på sig, alltså.

Hembränning

– något för Atariägare?

Visst är CD-bränning något för Atarianer! Men tyvärr inte för alla, utan bara för Falcon- och TT-ägare. Det finns ett program från tyska SoundPool, som heter CDRecorder och versionen är för tillfället uppe i 6,18.

När man har köpt programmet, får man tag i uppdateringar på SoundPools hemsida – mycket bra initiativ. Men vad gör man då med CDRecorder? Jo, man bränner CD-skivor. Tidigare kunde programmet köpas i två varianter, en som endast hantlade audio och en som hantlade både audio och data. Denna uppdelning finns kvar, men bara för att göra livet enklare för de som bränner audio – programmen säljs enbart som ett paket numera.

Vad krävs för att bränna en skiva? Som jag nämnde i inledningen, en Falcon eller TT och även en CD-brännare (jag rekommenderar Philips eller Yamaha). Dessutom krävs en hårddisk-driver som kan hantera arbitrering (exempelvis HDDriver eller SCSI-tools). Vidare behövs en hårddisk att lägga data på. Om man ska bränna audio, måste man ha sina audiofiler i AIF-, AVR- eller WAV-format och de måste vara sparade som 44,1kHz stereofiler. Stämmer inte dessa förutsättningar, sparkar programmet bakut och vägrar använda filerna. Många som vill bränna audio kommer förmodligen att använda det eminenta programmet Cubase Audio för sina inspelningar och de AIF-filer som skapas av Cubase fungerar utmärkt.

Defragmentera hårddisken!

Något som är viktigare än någonsin är att hårddisken är defragmenterad, för att den ska kunna skicka informationen så snabbt som möjligt till CD-brännaren. Audio-filerna kan ligga på olika hårddiskar/partitioner när de ska brännas. Vid audiobrännning behövs ingen

mellanlagring, utan informationen tas direkt från hårddisken där materialet ligger. Man kan även ställa in om CD:n ska vara försedd med kopieringsskydd eller inte, ID-nummer kan skrivas in och pausen mellan låtarna kan ändras. Man kan även sätta in indexpunkter, något som egentligen används alltför sällan på de skivor man köper. Programmet bränner enbart audioskivor som "Disc-at-once", dvs att alla låtar måste brännas på en gång. Detta har SoundPool valt för att skivorna ska fungera överallt (vissa äldre CD-spelare fungerar inte annars) och för att de ska

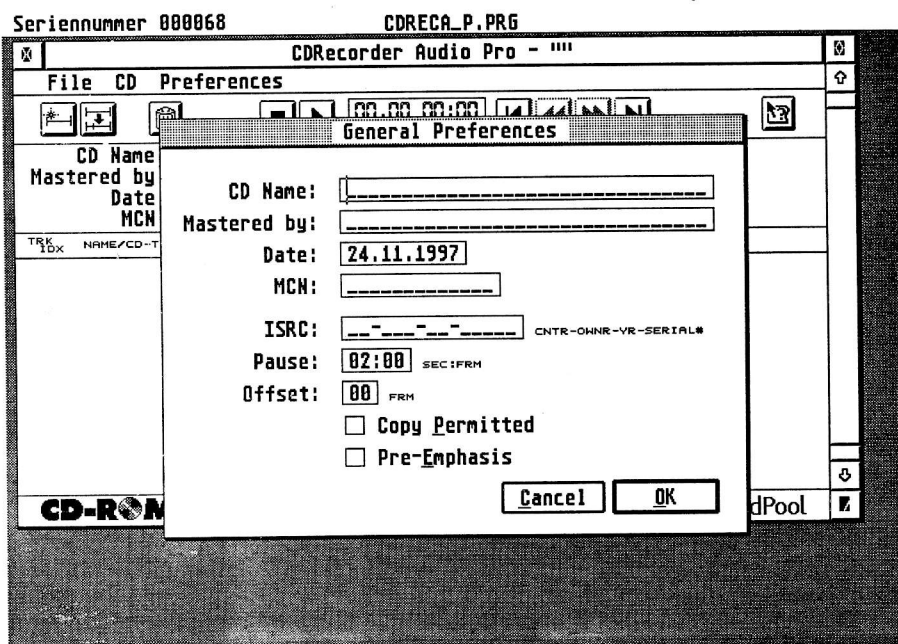
gå att använda vid massduplicering, vilket är omöjligt om de bränns som "Track-at-once".

Vid bränning av data-skivor fungerar det lite annorlunda. Eftersom TOS är långsamt med sin filhantering, hinner CDRecorder inte att få informationen snabbt nog för att ens kunna göra 1X-bränning (150kB/s) när informationen ligger i underbibliotek, utan här måste man alltid gå via en "image", dvs en kopia av den blivande CD:ns utseende. Denna "image" måste läggas på en separat hårddisk som är tillräckligt stor för att rymma allt som ska läggas på skivan. Själv har jag aldrig fått partitioner större än 512MB att fungera helt felfritt, så om mer data än 512MB ska brännas på en skiva, rekommenderar jag så kallad "multi-session"-bränning. I sådana fall bränner man en del av skivan först. Sedan väljer man "read previous session" i menyerna. Detta innebär att man ser vad som redan finns på skivan och kan lägga till mer. Det hanteras så, att den gamla biblioteksstrukturen sparas en gång extra, men tillsammans med den nya – så att allt blir tillgängligt samtidigt ändå.

Större partitioner under MagiC

Om man däremot använder MagiC, så påstås HDDriver fungera med 1GB-partitioner och om detta stämmer (jag har inte provat själv), behöver man inte använda multisession-metoden. Med hjälp av CDRecorder kan musiker alltså lägga sina demotapes på CD (och slippa en massa extra bandbrus och

CDRecorder Audio – diverse inställningar



annat bandrelaterat trassel), man kan göra backup på alla sina program och arbetsfiler – mycket mera tillförlitliga backuper än om man lägger dem på disketter, man kan lägga över saker som inte används så ofta på CD (till exempel clipart-bilder och annat som tar plats på hårddisken). Det går även att göra CD-skivorna läsbara på PC, om man nu av någon outgrundlig anledning skulle vilja det! Man kan till och med utnyttja en ny funktion som kallas SCSI-copy. Detta innebär att man kopplar in en SCSI-hårddisk till datorn. Sedan kopieras denna hårddisk (även om den inte kan läsas av Atari) till en CD-skiva, spår för spår och blir en exakt kopia. Detta är mycket användbart om man har en sampler, för det är precis så man måste göra för att kunna läsa en CD i samplern. Jag har provat detta med min Kurzweil K2000 och det fungerade helt perfekt!

En sak att tänka på är att allt som är över 650MB ignoreras eftersom mer inte går att få in på en CD. Eftersom

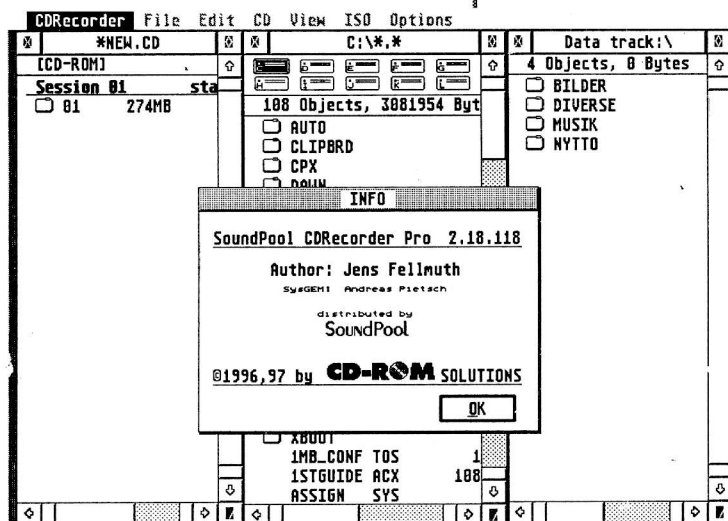
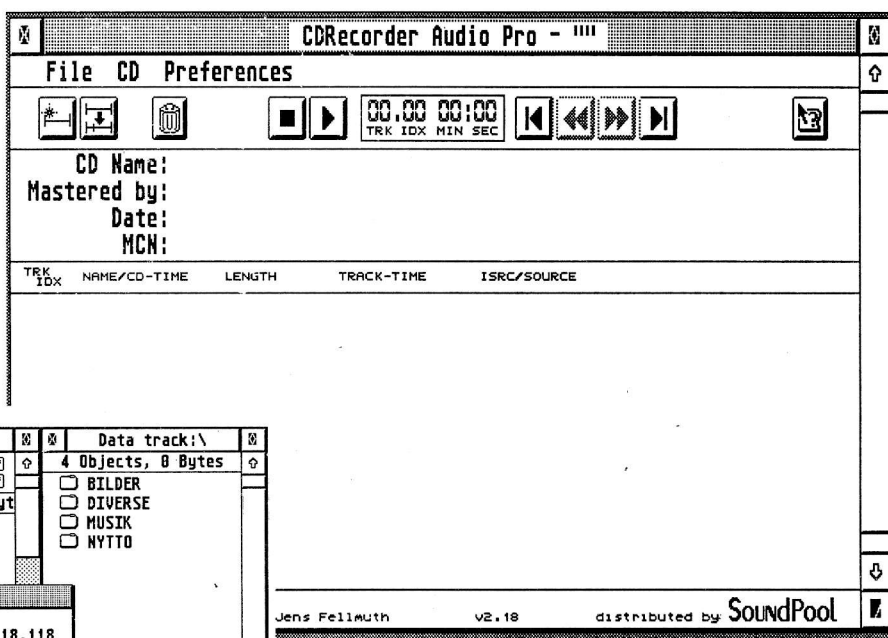
priset på CDR-skivor har fallit våldsam och de senaste månaderna, är CD numera ett väldigt billigt backup-medium, trots att man inte kan radera skivorna. Dessutom är det mer tillförlitligt och snabbare än bandbackup, så egentligen finns det inga argument mot att skaffa en CD-brännare längre – förutom möjligen initialkostnaden (brännaren och programmet – och den eventuella extra hårddisk man kan behöva), men nu ska vi inte gå in på petitesseer. Det verkar inte som om det finns planer på att stödja de nya CD-

rewritable brännarna i programmet ännu, men vi får väl se vad som händer i framtiden.

Priset på CDRecorder är för närvarande 2000:- inkl moms, exkl frakt. Beställningar genom: repairs@hotmail.com ■

CLAES HOLMERUP

claes.holmerup@mailbox.swipnet.se
http://home5.swipnet.se/~w-51781/



Ovan: Huvudfönstret i
CDRecorder Audio.
Till vänster: Skärmdump
från CDRecorder vid
databränning.

Ny adress till SAK på Internet:

www.sak.nu

**Här hittar du information om föreningen, AtariMagasinet
sidor samt nyttiga tips på länkar till andra hemsidor som
handlar om Atari.**

Den kommersiella sidan av Internet

Överallt på denna jord där det kan tjänas pengar på någonting som det inte har tjänats direkta pengar på förut, kan man räkna med att dom hungriga pengavargarna känner lukten av sitt nya byte och går till attack. Internet har till stor del varit ett samhälle där man tills nu har varit förskonad från kommersialism, och där det mesta av allt har varit gratis, men denna tid kan nu vara förbi. En av de riktigt stora vargarna, Microsoft, var faktiskt på väg att skakas rejält då man i början av 90-talet inte trodde att Internet skulle bli så vida populärt och utsträckt som det nu har blivit. De satade då på sin egen variant av Internet som ingick i deras operativsystem.

Men i och med att World Wide Web började bli det mest använda gränssnittet på Internet öppnade Internet nu också ut sig mot dom mer "vanliga" användarna, då WWW erbjöd ett mycket mer lättanvänt gränssnitt. WWW och den första HTML-standarden skapades i princip av dom personer som skapade den första "WWW-browsern" Mosaic. En av skaparna av Mosaic övergav sin skapelse och påbörjade arbetet på sin nya skapelse Netscape. Netscape blev snabbt den populäraste browsern och man kunde från nätet hela tiden hämta hem den senaste versionen av programmet gratis. Efter ett tag bildade Netscape ett aktiebolag och aktierna sålde som smör i solen. Man började sälja Netscape mer kommersiellt utan att för den skull sluta med att erbjuda gratisversioner på Internet (dock med vissa förbehåll).

Microsoft träder in på scenen

Då vaknade Microsoft. Här fanns det plötsligt en marknad att tjäna feta pengar på som man tidigare hade bortsett ifrån. Man hade visserligen börjat släppa sin WWW-browser Internet Explorer redan tidigare. Denna browser var också gratis och folk jublade dels då man hade två likvärdiga browsers att använda sig av helt gratis, samt även för att Netscape nu inte

längre var helt utan konkurrens, vilket gjorde att HTML-standarden utvecklades i en rasande takt. Allt detta för att erbjuda mer användarvänlighet, och uppnåendet av browsers som fullvärdiga multimedia-presentatörer blev allt mer verklighet. Microsoft har hela tiden försökt att få IE (Internet Explorer) att bli den populäraste browsern genom att låta IE ingå som programvara i sina programpaket för dom marknadsdominerande operativsystem Windows 95 och Windows NT 4.X. Man vill på så sätt försöka styra folk i deras fria val att välja favorit-browser genom att redan erbjuda ett val och på så sätt få bort konkurrensen från Netscape.

Microsoft har dock inte lyckats helt, så nu har dom tagit steget fullt ut genom att släppa Windows 98 där man låter IE vara en helt integrerad del av operativsystemet. Detta förväntas göra att behovet att vilja ha Netscape som browser skall försvinna ännu mer och man skall då också behärska denna marknad. Vad är det då för fel med detta, kan då en del fråga sig. Jo, bland annat skulle marknaden förmodligen bli väldigt likriktad, då konkurrensen som hela tiden utvecklar skulle försvinna. Tänk er att om 10 år skulle Word version 99 och Excel version 101 ligga överst på topp-listan över sålda datorprogram på grund av Microsofts dominans. Huh, hemska tanke. Som tur var finns det en liten grupp rebeller på denna jord som kallas Atarianer som vägrar att bli lika likriktade som den stora massan.

Mer affärer på Internet

Nu handlar kommersialismen på Internet inte bara om vilka browsers som man ska använda, utan mer och mer affärskoncept breddar sin verksamhet genom att erbjuda sina tjänster på

Internet. Ett av dom första, var konceptet att sälja bilder och filmer på lättklädda damer och herrar och det var också dessa siter som faktiskt komiskt nog såg till att förbättra browsertekniken då denna i början inte var 100% bra för detta syfte. I och med att tekniken har utvecklats har också flera andra koncept börjat använda Internet som medium och det som väl har lyckats bäst är postorderförsäljningen. Detta senare tackar vi miljövännen för som vill få lite träd sparade, då man bland annat slipper trycka postorderkataloger.

Fler och fler banker börjar också erbjuda Internet-tjänster, filmbolag har siter där man kan få info om deras senaste alster mm, mm. Så vad gör kommersialismen med Internet? Jo, rent tekniskt sett så blir Internet mer och mer utvecklat för att passa affärskonceptens behov, vilket vi användare

tackar för. Rent kommersiellt sett är det ju som det var innan Internet och WWW fanns. Internet är bara en ny marknad där man kan tjäna pengar och vi lever ju i ett kommersialistiskt samhälle så det är ju helt logiskt att Internet blir kommersialiserat.

Jag vill då bara påpeka lite saker för er som läser detta. Pengar är inte allt här i livet, dom är just nu ett nödvändigt ont för kunna överleva. Men kom ihåg att dom bästa sakerna här i livet oftast inte kan köpas för pengar: äkta vänskap, äkta kärlek, mm. Jag för

min del tror att om vi ska få en bättre framtid så är det dom saker som inte kan köpas för pengar som måste uppskattas och utövas mera och kommersialismen måste minska. Annars tenderar folk lätt att få "guldfeber" och trampa på samt att bete sig dåligt gentemot andra folk för att få hela kakan själv utan att dela med sig. Kommersialismen tar helt enkelt fram djuriska och egoistiska sidor hos många människor och då är det djungelns lag som råder och det är inte vad vi människor behöver för att utvecklas som ras. Vi behöver ta fram dom egenskaper som inte kan köpas för pengar. Har du hjälpt eller älskat en medmänniska idag? ■

SEBASTIÉN GUSTIN

gustin@ce.kth.se

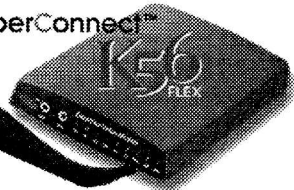


Sebastien Gustin är IT-redaktör för AtariMagasinet sedan en tid tillbaka. Till varje nummer skriver han krönika med tankvärda funderingar för alla.

Oj,
vilken
f@rt!

**56.000
baud nu!**

CyberConnect™



En del av den nödvändiga hårdvaran är i Cyber Connect-modemet istället ersatt med mjukvara i datorn som "emulerar" densamma. Därför fungerar inte modemmet med Atarimaskiner.



Babsans "cybermodem" fungerar inte med Atari

I stort upplagda annonskampanjer återfinns man ett erbjudande om Internet + modem + tidskrift + dittan + dattan. "Transvestiten" Babsan figurerar i annonserna. Internetabonnemanget kommer från Algonet, tidskriften man får heter Internet Guiden, och modemmet kommer från SPC i Uppsala.

Mjukvara har ersatt hårdvara

Modemet är ett "Cyber Connect" (tillverkare är Puretek) och fungerar inte på en Atari! I korthet beror det på att tillverkaren ersatt en del av den nödvändiga hårdvaran med mjukvara. Man låter alltså ett program i värddatorn emulera (efterlikna) vissa funktioner i modemmet.

Drivrutiner till Mac och PC finns, men inte till Atari. Du som avser att använda modemmet på en Atari, vilken som helst modell, kommer att bli besviken. Samma modem förekommer under andra namn också, exvis AVI-COM i samband med ett Internet-erbjudande från Tele2 (Swipnet).

Även ett MWave-modem ifrån IBM innebär samma problem för oss Atarister.

Det finns gott om andra modem att välja mellan, och numera är prisskillnaden minimal. Några märken som fungerar smärtfritt på Atari är exempelvis US Robotics, Power Bit (Intertex), Lasat, Dynalink, och många till.

Du som vet om något liknande problem kan väl skicka ett not till AtariMagasinet, eller direkt till mig, på nedanstående e-adress.

Det går naturligtvis också bra att skicka positiva omdömen och konfigurerings exempel på modem som du använder till fax, Internet, etc. ■

MARTIN GRAITER

graiter@starmail.com

Har du tips på liknande situationer där Atariägare kan gå bet, skriv till Martin eller till Svenska Atariklubben och berätta!

**Utöka dina
kunskaper
med fler
nummer
av AM.**

**Vad skrev vi om
i nummer 4/93?**

**Har vi recenserat
Atari Works?**

**Vad tyckte medlemmarna
om enkäten i julnumret
1996?**

Alltid finns det något man vill veta mera om.

Program, tips, insändare eller föreningsinfo.

Då finns möjligheten att beställa äldre nummer av AtariMagasinet.

Varje nummer kostar 20 kronor, så passa gärna på att beställa flera.

Skriv vilka nummer du vill beställa, samt ditt namn och din adress och betala summan till postgiro 491 75 44 - 1.

Svar: Nr 4/93 kom aldrig ut. Atari Works finns recenserat i nummer 1/94 och enkäten redovisades i nummer 3/96.

GR@TIS

på Internet

För den tvehågsne och sparsamme Atarianen, som ännu inte skaffat eget Internet-abonnemang, finns en del möjligheter att trots det nyttja vissa av Internets fördelar.

Du kan hitta Internetanslutna terminaler på många bibliotek, arbetsförmedlingar, skolor etc. Tillgängligheten kan variera, men möjligheterna finns! Många arbetsplatser och skolor tillåter gratis Internetanslutning, eller mot en mycket blygsam avgift, 50:-/halvår är vanligt. Nackdelen är att man inte kan sitta hemma och surfa, utan måste befinna sig på skolan/arbetsplatsen i fråga.

Oftast är det dessutom en PC man får sitta vid, så det blir väl en omställning för den ovane? Men, trots det, fördelarna överväger nackdelarna. Internet står över sånt som Atari kontra PC. Internet är en sak för sig, det kan användas till så mycket att det nästan är vansinnigt att inte använda sig av det. Jag kommer nämna några sådana tillämpningar i denna artikel. Det som speciellt intresserar mig är alla de överbryggnings mellan olika kommunikationssätt som användandet av Internet möjliggör.

Man kan säga att Internet redan i sitt "grundpaket" tillhandahåller en hel del nyttigheter som bara de är guld värda. Möjlighet att få och skicka e-post, med eller utan vidhängande binära filer, möjlighet att delta i ca 30.000 diskussionsgrupper, varav ett betydligt mindre antal handlar om Atari, möjlighet att via FTP hämta hem alla möjliga .PRG- och .ACC-filer, liksom hela programpaket. Och sist, men inte minst, chansen att "chatta" med atarianer från hela världen via IRC.

Gratis e-post

E-post är mycket praktiskt och går att få helt gratis på ett antal kommersiella sajter. Normalt finansieras verksamheten av reklam. Det fina i kråksången är att du kan nå din post på vilken Internetansluten dator som helst, bara du kommer ihåg ditt lösenord! Du behöver alltså inte ens ha ett Internetabonnemang. Några bra gratis-leverantörer hittas på följande sajter:

<http://www.mallexcite.com>

<http://www.postmaster.co.uk>

<http://www.hotmail.com>

<http://www.starmail.com>

Starmail ger dig dessutom automatiskt plats för hemsidor, också det gratis! Jag tecknade ett gratis e-mail konto på Starmail. Man kan välja om man vill läsa sin post på Starmails hemsida eller om man vill få den omdirigerad så att den kommer till ens "riktiga" konto. Jag valde det senare. Ingen fördröjning alls! Däremot är Starmail en sopa på att hantera svenska tecken. Skriver du ett brev på deras sajt blir vissa åäö OK medan andra blir en total rappakalja! Däremot är det inga problem om du använder Starmail som vidarebefordrare av e-post.

Eftersom jag funderar på att eventuellt byta leverantör ger jag nu ut min Starmailadress till alla, istället för adressen som jag har hos Algonet. Om jag nu går över till annan leverantör så skickar Starmail snällt iväg mina brev till den nya adressen jag får i så fall. Mycket praktiskt! Starmail är numera bara ett av ca 200 domännamn på Myownemail på:

<http://www.myownemail.com>

som leder dig till samma sajt som ovanstående Starmailadress. Det kan vara en god idé att skaffa en extra e-postadress även om man har ett riktigt konto. Ibland krånglar post-servern, din telefon kan bli avstängd, din dator kan krascha eller bli stulen, Gud vet! Då är det bra att trots allt kunna meddela sig med sina e-postvänner från en alternativ adress.

Tänk på att det oftast är mycket svårare att säga upp ett e-post konto än att få det! Hos många postsajter är det helt enkelt omöjligt att bli kvitt sitt konto. Exempelvis Yahoo Mail. Hos andra är det möjligt, men mycket krångligt. Hotmail kräver en hel radda med uppgifter för att du ska få lov att avregistrera en adress hos dom! I princip de uppgifter du knackade in när du skaffade kontot. Men om du inte loggat in på 120 dagar raderas kontot automatiskt.

En e-postsajt som kräver att du har ett riktigt konto att vidarebefordra till

är Bigfoot. Fördelarna med Bigfoot är att det finns vissa finesser i posthanteringen som kan vara av nytta, exempelvis uppsamling av flera konton till ett och det motsatta, att ett brev delas ut till många olika mottagare. Bigfoot finns på:

<http://www.bigfoot.com>

Om du själv vill hitta ytterligare gratis-leverantörer av e-posttjänster, så finns en omfattande förteckning på följande URL:

<http://www.geocities.com/>

[SiliconValley/Vista/8015/free.html](http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/8015/free.html)

Om newsservern krånglar, eller om du inte kommer åt den diskussionsgrupp som intresserar just dig, går det bra att läsa (och skriva till) diskussionsgrupper, gratis, via:

<http://www.dejanews.com>

Både e-postkontot och läsandet av diskussionsgrupper (på engelska "Newsgroups") är intuitivt upplagt på respektive sajter, så du behöver inte gå kurser, eller läsa manualer för att orientera dig! Det finns också möjligheter att skicka fax via Internet. Har du eget faxmodem är det kanske inte så intressant, för då kan du ju skicka på egen hand, men även då kan det vara bra att åtminstone känna till möjligheterna! Allt om fax via Internet lär du dig på:

<http://www.nerdworld.com/nw6026.html>

Sunet, Swedish University Net, har en gratis epost-till-fax-tjänst, som dessutom är automatiserad. Du skickar helt enkelt ett e-brev till Sunets speciella faxdomän, enligt följande modell:

kalle.anka@f089999999.fax.sunet.se

Alltså mottagarens namn och efternamn (eller bara firmanamn), följt av "@" samt bokstaven "f" före faxnummer inklusive riktnummer. I exemplet antog vi att Kalle Anka bor i Stockholm och har faxnummer 99 99 99. Jag provade skicka ett fax till mig själv på detta vis, men inget hände. Tänkte att jag hade gjort fel och gick och la mig för att sova, det var nämligen mitt i natten. Klockan 8.40 påföljande morgon ringde det, eftersom jag var dödstrött

svarade jag inte. Inte heller hade jag faxmottagning på (via modem/Atari).

Nåväl, när jag sedan hämtade min e-post fick jag ett meddelande från Sunet som sade att faxsändningen misslyckades för att ingen lyfte luren på mottagarsidan.

Det funkade alltså ändå! Jag trodde väl att faxen skulle skickas genast, men antagligen har någon smart sysop insett att denna fina tjänst skulle kunna missbrukas för busringning mitt i natten! Klyftigt. Har inte provat under mera

online global sms messaging

SMS Messaging to over 35 countries all over the world! Free!

Welcome to the MTN State-Of-The-Art Global SMS Messaging service provided to you FREE - 24 Hours a day, 7 days a week, to any of our subscribers or International Roaming Partners!

International Users!
Please read the Guidelines and Restrictions

For those of you that seem to be confused, our Online SMS service has NOT been disabled!

New Users: SMS Help Page

Send Message to GSM Mobile Phone:
Network List Updated 24 November 1997

Pick an International Network Prefix (Optional)

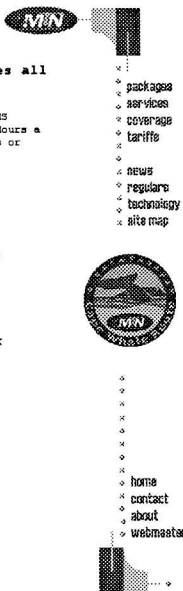
The receiving cell number (including international prefix)

(No spaces, only + and the number)

Type the Message

Your Email address

SEND MESSAGE CLEAR



Sänd SMS-meddelanden till dina kompisar med mobiltelefon. Till priset av ett lokalsamtal!

normala tider, så jag vet inte om det finns någon fördröjning även under dagtid.

Meddelanden till mobiltelefon

En sak som däremot fungerade fin-fint var att skicka SMS-meddelanden till mobiltelefon. Man får skriva max 150 tecken och man måste knappa in numret till telefonen in fråga. Det frågas om vilket "nät" man vill ringa till. Eeh? Tänkte jag. Hur ska jag kunna veta det? Men det är bara att klicka på "Sweden" så får man fram samtliga nät. De har tydligen olika riktnummer. Ingenting hindrar dig från att skicka meddelanden till andra länder också. Totalt är 35 länder täckta. URL:en finns i Sydafrika och är enligt uppgift mycket välbesökt: <http://www.mtn.co.za/regulars/sms/> Det finns även andra motsvarande sajter, men den sydafrikanska har nästan blivit som en institution. Medan andra sajter kommit och gått har denna funnits kvar i ur och skur.

Förutom Internet existerar det faktiskt en hel del andra, mindre kända, nät. Exempelvis Fidonätet. Liksom i ovanstående exempel finns "bryggor" till och från Internet. De kallas egentligen "grindar", eller "gateways". En sådan är möjligheten att kunna skicka meddelanden från Internetadresser till Fidoadresser. Ta en titt på följande sajt: <http://www.fidonet.pp.se/nodlistan/index.htm>

Fidoadressen konverteras enligt en "baklängesformel" som bäst illustreras med följande exempel:

Säg att jag vill skicka ett e-brev till Sven Eriksson som har Fidoadress: 2:203/221.16

I så fall skriver jag till följande Internetadress enligt "baklängesprincipen":

sysop@p16.f221.n203.z2.fidonet.org

Det är kanske intressant att nämna att anslutning till Fido är gratis, samt att utmärkt mjukvara existerar för Atari. Många tycker dessutom att det Fido har att erbjuda räcker mer än väl för de flestas syften.

Summering

Om man nu försöker summera ovanstående kan man tänka sig en entusiastisk kommunikations-nisse, tillika Atarian och än så länge utan eget Internetabonnemang. Han smyger iväg till UB (Universitetsbiblioteket) vid Näckrosdammen i Göteborg och sätter sig där vid en av de maskiner som är fast anslutna till Internet. Där går han till exempelvis Hotmail och fixar egen e-postadress, sedan skickar han iväg några faxar till olika leverantörer för att fråga om abonnemangsvillkor. Han passar också på att skicka ett SMS-meddelande till sin kompis Gutta Perka i vilket han ber honom ringa en telefonautomat på UB.

Medan han väntar på att Gutta Perka ska ringa, passar han på att surfa iväg till Mille Babics hemsida och hämtar CAB och STiK, som han ska använda då han fått sin gratismanad hos någon av de stora leverantörerna. Disketter har han med sig.

Kostnad för allt: noll kronor!

Det går alltså bra att "snika" sig fram på Internet, något omständligt, men definitivt billigt! Dessutom kan man via kompisars konton öka bekvämlighetsfaktorn ytterligare! Vid överdrivet flitigt användande kan dock kompisens "surna till"...

Trots allt jag sagt ovan tycker jag nog att ett "riktigt" abonnemang smäller

högst. Speciellt om man är mer än sporadisk i användandet!

Konto nästan gratis

För den som vill skaffa Internetkonto hemma, nästan gratis, finns möjligheten att prenumerera på tidskriften Flashback, som kostar 150:- per tre nummer, med mycket sporadisk utgivning. Mellan de senaste två numren har det gått två år! Dock finns även en elektronisk variant som kommer ut varannan vecka (som e-post) och inte kostar något alls. Alla prenumeranter kan (om dom vill) få gratis Internet, med e-postadress, hemsida, the works. Enda kostnaden som tillkommer är vad Telia ska ha för att du ringer till modempoolen. Modempooler finns i hela Sverige. Flashback kan nås på följande URL:

<http://www.flashback.net>

Du blir prenumerant genom att sätta in 150:- på deras pg 39 64 28 - 5.

I skrivande stund saknar Flashback en riktig newsserver (nntp). Dock finns en tillfällig server som stöttar Flashbacks egna diskussionsgrupper.

En ytterligare möjlighet är att prova tre månaders gratis Internet hos:

<http://www.odn.se/testagratls.html>

Har ej testat denna möjlighet, men Oden är annars en känd kommersiell leverantör.

En gratisleverantör som i skrivande stund ännu inte kommit igång heter SBBS2, dock finns hemsida och möjlighet att teckna abonnemang på:

<http://www.sbbs.se/sbbs2/Info1.html>

Enligt vad dom själva säger ska dom komma igång när som helst nu...

Även de kommersiella Internetleverantörerna erbjuder ofta gratis provperioder, som ovan nämnda Oden. Dock kan det vara mycket krångel då man vill lämna abonnemanget. Telia har en Moment 22-klausul som inte tillåter att man säger upp abonnemanget innan tremånadersperiodens utgång, men om man gör det efter, räknas det som om man förbundit sig för tre månader till!

Algonet är notoriska i sin tolkning av vilken typ av abonnemang du tecknat, vilken uppsägningstid det är, när kontraktet började gälla, etc. Har du exempelvis årsabonnemang, försöker dom, likt Telia, att få till det att du måste stå kvar i ett år till innan du får hoppa av!

Jag tycker inte det finns någon anledning att teckna abonnemang hos företag som kör med dom här hästskojarfasonerna. Utbudet är tack och lov hur stort som helst!

Nu är det ju ett problem till vad gäller

Internetabonnemang, att ställa in alla parametrar. Med den nya programvaran är det betydligt enklare än förut då jag skrev om just det i ett tidigare nummer av AtariMagasinet. Nu finns ju PPP till Atari också. Dock krävs ett OS som är multitaskande, t. ex. MagiC. Bästa tipset är att fråga någon som kan. Själv har jag ingen möjlighet att hjälpa till, men det finns andra.

Jesper Kock erbjuder sig att hjälpa till med "konfiggandet", han nås på någon av följande adresser:

Kockens BBS 046 250256 eller
kock@kockens.pp.se

Dessutom har han en gratis faxtjänst via sin BBS, är Fidonet- och NeST-kunnig, samt väl förbunden med Internet. Maila honom!

Hur du än gör, skaffa tillgång till Internet, på ett sätt eller annat, det är värt besväret! Att inte ha en egen e-postadress idag är nästan lite udda. Och allt vad det lider kan det bli så att kanske din favoritidskrift börjar komma ut som e-brev? Liksom den medföljande disketten kommer som attachment, bifogad binär fil? Många fanzines och klubb-tidskrifter har redan konverterat från pappersupplaga till elektronisk ditto.

Allting talar egentligen för den elektroniska varianten. Den behöver inte sättas, tryckas eller distribueras. Den kan vara hur tjock eller tunn som helst och komma ut 5 gånger om dan om så skulle önskas! Dessutom spar man på skogarna och naturresurserna! Jag vet att en hel del talar för pappersvarianten också. Som att kunna ligga i soffan och läsa den, att äta sin gröt och samtidigt blänga i blaskan, sitta på dass och - ja, möjligheterna är många.

Men ändå. Mitt ställtips är att det blir en elektronisk klubb-tidskrift så småningom. Kanske med ett enda pappersnummer per år, som nostalgitripp? Vi får väl se.

De som inte har någon annan möjlighet att komma in på ovan nämnda sajter, eller som inte klarar av att fylla i formulären själva kan skicka ett brev med 20:- till nedanstående adress med uppgifter om namn, adress och telefon. Jag kan då göra ifyllandet åt er och skickar även ett brev tillbaka med alla uppgifter jag använt. Det kostar inte mera om du vill ha flera konton på en gång, 20:- är till för att täcka portot och andra utgifter.

Du som har eget Postgirokonto kommer ännu billigare undan om du skippar brevet och istället girerar 20:- till mitt pg 417 10 48 -4. Glöm inte att skriva vad det är du vill ha!

Martin Graiter

Majstångsgatan 9E
414 72 Göteborg

Förhoppningsvis har den här artikeln fått dig (som inte redan har Internet) att vilja gå bort till biblioteket och kolla upp det där med gratis e-post! Bäst vore om alla bestämde sig för att teckna ett abonnemang med alla de möjligheter som nämndes ovan!

En uppkoppling mot WWW ger schvung åt datoranvändandet! Nu kan ingen säga att det är dyrt heller! Vi ses i cyberrymden! ■

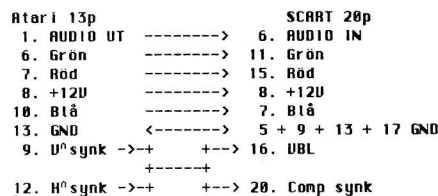
MARTIN GRAITER
graiter@starmail.com

Bygg RGB till SCART-anslutning för ST/STE

Du får mycket bättre bild på din TV om du struntar i antenningången. Istället ska du koppla in dig på SCART-kontakten. För det behövs en kabel, den ska se ut som på den stora bilden nedan. Kolla att TV:n verkligen har en SCART-kontakt innan du börjar löda!

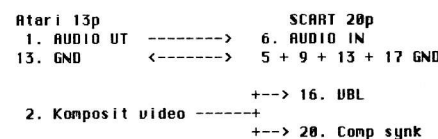
Förslagsvis börjar du med den 13-poliga Atari-kontakten. Fixera den så att du har båda händerna fria. Börja med de svårast åtkomliga pinnarna i mitten, alltså 6, 7 och 10. Fortsätt därefter med de resterande kontakterna. På pinne 1, 8 och 13 får du tänka på att hålla dina trådar ifrån kanten, där ska metallgodset vara.

Tycker du att bilden är krånglig kan du försöka med den schematiska beskrivningen här nedan:



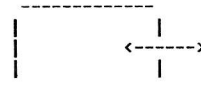
Spela in från video

Vill du spela in dina Atari-bilder på video? I så fall måste du göra en annan koppling. Den ska se ut så här:



Klart färre ledningar att hålla reda på! Men denna koppling funkar inte med alla Atari-datorer. Gamla varianter utan modulator, samt Mega ST-modeller brukar inte ha signalen komposit video.

Vidare ska nämnas att det oftast går bra att utelämnas +12V-signalen, på de flesta TV-apparater också. Det går bra att slå om till SCART-mottagning via fjärrkontrollen också, symbolen kan se ut så här (Philips):



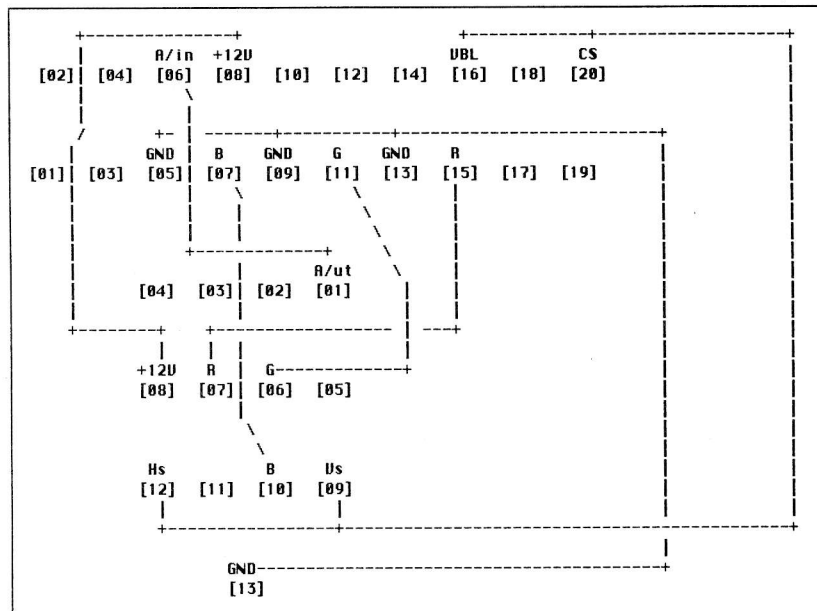
Vad behöver inköpas?

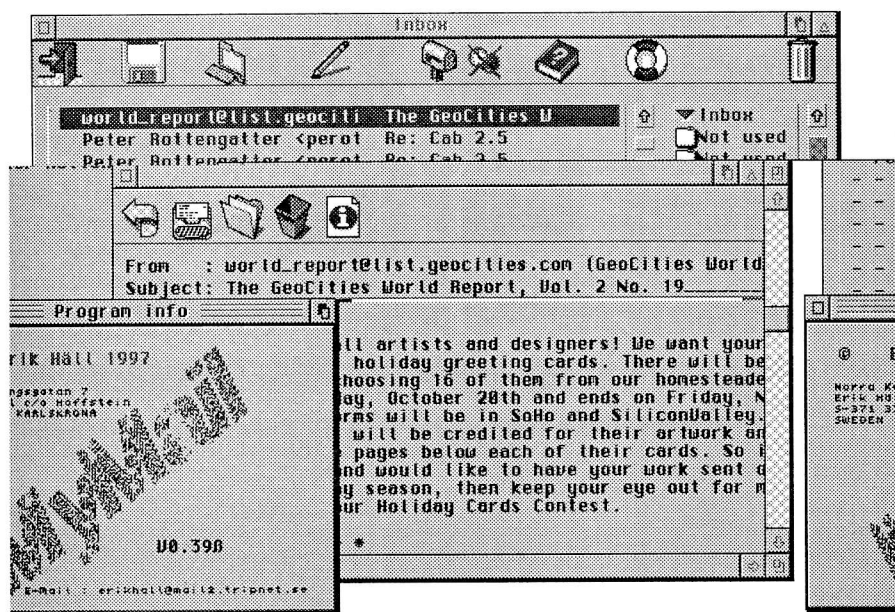
13-polig DIN-kontakt för Atari, hane.
SCART-kontakt, hane, för kabelmontage. 8-ledad kabel, ca 2-10 meter (efter behov).

I Göteborg finns dessa prylar hos exempelvis TEMA Elektronik, tel 031-42 86 90. På samma ställe hittar du 19-poliga D-subbar till DMA-porten och till Falkens videoutgång.

OBS! Den 13-poliga Atarikontakten är en utmaning att löda. Är du inte erfaren lödare så kan det löna sig att köpa färdigt. Jag säljer färdiga kablar för 200:-. Bestäm själv hur lång du vill ha den.

MARTIN GRAITER
graiter@starmail.com





Svenskt program ger svenska tecken i e-post

Ett nyttillskott till de applikationer som stödjer kommunikation under TCP/IP på Internet med hjälp av STiK/STiNG är e-posthanteraren MyMail av Erik Häll. Programmet har varit under kraftig utveckling hela hösten och allt fler funktioner och systemstöd implementeras med varje version.

Programmet stödjer standarder som MIME, Base64 och UUE, samt att det på så sätt äntligen presenterar svenska tecken korrekt under informationsutbyte med andra datorplattformar. Snyggt och metodiskt utformat, där skönheten kräver en version av AES som stödjer animerade färgikoner. Funktioner är inlagda för att hantera distributionslistor och personlig adressbok.

Jag tog kontakt med Erik och hörde mig för lite om hans program.

Varför en ny e-posthanterare?

– Jag tröttnade på att de mailprogram som finns inte klarade åäö eller alla typer av file-attachments (bilagor). Detta är ganska lätt att programmera och själv är jag just nu pappaledig från mitt jobb på Ericsson Software Technology så varför inte.

– Programmet är utvecklat i Laser C och lite assembler, jag har försökt att följa alla de specifikationer för mail som finns så långt som möjligt och sedan anpassat programmet efter diverse andra konstiga standarder för

att få programmet att fungera med mail från olika plattformar. Till min hjälp har jag haft ett litet gäng testare som snabbt hittat de flesta felen. Några av dessa är Ronny Gärdh, Janne Persson, Roy Goring och alla andra som jag glömt just nu (förlåt).

– För att undvika fragmentering av filsystemet lagras alla inkommande brev i en och samma fil. Likaså försöker jag att undvika skapandet av onödiga temporära filer. Några av de standarder/protokoll som jag följer är RFC 821, RFC 1123, RFC 1225, MIME, BASE64, UUENCODE, UUDECODE, BubbleGEM, AV Protocol, MultiTOS Drag & drop protocol för att nämna några. Just nu är programmet endast i betatestläge vilket gör att det kan finnas fel och brister i programmet.

Systemkrav

Vilka systemkrav ställs för körning av e-postprogrammet?

– Vilken TOS-maskin som helst och en AES-version som klarar animerade färgikoner. Det fungerar bäst i MultiTOS eller N.AES. Internetanslutning via STiK eller STiNG behövs.

Du nämnde något om svensk teckenuppställning?

– Programmet klarar även av svenska tecken från både PC och Unix.

Du har tidigare nämnt för mig att Du arbetar med en integrerad editor?

– Detta e-postprogram använder ej en extern editor (redigerare), som andra program utan en egen inbyggd. Denna har i skrivande stund vissa begränsningar och buggar.

Varför detta arbete när det finns många bra och enkla sådana?

– Jo, därför att då behöver man inte mellanlagra data på hårddisken, vilket gör att man snabbar upp hanteringen av breven.

Bilagor

Du nämner file attachments – att infoga dokument av olika slag, som bilder och körbara program?

– Programmet klarar att läsa de flesta attachments till exempel från PC (BASE64) och Unixmaskiner (UUENCODE). För att hämta ett attachment från en fil drar man denna från editorfönstret till den plats där man vill ha den. Vill man skicka med en fil i ett mail så gör man det motsatta, drar filen man vill ha med i mailet till editorfönstrets nedre del.

Jag själv hanterar distributionslistor via channel Atari, är jag behjälpt av att använda ditt program?

– Det är möjligt att använda mailinglistor om man vill skicka till många olika personer. Det går även att "gömma" adresserna för mottagarna så att dom slipper att se alla dessa adresser. Det finns dock en begränsning på 100 mailadresser totalt då detta är den standardiserade gränsen för vad en mailserver skall klara. Detta går att programmera runt men detta kommer möjligtvis senare. Det går att få en automatisk uppdatering av mailinglistorna, detta är i skrivande stund ej riktigt färdigt. Men tanken är att om mailet ser ut på ett speciellt sätt läggs den som mailat till en specifik lista. Likaså kan man automatiskt raderas från en mailinglista på liknande sätt.

Kan Du nämna några kända fel och problem under körning av MyMail?

– MagiC ritar 3D-objekt två pixels fel så det kan se konstigt ut med MagiC. De vanligaste problemen är relaterade till e-post från PC-plattformen då man där har en förmåga att ej följa de standarder som finns. Man hittar på en ny egen för varje version av mailprogram.

Senaste versionen av MyMail hittar man alltid på Erik Hälls hemsida, med adressen:

www2.tripnet.se/~erikhall/Index.html

Har någon frågor eller synpunkter så skicka ett e-postbrev till Erik, hälsar han: erikhall@mail2.tripnet.se ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se

Hur sampleeditorn Zero-X blev en version bättre

Sedan början av 1995 har programmerarna funderat på hur nästa stora uppgradering av Zero-X skulle se ut. Visionerna har varit många och storartade.

I slutet på 1996 började vi bena upp vad som skulle kunna vara möjligt att få klart och började jobba på detta parallellt med några funktioner som vi gärna ville ha med i v1,9x.

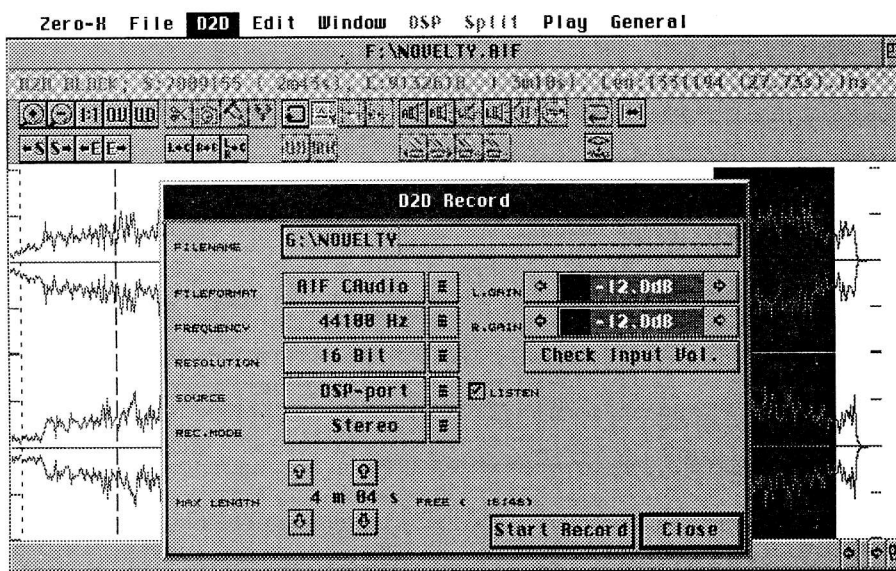
Vi insåg snart att det skulle kräva väldigt mycket arbete att få klart v2,0. Eftersom nyförsäljningen kraftigt avtog så gjorde motivationen likadant. I detta läge började vi fundera på om vi skulle kunna ta betalt för uppgraderingen och på så sätt motivera vidareutveckling av Zero-X. Vi pratade med våra distributörer och lade fram förslaget till många av våra kunder. Responsen var övervägande positiv och tillsammans kom vi överens om ett överkomligt pris för uppgraderingen. Vi passade även på att öka säkerheten och införde nya registreringsnummer så att man inte bara skulle kunna tanka hem den nya versionen från Internet utan att behöva betala.

Två viktiga mål

Vårt mål med v1,9x var framför allt två saker:

Ensoniq EPS/EPS16+/ASR-10 SCSI Sample Dump för Atari ST och Falcon. Detta visade sig vara helt omöjligt. Trots att vi hade specifikationerna för SCSI och trots att mycket byggde på Ensoniq MIDI Sample Dump som vi sedan tidigare stödjer i Zero-X så vägrade SCSI-överföringen att fungera. Vi misstänkte att det var något fel i vår SCSI-driver (som vi licensierar ifrån Uwe Seimet) och kontaktade honom. Som vanligt svarade han med att det absolut inte var något som helst fel med hans driver (samma som HD Driver bygger på). Conny blev irriterad och gjorde en djupdykning ner i Uwes odokumenterade maskinkod och otroligt nog inte bara hittade han utan fixade även felet. Gissa om Uwe blev snopen!

Nu gick det bättre men inte helt bra.



Vi kunde inte hämta filer större än 64 kB. Efter kontakt med Ensoniqs programmerare visade det sig att vi hade hittat en bugg även där. Som tur var så hade vi även kommit på ett sätt att gå runt den. Ett stort problem när man utvecklar SCSI-drivers är att man under en lång tid måste ha tillgång till enheten (i detta fall samplern). Att köpa in den kostar många tusen (ibland många tiotusen) och med tanke på atarimarknadens storlek är det svårt att motivera detta. Ibland finns det dock anledning att köpa in en sampler (jag är ju även musiker) och ibland har man snälla kamrater som lånar ut (tack alla som har lånat ut samplers till oss).

AKAI SCSI Sample dump för ST (på Falcon fungerar det perfekt sedan länge) var vårt andra mål. Detta visade sig vara smått omöjligt pga en begränsning i Atari ST:ns SCSI-implementation. Det skulle krävas en specialbyggd link och en omskriven SCSI-driver för att få det att fungera. Vi förde då tanken över

till att direkt kunna läsa/skriva samplingsfiler från/till Akai DD-disketter. En holländare vid namn Jules jobbade på ett fristående program som skulle kunna just detta. Vi kontaktade honom och fick tillåtelsen att använda hans rutiner i Zero-X. Det krävdes naturligtvis en ganska stor modifiering av hans rutiner och av Zero-X. Efter några månader började saker och ting fungera ganska bra. Läsning fungerade i stort sett helt perfekt. Sedan var det "bara" skrivning kvar. Här stötte vi på många problem pga att dokumentationen vi hade fått var ofullständig. Vi kontaktade Jules men har tyvärr fortfarande inte fått något svar. Alla mail automatsvaras med "sorry I am not available". Detta slutade tragiskt nog med att skrivrutinen än idag inte fungerar till 100 procent. Väldigt sorgligt då den är fem gånger snabbare än MIDI och överför många fler parametrar, t ex namnet.

I detta läget släppte vi den sista gra-

tisuppgraderingen av Zero-X och fortsätta att jobba på v2,0. Istället för att säga vad vi tänkte få klart så beskriver jag vad vi faktiskt fick klart i juli 1997 när v2,0 släpptes.

Direct to Disk

Det första var att utveckla en helt ny och annorlunda uppspelningsrutin. Den skulle inte lida av några av den befintliga uppspelningsrutinens problem (extern klocka eller s/pdif i både stereo och mono) plus att den skulle klara av att spela upp direkt från disk. Sedan skulle en inspelningsrutin skrivas. Den skulle naturligtvis också klara av att spela in med extern klocka, s/pdif samt med Falkens interna A/D. Vi ansåg att det var viktigt att den inte bara klarade av Cubase Audio-filer utan även PC Wave (AVR, DVS, RAW, SD1 m fl). Den fick lite extra funktioner som t ex realtidsmixning till mono. Vi hade som mål att man skulle kunna använda Zero-X och en Falcon för att spela in/upp och redigera PC Wave-filer direkt mot en PC-formaterad SCSI DOS-hårddisk. Detta löste vi bl a med hjälp av BigDOS som gör att man kan komma åt en DOS SCSI-disk.

Nästa steg var att göra en peak-mätare, alltså en mätare som visar inspelningsnivån. Den blev mycket bra och jag tror inte ens att jag har sett någon i samma klass i något dyrt Mac- eller PC-program eller i någon studio. Naturligtvis var det massor av strul med D2D men det tar vi någon annan gång. Största problemet med uppspelning var att eftersom Zero-X stödjer så många olika inställningar så måste man initiera om ljudsystemet i Falken väldigt ofta. Detta leder till att det sprakar till rejält. Efter mycket undersökande slu-

tade det med att Fredrik Noring i NoCrew gjorde en liten DSP-rutin för att döda ljudet tills initieringen är helt klar. Den som tror att det är lätt att spela upp samplingar på en Falcon tror väldigt fel.

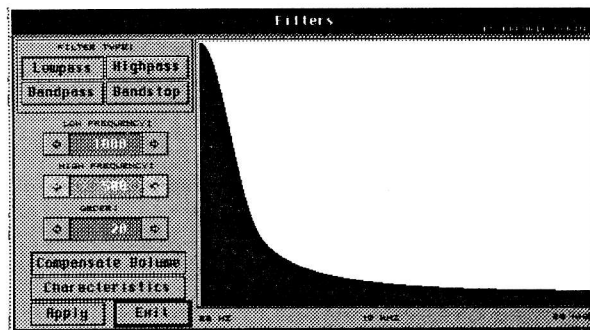
Principen med att editera en sampling som är större än RAM är följande:

D2D Create Image

Önskad fil väljs och sedan skapas en översiktsvy av filen. Om man går igenom hela filen tar detta otrolig tid. Därför försöker man att fuska så snyggt som möjligt för att få upp prestandan. Sedan kan man lyssna på hela eller delar av filen genom att markera i vyn. Vyn ser ut precis som vilken sampling som helst men man kan inte zooma. Man kan även exportera ut vald del ur filen till en annan fil, t ex refrängen i en låt.

D2D Edit Block

För att vi skulle slippa skriva om Zero-X helt och hållet så lade vi in en begränsning i editeringen. Denna begränsning innebär att största området man kan editera inte kan vara större än RAM. Denna begränsning har dock visat sig ha många fördelar, framför allt då prestandan på editeringen blir mycket hög. Man markerar helt enkelt det område i den stora filen som man vill editera och väljer sedan "Edit Block". Då läses detta område in till RAM och man kan editera det precis som vanligt. Alla funktioner i Zero-X är tillgängliga. Man kan även t ex spara blocket som en egen fil.



En annan fördel med att först ladda in området till RAM är att all editering är icke-destruktiv fram till dess då man anser sig vara klar. När man är klar väljer man "D2D Save" och då sparas blocket tillbaka in i den stora filen.

Det finns några extra D2D-editering-funktioner som inte är begränsade till RAM-minnet. De är:

D2D Get Peak

Söker igenom filen efter det starkaste området och presenterar resultatet i word, dB och procenttal.

D2D Optimize

Optimerar filen till 0 dB.

D2D AKAI SCSI Transfer

Skickar och tar emot samplingar via SCSI direkt till och från Falkens hårddisk. Endast AKAI-samplers stöds ännu så länge.

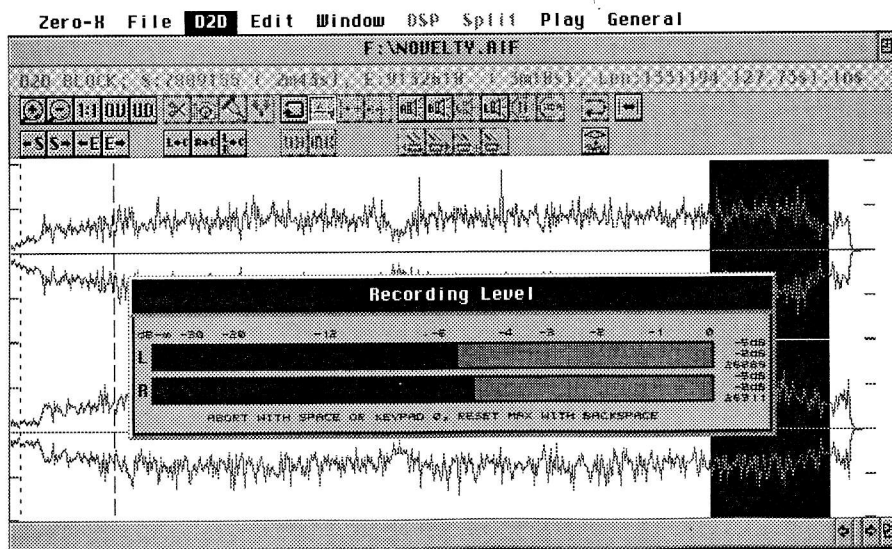
AutoSearch 2-4 gånger snabbare!

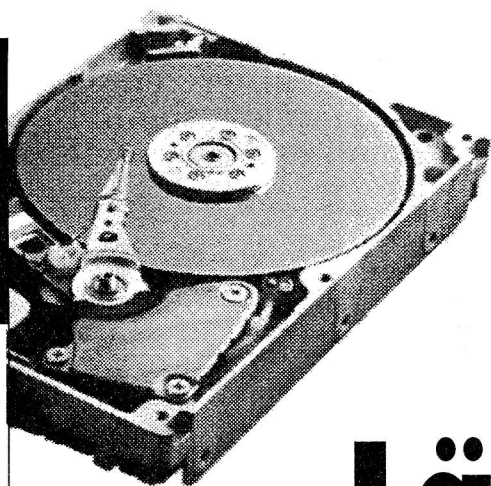
En av de mest populära funktionerna i Zero-X är AutoSearch. Vi lyckades snabba upp den 2-4 gånger utan att använda DSP-kod, vilket innebär att även ST-ägare får samma nytta av detta.

Nya filter; LP/BP/HP/BS

Vi fick mer hjälp av Fredrik Noring. Han hade skrivit rutiner för att filtrera samplingar och var vänlig nog att låta oss använda hans rutiner. Efter en del pyssel med anpassning och omskrivningar (av Conny och Fredrik) slutade det med att Zero-X v2,0 kan Lågpas-, BandPass-, HögPass- och BandStop-filtrera samplingar både på en Falcon (med DSP:n) och på en ST/TT (med CPU). Det finns även en graf som visar karaktäristiken på valt filter. ■

PETER SEGERDAHL
peter@button.se





Lär dig hitta rätt i SCSI-djungeln

Många av oss använder SCSI-hårddiskar till våra maskiner, men har inte en aning om vad det är eller hur det egentligen ska kopplas. Några kanske går efter valspråket "friskt kopplat, hälften brunnet", något som inte alltid är så lyckat...

SCSI, uttalas "skassi", är som många troligen känner till, en förkortning av Small Computer System Interface. Det används oftast för anslutning av lagringsmedia, som hårddisk, backup, scanner, CD-ROM och CD-brännare, men det används även som interface till mycket annat, som t ex modem och skrivare. För oss Atari-er är det dock de förstnämnda som är intressanta, eftersom det mig veterligen inte finns drivrutiner till de lite mer annorlunda SCSI-tillämpningarna.

SCSI är standard. Njæe..., är det standard, eller? När man kollar upp hur det egentligen ligger till och hur allt ska fungera kan man bli mer förvirrad än någonsin, tyvärr. Nåväl, döms själva – här är en liten förteckning över de olika SCSI-standarder som finns.

SCSI-1

I den första versionen av SCSI användes en 8-bitars databuss för att överföra

data i hastigheter upp till 5MB/s. Med SCSI-1 kan man koppla in 7 SCSI-enheter samtidigt och ha en maximal kabel-längd på 6 meter.

SCSI-2

SCSI-2 är en utveckling av SCSI-1 med några nya kommandon och funktioner. Man införde stöd för snabbare överföring med hjälp av Wide SCSI-2 och Fast SCSI-2.

Wide SCSI-2

Med SCSI-1 kan man bara överföra 8 bitar i taget över bussen, men med Wide SCSI-2 har man dubblat bussens bredd och tillåter därmed en överföring av 16 bitar i taget (vilket innebär högre hastighet). Man kan även ansluta dubbelt så många enheter på Wide SCSI-2.

Fast SCSI-2

SCSI-2 kan använda standard asynkron överföring på 5MHz eller Fast synkron

överföring på 10MHz. Genom att farten på bussen dubblas, kan man få en överföringshastighet på 10MB/s.

Fast and Wide SCSI-2

Genom att kombinera tekniken från Fast och Wide SCSI-2 kan man ytterligare öka hastigheten på dataöverföringen. Med Fast and Wide SCSI-2 kommer man upp i överföringshastigheter på upp till 20MB/s.

Ultra Wide SCSI-2

Med Ultra-tekniken har man ökat hastigheten till 20MHz och kombinerat med 16-bitars Wide SCSI-2 kommer man upp i hastigheter på upp till 40MB/s.

SCSI-3

Man kallar i allmänhet alla SCSI Wide, Fast och Ultra Wide för SCSI-3, vilket egentligen är fel. Med SCSI-3-standard kommer man bland annat att kunna ha 32 SCSI-enheter på en 16

bitars buss och man ska kunna öka överföringshastigheten ytterligare.

Terminering

SCSI-bussen måste vara terminerad i båda ändarna för att fungera. Om man inte terminerar bussen korrekt kan det uppstå fel i dataöverföringen – speciellt om man belastar bussen hårt och har långa ledningar är det mycket noga med en riktig terminering.

Om man har två eller fler SCSI-enheter ska bara den sista enheten vara terminerad – kontrollern är nämligen alltid terminerad i Atarisammanhang. När det gäller PC, fungerar det lite annorlunda eftersom man har ett SCSI-kort och både externa och interna enheter, men det behöver vi inte gå in närmare på här. Om flera anslutna enheter är terminerade, får man problem eftersom terminatorerna som sitter på enheterna oftast är motstånd som i sig belastar bussen och om belastningen blir för hög orkar till slut inte signalerna fram, vilket ger osäker överföring.

Det finns olika sätt att terminera en enhet. På vissa enheter aktiverar eller inaktiverar man termineringen med en bygling, medan man på andra måste ta bort termineringsmotstånden helt från enheten. Om enheten sitter i en extern låda, bör enheten själv inte vara terminerad, utan man använder istället en extern terminering som sätts i den andra SCSI-kontakten som alltid finns på externa SCSI-lådor.

Aktiv och passiv terminering

I passiva terminatorer finns bara en serie resistorer och inga aktiva komponenter. Denna typ av terminering används mest på SCSI-1-enheter. Aktiva terminatorer tar +5V från SCSI-bussen och använder en spänningsreglerare

(aktiv komponent) för att få rätt impedans i kabeln. Detta är en mycket säkrare terminering för SCSI-bussen och måste användas för att uppnå riktigt höga hastigheter.

Kontakter

Interna SCSI-1 och Fast SCSI-2 använder 50-poliga kontakter, medan interna Wide SCSI-2 använder 68-pinnars. Externt används normalt 25-polig D-sub och 50-polig Centronics-kontakt till SCSI-1, medan Fast SCSI-2 använder 50-polig HD D-sub (vanligast) och 50-polig mini Centronics (mindre vanlig). Wide använder 68-poliga varianter istället – för att kunna överföra den bredare databussen. En blandning av



Två olika SCSI-enheter. Till vänster en vanlig hårddisk, och till höger den populära Zip-driven, som kan spara upp till 100 MB på löstagbara skivor.

SCSI-1 och Fast SCSI-2 är inte ovanlig, eftersom anslutningarna är likadana i själva hårddiskarna, så att använda en 50-polig HD D-sub till 50-polig Centronics-kabel är väldigt vanligt. Både bland Falcon- och PC-ägare.

Sammanfattning

Allt tal om snabbare överföring är inte riktigt relevant för oss Atarianer, eftersom Falcons SCSI-buss är begränsad till max 2MB/s och eftersom TT:n använder sig av samma SCSI-controllerkrets, borde 2MB/s vara den högsta möjliga

överföringen även när det gäller TT. I och med att dessa båda är de snabbaste burkarna vi har (åtminstone som jag har en rimlig chans att kolla upp – Hades och liknande burkar är säkerligen snabbare), är frågan om man inte egentligen ska betrakta Falcons SCSI-2-kontakt som lite skryt och kanske mest att den är använd för att spara plats, med tanke på att SCSI-2 standarden medger upp till 10MB/s och att redan SCSI-1 standarden springer om den "hissnande" hastigheten av 2MB/s.

Nåväl, denna hastighet duger åtminstone för att köra åtta audiospår samtidigt i Cubase Audio, så egentligen behövs det inte mycket mer – så varför klaga? Det går även att koppla in en

Wide SCSI-2 hårddisk till Falcon med hjälp av en speciell adapter – jag har testat det själv och det fungerade utmärkt, till och med i Cubase Audio!

Standard eller inte standard, men det verkar ändå som om de olika SCSI-standarderna faktiskt är ganska kompatibla med varandra, trots att de är ganska olika. Dock ska man alltid vara noga med termineringen – och om man får problem trots att man har terminerat på rätt sätt, så kan det vara all idé att prova aktiv terminering istället för passiv. Nämnande jag förresten att man absolut inte ska använda annat än SCSI-kablar? Det finns somliga som har använt parallellkablar istället eftersom de i vissa fall ser likadana ut – och lyckats med konststycket att bränna både controller och hårddisk – "friskt kopplat...". Inga flatkablar utanför lådorna heller tack – då ber man om problem. Koppla av! ■

CLAES HOLMERUP

claes.holmerup@mailbox.swipnet.se
<http://home5.swipnet.se/~w-51781/>

STraight BBS!

TELEFONNR (TVÅ LINJER MED FAX):

031-3363973

Alla modemägars dröm! Här finner du massor av program och tillbehör för din Atari. Över en gigabytes hårddisk och CD-växlare som studsar mellan skivor som Gemini, ST Computer PD, MOD Collection, GIFs Galore och mycket fler. Dessutom har du tillgång till Fidonet, NeST, Atarinet och Internet – alla nätverken där du kan kommunicera med Atarianvändare över hela jorden.

Möjlighet finns även att få egen email-adress. Medlemmar har dessutom fri tillgång till CD-skivorna!

Den kunnige reparerar sin Atari själv

För den som har någon erfarenhet av att arbeta med elektronik, har Bengt Adolfsson några tips att ge för strejkande Atariburkar.

Jag som nedtecknar detta heter Bengt Adolfsson och har haft Atari sedan 1989 och är väldigt nöjd med den. Men med tidens tand så blir ju det mesta nedslitet och då även ens dator. Det finns då två sätt att gå till väga, antingen lämnar man in datorn och betalar vad det kostar att reparera sin ögonsten, eller så ger man sig i kast med maskinen själv.

Jag vill först som sist ge ett varningens ord! Jag tar *inget* som helst ansvar för om någon bryter sitt garantisigill undertill eller lyckas, av oaktsamhet eller liten eller ingen erfarenhet alls, ha sönder sin Atari i ett försök att laga den. Denna dokumentation har kommit till endast för den som *vet* vad han/hon ger sig in på. Och ett schema över Atarin är nästan ett måste. Med tiden ska jag försöka att komplettera denna dokumentation och om det är några som vill dela med sig av liknande erfarenheter så är dom hjärtligt välkomna! Min ambition är att detta ska ut på BBS:er så att alla kan få tag på det.

Några goda råd. Om du ska löda bort någonting, använd *aldrig* en tennsug! Använd bara lödfläta! Kvaliteten på mönsterkortan kan vara mycket skiftande och ett foliesläpp under bortlödning av en krets kan garanterat förstöra dagen för den som ska göra jobbet.

Skadad tangentbordsprocessor

Ett fel jag har råkat ut för är av väldigt besynnerlig art. En gång när jag satt och laddade in ett program så fick jag för mig att torka av skärmen. Det skulle jag inte gjort. Skärmar brukar ju bli skapligt statiska och då speciellt vid uppstart. Då jag satt mig ned och skulle

rätta till datorn (en STE) så kom jag emot skärmjorden på stereo-utgångarna. Det stack till rejält kan jag lova. Då plötsligt så hade musen fastnat i ett läge som mer ser ut som som om man vill rama in filer i desktop för kopiering eller dylikt och därifrån gick det inte att ta sig någonstans.

Jag drog ur allt som var anslutet till datorn – utan resultat, jag kopplade ur datorn och ställde den för att den skulle "ladda ur sig" – utan resultat, felet kvarstod. Vad var det som hade hänt? Det tog en vecka av mätningar och experimenterande innan jag kom fram till att tangentbords-processorn hade brakat all världens väg tack vare den statiska urladdningen. Det är en HD 6301

V1P, en enchips-processor som sitter under tangentbordet. Det sitter tydligen något minne i dom där, det är inbrända instruktioner som har gjorts på Atari så det går förmodligen inte att stoppa i vilken som helst. Reservdelar finns hos Mr Data.

En dator som hänger sig

Ett annat fel som brukar uppstå ibland, spontant eller vid uppgradering av minnet i 520-maskiner, är att skärmen blir vit med svart ram och ibland två eller tre bomber. Maskinen är då haltad (läs tvärnitad!). Det går inte att göra någonting alls. Om man då mäter på 68000-processorns ben 17 och 18 sam-

tidigt som man provar att resetta datorn med resetknappen, så ska ben 17 och 18 normalt gå ner till 0 volt och sen upp till +5 volt igen – maskinen resettas då. Men då maskinen är trasig så ligger både ben 17 och 18 låga, d.v.s deras aktiva nivå är 0 volt hela tiden. Den första kretsen att byta är 7405:an som är en inverterare och sitter näst efter processorns ben 17 och 18. När den får en låg puls från 556:an så inverterar den signalen och gör ben 17 och 18 höga (vid normal drift). Den kan gå sönder som allt annat här i världen.

En *varning!* Jag vill härmed bannlysa alla så kallade "halt-switchar" som man gör genom att löda en tråd från ben 17 på 68000 via en switch till jord. Om man gör på detta sätt så händer följande: Jordar man ben 17 via switchen så jordar man även två av utgångarna (ben 2 och 4) på 7405:an och dom ska vara höga (+ 5 volt) vid normal drift. Resultatet blir att man helt enkelt kortsluter utgångarna till jord. 7405:an kommer hela tiden sträva efter att upprätthålla +5-volten på sina utgångar vilket kommer att med tiden göra att den utgår med blå rök!

Tillbaka till vårt fel. Om felet kvarstår så byt 556:an som då kan vara felaktig.

Ingen av dessa kretsar är dyra så köper man den ena så kan man lika gärna köpa den andra. Om felet fortfarande kvarstår, har jag nog inget annat råd än att byta ut 68000-processorn. Och då gäller *extrem* försiktighet när den löds loss. De kretsar jag refererar till (7405, 556, 68000) finns att köpa på Elfa AB eller

MCE här i Norrköping (tel. 011-186675). Alla tre kretsarna lär inte gå på mer än ca. 250:- inklusive moms.

Läsa in men inte skriva data

Här kommer ett fel som jag bara råkat på en gång hittills. Det går bra att ladda in program/spel etc. men inte skriva. Felet kan givetvis också uppträda åt andra hållet. Efter lite förfrågningar fick jag reda på att det är ett tämligen vanligt förekommande fel på ST:n. I mitt fall var det på en STE som det inte gick att skriva in data. Den krets som har hand om skriv/läs-rutinerna till diskdriven heter WD1772 och är en krets med 28 ben. Den är rätt så speci-



Tänk efter innan du ger dig på ett försök att själv reparera din Atari. Artikelförfattaren tar inget som helst ansvar för om du har sönder din dator.

ell och kostar därför en slant hos Mr. Data (finns nog hos Indigo 2 i Danmark också). Jag tror att den går på ca. 350:-. Men, med stor hjälp av Martin Graiter i Göteborg så lyckades jag slippa byta den dyra WD1772:an. För det är så att mellan WD1772:an och diskdriven sitter en buffertkrets som heter 7406, och den är som sagt inte speciellt dyr. Efter att ha bytt den så gick datorn snällt igång igen.

Mus- och joystickportarna

Det finns ett fel som jag vill kategorisera som ett konstruktionsfel och det är när musen eller joysticken "får spader". Som jag uttryckte mig förut så slits allt med tidens tand. Så även joystick- och musportarna. Kontakterna, även om de sitter under tangentbordet som i STE:ns eller i datorn som i ST:ns fall, är rätt så korkat fastsatta. Två stycken plastnabbar sitter på var sin sida om kontakten som avlastning, men den största hållfastheten ska själva kontaktstiften som är faslödöda i kortet ha. Problemet börjar uppstå när man exempelvis ska flytta datorn eller om man drar och sliter i sladdarna/kontak-

ten och "ruckar" dom i sidled för att få in eller ut dom. Små, mycket små, sprickor börjar då uppstå i lödningarna på kontaktstiften – så kallade "fjälltoppslödningar". Samma fenomen uppstår väldigt ofta i hörlursuttaket på freestylebandare.

Det enda att göra är att *mycket* försiktigt lossa samtliga skruvar (jag tror det är 30 st.) och löda om samtliga lödningar. Gör då inte fel, utan gör så här: Ta typ två videoband och lägg dom så att när tangentbordet ligger upp och ned så ska kortsidorna på tangentbordet vila på videobanden så att tangenterna "hänger fritt". Fixera det hela nu med "Blue-tack" (även kallat affisch-lera) runt om videobanden och datorn så att datorn inte ger sig iväg. Ta ut alla barn och husdjur och andra störande element. Nu kan du börja lossa alla skruvarna. När dom är borta, *lyft inte ännu!* Knacka försiktigt på botten av tangentbordet. Varför ser du när du sakta lyfter upp kretskortet. Det är nämligen fullt av gummiploppar som i själva verket är kontaktmembranet mellan tangenterna och kretskortet. Nu kommer du säkert att räkna alla och lägga tillbaka dom

med den svarta pricken neråt i själva tangentbordet. Du kommer säkert att märka att det saknas en, men leta inte ihjäl dig. Det *skall* fattas en och den skulle suttit under return-knappen. Den har nämligen två stycken "kontakt-paddar" men behöver bara en.

Löd nu om lödningarna omsorgsfullt och om du vill så kan du ta ett tag med bomullspinnar och isopropanol eller o-denuterad sprit, *inte Tsprit* eller dylikt som lämnar en tunn hinna av oönskade kemikalier kvar! Och tvätta av "paddarna" från oxid och smuts. Gno inte, för då kan du skada det tunna kontaktlagret. Kolla en extra gång att alla "pluppar" ligger på plats (minus en under returnknappen) och skruva ihop tangentbordet lika omsorgsfullt som du skruvade isär det. Jag hoppas att du under arbetets gång förstår varför jag propsar på att fixera tangentbordet med affisch-lera och ha videobanden som distanser. Denna lilla åtgärd gör att det går att köra ännu ett par år tills det är dags för nästa uppfräschning av tangentbordet. Lycka till! ■

BENGT ADOLFSSON

Gemscript samordnar GEM

GEMScript är ett protokoll, som GEM-applikationer kan ta fördel av. Det finns redan ett antal program som direkt stödjer denna kommunikationsform, såsom CAB, skrivbordet jinnee, Texel, StartMeUp, Notice, GEMjing och freeBase. Fördelarna är att ett program kan ta tillvara ett annat programs egenskaper eller funktioner, vilket i sin tur gör att det anropande programmet inte behöver ha dessa inkompileerade i koden, exempelvis för att ta hjälp av ett program för att utföra en utskrift.

Principen är tämligen enkel, ett program sänder ut en begäran om kommunikation till ett annat: "Hej! Här är jag och vill utbyta information med dig via GEMScript" och skickar detta i form av **GS_REQUEST** och **GS_REPLY**. Sessionen kan sedan börja efter svarskommandona **GS_COMMAND** och **GS_ACK**. I normalfallet går det i ett rakt led, ett program skickar ett kommando och det andra utför det. Avslutningsvis skickas **GS_QUIT** till det anropade programmet när uppgiften är slutförd.

Namnet GEMScript härrör från att ett program kan skicka ett skript, ett makroförfarande, till ett annat med

uppgifter att utföra via ett program som fungerar som server, exempelvis jinnee. I normalfallet klarar stödjande program att utbyta dessa tjänster, men oftast sker detta via ett interpreterande program som kallas för Scripter. Här emottas skriptet, tolkas och sänds vidare. Scripter är framtaget av Holger Weets och installeras via en miljövariabel:

```
#_ENV GEMSCRIPT=
D:\SCRIPTER\SCRIPTER.APP.
```

En kommersiell motsvarighet till Scripter, som även den fungerar med GEMScript och de stödjande applikationerna är ASH-MagiC Scripter.

Systemet minner mycket om det OLGA (Object Linking for GEM Apps) utför men det märks en klar skillnad genom att OLGA sysslar med att ta tillvara dokumentpresentationer. Ett program tar hjälp av ett annat för att presentera en bild, ett webbdokument eller dylikt. GEMScript i sin tur möjliggör utbyte av kommandon som close, copy, cut, delete, new, open, print, save, select all, etc. Man förstår själv vad som kan ske när ett program skickar sådana instruktioner till ett annat. Exec

är ett annat GEMScriptkommando för att starta skriptfiler via Scripter. De flesta kommandon innefattar inparametrar och sökvägar. Hittas inte ett program via Exec framträder filväljaren så att man manuellt kan peka ut det.

GEMScript är framtaget av Thomas Much, Holger Weets och Manfred Lippert, kända namn i Atarivärlden. Dessa har givit oss OLGA, ST-Guide, jinnee, Texel, StartMeUp och andra väl-använda applikationer. Det lutar alltså åt att GEMScript kan bli en ny standard. För programmerare finns utförliga instruktioner dokumenterade om hur GEMScript arbetar för att på så sätt ta till sig allt fler stödjande program. ■

MILLE BABIC
mille@tripnet.se

Vill du läsa mer om OLGA, se nummer 1/97 av AtariMagasinet eller surfa in till Milles hemsida på adressen <http://www.tripnet.se/~mille>

Ett studsande roligt spel

StarTrash är ett utomordentligt spel med otroligt bra grafik om man tänker på att det är under 100kB stort! Visserligen medföljde enbart en bana i demot jag testade, men jag klarade inte den banan fastän jag försökte ganska länge. Antagligen är det åldern som börjar att ta ut sin rätt.

Nåväl, StarTrash är som sagt ett kul spel som går ut på att hoppa med en studsande grön boll uppför trappor i en slingrig pyramid. Det påminner ungefär om att köra upp i Alporna med retliga tyskar som ligger och luskör framför en när man kommer i sin vulgärt snabba SAAB och bara vill åka skidor! Vi kallar därför i fortsättningen alla fiender i spelet för tyskar. Om det är några tyskar som läser detta får dom ha överseende.

Glupska gulfiskar

Tyskarna i spelet representeras av de mest konstiga varelser såsom vandrande vålnader och stora sjöhästar, men även av små spindlar och glupska gulfiskar. På resans gång kan man hitta små piller (nej, det är inte ryssfemmor) som gör att man antingen kan få ett extra liv, eller extra poäng. Trillar man över kanten så dör man inte tack och lov, utan man missar lite poäng, vilket snabbt gör att man har noll poäng fastän man har kommit halvvägs uppför berget. Det enda sättet man kan dö på är om en av tyskarna stampar, äter,



puttar eller rent av fångar en på resan uppför. Men som tur är har man sju liv, och man börjar om där man dör.

Fler liv

Och till min stora förvåning fick man en glad överraskning när de sju liven var förbrukade. När man helt sonika trodde att spelet var slut fick man tre helt nya liv som en extra bonus, men då fick man börja om från början igen. Men som sagt var, sammanlagt har man alltså tio liv. Inte dåligt.

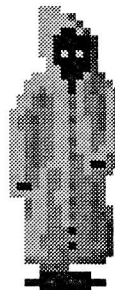
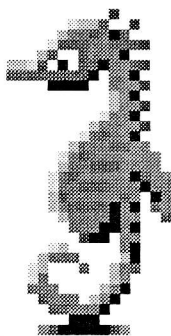
Dock kom jag som sagt aldrig upp till toppen på pyramidberget och fick aldrig njuta av segern över tyskarna, utan tyskarna vann och hånflinade åt mig som vanligt. Jag fick helt enkelt lägga skidorna på hyllan.

Spelet har mycket fin och kul grafik som är mjukt och snyggt gjord. Den gröna bollen som studsar verkligen *ut* som en gummiboll. Och spindlarna rör på sina håriga ben så som spindlar i allmänhet gör. StarTrash

är gjort av Tommy Software, men tyvärr finns det inte med en endaste textfil i spelet, så jag vet tyvärr inte var man kan köpa det. Men jag skall försöka luska ut det via Internet som är en bra källa att få tag på folk. Så fort jag får reda på något så hör jag av mig igen på ett eller annat vis. Under tiden kan ni hämta demot på t.ex. Kockens BBS med filnamnet STARTRAS.ZIP. ■

JESPER KOCK

kock@kockens.pp.se



Mr Data ger upp Atarisupporten

**Mr Data lyfter inte längre på hatten för Atari-ägare!
Inte för någon annan heller, eftersom en tvist om
logotypen tvingade malmöbutiken att sluta använda
plommonstopet som symbol.**

När jag började arbeta på Mr Data AB för ca fyra år sedan, var huvudverksamheten reparationer av Amiga, Atari och till viss del PC. För ca två år sedan förändrades det hela på grund av minskad försäljning av just Amiga och Atari, vilket innebar att huvuddelen av verksamheten övergick till att vara inriktad på PC. Amiga och Atari och tillhör till dem behölls trots allt i sortimentet tack vare ett par entusiaster (mig själv och Martin), som ville fortsätta trots den vikande marknaden – annars hade dessa saker försvunnit helt hos Mr Data redan då.

Kursändringen visade sig i och för sig vara ett riktigt beslut för Mr Data eftersom Commodore gick i konkurs och Atari lade ner verksamheten – dessutom vet vi nog alla hur intresserade Adastran var av Atari. Nåväl, vare sig Adastran var bra eller inte, har det senare visat sig att Atari och C-Lab inte precis har varit tillförlitliga leverantörer heller, så Adastran ska nog inte ha hela skulden trots allt. Dock har försäljningen av tillbehör dragit in en del pengar till Mr Data, så det har gått att tjata sig till fortsatt tillstånd för försäljning ändå.

Mr Data Syd bildas

Sommaren -96 ombildades Malmöbutiken, bröts loss ur Mr Data AB och blev Mr Data Syd AB. I samband med detta infördes restriktioner mot allt annat än PC och från ledningens sida lät man förstå att allt annat skulle försvinna från sortimentet för att vi skulle bli mer "professionella" – PC var ju "seriösa" datorer medan Amiga och Atari var "speldatorer". Utvecklingen har visat att det egentligen är precis

tvärtom – det är nog större andel användare av de gamla "speldatorerna" som använder datorn till nyttoprogram istället för att, som det stora flertalet PC-ägare, ägna sig åt spel. Vi som ändå ville fortsätta med reparationer och dylikt satte oss på tvären och ville inte överge kunderna på det sättet. Ledningen tyckte däremot att det var helt OK att strunta i sina gamla kunder trots att det fortfarande fanns både maskiner och tillbehör att tillgå. Dock fick vi en tillfällig frist.

Vi förbjöds så småningom att hantera de "udda" maskinerna under arbetstid för att denna försvinnande lilla del påstods ta upp för stor del av vår arbetsdag. Trots protester var det bara att foga sig och försöka hålla någon sorts support efter arbetstid – utan extra ersättning trots att pengar drogs in till företaget. Till slut blev det till och med så att de "ekonomipaket" som kom till oss aldrig hämtades ut, eftersom vi då var tvungna att åka iväg till posten för att få dem (motiveringen var då som vanligt att det inte fick användas någon ordinarie arbetstid till dessa saker) – posten kör nämligen inte ut annat än "förtagspaket" till dörren.

Nästa dråpslag kom för ett par veckor sedan och beslutet som hade fattats då var att ingen hantering alls av "udda" maskiner längre var tillåten genom Mr Data Syd AB. Jag får inte ens ta telefonen längre på grund av risken för att någon Atarikund kanske ringer. Alla dessa beslut har fattats enväldigt av ledningen, utan att vi som berörts av dem ens

har tillfrågats eller informerats innan besluten har trätt i kraft. Numera är vi alltså ett "professionellt" företag som är som alla andra PC-butiker och inte har något annorlunda att komma med (med mitt sätt att se det hela innebär "professionalitet" att man är mångsidig och inte enkelspårig). Detta innebär att priserna är pressade och tiden inte räcker till för någon av oss anställda – på grund av ren snålhet vägrar ledningen anställa fler och tycker istället att vi som är anställda måste bli effektivare, hur man nu ska kunna bli det när förutsättningarna saknas. Att sex personer har slutat under de senaste sju till åtta månaderna tas inte på allvar av ledningen, utan man påstår istället att dessa personer har varit olämpliga för företaget. Hela situationen är löjlig, men det är tydligen så det ska vara.

Vart skall Atari-kunderna vända sig?

Det senaste året har varit, milt uttryckt, frustrerande för min del och ibland när beställningar eller leveranser har kommit så har jag inte blivit informerad, utan prylarna har stuvats in i någon hörna för att någon har tyckt att pengar från Atari-kunder är mindre värda än pengar från PC-kunder, trots att det står samma valörer på dem. Jag har på grund av alla dessa problem beslutat att försöka ta hand om vissa saker i privat regi, på min fritid. Det jag kommer att göra är reparationer, hantera beställningar av musikrelaterade produkter (även vissa syntar och studioprylar genom kontakter jag har knutit med grossisterna), samt CD-bränning. Mer information finns att läsa på:

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

Jag kommer att hantera all kontakt med omvärlden genom e-mail eller fax (helst e-mail). E-mail är repairs@hotmail.com och faxnummer är 040 - 611 30 86.

Jag vill *inte* ha några telefonsamtal till mitt hemnummer. Jag har större möjlighet att hinna med att hantera det jag gör om jag slipper telefonsamtal eftersom jag då kan svara på e-mail eller fax när jag har en stund över och inte behöver avbryta annat för att telefonen ringer.

Det hela innebär naturligtvis ytterligare försämringar för Atari-ägare, men det är det bästa jag kan åstadkomma för tillfället. Om du inte har tillgång till e-mail eller fax, kan jag bara beklaga att du måste vända dig till någon annan. ■

CLAES HOLMERUP



Mr Data har ägg i mössan, men Claes fortsätter med Atarisupporten.

Beställ tidigare nummer av AM

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen Atari-Magasinet. Detta gäller alltså ENDAST medlemmar. Varje nummer kostar 20:-. Om tidningsdiskett finns så står det, dock inte innehållet. Det kan du finna i listan över tidningsdisketter på PD-katalogsdisketten. Betala den totala summan till postgiro 491 75 44 - 1 och skriv tydligt ditt namn och adress, medlemsnummer samt vilka nummer och hur många av varje du vill beställa.

Nummer 2 1990

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

Nummer 3 1990

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

Nummer 1 1991

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

Nummer 2 1991

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

Nummer 3 1991

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

Nummer 4 1991

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

Nummer 1 1992

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

Nummer 2 1992

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

Nummer 3 1992

32 sidor. Falcon har landat (först i Sverige), modemarens underbara värld, tio tips vid modemande, programmera Basic, TOS 2.06, GFA Basic, Rad-register 2,5, musik-midi-tips, GFA Basic och MultiTOS, få ut det mesta av din Portfolio, ST Book, STOS.

Nummer 4 1992

32 sidor. Intervju med AdAstra, Atari i skolan, tips för nybörjare, starta BBS, rykten om GFA Basic, massa insändare, Midiot, Namenet, demoartikel,

skriva på dator, datateknikens utveckling, programmera Basic del 2, STOS.

Nummer 1 1993

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

Nummer 2 1993

36 sidor. Nybörjartips, Warp 9, GDOS, skrivarproblem, QuickBBS 1,10, om QWK, vad händer med Atari, The Computer Crossroad -93, QWK-läsare, programmera Basic, om databrottslighet, Falcon 030 info. demosidan, Daggskimmer.

Nummer 1 1994

28 sidor. Atari Works, SAK PD, bra program på svenska, Freeze Dried terminal, Papillion 1,0, Xinfo 0,99a, STDcat 5,0b, That's Write 2,07, datorordlista, höghastighetsmodem, SpeedoGDOS, BBS "herrarkier", Demo Time.

Nummer 2 1994

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

Nummer 3 1994

36 sidor. Tidningsdiskett 94-3. ACC Scandinavia, bygge: VGA-adapter, Zero-X, Storm Tracker, Tabby Graphics Tablet, Medusa T40 specifikationer, om CD-ROM till Atari, bygge: diskettlåda, Ease, Kobold, Rainbow 1,0, POV raytracer och Cannon Fodder.

Nummer 4 1994

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

Nummer 1 1995

32 sidor. Tidningsdiskett 95-1. SAK-krysset, Notator Logic, noDESK, Blowup H/S, NVDI 3,0, MiNT del 2, Ishar III.

Nummer 2 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-2. Årsmötesrapport, SAK/Skåne, Logic i praktiken, SoundSurfer, ST-Guide, Twilight, UVK 6,3, snabbare serieport, IT-sidorna, sharewarespalten, MiNT del 3, resursskolan del 2 (sista).

Nummer 3 1995

36 sidor. Tidningsdiskett 95-3. Bildrapport från NAS 95, Fried Bits III, Atariträff i Åmotsfors, Atari InfoPages, Freedom, Bavaria EventManager, WWW-blåddrara, Stoop, Sharewaresidorna, 2/4

MB switch, PD-manual, Filmforum, QuickEdit, Stardust.

Nummer 4 1995

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

Nummer 5 1995

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

Nummer 1 1996

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

Nummer 2 1996

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

Nummer 3 1996

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

Nummer 4 1996

36 sidor. Tidningsdiskett 96-4. Afterburner 040, nAES, Atari på Nova Scotia, Newsie en nyhetsläsare, Intervju med Mille Babic, Donald A Thomas skriver om sina år på Atari, shareware, Holmerup om hårddiskinspelning, Programmera i C med Pekka, Jaguarspelet Mutant Penguins, Ordlista.

Nummer 1 1997

28 sidor. Tidningsdiskett 97-1. Quincy en hårddiskinspelare, Surfa på internet, OLGA ett system för objektlänkning, Se på film med Atarin, Hur man loggar in på en BBS, HTML-editorer, Modulupp-spelare, Edith en texteditor, Graftool ett grafikprogram, Atari i Californien.

Nummer 2 1997

32 sidor. Tidningsdiskett 97-2. Programmera i C med Pekka, MIDIprogrammering, Hur får man bra bilder från datorn till skrivaren, Conquest och Regys, PaCifIST en emulator, CAB2, Koda frames på din hemsida, Holmerup om hårddiskinspelning.

Nummer 3 1997

32 sidor. Tidningsdiskett 97-3. Rapport från NAS97, Jaguarserven, Jinnee ett grafiskt styrsystem, Penguin ett program för att göra hemsidor, CAB 2.5, Fem monospel, Holmerup om Cubase Audio, Magic PC, Flytta filer genom parallellporten.

Det är bättre att emulera sin gamla cigarrett

Ett nytt år med nya förutsättningar ligger framför oss. För mig innebar det att sluta röka – inget nyårslöfte utan något jag kom på av en slump en vecka inpå det nya året. Datorn har här varit till stor hjälp. När jag spelar ett spel som går i realtid så hinner jag inte rulla en cigarrett. Kanske jag behöver en Lynx när jag är ute och rör på mig. Byter jag ett beroende mot ett annat måhända?

Vad är då fördelarna med att inte röka? Skall här se om jag kan finna ut hur det förhåller sig. Skärmen blir inte äcklig och färgad av röken, tangentbordet blir inte fyllt av aska, kläderna luktar inte illa av tobaksröken, man sparar lite pengar, datorn blir snabbare, grafiken blir bättre och snabbare, färre saker att tänka på att ta med sig, inga tobaksrester i fickorna, ingen tobak i tangentbordet, musen rör sig lättare när den inte längre fastnar i den nikotinindränkta musmat-tan. Jag vet att många anser att konditionen förbättras men det är ju helt fel, den blir bättre av fysisk träning. Men sen så var det fördelarna med att röka som är följande: det är så himla gott att röka. Hmm var väl bara det som var positivt. Men det kan man emellertid säga om många saker som till exempel leverkorv, om man nu tycker det är gott.

Men vad skall jag göra med alla pengar som jag nu sparar? Kanske en Milan vore någonting att satsa på? Milan som är åtta gånger snabbare än en Falk och bara kostar 7000 danska kronor, och som har 4 PCI-, 3 ISA- och 2 IDEplatser och upp till 512 MB RAM, 3 serieportar och en printerport, 512 kB flashrom. Den här maskinen tuffar på i 66MHz och är bestyckad med en 040processor. Ett mer prisvärt alternativ i förhållande till en Hades måhända och förmodligen går det

snabbare än att emulera på en Pentium. Emulering är något som engagerar många, både för och emot. Kanske Milan blir ett argument för de som är emot emulering. Ett rökfritt argument.

Mycket diskussion har det blivit, en artikel som tydligen skakade om en hel del atarianvändare. Två läger har bildats, ett för och ett emot. Artikeln handlade om MagiC PC som är en emulator med vilken du kan köra atariprogram på en hmm, PC. Datorkrig på styrelsemötena! Som numera är rökfria.

Nog har AtariMagasinet (som är rökfritt) påverkat sina läsare, som numera är rökfria. Bra eller dåligt skall inte jag vara den som avgör. Insändare, telefonsamtal och brev i Fidonet pekar inte ut någon majoritet i frågan. Sålunda blir väl lösningen att bara skriva om emulatorer för Linux. PC synes vara såsom ett rött skynke för många medan Linux är helt OK. Men jag är bara ordförande och inte redaktör (som också är rökfri, vilket för övrigt hela redaktionen är nu) så jag hoppas att mitt förslag inte tas på allvar. Nog har världen blivit fientlig mot de som röker; rökfria arbetsplatser, restauranger, kaféer, flyg och järnväg. I Texas blev tobaksbolagen nyligen dömda att betala skadestånd av amerikansk storlek för att många blev sjuka av att röka. Så i denna rökfientliga värld har även jag konformerats och blivit en anpassad ickerökare.

Sitter nu och suger på en nikotinhalator och det är förvånansvärt hur bra det fungerar. Inte fullt samma kräm som med en riktig cigarrett men fullt tillfredsställande. Jag emulerar en cigarrett och är mycket nöjd.

GLars



Lars G. Andersson har just slutat röka – och emulerar istället sin cigarrett.

AtariMagasinet

NR 1/98 © 1998 Svenska Atariklubben

Ansvarig utgivare

Lars G Andersson

Chefredaktör

Ulf Högberg (ulftage@tripnet.se)

Andreredaktör

Rolf Johansson (rojo@tripnet.se)

IT-redaktör

Sebastián Gustin (gustin@ce.kth.se)

Tecknare

Niclas Österlin

Layout

Rolf Johansson
Gunnar Mossberg

Annonser

Bertil Jägar (annons@sak.nu)

Omslagsbild

Rolf Johansson

Tryck

Chalmers ReproService, Göteborg
Rippning av DesignBox, Stockholm

Upplaga

400 exemplar

Adress

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

Websida

<http://www.sak.nu>

Information

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

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

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

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

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

Returadress: SAK, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto Payé
P 410 829 300

B Förenings-
brev

380
Kenneth Medin
Inäggogatan 12
418 74 GÖTEBORG

3x1

ORIGINALSERIE TECKNAD
AV NICLAS ÖSTERLIN

Captain Void



ÖH, JA... VI ÅTERKOMMER MED FLER SPACADE
ÄVENTYR I NÄSTA NUMMER! 60! 60! #4!

VOTE
VOID