

AtariMagasinet

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Ärgång 14

Nummer 2 1999

December

How to make
your Atari ST
think it's a
Macintosh

Pump up
the volume!



Milan 040, Jinnex 2, MP2, Ghostscript, Gemat, Doom, IFusion, NAS 99/2K plus mycket mer...

En vecka i oktober

Ett projekt jag genomför åt min arbetsgivare har resulterat i att jag under hösten har varit på resande fot på de lokalkontor myndigheten har. Att jag är utlånad till huvudkontoret i Karlstad innebar att jag åker gratis tåg i hela riket, SJ årskort. Läger man ihop dessa två meningar så är kontentan att jag plötsligt har fått en hedervärd möjlighet att efter arbetstiden, kunna besöka medlemmar i vår härliga förening boende i landskap utanför Västra Götalands domäner. Under loppet av en enda vecka lyckades jag med konststycket att inte bara träffa medlemmar i föreningen, jag hamnade utomlands, var på två brottsplatser beskrivna i TV3 Efterlyst innan dessa skedde, ett flygplanshaveri, ett bombhot och en bild på mig utlagd på Internet.

Ansvarig utgivare och chefredaktör för AtariMagasinet, ännu ett Autökat ansvar att tillgodose att era medlemsavgifter används optimalt. Design & Layout, montage av tidningens sättere. När allting kommer omkring är dessa ord förskönande fraser, som alltid finns i denna mediavärld. Verkligheten är att det är två individer av kött och blod, som hittat ett sätt att lösa sina fritidsproblem. Vad är tidningen utan duktiga skribenter? Vad är tidningen utan Bertil Jägar? Vad är tidningen utan förenings-medlemmar med känsla för datalogi? Vad får man för den orörda summan av 150 kr om året? Mer än en tidning i brevlådan hoppas jag i det sistnämnda fallet. En summa pengar, som motsvarar en biokväll med tilltugg och en bussbiljett hem, inte mer. Vad vill jag ha sagt med detta? Tappade precis den röda tråden, så jag kom av mig, en verklighet ven precis förbi mig, min närmaste, om vi håller oss till klubben.

Hittar inga ord att uttala i telefon, inga rörelsemönster och kroppsuttryck, som känns rätta att använda under ett besök. En individ av kött och blod med en stark personlighet, som förstår att familjen skall prioriteras med en etta i alla lägen. En egenskap jag vet för honom framåt, Johan Asserlund. Vi har haft två styrelsemöten hos dig på kort tid och de har varit väldigt givande för föreningen. Min respekt för biltrafiken och kärleken till mina barn har fått en annan dimension. Krya på dig!

Eriksgrata

Resan började med Oslo som första anhalt, mitt arbete hade denna metropol som aktivitetsresa under två dagar. Har haft min Atari hemsida på Internet nu sedan hösten 1995, innan CAB kunde bläddra nätet med hjälp av uppringd förbindelse med STiK. Under de följande åren, så märkte jag fort att mycket av den tid och art jag lade ner på min hemsida gjorde också en norrmän exakt samma sak. Hans webbsidor är fortfarande idag väldigt välbesökta, han bär namnet Hallvart Tangerås. Bara två dagar innan resan skickade jag ett meddelande till honom och frågade om vi kunde mötas. Tyvärr var jag väldigt fåordig och stressad och innan hans svar kom, så skickade jag ett meddelande till och skrev att han kunde komma till Hotell Munch klockan 1000. Han kom och guidade mig genom hela Oslo, norska kungaparet skulle öppna Stortinget denna dag, så jag fick se dem också. Gav Hallvart senaste AtariMagasinet och såg min chans här att knyta norrmän till våran förening. En härlig och tillmötesgående person, han har en notis i detta nummer om Notator.

Nästa anhalt var Kristianstad, inte Kristiansand nu när jag skriver om Norge. Christian IV är dock bakom namngivningen av båda kuststäderna. Från denna stad ligger Karlskrona endast en timme med tåget Kustpilen och Malmö ligger även det en timme åt andra hållet. Perfekt för att efter arbetstid bege mig ut och besöka medlemmar. Lördagen i Oslo, under söndagen hamnade jag hemma hos Erik Häll i Karlskrona på denna (Erik Häll)sgata. Hans bakgrund som diskjockey med alla de skivor han hade hemma gav mig ett stort intresse, främst nu när Yazoo är på tapeten med Re-mixes. Han tog fram några tolvtoners maxisinglar från tidigt 80-tal med gruppen och gav mig en härlig nostalgisk upplevelse. Hans datorpark har jag tidigare bevitnat och med hjälp av en webbkamera hamnade en bild på mig på hans hemsida. Måndagar jämna veckor har SAK Skåne klubbträff i sin lokal, kunde inte bli bättre. Måndagen var en jämn vecka, så jag åkte dit. Var lite förberedd då jag via nätet kunde få fram vilken buss jag skulle åka i Malmö. Ett bombhot var inringt exakt 24 timmar tidigare på Malmö station av någon, endast ett tåg lämnade Malmö denna dag. Tänk att hotet kommer första dagen och utförandet nästa dag, så jag småjoggade ur stationen. I klubblokalen träffade jag Jesper Kock, hans bror Bengt, Bill Andersson, Janne Gustin och Lars Egertz. Skånska gästfriheten yttrade sig med en rulltårta och kaffe. Det var härligt att träffa dessa gamla vapendragare.

Världsmetropolen

Det bor nu hela 19.9 procent av Sveriges befolkning i denna metropol, många har faktiskt aldrig varit längre ut än norr om Tullarna. På ett par dagar har jag träffat folk på vida landskap, Stockholm är allt detta på en enda plats, enligt dem själva måste jag tillägga. Det var bra många år sedan stockholmarna drogs sig ur SAK och skapade sin egna Stockholms Atariörening (STAF). Det är klart, motsvarar metropolen hela riket, så varför inte. Nej, nu berodde detta på helt andra saker och nu under dessa Ataritider som idag, så är min förhoppning att det mänskliga i oss, glömma och förlåta har blåst bort alla oegentligheter. Jag bryr mig inte, tror ingen bryr sig längre. Vår förening växer inte direkt och speglar man samhället idag, så har alla föreningar problem med att aktivera ungdomar och äldre, det gäller inte bara datorföreningar.

Var i telefon med Mikael Jönsson i något sammanhang, han ringde hem till mig och det var då tanken slog mig. Visste att jag skulle till Stockholm och frågade om vi inte kunde mötas. Visste inte mycket om varken honom eller de medlemmar som tidigare fanns i STAF, men var så pass informerad att jag visste att Mikael idag är en centralfigur i det Atariintresse, som finns kvar i Stockholm. Det hände först inte mycket mer än så, den kvällen jag kunde avvara arbetade jag över och att inte mottagit några brev eller telefonsamtal, så trodde jag mötet inte skulle bli av. Bestämde mig att promenera till hotellet i Täby från arbetsstället i Näsby Park, efter åtta timmar och fyra timmar övertid tänkte jag att det kunde göra mig gott med frisk luft. Halvågs dit, så ringer Mikael på mobiltelefonen efter att ha läst ett brev jag skickade några timmar tidigare. Jag uttryckte mig att det var så pass sent och att jag hittar inte kollektivt till Sollentuna på kort tid. Inga problem, sa han, var är du, jag hämtar dig med bil. Blev lite tagen och sa att jag precis passerat Roslags Näsby Centrum varefter han frågade om jag såg någon bank där, så han visste var jag kunde stå och vänta. Nej, men jag ser en väldigt stor gul postskylt mitt på torget, sa jag. Bra, ge mig tolv minuter och jag är där, sa han.

Där stod jag och väntade, pratade med Bertil Jägar i mobiltelefonen. Har en egenhet att jag alltid rör på mig när jag pratar med någon i telefon, gick upp och ner mot postkontoret. Det stod en man på en balkongavsats och iakttog mina förehavanden, tänkte, skall han inte tända sin cigarett snart, varför står han där och gömmer sig i mörkret. Kanske var jag högljudd med Bertil och gick nära två parkerade bilar, som den ene kan varit mannens. Det hör till saken att just detta postkontor försattes med ett väpnat rån dagen efter med automatvapen. Min på stället avlägsna dialekt och den skinnjacka jag bar vid tillfället är en officersjacka vanlig i svenska totalförsvaret, vilken jag kom över för 800 kr för åtta år sedan. Det var trevligt att träffa Mikael och prata Atari i allmänhet och bevitna hans samling av datorer och programvaror.

Dagen efter åkte jag buss till jobbet och visste om jag såg arbetsplatsen i Stockholm, så var det försent att trycka på stopp, bussen åker då vidare en bra bit därifrån. Jag tog det säkra före det osäkra och hoppade av när jag kände att jag var nära. Passerade Näsby Park Centrum strax innan klockan åtta. 40 minuter senare var det ett väpnat rån där också, man körde helt enkelt in en bil genom den stängda ingången och hotade personalen med att öppna kassavalvet. Det var inte många dagar jag var i Stockholm, men ack det hann hända en hel del. På Arlanda när jag skulle flyga hemåt, så körde en SAAB 2000 in i en hangar. Att hangardörren var stängd verkade inte vara ett problem, hela nospartiet var på insidan. I Expressen stod denna dag att Leif "Locket" Olsson brutit helt med TV4, jag satt med honom i planet på väg till Västra Götalands län, han måste känt sig lättat att det var slut med folket på världsmetropolen, ungefär som jag kände det.

Tillbaka i Göteborg

För mig har det alltid varit och kommer att bli Göteborg, alla landskap är unika på sitt sätt, men jag känner mig mer hemma i Västra Götalands län. Här i Karlstad blåser det också ibland från Vänern, man känner att de där friska salta vindarna saknas. Det har gått åt några rör Treo att anpassa sig till klimatet här. Majoriteten av sittande styrelse i SAK är medlemmar handplockade på Göteborgsorten detta år 1999. De har hela tiden funnits där, med ett brinnande intresse i ämnen relaterade till Atari. Dessa själar säkerställer att framtiden för föreningen och en sammansatt styrelse alltid kommer att finnas. Denna vecka i oktober med början i Oslo avslutades hemma hos Bertil Jägar, med mig hade jag en göteborgare, ännu en Atarist Nils Kjellander, som jag hoppas finner intresse i en framtida styrelse.

Mille Babic

Innehåll

AtariMagasinet nr 2 1999

FASTA PUNKTER

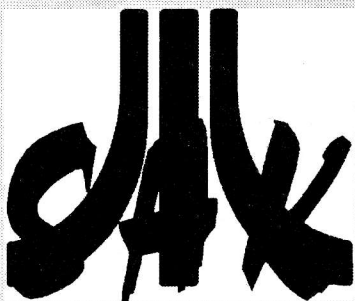
Ledare	2
Klubbinformation	4
Tidningsdisken	4
Nyheter	5
SAK Skåne	15
SAK Stadgar	25

ATARI

WOW! Nu
kan man ringa
till klubbens BBS
med ISDN!!



Milan 040 - Jörgen Nyberg skriver om sin dator.	6
Jinnee 2 - Läs vad som är nytt i Jinnee 2.	7
Plugins - Plugins till Jinnee 2.	8
Ghostscript - Läs .PDF filer på din Atari.	9
BoxKite/zControl - Filväljare & kontrollpanel.	10
Effekter & Sound - av Claes Holmerup.	11
MP2 - Spela upp MP2 på Falcon.	13
Jaguar - Nyheter kring Jaguar.	14
Notator - Support för Notator SL, Creator SL.	15
NAS 99 - Sammanfattning.	16
NAS 2K / Gemar - Om NAS 2K samt Gemar backup.	17
Luna - Modern textredigerare.	18
Enkät - AtariMagasinet's läsarenkät.	19
CAB 2.8 - Internetpaket CAB 2.8, inkl iFusion.	21
Spel - DOOM v0.21 till Atari.	22
Skärmar - Om Falcar och skärmar.	23
Redaktionen - Lite information ifrån redaktionen.	27



Svenska Atariklubben

är en ideell datorförening för Dig med Atari datorer eller annan utrustning som baserar sig på operativsystemet TOS. Föreningen har funnits sedan 1985 och har i dagsläget runt 300 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom lokalavdelningar i Skåne & Örebro. Där man kan träffas någon gång i veckan. Genom information (tidning), kurser (genom lokalavdelningarna), PD-bibliotek (fria program) och liknande aktiviteter vill vi uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Atari datorer och kompatibla (t.ex. Hades, Medusa m.fl).

Vad du får som medlem!

Hjälp och information via mailinglista/e-mail eller telefon direkt till någon i styrelsen.

* **PD-bibliotek** (fria program) med ett stort utbud. Här finner du säkerligen det du söker, till låga priser (20 kronor/disk för medlemmar).

* **Extra förmåner i vår BBS, STraight BBS** Här tar du hem de senaste fria programmen, knyter nya kontakter mm.

* **Den tidning du nu håller i handen, AtariMagasinet**, Klubbens målsättning är att den skall komma ut 4 ggr per år.

* **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:-
Ett års familjemedlemskap	175:-
Startdiskett	25:-

OBS! För personer i övriga nordiska länder tillkommer 50:- pga Postens avgifter.

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på PG 491 75 44 - 1. Ditt medlemskap varar i tolv månader från den dag pengarna är insatta på postgirot.

Pga samordnade utskick kan det dröja ett tag innan du får ditt medlemskort. Men ha tålamod! Det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben

KLUBBINFORMATION

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG
Tel: 054-213129 (Mille Babic), Fax: 0708-444213, E-post info@sak.nu

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

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

SAK Örebro: Andreas Sjöo (mrfuture@tripnet.se)

Tel: 031-331 65 46

PD-biblioteket

Postgiro 491 75 44 - 1 för beställningar. Skriv tydligt vilka disketter du önskar beställa. Aktuell katalogdiskett kostar 15 kr. Disketter kostar från 20 kr.

SAK's BBS - STraight BBS

Tel: 031-340 15 48 (V34+/ISDN), 031-340 15 49 (ISDN). Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 4.3 GB hårddiskutrymme plus ett flertal CD-ROM-skivor i växlare som alla medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet att läsa och skriva brev i nätverk som FidoNet, NeST, AtariNet, SAKnet m fl. Programvaran som används är Semper/Octopus/JetMail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic mille@ebox.tninet.se 054-213129

Vice ordförande

Johan Asserlund assen@telia.com Hemligt

Kassör

Jörgen Bergström Brev i BBS'en! 031-136453

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen jonas.moller@mbox301.swipnet.se 0515-59441

Informationsansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se ----

SysOp, STraight BBS

Bertil Jägar bjagard@telia.com 031-444219

PD-ansvarig

Henrik Gildå di98gihe@ios.chalmers.se 031-537473

Hemsideansvarig

Andreas Sjöo mrfuture@tripnet.se 031-3316546

Övriga

Kenneth Medin kennethm@tripnet.se 031-654145

Britt-Marie Babic bibbi.babic@ebox.tninet.se

Sven Eriksson svemp@algonet.se 031-872682

TIDNINGSDISKETT 2/99

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av 25:-.

Sätt in pengarna på PG 491 75 44 - 1 och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett nr 2/99.

Detta numrets tidningsdiskett innehåller följande...

BoxKite, Luna, STune samt Dirsort..

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 e-post eller vanlig väg till klubbens adress. Tack!

info@sak.nu



Tidningen ST Computer kommer ej mera säjas i affärer, och istället endast vara en prenumerationstidning. Det finns ännu ingen möjlighet att prenumerera på tidningen i Sverige, men Jonas Möller Nielsen undersöker nu detta så förhoppningsvis kommer Jonas att bli svensk distributör av tidningen inom en snar framtid. Mer information om detta kommer att finnas på Jonas hemsida <http://home4.swipnet.se/~w-44119/>

Micq

Har uppdaterats till version 4.3 och kan hämtas från: <http://www.netset.com/~baldrick/products.html>

STinG

Har uppdaterats. Nya versioner av TCP och UDP modulerna samt STING.PRGM kan hämtas från: <http://www.ettnet.se/~dlanor/sting/html/index.htm>

Data/TRiO

Har nyligen släppt en ny version av TT/Falcon portningen av Doom. http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/pmdoom-0.20.zip

NoCrew

Har släppt version 0.997 av DSP MP2-Audio som nu även kan spela upp mono filer! http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/mp2_0997.zip

Mp3

Spelaren till Falcon har efter röstning döpts till FalcAMP. Arbetet med FalcAMP pågår och kan följas på Sector One's hemsida: <http://sectorone.atari.org>

STarCall Pro 3

Är ett allt i ett Terminal / Fax / Modem och Voice mailbox. Den nya versionen finns att hämta från: http://www.icc-computer.de/starcall/index_e.htm

Jörgen Nyberg

Har översatt JOE med tillhörande moduler, MyMail och håller på med aFTP till svenska. Du kan ladda ner filerna ifrån Jörgens hemsida! <http://nyberg.atari.org/>

HDdriver

Har nu uppdaterats till version 7.8 mer info finns på: http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_english.html

Coma Voice/Fax program

Är nu uppdaterad till version 5.1.0 <http://i.am/Softbaer>

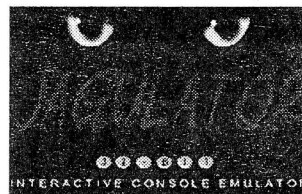
CAB.OVL 5.65Beta

STiK/STinG/IConnect HTTP modul för CAB finns att ladda ner på Olivier Booklage hemsida på adress http://obooklage.free.fr/sti_cli.htm

Jaguar emulator? Jo det verkar som det skall kunna bli verklighet!



Det jobbas nämligen på två stycken varav den som verkar hända mest på är



Jagbag! Så det återvärl bara att se om det blir verklighet att kunna sitta och köra Jaguarspelet på PC.. Mer info hittar du på <http://www.emuhq.com/jaguar/>

TransAction

Fenomenet är en sammanslutning entusiaster, som ser till att fler applikationer för Atari och kompatibla datorer blir översatta till fler språk än just engelska och tyska. De två sistnämnda språken representeras givetvis också i gruppen. Gruppen påpekar att de är världens första översättningsgrupp och att kan demogrupper skapas, så kan översättare ingå i en egen konstellation.

Gruppen har efter fem brev i påtryckningar lyckats övertala mig att ingå bl a för att jag redan sedan länge översatt främst Internetrelaterad Atari programvara till svenska. TransAction hemsida finns på adressen:

<http://www.cix.co.uk/~inactive/TransAction/index.html>

Finns det några applikationer du gärna skulle vilja se på svenska, så sänd ett e-postbrev till mig. De jag närmast har på tapeten är Homepage Penguin 3, samt editorerna QED och Fred. Hör av dig jag skulle även behöva några som kontrollerar översättningen. Det finns redan en del entusiaster i riket som givit sig på översättningar, tänker närmast på Jonas Möller Nielsen, Jörgen Nyberg m fl.

Mille Babic

Milan 040

En dag fick jag ett email från vår käre ordförande där han undrade om inte jag kunde skriva en artikel om Milan. Och jag har ju märkt att intresset är stort kring denna "Power Computer", även om jag vet att dom som har Hades 060 inte tycker att det är något speciellt. Men om man som jag kommer ifrån en 4MB Ste med monokrom skärm och går till 48 MB Milan med 17 tums Svga skärm så är det STOR skillnad. Ta bara en sån sak som CAB i 16-bitars färg när man är van vid 2 färger, det är en helt ny värld som öppnar sig.

Köpet

Innan jag började fundera på en Milan hade jag beställt en PAK 68/3 till min Ste och redan det gör väl mig lite ovanlig i Sverige. Men när jag hade väntat i över ett halvår på den så tröttnade jag och avbeställde. Och dom pengarna var mer än en halv Milan så då tänkte jag, varför inte lägga lite pengar på en ny dator dom kommer ju bara att rinna iväg annars. Så jag tog kontakt med Heine Svensen på Indigo 2 i Danmark och beställde en. Och sen gick jag och väntade och väntade och... Nej men allvarligt talat fick jag vänta över en månad för att dom sålde så bra i Tyskland och deras tillverkningskapacitet ligger strax över 50 st datorer i månaden. Och dom har sålt snabbare än dom har kunnat tillverka dom. Hårdvara CPU:n är alltså en MC68040 på 25 MHz med inbyggd Fpu och cache. Vad gäller cachen kan man väl nämna att vissa äldre program inte går att starta med cachen på men man kan slå av den, starta programmet, och sedan slå på den igen. Angående matprocessorn så måste man ha ett program till den, antagligen eftersom Atari program bara söker efter externa. Sedan finns det ett 512 KB Flash-Eprom för aktuell TOS version som kan uppdateras via mjukvara. 3 st uttag för ISA-kort, tex ljudkort, modem, nätverkskort mm. 4 st uttag för PCI kort, grafikkort, SCSI-

kort mm. 4 st Simmuttag för 72-pinnars EDO-ram. 2 st IDE-uttag för CD-Rom, DVD, hårddisk mm. Datorn levererades med 16 MB ram, mus, tangentbord och ett S3-Trio grafikkort med 2MB minne som räcker till 608 x 800 med 32 bitars färg. Själv kör jag 1024 x 768 med 16 bitars färg för jag tycker storleken är lagom även om jag fick gå ner i färgdjup. Jag har byggt ut min lite utöver grundutförande, 48 MB ram istället för 16, det behövs när man jobbar med stora JPEGs i Truecolor. 16x CDRom, bra att ha eftersom en CD med all mjukvara följer med. SCSI kort så jag kan använda min gamla hårddisk. Milanblaster, ett Soundblasterljudkort med drivrutiner. Dessutom har jag Zip-drive (250MB) som backupenhet, USRobotics V.90 modem, HP Deskjet 690C skrivare och en 17 tums Hyundai Svga-skärm.

Mjukvara

Dom viktigaste programmen som medföljde datorn är väl Milan-MultiOS 1.2 och Ming (desktop). Sedan var det också Tos 4, HDDriver 7.6, BubbleGem 0.7, QED 4.10, ST-Guide, Aniplay 2.02, Gemdemo 0.5, GemJing 1.30, LHarc 3.12, Olga 1.3, Start Me Up 7.02, STZip 2.0, Multistrip 1.4, Toswin2, Bigdos, Metados och 2 spel Dr Who och Swap. Dessutom var det tyska så kallade Home-versioner (vissa funktioner saknas) av Arthur 1.8, Draconis 1.0b, Papyrus 6.20, Smurf 1.04 och Texel 2.1.

Upstart

När man startar datorn så kommer det först en svart skärm med en blå Milanlogga och den testar minnet. Därefter laddar den TOS:et från Flash-eprom och packar upp och installerar det. Sedan PCI-bios som söker av PCI platserna och kontrollerar vad som finns där. Sen börjar den ladda från hårddisken.

Milan-Multi-Os

Eftersom jag var helt och hållet nybörjare evad gäller Mint, som ligger i botten, tog det ett tag att "köra in sig" men eftersom allt var förinstallerat så var det lätt att komma igång. OS:et är alltså i princip NAES vars kärna alltså är Mint. Det innebär att man har pre-emptive multitasking vilket man vänjer sig vid fort. Istället för att stänga ett program om man behöver göra något i ett annat bara man startar det nya och växlar. Och med dom nya versioner

av Mint som har kommit så saktar inte multitasking ner maskinen speciellt mycket. Sedan när man började känna sig hemtam kunde man börja byta ut lite saker. Tex Multistrip som är en task-manager vilket innebär att man har en rad längst ner på skärmen där alla aktiva program har en egen knapp. Och man växlar mellan aktiva program genom att vänsterklicka på den aktuella knappen. Men den bytte jag ut mot Taskbar av Jo Even Skarstein som tar mindre processortid och är mycket stabilare.

Ming

Som skrivbord används Thing 1.27 fast det kallas för Ming men jag vet inte om det är någon skillnad, det syns i alla fall inte. Det är en mycket bra desktop som har dom flesta moderna funktioner. Man kan tex klippa och klistra mellan olika fönster eller använda Drag&Drop. Realtime scrolling, om man trycker med musen på balken och håller kvar så kan man scrolla upp och ner. Automatisk storlek på fönster, under förutsättning att det får plats på skärmen. Man kan välja filer i bakgrunds-fönster. Auto-locator, vilket innebär att om man har ett fönster med många mappar eller filer så skriver man in första bokstaven så markeras alla som börjar på den och sedan kan man fortsätta med andra och tredje och så vidare. Och när det bara är en fil kvar fyller den i resten av namnet och så trycker man return så öppnas mappen eller startas programmet. På höger musknapp kan man ha dubbel klick eller kontext menyer, vilket är menyer anpassade till vad man klickar på. Klickar man på en fil så kommer det upp en filmeny och klickar man i ett tomt fält i ett fönster så blir det en displaymeny som innehåller bakgrunds-färg och mönster i fönster. Vidare kan man ha valfri font, mini-ikoner, installera program för dokument, grupp-fönster, genvägar, eCPX, programstart via funktionstangenter, konsollfönster och mycket mera.

Kompatibilitet

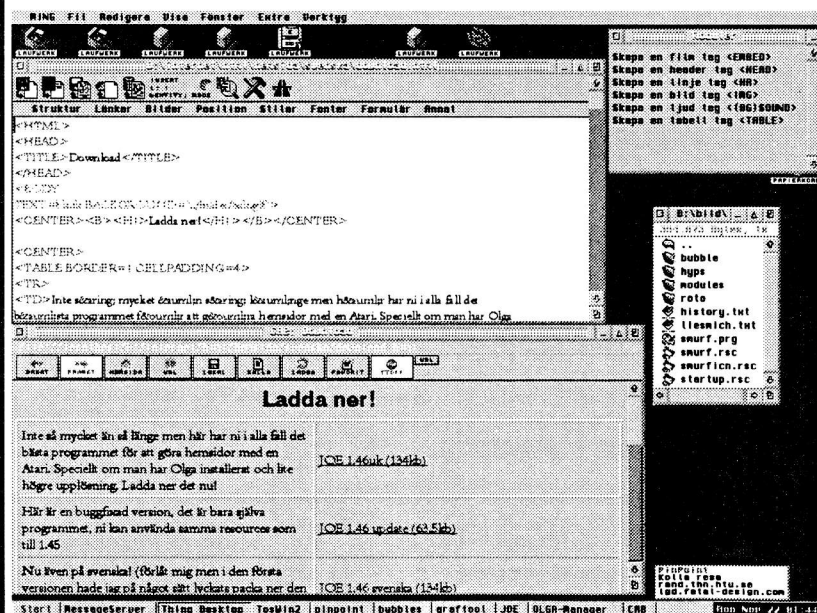
Man kan väl säga att det mesta går att köra, Men del justeringar behövs ibland och en del gamla program fungerar inte under multitasking men dom flesta program går att få igång förutom spel. Pga att dom flesta spel anropar hårdvaran direkt så fungerar dom inte men jag är inte mycket för spel så för mig spelar det ingen roll. Jag använder mest datorn till ordbehandling och internet och inom dom områdena är det inga kompatibilitetsproblem. Till ordbehandling använder jag mest Papyrus 5 (på svenska så klart) och Qed. När det gäller internet så använder jag Sting, CAB, aFTP och MyMail. När jag skriver på min hemsida så är det Joe som gäller, översatt av mig själv, och skulle det finnas intresse så kanske det kan bli en artikel om det i framtiden.

Slutsats

Funderar man på att byta upp sig och vill fortsätta med TOS så finns det väl bara två alternativ. Milan eller Hades och tänker man på priset så måste man väl säga att Milan är det bättre valet. Jag är i alla fall väldigt nöjd med mitt köp och kan varmt rekommendera ett köp. Och har ni några frågor så skicka gärna ett brev så ska jag göra mitt bästa för att besvara dom.

Jörgen Nyberg

jorgen.nyberg@mail-box.hogia.net
http://www-pp.hogia.net/jorgen.nyberg



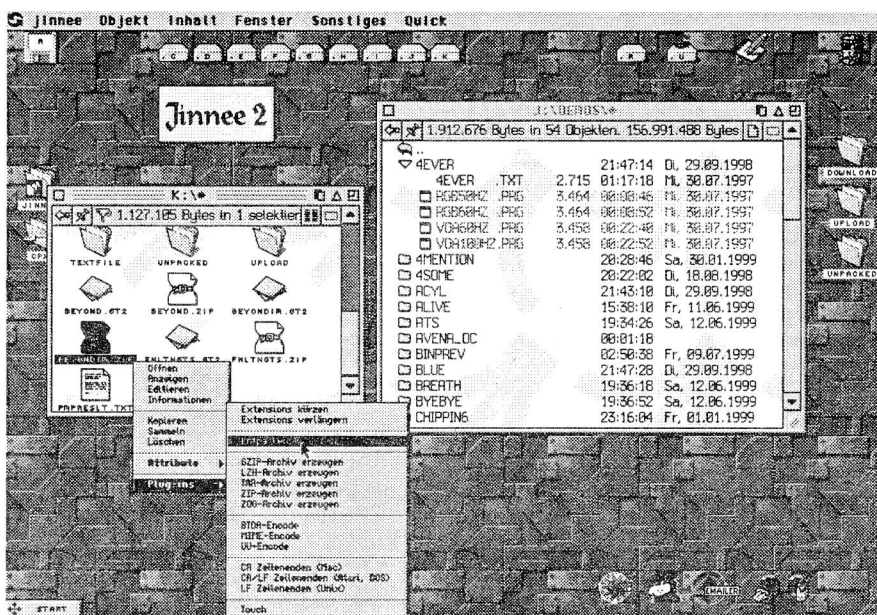
JINNEE 2

När jinnee 1.0 (se AM nr 3 1997) släpptes, var det den bästa desktop jag någonsin sett. Den hade alla funktioner man önskade och mycket mer. Kunde man göra den ännu bättre? Det kändes nästan som en omöjlighet, men nu har Manfred Lippert gjort den redan mycket bra desktopen ännu bättre!

och Sortierung (Sortering) i Fenster festpinnen-fönstret. När du klickar OK sparas en fil, JINNEE.PIN, i din download mapp som kommer läsas varje gång du öppnar download mappen, och från denna hämtas informationen om hur du vill se filerna.

I Fenster festpinnen fönstret markerar du vad som skall sparas.

* Anzeig: Ikoner eller text, fillängd, tid, datum, attribut samt om filerna endast skall visas i en spalt.



Denna artikel beskriver de flesta nyheterna i jinnee 2!

Jinnee 2 levereras med tyska resursfiler och därför refererar jag till de tyska namnen på de olika funktionerna.

"Fenster festpinnen"

När man först startat desktopen, så märker man ingen skillnad mot version 1, men öppnar man en enhet så ser man att det tillkommit funktioner i enhetsfönstren.

Det första ögat fastnar på är den nya knapp som tillkommit, som ser ut som en nål (Fenster festpinnen). Denna nål är en smart funktion, som låter dig spara inställningar för fönstret för en speciell sökväg!

Tänk dig detta:

Du har suttit och laddat hem filer från internet eller en BBS, och lägger alla dessa filer i tex download-mappen. När du sedan har kopplat ner, och vill packa upp filerna så vill du hitta dina nya filer så fort som möjligt, utan att själv behöva söka efter dem bland alla andra filer du redan har i din download mapp. Låt säga att du vill lista filerna som text med små ikoner och du vill även sortera dem efter datum, så alla nya filer bekvämt hamnar längst upp i fönstret. Med Fenster festpinnen kan du nu spara dessa inställningar för endast download mappen! Ställ in fönstret som du vill att det alltid ska se ut med valen under menyn INHALT, och tryck sedan på nålen. Du får då upp ett fönster där du anger vilka inställningar från INHALT-menyen som skall sparas. I fallet med download-mappen kan du, efter att du i menyn avmarkerat "als icons" och markerat "nach Datum", markera valen Anzeig (Visa)

* Position: Vart fönstret skall placeras på desktop.

* Anpassung: Om fönstret automatiskt skall anpassas efter innehåll.

* Sortierung: Sortering. Efter Namn, Typ, Datum osv.

* Maske: filmask. Tex. *.zip, visar bara zip-filer.

* Autolocator

* Text-Zeichensatz: teckensnittet för textläget.

* Icon-Zeichensatz: teckensnittet för ikonläget.

Du kan även radera jinnee.pin filer genom att klicka på radera-knappen (Löschen)

Stäng / Bakåt

I enhetsfönstren kan man även hitta en knapp med en Pil. Med denna knapp bläddrar man bakåt i hierarkin och stänger fönstret gör man nu med knappen längst uppe till vänster. Detta kan man förstås kontrollera själv, så vill man ha "original" GEM funktion så kan man få det. Vill man ha ett annat utseende på knapparna, kan man själv ändra dessa med en RSC-editor.

Gömda filer

Finns det gömda filer i en mapp, och funktionen Zeige versteckte Dateien (Visa gömda filer) ej är vald, indikeras detta av en symbol på raden där minnesinformationen finns. Denna symbol kan ritas om med en RSC-editor.

Rullningslist

Den numera onödiga horisontella rullningslistan kan nu tas bort genom att avmarkera valet Horizontale Slider under Sonstiges/instellungen /Fenster.

"Datumsanzeige"

Jinnee 2 kan du nu även se vilken veckodag en fil blev tillverkad eller ändrad! Under menyen Sonstiges/Einstellungen/Datumsanzeige kan man välja "Abgekürzte Wochentage vor Datum" dvs. om man vill se förkortade veckodagsnamn före datum-angivelsen.

I jinnee 1 kunde du välja om du ville att filer eller mappar skapade idag, skulle ha datumangivelsen "idag" istället för datum. I jinnee 2 har denna funktion utvecklats, och nu kan du välja att se veckodagen för filer och mappar som skapades eller ändrades inom den senaste veckan!

Kontrollpanelen

Om man går in i mappen där man förvarar sina kontrollpanelsmoduler (CPX'er) visas nu, om man vill, de riktiga namnen på modulerna istället för filnamnen.

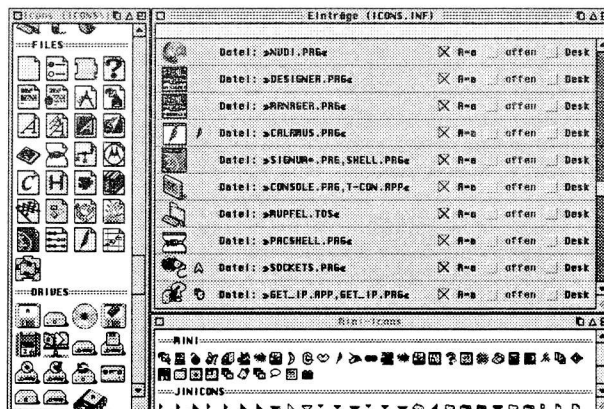
Desktopbakgrund

Bakgrundbilder som är mindre än desktopen kan nu "stretchas" av jinnee så att bilden täcker upp hela ytan.

Ikonhantering (Se bild)

Hantering av ikoner har blivit mycket smidigare. Tidigare samlades alla ikoner i en och samma RSC-fil, vilket gjorde filen stor och det kunde vara knepigt att hitta rätt ikon bland alla de andra. Nu kan man sortera ikonerna i flera olika RSC-filer i ICONS-mappen.

Vill man lägga till ikoner till systemet, räcker det med att kopiera RSC-filen till ICONS-mappen, och under Sonstiges/Icon zuordnen där man hanterar ikonerna för jinnee listas alla ikoner från filerna i ICONS-mappen med ett separerande streck mellan varje fil. Vänd!



Popup och Plugin's

Tillsammans med Scripter (se AM nr 1 1998) kan man få fler kraftfulla funktioner. Ett högerklick (valbart förstås) på ett objekt (fil, mapp, enhet) aktiverar en Popup-meny som erbjuder olika funktioner beroende på objektets typ.

Om man tex. klickar på en zip-fil och har Plugin-modulerna (GEMscripts) installerade, man kan från denna meny direkt välja att packa upp filen! Under Plug-ins menyn kan man även direkt packa filer i valbart format. Många andra funktioner finns där och om man skriver sitt egna script kan man göra egna Plug-in moduler.

Mappar och enheter kan nu direkt öppnas som Popup, om man väljer "Als Popup öppnen" i Objekt/Informationen efter att man markerat objektet.

"Notizzettel"

Jinnee 1 hade ett inbyggt program för att lägga rutor med text direkt på desktopen. Även detta program har uppdaterats, och numera är man inte begränsad till ett visst antal rader och radlängd. Text kan nu klistras in från klippbordet direkt till desktopen via Pop-up-menyn och man kan även dra och släppa en textruta till tex. En texteditor för att importera texten i ett dokument.

Jinnee 2 känns som första versionen redan gjorde, mycket fräsch och jag kan inte nämna någon annan desktop på någon plattform som är lika smart och användarvänlig som jinnee! Jinnee är optimerad för operativsystemet MagiC men fungerar även under MiNT.

Den enda nackdel med jinnee som jag kan komma på, är att den är lite långsam på min Falcon, men med alla dessa funktioner så är man mycket nöjd i alla fall.

Toppbetyg!

/ Andreas Sjöo, medlem 47,
mrfuture@tripnet.se

SÄLJES!

JAM Pro-8 Out.

19" rackmodul med 8 separata analoga utgångar.
Mitt Pris: 1500 kr Nypris: 2360 kr.

SPD/IF.

Digital-interface med optisk/koaxial in- och utgångar.
Mitt Pris: 1000 kr. Nypris: 1750 kr.

Blow-Up, Hard-II:

Screenenhancer med extern 50Mhz-klocka + prg.
Mitt pris: 500 kr.

Zero-X, med nyckel V.1.55 SCSI. NP:
1500 kr. Mitt pris: 800 kr.

Ronny Gärdh
ronny.gardh@epk.ericsson.se

Plugins till Jinnee

De av er som har införskaffat jinnee 2 kan väl knappast ha undgått den trevliga nya funktionen med Plugins när man håller höger musknapp nedtryckt någonstans. Har man dessutom Scripter kan man även använda dem, halleluia! Visst vore det då underbart att kunna utnyttja detta och göra egna scripts? Det är faktiskt en väldigt enkel process, särskilt om man har programmerat lite innan. Det är uppbyggt precis ungefär som C, så det blir en smidig övergång. Hjälpfilen i ST Guide-format gör också underverk, så man vet vad det finns för kommandon och hur de skall anropas.

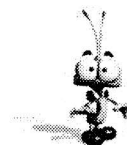
Hur fungerar det här med scripts då? Jo, det finns en mapp inne i jinneemappen som heter Jplugins och i den finns en mapp som heter Context. När någon anropar Plug-ins menyn söker jinnee igenom denna mapp och kollar vilka scripts som skall visas i menyn denna gång. Väljer användaren sedan någon Plugin skickar jinnee över ett kommando till Scripter som i sin tur interpreterar alla kommandon i scriptet.

Här följer ett litet script som jag kallar blinex.sic. Det ropar upp Blinex ur Idealistpaketet i batchmode för att förvandla teckensatsen i filerna från ANSI till Atari. Med batchmode menar jag att alla filer som har valts bearbetas och när det är gjort avslutas programmet.

```
// JcxtPlgName=Atari Teckensats (Atari, DOS)IDesktop=0IDirectory=0
// lMatch=*.txt,*.me,*.lst,*.moi,*.mig,*.liesmich,*,*.c,*.cpp,*.java,*.hl
// lEnd

if (argc > 0) {
    cmd = "-B ";
    for(i = 0; i < argc; i++) {
        cmd += " " + argv[i];
    }

    jinnee.Exec("C:\\Program\\Idealist\\Ideatool\\Blinex\\blinex.prg", cmd);
}
```



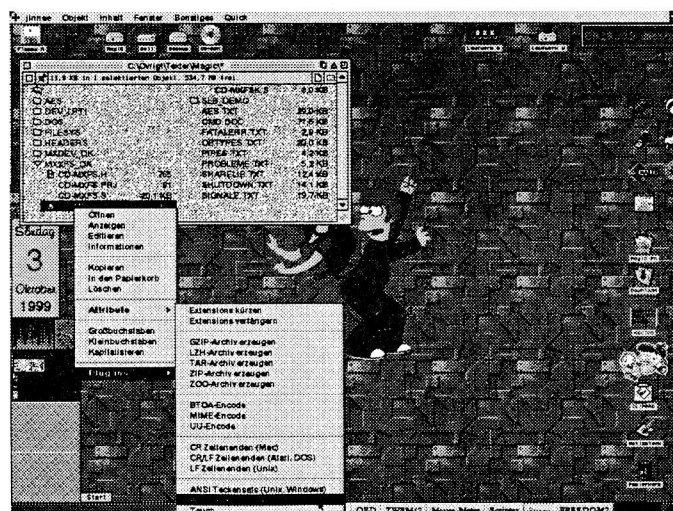
Kort förklaring av koden:

Innan Plugins-menyn visas kollar jinnee igenom alla scripts för att se vad som står i "huvudet". Huvudet är det som står överst, där raderna börjar med två slash (//) I huvudet står bland annat Name=Atari Teckensats..., detta är vad som kommer visas i menyn. Desktop=0 betyder att scriptet inte kommer att visas om man ropar upp menyn ifrån själva desktop-bakgrunden. Match=... står för att scriptet bara gäller för filer av dessa typer och så vidare. Nu kan vi börja med själva program-koden:

cmd="-B "; säger att kommandot som skall skickas till Blinex skall börja med just "-B ". For-snurren kan vara lite mer komplicerad att förstå, men om man bara vet att när ett program startas och flera filer skall behandlas av programmet skickas en argumenträknare (argc) och värdet på argumenten (argv[]), en "vektor" som innehåller alla filnamn till programmet som startas. Nu är programmet som skall startas detta script, som skall bygga upp en kommandorad till blinex. Vad som görs i for-snurren är alltså att man "tömmar" hela argumentlistan och smäller in filnamnen i kommandoraden. På detta sätt kan man välja flera filer på en gång, istället för bara en fil.

Till slut säger man till jinnee att starta programmet Blinex med kommandoraden vi just byggt upp. Lätt som en plätt och fruktansvärt smidigt!

Mikael Folkesson



Ghostscript för GEM 1.2

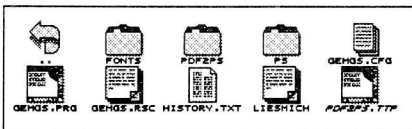
Dokument i Adobe's PDF-format blir allt vanligare, och länge var det endast pc och mac-ägare förunnat att kunna läsa dessa. För ett par år sedan blev detta så också möjligt för oss ägare av riktiga datorer, och nyligen uppdaterades programmet i fråga, Ghostscript, till version 1.2. En fil i PDF-format är ett textdokument skapat av Adobe's Acrobat, ett program tillgängligt för de flesta plattformar, tyvärr förutom Atari. Dokumentet kan innehålla både text och bilder, och är packat för att ta upp mindre utrymme. Det innehåller dessutom information om vilka typsnitt som används var i dokumentet. Redan nämnt är att Adobe's Acrobat är det program som behövs för att läsa och skapa PDF-dokument, men det finns ett program till som åtminstone kan visa och skriva ut dessa filer: Ghostscript är främst avsett för att hantera Postscript-filer, men har i senare versioner även givits förmågan att visa och skriva ut PDF. Ghostscript distribueras gratis och med källkod, vilket möjliggör portning till alla plattformar. Detta har tysken Christian Felsch gjort, och därmed skänkt oss Atari-ägare möjligheten att ta del av PDF-floran. Tyvärr är detta också den sista version han portar. Han hoppas att någon annan ska ta över efter honom.

Vad går det att köra på?

Ghostscript 1.2 finns i två versioner, en för Atari-datorer med 68030 och FPU (TT, Falcon+FPU mfl), och en för 68000 utan andra attiraljer (ST och uppåt). 3,2 MB minne är också nödvändigt, dvs en 4MB-maskin. Har man bara 4MB RAM blir det inte mycket över att arbeta med då kan man tycka, men det fungerar alldeles utmärkt eftersom ett dokument visas sida för sida. Minnesåtgången är då inte mycket mer än den som krävs för själva bilden som sidan är, samt de typsnitt som används. "Men om det är portat från en annan plattform, är det säkert ruskigt långsamt", hör jag det viskas bland leden. Men icke. På den oaccelererade Falcon som den här texten just nu skrivs, går programmet acceptabelt snabbt. Att få fram en sida ur en PDF-fil tog bara ca 17 sekunder. På snabbare datorer, såsom Hades och kompani, borde den tiden nästan bli obetydlig.

Installation

För att installera Ghostscript behöver man arkivet innehållandes själva programfilen, alla typsnitten, samt den tillhörande samlingen postscript-filer. Postscriptfilerna utför olika funktioner i programmet, är alltså inte vanliga texter att läsa för nöjes skull, och därför nödvändiga. Installationen är en tvåstegs-process. Steg 1: Välj ut en lämpligt partition på hårddisken med minst ca 6MB ledigt utrymme och packa upp alla arkiven där. Efteråt ska det se ut så här:



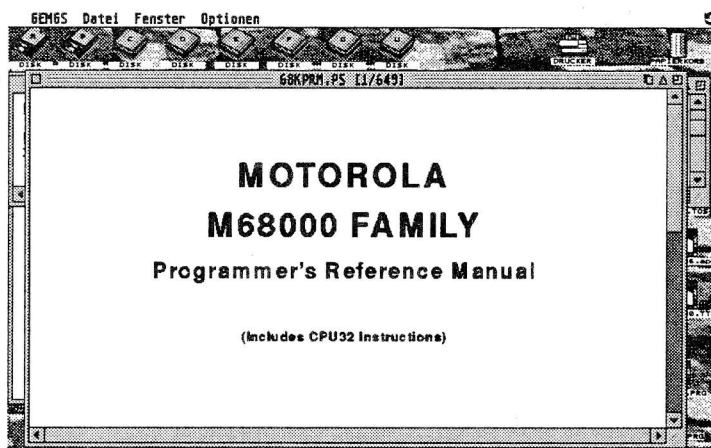
Fonts-mappen ska innehålla alla typsnitten, och ps-mappen alla postscript-filer. I pdf2ps-

mappen ligger ett program för att underlätta läsningen av PDF-dokument. Mer om det senare.

Andra steget går ut på att editera filen gemgs.cfg, med en vanlig text-editor såsom t ex Everest. Man ska i den filen ange sökvägarna till postscriptfilerna och typsnitten, samt en arbetskatalog, förslagsvis clipboard-mappen. Ghostscript finns i SAK's PD-katalog, och de distributionerna har redan de nödvändiga parametrarna. Det enda man behöver göra är att ändra sökvägarna så de passar ens eget system.

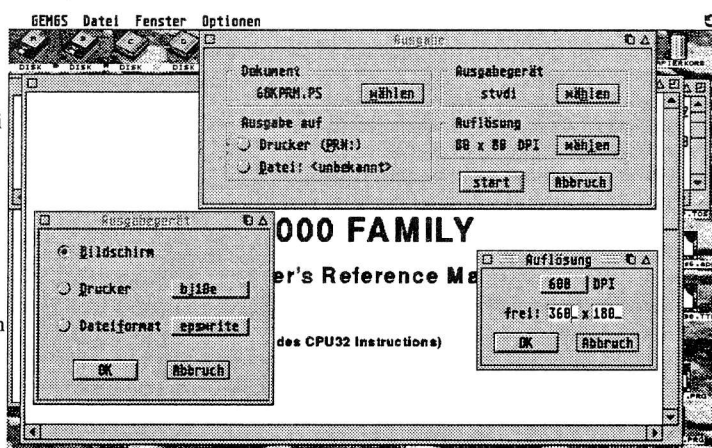
Nu kör vi!

Då installationen är klar, är det bara att köra igång programmet. Initieringen tar ca 1 minut på min Falcon, vilket är något man får stå ut med. När man ser "GS>" i fönstret som dök upp när man startade, kan man öppna ett dokument. Vi går direkt på det intressanta och öppnar en PDF. Efter ca 20 sekunders bearbetning visas den första sidan i dokumentet i ett fönster. Om man nu trycker enter, får man se nästa sida efter ytterligare en liten stund. Genom att trycka höger musknapp i fönstret får



man upp en liten meny, där man kan välja att visa nästa/förra sida(n), eller att hoppa till en viss sida i dokumentet. Om man vill göra det sistnämnda, kommer pdf2ps-programmet väl till pass. En PDF-fil är en packad ström med data, och Ghostscript vet inte var en viss sida börjar, utan måste scanna igenom filen från den nuvarande positionen till den önskade sidan. Om man hoppar från sidan 3 till 500, kommer det m a o ta ett bra tag. Knappast önskvärt. Genom att köra PDF-dokumentet genom PDF2PS.PRQ, får man en postscript-fil, som innehåller information om var varje sida i motsvarande PDF-fil börjar. På så sätt tar hopp i dokumentet ingen extra tid utöver den vanliga bearbetningen.

En sak måste man tänka på när man kör PDF2PS.PRQ; det måste ligga i samma mapp som GEMGS.PRG, eftersom det förstnämnda programmet anropar det andra. Dessutom får man inte ha döpt om GEMGS.PRG till något annat.



Utskrift

Ghostscript stöder de flesta moderna skrivare, och dessutom utskrift till fil. För det sistnämnda finns ett flertal filformat att välja på: tiff i fyra versioner, jpeg och png för att nämna ett fåtal. Det är dessutom inte särskilt långsamt. Att "skriva ut" en sida ur ett PDF-dokument till en tiff-bild tog cirka en minut på min vanliga Falcon. Och då var det frågan om 300x300 dpi, vilket gav en 2550x3300 pixlar stor bild!

Slutgiltigt omdöme

Ghostscript 1.2 för GEM är ett bra-att-ha-program. Man kommer förmodligen inte köra det varje dag, men när man väl stöter på en PDF-fil är det väldigt behändigt att kunna läsa den också. Användargränssnittet är bra och logiskt konstruerat. Tyvärr har programmet i skrivande stund redan blivit lite utdaterat, eftersom Adobe har ändrat PDF-formatet. Det upptäckte jag till min förvåning när jag skulle läsa mitt skolschema, som var en PDF. Tidigare hade det fungerat hur bra som helst. Det är väl bara att hoppas någon tar upp fanan igen och

fortsätter Christians portningsarbete.

Henrik Gildå

BoxKite

En av Ataris starka sidor är att man som användare alltid enkelt har kunnat byta filväljare. För en sak är ju säker, Ataris egna inbyggda filväljare är inte mycket att hurra för. Redan från starten har det funnits andra filväljare som man kunnat installera. Installationen har i de flesta fall varit enkel - kopiera över prorammet i AUTO-mappen, starta om datom och vips, så har man en ny filväljare.

Många olika filväljare

Det finns ju nu för tiden en uppsjö filväljare. De som har funnits med länge: Selectric och Universal Item Selector, bara för att nämna några, utvecklas tyvärr inte längre. I takt med att operativsystemets möjligheter har ökat med färg, multitasking med mera, har de tidiga filväljarna börjat kännas lite gamla. Och har man installerat ett nytt filsystem som stödjer långa filnamn, så som VFAT i MagiC eller ext2 och Minix under MiNT/MultiTOS, så är den gamla generationens filväljare helt oanvändbara. Detta har resulterat i en del nyare filväljare. En som kom tidigt var Freedom som fortfarande utvecklas i viss mån. Freedom är en mycket snygg och modern filväljare med massor av finesser och inställningsmöjligheter, och som dessutom stödjer långa filnamn. Nackdelen är bara att den är väldigt svår att installera. På vissa system är den dessutom allt för buggig.

BoxKite

BoxKite är en modern och enkel, men ändå kraftfull filväljare för den nya tidens operativsystem. BoxKite är visserligen utseendemässigt inte lika snyggt och häftigt som Freedom, men de flesta av funktionerna som finns i Freedom finns även i BoxKite. Dessutom är BoxKite enkel att installera. I de fall som det anropande programmet stödjer det, är BoxKite dessutom icke modal.

Stödjer flera filsystem

BoxKite stödjer flera olika filsystem och tillåter filnamn som är upp till 256 tecken långt.

- TOS
- VFAT
- ext2
- Minix

Snabbval

BoxKite sparar de mest använda sökvägarna automatiskt, vilket gör att du som användare snabbt kan hoppa mellan olika sökvägar. Förutom detta finns även knapp, som användaren själv kan programmera, för att på så vis enbart visa filnamn som uppfyller vissa sökmasker. Sökmaskerna behöver alltså inte enbart vara ändelser, utan kan även vara av annan form, t.ex. kan en sökmask vara *@*. för att bara visa filer vars namn är en e-postadress.

Kraftfull sökfunktion

BoxKite har givetvis en kraftfull sökfunktion, så att du som användare kan söka efter filer som du inte kommer ihåg var de ligger eller exakt vad de heter.

Ändring av flaggorna

Du kan ändra följande flaggor för en fil i BoxKite

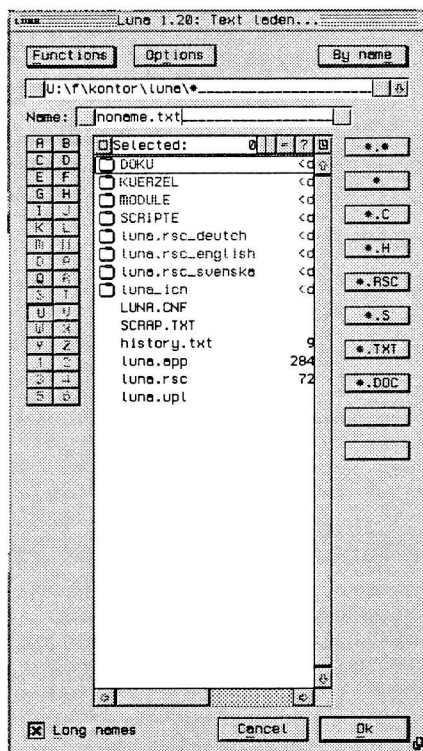
- Skrivskyddad
- Dold
- System
- Arkiv

I nuläget stöds tyvärr inte MiNT-flaggorna rörande filrättigheter och vem som är ägare till filen.

Övriga funktioner

BoxKite stödjer BubbleGEM och hjälpfilen finns nu på svenska. I BoxKite kan du givetvis utföra vanliga filoperationer så som:

- Skapa mappar
- Skapa tomma filer
- Ändra namn på befintliga filer
- Radera filer
- Flytta filer
- Kopiera filer



Svensk distribution:

HortCon - Jonas Möller Nielsen
Dotorpgatan 55D
521 44 Falköping
Tel.: 0515-594 41
<http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html>
Pris för svensk registrering: 200:-

Av: Jonas Möller Nielsen,
jonas.moller@mbox301.swipnet.se

zControl

Ralf Zimmermanns kontrollpanel, zControl, kommer sannolikt ut i en ny version före 1999 års utgång. zControl är en trevlig liten kontrollpanel som ersätter Ataris xControl. Fördelen med zControl är att fler installerade CPX-er kan visas än i xControl, i mån av plats på skrivbordet. Dessutom stödjer zControl, som enda kontrollpanel, HOME-mappen under MiNT. Detta innebär att på ett system med flera definierade användare, kan varje användare ha sin egen personliga uppsättning med CPX-moduler. Vilket i sin tur innebär att varje användare kan ha sina egna personliga inställningar i de olika CPX-modulerna.

Bland de buggfixar som Ralf Zimmermann planerar att rätta, är en år 2000-bugg samt att zControl inte stödjer sökvägar, som innehåller små bokstäver.

URL: <http://ralf.zimmermann.com/main.html>
Av: Jonas Möller Nielsen

SÄLJES!

Har nu bestämt mig för att sälja mina tidningar, om ni vet någon som är intresserad, så lämna min e-mail adress.

Atari världen 1993/ nr 1, 2, 3.
samt Nr 4 från 1990?

Atari ST en 1988/ nr 1
1989/ nr 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Atari Mega/ST magazin nr 1/88 samt 1, 2, 3, 4/
89 inkl extratidningar.

Svenska Hemdatortnytt

1986; nr 2 - 6,
1987; nr 1 - 6, 8.
1988; nr 1 - 8,
1989; nr 1 - 9
1990; nr 1 - 10
1991; nr 1, 4 - 10 inkl 6¢
1992; nr 1 - 5
1993; nr 1, 7
1994; nr 6

Allt om hemdatorer nr 4/83

Min hemdatortidning nr 5/83

Säljes helst hela samlingen, till seriös budgivare.

3-vliga häsningar från en gammal 1040 st samt
Mega ST4 ägare

Jimmy.Leijonfalk@swipnet.se

Effekter och sound

- av Claes Holmerup -

Denna artikel handlar om hur man kan använda olika effekter för att förgylla sin musik i studion - och kanske några små sidospår kring temat... Tidigare har vissa post-production effekter och vissa generella effekter beskrivits, men nu är det dags för lite mer specifika instrumenteffekter.

Hur skapar man ett "eget" sound?

Man måste förstås ha ett material som låter bra och sedan kombinerar man olika effekter för att få ihop en helhet som låter ännu bättre och som tilltalar alla människor - så att man kan sälja sin senaste hit i några miljoner exemplar. Svårt? Nej inte alls! Det är nära nog omöjligt!!! Nåja, kanske inte. Någon måste ju lyckas, så varför inte du?

Effekter - vad ska man med sånt till?

När du kommer in i en studio så ser du rack som är fulla med diverse mer eller mindre obegripliga prylar. Många av dem är effekter som används för att tillföra musiken - eller delar av den - någonting extra som gör att man lägger märke till något speciellt bland allt annat. Andra är effekter som ger en känsla av en speciell typ av rum och gör att man slipper höra en helt "torr" röst, som annars kan bli väldigt tråkig att lyssna på...

Syntarna då? De har ju också effekter inbyggda...

Det är givetvis så, att tillverkarna av syntar vill att deras fabriksljud ska låta så fräcka att alla bara måste ha deras senaste synt. I butiken låter alla väldigt bra, men vid en mer kritisk granskning i en tystare miljö, visar det sig tyvärr alldeles för ofta att dessa inbyggda effektenheter är av undermålig kvalitet och låter betydligt sämre än deras rackmonterade kusiner. Att man får för sig idén att lägga in en analog effektdel i en sampler, som ju kör med digital signalbehandling överallt annars, har jag mycket svårt att förstå eftersom mer brus än nödvändigt tillkommer och det är aldrig vidare kul - men det är ganska vanligt med ologiska lösningar. Man kan dessutom ofta bara välja en typ av effekt som gäller för alla ljuden - och inte flera olika effekter som kan användas till olika ljud samtidigt. Om det är på detta sätt så är det ofta bättre att ställa in synten utan några interna effekter alls och istället föröka med en extern effektburk för ändamålet.

Tycke och smak

Till väldigt stor del är användning av effekter en smaksak och något som låter bra i en persons öron låter säkert fruktansvärt i någon annans, men det är ju som med musik i allmänhet...

Vissa genre har väldigt fasta regler för hur det "ska" låta, medan andra tillåter nästan vad som helst. Se till exempel på dansbandens långa efterklang (reverb) som liknar den efterklang man får om man sjunger i en kyrka, hårdrockarnas hårt distade gitarrer, 70-talsdiscons wah-wahpedaler och 50-talsrockens och rockabillyns slap-back eko.

Tittar man vidare i technovärlden så härskar syntar med filter som sveper i realtid och nåde den som inte skulle använda sådana saker - då är man helt "ute"...

Kreativt?

De fastlåsta sound som är obligatoriska i vissa musikstilar och finns i diverse oskrivna lagar gör förstås att viss musik är otroligt förutsägbart och ganska ointressant att lyssna på, men man är inne på minerad mark om man börjar diskutera om sådant som egentligen bara handlar om smak. Det kan också vara mycket trevligt att lyssna på förutsägbart musik eftersom man vet vad man kan vänta sig hela tiden. Många tycker att det är trevligt när någon kommer på något nytt, men i vissa stilar bland dagens musik kopieras till och med själva ljuden, så att när en låt har släppts och har ett speciellt sound på baskaggen, så hör man exakt samma ljud på ett otal låtar ett par veckor senare när ett flertal artister har hunnit sampla ljudet för att använda det själva. Det blir väldigt tråkigt när folk hela tiden försöker apa efter varandra och inte skapar något eget. Lika ointressant blir det när vissa musiker tar en gammal hitlåt och gör om den helt till någon krystad rap-version som låter fruktansvärt jämfört med originalet. Vissa producenter tar gamla fina låtar, lägger till en ny techno- eller eurodisco-takt och låter några barnunga "sjunga" och verkligen göra hån av originalet (och sig själva...). Det kan inte räknas som cover, utan mer som en sorts parodi (något som jag definitivt inte tror var meningen från början...).

Hmmm.... Var var vi nu? Jo! Sound - eller ljudbild som man kanske kan översätta termen med om man tvunget ska leta upp en översättning.

Sound

Vad är det som kan göra en artist unik? Sångröst - absolut; vem har inte lyssnat med beundran på Luther Vandross, Mariah Carey, Michael Jackson, James Ingram, Whitney Houston, Elton John, George Michael m fl? - ven om man inte gillar deras musikstil så kan man inte annat än erkänna att de faktiskt sjunger väldigt bra och har en personlig röst som lätt känns igen.

Spelstil - definitivt; Säg vad man vill om sådana som exempelvis Eddie Van Halen, Eric Clapton, Robert Wells, Brian May och Stevie Wonder, men de behärskar sina instrument och har en egen spelstil som är svår att imitera. Bandets sound - givetvis; En låt av Queen känns igen omedelbart, Status Quo och ZZ Top likaså, Chic är omöjliga att ta miste på, SAGA, Chicago och INXS har också ett särpräglat sound - liksom många andra band. Många försöker hämta framgångsrika bands sound, men det lyckas oftast ganska dåligt eftersom man inte kan kopiera alla delarna som behövs för att det ska bli riktigt likt. Sådana försök till kopiering av sound ledde till att Queen tog patent på sitt gitarrsound!

Exempel på likriktad musik är våra svenska dansband och USA:s countryband. Techno tillhör också enligt min mening kategorin likriktad musik. Dansbanden fyller sin funktion trots att de låter väldigt lika, eftersom folk som går ut och dansar gärna vill veta vad de kan vänta sig, så att de inte behöver koncentrera sig så mycket på vad som händer i musiken. Samma sak gäller countrybanden - eftersom USA är ett stort bilgenomsusat land, behövs någon sorts musik som är förutsägbart som avkoppling på vägarna och förutom det fyller

countrymusiken samma funktion som de svenska dansbanden på danstillställningar. När det gäller techno så är det ungefär likadant, men då gäller det en annan målgrupp som väntar sig att det ska finnas fräcka effekter och syntar med svepande filter och återigen försvinner den egentliga musiken ut i periferin. Givetvis finns det variationer inom dessa genre också, men de är inte så väldigt stora som somliga vill påstå eftersom vissa givna regler aldrig kan brytas...

Hur skapar man ett bra sound?

Därom tvista de lärde - det är en fråga som man kan diskutera i det oändliga utan att komma fram till något eftersom det är en fråga om tycke och smak. Man kan aldrig förutsäga vad publiken kommer att tycka om, så det gäller att lita på sina egna öron och göra något som man själv gillar - annars är det svårt att göra det riktigt bra. Diverse effekter är i alla fall ett stort hjälpmedel för att skapa det egna soundet och här tänker jag ta upp några av de vanligare typerna och försöka förklara ungefär hur de brukar användas. Som vanligt när det gäller musik så är det tycke och smak som styr och det gör att man kan experimentera med "vansinniga" effekter om man vill, men vissa effekter gör bara att det låter förvirrat och grötigt, så det gäller att ha öronen med sig hela tiden vid slutmixen.

Ljuden i syntarna lämnar jag helt åt sitt öde. Självt använder jag i stort sett bara fabriksljud eftersom jag aldrig skulle ha tålamod att finslipa ett syntljud för att ändra någon löjligt liten detalj. Då är det enklare att kombinera två syntar som får spela samma sak, så får man en blandning av dem istället och kan på det sättet delvis skapa egna klanger. När man mixar syntarna så kan man låta dem vara helt "rena" genom att gå genom en linemixer (mixer som saknar tonkontroller) och därifrån som en stereomix vidare till två kanaler på den stora mixern - eller till datorn, portastudion e dyl om man föredrar att spela in allt där istället. Om man skapar sina egna syntljud så är det extremt viktigt att man låter signalen gå opåverkad - annars blir det ju ett annat sound än det man har skapat. Om man tycker att man vill tillföra syntljudet något extra, så kan man istället välja att använda en mixer med tonkontroller och kanske ge en viss synt lite extra diskant eller mellanregister för att sticka genom lite extra. Basen ska man dock vara lite försiktig med eftersom det lätt blir grötigt med för mycket bas. Om man skapar sina egna syntljud, så är det dock alltid bättre att skapa den extra diskanthöjningen (eller vad det nu kan vara) som önskas i synten, så att man slipper använda en mixer med tonkontroller, som både är dyrare och tillför mer brus än en linemixer.

De flesta syntar brusar. Det är faktiskt så illa att syntarna är idag de värsta bruskällorna i en digital studio. Kolla hur mycket syntarna brusar genom att lyssna när du trycker ner en tangent - alltså verkligen lyssna! Du kommer säkerligen att höra ett väsende ljud som väller fram ihop med det egentliga ljudet, väl maskerat av effekter o dyl, men sådant kan ställa till en del senare och man kan slita sitt hår när man börjar undra var bruset kommer ifrån... Ett sätt att bli av med en del brus, är att låta linemixerns utgång gå genom en DeNoiser från Behringer eller liknande rackburk. Om man vill skära bort bruset hårt så kan man få upp briljansen i ljudet med hjälp av en enhancer från exempelvis Behringer eller BBE. Var vaksam, så att inte för

mycket diskant försvinner, för det är svårt att återskapa något som inte finns och då kanske enhancern tillför nytt, önskat brus också... Effekterna i syntarna är, som jag nämnde tidigare, oftast tämligen mediokra. Det innebär att externa effekter är att föredra i de flesta fall, men ibland kan förstas budgeten sätta stopp för sådana tankar, tyvärr. Man kan också tänka på att syntarna med sina halvdåliga effekter kommer lite längre bak i ljudbilden, så då kanske man kan stå ut med de sämre effekterna ändå.

Vilka typer av effekter finns?

De är oräkneliga, men några huvudtyper är följande:

Reverb (eller efterklang): Den effekt du får när du sjunger i badrummet eller i en kyrka. Denna effekt är lite speciell eftersom många digitalt producerade reverb låter metalliskt eller som om de är uppbyggda av väldigt många enskilda delay (se nedan). Sanningen att säga så är egentligen ett naturligt reverb uppbyggt av våldsamt många olika delay, men i naturen krävs ingen processorkraft för att skapa ett fylligt resultat, utan alla dessa delay (som har alla möjliga olika tider för utklingning) sammantagna låter som ett kompakt reverb, utan några delayeffekter. Det tar väldigt mycket datorkraft för att producera ett dugligt reverb, så det är inget jag skulle rekommendera att använda en dator till. Det finns ett reverb inbyggt i Cubase Audio för Falcon, men det är verkligen ingen hit. Det finns ett antal olika reverb-plugins till Cubase VST för PC och Mac, men de som låter tillräckligt bra tar så mycket av datorns resurser i anspråk att det inte är realistiskt att använda i de flesta maskiner.

Reverb är den i särklass mest använda effekten och det finns en farlig massa varianter, som exempelvis "hall reverb", där det rör sig om ett stort rum och alltså långa reverbtider på flera sekunder innan ljudet har klingat färdigt; "room reverb" anger att det är ett mindre rum, där man får en känsla av att vara betydligt närmare den som sjunger eller spelar eftersom reverbtiden är betydligt kortare; "plate reverb" som säger att man imiterar en stor plåt (som länge var det bästa sättet att få ett väljudande reverb i skivstudios över hela världen), där man får ett ganska kort reverb som har en lite speciell ljudkaraktär. Det finns för många varianter för att ens skrapa på ytan om artikeln inte ska svälla ut över halva tidningen, så jag stoppar nog här. Många kallar felaktigt reverbeffekten för eko...

Delay (eller eko): Effekten som uppstår om du hojtar och gapar vid vissa berg, ner i djupa brunnar o dyl - alltså när ljudet studsar tillbaka och det låter som om orden upprepas. I naturen blir det oftast blandat med reverb, men i en effektburk kan det särskiljas och därigenom får man bättre kontroll på slutresultatet.

Chorus: Lite svårare att beskriva, men det är en sorts dubblering ihop med en fasvridning... Man kan få det att låta något i stil med att rösten låter som två röster, samtidigt som ljudet blir lite fylligare. I grund och botten är det en speciell typ av väldigt kort delayeffekt.

Flanger: En variant, något i stil med chorus, men med ett svepande ljud som är väldigt karaktäristiskt och nära nog omöjligt att

förklara i ord... Lite som ett svepande filter i en analog synt, men det kan användas på alla typer av ljud.

Vocoder: En gammal effekt som har kommit till nåder igen. Den hörs bl a i Cher's låt "Believe" och i Earth, Wind & Fire's "Let's groove". Ett lite metalliskt ljud där en ljudkälla (t ex en synt eller gitarr) tillåts modulera en annan ljudkälla (t ex en sångröst), så att det kan låta som om synten "sjunger" eller liknande, beroende på i hur stor grad man ställer in att ljudkällorna ska påverka varandra.

Wah-wah: Huvudsakligen en gitarreffekt som ofta hörs i Jimi Hendrix' låtar och i många discolåtar från 70-talet. Det kan beskrivas som en flanger där man styr "svepet" med hjälp av en fotpedal. Det finns även automatiska sådana, som reagerar tidsstyrt eller på ljudstyrkan, där svepet startar när man slår an tonen.

Distorsion: Från början en gitarreffekt, där man överstyr signalen (förstärker den så mycket att signalen börjar förstöras) så att man får ett vassare ljud - och förhoppningsvis låter det då illa på ett bra sätt... Ibland används distorsions-effekten på basen för att den ska få ett hårdare ljud och ibland används den t o m på sången. Det var lite olika effekter som kan användas för att skapa ett eget, unikt sound. Hur används de då?

Sång

I "normal" musik är sången det absolut viktigaste, eftersom den ska bära fram det eventuella budskap som finns och därför processeras den ofta ganska mycket. Först är det givetvis reverbet, där man oftast i en lugn låt väljer ett längre reverb för att det ska fylla ut och skapa en speciell stämning. I en snabbare låt är det normalt helt fel med ett långt reverb eftersom det lätt kan göra sången grötig, så att man inte hör orden ordentligt. Ofta kan man dessutom lägga på ett delay, som helst ska vara synkat till tempot i musiken, så att det inte hackar sönder takten på något sätt. Med delayet kan man lätta upp ljudet ytterligare och skapa ett annat sound, men det ska oftast hållas ganska lågt i volym eftersom det annars lätt kan gröta ihop orden på samma sätt som ett felaktigt reverb. I vissa musikstilar är det populärt med ett "slapback" eko, dvs ett eko som är ganska starkt i volym, men som bara har en repetition - vanligt i rockabilly och i många av Elvis' låtar. Vill man göra sången "fetare", kan man lägga lite chorus också, eller så kan man dubba sången.

Dubbing har ingenting med vinterdäck att göra, utan det innebär att man spelar in samma sång två eller flera gånger med samma röst och sedan spelar upp dessa samtidigt. Resultatet blir ett mycket kraftfullare ljud än om rösten hade varit ensam. Lyssna på Rick Astley's röst, exempelvis i "Never gonna give you up" (du kommer väl ihåg Stock, Aitken & Waterman), så har du ett bra exempel på hur dubbing låter. I de flesta av Rick Astley's låtar var sången dubbad 4 gånger, något som inte hör till vanligheterna. För det mesta dubbar man bara 2 gånger. ABBA's låtar var väldigt ofta dubbade också, för att uppnå ett mycket fylligare sound än vad som skulle vara möjligt annars. Dubbingen låter naturligare än en choruseffekt, så den är betydligt trevligare att använda.

För att göra sången bredare och fylligare så kan man använda ett annat trick också, nämligen en effekt som kan stämma om tonhöjden på signalen i väldigt små steg - på olika håll i höger respektive vänster kanal (t ex ytterst lite upp i vänster och lika mycket ner i höger). Originalsignalen ligger i mitten och är starkare mixad än effekten. Eftersom sången är ganska känslig så är det dock viktigt att använda effekterna med förstånd och inte överdriva dem! Regeln är: lyssna med effekter igång - och sedan helt utan effekter. Låter det sämre så ska effekterna skruvas ner eller tas bort och är man osäker på hur det ska vara så är det oftast bättre att låta bli att använda en effekt än att chansa. Vissa andra effekter, som exempelvis kompressor har jag beskrivit i en tidigare artikel och det är en effekt som nästan är obligatorisk på sång.

Gitarr - finns det sådana?

Så här i samplingarnas tidevarv, behövs då riktiga gitarrer? Man kan säga att en gitarr som spelar en ton i taget oftast går bra att ersätta med en synt. Ljuden i syntarna är ofta bra och till samplers finns det ju riktiga gitarrljud - men när det gäller ackord så kan man glömma det om det ska låta riktigt bra. Eftersom gitarren är ett instrument där man slår an strängarna en efter en, så behövs en kort paus mellan varje ton om man ska efterlikna instrumentet och det är inget nöje att sitta och editera varje ackord genom en hel låt. För att få det äkta så bör man i så fall även ta bort eller försvaga vissa toner eftersom en gitarrist i princip aldrig kan få samma anslag i varje ackord. Dessutom varierar man oftast mellan att slå an strängarna uppifrån eller nerifrån, så man måste också variera ordningen på tonerna. Svårt, men inte omöjligt - om man har mycket tid till övers...

Effekter som används på gitarren kan man hitta bland i stort sett alla kategorier. Man använder gärna både reverb, distorsion, chorus, flanger och delay i en salig soppa - och här är det ofta lättare att göra lite vilda saker eftersom gitarren "bara" ska spela toner och inte som sången dessutom bära fram en text som ska uppfattas av lyssnaren. Kompressor är mycket vanlig även här.

Bas - ska det vara något?

Som gammal bassist måste jag, tråkigt nog, erkänna att man i de flesta fall kan ersätta basen med syntar eller samplers. Man spelar nästan alltid bara en ton i taget och då kan samplers hålla precis samma tunga komp som en riktig bas. Det som kan skilja är spelsättet, men om man kan spela bas så är det åtminstone lätt att efterlikna sitt eget spelsätt på en synt. Om man använder en riktig bas så är de vanligaste effekterna chorus, kompressor och i vissa fall distorsion. Effekter som reverb och delay gör bara att basen grötar ihop sig och att den kan förstöra för andra instrument.

Syntar?

I lite om dessa nämnde jag i början av artikeln, men numera är det ju vanligt att syntarna får ersätta väldigt många instrument eftersom det förenklar för låtskrivarna och eftersom syntarna faktiskt kan härma många instrument väldigt bra. Piano är ett instrument som är svårt att få att låta riktigt bra även om det är samplat. Eftersom pianot egentligen behöver samplas i flera anslagsstyrkor på varje ton för att kunna låta riktigt äkta, så tar det enorma resurser i samplern. Man kan få en

kompromiss att fungera bra i en mix, men om man spelar pianot ensamt så hörs det oftast väldigt tydligt om det är äkta eller inte. Effekter till pianot är nog bara reverb - andra effekter förvränger ljudet och då är man egentligen inte ute efter ett rent pianoljud...

Brass är en annan instrumentgrupp som ofta ersätts av syntar. Ljudet kan vara av väldigt skiftande kvalitet i olika syntar, men man kan ofta få det att låta bra - under förutsättning att man först lyssnar på hur äkta brass låter och försöker spela på liknande sätt. Effekter till brass är mestadels reverb och ofta kan man använda ett reverb med lite längre klang än till sången, så att man får intrycket av att blåssektionen står längre bak än sångaren. Ibland kan närhet ge en önskvärd effekt - alltså ett kort rumsreverb som gör att blåsarna tycks stå i samma rum som man själv lyssnar - men då bör även sången ha ett liknande kort reverb. Stråkar var nog det första instrumentet som ersattes av syntar och i början lät de erbarmligt dåligt, men stråkmaskinerna fick en mycket framskjuten plats eftersom banden fick ett mycket fylligare ljud med hjälp av dem. Numera har alla syntar någon form av stråkljud och även här är resultatet av mycket skiftande karaktär. Normalt mixas stråkarna långt bak, som en "matta" som fyller ut i ljudbilden - och då kan nästan vilket halvdåligt stråkljud som helst fungera hyggligt, men vill man att stråkarna ska ha en mer framskjuten plats så ska man se upp lite... Effekter på stråkar är återigen i första hand reverb, men även chorus och ibland lite flanger.

Mera syntiga klanger är det svårt att säga något om eftersom de är fabricerade och inte förekommer bland naturliga instrument. Man kan utgå från att det är ganska fritt med effekterna, men man ska akta sig lite för att fläska på för mycket eftersom det kan bli en ljudbild som blir för mycket mättad om man låter för många syntar ha för "feta" ljud.

Trummor - ve och fasa...?

Hur lägger man effekter på trummor? En Hsvår fråga, men om du gillar Phil Collins' trumljud så lägger du ett gate reverb på dem. Ett kort rumsreverb kan också låta bra och kanske rentav en kombination av ett gate- och ett kort reverb, medan långa, stora rumsreverb grötar ihop trummorna och gör att de stör resten av musiken snarare än att stöda den. Gate reverb kanske ska förklaras lite extra; Det är ett reverb som efter att signalen blir svagare än en inställd nivå, klipps av helt, istället för att som ett vanligt reverb klinga ut, friställt för att som ett gate:ade reverb är särskilt bra till trummor eftersom det kan användas utan att ljudet blir bullrigt på grund av att trummorna fortsätter låta hela tiden som genom ett "normalt" reverb. I trummaskinernas tidsålder så är trumljudet också väldigt viktigt och de flesta trummaskiner idag låter mycket bra eftersom trumljud inte kräver särskilt mycket av en sampler och dagens trummaskiner är fyllda med samplade ljud. Utgångar är ett annat kapitel och jag är mycket nöjd med den trummaskin jag har eftersom den förutom stereoutgången har 8 separata utgångar, så att jag kan mixa maskinen precis som ett riktigt trumset - och lägga lite olika effekter beroende på vilka trummor det gäller. Bastrumma och virveltrumma, som spelar hela tiden, bör vara ganska sparsamt effektsatta, medan man kan vräka på lite mer effekter på pukorna, som ju i sig används som

en ljudeffekt för att markera olika händelser och därför kan tillåtas sticka ut en del. Har man en trummaskin med mera begränsade utgångar, så tycker jag att man bör ta ut åtminstone bastrumma och virveltrumma separat till mixern - och gärna hi-hat:en också, medan resten kan ligga kvar på stereoutgången.

Slutligen

Jag avslutar med att åter säga att det där med personligt sound är ett väldigt svårt kapitel eftersom mycket beror på personlig smak, men genom att använda två mycket fina mätinstrument som alla människor är begåvade med (även om man undrar ibland...) och genom att ta till sig goda råd så kan man i alla fall undvika de vanligaste misstagen, som exempelvis att använda för mycket eller fel effekter - eller för "feta" syntar som stjälar uppmärksamheten från annat som kanske är viktigare för låtens innehåll. För många häftiga ljud och ljud-effekter trötter ut lyssnaren - och det är ju lite onödigt, eller hur? Vilka mätinstrumenten är? Du har dem på varsin sida av huvudet och du ska absolut vara mycket försiktig med dem, eftersom de är ömtåliga och lätt skadas av för höga ljudtryck och då blir mindre användbara när du ska mixa din nästa megahit...

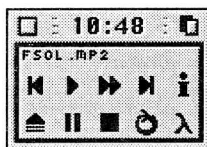
Nu märker jag att denna artikeln har blivit ganska lång - men det är svårt att sluta skriva om intressanta saker, så vad gör man? Hoppas att redaktören (och läsarna) står ut med mig... ;)

Jag återkommer i nästa nummer med en ny artikel om något som förhoppningsvis kan vara av intresse för er allihopa.

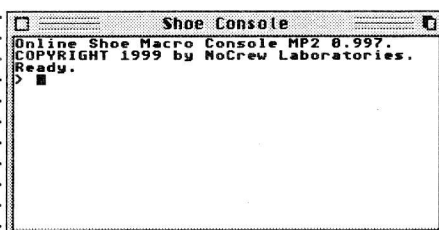
Tills dess - ha det så bra!
Claes Holmerup
claes@holmerup.com
www.holmerup.com

MPEG Audio Layer II decoder

Med detta program kan du lyssna på MPEG Audio Layer 2 (Mp2) komprimerad musik på Atari Falcon!



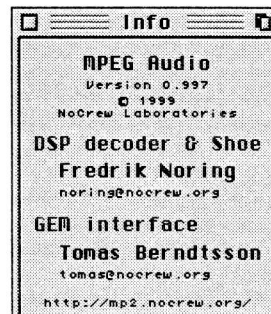
Mp2-spelaren är skriven av Fredrik Noring, som har skrivit DSP-dekodern och av Tomas Berndtsson, som gjort GEM-gränssnittet.



Spelaren har funnits sedan hösten 1996, då den första versionen dök upp. Sedan dess har två större versioner släppts. Den första hade ett snyggt grafiskt gränssnitt i GEM, den andra

innehöll en omskriven och förbättrad version av DSP-dekodern samt en inbyggd LISP. Den inbyggda LISP:en gör att spelaren går att programmera om, t.o.m. under drift. Man kan byta ut rutinerna som definierar knapparna, etc. etc.

Programmet kan köras både som en ACCessory och som ett vanligt program under de flesta operativsystem såsom TOS, MultiTOS, MagiC etc. Det fina är att programmet inte tar upp märkbart mycket processor-kraft, så man kan lyssna på musiken i bakgrunden utan att systemet slöas ner!



Fredrik, Tomas och Lars Brinkhoff har även skrivit drivrutiner för DSP:n och ljudmatrisen för Linux, så spelaren fungerar även där.

Programmet är freeware och senaste versionen, i skrivande stund version 0.997, finns att hämta från <http://mp2.nocrew.org/>.

/ Andreas Sjöo /

Svenska Atari BBS'er!

Kockens BBS	046-250256
MaSTer BBS	0303-92083
Shadow BBS	0521-30222
STraight BBS	031-3401548
The Toxic BBS	013-128907
Tomba BBS	033-271760

Uppgifterna är hämtade ifrån Svenska Atari BBS listan. BBS'erna är öppna dygnet runt och många av dem har även tillgång till SAKnet som är klubbens egna nätverk för att medlemmar och atari intresserade skall kunna byta erfarenheter samt kunna få support.



Nyheter kring Jaguar!

Spelkonsollernas heliga bitkrig

Nu har debatten om kraftpaketets verkliga sammansättning åter flammats upp när Sega släpper sin 128-bitars Dreamcast. För oss med hjärta för Atari och framförallt för dem, som löst sina fritidsproblem med Jaguaren, så kommer detta nya munhuggeri som en kär välsingelse. Vilka påståenden och debatter har det inte varit när Atari släppte världens första 64-bitars spel- och multimediakonsoll? Var och är Atari Jaguar en 64-bitars spelkonsoll? Varför finns det då en Motorola 68000 på kretskortet! Nu får någon annan äntligen fungera måltavla i påhopp och påståenden och försvara varje bit i konstruktionstekniken och framförandet av färgdjup, upplösning och polygonhastigheter.

Jaguardesignern John Mathieson fick gå in i den då heta debatten och hans förklaring kring hårdvaran i Jaguar var rak och entydig där han förklarade till vad och hur systemresurserna användes, lyssnade någon på honom mer än Jaguarägare?

Bernie Stolar från Sega USA har gått ut i media och förklarat hur det ligger till med sammansättningen kring spelkonsoller och framförallt för deras Dreamcast. Det han säger är som taget vad John Mathieson sa för flera år sedan och man känner nu i efterhand att Atari Jaguar verkligen är och var ett mästerverk i bra teknik.

Bernie förklarade bit-kriget som var tidigare och som starkt bidrog till att just Sega Saturn blev ett misslyckande. Han sa: "Let me state this now, not a single system out there is pure 8, 16, 32, or 64 bit. Each one has components within it that is best suited for that console's needs. For example. The N64 has a 64bit main CPU, but an 8 bit bus. Yes you read that correctly, 8 bit. That is because that bus was most efficient with the type of ram they used. The Saturn it self is full of parts ranging from 32 down to 8 bit. So there is no such thing as a true 64, 32, or even 128 bit system"

När man läser detta så förstår man vilket kraftpaket Jaguaren verkligen är, här kommer Mathiesons fler år gamla uttalande: "Jaguar has a 64-bit memory interface to get a high bandwidth out of cheap DRAM. Where the system needs to be 64-bit then it is 64-bit, so the Object Processor, which takes data from DRAM and builds the display is 64-bit; and the BLITTER, which does all the 3D rendering, screen clearing, and pixel shuffling, is 64-bit. Where the system does not need to be 64-bit, it isn't. There is no point in a 64-bit address space in a games console! 3D calculations and audio processing do not generally use 64-bit numbers, so there would be no advantage to 64-bit processors for this."

Atari hade ett kontrakt med Big Blue (IBM) för distribuering av Jaguarenheter och nu träder en annan stor aktör på datormarknaden fram, Microsoft som lyfter in sitt Windows CE i Dreamcast i sann DirectX anda. Närvaron av mjukvarujätten har redan gett Dreamcast ett berättigande, men ack så otrevlig baksida. När stora delar datorspelindustrin valt att arbeta med OpenGL och GLIDE mini-GL drivare, så sitter Dreamcast med Direct 3D med vilken Microsoft inte varit kända för att ge god support för. Ett annat mer större problem blir att utvecklare inte kan gräva i hårdvaran, som de kunde med Saturn utan blir utelämnade för vad MS WinCE tillåter.

Sega Dreamcast siktar givetvis att ta marknadsandelar från succéartade Sony Playstation, som sålt 21 miljoner enheter 1998/99 jämfört med Sega Saturns totala försäljning på 8.8 miljoner enheter.

Det har nu äntligen klarlagts att man kan inte definiera en spelkonsoll som 32-, 64- eller 128 bitar. Vad gäller Atari Jaguar, så är objektprocessorn och Blittret av äkta 64-bitars komponenter, båda inbakade i kretsen "Tom" så denna skall anses vara äkta. Gör då resten av komponenterna konsollen till en 32-bitars total enhet? Vissa påstod detta då maximal registerstorlek i de programmerbara kretsarna är 32-bitar och andra framförde att Jaguaren använder 64-bitars komponenter och att GPU:n kan accessa 64 bitar data om det efterfrågas. Hit hör även att Jaguar använder en 64-bitars minnesarkitektur.

Med andra ord, Jaguaren har en styrka av att skyfla 64-bitar data, vilket är viktigt för spel, så konsollen skall ses som 64-bitar, men det betyder inte att den är renodlad 64-bitar. Ett resonemang både Mathieson och Stolar framför i det heliga bitkriget.

Midsummer

Projekteringen kring Jaguarens efterföljare nådde aldrig prototypstadiet, bestod av ett chipset kallat Midsummer. Fullt bakåt kompatibel till Jaguar och två till fyra gånger snabbare än Sony PlayStation med ett komplett C/C++ utvecklingspaket tillgängligt.

Nya spel till Jaguar

Songbird Productions annonserar ett beställningsprogram via Internet för deras kommande spel till Jaguar. De lockar även med specialgåva för dem som beställer alla just nu fyra nya titlarna. Namn och tidsplan för spelen är:

Skyhammer 1999 Dec 20, Soccer Kid 2000 Feb 7, Hyper Force 2000 Mars 20 och Protector 2000 Maj 8. Priserna är satta till \$69.95.



Information om dessa spel finns på deras hemsida <http://songbird.atari.org> I nyhetsbultentinen värdar de om förbeställning redan nu, så att de tillverkar rätt antal

cartridges. De motiverar priset och förbeställningar med att de skapar nya produkter till en väldigt snäv marknad. Att sända 25 dollar i dispositionsavgift för varje spel innan ett visst datum och att de fortfarande letar efter en leverantör i Europa gör i varje fall mig lite tveksam, man får ta och surfa dit och läsa "mellan raderna" hur de tänkt sig marknadsföra och distribuera dessa nya spel. Tidningen Gamefan i USA hade en artikel om de två första spelen från Songbird, där nämndes även två andra speltillverkare för Jaguar, 4Play och OMC.

4Play snart aktuella med Battlesphere och OMC Games med Age of Darkness och Assassin. Besökarna på JagFest '99 hade enligt utsago visat stort intresse för Skyhammer och rönt beröm hur väl spelet hade en stabil framerate och attraktiv grafik.

Jaguaren - en öppen plattform

På adressen <http://home.sprynet.com/~thunderbird/> kan man läsa hur man just nu börjat avkoda Battlesphere med hjälp av åtta modifierade Jaguarkonsoller och EPROM-kort. De har räknat ut att det maximalt kommer ta 125 dagar att avkoda mjukvarukodningen och lagt en förhoppning att det skall ske på halva denna tid. De åtta Jaguarena bootar ständigt och det kontrolleras om de klarar kodningen.

Hasbro deklarerade den 14 maj i år att Jaguaren kan ses som en "öppen" plattform. Det är alltså fritt fram för vem som helst att avkryptera, hacka och koppla konsollen till vad som helt och Hasbro kommer inte att lyfta ett finger för att stoppa detta. Battlesphere kommer alltså att återlanseras i ny skepnad och även Protector.

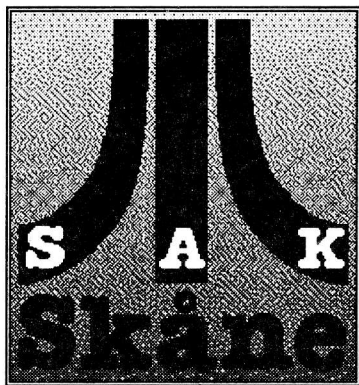
Mille Babic



031 - 340 15 48 (V34+/ISDN)
031 - 340 15 49 (ISDN)

Öppen dygnet runt. Här har du som medlem extra bra status med tillgång till bla 8 CD-ROMS skivor med filer/program. Plus hårddiskar på totalt 4.3 Gb! Två telefonlinjer för att det alltid skall vara lätt att komma fram. Så varför inte leta fram terminalprogrammet och slå en signal! Max hastighet för modem 33600 Bps! Nu även med ISDN 64000 Bps!

Mvh Bertil Jägard SysOp...



SAK/SKÅNE INFORMERAR

Hej igen alla Skåningar (och andra med förresten). Vad händer i den södra lokalföreningen nuförtiden då? Tja, förutom att vi numera ses jämna veckor istället för ojämna så är det samma gamla slitstarka gäng som innan. Det har iof tillkommit lite nya ansikte, samtidigt som det fallit bort en del gamla.

Nu ser det dock ut som om det kan bli lite problem i framtiden. Den klubb som vi delar lokalen med (BALM) har börjat snacka om att lägga ner lokalen. Deras klubb är inte så välbesökt mera, och lokalen sköts väldigt dåligt, samtidigt som det ju oxå skall betalas hyra. Vi i SAK/skåne har ju betalat en liten summa till BALM varje månad för att få ett litet hörn i

lokalen till våra kära Ataridatorer.

Skulle nu BALM lägga ner sin lokal verksamhet, så har vi redan bestämt att driva SAK/Skåne vidare i hemma hos regi. Dvs, vi alternerar träffarna hemma hos varandra. Det funkar säkerligen bra om man bara lägger upp ett schema som ju sen kan skickas ut tex här i AM.

För övrigt så knallar det på, och ingen av oss har som sagt ens funderat på att lägga ner avdelningen. Och enligt vad jag har hört så är vi den enda nu fungerande lokalavdelningen i Sverige.

Vi fick föressten fint besök förra gången då vår ordförande i moderklubben Mille Babic var vänlig nog att ta en tur till Malmö och hälsa på oss i lokalen. Det var trevligt även om han bara förstod hälften av vad vi sa :-) Vi ser gärna fler besökare från andra delar av Sverige.

Nåväl, tills jag meddelar något annat så fortsätter vi att träffas i lokalen, **Måndagar 19:00 jämna veckor.**

VÄLKOMNA!

Mvh J.Kock, Ordförande SAK/Skåne

Studiokvalite' ur en Falcon!

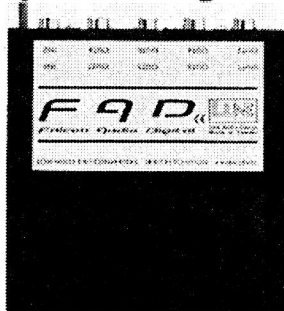
Kritiskt klart ljud med skir diskant och fast, djup bas, utan brus och störningar, är väl inte något som Falconens interna ljudkrets gjort sig känd för. Våra FAD och Jam interface lyfter ljudet till studiokvalite', utan krånglig installation och problematiska drivrutiner, med de flesta D2D-programmen (tex Cubase Audio, The Audio Tracker, Studio son, Quincy!)

FAD Falcon Audio Digital

Samma rena ljud som (18bits) Jam interfacen, men utan balanserade anslutningar, dvs mycket låg distortion och lågt brus. Studio-ljudnivån (1.25V RMS) minimerar problem med störningar, brum etc.

2IN/8UT ~~2470:-~~

2090:-!!! inkl moms
(1672:- +moms)



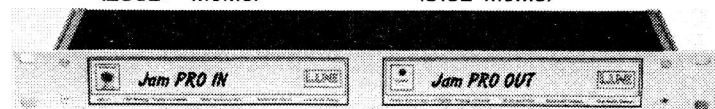
Jam PRO! Proffs lösningen. Upp till åtta balanserade in och utgångar i professionellt 19" rack utförande. 18bit A/D och 24bit D/A omvandlare ger optimalt ljud genom Falkens 16bit ljud system.

2IN/8UT ~~3990:-~~

3190:-!!! inkl moms
(2552:- +moms)

8IN/8UT ~~4990:-~~

3990:-!!! inkl moms
(3192:- +moms)



En viss leveranstid kan förekomma.



Line audio box 14035 291 14 Rinkaby tel 044-225496 fax 044-225420
email: info@lineaudio.se Hemsida: www.lineaudio.se



EMAGIC (C-LAB) NOTATOR SL & CREATOR SL BRUKERE!

• Bruker du Emagic (tidigere C-Lab) sin Notator SL eller Creator SL sequencer til din Atari ST?

• Har du problemer med support fra Emagic siden de ikke lenger selger disse programmene?

• Leter du etter andre som bruker de samme programmene for å diskutere problemer, komme med idéer og annet?

• Ser du etter de siste oppdateringene, tips for bruk, Atari utilities som passer sammen med Notator/Creator SL etc?

Hvis du har en email adresse så kan du bli med på mailinglisten helt GRATIS og komme i kontakt med over 120 medlemmer fra hele verden! Listen er åpen for alle, enten du er helt ny, hobbymusiker eller profesjonell. Alle diskusjoner foregår på engelsk.

Vil du bli medlem så skriv en email til: majordomo@burger.forfree.at med meldingen: subscribe notator

For mer informasjon, tips, filer, FAQ (Frequently Asked Questions) og mye annet, sjekk ut websiden på:

<http://members.forfree.at/~notator>

Hallvard Tangerås
Notator/Creator mailingliste administrator/eier
(owner-notator@burger.forfree.at)

SÄLJES!

Jag säljer min gamla fina laserskrivare: **SLM 605** i mkt bra skick. Pris kan diskuteras. Ring! Jan Ohlin, tel 08 / 649 44 47, epost: janohlin@yahoo.com

Vill du också annonsera? Skicka i så fall in din annons till redaktionen! Antingen per fax/brev eller mail till

info@sak.nu

Styrelsen önskar alla medlemmar en God Jul och ett Gott Nytt År! Vi hoppas att även år 2000 skall bli ett roligt och intressant Atari år. Klubben fyller för övrigt **15 år** också.

Mvh Styrelsen...

Nordic Atari Show 99 - sett ur NAS-generalens ögon (igen-igen!)

Det känns nu för mig som en följetong att skriva om NAS, framförallt om NAS99. Läsare av AtariMagasinet med gott minne eller de som tycker om att läsa mina artiklar, vet att jag skrev om NAS99 i förra numret. Rubriken på denna artikel är nästan samma, som de föregående. Gott minne menar jag mest med att när jag skrev artikeln om NAS i förra numret, så hade konventet inte utspelat sig ännu. Tidningen trycktes precis i samband med när vi höll årets mäsas. De som hade vänligheten att besöka mässan detta år lär ha märkt att artikeln till största delen beskrev vad som verkligen hände. Det känns härligt att jag ändå kunde förutspå händelseutvecklingen så exakt. Med denna artikel lägger jag till de delar, som jag tyvärr inte kunde förutspå, bl a några av de som dök upp.

Mässan hölls liksom året innan i IOGT-NTO lokaler på Första Långgatan 20 i Göteborg i juni månad. Huset där allt skedde övertogs två månader senare av en Norsk hotellkedja, som skall satsa på övernattningsrum till passagerare på Stenabåtarna mot Danmark och Tyskland. Detta innebär att NASY2K inte kommer att hållas på denna plats. IOGT-NTO har uttalat att de i sina nya lokaler på Fjärde Långgatan kommer att kunna fortsättningsvis kunna hyra ut rum till olika föreningar och samfund, vilket låter betryggande för vår del. SAK styrelse utsåg sekreteraren Jonas Möller Nielsen till nästa NAS-general, något jag själv var nöjd med. Inte bara för att det blev Jonas, utan att jag själv "slapp" koordinera ett tredje NAS i följd. Ordningen har annars varit tidigare att man växlar ansvarig för varje år.

Temat för i år är Atari & Nätverk och vi har riktat resurser på att presentera nätverkslösningar, både för de senaste kompatibla datorerna som använder sig av nätverkskort, men även hur vi kan behålla de Atari datorer vi har hemma trots att Wintel gör sitt intrång i hemmen. Vi visade under NAS99 att det finns möjligheter att koppla ihop våra datorer med varandra, men även mot andra plattformar i ett Ethernet.

Duktigt nätverkskunnigt folk med egna datorer, hubbar, nätverksladdar och allt som behövdes fanns på plats och kunde demonstrera hur original Atari-datorer och de senaste kompatibla modellerna löste uppgifterna. Till en början arbetade fyra grupperingar med att först få igång sina egna enheter, sedan övergick det hela mot större sammankopplingar näten emellan. Bristen på en fast lina eller åtminstone en ISDN-anslutning mot Internet medförde att den enda telefonlinan vi hade på mässan kopplades mot nätverket för att påvisa hur flera datorer kan göra Internet-sessioner på Internet samtidigt via

de lokala framtagna nätverken. Bertil Jägar hade även detta år med sig STRAIGHT BBS vilken även den pollade av meddelandeskörden med hjälp av telefonlinan.

Internetleverantören Tripnet hade lovat mig en fast IP-adress, som NAS kunde använda sig av. Detta skulle medföra att de lokala nätverk som var framtagna på NAS kunde ansluta sig till Internet på ett helt annat sätt. Det hade varit möjligt att via NAS hemsida och andra media sprida denna IP-adress och möjliggöra att användare ute på nätet kunde surfa in på NAS. De skulle även kunna köra Telnet-sessioner och FTP mot den Apacheserver Erik Häll installerat på sin Hades. Dessvärre kom IP-adressen för sent, trots att jag skickade ett antal e-post till Tripnet under mässdagarna.

skrivit, så har jag ofta på mässorna vänt mig till Andreas för att få råd och tips vad gäller SCSI-enheter, något jag tacksamt anammat. Till NASY2K kommer jag själv att ha med mig min 40 MHz Falc med tre SCSI-HD på vardera 1 Gigabyte hårddiskar, två CD-ROM spelare och en tape bandstation med 500 MB Cartridge-enheter. Jag har även utökat datorn med en intern IDE-hårddisk där systemprogramvaran finns.

Jörgen Nyberg dök upp under lördagen med sin Milan040, så det var trevligt att det även detta år fanns en Milan på NAS. Hanses Milan var mer komplett och fungerande än den prototyp vi fick låna till NAS98.

Röderna Henrik (Hencox) och Torbjörn (InSTream) Gildå (Nature), pojkar bakom Reeking Rubber satt i ett rum med

Andreas Sjö. De båda satt under NAS-dagarna och kodade sina nya spel till Falcon i program-språket assembler. Vi såg för första gången försmak och aktiv programmering av två kommande spel till Falcon, natris och Aces High. Båda dessa har nätverksegenskaper och kan med hjälp av STInG ansluta flera spelare i den aldrig populära termen nätverksspel.

Själv satt jag i ett rum med Bertil Jägar, som givetvis hade med sig STRAIGHT BBS även detta år. Två Jaguarer hade placerats centralt där ett bra antal spel fanns att testköra. Det var Bertil och Jörgen Bergström som tog med sig dessa 64-bitars multimediaskonsoller.

En annan själ alltid närvarande under NAS är Claes Holmerup. Han demonstrerade ljudbearbetningsprogrammet DSP-Suite med moduler för analyser, DeNoiser, EQ, Cubase Audio, CD-Recorder. Andra som syntes i mängden och hade med sig någon form av utrustning var Sven Eriksson med bl a 8-bitars Atari originaldatorer att beskåda och testa, Fabian Mossberg (hans far Gunnar var på NAS en kort stund) och Timothy von Schedwin, de hade med sig var sin Falc de satt och plockade isär. En annan långväga

gäst var kostymklädde Pascal Poglio, han tog sig friheten att flyga till NAS från Frankrike och bo på ett förstklassigt hotell under dagarna.

Johan Klockars var över och visade upp en prototyp av Eclipse i en Falcon towerlåda. Några tester och benchmarks togs fram med bl a FVDI (Fenix VDI) installerat på systemet. Var inte riktigt närvarande där själv, men vet sedan tidigare att FVDI är 12 gånger snabbare referens en original Falcon. FVDI är alltså mjukvara att driva Eclipse-adaptorn med ett grafikkort insatt. Bengt Adolfsson kom med sin kompis Esa och hade med sig många hårdvarukomponenter av olika slag för Atari-datorerna. Själv köpte jag ytterligare ett Atari silversmycke av honom, samt under söndagen en Atari SM124 original av honom som jag fick för en billig penning.

Två trevliga inslag vad gällde NAS99 var nyhetsbevakningen av tidningsmedia.

DAGGSKIMMER

fc3 Scandinavia

www.leuf.org -- www.leuf.com
svensk supportwebb: <http://come.to/fc3>
hemsida f r Bokf ring3: <http://come.to/bokf3>

Produktexempel (pris inkl moms):

- I. • **Qwertyx**, adapter for PC tangentbord och seriel mus, Kr 820.
- II. • **ST eller STE kortadapter** for IDE och TOS2, Kr 1100.
- III. • **Becroft musadapter**, Kr 320.
- IV. • **FaST Club CD-samlingar**, varierande pris beroende p inneh ll

Mer info finns p svenska webbsidorna, inklusive utfrligare prislista.

Daggskimmer fc3

Falcon & Compatible Competence Center

E-post: fc3@leuf.org

Kontor: 040-298427 -- FAX: 040-298437

Sveriges Rikes postutdelning:

Daggskimmer, Zenithgatan 56, 21214 Malm

Längs fönsterraden i seminariummet placerades Erik Häll med sina datorer, bredvid satt Jonas Möller Nielsen med sin Hades och Jan Persson fyllde ut resten av fönsterraden med sin utrustning och försäljningsdel av hård- och mjukvaror. Utveckling och konfigurerings av datorerna skedde där i rask takt alla de tre NAS-dagarna. I rummet bredvid gäckade Martin-Eric Racine och pahatrik nykomna från Finland. Till en början satt även Kenneth Medin i detta rum, men med att det visade sig finnas ett rum mer centralt inne på mässan och närheten till telefonjacket, så flyttades alla Kenneths datorer dit.

Nicholas Sandqvist satt även han och konfigurerade nät med SUN Sparc och Linux. Bredvid honom fanns Shadow BBS Sysop, Andreas Dahlberg. Dessa två har som vana att vara med på NAS och som jag tidigare

Gratistidningen Metro var tidigt ute och ville absolut ordna en artikel innan NAS, det gick att lösa genom att intervju mig per telefon och att de sedan skickade en fotograf hem till mig. På bilden som publicerades i tidningen syntes jag framför min Falcon. Det trevliga med denna gratistidning är att den distribueras till varje buss och varje spårvagn i Göteborg. Dessutom finns tidningsstationer vid varje större hållplats och för att inte tala om alla de affärer som har Metro vid sina ingångar. Göteborgs-Posten besökte NAS under fredagen med en reporter och en fotograf. De hann ta sig runt mässan och fick väldigt bra info med i artikeln, som var väldigt stor. Bilden de publicerade var en på Jesper Brännmark där de tog hjälp av Jespers 1000-wattslampa, han släpade ner på tåget från Stockholm med några mindre. Artikeln publicerades i lördagsnumret.

Seminarierna var även i år välbesökta och försäljningen av kaffe, Cola, korv och godis gick bra där alla i styrelsen hjälpte till och ett tack framförallt till Tommy Johnsson, som tog inträde och satt med försäljningen i Cafeet under långa stunder.

Fick testa några programnyheter från Tyskland i samband med mässan. Dessvärre hann jag av tidsschemat varken presentera dem eller testa dem ordentligt. Det var bl a Chatter och Matthias Jaap upphottade version 3 av Homepage Penguin.

Väl mött nästa gång år 2000.

Mille Babic

NAS2K The Nordic Atari Show Millenium edition

Svenska Atariklubbens styrelse har nu bestämt att det kommer att hållas en Nordic Atari Show år 2000, NAS2K. Precis som tidigare år kommer tillställningen att hållas i centrala Göteborg. Tidpunkten blir ca. 1 vecka senare än tidigare år, 16-18 juni. Orsaken är den att alla skolor inte har slutat då NAS har hållits tidigare år, vilket har resulterat i att besöksantalet under fredag har varit lågt. Även öppettiderna under fredagen har ändrats. Från att tidigare ha öppnat redan klockan 11 på fredagen, kommer NAS2K att först öppna klockan 15:00 på fredagen. Den senarelagda öppningen och att mässan kommer att läggas en vecka längre in i juni, tror NAS2K-generalen, Jonas Möller Nielsen, kommer att resultera i en mer förtätad mäsas under fredagen. Under NAS2K kommer även en del andra nyheter att presenteras för att höja minglingsfaktorn under fredagen, men det kommer inte att avslöjas ännu. För den som vill hålla sig informerad om det fortsatta arbetet med NAS2K, hänvisas till:

NAS2Ks mailinglista. Anmäl dig till listan gör du genom att skicka ett brev till: Andreas Sjö, mrfuture@tripnet.se med information om ditt namn och e-postadress och att du vill vara med i NAS-mailinglista.

NAS2K-hemsida: <http://www.sak.nu/nas/>
Anmäl till NAS2K mailinglista:
mrfuture@tripnet.se

Av: Jonas Möller Nielsen

Gemar Backup



Har du står hårddisk och funderar på att skaffa dig någon form av SCSI streamer för att kunna göra en riktig backup på den? Då kan jag inget annat än att rekommendera GEMAR! Det är ett förträffligt program skrivet av en tysk kille som heter Steffen Engel och programet är Shareware. Som ni alla säkert vet vid det här laget så driver jag STRAIGHT BBS, Eftersom jag då har flera hårddiskar på totalt 4.3Gb så är det ju inte att tänka på att sitta och göra backup med disketter längre utan det måste till lite rejälare grejor. Min lösning på detta problemet var att införskaffa en Streamer som man kunde ansluta till SCSI kontrollern tillsammans med hårddiskar och annat. Det jag då skaffade var en DAT-Streamer som kan lagra totalt 2Gb på ett vanligt 4mm 90M DAT band. Anledningen till just DAT band var just kapaciteten för att kunna slippa byta band för ofta.

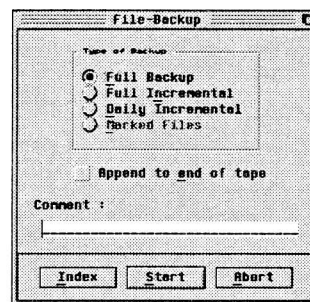
Efter att ha kollat på Diamond backup och då jämfört den med Gemar så fann jag att Gemar var den som hade stöd för dom flesta SCSI-Streamers som finns samt att funktionerna var fler i Gemar med bla XFS modul både till MagiC & MiNT för att kunna ha den som en enhet direkt på desktop samt även styra den med medföljande CPX. Samt även möjligheten att göra små egna batch filer som gör så att man kan automatisera backuperna! Det är då speciellt intressant när man kör BBS då basen skall sköta saker och ting själv utan tillsyn.

Vad kan då Gemar göra? Den kan självklart göra vanlig backup på dina filer den kan göra uppdatera backup dvs du gör backup endast på filer som blivit ändrade sedan senaste backupen. Den kan även göra image backup

dvs den gör en kopia av hårddisken som den är. Men det vanligaste är att man gör backup på filerna på resp partition detta för att enkelt kunna återhämta endast en speciell fil eller liknande.

Backup

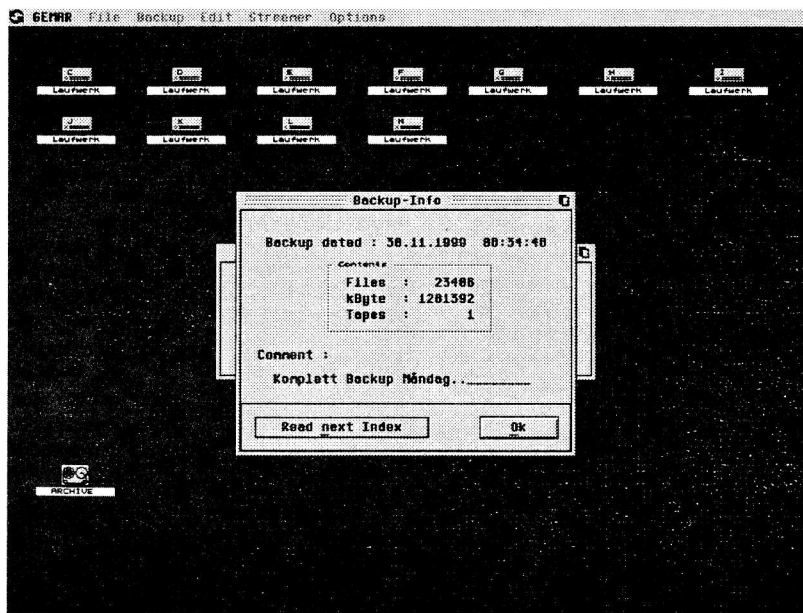
För att göra en backup på tex D partitionen så får man först trycka på Load tape så att ikonen längst ner blir aktiv dvs din streamer, Sedan dubbelklickar du bara på tex D partitionen på Gemars desktop så att gemar läser in alla mapper på den partitionen. Du får då upp ett fönster precis som när du öppnar en drive på desktop. Men här får du nu välja dom filer du vill göra backup på. Vill du ta alla så är det bara att trycka Control-A så markeras alla filerna. När det är gjort så trycker man Control-B för backup och får upp en ruta där du kan skriva in en förklaring på vad det är för backup samt om Gemar skall "append to end of tape". Vilket då innebär att om du redan har gjort en backup innan på bandet och vill lägga på mer så skall du kryssa i den rutan (Se bild!) för då



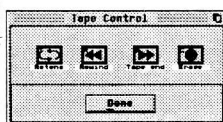
lägger den denna backupen efter den som redan finns! I annat fall så kommer Gemar att börja ifrån början på bandet. Skulle bandet bli fullt så kommer Gemar att stanna och tala om att bandet är fullt samt be dig sätta i nästa så den kan göra backupen klar.

Återställa

Eller Restore som det heter så fint på Engelska! Samma sak där Alt-L för att ladda bandet eller göra din streamer aktiv! Det du gör då är att du dubbelklickar på streamer ikonen längst ner till vänster på gemars desktop det den frågar är vilket index som du vill att den skall hämta. Vill du tex hämta backup 3 på bandet så ändrar du till index 3 så hoppar den förbi dom två första. Det finns även så att man



kan scanna igenom bandet för att kolla vad som ligger på det! GEMAR har även en liten panel där du kan manuellt spola till bandslut & spola tillbaka samt även radera bandet (Se bild!). När GEMAR då har hämtat ditt index så

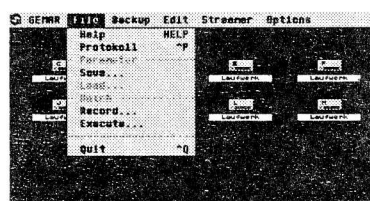


kommer det upp ett fönster med din lilla förklaring på vad det är samt lite statistik på hur många filer/Kb etc.

När du valt att det är ok så får du upp ett fönster med partitionerna som backuppen består av och då är det bara till att dubbelklicka på den du skall återställa något på samt markera fil/filer precis som vid backup'en och sedan välja Restore så hämtar den filerna ifrån bandet.

Batch

Vill man då tex underlätta när man skall göra backup om man tex göra backup på samma saker ganska ofta så är det att föredra att göra en liten batchfil som man kan köra ifrån GEMAR direkt så slipper man en massa klickande och markerande av filer! OBS! det fungerar endast om man har registrerat GEMAR. För att underlätta skapandet av batchfiler så kan du faktiskt spela in "Record" i GEMAR så du behöver inte skriva dom själv. På BBS'en



har jag tre olika batchfiler! En som körs på måndagar och det den gör då är att den gör backup på hela BBS'en dvs alla partitioner. Från Tisdag-Lördag gör den backup på dom 4 partitioner som BBS'en använder mest och det gör den append to end så det läggs på samma band. På söndag gör den också backup på dom 4 partitionerna fast här skickar GEMAR en Eject till streamern när den avslutar så att bandet åker ur streamern och sitter i luckan tills jag bytt det. Så det är hel automatiserat! Jag har 5 stycken band så jag har alltså 4 veckors backup bakåt hela tiden. Så skulle BBS'ens hårddisk rasa så kan jag gå tillbaka en dag samt om den andra hårddisken går åt skogen med alla filer så är det högst en vecka tillbaka.

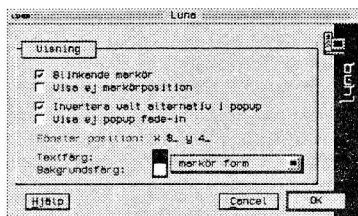
Som avslutning kan jag väl säga det att jag har registrerat både XFS'en (för MagiC) samt själva programmet hos Steffen och efter att ha testat och kört XFS modul där man får använda TAR.TTP för att göra backup så upptäckte jag att för att sedan kunna läsa dessa band som är sparade med tar så måste man skaffa en import modul som en annan kille har gjort till GEMAR som också är Shareware! Jag registrerade även den men efter att ha jämfört hastigheten med att göra backuper med hjälp av GEMARs batchfiler så är GEMAR snabbast plus att det räcker med att registrera själva GEMAR endast. Så funderar du på att skaffa dig en SCSI streamer så kan jag varmt rekommendera GEMAR! Du alltid kolla på <http://home.t-online.de/home/steffen.engel/> som är Steffen Engels hemsida där du kan hitta senaste versionen. Eller så ringer du till BBS'en och laddar ner GEMAR306.TOS.

Bertil Jägar..



version 1.20

De mest använda texteditorerna på Atari-maskiner idag är nog Everest och QES. De är båda snabba, fungerar bra på alla maskiner och stödjer textmakron, kurzels. I takt med att nya finesser har tillkommit, så som färg, BubbleGEM med mera, har dessa båda textredigerare börjat kännas lite tråkiga, även om de gör saken väl och är fullt användbara. Det har därför ganska nyligen kommit en ny textredigerare, Luna, från RGG Software.



Modern textredigerare

Luna är en modern och kraftfull textredigerare. Den har ett grafiskt gränssnitt i färg med en hel del nya grepp, när det gäller formgivningen på dialogerna (figur 1). Givetvis har Luna stöd för flera dokument samtidigt. Ett intressant grepp är att rullgardinsmenyerna inte är överst på bildskärmen, utan är lokaliserade i varje öppet fönster, precis som i Windows (figur



2).

Kraftfulla blockfunktioner

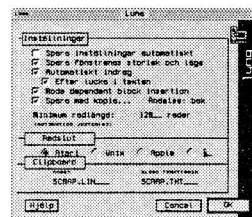
Luna har mycket kraftfulla blockfunktioner. Förutom att det går att markera ord och meningar på vanligt vis med musen, har Luna stöd för diskontinuerliga block och kolumnblock. Diskontinuerliga block innebär att man genom att hålla nere SHIFT-tangenten, kan markera flera olika blockstycken som inte hänger ihop. Dessa diskontinuerliga block kan sedan bearbetas på vanligt sätt. T.ex. radera, klippa ut, kopiera med mera. Kolumnblock innebär alltså att man inte behöver markera hela rader utan kan markera kolumner. Detta är användbart om man arbetar med t.ex. tabeller. Om tabellerna dessutom består av tal, kan man markera enskilda kolumner och därefter utföra matematiska beräkningar på kolumnen, så som att summera kolumnen. Så vitt jag vet är Luna den enda textredigeraren som klarar detta.

Många finesser

- Luna stödjer givetvis filsystem med både långa och korta filnamn. Detta är ju särskilt välkommet nu när multitaskande operativsystem som N.AES/MiNT och MagiC är så vanliga.
- Stödjer textmakron enligt Everest och QED. Dock ej flerradiga textmakron ännu.
- Många snabbkommandon för markör-

förflyttning.

• Stöd för Drag & Drop, vilket innebär att en fil eller textblock från ett annat program som stödjer Drag & Drop, kan dras till Luna för att infogas i aktuellt dokument. Om SHIFT-tangenten är nedtryckt samtidigt, infogas bara



dokumentets sökväg.

• Inställbart vilken typ av radbrytning som skall användas (figur 3):

- Atari
- UNIX/MiNT
- Apple
- CR (Carriage Return)
- Möjlighet att spela in skript.
- Modulsystem för att via externa

moduler kunna bearbeta texten. Protokollet för hur modulerna skall kommunicera med Luna är öppet, så det är fritt fram för andra att utveckla moduler för Luna. Exempel på moduler skulle kunna vara stavningskontroll och grammatikkontroll.

• Stödjer HOME-mappen, vilket innebär att på system med flera olika användare, kan varje användare ha sina egna inställningar.

Systemkrav

Luna är testad av HortCon på en Hades 060, N.AES/FreeMiNT med både TOS och ext2 filsystem. Men borde fungera på de flesta maskiner, åtminstone med AES 4 eller högre.

Programmet utvecklat av: RGF Software,
Richard Gordon Faika Svensk distribution:
HortCon - Jonas Möller Nielsen

Pris: Snabb leverans 300:-,
långsammare leverans 200:-
Frakt tillkommer med 15:-.

jonas.moller@mbox301.swipnet.se
<http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html>



AtariMagasinet behöver alltid material till tidningen! Känner du för att skriva om något nytt program eller du har en bra lösning på något problem så skicka in det till redaktionen! Det är en medlems-tidning så den är till för dig!

AtariMagasinet läsarenkät 1999

Då var äntligen läsarusundersökningen färdigsammanställd. Det har tyvärr tagit lite längre tid än behövt, men bättre sent än aldrig. Totalt fick styrelsen in 30 enkätsvar, vilket får betraktas som en bra försvarsfrekvens.

Fråga 1 löd: Vilket år blev du medlem i SAK?

År	%
-90	21
-91	4
-92	0
-93	7
-94	14
-95	21
-96	0
-97	14
-98	7
vet ej	12

Det är ju intressant att se att tillströmningen av medlemmar sker ganska jämnt hela tiden, och att medlemmarna inte består av gammalt folk.

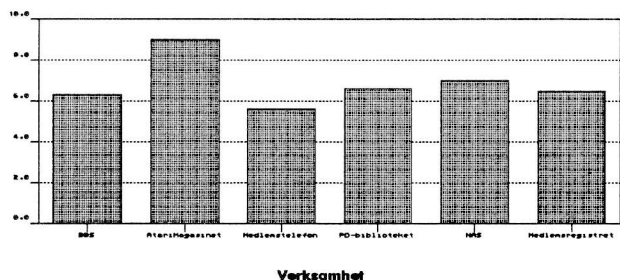
Fråga 2 var uppdelad i en a-fråga och en b-fråga, och ville ta reda på hur medlemmar som blev medlem -97 och -98 fick reda på SAK.

Fråga a löd: "Hur fick du reda på SAK's existens?" Bland svaren finns "via kompis", "gamla nummer av Svenska Hemdatortnytt", "Indigo2's katalog" och intressant nog "via AtariMagasinet". Det som vi i styrelsen kan lära av detta är att bättre ta tillvara medlemmarna i medlemsvärningen, men även att samarbeta med de Atari-återförsäljare som finns och få dom att sprida information om Svenska Atariklubben. Flera återförsäljare som jag varit i kontakt med nämner också just det att flera av deras kunder inte är medlemmar i SAK. Men även att sprida information om SAK till existerande datortidningar. **Fråga b** löd: "Vilka var de viktigaste anledningarna till att du blev medlem?" Bland svaren kan man läsa: hjälp via medlemstelefonen, träffa likasinnade, få nyheter om Atari, vill stödja SAK, tillgången till Atari-produkter minskar och det blir svårare att få information om program och hårdvara, AtariMagasinet, och det faktum att man älskar sin Atari. Det senare argumentet återkommer även i andra frågor i enkäten och det är ju skönt att det är fler än jag som känner så. Det stärker min position gentemot min fru, som betraktar mig som fanatiker.

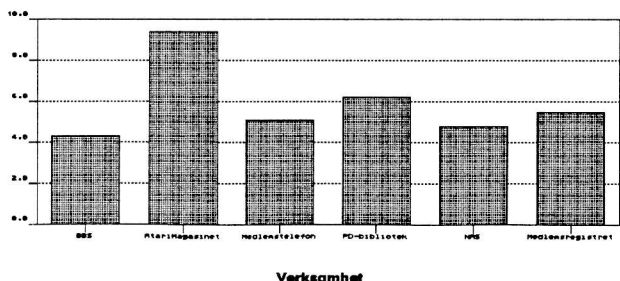
För de som blev medlemmar tidigare än -97, gällde det att besvara fråga 3. Precis om fråga 2 är **fråga 3** indelad i delfrågor. **Fråga a** löd: "Hur fick du reda på SAK's existens?" Här finns inte så mycket andra svar än de som kom fram i fråga 2 a, nämligen via vänner, tidningsannonser i Hemdatortnytt, Hemdator & Hacking och Atari Worlds svenska bilaga (tack Sven Bornemark och co.). Men även BBS'er och Malmö-mässan har hjälpt till att värva medlemmar. Bland det mest originella hör nog värvning via främling i datorbutik. Tilläggs skall

att endast en medlem har värvats av en främling. Detta sätt att värva medlemmar är alltså inte effektivt sätt för SAK att värva medlemmar.

Fråga n löd: "Vilka var de viktigaste anledningarna till att du blev medlem?" Svaren på frågan är ju alltid svåra att tolka. Hur många vet egentligen hur de tänkte när de fyllde i postgirotalongen första gången 1990? Mycket av svaren kan nog vara efterhandskonstruktioner, men för den skull är de ju intressanta, eftersom det ger information om vad som upplevs som viktigt. Ur svaren kan man utläsa: kontakter och information om återförsäljare av Atari-produkter (annonser kort och gott), information om program och hårdvara, hjälp via medlemstelefon, AtariMagasinet, få ökad kunskap om Atari, stödja användandet av Atari, få kontakt med likasinnade, BBS'en, PD-biblioteket och information om nyheter. **Fråga n** löd: "Vilka är de viktigaste anledningarna till att du kvarstår som medlem genom åren?" Svaren är till stor del identiska med fråga b och är alltså: få information om program och hårdvara, på tag på program, få hjälp via medlemstelefon, nostalgi, AtariMagasinet, Atari är bättre än PC, och även här är det kärleken till sin Atari som håller en kvar, BBS'en och Nordic Atari Show. Det är ju intressant att en del betraktar Atari som en nostalgiprodukt med tanke på allt nytt som kommer och som är på gång under det närmaste året.



Fråga 4 presenteras i figur 1. Inte så förvånande kan man se att AtariMagasinet är den klart viktigaste verksamheten för föreningen. Resultatet har desutom liten spridning, vilket tyder på att den uppfattningen delas av så gott som samtliga medlemmar. Störst spridning i resultatet har NAS, där några tycker att NAS är mycket viktigt och andra att NAS är helt meningslöst. Orsaken till detta är att avståndet och därmed kostnaden för långväga medlemmar, blir för hög för att dom skall anse det lönt att åka. Här är det viktigt att påpeka att NAS



inte kostar medlemmarna något. NAS bär sina egna kostnader och genererade i år en liten vinst på några hundra kronor. De medlemmar som därför inte åker till NAS behöver inte känna det som om att deras medlemsavgift går till något som de inte har nytta av.

Fråga 5 presenteras i figur 2. Det är inte så mycket att orda om. De flesta medlemmar tror att NAS är viktigare för de andra medlemmarna än NAS är för dom själva.

Fråga 6 vill ta reda på medlemmarnas önskemål om vad SAK skall ägna sig åt. **Frågan** löd: "Finns det någon eller några andra verksamheter som du tycker att klubben borde syssla med?" Förslagen är många och bra, men tyvärr måste man nog tillägga, att om SAK skulle ägna sig åt allt detta skulle styrelsen behöva vara anställda av SAK för att hinna med allt. Med detta inte sagt att vissa av synpunkterna kommer att beaktas. En del av önskemålen är att SAK skall ägna sig åt försäljning i större skala av någon form. Det kan röra sig om postorderverksamhet, program och liknande. Generellt kan man ju säga att SAK är en ideell förening och inte ett affärsdrivande företag. Det innebär att affärsverksamhet inte är möjlig. Andra önskemål är översättning av program till svenska. Det finns redan idag en hel del program översatta till svenska mång givetvis långt ifrån alla. Eftersom det är en omöjlig uppgift att översätta all program som finns, så

är det en närmast hopplös uppgift för föreningen att ägna sig åt. Rådet till dom som vill ha program på svenska är att för det första handla från de svenska återförsäljarna som i flera fall har program på svenska. En lista på aktuella återförsäljare finns i varje nummer av AtariMagasinet på sidan 2. Men även en del sharewareprogram finns översatta. Det enklaste i det fallet är att kontakta någon i styrelsen och fråga om programmet finns översatt eller att gå med i SAK's mailinglista och fråga där om programmet i fråga

finns på svenska och var man kan få tag på det. Andra förslag är att SAK skall anordna kurser via Internet, publicera gamla artiklar från andra tidningar där ämnet fortfarande är aktuellt, t.ex. MIDI, ge ut AtariMagasinet, att styrelsen skall besvara brev, samla in och reparera gammal Atari-hårdvara och kräva att alla i föreningen använder Atari nån gång. Ett önskemål är att sprida information om återförsäljare. Här kan jag bara hänvisa till annonserna i AtariMagasinet och återförsäljarlistan på sidan 2 i AtariMagasinet. Önskemålet att SAK skall vara aktivare på

Internet är förstärkt, och jag kan bara säga att arbetet är på gång. SAK's hemsida utvecklas om än i lugn takt. Och vi har en mailinglista för SAK's medlemmar. Om du vill bli medlem i mailinglistan skall du skriva ett brev till mrfuture@tripnet.se och ange din e-postadress och namn, samt ange att du vill vara med i mailinglistan för SAK-medlemmar. Det är även på gång att styrelseprotokoll och att delar av AtariMagasinet skall läggas ut. Håll ögonen öppna på SAK's hemsida <http://www.sak.nu>

och kom gärna med synpunkter. Utgivning av CD-ROM-skivor är ett annat önskemål. Vi har diskuterat detta inom styrelsen och det är inte omöjligt att något kommer att ges ut på CD-ROM i framtiden. Ett annat önskemål är fler artiklar om Atari Portfolio och Atari Lynx. Om det är någon som känner sig intresserad att skriva om dessa saker är det bara att sätta igång och kontakta styrelsen för publicering i AtariMagasinet. Ett arbetskrävande önskemål är att SAK skall anordna programvaru-utvecklingsmöten för utveckling av nya program, däribland en motsvarighet till Microsoft Powerpoint. Det finns redan idag många SAK-medlemmar som utvecklar en mängd bra program så behovet av att SAK skall ägna sig åt detta är inte så stort. Däremot är det viktigt att det skrivs om programmen i AtariMagasinet. Att utveckla en motsvarighet till Powerpoint är ett stort arbete. Det är inte klart vilken typ av presentationer som förslagsställarna önskar, men det finns redan idag en rad olika typer av program för att skapa olika presentationer. Kontakta någon återförsäljare eller ring medlemstelefonen och fråga efter det ni söker.

Fråga 7 löd: "Om det verkar troligt att du kommer att kvarstå som medlem under de närmaste åren: Vad är det för saker som gör att du kommer att kvarstå som medlem?" Mitt favoritsvar är framför de andra är: "Microsoft". Men förutom detta solklara argument kan man även läsa: att medlemmarna tänker fortsätta med Atari, att man tänker köpa en Milan, få hjälp vi medlemstelefonen. Och angående medlemstelefonen, så kan jag ju passa på att säga, att medlemstelefonen har ändrats. Den består inte längre av ett enda telefonnummer utan av flera telefonnummer till olika personer som alla har sina specialområden. Telefonnumren finner du i början av AtariMagasinet. Vi i styrelsen är övertygade om att ni som medlemmar, på detta sätt kommer att få bättre och snabbare hjälp än tidigare. Andra anledningar att kvarstå är att få kontakter med likasinnade, nostalgi och att AtariMagasinet kommer ut 4 ggr/år.

På **fråga 8** fick vi inte lika många svar, vilket är glädjande, eftersom frågan löd: "Om det verkar troligt att du kommer att lämna SAK som medlem under något av de närmaste åren: Finns det några förbättringar som vi skulle kunna genomföra som skulle kunna få dig att stanna kvar?". Önskemålen är inte så många som tur är. Ett av förslagen är att SAK går ihop med Tyska Pro Atari Club. Det är nog inte så aktuellt med tanke på att många är medlemmar i SAK just för att föreningsspråket är svenska och jag tror personligen inte att tyskarna är intresserade av att gå över till svenska i sin förening. Ett annat önskemål är att SAK skall ge hjälp åt medlemmar som har PC-maskiner. Det här ämnet har stötts och blöts i SAK i ett antal år nu och jag tänker inte kommentera det ytterligare. Men det är ju i vilket fall som helst fritt fram för SAK-medlemmar att hjälpa varandra med PC-frågor utan att detta sker från centralt håll via styrelsen. Ta en titt i medlemsregistret och ring någon. Vem vet, kanske finns hjälpen där. Att ge ut AtariMagasinet 6 ggr/år är ett annat förslag. Visst skulle det vara underbart med 6 tjocka nummer varje år, men med tanke på att lejonparten av medlemsavgifterna går åt till de 3-4 nummer som kommer nu, skulle en utökning till 6 nummer innebära att medlemsavgiften måste höjas till ca. 300:-

kr per år samtidigt som vi måste skaffa fler artiklar till tidningen. Det är nog inte så troligt i nuläget att AtariMagasinet kommer att ges ut med tätare intervall än 3-4 nummer per år. En del medlemmar önskar fler lokalavdelningar och jag håller med. Det finns inget roligare än att åka till sin lokala Atari-förening och träffa likasinnade. När det gäller lokalavdelningar så är det inte styrelsen som tar initiativ att starta sådana, utan det är medlemmar som tar initiativet och styrelsen fungerar mer som bollplank och hjälpande hand. En lokalavdelning behöver ju inte vara så märkvärdigt. Det som behövs i princip är en eller flera kontaktpersoner på orten där lokalavdelningen skall vara, någonstans där man kan träffas. Det kan vara en fast klubblokal eller hemma hos någon, och sist men inte minst, en stående annons i AtariMagasinet så att medlemmarna ser att ni finns. Om någon där ute är intresserad, hör av er till styrelsen.

Fråga 9 gällde huruvida medlemmarna kunde tänka sig en höjning av medlemsavgiften till 199:- kronor per år. Styrelsen och flera av de svarande medlemmarna har varit/är oroliga för att en avgiftshöjning kommer att modtagas illa av medlemmarna med medlemsflykt som följd. Svaret är betryggande. Av de svarande tycker 87% att en höjning av medlemsavgiften till 199:- kr. är acceptabel. Hos vissa medlemmar ligger smärtgränsen vid 200:- kr. Föreningens ekonomi är inte stark men vi klarar oss, om än haltande. Men frågan är hur länge till. En höjning av medlemsavgiften något är troligtvis att vänta för att vi skall kunna hålla eller öka kvaliteten något på AtariMagasinet. Eftersom en stor del av utgifterna går till porto, och posten gärna passar på att höja portot med mer än inflationen varje år, måste en höjning till stånd på sikt. Resten av enkäten upptar frågor rörande Nordic Atari Show, NAS.

Fråga 10 a löd: "Om vi anordnar ett NAS som vanligt i juni 99: Kommer du att komma då?" Av de svarande svarade 37% ja, vilket stämmer rätt så bra överens med det faktiska utfallet på 86 besökande som kom till NAS99, trots den sena planeringen i år. **Fråga 10 b** löd: "Skulle någon annan tidpunkt passa dig bättre?" Ett förslag om oktober-november inkom. I övrigt verkade besökarna nöjda med juni som tidpunkt för NAS.

Fråga 11 löd: "Vi har ibland funderat på att anordna NAS två gånger per år, en gång som vanligt i juni och en gång säg vid jul/nyår." "a. Skulle du även komma då?" Knappt 40% kunde tänka sig att komma. "b. Skulle någon annan tidpunkt passa dig bättre?" Bland förslagen finns oktober-november och mars-april.

Vi i styrelsen vill passa på att tacka alla ni som varit snälla att ta er tid att fylla i enkäten. Styrelsens målsättning att vi i möjligaste mån skall tillgodose medlemmarnas önskemål, men tids- och pengabrist gör att alla förslag tyvärr inte kan genomföras. Om det är någon av er medlemmar som vill skriva om något i AtariMagasinet eller om ni har önskemål om ämnen/artiklar som ni vill se införda, kontakta vår chefredaktör Mille Babic. Vi vet att många av våra medlemmar använder sin Atari till mycket produktivt. Alltifrån att göra program till att skapa musik. Hör av er till styrelsen och berätta eller skriv en annons eller artikel till AtariMagasinet.

Av: Jonas Möller Nielsen

ATARI®

SUPPORTERS

I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING
TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

MALMÖ
FC3@LEUF.ORG
HTTP://COME.TO/FC3
NEST 90:200/106
FAX/MAILER: 040-298437

DISK1

GÖTEBORG
INFO@DISK1.SE
TEL: 031-18 01 40
FAX: 031-81 43 05

HOLMERUP MUSIK

MALMÖ
SALES@HOLMERUP.ORG
HTTP://WWW.HOLMERUP.ORG
FAX: 046-611 30 86

INDIGO2

ÅRHUS, DANMARK
INDIGO2@CYBERNET.DK
TEL: 00945-86 20 16 55
FAX: 00945-86 20 12 04

LINE AUDIO

RINKABY
INFO@LINEAUDIO.SE
HTTP://WWW.LINEAUDIO.SE
TEL: 044-22 54 96
FAX: 044-22 54 20

OSAB

REPARATIONER, GÖTEBORG
TEL: 031-87 26 20



Nya CAB har blivit ännu snabbare!

Internetpaket CAB 2.8

På Atari Messe i Hannover nu i november presenterades delar ur det kommande Internetpaket från Application Systems Heidelberg (ASH). Det har tidigare klarlagts att Alexander Clauss, upphovsmannen bakom webbläsaren CAB inte lägger ner mer tid på att utveckla CAB, utan helt koncentrerar sig på iCAB för Apple Mac. Det har ändå inte hindrat honom från att rätta ett antal fel i CAB 2.7, men framförallt kompillerat fram en helt ny OVL-modul för JPEG/JFIF-bilder. Det är just denna modul, som nu gjort att CAB presenterar webbsidor mycket snabbare, då bilderna i detta format ditreras och infogas i läsarens fönster mycket fortare.

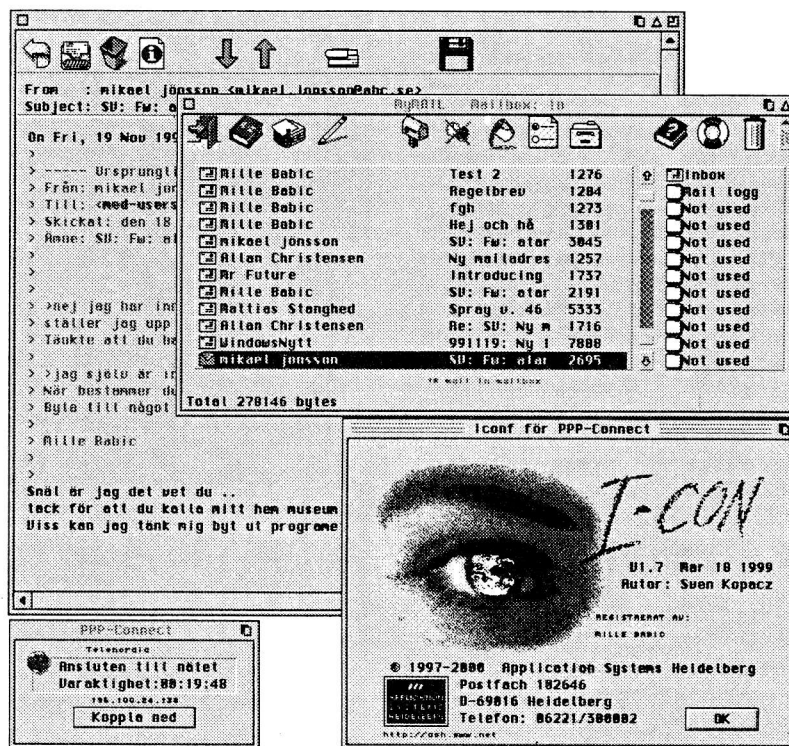
I denna nyskapade OVL-modulen finns nu även direkt stöd för nya bildformatet PNG (Portable Network Graphics) den fria standarden, som man hoppas skall ersätta formatet GIF, som lyder under upphovsrätt. Det finns rätt många webbsidor med PNG-bilder monterade och det är bra att CAB följer med här, tidigare var man tvungen att registrera ett externt hjälpprogram i CAB, som 1stGuide. Nu stöds bildformatet direkt av webbläsaren och presenteras på webbsidorna med allt annat webbinnehåll.

Ett bra sätt att låta CAB bläddra ännu fortare på webben är att använda bitmappade teckensnitt för brödtext i CAB och låta TrueType finnas för rubriker, fet- och kursiv stil. Det jag tänker närmast på är inte snittet Monaco i NVDI utan skrivbordet jinnce egna optimerade Geneva och Jinnce. Dessa två teckensnitt ger otroligt fina webbsidor i CAB och integrerar CAB i den miljö där företaget vill den skall höra hemma, under MagiC och skrivbordet jinnce. Att sätta dessa till normal text i CAB snabbar upp surfandet då skalbara teckensnitt måste beräknas vid första surfsidan. Varefter det skett så lagras i och för sig det skalbara teckensnittet i NVDI cache, men där får jag i alla fall bara plats med fyra teckensnitt åt gången (Går att utöka). Att ha Geneva liggande som normal text kringgår detta och snabbar på så sett upp CAB ytterligare och framförallt, Geneva är en otroligt snygg och skarp font.



iFusion

Detta program har blivit något av ASH tredje Internetpaket där även FTP-programmet Fiffi med version 1.2 ingår, samt givetvis IConnect. ASH har lyckats med detta autostartande program att göra STinG-specifika Internet-applikationer kompatibla med IConnect (e.g. MagiC). Det betyder med andra ord att NEWSie, MyMAIL, aMAIL, aFTP, POPwatch m fl är körbara under deras operativsystem MagiC och iConnect (PPP-Connect) i synnerhet.



Har själv hunnit testa MyMAIL med version 0.89 med iFusion/IConnect och visst, det var bara att dra igång MyMAIL och hämta brev. Tog emot ett tiotal brev i testen (se bild) och jag märkte inget speciellt jämfört med när jag körde e-posthanteraren under StinG tidigare.

Det har länge diskuterats att det finns alldeles för få applikationer för Internetjänster att nyttja under iConnect. ASH och CaraSys (Jürgen Konecny) har under året sett till att det finns program inte bara för WWW och E-post, utan även för FTP, IRC och Telnet, samt nu med iFusion har man sett till att stödja icke-kommersiella program som körs under STiK/STinG. Detta gör att man täckt upp det gap efter saknade program bakvägen.

I Fusion (IFUSION.PRG) i sig är ett autostartande program som skall läggas efter SOCKETS.PRG i autostartmappen. Den kan ligga där oavsett om man ämnar köra renodlade applikationer för iConnect eller de som brukar köras under StinG. Det man skall se till är bara att man inte kör CPX-moduler ämnade för StinG då de inte behövs.

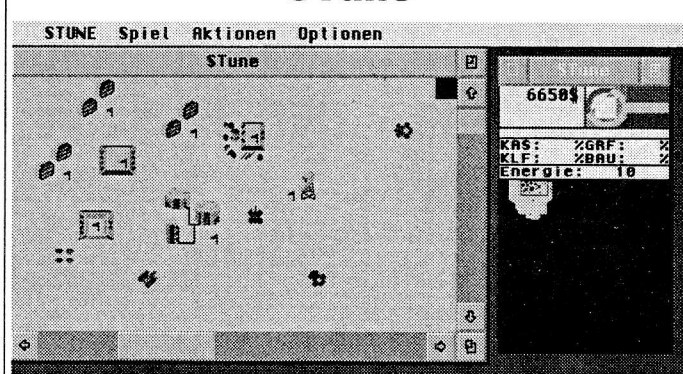
Mer info finns på ASH hemsida <http://www.application-systems.de/>



Chatter

Jürgen Konecny har tagit fram en del applikationer att köras under iConnect, som ännu inte är med i någon av ASH Internetpaket eller som kommer att släppas som shareware. Ett sådant program är IRC-klienten Chatter, som nämndes och testades för AM 1/99. Då var det i egenskap av version 0.36a, som fungerade ypperligt och nu har han släppt en fungerande demoversion (version 1.02) av Chatter på sin hemsida. Den finns även på svenska då det finns en svensk resursfil på min hemsida och även en hel webbsida med bilder och text, som beskriver just Chatter.

STune



Är ett nytt strategispel i realtid för alla Atari TOS datorer! Spelet är inte klart men det finns en demo på spelet att ladda ner på <http://stune.atari.org>

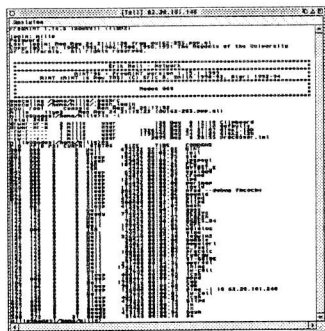
Programmet stödjer en hel del numera vanliga protokoll och systemutökningar under MagiC och jinne, som Keytab, BubbleGEM, Drag&Drop av teckensnitt och färger. Privata kanaler kan öppnas till enskilda personer mitt under IRC-sessionerna, då protokollet DCC stöds fullt ut. Det är även möjligt att sända datafiler via dessa privata anslutningar. Chatter möjliggör att samtidigt öppna flertalet olika IRC-kanaler, då programmet öppnar nya fönster hela tiden för olika sessioner. Det går inte bara att släppa olika färgbakgrund till Cahheters olika fönster via Color utan man kan ställa olika färger för text för att särskilja IRC-information, färg text för egna meddelanden och olika från moderatörer och anslutna användare.

<http://www.camelot.de/~zulu>
<http://mille.atari.org>



Teli

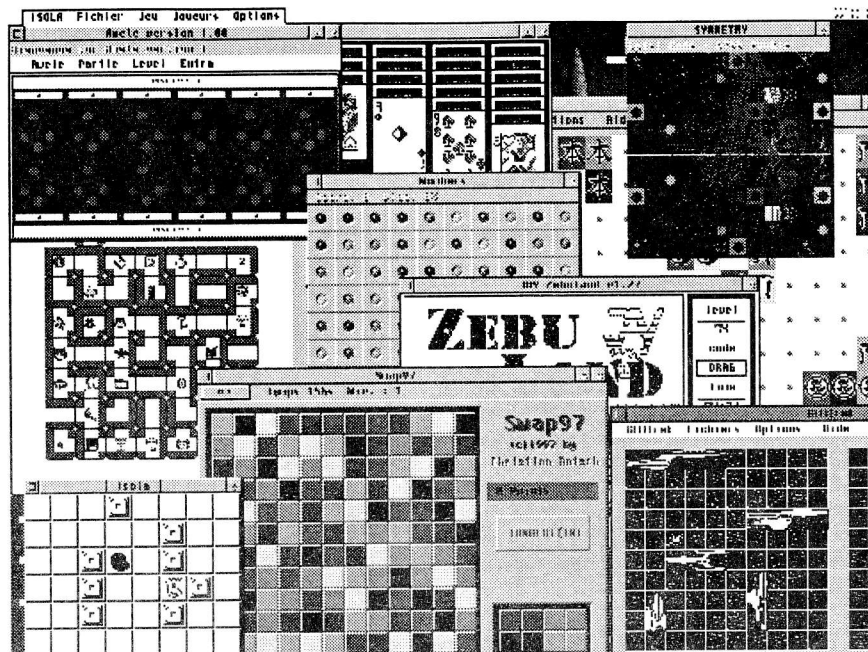
Telnetprogrammet är ytterligare en applikation för iConnect (även Draconis), som erbjuder mer användbara funktioner än just bara ett enkelt Telnetfönster. Fönstret i sig har inga begränsningar på radantal utan går att maximera för högre bildskärmsupplösningar. Teli används som ett GEM-program där givetvis terminal i fönster ingår, men även fönsterdialoger, Klipp&Klistra, Drag&Drop och stöd för fontprotokoll. Teli är när denna artikel skrevs ute i version 1.13 och givetvis, så finns den på svenska.



Fiffi

FTP-programmet ingår i Internetpaketen CAB och iFusion, senaste versionen av Fiffi är för övrigt 1.2. Skulle man under Internet-sessioner med CAB trycka på en FTP-länk, så aktiveras Fiffi för att se till att programmen kan hämtas. Programmet är annars idealiskt för stand-alone sessioner framförallt om man skall sända framtagna webbsidor (egen hemsida) till Internetleverantören eller direkta anslutningar till FTP-servrar. Styrkan hos Fiffi är att man fullständigt kan använda Drag&Drop från skrivbordets egna diskenhetsfönster för att helt enkelt flytta ut hemsidan till nätet eller markera en drös program för hämtning och solika lyfta över dem till rätt ställe på hårddisken, samtidigt. Då Fiffi använder sig av trådar till processer, så kan flera anslutningar och filöverföringar ske samtidigt mot olika servrar på nätet.

Mille Babic



Här kommer en länk ifrån Erik Häll till en massa spel som körs i Gem fönster och funkar på maskiner med VGA-kort. <http://ping4.ping.be/dipching-drulkhor/vga-game.htm>

Doom v0.21 för Atari!

Fullt fungerande Doom för Atari Falcon 030, Atari TT samt även på Atari kloner som Milan och Hades. Det enda som behövs är WAD filen ifrån originalspelet eller demo. Följande WAD filer kan du använda DOOM1.WAD (Doom shareware), DOOM.WAD (Doom registred), DOOMU.WAD (Ultimate Doom) eller DOOM2.WAD (Doom 2).

Följande tangenter kan du använda:
 I menyer :

Esc	: Backa en meny.
Return/Space	: För att välja.
Up/Down	: Flytta val.
Left/Right	: För att ändra ett värde (på/av).



Tangentbord :

Esc	: Gå till Huvudmeny.
F1	: Hjälp.
F2	: Spara ett spel.
F3	: Ladda ett sparad spel.
F4	: Ljud meny
F5	: Detaljerat Låg/Hög.
F6	: Snabbspara.
F7	: Avsluta spelet.
F8	: Meddelanden på/av
F9	: Snabbladda sparad spel
F10	: Avsluta
Shift	: boost
Tab	: Visa kartan.
Alternate	: Gå sidledes.

Filerna kommer att finnas för nerladdning på STRAIGHT BBS med följande filnamn! PMDOOM21.ZIP som är själva programmet. Sedan kommer även DOOM.ZIP finnas där som innehåller DOOM1.WAD

För mer information om detta så skall ni gå till följande adress:

http://www.multimania.com/pmmandin/index_e.html

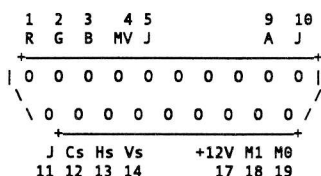


Om Falkar och skärmar

En av mina tidigare artiklar om hur man bygger en RGB-koppling mellan Atari ST/STE och en TV med SCART-anslutning gav upphov till förfrågningar om hur man gör motsvarande med en Falcon.

Här beskrivs några lösningar på anslutningsproblem mellan en F030 och olika monitorer.

Falkens videoport är en 19-polig D-sub hane och kräver följdriktigt en motsvarande hona på kabeln. De signaler som är väsentliga är utskrivna i skissen:



R = Röd
G = Grön
B = Blå
MV = Monochrome Video
J = Jord
A = Audio
Cs = Composite Sync/Composite Video
Hs = Horizontal Sync
Vs = Vertikal Sync

Observera att skissen i Falconmanualen är felaktigt vad gäller numrering. Ovanstående är korrekt. Använd skissen här som mall för vad som ska lötas på vilken pin, den visar lödsidan på kontakten i kabeln (19-polig D-sub hona). Är du osäker så står siffermarkeringar i själva plasten mellan hålen.

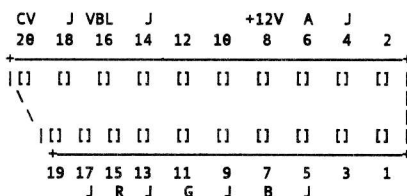
Signalerna M0 och M1 är kodningar som talar om för datorn vilken typ av skärm man kopplat till. Båda är i utgångsläget höga (ettor) och måste jordas för att bli låga (nollor). De olika möjligheterna ses i tabellen nedan:

M1	M0	
0	0	ST Mono (SM 124, SM125...)
0	1	ST Color (SCC1224 m.fl)
1	0	VGA (Diverse VGA-skärmar)
1	1	TV (TV via SCART)

Falcon till TV-SCART (alt. 1)

En kabel som kan fungera som nödlösning för den VGA-löse, för den som besöker en annan Falcon-ägare och inte vill släpa med sig skärm, eller för den som helt enkelt vill använda de upplösningar som TV:n erbjuder. Om du har sett någon annan beskrivning så behöver den inte vara fel. Det går att koppla på flera olika vis till SCART:en!

SCART-kontakten har ett eget, unikt utseende. Nedan visas lödsidan på kabelns hane med de signaler som är viktiga för våra syften. Det är sällan samtliga signaler används på en SCART, olika behövs för olika syften.



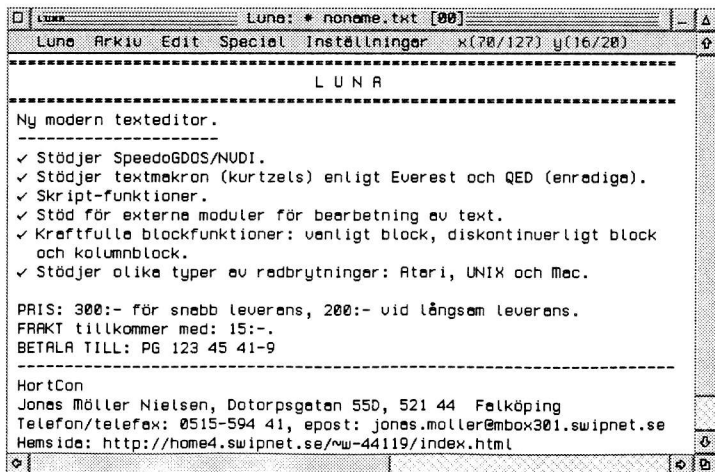
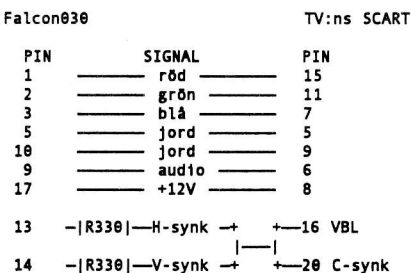
CV = Composite Video
VBL = Vertical Blanking

Följande material behövs för att bygga denna kabel:

19-polig D-sub hona (för kabelmontage), med kåpa. SCART-hane, för kabelmontage och lödning. Kabel, 8 ledningar, liten ledningsdiameter, 2-10m (efter behov), skärmming ej nödvändig. 2st 330-ohms motstånd (vanliga, "kvartswatts")

Jag brukar linda ett antal varv eltejp runt kabelns ändar, inne i kåporna. Avlastar lödningarna från påfrestningar och gör att kabeln inte "spelar" i kåppöppningen.

Kopplingen mellan D-sub honan i Falconändan och SCART-hanen i TV ändan ser ut så här:



Synkroniseringssignalerna går via var sitt 330-ohms motstånd, sammanförs efter motståndens och matar sedan både VBL- och C-synk ingångarna på SCART:en. Motståndens löder du lämpligtvis direkt i den 19-poliga kontakten, så räcker det med en tråd för vidare koppling till SCART-sidan.

Precis som på ST-seriens koppling går det bra att utelämma +12V signalen (som INTE är belastningsbar!) och istället slå om till SCART mottagning via fjärrkontrollen. I så fall kan du använda den överblivna ledningen till ytterligare en jordledning:

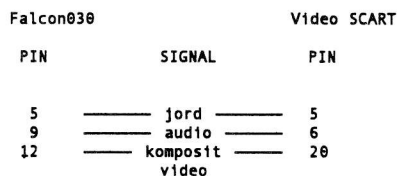


Eftersom vi kopplar till en TV ska både M0 och M1 vara höga och eftersom de ju är det från början behöver vi inte göra något med dem!

Falcon till Video-SCART

Den som vill kunna spela in bilder på videon, exvis förtexter till födelsedagsvideon, eller bara en helsvart skärm innan filmen, behöver en annan variant av SCART-kabel.

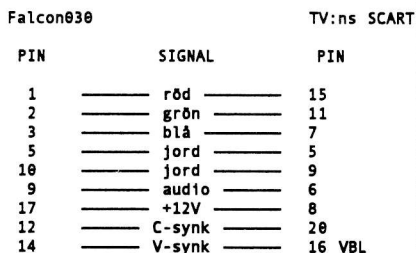
För videoinput krävs bara två signaler, tre om man vill ha med ljud. Här kan man även låta ljudet kopplas direkt från Falkens speciella ljudutgång.



Det finns videoapparater som har andra anslutningar än SCART för detta, men varianterna är så många att jag helt enkelt avstår! Jag testat alla byggen jag beskriver och det tar, som ni förstår, tid. Sedan kan vi inte fylla hela utrymmet med kabelbeskrivningar heller! Dock kan jag hjälpa till i speciellt kniviga fall. Skriv till mig i så fall!

Både TV och video (F030—>TV-SCART, alt. 2)

En kabel som ger såväl en bra RGB-bild som att det går att spela in på video med den, presenteras nedan:

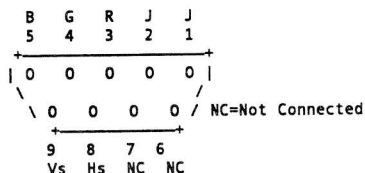


Så varför inte presentera bara denna lösning? I första hand för att bilden enl. alternativ 1 är skarpare och stabilare. Vill man inte bygga två kablar (en för TV, en för video) kan ovanstående vara en bra lösning.

Falcon till Commodore 1084S

Följande material behövs: 19-polig D-sub hona, för kabelmontage, med kåpa. 9-polig D-sub hane, för kabelmontage, med kåpa. Kabel, 8 ledningar, liten ledningsdiameter, 2-10m (efter behov), skärmning ej nödvändig.

Commodore 1084S har en 9-polig D-sub hona i chassit med följande pinout:



Dessutom finns separata ingångar för Vänster och Höger ljudkanal i chassit. Förslagsvis bygger man en kabel från Falkens audioutgång till skärmens audioingångar. I så fall skippar man kopplingen till separat audioingång i skissen nedan.

Vill man ansluta sin Falcon till en Commodore 1084S RGB-skärm så kopplar man på följande vis:

Falcon030		1084S
PIN	SIGNAL	PIN
1	röd	3
2	grön	4
3	blå	5
5	jord	2
11	jord	1
13	H-sync	8
14	V-sync	9
9	audio	separat audioingång
10	jord	jord på separat audioingång
10	-jord→	
18	-M1→	

Det verkar inte spela någon roll om man kodar denna skärm som TV eller som "ST-Color". Alltså behöver du inte göra förbindelse mellan p10 och p18 på Falconsidan.

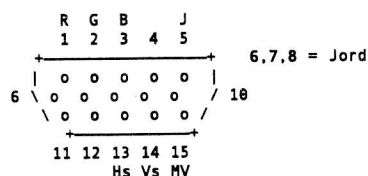
Om du ändå inte får någon bild kan du börja trycka på omställningsknAtariPostenparna på baksidan av skärmen. Skärmen kan ju ta en massa olika signaler och dessutom via olika kontakter!

Falcon till VGA

Är det fortfarande någon falkägare som inte skaffat denna adapter än? För fullständighetens skull tar vi med den också. I VGA-ändan har vi en 15-polig, hi-density, D-sub hona. Passa på att skaffa också de sexkantiga inskruvningsbitarna som monitorhannens skruvar passar i. Fysiskt kan adaptern realiseras genom att byggas in kåpan för den 19-poliga D-sub honan. I ändan där kabeln ska komma ut förstöras man hålet så att den 15-poliga kontakten får plats. Så får man en rätt liten adapter. Fast enklare är att helt enkelt ha

20cm kabel mellan kontakterna!

Signalerna på lödsidan av D-sub honan:



Skärmad kabel bör användas, skärmningen ska jordas bara i ena ändan! Det är också nödvändigt att verkligen ansluta p5,6,7,8 till jord. Eftersom vi rör oss med högre frekvenser på VGA, blir det också lättare störningar!

Kopplingen ska se ut så här:

Falcon030		VGA
PIN	SIGNAL	PIN
1	röd	1
2	grön	2
3	blå	3
4	monochrome	15
5	jord	5
11	jord	6,7,8
13	H-sync	13
14	V-sync	14
10	-jord→	
19	-M0→	

Tänk på att äldre VGA-skärmar inte alltid tål att "blåsas upp" med program som ökar upplösningen. Du kan faktiskt förstöra din skärm! Nyare SVGA-skärmar tål mycket, men inte vad som helst. Ser du att det flimrar så stäng av och prova med andra inställningar.



-Sicken söt liten rackare!
Är det en linöxburk eller?

Falcon till SM124 och SC1224

Om du vill använda dina gamla original skärmar, SM och SC från Atari, samt om du redan har en adapter från ST-seriens 13-poliga kontakt till andra varianter av monitorer, så kan nedanstående adapter vara rätt väg från skärm till dator.

Den 13-poliga DIN kontakten är densamma som i ST-seriens monitorkontakt i datorchassit, fast för kabelmontage.

Falcon030

13p DIN hona

PIN	SIGNAL	PIN
1	röd	7
2	grön	6
3	blå	10
4	monochrome video	11
5	jord	13
9	audio	1
13	H-sync	9
14	V-sync	12
17	+12V	8
19	-M0-(mono detect)-jord	4
10	-jord→	
18	-M1→	

Här krävs fler ledningar än i de andra exemplen, men det går bra att göra specifika adapterar för varje skärm, exvis för endast SM124:an. I så fall skippar man ju R,G,B-signalerna och +12V. Det övriga kvarstår. Vill man bara använda SC1224:an behöver man inte +12V, "monochrome detect" och "monochrome video".

Samtliga komponenter kan köpas i väl sorterade elektronikaffärer. Den som inte vill bygga själv kan beställa kablarna från mig. Sätt in 250:- per kabel på mitt postgirokonto:

417 10 48 - 4 Martin Graitier

Ange vilken av ovanstående kablar du vill ha, samt längd i meter. Har du andra skärmar än de nämnda kan du först skriva ett brev för att utröna huruvida anslutning till ST eller Falcon överhuvudtaget är möjlig.

Martin Graitier
graitier@starmail.com

Artikeln är tidigare publicerad i AtariPosten (Atari_Posten@bigfoot.com) nummer 1, 1999 och eftertrycks i AM efter förfrågan. /Chefred

GOD JUL önskar
Styrelsen!



Stadgar för Svenska Atariklubben

§ 1. Ändamål

Föreningens ändamål är att i Sverige vara informations- och kontaktorgan för medlemmarna samt främja deras användande av Ataridatorer och Atarikompatibler. Föreningen är ideell och verkar politiskt, fackligt och religiöst obunden.

§ 2. Namn

Föreningens namn är Svenska Atariklubben, i kortform SAK.

§ 3. Medlemskap

Medlemskap för ett år (12 månader) får envar som inbetalar den av årsmötet fastställda årsavgiften.

§ 4. Organisation

§ 4:1. Styrelsen

Styrelsen består minst av:

- Ordförande vald på ett (1) år.
- Sekreterare vald på två (2) år. (väljes jämna år).
- Kassör vald på två (2) år. (väljes udda år).
- Två ordinarie ledamöter valda på två (2) år.
(en väljes udda år och en jämna år)
- Minst två ordinarie ledamöter valda på ett (1) år.
- Minst två ersättare valda på ett (1) år.

§ 4:2. Revisorer

Två revisorer samt en ersättare väljes på ett (1) år.

§ 4:3. Valberedning

Valberedningen väljes på ett (1) år och skall bestå av tre personer, dock ingen från styrelsen. Den först valda personen är sammankallande.

§ 5. Föreningsorgan

Föreningsorganens uppgift är att ge styrelse och medlemmar medel för information support och erfarenhetsutbyte.

§ 5:1. Medlemstidning

Medlemstidningens namn fastställs av årsmötet. Ansvarig utgivare för medlemstidningen är föreningens ordförande. Tidningen bör utkomma med fyra (4) nummer per år. Information från styrelsen om föreningens verksamhet bör finnas med i varje nummer av tidningen.

§ 5:2. BBS och informationstelefon.

BBS:ns namn fastställs av årsmötet. Ansvarig för BBS:n utses av styrelsen. Ansvarig för informationstelefonen utses av styrelsen.

§ 5:3. Lokalavdelning

Medlemmar inom en region kan bilda lokalavdelning.

Lokalavdelning skall ha egna stadgar, vilka ej strider mot föreningens stadgar och godkänts av föreningens styrelse. Lokalavdelningens geografiska verksamhetsområde skall vara definierad i stadgarna för lokalavdelningen och två lokalavdelningar får ej verka inom samma geografiska område. Lokalavdelning skall ha en styrelse på minst tre personer. Lokalavdelning är egen juridisk person. Lokalavdelning kan få startbidrag efter beslut av föreningens styrelse. Lokalavdelningens styrelse skall kontinuerligt informera om lokalavdelningens verksamhet till föreningens styrelse. Lokalavdelning får ha särskild årsavgift. Medlem i lokalavdelning är den medlem som så begärt och till denna lokalavdelning betalat eventuell särskild årsavgift. Lokalavdelning skall ha årsmöte före februari månads utgång och före föreningens årsmöte. Inventarier eller annat som av föreningen ställts till lokalavdelningens förfogande tillhör föreningen. Om lokalavdelning läggs ned eller på annat sätt upphör tillfaller lokalavdelningens tillgångar föreningen.

§ 6. Verksamhetsår och årsmöte

Verksamhetsår och räkenskapsår sammanfaller med kalenderår.

Årsmöte skall hållas före mars månads utgång. Kallelse till årsmötet skall vara utsänd senast 30 dagar före detsamma. Motioner skall vara styrelsen tillhanda senast 14 dagar före årsmötet. Årsmötets föredragningslista skall innehålla följande punkter:

- Mötet öppnas.
- Justering av röstlängd.
- Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
- Godkännande av föredragningslistan.
- Val av ordförande för mötet.
- Val av sekreterare för mötet.
- Val av två protokolljusterare tillika rösträknare.
- Behandling av propositioner.
- Behandling av motioner.
- Årsberättelse.
- Ekonomisk årsredogörelse.
- Revisionsberättelse.
- Frågan om styrelsens ansvarsfrihet.
- Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
- Fastställande av ordinarie ledamot (1 år).
- Fastställande av antal suppleanter.
- Val av ordförande.
- Val av sekreterare (eller kassör).
- Val av en ordinarie ledamot.
- Val av två ordinarie ledamöter.
- Val av två ersättare.
- Val av två revisorer och en ersättare.
- Val av valberedning.
- Mötet avslutas.

§ 7. Styrelsemöten

Protokollförda styrelsemöten skall hållas minst sex gånger jämt fördelade över verksamhetsåret. Styrelsen är beslutsamlig när minst tre ledamöter är närvarande. På föredragningslistan för ett styrelsemöte skall följande punkter ingå:

- Föregående protokoll.
- Kassarapport.
- Rapport om medlemsstatistik.

§ 8. Medlemsmöten

Styrelsen bör kalla till några protokollförda medlemsmöten utöver årsmötet, jämnt fördelade över verksamhetsåret och fördelade över landet. På föredragningslistan för ett medlemsmöte skall följande punkter ingå:

- Val av mötesordförande.
- Val av två justerare.
- Föregående mötesprotokoll.
- Kassarapport.
- Rapport om medlemsstatistik.
- Information om verksamheten.

§ 9. Hedersmedlem

Hedersmedlem kan utses av årsmötet efter motion från minst fem medlemmar eller på förslag från styrelsen.

§ 10. Medlemsuteslutning

Medlem som skadar föreningens anseende eller agerar i föreningens namn med ont uppsåt kan uteslutas ur föreningen. Styrelsen äger rätt att avstänga medlem som agerat enligt ovan fram till nästkommande årsmöte. Avstängd medlem äger rätt att föra sin talan på årsmötet. Uteslutning av medlem beslutas av årsmötet på förslag från styrelsen.

§ 11. Stadageändring.

Förändringar av dessa stadgars innehåll beslutas med tvåtredjedels (2/3) majoritet vid två medlemsmöten med minst sex månaders mellanrum varav det ena skall vara årsmötet.

§ 12. Föreningens upphörande

Nedläggning av föreningen eller dess upphörande måste beslutas med trefjärdedels (3/4) majoritet vid två på varandra följande årsmöten. Föreningens tillgångar tillfaller välkänd hjälporganisation efter beslut av det sista årsmötet.

Beställ tidigare nummer av AM

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen AtariMagasinet. 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 i PD-katalogdisketten. 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 reklamnlaga. 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 nollmodems-kabel. Om operativsystem.

Nummer 2 1991

24 sidor. Svenska program. First Basic. ER-Chart. I huvudet på en Atarist. DTP - a ä de. Midispalten. STOS. Fraktaler. Pipemania. Lemmings.

Nummer 3 1991

24 sidor. Rick Dangerous. Technocop. STOS. Disketteditorer. Anhöriga. Atarister (AA). Midispalten. C-LAB Notator/Steinberg Cubase. HiSoft Basic.

Nummer 4 1991

24 sidor. Lek&Hobby -91. Programmering i 1st Basic del 2. SuperCars 2. Team Suzuki. Mänskligt tänkande och AI. Railroad Tycoon. Idealist. Astronomi 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. Dagsskimmer.

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. Hårdisk handboken. Octopus BBS. Expandera Megafilen. Onlinespel. Åttabitaratorer. Elite 2 The Final Frontier.

Nummer 3 1994

36 sidor. Tidningsdisk 94-3. ACC Scandinavia. Bygge: VGA-adapter. Zero-X. Storm Tracker. Tabby Graphics Tablet. Medusa T40 specifikationer. Om CD-ROM till Atari. Bygge: Diskett-låda. Ease. Kobold. Rainbow 1.0. POV raytracer och Cannon

Fodder.

Nummer 4 1994

64 sidor. Tidningsdisk 94-4. SAK fyller 10 år. Enkätredovisning. Rapport ifrån skänemässan. Rapport ifrån Vision -94. Bygge: Scartkontakt. Vilddjuret Jaguar. Papyrus. Bokför hemma. MagC. IT. Winx. Byhhe: Tangentbordskonsol. MiNT del 1. Resursskolan del 1. Musiksidan. Diamond Edge. Alien vs Predator. Intervju med UDS. Obsession och starball.

Nummer 1 1995

32 sidor. Tidningsdisk 95-1. SAK-krysset. Notator Logic. noDESK. Blowup H/S. NVDI 3.0. MiNT del 2. Ishar III.

Nummer 2 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-2. Årsmötesrapport.

SAK/Skåne. Logic i praktiken. Soundsurfer. ST-Guide. Twilight. UVK 6.3. Snabbare serieport. IT-sidorna. Shareware-spalten. MiNT del 3. Resursskolan del 2 (sista).

Nummer 3 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-3. Bildrapport från NAS 95. Fried Bits III. Atariträff i Åmotsfors. Atari infopages. Freedom. Bavaria eventmanager. WWW-blåddrare. Stoop. Sharewaresidorna. 2/4Mb switch. PD-manual. Filmforum. Quickedit. Stardust.

Nummer 4 1995

32 sidor. Tidningsdisk 95-4. Rainbow II. Okami. Two-in-one. Sharewaresidorna. Filmforum. Att lära sig SE (C). Tre bra spel. IT-sidorna. skalsrf. STIK/WWW. Hover Strike.

Nummer 5 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-5. Gemulator 3/4. Convert K2000. Crazy Sounds. Byt HD-drivers.

Sharewaresidorna. Transmission CD. Rainbow II SFX. Calamus fontdisketter. Arabesue 2. Jaguarens CD-ROM. Intervju med Roman Hodek (Linux).

Nummer 1 1996

36 sidor. Tidningsdisk 96-1. Emagics sista Logic version?. Sharewaresidorna Byta till HD-drive. Profssen använder Atari: Frank Heller. Voxx. Jaguar: Rayman, Theme Park, NBA JAM. Sheer Agony. Substation. BadMood projektet.

Nummer 2 1996

36 sidor. Ingen tidningsdisk. Rapport ifrån Årsmötet. HAdes 040/060. Nya elregler. MagiC 4. Internet. Antmail. Sharewaresidorna med spel från Tjeckien. TOS Computing 96. Fight for life (Jaguar).

Nummer 3 1996

36 sidor. Tidningsdisk 96-3. Nordic atari Show 96. 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. Tidningsdisk 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 hårddisksinspelning. Programmera i C med Pekka. Mutant Penguins (Jaguar). Ordlista.

Nummer 1 1997

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

AtariMagasinet

36 sidor
höstnummer



Falco om Modem T40

DESSUTOM



Falco om Modem T40

DESSUTOM



Information ifrån redaktionen.

AtariMagasinet och framtiden

Vi anser nu att vi äntligen hunnit ifatt vad gäller föreningens tidning AtariMagasinet, som kantats med allehanda problemställningar med början av exakt ett år sedan. Det är dessa motgångar som gjort att tidningen halkat ur helt från planerade utgivningsdatum både 1998 som 1999.

De tre ting som påverkat AtariMagasinet mest är att hela redaktionen är utbytt av avgångar liksom styrelsen är nästan helt bemannad med nya ansikten. Den för AM utbildade nya sättersens avhopp sensommaren 1998, vilket kraftigt förskjutit och tvingat fram dubbelnumret 3 och 4 1998 till att ges ut i februari 1999. Bildskärmskortet till den Atari TT030 som länge använts för sättningen av AM slutade att fungera och nästan som ett följdfel, så började alla videosignaler ut flickra på både VGA, som skärmar för TT Hög. Ett antal kunniga i TT hårdvara har kontrollerat den utan resultat.

Redaktionen för AtariMagasinet särskiljs inte längre från styrelsen. AtariMagasinet är och förblir föreningens tidning, dvs medlemmarnas. Redaktionen är i praktiken jag själv (Mille Babic) och Bertil Jägar (Sättning, Layout). Vi har båda börjat hantera tidningen från läge noll och precis som det nämns ovan, så har vi i fas med utgivningsplan och koordination med skribenter.

AtariMagasinet har en egen webbsida på adressen <http://www.sak.nu/am> och där anges vilken vecka nästkommande nummer kommer att sändas. Detta för att ingen skall vara i ovisshet och hamna i funderingar om årsavgiften löpt ut. Där finns alltid den senaste informationen vad gäller tidningen, innehåll i den och annan tilläggsinfo. Det finns ett antal faktorer som skall överensstämma för att vi skall peka ut ett exakt datum för en utgivning. Tillgången till artiklar, deadline, sättningstiden och hur Chalmers Tryckeri prioriterar våran tidning när de trycker studiemateriel och annat under ibland högtryck. Tidningarna skall sedan hämtas, etiketteras försättas med eventuellt andra utskick m m. Därför är AM hemsida ett bra ställe där vi mot närmande av utgivningsdatum kan sätta ut preliminär och senare exakt utgivningstid.

Det vi vet redan nu är att nästa nummer, första numret år 2000 kommer att ges ut i slutet av januari, alltså inte långt efter detta nummer. Detta med att vi planerar att få ut fyra nummer detta nästkommande år och det skall påpekas i sammanhanget att stadgarna säger att det "bör" utkomma fyra nummer per år.

I portosparande hänseende, så synkroniserar vi utgivning av tidningen med andra utskick, det är exempelvis påminnelser om medlemsavgift, medlemskort m m.

AtariMagasinet kommer att ges ut ett bra tag framöver, detta är en försäkran. I pappersform eller kombinerat med andra media har tidigare diskuterats och görs löpande. Vi vill gärna höra din åsikt i ämnet, vad tycker du? Skulle du exempelvis kunna tänka dig få tidningen per e-post eller hämta den via STraight BBS, kanske i PDF-format? HTML? Skriv ner någon rad vad du själv tycker och anser hur tidningen kan distribueras, det är ju eran tidning och vad ni läsare tillika medlemmar tycker väger ju alltid tyngst.

BoxKite

BoxKite, den moderna filväljaren.

- Icke modal
- Stöd för långa filnamn.
- Enkel att installera.
- Sparar de senast använda sökvägarna automatiskt.
- De vanligaste filattributen kan ändras.
- BubbleGEM.
- Sökfunktion.
- Möjlighet att skapa filer och mappar.
- Flytta, döpa om, kopiera och radera filer.
- Många inställningar för att anpassa BoxKite efter just dina behov.

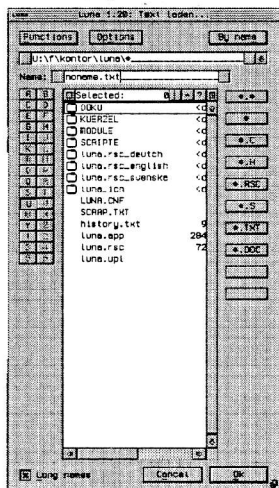
Pris: 200:- + 15:- i frakt

Betalning till PG: 123 45 41-9



Jonas Möller Nielsen
Tel./fax: 0515-594 41

e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se
<http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html>



AtariMagasinet

NR 2/99 © Svenska Atariklubben

REDAKTIONEN

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägar

Tryck
Chalmers reproservice
<http://www.lib.chalmers.se/cthb/repro/>

Upplaga
300 exemplar

Adress
AtariMagasinet c/o
Svenska Atariklubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Fax: 0708-444213

Websida
<http://www.sak.nu/am>

E-post
am@sak.nu

Internet leverantör



Information

Matrial i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill vi skall 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.

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

Vid definitiv eftersändning återsänds försändelsen med den nya adressen på DENNA sida. Tack!
Returadress: SAK, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.

**B FÖRENINGSG-
BREV****GÖTEBORGS
POSTREGION**

Porto betalt
Porto payé
P 410 829 300

PLATS FÖR ADRESS ETIKETT!!

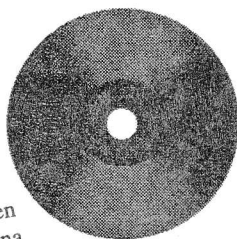


410 829 300

Holmerup Musik & Data

Hos mig hittar du många av tillbehören som kan behövas till din Atarimaskin, din Falconbaserade studio och mycket annat. Välkommen att titta in på hemsidan och leta rätt på godbitarna. Tänk också på att SAK-medlemmar då och då får olika rabatterbjudanden som presenteras på sajten, så det kan löna sig att hålla ögonen öppna. Glöm inte bort att anmäla dig på mailinglistan, så att du inte missar några bra erbjudanden. Har du inte tillgång till Internet så beställer du en prislista genom att faxa en förfrågan och din adress till mitt faxnummer 040 - 611 30 86. Några få exempel på priser och produkter ser du nedan. Priserna inkluderar naturligtvis moms, men inte frakt.

Behöver du göra en
CD-backup på din
Atari-hårddisk?
Behöver du en CD-
backup på din
samplingssynts
hårddisk?
Behöver du få gjort en
CD-skiva av dina egna
inspelade låtar?
Behöver du föra över
dina audiofiler till CD,
så att de även går att
läsa på en PC?
-I'm your man!



CD-labels: 50st finns i flera olika färger	140:-
CD-labels: 20st vit "high glossy" fotokvalitet	223:-
Jewelcase insert: 25st fram+baksida till CD-fodral, vit	116:-
Jewelcase baksida + 4-sidig "booklet", 20st vita	210:-
Dynamite: Dynamikprocessorprogram till Falcon	1520:-
DeNoiser: Brusätarprogram till Falcon	1520:-
CDRecorder 2: CD-bränningsprg för Falcon+TT	1750:-
S/Pdif: Digitalinterface för Falcon, coax+optisk in/ut.	1750:-
MO-4: 4 extra midiutgångar från printerporten	1400:-
Falcon RAM-kort, obestyckat. Plats för 1st 72-pin SIMM	750:-
Mouse interface: Koppla PC-mus till Atarins musport!	325:-

www.holmerup.orgsales@holmerup.org

GOD JUL & GOTT NYTT ÅR!!