

ATARIGAMINET

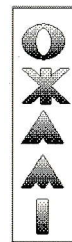
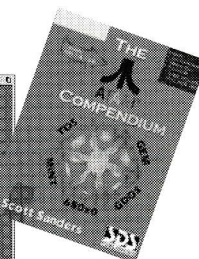
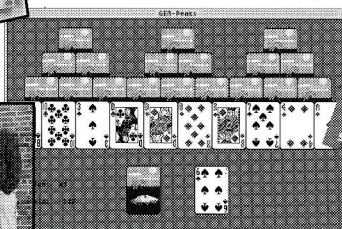
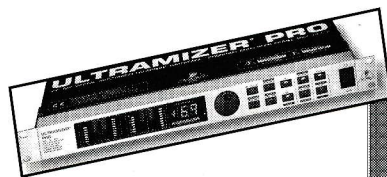
Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång: 15

Nr: 2 - 2000



Flaggan är hissad! Sådär ser
SAK's nya styrelse ut! Se sid15 för
större bild!



SAK



I DETTA NUMMRET!



Arsmöte

SAK första årsmöte denna sida av millenniet hölls i Malmö under årets första riktiga varma dag.

Mitt första intryck av öresundsbron kunde inte blivit bättre, den var riktig vacker att se hur den höjer sig över det mörkblå havet och under den ljusblå himlen, långt bort vid horisonten. Det var som att våren började denna dag, 12 grader varmt och det bara i sydvästra Skåne. Först dagen efter fick hela södra- och mellansverige dessa temperaturer. Det syns tydligt på fotografiet Bill Andersson tog på årsmötesdeltagarna (se artikel om årsmötet) utanför lokalen att alla var lite rosa i ansiktet ovanför den vinterljusa hyn. En bra start för den nya styrelsen och framförallt att årsmötet visar tendensen att föreningen och Atari Sverige kommer att fortsätta ett bra tag till.

Den entusiasm och styrelsemedlemmarnas kompetens i de styrelseposter de valts till vågar jag uttrycka mig med att Svenska Atariklubbens styrelse är en av de bättre under föreningens 15 år långa historia. Nu skall vi med kraft ta tag i medlemsbortfall, fortsätta ge medlemmarna stöd och råd i Atarirelaterade ämnen och finslipa ett diskussionsforum, en portal för medlemmarna att komma i kontakt med varandra och oss i styrelsen på ett enkelt och smidigt sätt.

Det pådrivande arbete Johan Asserlund gjort för att vi skall få ordning på vår budget och det väldiga budgeteringsarbete Jonas Möller Nielsen lagt ner för att få ordning på tre års budgetarbete skall båda ha en riktig eloge för. Föreningens ekonomi är idag god och i ordning.

Har tidigare i en ledarspalt stört mig på Citypendeln i Stockholm, nu måste jag dessvärre även uttala mig om Sydvästen och dess länståg 607 på västkustbanan. Inte för att denne tågaktör har problem eller dåliga vagnar utan att mitt SJ årskort inte gäller på denna stäckning Göteborg-Malmö. Ringde både SJ och Sydvästen för att höra mig för och fick från båda samma svar, de sitter i förhandlingar om bl a detta. SJ svarade mig att kortet kommer att gälla på västkustbanan, men för närvarande kunde jag endast ta mig till Malmö via Falköping och Hässleholm. Även mellan dessa två kommuner gick det ett länståg, men kostnaden sänkte sig till 110 kr jämfört det Sydvästen ville ha 350 kr. Ringde då upp Jonas Möller Nielsen, han bor ju i Falköping och sa att jag hoppar av X2000 där, så det blev bil ner till Malmö. De övriga Göteborgarna fick för övrigt plats i Bertil Jägars bil. När vi närmade oss västkusten visade sig att Bertil bara var 15 minuter framför oss, så vi möttes allihop på Hallandsåsen och tog en fika i det vackra vädret.

Nordic Atari Show 2000 (NAS 2K)

NAS 2K kommer att hållas i Göteborg, denna gång 16-18 juni. När denna ledarspalt skrevs var i fullt arbete att hitta en lämplig och billig lokal för konventet, då IOGT-NTO tyvärr var tvugna att lämna sina lokaler där vi haft NAS tidigare år. Det lutar åt någon fritidsgård i någon av Göteborgs stadsdelar, håll dig informerad om var NAS skall hållas via föreningens hemsida <http://www.sak.nu> och artikeln om NAS i detta nummer. Vi kommer inte att skicka en separat inbjudan som den för 1999. Boka in NAS i din kalender och vi kommer att använda all tillgänglig digital media för att nå ut till så många som möjligt och även annonsera i dagspressen.

Föreningen fyller dessutom 15 år och vi kommer att ha ett tema kring detta på NAS. I år är Jonas Möller Nielsen utsedd att samordna tillställningen. Liksom tidigare år är behovet stort efter medlemmar som kan ta sina datorer med sig till NAS och även efter folk som kan hålla en timmes långt seminarium i något

Atariämne till vårt allas intresse. Vi ser fram emot din närvaro och intresse på årets jubileumsmässa.



Atari News Network

ANN är en nyhetskanal som förmedlar nyheter om Atari och kompatibla datorer, nya och uppdaterade program, händelser på Internet mm. Nyheterna distribueras ut med e-post till prenumeranterna och registrering sker på min hemsida <http://surf.to/atari> eller med ett e-postmeddelande till mig. ANN är ett samarbete mellan mig och Bengy Collins. Jag sköter distributionslistan, som för övrigt är en fortsättning på "channel Atari" som jag drev för något år sedan och nyheterna är baserade på det informationsflöde Bengy Collins får in via sin hemsida. Ett enkelt och bra sätt att hålla sig uppdaterad om vad som sker kring Atari.

Mille at Home

Vad gör man inte för det man tror på? Klär av sig! Har fått en del respons på mitt sätt att presentera Ataridatorn på min hemsida. Med hjälp av bilder vill jag påstå att Atarins originallåda är väldigt sexig. Bilderna är från min lägenhet i Karlstad vilken jag tyvärr kommer att lämna i början av Juni efter att ha spenderat ett helt år där. Har då veckopendlat färdigt och kommer att vara bofast och verka helt i Göteborg, lagom till NAS2K.

Mille Babic

STRAIGHT BBS

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 Jägar SysOp...

Innehåll

ATARIMAGASINET NR 2 2000

FASTA PUNKTER

Ledare	2
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6,27
Tidningsdisken	4

OKAMI - Nyhetsgrupper med finess.

aFTP - Skicka upp din hemsida.

ÅRSMÖTET - Fullständig rapport.

SMURF - Allmänt.

Effekter & Sound - Del 2 Ultramizer Pro.

VISION - Grafikprogram på svenska.

Pretty Good Privacy - PGP på Atari.

TELEFONI - Äntligen sänkta teletaxor.

MGC99 - MagiC Game Contest 99.

BUBBLES - Skärmsläckare.

Tidigare nr - Äldre nummer av Atarimagasinet.

ATARI®

CGE2K

CLASSIC GAMING EXPO 2000
29-30 JULI

Vill du uppleva riktig TV-spels nostalgi typ våra klassiska Atari TV-spel eller Intellivision, Apple II eller Odyssey. Eller vill du spela och uppleva dom gamla klassiska TV-Spelen eller rentav träffa pionjärerna som skapade alla dessa spelframgångar. Där kommer även att finnas dataspels klassiker. För att kunna uppleva detta så skall du tag dig till Plaza Hotell och Casino i Las Vegas den 29 Juli då detta går av stapeln. För mer information skall du surfa in till <http://www.cgexpo.com>

Bertil Jägard..



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 200 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom en lokalavdelning i Skåne. 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 deltaga 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	175:-
Ett års familjemedlemskap	150:-
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

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: Norrstrandsväg 48, 245 32 STAFFANSTORP.
Tel: 046-25 02 65 (Ordförande Jesper Kock).

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 asser@telia.com Hemligt

Kassör

Kenneth Medin kennethm@tripnet.se 031-654145

Sekreterare

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

Informationsansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se 042-165485

SysOp, STraight BBS

Bertil Jägar bjagard@telia.com 031-444219

PD-ansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se 042-165485

Hemsideansvarig

Andreas Sjö mrfuture@home.se 031-3316546

Medlemsregister

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

Övriga

Ulf Atterström ulf.atterstrom@swipnet.se 0591-12706

Torbjörn Gildå d98gilda@dtek.chalmers.se 031-537473

TIDNINGSDISKETT

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 **2/2000**.

Detta numrets tidningsdiskett innehåller följande...

GEM-Setup ifrån förra numret, **aFTP** med tillhörande **STING**.

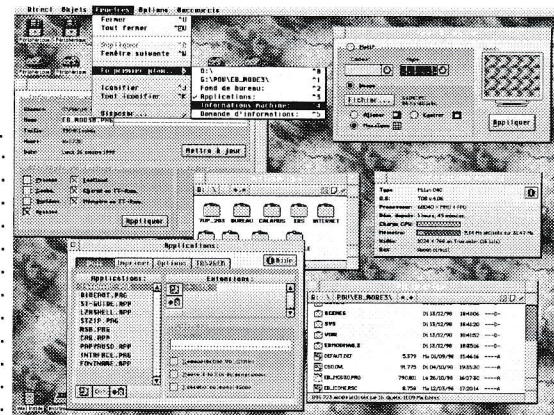
OBS! Styrelsen har för avsikt att endast skicka ut 1.44Mb disketter istället för 720Kb. Detta för att få på mer på disketten så vill du absolut ha DD diskett så var vänlig att meddela detta!

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

Direct Desktop

Direct är en ny desktop skapad av Eric Reboux. Direct är fortfarande under utveckling, och den som väntar på något gott kan vänta på en desktop som har låga minnes krav, då alla funktioner ligger i moduler som endast laddas om de behövs. Utseendet på desktoppen kan ändras efter eget tycke, och Direct kommer med all säkerhet att dra blickarna till sig när den släpps.

För mer information, besök Eric's hemsida.
<http://ers.free.fr/NEWS.HTM> (i skrivande stund endast på franska)



ST-Computer på engelska?

ST-Computer online

ST-Computer Magazine kan bli en internationell Atari-tidning! På ST-Computer's hemsida finns ett formulär där du kan ge din röst om du vill kunna få tidningen på engelska, samt om du kan hjälpa till med att översätta artiklar från tyska till engelska. Skulle denna plan gå i lås, så kan man räkna med en tidning med fler annonser från återförsäljare över hela världen, och kanske den kan översättas till svenska i framtiden?

Surfa in på: <http://www.st-computer.net> och ge din röst nu!

ASH EMailer 2.3f och Iconnect 1.8

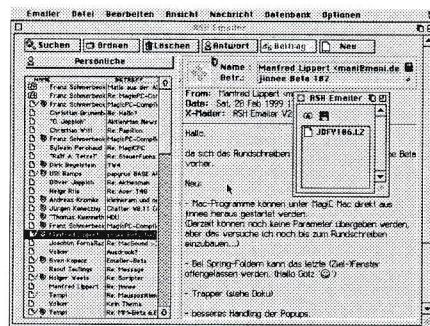
En uppdatering av ASH EMailer kan laddas ner från ASH's hemsida. I denna nya version har flera buggar blivit fixade, samt att några nya funktioner tillkommit. EMailer fungerar under MagiC och nu även under N.AES2.

Iconnect har även den uppdaterats till version 1.8.

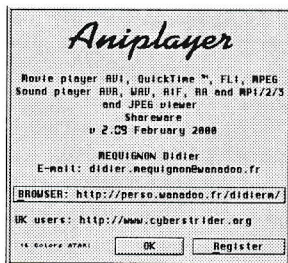
Ladda ner uppdateringarna gratis från:

<http://www.application-systems.de/download/emailer/emailer.zip>

<http://www.application-systems.de/download/cab/ppp18.zip>



Aniplayer 2.09

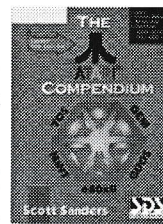


Multimedia spelaren Aniplayer har uppdaterats! Mp3-uppspelaren har förbättrats och fungerar mycket bättre på en standard Falcon än föregående version. Nu finns även ett "mono mode" för maskiner utan DSP, så att uppspelningen skall bli snabbare. Nytt är bland annat support för DHST protokollet för Start-Me-Up, Ny ljud codec för AVI, QuickTime och WAV filer. Support för QuickTime4 headers, samt ett antal buggfixar.

<http://aniplayer.atari.org>

Atari Compendium på nätet

'Ataribibeln' finns på nätet! I Atari Compendium hittar du allt du behöver veta om din Atari! <http://www.sysop.cuprum.com.pl/compendium/html/toc.htm>



Battlesphere för Jaguar

Scatologic Inc. släpper inom kort spelet Battlesphere till Jaguaren, och pengarna kommer doneras till forskning inom diabetes. Battlesphere är ett 3D-skjuta spel som kan spelas som ett vanligt arkadspel, eller som ett multi-player spel i nätverk, där 32 spelare kan spela samtidigt! Det har pratats om spelet i flera år, men releasen har blivit försenat gång på gång.

Mer nyheter på sidan 6..

Twilight släpps som Freeware

Skärmsläckaren Twilight var en gång kommersiell, men har nu släppts som Freeware och kan tas hem från adressen nedan. Twilight baserar sig på olika moduler, och det följer med 38 olika skärmsläckarmoduler i paketet, samt att fler kan hittas på Internet.

<http://student.merz-akademie.de/user/drx/twilight/>

Ingen Milan på CeBit 2000?

Enligt MagiC Online (<http://bengy.atari-computer.com>) kommer Milan 1 och Milan 2 att presenteras för allmänheten den 4:e mars vid Silicum Expo i Villeneuve. Anledningen till förseningen sågs vara att moderkortets design har modifierats.

Milan Computer's hemsida: <http://www.milan-computer.de/>



Maric Becroft's ETHERSCSI

Arbetet med SCSI-Ethernet adaptern, i dagsläget kallad EtherSCSI är fortfarande under utveckling. Mario säger att det fortfarande är mycket kvar att göra, men projektet är mer än halvfärdigt så om allt går bra kommer de första prototyperna att bli klara under mars månad.

Mario utvecklar även en MIDI output expander, QWERTYX - PC AT tangentbords interface, Ett grafikkort för VME och även minneskort till Portfolio.

Hemsida: <http://gem.win.co.nz/>

E-mail: mb@gem.win.co.nz

Joe 1.47 alpha

Rajah Lone har släppt en alpha version av HTML-editorn Joe. Nytt i denna version är en efterlängtat horisontal scrollist. Dock är ej den nya funktionen buggfri.

<http://www.multimania.com/nef/>

BladeEnc 0.91r3

Med FalcAMP och Aniplayer kan du spela upp mp3-komprimerad musik på din Atari, och nu kan du, tack vare Katherine Ellis, även göra dina egna mp3:or med hjälp av BladeEnc. BladeEnc fungerar under både MagiC och MiNT.

<http://kellis.atari.org/>

Epic gör spel till Milan!

Epic Marketing är en av de största speltillverkarna av Amiga spel, och nu stödjer de även Atari! Epic kommer att porta Simon The Sorcerer II till Milan, och även till Falcon. Det finns även planer på att porta deras nya Settlers-klon Foundation till Atari-plattformen.

http://www.epicmarketing.de/html/d_index.html

TV-Kort till Milan

Woller, som arbetar med ett Falcon DSP kort till Milan, bekräftar att även ett TV kort är under utveckling. Med TV-kortet kan du, förutom att se på TV i ett GEM-fönster på din desktop, koppla in en videokamera för digitalisering av video och stillbilder!

Mer nyheter på sidan 27..

ATARI[®] SUPPORTERS I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING

TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

MALMÖ

FC3@LEUF.ORG

[HTTP://COME.TO/FC3](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](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](http://WWW.LINEAUDIO.SE)

TEL: 044-22 54 96

FAX: 044-22 54 20

OSAB

REPARATIONER, GÖTEBORG

TEL: 031-87 26 20

OKAMI

av Kenneth Medin

Okami - nyhetsgrupper med finess

Okami har avhandlats tidigare här i Atarimagasinet. Det var tack vare artikeln i nr: 4-95 som jag först lyckades sätta upp programmet. Sen dess har Okami utvecklats vidare av holländaren Jos den Bekker till ett extremt kompetent program. Här finns snart sagt alla finesser man kan önska sig av en offline-läsare som ger dig full kontroll över både nyhetsgrupper och e-mail.



Okami är alltså en ren offline-läsare. För att ta emot och skicka meddelanden behövs ytterligare program (klienter), och klienterna i sin tur behöver oftast en fungerande TCP/IP-stack för att kunna användas. För den som börjar från noll blir det närmast oöverstigit mycket som ska läggas in och konfigureras innan det går att använda till något meningsfullt. Att sedan Okami självt erbjuder massor med inställningsmöjligheter utspridda på ett antal textfiler gör inte saken bättre. Ett varningens ord alltså: det här är inget program man bara packar upp och kör direkt. Men, när man väl fått allt att fungera blir man rikligt belönad. Okami tål väl att jämföras med motsvarande program på vilken plattform som helst. Själv låter jag vanligen Outlook Express vila på PC:n eftersom Okami i de flesta avseenden fungerar minst lika bra.

Hårdvarukrav

Ett sådant avancerat program måste väl kräva både mycket minne och en snabb maskin för att kunna köras? Inget kunde vara fel. Det fungerar alldeles utmärkt på en 8 MHz ST med åtminstone totalt 2 MB minne. Dock måste man ha en hårddisk eftersom det ju är en läsare som lagrar alla news-inlägg lokalt. Har man 2 MB ledigt RAM kan man t. o. m. våga sig på att avnjuta eventuella inkommande brev i html-format parallellt i CAB om man så vill.

Operativsystem

Det går att köra Okami under såväl standard-TOS som Magic och Mint. Det mesta fungerar även under Geneva, men Jos den Bekker har valt att lägga in spärar som hindrar körning under Geneva genom att kolla efter cockien "Gnva". Anledningen är att han vill slippa klagomål från Geneva-användare om att programmet hänger sig. Det finns ett allvarligt fel i Geneva som visar sig när ett GEM-program anropar TTP-program. Men, undviker man bara vissa funktioner så blir det ändå helt stabilt även under Geneva + Neodesk. Jag använder det själv på detta sätt efter lite patchande som eliminerar spärarna. Det är dock inte alltid helt uppenbart att ett TTP-program kommer att startas, och i dom senaste betaversionerna har även dialogerna börjat bete sig lite märkligt. Så, Jos den Bekkers beslut att spärra användning under Geneva är nog egentligen ganska klokt. Vill man att det ska fungera invändningsfritt låter man naturligtvis bli att gå in och ändra i programkoden, och kör direkt under vanliga GEM istället.

Externa program

En hel del av specialfunktionerna i Okami utförs inte av programmet självt, utan genom att ta hjälp av andra program. Det finns heller ingen inbyggd texteditor utan man låter helt enkelt Okami anropa den editor man är van vid. Extra bekvämt fungerar texteditorn QED eftersom Okami styr vilken rad markören ska hamna på när textfönstret kommer upp. QED är även i övrigt väl lämpad för ändamålet. Funktioner som automatisk formatering av radlängden när man skriver kombinerat med textmakron gör det hela väldigt effektivt. Att QED dessutom är helt gratis gör inte

saken sämre. Observera att editorn Everest i vissa fall kan ge problem. Den klarar bara rader med en maximal längd om 255 tecken. Eftersom somliga andra program blandar samman vad som är rader och stycken kan raderna i inkommande brev bli hur långa som helst. Originaldistributionen av QED är på tyska men engelsk resursfil finns att tillgå.

Under multitaskande system startas oftast hjälpprogrammen parallellt. Man kan alltså exempelvis läsa ett mail samtidigt som man besvarar ett annat. Brev i html-format kan läsas via CAB och medskickade bilder kan beskådas direkt via en bildvisare som 1st Guide. Om man är uppkopplad mot Internet när man läser ett mail eller news-inlägg kan man direkt klicka på ftp- och http-länkar så visas platsen i CAB eller Aftp. Elegant är att funktionerna även kan användas utan multitasking under TOS genom att respektive program istället startas som en dotterprocess.

Okami stödjer också krypteringsprogrammet Pretty Good Privacy (PGP). Du kan enkelt kryptera/dekryptera och signera eller kolla andras signaturer direkt inifrån Okami. Dom flesta har väl kanske inte så mycket att dölja att det rättfärdigar krypterade brev. Signering däremot är mer användbart. Själv brukar jag använda det i alla sammanhang där jag annars skulle skriva under med min namnteckning.

Utseende

Användargränssnittet går helt i klassisk GEM-stil. Här finns alltså inga flashiga animerade ikoner utan dom flesta funktioner nås via rullgardinsmenyerna eller genom att man klickar på knappar med beskrivande text. Alternativt finns tangentbordskommandon för de flesta funktioner där man själv kan välja vad tangenterna ska betyda. Man kan låta flera kommandon utföras i följd när man trycker en tangent och på så sätt jobba både snabbt och kraftfullt. Tillsammans med det enkla gränssnittet gör detta Okami riktigt snabbt, även på en 8 MHz ST. Trots enkelheten känns det ändå fullt modernt med icke blockerande dialoger i fönster och proportionella teckensnitt om man så vill. En svaghet, särskilt om man använder standard-TOS, är att antalet samtidigt öppna fönster lätt blir lite väl många. Dom hamnar dessutom ibland precis ovanpå varandra så det är lätt att missa att ett nytt fönster öppnats. Fönster och dialoger kan i alla fall ikonifieras så när man väl vant sig vid beteendet är det inget egentligt problem.

Genomgående är det alltså användaren som själv bestämmer hur Okami ska se ut och fungera. Detta är både programmets styrka och svaghet. Visst, det går att utföra nästan vad som helst men till priset av en uppsjö olika konfigureringsfiler med den famösa O.INF i spetsen med sina 40 KB text. Det hela kan lätt bli litet rörigt innan man får kläm på hur allt hänger ihop. Jos den Bekker har börjat införa möjlighet att ändra inställningar via dialoger i själva programmet istället, men frågan är ändå om det inte är lättare att förstå dom rikligt kommenterade styrfilerna. Det är alltså som vanligt inte helt lätt att åstadkomma ett både avancerat och flexibelt program som samtidigt är enkelt att sätta upp.

När man startar Okami så visas först ett fönster med aktiva grupper. Med "grupp" avses här både nyhetsgrupper och e-mail. Dom behandlas alltså i grunden på samma sätt. En grupp kan också i sig innehålla andra grupper rekursivt i hur många nivåer som helst. Exempelvis kan man ha en grupp som heter "Atari". När man klickar på den så öppnar sig ett nytt fönster med alla Atarirelaterade grupper. I grupp-fönstret återfinns också gruppen "Mail" som i sin tur innehåller undergrupper med e-mail av olika slag. Mycket praktiskt om man prenumererar på mailing-listor etc. Mail som inte kunde sorteras in i någon undergrupp hamnar för sig och efter ett lämpligt antal dagar flyttas dom automatiskt till en särskild arkivgrupp. Det finns naturligtvis också en särskild grupp där skickade meddelanden arkiveras.

Efter att man till slut lyckats klicka sig ner i hierarkierna kommer ett fönster upp med inläggen listade. Det hela är egentligen inte alls så svårt att hantera som det låter, och man behöver naturligtvis inte heller använda musen. Allt kan styras med shift-tangenterna, mellanslag, vagnretur och Esc om man så vill. Vad som ska visas i listningen kan filtreras utifrån avsändare, ämne eller "statusflaggor" och också sorteras efter datum, avsändare eller ämne. Man kan även låta meddelanden med olika status visas i olika färger eller texteffekter.

Man öppnar ett meddelande genom att klicka i listan som då öppnar ett meddelandefönster. Här visas hela brevet komplett, och dessutom med header om man skrollar uppåt. Man kan fritt ställa in texteffekter och färger utifrån innehållet. Detta styrs med "reella uttryck" (real expressions) som är hämtat från Unix och är en hel vetenskap i sig. Ett inte helt intuitivt exempel från O.INF: `texteffect=8 -1 ([^_]+)` gör att text _markerad för understrykning_ verkligen visas som understruken text. Själv har jag lagt till: `texteffect=8 2 [^,<]+@[>,<]+` `texteffect=8 12 http://[^,>]+` som stryker under och markerar med särskild färg e-postadresser och länkar till web-sidor.

I headern på alla news-inlägg finns ett unikt ID. När man skriver en kommentar till ett inlägg så sparas även de brev ID man refererar till i kommentarens header. På så sätt kan man i efterhand följa vilka inlägg som är kommentarer till vilka. Detta brukar kallas trådning och stöds fullt ut av Okami. Längst ner i meddelandefönstret finns fyra knappar för att följa trådar i diskussioner. Här finns också knappar för att gå från inlägg till inlägg oaktat eventuella trådar, och för att själv skriva svar.

I meddelandefönstret visas inläggen rakt av som text. Ofta får man brev som består av flera delar enligt den s. k. MIME-standard. För att läsa delarna klickar man på knappen "Multi-part" varvid ett nytt fönster uppenbarar sig med den första MIME-delen synlig. Man kan sen stega sig igenom de olika delarna. Är delen en bild eller html-fil så startas lämplig bildvisare eller CAB automatiskt om man så vill.

Sökfunktioner

Efter hand växer antalet lagrade inlägg och brev till kanske åtskilliga MB. Behöver man då söka bland all text så behövs ett avancerat sökredskap. I Okami kan man söka både på ämnesrader, adresser och på själva meddelandetexten i en grupp direkt inifrån programmet. Både vanlig sökning med vildcards och reella uttryck stöds. Räcker inte det kan man starta det separata programmet OFIND.TTP som via diverse parametrar på kommandoraden t. ex. kan fås att extrahera alla inlägg som uppfyller valda sökkriterier till en textfil i bästa Unix-stil.

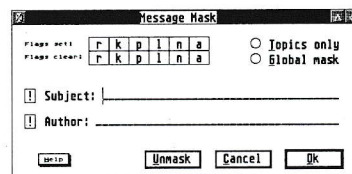
Filtrera vad som visas

En nyhetsgrupp eller brevlista kan lätt innehålla åtskilliga hundratal inlägg. Därför är det nödvändigt att sortera ut vad som ska visas i listan. När man öppnar gruppen så används ett förinställt filter som t. ex. gör att bara nya inlägg visas. Man kan när som helst enkelt ändra filtret efter behag. Filtret kan sättas utifrån brevets rubrik eller avsändare och anges med reella uttryck. Även brev med särskilda meddelandeflaggor satta kan visas.

En typisk användning för meddelandefiltret är om man behöver leta upp någon särskild uppgift manuellt utan att behöva söka

bland allt för många brev. Rätt kombinerat med flaggorna nedan får man här mycket avancerade möjligheter.

Vill man sen hoppa direkt till ett inlägg så skriver man direkt när meddelandelistan visas bara början på ett sökord. Texten hamnar i fönstrets info-rad och listan skrollas efterhand som man skriver i realtid. En litet lustig



funktion som ändå ibland är användbar.

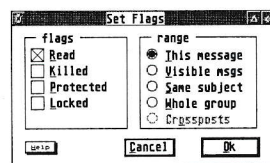
Meddelandeflaggor

Varje inlägg har en uppsättning flaggor som anger dess status. Elementärt kan man tycka, men i kombination med filtrering av vad som ska visas blir det mycket användbart. Dom senast hämtade inläggen har en särskild flagga satt som visar att dom är nya. Sen finns naturligtvis en flagga som anger om inlägget är läst. När man

snabbt kollar igenom en grupp så återställer man enkelt flaggan för läst om inlägget ska studeras närmare eller besvaras senare. Ångrar man sig kan man lätt hitta igen ett nytt meddelande även om det är läst via ny-flaggan. Jämför gärna med Outlook Express där detta är omöjligt.

Man får inte sällan skräppost av olika slag. På dom sätter man kill-flaggan så raderas inlägget nästa gång man kör OEXPIRE.TTP. Särskilt intressanta inlägg kan man markera som "skyddade". Dom kommer då inte att raderas eller arkiveras, utan ligger kvar på sin plats tills flaggan nollas.

Flaggorna kan ändras manuellt för enstaka inlägg, inlägg med samma ämne, eller hela grupper. Det finns också en variant där "synliga" inläggs flaggor påverkas. Man kan alltså först filtrera ut vad som ska visas i listan med inlägg och sen ändra alla synliga meddelandens flaggor i ett svep. Eftersom Okamis filterfunktioner i sig är tämligen kraftfulla får man här ett redskap som borde tillfredsställa dom flestas önskemål...



Alla möjligheter att sätta flera inläggs flaggor i ett svep medför förstås också att man av misstag kanske raderar ett viktigt brev. För att hindra detta finns en särskild flagga: "locked" som om satt gör att det lästa inläggets flaggor inte påverkas när man modifierar flaggor för flera inlägg samtidigt.

Citering och signaturer

När man besvarar ett brev citeras den ursprungliga texten vanligen med ett inledande "xx skrev den nn:". Man kan välja text helt fritt och dessutom t. ex. ha olika språk beroende på avsändarens adress eller nyhetsgrupp. Veckodagar kan t. o. m. skrivas ut på svenska om man angivit vad dom heter i en särskild styrfil.

På samma sätt kan man ha olika signaturer i slutet av brevet. Det finns även stöd för inlägg av slumpmässiga texttrader för den som så önskar. Signaturen avskiljs alltid med "—" så att mottagaren automatiskt kan ta bort din signatur vid svar. Naturligtvis kapar Okami också bort signaturer när du själv svarar så länge dom är korrekt angivna. Tyvärr finns det gott om dåliga program i omlopp så det är långt ifrån alltid det fungerar som avsett.

Rensa gamla inlägg

Följer man nyhetsgrupper och är med i mailinglistor så fylls det hela tiden på med nya inlägg i rask fart. För att inte disken ska bli full så måste gamla inlägg efterhand tas bort. I Okami sköts det av OEXPIRE.TTP som i sin tur styrs av en särskild INF-fil. Här kan man ange separat för varje grupp hur länge meddelanden ska sparas och maximalt antal inlägg som ska behållas i respektive grupp. Mailinglistor hanteras precis som nyhetsgrupper så även här rensas automatiskt om man så vill.

Svenska tecken

Huvudanledningen till att jag började med Okami var att programmet klarar av att hantera problemet med svenska tecken mycket bra. Atarins inbyggda teckenuppsättning skiljer sig ju från både Windows och Unix så någon form av konvertering måste till. I Okami sköts all konvertering internt vid import och export så externa program som QED och PGP kan arbeta som vanligt med Atari-ASCII.

Dom flesta iso-8859-n varianter stöds liksom "Quoted-printable" och MIME-kodade ämnesrader både för mail och News. En liten miss finns: när man läser html-kodade brev i CAB så konverteras även där till Atari-ASCII. Bättre hade varit om istället iso-8859-1 behållits eftersom det är det vanliga (om än i strikt mening felaktiga) sättet att koda html. Lustigt nog klarar Okami även av inlägg som felaktigt skrivits med Atari-ASCII helt transparent. Är man inte nöjd med dom inbyggda teckenuppsättningarna kan man dessutom skapa egna.

Mer finesser

Okami hanterar medskickade filer både i MIME och uue-format. Ibland stöter man på att långa filer är uppdelade på flera kortare brev. Även detta hanteras automatiskt. Vid import av brev med mycket långa filer kan man dock råka ut för ett fatalt fel i programmet. Räcker inte Ramminnet till för hela brevet så försvinner utan varning det som inte fick plats. Tyvärr är det början (där avsändaren står) som försvinner och har man dessutom raderat brevet på servern så är loppet kört. Brevet går förlorat och man vet inte vem som skickat det.

Skulle man ångra ett redan sänt news-inlägg kan man låta Okami skicka ett Cancel-meddelande som medför att inlägget raderas från alla servrar. Ett redan skickat mail kan däremot aldrig ångras. Värt att begrunda kanske.

När man följer utländska nyhetsgrupper händer det inte sällan att folk använder inch, miles och andra obskyra måttenheter. I Okami är det inget problem. Det är bara att mata in talet i en dialog så översätts det till motsvarande metrisk variant.

Okami kan alternativt startas med parametrar på kommandoraden. På så sätt kan man t. ex. automatiskt skicka brev där själva texten utgörs av en redan färdig textfil. Jag använder det själv för att varje vecka skicka en från kalkylprogrammet LDW Power automatiskt genererad tidrapport.

Är man flera användare kan man sätta upp Okami med flera mail-konton. Alla användare loggar då in sig internt i Okami och kan ha olika konfigurationer, signaturfiler, etc.

Okami har två olika system för att lagra adresser till dom man brukar skicka brev. Dels en vanlig adressbok men också ett system med rekursiva alias. Antag att man skickar brev till medlemmar i en förening med flera undergrupper. Man sätter då först upp ett

alias för varje undergrupp. Sen skapar man ytterligare ett alias som refererar till undergruppernas olika alias. Vill man skicka ett mail till alla i en grupp så skriver man istället för varje adress bara den aktuella gruppens alias. Vill man skicka till alla medlemmar i alla grupper så väljer man istället detta senare alias. Genom att kombinera alias med adressboken får man ett mycket kraftfullt upplägg.

Interaktiv hjälp finns i STGuide-format. Man kan alltså när som helst kalla upp relevant avsnitt i hjälpfilen. Dom olika delprogrammen skriver logfiler över vad som inträffat. Vid problem kan man höja lognivån och på så sätt enklare lista ut vad som gått fel.

Mail- och News-klienter

Okami är alltså en strikt offline-läsare och har inga som helst egna funktioner för att hämta och lämna brev. All kommunikation med yttrevärlden sker genom att filer skrivs och läses på förutbestämda platser på hårddisken. Några olika varianter för detta stöds varav dom flesta använder NOS-formatet som förutom av NOS.TTP även hanteras av Popwatch och Newswatch, två utmärkta klienter framtagna av engelsmannen Gary Priest.

Det hela fungerar så att man först ringer upp sin operatör med STinG och låter Popwatch och Newswatch utväxla meddelanden med operatörens servrar. När man kopplat ner så startar man OIMPORT.TTP som lägger in nya inlägg i Okamis databaser. Har man själv skrivit något så kör man först OEXPORT.TTP varefter man ringer upp igen för att skicka inläggen. På detta sätt spar man

mycket telefonid jämfört med att läsa och skriva allt medan man är uppkopplad. Både Newswatch och Popwatch har en del fina finesser som kill-fil för att slippa oönskade inlägg och möjlighet att förhandsgranska långa mail innan man hämtar hem allt.

Shareware

Den ursprungliga tyska versionen av Okami var helt gratis. Efter att Jos den Bekker i princip skrivit om allt och lagt till mängder av funktioner har han låtit det bli Shareware. Det går dock utmärkt att köra oregistrerat utan begränsningar. Den enda skillnaden är en tämligen irriterande dialog som hela tiden

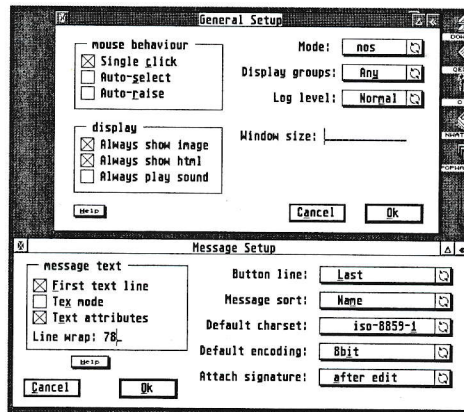
kommer upp.

Registreringsavgiften är US\$ 30 och kan kanske tyckas hög. Men för pengarna får man ett mycket kompetent och stabilt program som utan att skämmas kan mäta sig med dom bästa motsvarande program på andra plattformar. Övriga program som behövs är ju dessutom gratis.

Själv gick jag helt enkelt till FOREX och växlade till holländska sedlar och skickade i rekommenderat brev. Jos den Bekker returnerade omedelbart nyckeln till programmet i ett mail.

Installation

För att kunna använda Okami behöver du en fungerande TCP/IP-stack. Jag har förvisso provat att utväxla meddelanden via ett shell-konto och programmet Tin under Unix hos min leverantör genom att använda ett vanligt terminalprogram. Jag fick dock aldrig funktion på sändning av brev, så det övergav jag snart. Det bästa alternativet är nog STinG som ger full tillgång till Internet. Behöver du hjälp med STinG så titta gärna på min artikel i Atarimagasinet nr: 1-99 för en genomgång av hur det installeras. Du behöver också lägga in program för att skicka Mail och News, men det hela blir enklast om du börjar med Okami och dess mappar.



Den senaste kompletta versionen av Okami är 2.0 men sen dess har Jos den Bekker kommit ut med ett antal betaversioner. Jag har nu kört beta nr. 12 i ett bra tag och den fungerar helt stabilt. Dock är inte paketet med betaversionen komplett utan man måste kombinera den med den kompletta 2.0 versionen. Det har tillkommit och ändrats en del i styrfilerna så man behöver också gå in och ändra dessa för att det ska fungera. Det finns fullständiga förklaringar till vad som behöver göras i betapaketet. I anvisningarna nedan utgår jag från en installation på E-partitionen men det går naturligtvis att lägga var som helst. Det kan dock vara lämpligt att lägga allt i en mapp direkt i roten på vald partition eftersom det kommer att skapas undermappar i ett flertal nivåer. Finns också en viss risk för fragmentering av filer efterhand så det kan vara bekvämt att partitionen inte är alltför stor. Har du tio MB ledigt så klarar du dig ett bra tag, men naturligtvis beror det på hur länge du sparar lästa inlägg.

Uppackning

Packa upp OKAMI20.ZIP till E:\OKAMI\ som blir huvud-mappen för allt Okamirelaterat. Det går naturligtvis att välja vilken annan filväg som helst men då blir det inte längre lika enkelt att följa fortsättningen nedan...

Packa upp OKAMI21.ZIP till en tillfällig mapp. Detta är uppgraderingen till senaste beta-versionen. Du behöver alltså flytta över filerna till den egentliga Okami-mappen. Följande filer ska flyttas till E:\OKAMI\:

O.PRG
O.RSC
OEXPIRE.TTP
OEXPORT.TTP
OFIND.TTP
OIMPORT.TTP

Vill du pillra med att konfigurera om hur Okami ska mappa om olika teckensnitt så behöver du också följande i samma mapp:

CHARSET.INF
CHARSET.TTP
CHARSET.MAN lägges lämpligen bland de övriga MANual-filerna i mappen E:\OKAMI\MAN\ som innehåller definitioner av vilka parametrar de olika TTP-programmen kan anropas med.

Den O.INF som du packade upp till den tillfälliga mappen är inte komplett utan innehåller bara ändringar från version 2.0 till den senaste betaversionen. Du ska alltså INTE bara kopiera över den utan dess innehåll måste kombineras med den befintliga O.INF på ett inte helt elementärt sätt... Vänta alltså tills vidare med den.

Vänta också med ACTIVE.DAT som tillkommit i betaversionen.

OKAMI21.HTM innehåller beskrivningar över vad som tillkommit/ändrats efter version 2.0 och lägges lämpligen i E:\OKAMI\ för senare läsning men behövs inte för att Okami ska fungera.

Skapa mappen:
E:\OKAMI\TMP\

Här hamnar bl. a. dom tillfälliga filer som behövs för att Okami ska kunna kommunicera med din texteditor, CAB, pgp etc.

Skapa mappen:
E:\OKAMI\LOG\

Dom olika programmodulerna skapar varsin logfil som hamnar här.

Skapa mappen:
E:\OKAMI\POOL\

Den behövs egentligen inte men kan ändå vara lämplig för att följa NOS-standard. Det är också bra att samla allt på ett ställe som har med meddelandebasen att göra.

Inuti spool-mappen skapar du sen mapparna:

E:\OKAMI\POOL\ARTICLES\
(där senare mail- och news-databaserna sparas.)

E:\OKAMI\POOL\MAIL\
(där Popwatch lägger inkommande mail.)

E:\OKAMI\POOL\MQUEUE\
(där utgående mail och news placeras av Okami.)

E:\OKAMI\POOL\NEWS\
(där Newswatch lägger ingående news.)

Konfigurering

Den viktigaste styrfilen i Okami är O.INF som innehåller dom flesta inställningarna plus sökvägar till övriga programmoduler. Eftersom vi här ska lägga in betaversionen så behöver en del ändras i filen. Du behöver en editor som sparar som ASCII för detta. Kanske den bästa är QED som nämnts tidigare.

Börja med att ladda in E:\OKAMI\O.INF i editorn. Ta dig även en titt i den andra O.INF som följde med paketet som uppgraderar till den nya betaversionen så förstår du kanske lättare anvisningarna nedan. O.INF är rikligt försedd med kommentarer som kan vara lämpliga att läsa igen om man vill kunna dra nytta av alla finesser. Men, om du inte förstår allt på en gång så spar det till en annan gång... Här ska vi bara ordna det viktigaste så att programmet går att köra. Nedan följer dom parametrar som du behöver ändra, ta bort eller lägga till. Allt övrigt låter du stå oförändrat så länge:

logname=kennethm

Ditt användarnamn. Vanligen delen före @ i din adress. Den bör vara maximalt 8 tecken eftersom den också kommer att bli ett filnamn i Okami.

realname=Kenneth Medin

Ditt namn i klartext

mode=2

Gör att Okami körs i NOS-mode.

logdir=e:\okami\log

Filväg till mappen med logfiler. Som synes av filvägarna som finns inlagda från början så är Okami tämligen Unix-inspirerat. Dom som kör Mint eller motsvarande väljer naturligtvis andra filvägar där så är lämpligt. Här försöker vi få det hela att gå under TOS så det är onödigt att sprida ut filerna över flera partitioner. Observera att trots att log är en mapp så ska det inte vara något \ efter. Har iofs inte provat med heller, men som alltid, när man fyller i .INF-filer måste man vara noggrann.

newsdir=e:\okami\pool\articles

Här hamnar meddelandebasen i diverse mappar som Okami skapar själv.

etcpasswd=e:\okami\etc\passwd

Obs att här är plötsligen passwd längst till höger i filvägen ett filnamn. Filen i sig styr vem som är användare för e-mail. Den behöver ändras, men mer om det senare.

mqueuedir=e:\okami\pool\mqueue

Här kommer Okami lägga inlägg efter att du exporterat dom, färdiga att tas om hand av Popwatch och Newswatch.

maildir=e:\okami\spool\mail

Här lägger Popwatch hämtade brev samlade i en fil som i mitt fall heter kennethm.txt.

tmp=e:\okami\tmp**bigtmp=e:\okami\tmp**

Platser för temporära filer.

site=tripnet

Min e-postadress saknar site-delen, så för att det ska fungera har jag istället delat upp domännamnet. Inte helt lyckat, men det fungerar hyggligt i alla fall.

domain=se

Borde alltså varit "tripnet.se", men det fungerar alltså inte.

organization=

Lämnas enklast helt tom. Annars kan du lägga in vad du vill.

xheader=

Kan utelämnas helt men tanken att beskriva din hårdvara är inte så dum om du t. ex. ställer frågor i nyhetsgrupper. Förvänta dig dock inte att folk lusläser din header!

timezone=CET-1DST,M3.5.0/2:00,M10.5.0/3:00

Denna något kryptiska rad gör att Okami automatiskt byter till sommartid vid rätt tillfälle. Däremot ställer den inte systemklockan! Det får du göra själv på vanligt sätt till aktuell lokal tid.

alias=

Eftersom du inte (ännu) har någon alias-fil så tar du bort den förvalda filvägen.

handle.xposts=0

Sätt den till 0! Det handlar om hur Okami ska hantera korspostade news-inlägg. Sätter man den till 1 så får man en kopia av meddelandet i flera grupper. Dessutom blir plötsligen programmet rätt buggigt och gör inte alls längre som det blir tillsagt. Bl. a. uppstår märkliga fel när man importerar och kopior i andra grupper markeras inte som lästa.

active=

Tag bort helt! Listan över aktiva grupper har flyttats ut till en egen fil. Mer om detta längre fram.

owndesk=0

Här står från början nodesk men parametern har alltså bytt namn till owndesk och dessutom skiftat betydelse.

texmode=

Stäng av alla texmode-rader genom att sätta ett # längst till vänster (före parametern!). Kan också tas bort helt eftersom TEX-mode knappast används ens i Tyskland längre...

umlaut=3

Ger dig svenska tecken enligt ISO-standard.

language.info=e:\okami\language.inf

Men då måste det naturligtvis finnas en dylik fil med svenska veckodagars namn. Och den måste du ordna själv enligt anvisningarna. Sätt tills vidare ett # framför parametern så slipper du bekymra dig.

font.menu.small=10 6x6 system font

Om du nu inte råkar ha Rufus-fonten laddad via NVDI förstås!

msg.title=

Parametern har bytt namn från msg.titel så ändra detta, men du kan tills vidare behålla allt efter =-tecknet.

default.cc=

Har bytt namn från default.cc.mail= så detta är lämpligt att ändra. Lämna i övrigt tomt så länge.

grptxtfile=e:\okami\groups.inf

Sätter filvägen till den lilla gruppfilen som följer med paketet.

addrbook=e:\okami\oadddr.inf

Filväg till adressboken.

sigfiles=e:\okami

Observera att parametern har bytt namn från "sigfile" till "sigfiles=" så ändra det. Den har också fått ny betydelse. Ska nu peka på den mapp där dina signaturfiler ligger.

oexpire.inf=e:\okami\oexpire.inf

Pekar på styrfilen som bestämmer hur meddelandebasen ska rensas från gamla inlägg.

folds.inf=e:\okami\folds.inf

Pekar på styrfilen som bestämmer hur nyhetsgrupper grupperas. Den som följer med paketet innehåller ett fel som måste ändras. Mer om det längre fram.

keymap.inf=e:\okami\keymap.inf

Pekar på en styrfil där man kan ändra vilka tangentbordskommandon som gör vad.

editor=d:\qed\qed.app

Tag bort eller "kommentera ut" dom rader som motsvarar dom editorer du INTE använder. Du måste också ange fullständig filväg till den texteditor du vill använda. "editwd=" kan tas bort helt eftersom det inte längre används.

quote.format.files=e:\okami

Tag alltså bort den befintliga "quote.text.file=" eftersom parametern bytt både namn och betydelse.

quote.binmode=

Tag bort helt. Används inte längre. Därmed är O.INF någorlunda konfigurerad. Som du säkert märkt finns det dock gott om möjligheter till förbättringar och tillägg av bildvisare, ftp-program, web-läsare etc. Den enda svagheten hos Okami är att programmet aldrig blir riktigt färdigkonfigurerat! Men medge att det faktiskt är enklare med en gammal hederlig .INF-fil jämfört t. ex. med Windows' oöverskådliga blädderdialoger.

Nästa steg blir att döpa om några filer. Dom ska ha samma namn (plus ändelsen) som ditt logname i O.INF ovan. Jag har alltså "kennethm" men du måste naturligtvis lägga in ditt eget: QUOTEFMT.INF döps om till KENNETHM.QFM SIGS.INF döps om till KENNETHM.SIG

QFM-filen behöver du inte ändra något i tills vidare. SIG-filen däremot innehåller Jos den Bekkers personliga data, så dom måste du ändra. Tag också bort (eller kommentera med #) dom två raderna med texten "\pipe f:\aphorism.ttp" eftersom du inte ännu har någon lämplig fil med aforismer. Frågan är väl om man alls ska smutsa ner sin signatur med slumpmässiga citat etc. Håll den istället så kort som möjligt.

Flytta filen "ACTIVE.DAT" från den tillfälliga mappen du packade upp betaversionen i. Den ska ligga i:
E:\OKAMI\SPOOL\ARTICLES\ACTIVE.DAT

Ta dig också en titt i filen. Den styr vilka nyhetsgrupper som importeras. Det är bara att lägga till rader vid behov. Om du hämtar hem grupper med Newswatch som saknas i den här filen så kommer dom att hamna i den osynliga gruppen "junk" och raderas

nästa gång du kör Oexpire. Som du ser kan man ha vildcards (*) i gruppnamnen och det går även att skriva * ensamt på en rad om man vill att allt ska importeras. Detta kan dock inte alls rekommenderas. Inlägg i nyhetsgrupper korspostas ofta till flera grupper. Okami kollar vid import från vänster till höger i inlägget om gruppen kan importeras. Detta gör att oönskade grupper plötsligen skapas i databasen. Har du t. ex. satt "comp.sys.*" så hamnar kanske plötsligen meddelanden i comp.sys.amiga.advocacy" om det råkar stå före den Atari-grupp du ville ha texten i. Inte bra! Skulle du dessutom trots (buggvarningarna ovan) koppla på korspostningsfunktionen i Okami så kan det gå riktigt illa. Råkar du få in ett inlägg som har 25 grupper satta så skapar Okami lydigt alla 25 grupperna i minst lika många mappar! Lösningen är att helt skippa vildcards och skriva ut dom grupper man verkligen vill ha med kompletta gruppnamn.

I filen E:\OKAMI\ETC\PASSWD listas dom användare man har i Okami. Jag har inte själv provat att köra med flera användare, men i så fall ska varje användare ha en egen rad i filen. Min enda rad ser ut så här:

kennethm::0:0:Kenneth Medin:e:\home\kennethm:sh

Först login-namnet som alltså är allt till vänster om @ i din adress. Sen lägger du in ditt fullständiga namn i stället för mitt. Här kan du utan problem använda svenska tecken. Resten ignoreras om du kör under vanliga TOS. Är du en inbiten Mint-användare har du väl redan en korrekt motsvarande fil någon annanstans på disken.

Min e-postadress har ju bara "kennethm" före @. Hur gör du om din adress kanske är något mycket längre i stil med "per_oskar.karlsson@pcwin.com"? Eftersom login-namnet används som filnamn så kommer det att förkortas till 8+3 på vanligt TOS-manér. Okami verkar då leta efter PER_OSKA.KAR i stället för KENNETHM.TXT för inkommande mail. Du bör ändå skriva in den kompletta adressen eftersom det annars blir fel i dina brevhuvuden. Lurigt det här! Okami ska dock fungera bra med långa filnamn, så använder du det bör det fungera bättre. Jag har dock inte kunnat testa detta.

Filen E:\OKAMI\FOLDS.INF gör att olika nyhetsgrupper kan grupperas i undermappar. Tyvärr finns det en miss i det medskickade exemplet. Den fjärde raden som försöker lägga alla grupper som börjar på "Out" i mappen med samma namn gör istället att dom blir osynliga. Tydligt försöker Okami även lägga själv mappen inuti sig själv rekursivt. Mitt tips är att behålla de två första raderna och skippa resten tills du blir varm i kläderna.

För att den inbyggda hjälpen i Okami ska fungera så behöver du ha ST-Guide installerat. Du måste också flytta filerna OKAMI.HYP och OKAMI.REF till mappen där övriga hypertexter ligger.

I och med detta ska Okami vara färdigt att använda. Det går nu att starta men inte att göra mycket med eftersom du ännu inte har några meddelanden att läsa. Istället kommer det upp några varningar om saknade filer. Vänta alltså med detta och fortsatt i stället med att installera klienterna som hämtar och lämnar brev och inlägg:

NewsWatch

Sköter om utbytet av artiklar mellan din leverantörs news-server och Okami. Programmet är skrivet av Gary Priest och fungerar ihop med STinG. Du kan lägga det var du vill på hårddisken.

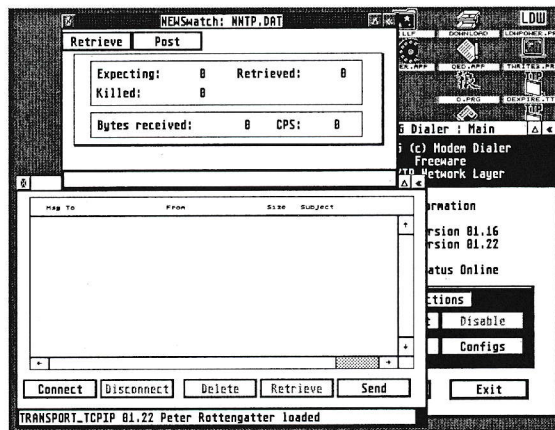
Installation

Börja med att packa upp ZIP-arkivet. Förslagsvis lägger du allt i en mapp "E:\NWATCH". Gary Priest tycker illa om hypertexter så därför är hans dokumentation en vanlig textfil. Däremot verkar

han gilla Bubble-GEM som ger hjälp i små pratbubblor direkt i programmet. Men för att det ska fungera måste du ha Bubble-GEM installerat...

Configuration

Innan du börjar måste du ta reda på adressen till din leverantörs news-server. Tripnets heter föga förvånande news.tripnet.se men det kan ibland vara lite mer komplicerat. Även Newswatch är begåvad med en liten textfil som måste modifieras i en texteditor:



Ladda in "E:\NWATCH\NNTP.DAT" i editorn. Byt ut "news.demon.co.uk" mot namnet på din operatörs news-server. Dom två sexstelliga siffergrupperna som ligger efter server-namnet motsvarar datum och klockslag då servern senast levererade nyinkomna nyhetsgrupper till dig. Vill du slippa få en jättetextfil så ställ in ett nyare datum som 000129 t. ex. Vill du verkligen ha alla grupper (kanske uppåt 20 000 st) så ställ datumet på 800101 och bered dig på att det tar lång tid. När du väl har gjort detta en gång så skriver Newswatch själv in nya datum efter varje inloggning.

(Tripnets programvara har en Y2k-bugg som gör att man ändå får en massa grupper varje gång. Inte så lyckat, men det går att lösa genom ett litet hack. Kommandot som Newswatch skickar till servern heter "NEWGROUPS" och kan återfinnas i själva programfilen "NWATCH.PRG". Ladda in den i QED via "Load binary" och byt ut texten "NEWGROUPS" mot "NEWTROUPS" och spara sen utan att ändra något annat. Skulle din leverantör ha samma problem så löser du det alltså enkelt själv.)

På rad två börjar dom grupper du vill ta emot. Observera det inledande mellanslaget som måste vara kvar. Gruppen "demon.announce" tar du lämpligen bort. Eller också byter du ut den mot "se.dator.diverse" som är det närmaste Atari du kommer bland dom allmänna svenska grupperna. Behåll datum och tid efter gruppnamnet. "comp.sys.atari.st" vill du förstås behålla, så då var vi färdiga med den filen. Lägg inte in för många nya grupper samtidigt i den här filen. Sen när du kopplar upp dig får du först alla meddelanden som ligger på servern (vanligen flera hundra), så det brukar vara lagom att lägga in en grupp i taget för att inte bli helt dränkt i nya inlägg. Observera också att varje gång du lägger till en grupp här så måste du editera filen E:\OKAMI\SPOOL\ARTICLES\ACTIVE.DAT" också! Annars hamnar alla nya meddelanden i junk-gruppen.

Nu är det dags att starta NWATCH.PRG genom dubbelklick på vanligt sätt. Gå in i menyvalet **Preferences - Edit program preferences** för att ändra inställningarna:

Retrieval Format ska vara NOS

Klicka på **Incoming**: så får du upp en filväljare. I den klickar du dig fram till mappen: E:\OKAMI\SPOOL\ARTICLES\ utan att välja någon fil. Fortsätt

enligt följande:

Outgoing: E:\OKAMI\SPOOL\MQUEUE\

History: E:\OKAMI\SPOOL\NEWS\

Get/Head.out: E:\OKAMI\SPOOL\NEWS\

Retrieval Method: sätter du till Article Number som stöds av alla servrar. Newnews har sina fördelar men är ofta avstängt.

GMT Difference: kan du sätta till plus en timme. Vid sommartid blir det två. Så länge du hämtar news efter meddelandenummer är det inte så extremt noga: tiden används bara för att hämta nya gruppnamn.

Post News Automatically: Yes.

Safety mode: No.

För båda timeout-fälten kan du välja 60 sec. och sen klickar du på OK. Glöm inte att spara dina inställningar genom menyvalet **Preferences - Save Preferences**.

Newswatch är nu färdigt att använda, så det är bara att avsluta programmet och övergå till:

Popwatch

Ännu ett av Gary Priests utmärkta program. Denna gång handlar det om att skicka och ta emot e-post. Det har ett upplägg liknande Newswatch, men här finns lite mer finesser att leka med.

Installation

Packa upp som vanligt till valfri plats på hårddisken, och om du vill kunna följa denna text, så innebär det: "E:\POPWATCH\". Det mesta ställs in via dialoger men för att inte abstinensen efter att ändra i konfigurationsfiler ska bli för svår har vi en liten styrfil här också. Den heter "E:\POPWATCH\ALIAS" och det finns ingen mall utan du måste skapa den helt själv. Filen är dessbättre inte särskilt lång:

* kennethm

på en enda rad är allt som behövs, naturligtvis med ditt eget logname istället för mitt.

Vad som händer om man har en lång e-postadress med punkt i här vet jag inte. Kan eventuellt bli problem att hitta en lösning eftersom den också måste accepteras av Okami. Här finns dock alltid en sista utväg att använda det 8 tecken långa logname som t. ex. Telia använder och sen lägga till en Reply-To i headern med den längre adressen.

Observera att det finns en alias-fil i Okami också. Dom är inte utbytbara! Något som dessutom komplicerar det hela en smula är att om Popwatch inte hittar alias-filen i sin egen mapp så försöker den i Okami-mappen med fatalt resultat. För att råda bot på detta kan man byta namn på alias-filen i Okami-mappen till "OALIAS" t. ex. och naturligtvis med motsvarande ändring i "O.INF".

Konfiguration

Liksom med Newswatch behöver du en hel del information från din Internet-leverantör. Uppgifterna är på inget sätt Atari-specifika utan gäller oavsett vilken sorts dator man använder. Klarar dom inte av att ge dig relevanta uppgifter så är det väl tveksamt om dom klarar att sköta sina egna system heller...

Börja med menyn **Preferences - Edit User**:

POP3 Server: mail5.tripnet.se

har jag. Dina data är annorlunda men heter säkert någonting med mail i.

Account: kennethm

Det här är alltså ditt logname, username, användar-ID eller vad dom nu kallar det.

Password:

Får du förstås också från din leverantör. Eventuellt sammanfaller det med det passord du använder för att logga in med STinG.

SMTP Server: mail5.tripnet.se

har jag även där. Kan dock variera.

Retrieval Format: NOS

Path: E:\OKAMI\SPOOL\MAIL\

Här lägger alltså Popwatch inkommande brev. Låt "leave mail no server" vara påslaget tills du är helt säker på att du har dom olika programmen under kontroll.

Send Format: NOS

Path: E:\OKAMI\SPOOL\MQUEUE\

Här ligger dom brev du exporterat från Okami och väntar på att bli hämtade av Popwatch. Signatur-raden ska lämnas tom eftersom det redan fixats av Okami.

Klicka på OK för att gå ur dialogen varefter du väljer menyn **Preferences - Save User** för att spara detta konto. Filnamn kan du få välja själv den här gången (jag har naturligtvis KENNETHM.PRF) bara du ser till att använda samma namn i dialogen som du öppnar med **Preferences - Edit General**:

Default User:

Klicka på raden för att få upp filväljaren och välj .PRF-filen du sparade ovan.

Multitasking:

Kör du standard-TOS kan du välja NO, annars YES.

Check for Carrier Detect: NO

Den ska alltså avmarkeras.

Övrigt kan du låta vara oförändrat så länge. Gå ur genom att välja OK. Till slut väljer du **Preferences - Save Program Preferences** för att spara dina inställningar.

Testa installationen

När nu allt är klart och rätt installerat är det dags att prova att programmen fungerar som det är tänkt. Den kompletta arbetsgången är normalt:

Ring upp med STinG.

Starta Popwatch för att lämna och hämta e-post.

Starta Newswatch för att lämna och hämta inlägg i nyhetsgrupper.

Logga av med STinG. Under standard-TOS så måste du gå in och ur programmen efter varandra eftersom du inte har tillgång till multitasking.

Starta Oimport för att läsa in det du hämtat till Okamis databaser.

Starta Okami och läs och skriv brev.

Starta Oexport för att förbereda utgående post för skickning.

Starta Oexpire för att rensa bort gamla inlägg i Okami.

Börja om från början för att gå online igen.

Avslutning

Om du lyckades få allt att fungera så är det nu dags att läsa på dokumentationen till dom olika programmen. Newswatch och Popwatch har allt samlat i textfiler så det bör gå tämligen smärtfritt att få överblick över dom möjligheter som finns. Med Okami är det lite värre. Informationen ligger utspridd i styrfiler på ett ganska oöverskådligt sätt. Eftersom det är en beta-version så får man kanske acceptera det.

I alla fall får man ett mycket finessrikt system som lön för mödan. Och dessutom med väldigt få buggar.

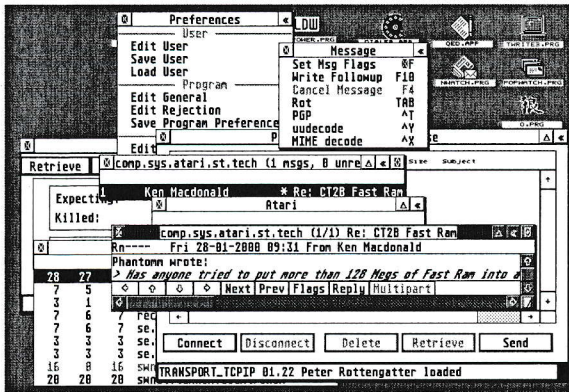
<http://x4all.nl/~josdb/okami.html>

är adressen där du hittar Okami

<http://www.the-gap.demon.co.uk/>

tar dig till Gary Priests hemsida med Popwatch och Newswatch

När du nu har tillgång till både mail och news så kan du alltid räkna med att få hjälp med olika problem. I den engelskspråkiga comp.sys.atari.st råder en vanligen mycket hjälpsam attityd. Här når du mängder av Atari-användare världen runt. Många dessutom mycket kunniga.



För hjälp och andra diskussioner om Atari på svenska har SAK startat en mailing-lista för alla medlemmar. Här finner du styrelsen och förhoppningsvis blir vi allt fler som prenumererar. Gå vidare till SAK:s hemsida för information hur du gör.

Sen finns ett antal svenska nyhetsgrupper om lite av varje. Den som väl närmast kommer i fråga för diskussioner om Atari är se.dator.diverse även om jag väl är tämligen ensam där. Dom flesta brukar jämföra olika metoder att formatera hårddisken på, medan vi som vet att det bara behövs om det är rena läsfel på den, läser om deras vedermödor med ett lätt roat leende på läpparna.

Kenneth Medin kennethm@tripnet.se

aFTP av ATACK

av Jörgen Nyberg

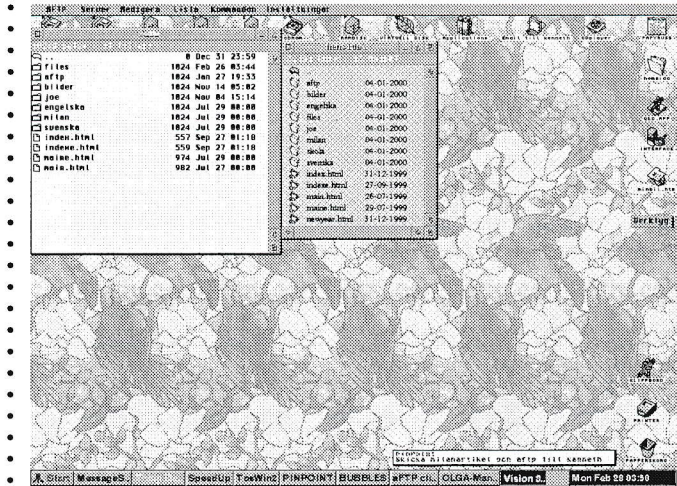
Har du funderat på hur du ska kunna lägga upp din hemsida på servern eller ladda hem program? Jo då använder du ett FTP (file transfer protocol) program, själv använder jag aFTP, programmerat av ATACK, som är mycket lättanvänt och helt och hållet i GEM.

Vad behöver du?

Först och främst finns det 2 olika versioner, en för Sting och en för Mintnet. Använder du Mintnet måste du ha Mint 1.08 eller senare. Dessutom behöver du AES => 3.30 eller Magic. Samt en AV-server, i princip, Thing eller Jinne.

Så här fungerar det

Efter att du startat programmet går du upp i menyn 'Fil' och klickar på 'Favoriter'. Där kan du skriva en numerisk adress '193.190.204.128' eller värddamn 'chapelie.rma.ac.be' och välja om du vill koppla upp dig direkt eller spara den i favoriterna. Om du ska lägga upp din hemsida skriver du namn och lösenord men om du ska hämta filer väljer du anonym inloggning. Om man redan har sparat servern i favoriterna, klickar man istället på 'Koppla Upp', så kommer det en lista med favoriterna så man kan välja direkt. Efter inloggning öppnas ett fönster som visar innehållet i aktuell mapp. Sedan kan man ladda hem filer genom att dubbelklicka på dom eller 'Drag&Drop', man markerar den fil man vill hämta, sedan tar man helt enkelt och drar den dit man vill ha den. Samma sak om man vill skicka filer, markera den fil eller filer som ska skickas, dra dom till aFTPs fönster och släpp dom. Klart!



Några andra finesser

- Programmet stöder Command line och VA_START vilket innebär att det kan startas med parametrar från t.ex. CAB. Om man har installerat det som ftp-klient i CAB och klickar på en länk som pekar direkt på filen så kopplar programmet upp sig mot servern, loggar in som anonym, hämtar filen, sparar den, kopplar ner från ftp-servern och avslutar programmet. Man kan radera filer på servern genom att dra dom till papperskorgen eller klicka på 'Radera' i menyn. Det går också bra att ändra namn på filer.
- DHST protokoll, vilket är ett historieprotokoll som stöds av Start Me Up och Taskbar.

Sammanfattning

- Jag kan varmt rekommendera aFTP, har inte använt något annat ftp program sedan jag upptäckte det. Det är ju som sagt var, mycket användarvänligt, speciellt 'Drag&Drop' underlättar mycket. Själv har jag en mapp på hårddisken som innehåller samma foldrar och ser likadan ut som min hemsidesmapp på servern, det underlättar när man gör uppdateringar. När jag kopplar upp mig mot servern så öppnas ett fönster med alla mappar, sedan öppnar jag mappen på hårddisken, och så ser jag direkt vilka filer som ändrats sedan sist och bara väljer dom och drar över till serverns fönster också skickas dom över. Helt enkelt, enkelt!

PS

Vill man ha programmet på svenska, och vem vill inte det, så finns det svenska RSC:er på min hemsida.

Jörgen Nyberg

nyberg.atari.org
nyberg@atari.org



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!

ÅRSMÖTET

av Mille Babic

Svenska Atariklubben höll årsmöte i ett soligt och vackert Malmö den 19 mars. En proposition klubbades igenom vad gäller att medlemskapet skall gälla årsvis (månad mars som brytdatum) och en motion rörande SAK/Skåne nya klubbstuga.

Årsredovisningen för 1999 visade att den mångåriga årsavgiften måste höjas för att få balans i budgeten. Med enkätundersökningen som grund, där övervägande svar var positiva till en höjning och omröstning på årsmötet fastställdes att årsavgiften för ett medlemskap i föreningen skall ligga på 175 kr och ett familjemedlemskap på 200 kr (se protokoll från årsmötet). Det beslutades att föreningen skall anordna NAS, samt ha en utgivningsplan för AtariMagasinet åtminstone fyra gånger per år

Årsmötet präglades annars till största del av föreningens årsredogörelse och revisionsberättelse för åren 1998 och 1999.

En ny styrelse valdes grundad på valberedningens förslag, huvuddelen finns på bilden nedan.

Från vänster, Kenneth Medin (kassör), Jonas Möller Nielsen (sekreterare), Henrik Gildå (ledamot), Torbjörn Gildå (ersättare), Andreas Sjöo (ledamot), Bertil Jägar (ledamot), Claes Holmerup (medlem), Bengt Kock (valberedning), Jesper Kock (valberedningens ordförande) och Mille Babic (styrelseordförande). Övriga i styrelsen vilka saknas på bilden är Johan Asserlund (vice styrelseordförande) och Mikael Folkesson (ledamot). Bakom kameran är Bill Andersson (valberedning).

Förvaltningsberättelse för Svenska Atariklubben

1998

1998 präglades av stor turbulens inom SAK's styrelse. Styrelsen upphörde i princip att fungera under andra halvan av 1998. Problemen inom styrelsen berodde på starka personliga meningsskiljaktigheter i hur föreningen skulle skötas. Diskussionerna mellan de olika styrelseledamöterna skedde i en öppen area på Internet, vilket ledde till att samtliga medlemmar i SAK kunde ta del av styrelsens interna bråk.

Under juni hölls i vanlig ordning NAS98. NAS98 var välbesökt men någon uppgift om antalet finns inte. Den ekonomiska redogörelsen för NAS98 är bristfällig på grund av att några uppgifter om utgifter och inkomster inte finns registrerade, annat än för lokalhyra och ett klumpbelopp som satts in hösten 1998. Hyra minus insatta NAS-pengar visar att NAS98 gick med förlust.

Under 1998 kom AtariMagasinet ut två (2) gånger. Nummer 3 och 4 slogs ihop till ett stort nummer som kom ut på våren 1999.

Bokföringen upphörde i början av andra kvartalet 1998. Detta resulterade i att någon revision och förvaltningsberättelse inte kunde presenteras på 1999 års årsmöte. Den avgående styrelsen för 1998 fick inte heller någon ansvarsfrihet.

Under 1998 hade SAK knappt 200 betalande medlemmar och en omsättning på knappt 45000kr.

1999

En stor del av styrelsen byttes ut under årsmötet 1999. Eftersom den gamla styrelsen inte hade fungerat under ett drygt halvår, AtariMagasinet inte kommit ut med fyra (4) nummer 1998 och att bokföringen inte var gjord, var det en tuff start för den tillträdande styrelsen.

I juni hölls NAS. NAS99 var välbesökt och hade 66 besökare. Den ekonomiska

redovisningen av NAS99 var bättre än för NAS98. Bristerna ligger främst i dålig kontroll på hur stora inkomsterna var. NAS99 gick med förlust på några hundralappar.

På grund av de öppna inbördes striderna i 1998 års styrelse, så rasade medlemsantalet 1999 till 113 medlemmar. Detta har medfört att omsättningen minskat till ca 25000kr.

AtariMagasinet kom endast ut två (2) gånger. Under våren kom nummer 3-4 för 1998 och därefter kom det två (2) för 1999. Trots minskade intäkter räknar styrelsen att AtariMagasinet kvalitet kommer att bli bättre. Detta på grund av att vi bytt tryckeri till Chalmers Repro och dels på att det nu trycks betydligt färre tidningar i överskott jämfört med 1998.

Bokföringen sköttes inte heller under de första tre (3) kvartalen under 1999. Styrelsen beslutade därför att ge sekreteraren i uppdrag att reda ut ekonomin för 1998 och 1999.

RESULTATRAPPORT för 1998

INTÄKTER

Försäljningsintäkter	
3001 Medlemsavgifter	-33075,00
3002 Övriga intäkter	-2410,00
3004 Intäkter, PD	-1400,00
3006 Intäkter, BBS	-423,48
3008 Intäkter, AM-lösnum	-100,00
3010 Intäkter, NAS	-5120,00
Summa Försäljningsintäkter	-42528,48

Summa INTÄKTER	-42528,48

KOSTNADER

Material och Varor	
4003 Utgifter, BBS	6766,00
4004 Utgifter, AM	8406,00
4200 Kostnader, övrigt	5980,00
Summa Material och Varor	21152,00



Lönekostnader	
Summa Lönekostnader	0 , 0 0
Övriga kostnader	
6001 Administration & ko	2 9 1 , 0 0
6005 Porto	6 0 4 6 , 0 0
6008 Medlemstelefon	3 8 6 2 , 3 6
6016 Konto och transf. a	1 2 0 5 , 0 0
6520 Trycksaker	3 2 0 , 0 0
7110 Övriga kostnader	5 8 0 , 0 0
Summa Övriga kostnader	1 2 3 0 4 , 3 6
Avskrivningar	
7901 Avskrivning, invent	3 0 6 0 , 0 0
Summa Avskrivningar	3 0 6 0 , 0 0

Summa KOSTNADER	3 6 5 1 6 , 3 6
Finansiella intäkter	
8001 Räntor	- 7 5 , 5 1
Summa Finansiella intäkter	- 7 5 , 5 1
Finansiella kostnader	
Summa Finansiella kostnader	0 , 0 0
Extraordinära poster	
Summa Extraordinära poster	0 , 0 0
Bokslutsdispositioner	
Summa Bokslutsdispositioner	0 , 0 0
Skatter	
Summa Skatter	0 , 0 0
Resultat	
Summa Resultat	0 , 0 0

Beräknad resultat: (vinst)	6 0 8 7 , 6 3

RESULTATRAPPORT för 1999

INTÄKTER

Försäljningsintäkter	
3010 Medlemsavgifter	-17430,00
3200 Intäkter	- 7 5 , 0 0
3210 Intäkter, PD	-1135,00
3220 Intäkter, NAS-entré	-3700,00
3222 Intäkter, NAS-övr	-2701,20
3232 Intäkter, AM-lösnum	-200,00
3233 Intäkter, AM-övr	-1280,00
3240 Intäkter, BBS	-133,66
Summa Försäljningsintäkter	-26654,86

Summa INTÄKTER	-26654,86

KOSTNADER

Material och Varor	
4200 Kostnader	2 1 0 , 0 0
4210 Kostnader, PD	1 4 0 , 0 0
4222 Kostnader, NAS-övr	6 9 0 5 , 2 0
4230 Kostnader, AM-tryck	6 1 1 0 , 0 0
4240 Kostnader, BBS	5 4 9 5 , 1 5
Summa Material och Varor	1 8 8 6 0 , 3 5

Lönekostnader	
Summa Lönekostnader	0 , 0 0

Övriga kostnader	
6510 Expedition	2 7 3 , 0 0
6810 Telefon	-2176,57
6850 Porto	7 7 8 6 , 0 0
7020 Räntekostnader	3 7 , 0 0
7110 Övriga kostnader	1 7 9 5 , 0 0
Summa Övriga kostnader	7 7 1 4 , 4 3
Avskrivningar	
7910 Avskrivning, enlig	1 9 8 0 , 0 0
Summa Avskrivningar	1 9 8 0 , 0 0

Summa KOSTNADER	2 8 5 5 4 , 7 8
Finansiella intäkter	
8020 Ränteintäkter	- 3 2 , 1 8
Summa Finansiella intäkter	- 3 2 , 1 8
Finansiella kostnader	
Summa Finansiella kostnader	0 , 0 0
Extraordinära poster	
Summa Extraordinära poster	0 , 0 0
Bokslutsdispositioner	
Summa Bokslutsdispositioner	0 , 0 0
Skatter	
Summa Skatter	0 , 0 0
Resultat	
Summa Resultat	0 , 0 0

Beräknad resultat: (förlust)	-1867,74
Jonas Möller Nielsen	
Sekreterare i Svenska Atariklubben	
Falköping 18 mars 2000	

BUDGET för Svenska Atariklubben 2000

INTÄKTER

Försäljningsintäkter	
3010 Medlemsavgifter	18000,00
3210 Intäkter, PD	1100,00
3220 Intäkter, NAS-entré	3700,00
3222 Intäkter, NAS-övr	3500,00
3232 Intäkter, AM-lösnum	200,00
3233 Intäkter, AM-övr	1300,00
Summa Försäljningsintäkter	27800,00

Summa INTÄKTER	27800,00

KOSTNADER

Material och Varor	
4200 Kostnader	200,00
4210 Kostnader, PD	200,00
4222 Kostnader, NAS	6900,00
4230 Kostnader, AM-tryck	6200,00
4240 Kostnader, BBS	5500,00
Summa Material och Varor	19000,00

Övriga kostnader	
6510 Expedition	500,00
6850 Porto	7800,00
7110 Övriga kostnader	500,00
Summa Övriga kostnader	8800,00

Summa KOSTNADER	27800,00
Resultat	
Summa Resultat	0 , 0 0

Revisionsberättelse för Svenska Atariklubben 2000

Eftersom förra kassören ej har tagit del av den till denna tidnings sättnings så kommer den att publiceras i ett senare nummer av AM.

Styrelsen...

NÄSTAN SANT! :-)

av Bertil Jägar



Som säkert många med mig så kunde man för ett tag sedan både läsa och höra i pressen om att vårt svenska Ericsson skulle börja jobba ihop med Microsoft så i framtiden finns risken att våra "nallar" kanske ser ut följande! :-)



Appropå tangenterna!

Microsoft Windows 98



WATCH THE COOL THING THAT HAPPENS WHEN I HIT THE "CONTROL", "ALT" AND "DELETE" KEYS AT THE SAME TIME...

För en sann Atarist!



Mötesprotokoll för SAKs årsmöte

Plats: Sunnanväg 235, Annetorp, Limhamn, Malmö
Tid: Söndagen 19 mars, kl. 13:00
Deltagande:

Mille Babic
Jesper Kock
Henrik Gildå
Andreas Sjöo
Torbjörn Gildå
Claes Holmerup
Jonas Möller Nielsen
Kenneth Medin
Bengt Kock
Bertil Jägar
Bill Andersson

1. Mötet öppnades.
2. Justering av röstlängd. Elva (11) personer deltog.
3. Frågan om årsmötets behöriga utlysande. Årsmötets utlysande godkändes.
4. Dagordningen godkändes.
5. Till mötesordförande valdes Mille Babic.
6. Till mötessekreterare valdes Henrik Gildå.
7. Till justeringsmän och rösträknare valdes Bertil Jägar och Jesper Kock.
8. Behandling av propositioner.
 - a Proposition rörande metod för övergång till nytt medlemskapsår. Styrelsen föreslog att fören ingen går över till att låta medlemskapet löpa årsvis med början den 1:a mars varje år, och att avgiften ska vara betald den sista februari. Se bilaga 1 medföljande kallelsen till årsmötet.

Beslut: Propositionen antogs utan ändringar.
9. Behandling av motioner.
 - a Sponsring av medlemskap för hyra av lokal till SAK/Skåne. Förslag gavs om att ändra motionen till att en klumpsumma på 1200kr/år betalas för all medlemmar i SAK, för nyttjande av DFBs lokal. Formuleringen av den ursprungliga motionen ändrades till att innehålla det ovan nämnda förslaget.

Beslut: Motionen godkändes i sin nya form.
10. Årsberättelsen för 1998 och 1999 lästes upp. Mille Babic ville införa vissa ändringar.
11. Ekonomisk årsredogörelse för 1998 och 1999 lästes upp. För året 1998 angavs en vinst på 6087 kronor och 63 öre. För året 1999 angavs en förlust på 1867 kronor och 74 öre.
12. Revisionsberättelse för 1998 och 1999 lästes upp. Av berättelsen framgick att revisorn inte tyckte att kassören kunde ges ansvarsfrihet för åren 1998 och 1999.
13. Frågan om styrelsens ansvarsfrihet för 1998 och 1999. Misstroende riktades mot kassören för 1998 och 1999, Jörgen Bergström.

Ansvarsfrihet för 1998:

Förslag 1: Styrelsen beviljas ansvarsfrihet, med reservation för vidare undersökning av redovisningen av NAS98.
Förslag 2: Ingen ansvarsfrihet beviljas för styrelsen.
Förslag 3: Styrelsen beviljas ansvarsfrihet utan reservationer.

Beslut: Förslag 1 antogs, med 10 röster för och en röst nedlagd.

Ansvarsfrihet för 1999:

Förslag 1: Styrelsen beviljas ansvarsfrihet, med reservation för vidare undersökning av redovisningen av NAS99.

Förslag 2: Ingen ansvarsfrihet beviljas för styrelsen.

Förslag 3: Styrelsen beviljas ansvarsfrihet utan reservationer.

Beslut: Förslag 1 antogs. Sju (7) röstade för förslag 1, tre (3) för förslag 3, och en röst lades ned.

14. Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.

Årsavgift:

Förslag 1: Årsavgiften behålls på samma nivå som tidigare.

Förslag 2: Årsavgiften höjs från 150kr till 175kr för ett vanligt medlemskap, och 200kr för familjemedlemskap.

Förslag 3: Årsavgiften ändras till 200kr för alla medlemskap, och familjemedlemskapet slopas.

Beslut: Förslag 2 antogs. Årsavgiften ändras till 175kr för vanligt medlemskap, och 200kr för familjemedlemskap. Ingen (0) röstade för förslag 1, nio (9) för förslag 2, och två (2) för förslag 3.

Verksamhetsplan:

Det beslutades att föreningen ska anordna Nordic Atari Show, ge ut Atarimagasinet åtminstone fyra gånger per år, behålla BBS'en och lokalföreningen SAK/Skåne.

Budget:

Den föreslagna budgeten antogs utan ändringar.

15. Val av ny styrelse

- a Som ny ordförande på 1 år valdes Mille Babic.
- b Som ny kassör på 2 år valdes Kenneth Medin.
- c Som ordinarie ledamot på 2 år valdes Johan Asserlund.
- d Som övriga ledamöter på 1 år valdes Henrik Gildå, Bertil Jägar, Andreas Sjöo, Mikael Folkesson.
- e Som ersättare på 1 år valdes Ulf Atterström och Torbjörn Gildå.

16. Som revisorer valdes Gunnar Karlsson och Bo Leuf.

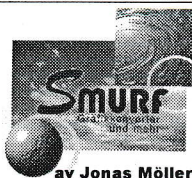
17. Som valberedning valdes Jesper Kock, Bengt Kock och Bill Andersson. Jesper Kock har det sammankallande ansvaret i valberedningen.

18. Mötet avslutades.

Justerat av Bertil Jägar, Jesper Kock

SAK's Styrelse 2000

Ordförande/Chefredaktör:	Mille Babic
Sekreterare:	Jonas Möller Nielsen
Kassör:	Kenneth Medin
Ledamöter/Suppleanter	
Vice Ordförande:	Johan Asserlund
Medlemsregister:	Henrik Gildå
SysOp:	Bertil Jägar
Hemside Ansvarig:	Andreas Sjöo
PD Ansvarig:	Mikael Folkesson
Ersättare:	
	Ulf Atterström
	Torbjörn Gildå
Revisorer:	
	Gunnar Karlsson
	Bo Leuf
Valberedningen:	
	Jesper Kock
	Bengt Kock
	Bill Andersson

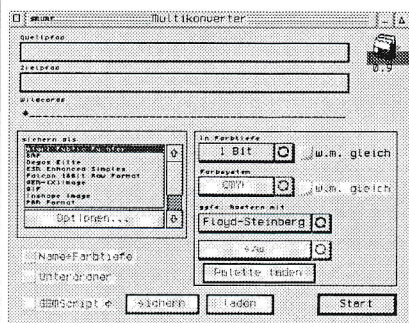


Det finns en mängd olika bildbehandlingsprogram till Atari, både för hemmabruk och för kommersiellt bruk. Atari har ju ända från början använts på bland annat reklambyråer och liknande för bildbehandling, eftersom Ataris datorer var billiga alternativ till Apples datorer.

I samband med att var och varannan har en egen hemsida, har behovet av ett program där man enkelt kan skapa snygga rubriker och knappar ökat. Det är här Smurf kommer in. Det har visserligen i flera år funnits ett program för att skapa rubriker som heter Textstyle. Förutom att programmet inte utvecklats längre, så kan Textstyle enbart använda sig av Calamus-fonter. Smurf är mer än ett program för att skapa rubriker och det stödjer dessutom NVDI/SpeedoGDOS.

Vad man kan göra med Smurf

Smurf är ett program för att konvertera bitmappade bilder från ett format till ett annat, precis som Imagecopy. Precis som med Imagecopy kan man göra batch-konverteringar. Det vill säga att man kan konvertera flera bilder på en gång (se bild 1). Smurf klarar av att konvertera mellan följande format: Atari Public Painter, BMP, Degas Elite, ESM Enhanced Simplex, Falcon 16 bit Raw Format, GEM (X)Image, GIF, Inshape Image, PBM,



PCX, Pixar 'picio' image, Reservoir Gods GodPaint, SGI Image File och STAD-Grafik. Förutom ren konvertering mellan de olika bildformaten, kan man ändra färgupplösning, rastering, färgpalett och komprimering i de fall det aktuella bildformatet stödjer komprimering.

Förutom ren konvertering mellan olika bildformat kan man även direkt manipulera bilderna genom att låta bilden bearbetas av olika moduler. Det följer med hela 41 olika moduler med Smurf (se bild 2). En del är väldigt enkla, medan andra är betydligt mer kraftfulla och kräver lite kunskap innan de används. Smurf är även förberett för Plug-ins. Vilket innebär att vem som

helst kan göra en Plug-in som därefter kan anropas från Smurf. En Plug-in placeras nämligen bara i den speciella mappen märkt PLUGIN. Smurf kommer då automatiskt att läsa in Plug-in-modulen vid start.

Modulerna gör det enkelt att skapa roliga bilder. Bland modulerna finns de vanliga bildbearbetningsredskapen så som gammakorriger, fritt inställbart filter, kontrast, skalering för att ändra storlek, spegling, zoom, vridning i 90-graders steg, invertering och ljusstyrka.

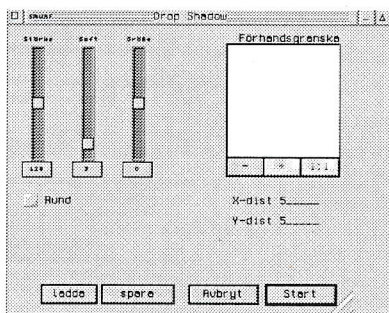
Men dessutom finns en hel del mycket intressanta moduler som mycket enkelt och snabbt (åtminstone på en Hades 060) åstadkommer fantastiska saker med bilderna.

Clip 'n' Pic

Modulen är mycket användbar när man vill ta bort allt onödigt tomt utrymme runt den färdiga bilden. Modulen känner automatiskt av var bilden börjar och slutar och tar automatiskt bort allt onödigt runt omkring. Mycket praktiskt när bilden är färdig och man vill ta bort dödutrymmet innan man sparar den.

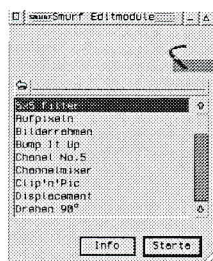
Drop Shadow

Med Drop Shadow-modulen är det möjligt att ställa in hur mycket skuggan skall förskjutas i x- respektive y-led, hur svart eller grå skuggan skall vara, hur stor skuggan skall vara och hur skarpa kanter den skall ha (se figur 3).



Farbverlauf (färgskala)

Modulen fyller bildfönstret med en färgskiftning i valfri riktning. Riktningen är inställbar från 0 (horisontell) till 360 grader. Det är även möjligt att ställa in vilken färg som färgskiftningen skall gå till. Färgskiftningen utgår alltid från vitt och går till en annan, valfri färg. Det är även möjligt att ställa in hur snabbt skiftningen skall ske.



Painting

Med Painting-modulen blir alla färger och linjer omgjorda så att det ser ut som om bilden är målad med pensel och oljefärg.

Speed-O-Move

I fotografins värld försöker man att undvika suddiga bilder, men om man nu har en helt kanonskarp bild och vill att den skall bli suddig. Då är Speed-O-Move rätt redskap. Om man t.ex. har en bild på en bil och man vill att det skall se ut som om den rör sig istället för att stå still, då kan man använda Speed-O-Move. Den nu suddiga bilen kan därefter sparas och klippas in i en annan bild.

Textmodul

Med textmodulen kan man infoga text. Man väljer typsnitt och storlek och om det skall vara fet, kursiv m.m. beroende på vad typsnittet stödjer. Eventuella andra effekter på texten får man åstadkomma med de övriga modulerna efteråt.

Wind

Om man tänker sig att man målar med färg som inte torkar omedelbart och som är ganska flytande och att det dessutom kommer en vindpust när man målat klart bilden, så att lite av färgen åker med vinden, då förstår du hur Wind-modulen fungerar. Det är möjligt att välja om vinden skall blåsa från vänster eller höger och om det skall vara normal vind eller storm.

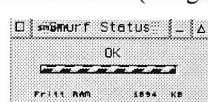
De färdiga bilderna kan sparas i många olika format. När bilden är klar och den skall sparas, kan detta ske i följande format: Atari Public Painter, BMP, Degas Elite, ESM Enhanced Simplex, Falcon 16bit Raw Format, GEM-(X)Image, GIF, Inshape Image, PBM Format, PCX, Pixar 'picio' image, Reservoir Gods GodPaint, SGI Image File och STAD-Grafik. Tyvärr stöds inte JFIF (JPEG) ännu.

Modernt program

Smurf är ett modernt program med icke modala dialogrutor, stöd för BubbleGEM, stöd för OLGA-protokollet, utnyttjar xFSL protokollet för val av typsnitt, Drag & Drop och AV/VA-protokollet. Dessutom finns det en hjälpfunktion som använder ST-Guide. När man högerklickar på en bild kommer det upp pop-up menyer.

I de flesta modulerna finns det ett litet fönster för förhandsgranskning (se figur 3), vilket minskar risken att man förstör en bild fullständigt. Tyvärr är fönstret för förhandsgranskning i minsta laget, men det är å andra sidan snabbt.

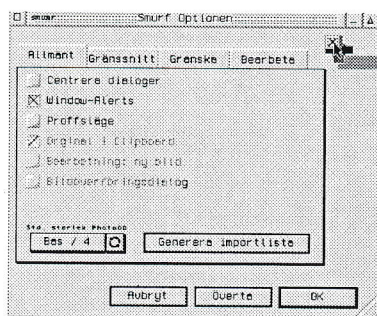
Så snart man påbörjat en bearbetning av en bild, visas hur lång tid som är kvar i statusfönstret (se figur 4). Den lilla



statusstapelns utseende kan dessutom ändras, för det finns flera olika

typer av statusstaplar att välja på. Och att välja stapel är mycket enkelt, man klickar helt enkelt på stapeln och nästa stapel kommer fram.

Smurf kan ställas in och anpassas efter användarens behov och önskemål på en mängd områden. Vissa inställningar är rent kosmetiska och andra är anpassningar efter hur snabb dator man har (se figur 5 och 6).



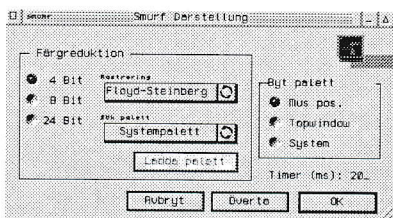
Nackdelar och brister

Tyvärr är Smurf lite buggig när det gäller just omritningsfunktionerna, vilket innebär att dialogrutorna och bilderna inte alltid uppdateras. Som tur är orsakar buggarna inte att programmet hänger sig.

Det finns heller ingen UNDO-funktion, så när en bild har bearbetats av en modul så är det gamla originalet förlängst borta. Som tur är finns det en enkel dupliceringsfunktion om man högerklickar på en bild. Det är alltså en god vana att alltid först duplicera bilden och därefter utföra sin bearbetning. Skulle resultatet inte bli bra är det bara att stänga ner fönstret med bilden i, duplicera originalbilden på nytt och göra ett nytt försök med aktuell modul.

Om man försöker skriva ut en bild så är chanserna att Smurf kraschar så gott som hundra procentiga, åtminstone på den Hades 060 med N.AES som användes för att testa Smurf. Likaså verkar blockfunktionerna inte stabila, utan även här kraschar Smurf.

Om man nu skall hitta något positivt i buggarna, så är det att Smurf kraschar snyggt, datorn hänger sig aldrig och andra program störs aldrig. Det är bara att starta om Smurf igen och arbeta vidare. Men eventuella ändringar i bilderna som inte sparats går givetvis förlorade.



Smurf programmeras och utvecklas av Therapy Seriouz Software i Tyskland. Info: <http://www.therapy-seriouz.de/welcome.html>
Ladda hem demo: <http://www.therapy-seriouz.de/tssdload.html>
Systemkrav: Atari dator med TOS eller kompatibler. Vilket innebär MultiTOS, N.AES, MagiC, MagiC-Mac eller MagiC-PC på en 520 ST, TT, Falcon, Hades, Milan, PowerMac eller PentiumPC.

Av: Jonas Möller Nielsen

Effekter & Sound

Del 2
av Claes Holmerup

Förra numret fick jag aldrig tid att skriva något till eftersom jag var så vansinnigt upptagen med tjänsteresor i jobbet - och nu kom jag precis hem från en härlig semesterresa till Thailand, så det är lite svårt att samla tankarna kring annat just nu, men jag ska göra ett tappert försök att skriva några rader om en mycket användbar burk som borde finnas i varje musikers samling effekter...

Detta blir något av en fristående fortsättning på artikeln om effekter och sound, eftersom denna effekt förtjänar ett eget utrymme.

Företaget Behringer

Det är ganska intressant att tänka på hur Uli Behringer startade sitt företag för 10 år sedan, eftersom han började bygga egna studioprylar för att de befintliga var för dyra för att han skulle tycka att de var värda sitt pris. Han började med att bygga prylar till sina skolkamrater för en billig peng och har i dag ett företag med över 1000 anställda - snacka om utveckling... Detta med priset genomsyrar alla dagens produkter från dem och här kan det faktiskt vara på sin plats att sno en välkänd Atariansk slogan från den gamla goda tiden - "Power without the price". Vissa burkar ska jag väl erkänna att jag inte har varit riktigt nöjd med, men vissa av de som har släppts på senare tid förtjänar verkligen lovord!

Behringer Ultramizer Pro

Vad ska de hitta på för superlativ nästa gång? De börjar väl snart ta slut: Ultra, Super, Extra, Mega, Pro etc. I detta namnet blev det en kombination av två.

Nåja, Behringer har kanske en halvbra ursäkt eftersom de har en hel serie med burkar som heter något med Ultra och en stor del av deras nya enheter har namn som slutar på PRO för att markera att de är nyare modeller av sådant som har funnits tidigare - men framför allt så är det faktiskt prylar som gör skäl för dessa namn som många kanske fnysar föraktfullt åt. Många tror fortfarande att proffsutrustning måste kosta skjortan och lite till, men så är det lyckligtvis inte med Behringer.

Sedan tidigare har jag en Behringer Ultra-curve, som är en digital equalizer och som är alldeles underbart bra att jobba med. Ja, mycket mer finns det inte att säga

om den eftersom den gör precis vad den ska och inget annat, med sina 31 grafiska band och 3 parametriska band (som också går att använda som automatiska feed-back-utrotare). Kanske finns det utrymme att gå in lite mer på den senare, men just nu känner jag mer för att skriva om en av mina nyare bekantskaper, nämligen Ultramizer.

Beskrivning

24-bit digital 2-band loudness maximizer, compressor, enhancer, limiter, denoiser och 3D surround... Samtidigt!

Vad innebär det då?

Jo - detta är en enhet som fungerar som dynamikkompressor och limiter, men inte hur som helst eftersom den delar upp musiken i två band som komprimeras oberoende av varandra, vilket ger en bättre kontroll över resultatet. I vanliga kompressorer får man gärna en otrevlig effekt, nämligen att när bastrumman tjoffar på så påverkar den komprimeringen av hela signalen - alltså även den känsliga sången och alla instrument. Eftersom det största energiinnehållet finns i bas-frekvenserna så vinner man alltså mycket på att skilja ut dessa från det mer tonala innehållet, så två band blev det - men inte nog med det! Man får dessutom själv bestämma delningsfrekvensen mellan banden, i 31 steg mellan 20Hz och 20kHz - men om man ställer frekvensen på något av de yttersta lägena så fungerar enheten som en vanlig fullbands-kompressor, om man av någon underlig anledning skulle vilja det.

Kompressorn fungerar lite underligt om man är van vid en "normal" sådan, eftersom man inte riktigt känner igen parametrarna. Det är faktiskt ingen nackdel och jag tror att gemene man kan ha lättare att förstå vad kontrollerna ska vara bra för - men första gången jag skulle skruva till ljudet så kliade jag mig i skallen och undrade var Threshold, Ratio och liknande hade gömt sig.

Något som man kanske kan nämna som en nackdel är att man inte kan ställa in de två banden individuellt, men vad kan man vänta sig av en burk som kostar strax över 2000:-? Något måste det ju sparas in på.

Ultramizern använder sig av inkommande signal för att automatiskt ställa vissa parametrar - som dessutom delvis påverkas av hur de ställbara kontrollerna är inställda. Detta kallar Behringer för "Interaktiv" behandling och det fungerar förvånansvärt bra.



Density är närmast att likna vid Compression Ratio på en vanlig kompressor. Man bestämmer här hur kompakt dynamiken ska bli. Speed är inte att förväxla med Attack och Release på en vanlig kompressor, utan det är en parameter som bestämmer reaktionshastigheten för både kompressor, limiter och gain vid utgången. Med långsam inställning på Speed får man en mildare effekt för de tillfällen när kompressions-effekten ska vara "ohörbar", medan snabbare ger en kraftigare effekt och även ökar risken för pumpeffekter. Slutligen har vi Range, som talar om hur många dB som originalsignalen får höjas om den ligger under limiterns inställning - en funktion som inte är möjlig utan digital behandling.

Med Limiterfunktionen talar man helt enkelt om hur kraftig signalen får lov att bli. Ställer man den på -1dB, så håller den sig maximalt där - och om man har ställt ett högt värde på Kompressorns "Range"-parameter, så kan man få en ruskigt kraftig förstärkning av signalen - utan att den blir för hög. Detta är något du dagligen kan höra på många radiostationer, där man ofta komprimerar alldeles för kraftigt - men i lagom mängd så är det en mycket användbar funktion.

Exciter eller Enhancer (vad man nu vill kalla det), ger en briljanshöjning utan att höja bruset som en equalizer gör.

Det finns två parametrar, Process, som bestämmer hur kraftig effekten ska vara - och Tune, som bestämmer lägsta frekvensen som ska behandlas av excitern (4-11kHz). Super Bass är basens motsvarighet till Excitern och man vinner fasthet och djup i basen med funktionen. Samma kontroller som till Excitern, med skillnaden att Tune bestämmer högsta frekvens som ska behandlas (50-150Hz). 3D surround ökar stereobreden och är en mycket trevlig effekt i lagom dos.

Denoisern i denna effektburk fungerar på två olika sätt och kontrolleras med två parametrar: Threshold talar om vid vilken nivå en noisegate ska aktiveras för att tysta utsignalen, medan Sensitivity talar om hur känsligt ett dynamiskt lågpasfilter ska vara. Detta filter är, till skillnad från noisegaten, aktivt medan man spelar upp musik genom enheten och filtrerar då bort brus från signalen genom att detektera innehållet i musiken och filtrera bort höga frekvenser (där det mesta bruset ligger). Om man har diskantrik musik så öppnar filtret helt eller väldigt mycket, så att musikinnehållet släpps igenom opåverkat, medan filtret blir mer aktivt om det är mest basinnehåll eller glesare partier - precis när man behöver brusfiltret som bäst.

På displayen kan man se signalens styrka, hur mycket kompressorn begränsar signalen och en sifferdisplay där inställningarna görs med hjälp av ett "jog-hjul".



Övrigt

50 programplatser finns för att man ska kunna lagra sina inställningar och 20 av dessa är från början upptagna av presets som man kan lära sig en hel del av. Alla effekter som jag har beskrivit kan vara aktiva samtidigt eller i vilken kombination som helst och det är ju alltid kul med digitala effekter av denna typ eftersom man slipper det evinnerliga bruset som alltid läggs till i de analoga kusinerna.

Med sina balanserade in/utgångar, 20-bitars A/D-D/A omvandlare, 46 (sic!) kHz samplingsfrekvens och 24-bit DSP, bör den räcka till för de flesta. De som tycker att 24-bit omvandlare eller digitala in/utgångar behövs får titta närmare på storebror Ultra-Dyne istället, som förutom att den har de flesta av Ultramizers funktioner även har en rörsimulator inbyggd och ger möjlighet till olika sätt att använda den 6-bandiga (! Titta på konkurrenterna och jämför...) kompressordelen.

Ultramizern är kort sagt: Mycket Bra! En riktig liten pärla skulle man kunna säga. Med sitt tillskott till ljudbilden och sina möjligheter till dramatiska förändringar av ljuddensiteten, kan den hitta ett hem vare sig det är till konserter, skivstudio, replokalen eller hemstudion. Men varför nöja sig med en...?

Behöver man full kontroll och ännu fler band så finns som sagt Ultra-Dyne för 5550:- (som jag dock inte har stiftat närmare bekantskap med ännu), men jag är övertygad om att de flesta klarar sig långt med en Ultramizer för 2215:-.

Ha det bra - vi hörs snart igen,
Claes Holmerup, claes@holmerup.com

Var man köper effekten?

- Behöver du fråga?
www.holmerup.org

VISION

av Jörgen Nyberg

Vision 3.5a

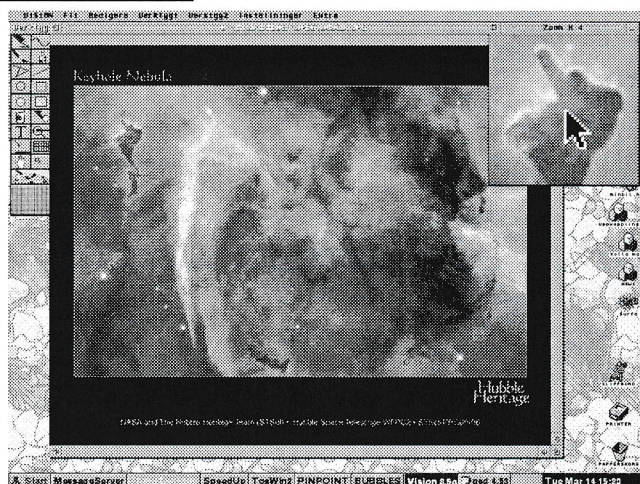
Vision är ett grafikprogram som nu finns på svenska, översatt av mig. Programmet är väl inte direkt felfritt men det är fortfarande under utveckling. Jean Lusetti, programmeraren, har en bra hemsida där han bland annat har en sida med buggar där man också kan lämna buggrapporter.

Den största fördelen med programmet är väl att det fungerar i alla upplösningar och färgdjup. Det har också en mycket bra katalogfunktion som gör att man kan skapa bildalbum. Sen finns även rätt så många filter som kan redigeras och sparas, så man kan själv göra filter med olika funktioner. Snapshot-funktion, antingen hela skärmen eller markerat område. Stödjer både vanliga JPEGs och progressiva. Man kan dela upp bilder i block för att lägga in den i tabeller på HTML sidor. Programmet har en väldigt bra realtidszoom där man kan välja mellan 1-16x zoom, och ställbar storlek på zoomfönstret mellan 64*64 - 512*512. Hjälpbubblor, ungefär som BubbleGem. Stöd för DSP om man har en Falcon. Plus många andra funktioner.

Programmet är Shareware men inga funktioner är avstängda utan det kommer fram en 15 sekunders fördröjning då och då. Det kan vara värt att pröva i alla fall, tycker jag.

Jörgen Nyberg
<http://nyberg.atari.org>
E-mail: nyberg@atari.org

Jean Lusetti
<http://www.multimania.com/jlusetti/>



PRETTY GOOD PRIVACY PGP

av Mille Babic

Med PGP kan du vara säker på att ingen läser av din e-post, som åker förbi många routrar och servrar på vägen till sitt mål. En fråga man kan ställa sig är om det skall vara nödvändigt att hårt kryptera brev. Ett vanligt använt argument till sådana frågeställningar är jämförelsen med vanlig post, ett e-brev liknas vid ett vykort, lätt läsbart av brevsorterare och bärare världen över. Det är inte svårt att läsa av e-brev för exempelvis någon eller ett företag som har routrar på nätet. Alternativet är att skicka ett brev i kuvert för kanske mer privat innehåll. Detta argument används som sagt flitigt av förespråkare för krypterade brev, där det garanteras att ingen läst brevet under färden.

Andra argument för kryptering är myndigheters strävanden att erhålla huvudnycklar, dvs de privata nycklarna, framförallt amerikanska myndigheterna NSA och FBI. När kännedomen av Echelon ett samarbete med NSA och bl a den engelska motsvarigheten kommit ut, att de i flera år haft ett samarbete med att läsa privata personers brev. USA sitter dessutom i förhandlingar med flertalet länder bl a Sverige där de vill få till en ny utgåva av Wassenaar-överenskommelsen där man helt enkelt vill få till exportförbud för krypteringsprogram och att kryptonycklar skall göras tillgängliga för rättssvårdande myndigheter.

Skyddad e-post är något som annars börjar bli vanligt på Internet och det har med handeln att göra, med så kallade digitala certifikat för att göra näthandeln säker. Där används både kryptering, elektronisk signering och säker kommunikation mot säkra webbplatser. Det märks tydligast i applikationer för e-post och webbläsare att de har delvis stöd för detta. Det finns inga Atariprogram som har stöd för denna typ av kommunikation ännu, med det finns program för PGP till Atari. PGP är annars en säker metod för att exempelvis innehållet i ett e-brev inte varit läst av någon eller ännu värre blivit manipulerat på vägen. Det finns inga bakvägar eller huvudnycklar för PGP därför är den säkrare än de metoder e-postprogram och webbläsare kan erbjuda.

Upphovsmannen bakom PGP, Phillip Zimmermann fick idén till PGP efter att suttit i häktet och diskuterat med en man efter en Vietnamdemonstration. Zimmermann på den tiden hippie, satte sig ner i Boulder, Colorado och kodade ihop ett program kallat Pretty Good Privacy eller översatt "rätt bra säkerhet". Idag med 128-bitars kryptering är det mer än "bra" säkerhet. PGP är så säker att USA har förhindrat export av program med mer än 40-bitars kryptering (Network Associates har tillstånd) och försökt förmå att andra länder skall göra desamma, bl a genom ett få till en tillägg i

Wassenaar överenskommelsen. Den version som används utanför USA av PGP är den så kallade "internationella fria versionen", den med ett "i" i programnamnet.

PGP är dessutom enklare att använda än digitala certifikat om man arbetar mellan olika datorer, man kan själv tillverka en privat och en offentlig nyckel utan större problem. Offentlig nyckel används av vem som helst, som vill kryptera ett meddelande till dig och det är bara du med den privata nyckeln som kan dechiffrera meddelandet. Det innebär att den offentliga nyckeln är den nyckel du kan skicka till vem som helst, som har ett behov att sända ett krypterat meddelande till dig. Denna offentliga nyckel kan du till och med lagra i öppna så kallade nyckelservrar, som det finns många av i världen utifall någon vill skicka ett brev till dig eller använda den som signaturfil i din e-post. Den privata nyckeln skall du sonika aldrig delge någon.

Systemet bygger på dels starka krypteringsalgoritmer (RSA och DH) och en fiffig nyckelhantering. Tänk dig att person A och person B vill växla krypterade meddelanden med varandra. Båda har en privat och en offentlig nyckel vardera från början. Person A sänder iväg sin offentliga nyckel till person B och person B sänder sin offentliga nyckel till person A, helt öppet i ett okrypterat brev. Den offentliga nyckeln används alltså för att "läsa" ett meddelande och det är bara den person som skapade denna offentliga nyckel som kan "läsa upp" meddelandet och det gör denne person med sin privata nyckel.

PGP finns i tre olika versioner förnärvarande, PGP 6.5.1c (internationell och gratis för privatpersoner), PGP 5.0ic (internationell för kommersiella företag) och PGP 2.6.3i (internationell och fri version). Dessa versioner finns till de flesta plattformar, bl a till Atari och kan hittas på <http://www.pgpi.com>.

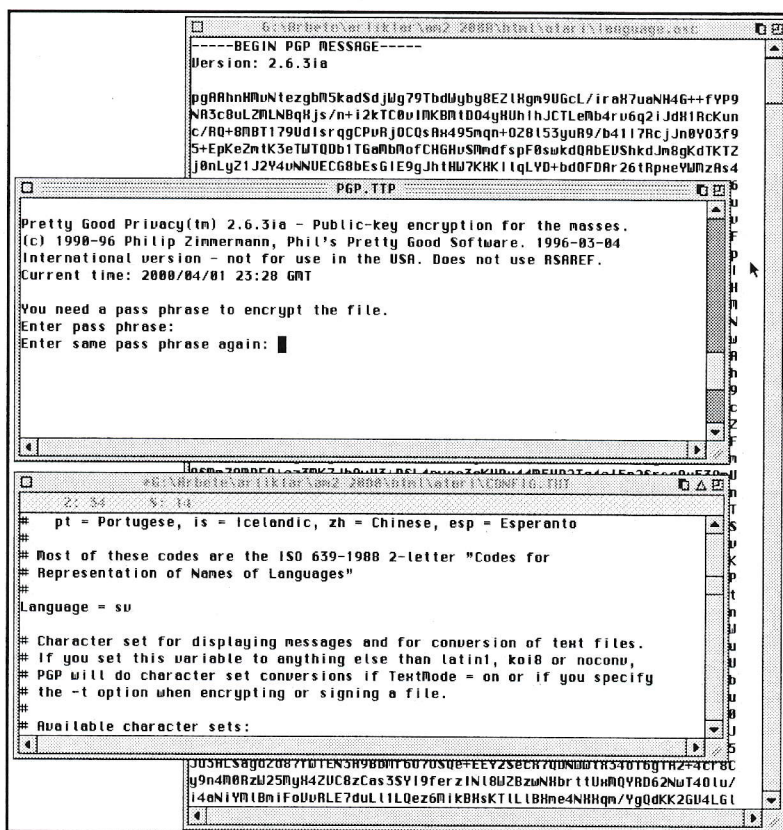
Kör PGP.TTP och ge inparametrarna -c filnamn.txt så får du textfilen att krympta rejält. Skriver du istället -ca

filnamn.txt så erhålls ett stort textblock större än originalfilen, men med den fördelen att den går att klippa in som text i exempelvis ett e-brev. Dekryptering av en PGP-fil sker med filnamn som inparameter, exempelvis filnamn.pgp. En lista på kommandon som fungerar som inparametrar fås genom att skriva -h.

Pretty Good Privacy(tm) 2.6.3ia - Public-key encryption for the masses. (c) 1990-96 Philip Zimmermann, Phil's Pretty Good Software. 1996-03-04 International version - not for use in the USA. Does not use RSAREF. Current time: 2000/04/02 11:11 GMT

Here's a short summary of commands in PGP 2.6.3i:

Generate new key pair:	pgp -kg	[keybits]	
Add key:	pgp -ka	keyfile	[keyring]
Extract key:	pgp -kx[a]	userid keyfile	[keyring]



View key(s): pgp -kv[v] [userid] [keyring]
 View fingerprint: pgp -kvc [userid] [keyring]
 Check & view in detail: pgp -kc [userid] [keyring]
 Remove userid or key: pgp -kr userid [keyring]

(Repeat for multiple userids on a key)

Edit trust params: pgp -ke userid [keyring]
 Add another userid: pgp -ke your_userid [keyring]
 Edit passphrase: pgp -ke your_userid [keyring]
 Sign a key in pubring: pgp -ks other_id [-u sign_id] [keyring]
 Remove a sig from key: pgp -krs userid [keyring]
 Revoke, dis/enable: pgp -kd userid [keyring]

Encrypt: pgp -e[a] textfile TO_id [TO_id2 TO_id3...]
 Sign: pgp -s[a] textfile [-u MY_id]
 Sign & encrypt: pgp -se[a] textfile TO_id [TO_id2 TO_id3...]
 [-u MY_id]

Make-
 detached cert: pgp -sb[a] [+clearsig=on] mainfile [-u MY_id]
 (Can do binaries) (clearsig=on may be set in CONFIG.TXT)

Encrypt with IDEA only: pgp -c textfile

Decrypt or check sig: pgp [-d] [-p] cryptogram
 (-d to keep pgp data, -p for original file name)

Check detached cert: pgp certfile [mainfile]
 (If root of filenames are the same omit [mainfile])

Use [a] for ASCII output

Use [-o outfile] to specify an output file

Use [-@ textfile] to specify additional userids when encrypting

Use [-z"pass phrase"] to specify your pass phrase

Use [+batchmode] for errorlevel returns

Use [f] for stream redirection (pgp -f[ARGS] <infile >outfile)

Use [w] to wipe plaintext file (encryption operations)

Use [m] to force display of plaintext only (no output file)

Use [t] to alter line endings for unix, etc.

Enklarest är annars att köra ett skalprogram, som använder sig av PGP.TTP. Tänker närmast på Easy-PGP Shell av Manfred Ssyker. Då får man en meny där ovanstående funktionaliteter ingår. Det kan se mycket ut men det räcker att skapa ett nyckelpar och sedan kryptera eller öppna PGP-krypterade filer. Läs dokumentationen till programmet eller sök fram information om PGP på Internet, bl a hur man kan signera nycklar etc.

Det första som händer när man skall skapa ett nyckelpar, dvs en privat och en offentlig nyckel är att det frågas efter krypteringsgrad. Välj mellan 512, 768 eller 1024 bitar kryptering. Alla dessa krypteringsgrader är helt oknäckbara och tänk på att ju större krypteringsgrad desto större blir den offentliga nyckel du sänder till vänner eller nyckelservrar på Internet. Sedan skall du ange ett användarID, som mitt Mille Babic <atari@ebox.tninet.se>. Sedan efterfrågas en fras som skall skydda din privata nyckel (ett lösenord). Använd inte ett enstaka ord utan skriv en mening med flera ord och siffror. Slutligen får du skriva på tangentbordet slumpmässigt, där mätning sker av tiden mellan tangenttrycken för att ytterligare skapa slumpmässiga tal till dina båda nycklar.

Används PGP-Shell (shareware) så sätts nödvändiga miljövariabler genom utpekning av mappar. PGPPATH, PGPPASS och TMP. Här får man peka ut själva PGP-programmet via filväljare också, då genereras exempelvis C:\PGP\PGP.TTP eller C:\PGP\PGP262I.TTP om man vill använda den versionen. Referera till dokumentationen som medföljer programmet.

När du samlat på vänners olika offentliga nycklar och vill sända dem krypterade filer, så körs PGP.TTP exempelvis med inparametrarna -c brev.txt Mille. Där är Mille min användaridentitet, du kan även ange flera anvID på samma rad till fler personer. Det som händer är att det startas en sökning i din nyckelknippa (pubring.pgp) med offentliga nycklar efter frasen Mille. Vill jag signera ett brev med min nyckel, så skriver jag -s letter.txt -u Mille.

Får du en offentlig nyckel av någon och vill addera den till din offentliga nyckelknippa, så anges kommandot -ka mille.pgp pubring.pgp. Där min offentliga nyckel är mille.pgp och din nyckelknippa med offentliga nycklar är pubring.pgp.

Mille Babic

SÄLJES!

1st MegaSTE 2Mb TOS 2.06 inkl HD
 1st Laser SLM605
 1st Monitor SM124
 + div program typ Cad 3D 2.0,
 Cyberpaint, fortran etc.

Niklas Österlin
 nic@swipnet.se

KÖPES!

En lämplig Atariskärm av typ SC1224
 eller liknande! OBS! Ingen mono
 skärm utan för färg.

Hans - Werner Petersen
 hwp-germanmail@telia.com

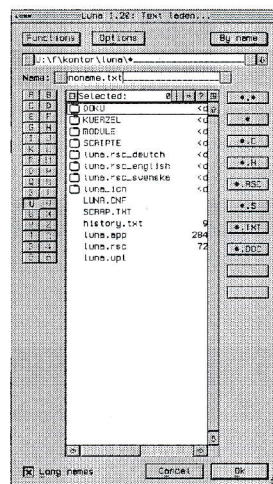
BoxKite

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



HortCon

Jonas Möller Nielsen
 Tel./fax: 0515-594 71
 e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se
 http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html

TELEFONI

av Bertil Jägard

Äntligen! Då var det dags för BBS'ernas renässans.. Nej skämt och sido! Men du kanske undrar varför jag skriver på detta sättet. Jo sedan den 15/2 sänkte Telia teletaxorna så att man numera ringer till samma pris som för lokalsamtal över hela landet. Så genast blev det intressantare för dom som bor långväga och inte har haft möjligheten att ringa till BBS'en utan att det kostat en massa pengar förut!

Varför skall man ringa till BBS'en då. Jo därför att det mesta finns samlat på ett ställe det kan både ta tid och vara svårt att hitta saker och ting på internet. Det var som en medlem i styrelsen sa för ett tag sedan att "det är ju jättebra här finns det mesta!" Det finns t.o.m beskrivningar på filerna och då även en hel del på svenska!

Det som också finns är brevareor både lokala och nationella där man kan nå andra likasinnande både Atari användare samt även om man har andra intressen än just bara Atari relaterade ämnen. Samtidigt så går ju en del av din medlemsavgift till själva driften av BBS'en! Då i form av att klubben står för telefonräkningarna.

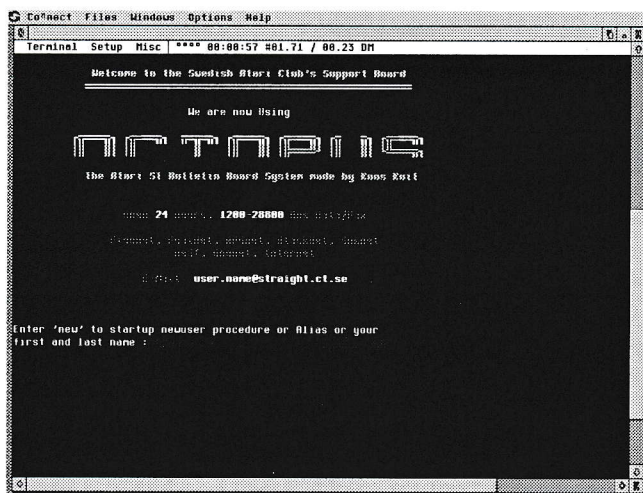
Tyvärr så är inte aktiviteten som den en gång har varit utan det är några få trogna

användare som ringer. Det finns även en del som tar sin post via pointsystem för att på ett säkert sätt kunna sitta hemma och läsa i lugn och ro. Vi har även några utav dom andra Ataribaserna som hämtar post här så att det finns trots allt ett litet flöde.

Det tråkigaste som hänt här nu senast är att det verkar som vårt internationella nät NeST har dött sedan huvudnoden i England försvunnit. Så nu efter två månaders försök så har killen i Tyskland tröttnat. Dock verkar det ha kommit en ljusning på detta då jag tagit emot ett brev

ifrån huvudnoden i England att dom skall försöka få igång en fungerande länk igen.

Vårt AtariNet som kom ifrån USA och också varit tyst sedan en längre tid tyvärr. Så det som fungerar och alltid har gjort är Fidonet samt klubbens egna SAKnet som sprids mellan Ataribaserna. Även FujiNet finns också som sprids via lite olika baser mestadels Atari dock är det inte bara på Atari sidan som aktiviteten är låg utan det är likadant hos dom PC baserna som fortfarande finns kvar.



Jag kan lova att det finns areor ändå för om det mesta precis som news areorna på nätet. SAK har ju även en egen avdelning i BBS'en där man via både brevareor och annat kan nå både styrelsen och andra medlemmar. Det finns även möjlighet att



skicka upp material till redaktionen. För dom som inte vet det så finns det numera möjlighet att ringa till BBS'en med ISDN för den som har det!, Annars så stödjer basen upp till V.34+ dvs 33600 Bps.. Jag har provat att koppla in ett 56K/V90 modem men det blev bara 33k6 som bäst då också.

Så man kan allt tacka alla andra telebolag som satt press på telia då dom andra också var tvugna att sänka sina taxor för att matcha telia's priser. Så min förhoppning är att aktiviteten skall öka för BBS'en eller

så kanske det är så att den här sänkningen kom 5 år försent. För den 14/1-2001 fyller basen 10år!

Så har du frågor om BBS'en/kommunikationsprogram etc så skicka gärna in det till klubbens postbox om du vill göra det brevlades eller om du vill använda internet så går det bra att maila till straightbbs@telia.com. Nedan följer en lista på andra fortfarande aktiva Atari baser som du givetvis också kan ringa till.

//Bertil Jägard SysOp...

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

NYHETER!

UCM 19

Vad händer på Atari-fronten? Ladda hem senaste numret av Undercover Magascene och läs det senase skvallret, nyheterna, testerna osv.

ST Survivor's hemsida: <http://perso.libertysurf.fr/stsurvivor/main.html>

AtarIRC 1.06

Det var länge sedan man såg en uppdatering av IRC-klienten AtarIRC, men nu har Lonny Pursell släppt version 1.06 av sitt chatt-program som kan laddas ner från hans hemsida: <http://www.bright.net/atari/>

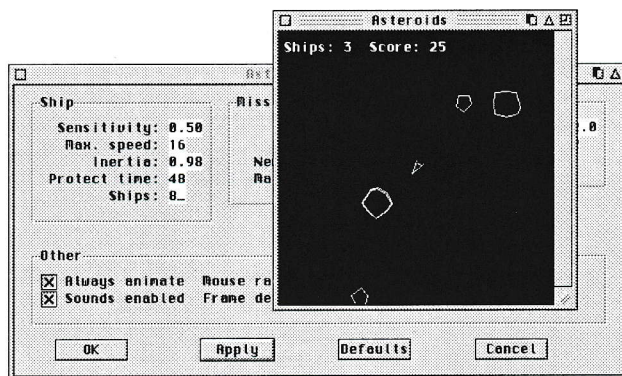
Fler uppdateringar:

Universum 0.51
<http://welcome.to/universum/>
Chatter 1.03 och Teli 1.14
<http://home.Camelot.de/zulu/home.html>
Boink Out 2 och CAB.OVL 1.4
<http://www.netset.com/~baldrick/>
Stune 0.7
<http://stune.atari.org/>

MagiC Game Contest 1999

av Mille Babic

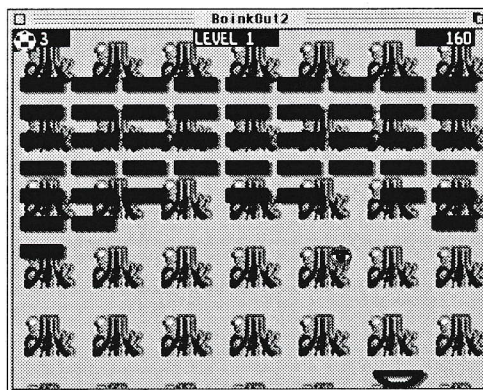
ett stort antal GEM-spel presenteras som en tävling på Internet (place2be.de/mgc). Poängsättning och även info över vilka media de tidigare förekommit i. Vi kan se på listan att de mest poängsatta är i ordningen Orb, Boink Out II, Fanwor, GEM Peaks, Pentagon, Asteroids, Milanopoly och Atari GO. Målsättning med tävlingen är att man skall försöka omsätta klassiska Atari-spel till GEM under operativsystemet MagiC, dvs det är inget krav att de skall fungera under TOS. De skall fungera under original MagiC men det var o.k. att ta till systemutvidgningar, som BubbleGEM och användning av de nya funktionerna i NVDI var också tillåtet. Ett annat krav var att spelen skall falla under etiketten Shareware eller Freeware. Dokumentation skall finnas i textformat eller för ST-Guide och används ljudstöd så är det GEMJing som gäller. Vinsterna var satta i ordningen 250\$, 150\$ och 100\$ i priser, som applikationer och operativsystem.



Freewarespelet Asteroids av Mario Becroft är framtaget efter ett väldigt populärt och känt arkadspel med samma namn. Miljön är i olika riktningar och storlek ett rörligt asteroidfält ute i rymden, där man skall manövrera ett skepp utan att krocka och samtidigt med skeppets laser tillintetgöra asteroiderna innan de krossar skeppet. Skeppet kan roteras och rör sig framåt utan påverkan av gravitation eller friktion, så det gäller att vara snabb och handig med kontrollen, samt ge gas i olika riktningar för att "bromsa upp". Det dyker även upp flygande tefat efter lite spelande för att öka svårighetsgraden och dynamiken i spelet. Där gäller att undvika tefatens missiler och skulle man lyckas träffa någon av tefaten får man givetvis bonuspoäng.

Det går att använda piltangenterna och mellanslagstangenten, men det är inte att föredra då man är beroende av tangent-

bordets repetitions hastighet och fördröjning. Det rekommenderas att man använder de båda shift-tangenterna, alt och controll tangenten. Musen är också ett alternativ.

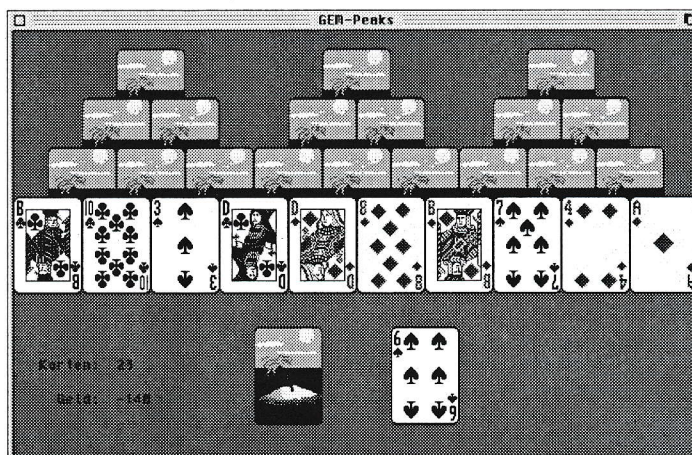


BoinkOut2 av Dan Ackerman är av typen BreakOut, närbesläktat med Arkanoid. Här gäller det att med ett rack (musstyrt) styra bollen att slå ut brickor. Tilläggs-egenskaper går att få genom inställningar i menyer eller snabbvals-knappar. Det går att öka hastigheten genom att skruva bollen något. Spelhastigheten ställs beroende på dator typ och prestanda och spänner sig från noll till 60, där det lägsta värdet är för en normal 8 MHz ST, medel för en TT

med någon form av grafik kort och det höga värdena för 060-bestyckade Atarikompatibler. En kul funktion är att man kan ladda ett eget bakgrunds-mönster efter en 64x64 punkters bild. På bilden av programmet syns att jag använt den SAK-knapp jag fick av

Bertil Jägar för hemsidesanvändning.

Freewareprogrammet GEM-Peaks av Christian Putzig är en riktig tidsfördrivare i form av ett kortspel. Spelet är speciellt framtaget just för MagiC Game Contest.



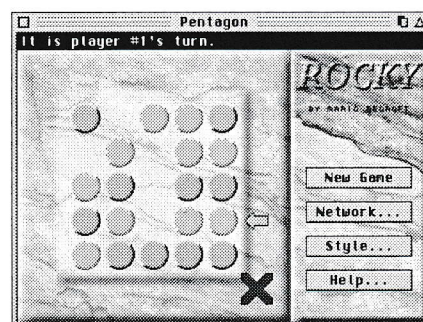
En given plats på var man skrivbord och det klara resultatet ger ett visst hopp att nu borde det inte vara svårt att ta fram olika varianter av kortspel.

Ännu ett spel av Mario Becroft kallat ORB, av typen Sokoban är ett givet GEM-spel att ha framme när man vill ta sig en paus. Spel av typen Sokoban går ju alltid hem hos många dator-användare. Man skall alltså i olika labrynter putta block med en gubbe till speciella uppsamlingsställen, där svårighetsgraden ökar för varje klarad nivå. Det gäller alltså att tänka innan man gör något, så man inte flyttar ett block till ett ställe i labrynten där man inte kan putta längre. För dra ett block går nämligen inte.

Ikke resurskrävande GEM-spel är perfekt att mildra väntetider för hemladdning av program från Internet. Enkla fönsterspel har ju visat sig alltid gå hem hos de flesta grafiska gränssnitt på många plattformar, trots dagens datorers spelkapacitet.

Mario Becrofts Pentagon är till utseendet väldigt snyggt GEM-spel och ibland känns det avgörande att snygga spel föredras. Detta spel är framtaget för två spelare, antingen de sitter vid samma dator eller i ett nätverk. Bra egenskaper för ett enkelt spel.

Mille Babic



BUBBLES

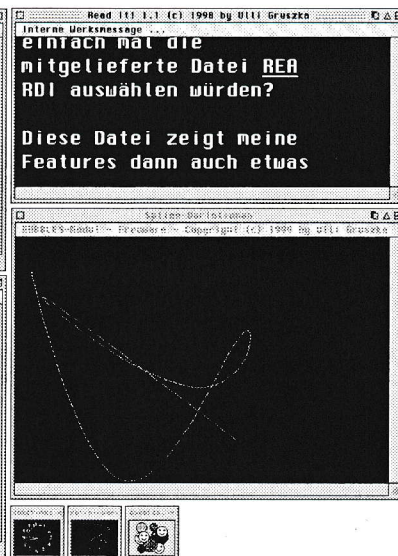
av Mille Babic

Installationen av skärmsläckaren är enkel och okomplicerad. Den styrs från programmet BUBBLES.APP där det i och för sig går att användaranpassa skeenden och välja hur dessa skall bete sig. Bubbles av Ulli Gruszka och Holger Herzog är Freeware trots att annan association sker när man läser att det är framtaget av RUN! Software. Programmet är främst framtaget att fungera i multikörningsmiljö, det går ändå att använda Bubbles som accessory, men funktioner kring AV-Bubbles går ej att använda.

I automappen läggs programmet XSSINST.PRg, som i tidigare versioner varit en del av Bubbles, men numera är ett XSSI-gränssnitt mot Bubbles och moduler-tillhörande. Främst kommunikation som datum och tid, minnesanvändning och dialoger med modulerna. Dessa moduler främst av Ingo Dehne och

Thorsten Otto finns det rikligt av i egna arkiv. BBLs_MDL.LZH är ett samlingsarkiv med ett trettiotal av de flesta bra modulerna till Bubbles. Logotyper av produkter och system kan beblandas med vald skärmsläckare, varför inte SAK logotyper?

Varje modul har en egen konfigurerings-



fil (INF), som innehåller data om modulensagerande. Dessa textfiler är editörbara och gör att modulen bättre kan anpassa sig efter datortyp, dvs efter hur resursstark datorn är så det bl a inte går "för fort" på exempelvis en Milan. INF-filen är även en dokumentation till modulen, där i kommentarrader står vem som är upphovsman och tips. Det går även att låta modulerna, som är av typen program (PRG) och kan startas manuellt eller via script, ta emot in-parametrar med inställningar INF-filen annars ger.

Modulerna kan även själva skicka meddelanden till Bubbles som fel uppstått eller att modulen tas ned, med VA_START kan kommandon skickas även till textfil eller ST-Guide. Dess utökade egenskaper är helt upp till programmeraren av dem att ta del av.

Det är även upp till upphovsmannen till modulen vad som avbryter skärmsläckaren och på vilket sätt. Normalt är det en musrörelse, tangentbordsklick eller ett klick i ett bakomliggande GEM-fönster. INF-filen innehåller alltid variablerna MDL_INF1 och MDL_INF2 som påtalar skärmsläckarnamn respektive upphovsman och datum, så Bubbles kan påtala detta.

Valbart är att ta med ytterligare variabler som MDL_HYP med namnet på den eventuella HyperText till ST-Guide, då kan bl a <Help> tangenten användas direkt. MDL_BBL gör att en utförligare beskrivning kan göras för modulen med BubbleGEM. MDL_ERRn möjliggör modulen att reagera med information, en fråga eller ett felmeddelande. Exempelvis att det inte går att starta modulen två gånger.

Dokumentationen i form av HyperText av Bubbles är rik, men dock endast på tyska. Den innehåller även vanliga förekommande frågor och svar om Bubbles och modulhanteringen. För en eventuell programmerare av moduler finns kod och exempel.

Mille Babic

Studiokvalite' ur en Falcon!

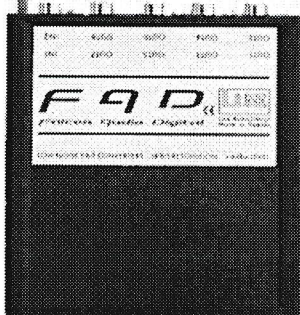
Kritiskt klart ljud med skir diskant och fast, djup bas, utan brus och störningar, är väl inte något som Falconens interna ljudkrets gjort sig känd för. Våra FAD och Jam interface Lyfter ljudet till studiokvalite', utan krånglig installation och problematiska drivrutiner, med de flesta D2D-programmen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



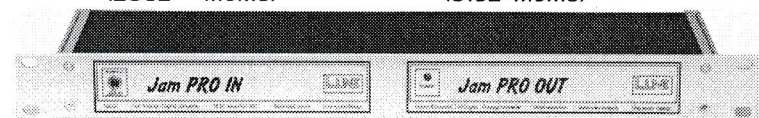
Jam PRO! Proffs lösningen. Upp till åtta balanserade in och utgångar i professionellt 19" rack utförande. 18bit A/D och 24bit D/A omvandlare ger optimalt ljud genom Falkens 16bit ljud system.

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

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

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

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

V-Trax 1.03 freeware

Skaparna av musikprogrammet V-Trax har gått över till PC plattformen och har nu släppt programmet som freeware, men kommer fortfarande att ge full användarsupport. V-Trax är storebror till Studio Son och kan bland annat ha 32000 virtuella tracks.

<http://www.chez.com/ricard/>

Outside 3.51

Dr. Uwe Seimit har släppt sitt program för virtuellt minne, Outside, som freeware! Outside fungerar på Falcon, TT och ST-maskiner med PAK accelerator. Med Outside kan du ha upp till 500 Mb virtuellt minne.

Hemsida: http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_english.htm

Outside: <http://home.nikocity.de/nogfradelt/files/atari/outs351.lzh>

CrawlyCrypt CD's på Internet

De båda CD skivorna CrawlyCrypt 1 och 2 ligger nu ute på nätet! Surfa dit och hitta över 1Gb med Atarijukvara, snyggt upplagt med filbeskrivningar.

<http://www.spythis.com/cca/index.html>

Olympia = PhotoTip

Olympia, programmet för digital kameror har bytt namn till PhotoTip och är numera shareware. Version 2 har många nya funktioner, ett antal bugfixar och har även testats med fler kameror såsom Olympus C2500L, C2000Z, C830L och Nikon Coolpix 950.

Durs Locher's hemsida: <http://melkor.unibe.ch:8080/evtheol/durs.locher.1/personel.html>

Doom, Heretic och Hexen 0.24 och Quake 0.5

Patrice Mandin har uppdaterat sina portningar av Doom, Heretic och Hexen, som nu skall stödja nätverk via MiNTNet! Quake finns nu i en optimerad FPU version där man kan stänga av texturer för att få upp snabbheten.

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

MIDI-3

Mario Becroft har gjort en "Midi output expander" som sätts i modemporten och ger 3 extra MIDI utgångar!

För mer information, surfa till Mario's hemsida:

<http://gem.win.co.nz/mario/hardware/midi3.html>

Atari reklam!

Reklamfilmer från en massa olika företag, och självklart även från Atari kan du hitta på <http://www.commercial-archive.com>. Här kan du bland annat se hur de gamla 8-bitars maskinerna marknadsfördes!

500 Euro för Atari hårdvaru- och mjukvaruprojekt

ST Computer planerar att sponsra hårdvaru- och mjukvaruprojekt, som är intressanta för Atarivärlden, med 500 Euro. Saknar du något till din Atari, tala då om det genom att skriva till: thomas@st-computer.net

Musik från spel

Musik från spel som Gods, Stardust, Xenon2 och många andra gamla och nya spel kan du ladda hem från: <http://homepages.enterprise.net/beej/biglist.html> De flesta låtarna är i MOD- eller mp3-format.

Fler spel till Milan 2

Pagan Games, aktiva på Amiga och Mac plattformarna, planerar att konvertera deras rollspel Dafel: Bloodline till Milan 2. Dafel: Bloodline ett RPG spel som liknar Zelda och The Chaos Engine.

Pagan Games: <http://www.pagan-games.com>

Milan 2

Milan Computer har släppt en "press release" som förklarar varför Milan 2 har försenats. Försäljningsstarten av Milan 2 har nu planerats att dra igång vid jul.

Milan 2-press release: <http://www.milan-computer.de/de/news/news032000a.html>

ATARI MAGASINET

NR 2/00 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägard

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

Upplaga
200 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

Internetleverantör



Information
Material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill att vi skall publicera emottages gärna. Texten skall vara i rent ASCII-format och skickas på diskett eller via modem (BBS) eller mail 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!!

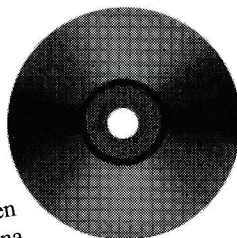


410 829 300

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.

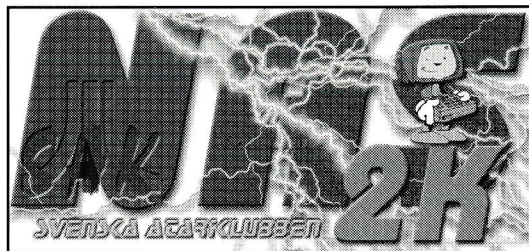
Behöver du göra en CD-backup på din Atari-hårddisk?
Behöver du en CD-backup på din samplingssynts hårddisk?
Behöver du få gjort en CD-skiva av dina egna inspelade låtar?
Behöver du föra över dina audiofiler till CD, så att de även går att läsa på en PC?
-I'm your man!



Behringer Ultramizer: Digital 2-bandskompressor m.m	2215:-
Behringer Modulizer: Digital effektenhet	1325:-
Behringer Virtualizer: Digital effektenhet	1325:-
CD-labels: 50st finns i flera olika färger	140:-
CD-labels: 20st vit "high glossy" fotokvalitet	223:-
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.org

sales@holmerup.org



EXTRA! EXTRA!

SINPRO

Nordic Atari Show 2000 kommer att hålla till i år på Hisingen och då hos en firma som heter **Sintorn Produktion AB** och som

finns på Bror Nilssons gata 5, Lundbystrand! För dom som kommer långväga så måste ni lösa övernattning då det inte går att övernatta i lokalerna pga att dom låses & larmas nattetid. Mer information kommer att finnas på **http://www.sak.nu/nas**