

ATARI MAGASINET

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång: 16

Nr: 1 - 2001

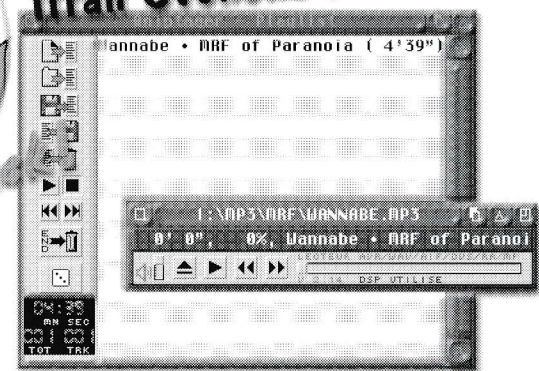


- ✓ Info om NAS 2001!
- ✓ Läs om Pegásus!
- ✓ Innehåller din kallelse till årsmötet!

- ✓ Sista delen om Bredband!
- ✓ 24 sidor med massor av intressant läsning!



NATFRAME!
ifrån Svenska Nature..



Se sidan 8!

The Nordic Atari Computer Show (NAS) 2001

Svenska Atariklubben Lokalavdelning Skåne



WWW: <http://www.sak.nu/nas>
 Offentlig E-post: nas-users@tripnet.se
 E-post till NAS: nas@kockens.pp.se
 IRC: #atarisak IRCnet

16 - 17 Juni 2001
Lorensborgsgatan 8, MALMÖ

Öppettider:

Lördag Juni 16 klockan 1000 - 2000

Söndag Juni 17 klockan 1000 - 2000

(Fredag Juni 15 klockan 1500 - 2000 (Enbart för uppriggning, utställare))

Inträde: 50 kr per dag

Hej!

Det är återigen dags för **The Nordic Atari Show**, denna årliga sammankomst, som för oss samman där vi kan dela erfarenheter, gemenskap och där program och hårdvaror byter ägare. Det är nu **sjunde** året i rad som NAS anordnas och vi hoppas verkligen att alla förväntningar skall uppfyllas och att ni alla får **utlopp** för era intressen för Atari. NAS är av erfarenhet placerat mellan skolavslutningar och midsommarafton.

Stora hallen **med försäljning, demonstrationer, programmakare** och andra Atarivänner. Här kommer även Svenska Atariklubben att husera, med information, PD-biblioteket, STraight BBS mm. Även ett riktigt "**pryltorg**", där du kan köpa, byta och sälja Atarirelaterat material. Många olika Atari modeller och kompatibla datorer kommer att finnas att beskåda.

Huvudtemat för NAS01 är Atari & Nätverk.

Mer info på sidan 19 & 20!

Innehåll

ATARI MAGASINET NR 1 2001

INNEHÅLL

FASTA PUNKTER

Ledare	18
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6
Tidningsdisken	4

NAS 2001 - NAS Info del 1.

NATFRAME - Ifrån Svenska Nature.

FMAX - Maxa din Atari.

SELTOS - Byt OS på ett ögonblick.

BREDBAND - Sista delen i vår artikelserie, Del 3.

KALLELSE - Din Kallelse till årsmötet.

INSPELNING - Vitaminkickar till hemstudion.

NAS 2001 - NAS Info del 2.

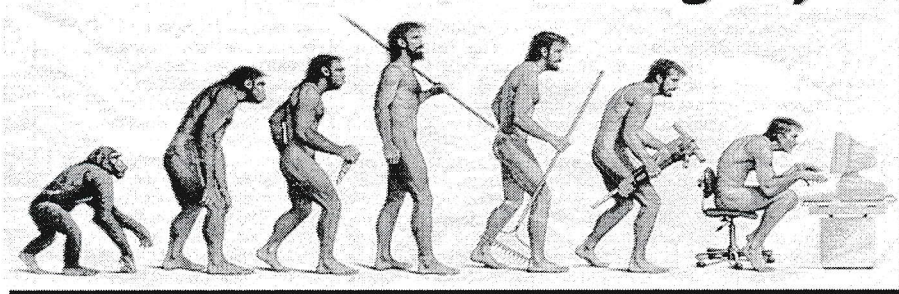
PEGASUS - Räddaren i nöden?

CAPTAIN VOID - Vår egna serie är tillbaka.

TIDIGARE NR - Här hittar du alltid dom 10 senaste.

ATARI

Är detta vår utveckling? :-)





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

Hur du blir medlem!

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

Ett års medlemskap	175:-
Ett års familjemedlemskap	200:-
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: 031-493008 (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, SAKnet m fl. Programvaran som används är Semper/Octopus/JetMail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic	mille.babic@telia.com	031-493008
-------------	-----------------------	------------

Vice ordförande

Johan Asserlund	asser@telia.com (ej efter 21:00)	031-247716
-----------------	----------------------------------	------------

Kassör

Kenneth Medin	kennethm@tripnet.se	031-654145
---------------	---------------------	------------

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen	jonas.moller.nielsen@swipnet.se	0733-327130
----------------------	---------------------------------	-------------

Informationsansvarig

Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
------------------	---------------------	------------

SysOp, STraight BBS

Bertil Jägar	bjagard@telia.com (ej efter 21:00)	031-444219
--------------	------------------------------------	------------

PD-ansvarig

Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
------------------	---------------------	------------

Hemsideansvarig

Andreas Sjö	mrfuture@home.se	031-3316546
-------------	------------------	-------------

Medlemsregister

Henrik Gildå	di98gihe@chl.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 tidningsdiskett nr **1/2001**.

Detta numrets tidningsdiskett innehåller följande...

CAB Overlay version 1.43, Aniplayer 2001 version 2.14a, BNet version 2.07b
3D Calc kalkylprogram, Ny drivrutin till Hilgarte LAN-adapter för STinG,
Wacom drivrutiner, Kontrollera MAC-adress på Hilgarte Adapter, Error In Line
Intro av Evil (ST-versionen)

NYHETER

am@sak.nu

TIPSA OSS OM NYHETER!

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

On edge of the abyss:

Efter lång väntan har Mystic Bytes äntligen släppt sin musiksamling "On edge of the abyss" för Falcon. Samlingen består av 9 låtar gjorda av 505, C-Frog, Energizer, Seabrush, Mr Future, Mc Laser, Ice, Tinker samt Adamsky, och alltihop är inbakat i en snygg design. Demot är drygt 7Mb packat och kan hämtas hem från Dead Hackers Society's hemsida: <http://www.dhs.nu>

MagiC Online:



...och andra sidor har varit oåtkomliga under en tid på grund av serverstrul. MagiC Online har dock kommit online igen men på en ny adress: <http://www.magical-sides.de/>. Den gamla adressen <http://magicos.de> skall dock fungera snart igen

Growling Studio:

En ny tracker till TT, Falcon och Milan som skall köras som en GEM-applikation är under utveckling. Om du vill se en sådan tracker på din maskin i framtiden, skriv ett mail till sward@kki.net.pl för att visa ditt intresse!

CAB.OVL 1.4200:

Dan Ackerman har släppt en ny OVL till CAB som hanterar formulär utan 'action' bättre vilket gör att man nu kan komma åt många siter som tidigare var oåtkomliga.

<http://www.netset.com/~baldrick/ovl.html>

IdeaList 3.96:

I och med version 3.96 är IdeaList numera freeware. Med denna version kan du bl.a använda grafik som vattenstämpel (watermark). För mer information och nedladdning:

<http://www.zweidraht.de/idealist/>

Desktop's:

På denna hemsida kan du se bilder på olika operativsystem, och självklart finns en Atari-sektion, men det finns ännu inte många bilder under den men det kanske du ändrar på? :)

<http://pla-netx.com/linebackn/guis/index.html>

Towers II:

Klassikern "Towers II - The phlight for Stargazer" för Falcon har släpps som Freeware av JV-Games. Towers II är ett första-person RPG som först släpptes för Falcon 1995 och även för Jaguar, PC och snart kommer spelet även på Nintendo Gameboy.

http://files.dhs.nu/files_game/towersii.zip

Pegasus:



Medusa Systems, tillverkarna av TOS-klonen HADES skall tillverka en ny klon baserad på Motorolas ColdFire processor. I juli kommer Motorola att släppa en ny version av ColdFire 4e som kommer ha en klockfrekvens på 333Mhz och det är denna processor som Pegasus skall ha som hjärta.

Mer information finns på: <http://www.xtos.de>

Läs den svenska översättningen lite längre in i tidningen!

AtariCQ:



AtariCQ har uppdaterats till v.0.147 och den nya versionen bjuder bland annat på:

- Stabilare uppkopplingar tack vare en bättre OVL.
- Bättre minneshantering under MiNT.
- ICQ status kan nu ses via hemsidor.
- Meddelanden mappas nu om till ISO Latin 1.

- Fler händelser som kan ha ljud.
- Fönsterstorlek och position sparas.

Mer information och download:

<http://hem.passagen.se/gokmase/atari/>

CTT:

Rodolphe Czuba, mannen bakom CT60 håller även på att utveckla en accellerator för TT-maskiner och den skall ha en ny 68030-processor på 64 MHz och en mycket snabb EDO controller.

Senaste spec'ar:

- CPU 68030 32-Bit 64 MHz.
- 2 SIMM 32-Bit standard platser för 32-Bit EDO TT-RAM (upp till 256 MB)
- Hårdvaruswitch för att kunna köra 32 MHz TT030 mode.
- Får plats i TT's original skal. Kortet sätts i TT-Ram slot'en, och endast 12 kablar behövs lödas på moderkortet.
- 100% kompatibel med TT030 mjukvara.
- CPU 2ggr snabbare och TT-RAM 4ggr snabbare. Genomsnitt 4 till 8ggr snabbare än en standard TT.

Czuba-Tech Website: <http://www.czuba-tech.com/>

Aniplayer:

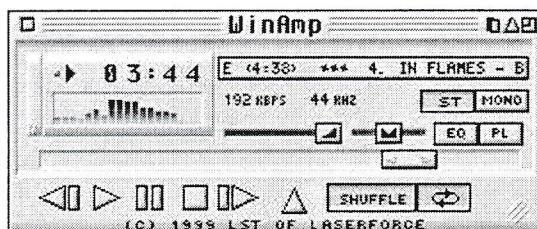
Nu har det hänt igen! Aniplayer har uppdaterats till version 2.14 och denna gång har bl.a följande hänt:

- Stöd för DVSM-ljudfiler (Falcon Winrec).
- Nya script till GEMScript för konvertering av en MPEG eller ett helt bibliotek.
- Virtuellt skärm i True Color på FALCON.
- Snabbare MP3 uppspelning via DSP.
- Möjlighet att spela upp ljudspår från vissa QuickTime filer.
- Playlist har fått nytt utseende.
- Använder sig av Xgem protokollet för att via ikoner i titelraden på fönstren under MagiC (.SLB av Eric Reboux Software: <http://ers.free.fr>).
- Diverse buggfixar och mer!

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

MagiC Winamp skin:

För er som använder PC och WinAmp kan ladda hem ett lite trevligare Skin på denna adress: <http://lst.laserforce.org/skins/atariskn.zip>



ATARI SUPPORTERS I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING
TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

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

DISK1

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

HOLMERUP MUSIK

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

INDIGO2

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

LINE AUDIO

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

OSAB

REPARATIONER, GÖTEBORG
TEL: 031-575902

NATFRAME

av Andreas Sjö

NATFRAME

I förra numret av AM skrev Mikael Folkesson om XGem av Eric Reboux (sid. 14), dvs. ett program som i MagiC byter ut de gråa fönsterelementen mot andra färger samt formar om titelbalken.

En svensk variant av ett sådant program för MagiC 6.x är gjort av Nature och kallas för NatFrame. Med NatFrame kan du lägga in olika texturer på knappar, scrollister och sånt som hör fönstret till. (Notera att info-raden med de extra knapparna i desktop'en Jinnee ej går att påverka då dessa är gjorda med specialrutiner.)

Nyligen släppte Nature även sin designer, ett verktyg som du använder för att bestämma vart texturen skall ligga i dina fönster.

NatFrame stödjer texturer från 16 och 256 färger till texturer med 15, 16, 24 och 32 bitars färgdjup. I <16 färger ger NatFrame monochroma fönster. NatFrame kräver förutom MagiC 6.x även NVDI5 för att fungera.

Installation:

Så här installerar du NatFrame:

1. Döp om WINFRAME.SLB och WINFRAME.RSC i MagiC's XTENSION-mapp (C:\GEMSYS\MAGIC\XTENSION) till WINFRAME.SLX och WINFRAME.RSX för att inte NatFrame skall skriva över originalfilerna.

2. Packa upp NatFrame-paketet (readme.txt, save_pal.prg, winframe.inf, winframe.rsc samt winframe.slb) i XTENSION-mappen dvs. inte i något underbibliotek. Du måste även packa upp texturen, som förslagsvis läggs i en THEMES-mapp i XTENSIONS-mappen men du kan lägga dem vart som helst på hårddisken så länge NatFrame vet vart den ska leta (se nästa punkt).

3. Editera WINFRAME.INF som numera finns i XTENSION-mappen och ändra "PATH=" variabeln så att den pekar på den DAT-fil som du vill att NatFrame skall

använda (Exempelvis:

PATH=c:\gemsys\magic\xtension\themes\stone1\stone1.dat)

4. Om du använder 16 eller 256 färger bör du köra SAVE_PAL.PRG från XTENSION-mappen. SAVE_PAL.PRG sparar de färger systemet har när du använder datorn och på så sätt får texturen alltid rätt färginformation när de rastreras vid uppstart.

5. Nu är NatFrame installerat och du kan nu antingen starta om datorn eller byta upplösning för att se dina nya snygga fönster!

Designern:

Med hjälp av NatFrame Designer bestämmer du vilka texturer du vill ha i vilket fönsterelement. Texturen kan vara i opackat 24-bitars Targa (*.TGA) format eller ritprogrammet Rainbow's egna "raw" format (*.F16). Designern använder sig endast av F16-formatet, så därför finns en konverteringsfunktion i File-menyn som gör om alla TGA-texturer till F16-texturer.

Samla alla texturer du vill kunna välja mellan i en och samma mapp och ladda sedan in dem genom att välja "Load textures" i File-menyn.

Det finns 3 globala funktioner som gäller fönstren oavsett om de är aktiva eller ej.

"Element size" - Här kan du bestämma bredd och höjd på fönsterlistor och knappar.

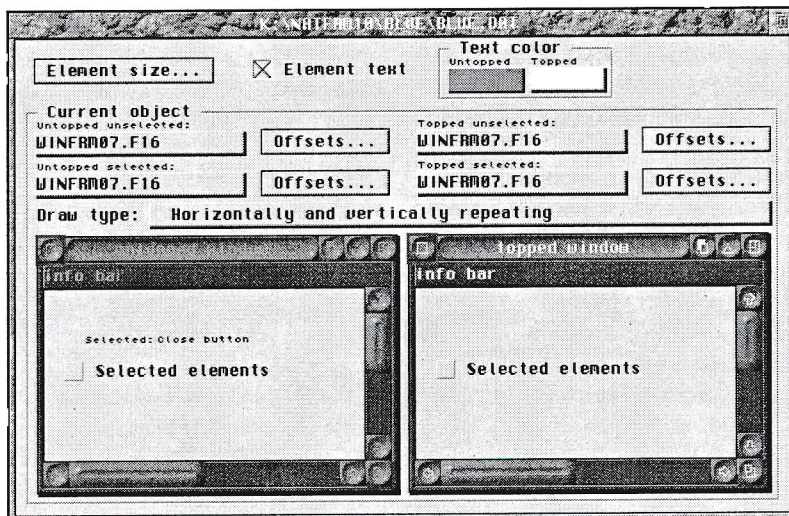
"Element text" - Du kan välja mellan att rita egna knappsymboler eller att använda ett tecken från datorns tecken-tabell för att indikera en knapps funktion. Om du har ritat dina egna symboler för knapparna kan du stänga av datorns tecken genom att 'kryssa ur' Element text.

"Text color" - Med dessa färgmenyer väljer du textfärg för båda typer av fönster (toppat och otoppat).

Varje objekt har upp till fyra olika utseenden beroende på om fönstret är toppat eller inte samt om objektet är nedtryckt eller inte.

Exempelvis 'Stäng'-knappen kan alltså anta följande lägen:

...Fortsätter på sidan 9!



FMAX - Maxa din Atari

av Jörgen Nyberg

Detta är en serie uppgraderingskort från Cortex och Istari Software som började med ett grafikort för Falcon, men som nu växt till 3 olika kort som alla Atari-datorer kan ha nytta av. Alltså även ni som har en ST, STE, Mega ST, Mega STE, TT eller till och med en Hades eller Milan.

Eclipse

Detta är väl mest känt som ett grafikort för Falcon, men egentligen är det en PCI-adaptör som för det mesta säljs med ett ATI RageII kort. PCI har länge varit en standard för expansionskort i PC datorer, när Milan började säljas så infördes det även i Atari-världen. Nu kan också alla Falcon ägare dra nytta av den. Eclipse design innebär att den kan installeras i en original Falcon, du behöver inte montera den i ett tower! Den består av två kort, huvudkortet som monteras i expansionssloten och EN kabel som behöver anslutas till 12V, och dotterkortet, där du placerar PCI-kortet. Dotterkortet är anslutet till huvudkortet via två kablar som gör att du kan ha dotterkortet på utsidan av din Falcon, om du vill, i en extern box som medföljer. Vill man ansluta flera kort, så går det bra att bygga en kedja med flera dotterkort. Tack vare att den levereras med ett PCI-BIOS så kan den, i princip, användas till att ansluta alla sorters PCI-kort, som t.ex. nätverkskort, ljudkort, tv-kort eller SCSI-kort. Hemligheten ligger i PCI-BIOS som innehåller alla dom grundläggande funktionerna, och endast dom kort-specifika behöver läggas till. Dom grundläggande funktionerna är freeware, så alla som vill kan bara skicka ett mail till Cortex Design, så får man all information man behöver för att skriva en drivrutin för ett specifikt kort. Det vanligaste är som sagt att man köper den med ett grafikort, det aktuella kortet är ett ATI RageII 3D. Detta levereras med fVDI som drivrutin för själva grafiken, vilket fungerar ihop med NVDI om man vill ha True-Type. Tack vare att Videlkretsen stängs av, grafikchipset i Falcon, blir datorn en aning snabbare. Och grafiken blir mycket snabbare och bättre. Dessa upplösningar är möjliga:

640 x 480	16.7 millioner färger	200 Hz
800 x 600	16.7 millioner färger	200 Hz
1024 x 760	16.7 millioner färger	150 Hz
1152 x 864	16.7 millioner färger	120 Hz
1280 x 1024	65536 färger	85 Hz

En viss förbättring jämfört med original! Aktuellt pris när detta skrivs är, 199 pund med ATI RageII och 179 pund utan.

Tempest

Detta är ett accelerator-kort som så småningom ska fungera på alla Atari-datorer. Kompatibelt med nästan alla gamla acceleratorer. Det är byggt runt en Motorola PowerPC 603e som ger 283 MIPS (Million Instructions Per Second) i 200 MHz, vilket grovt sett ska motsvara en 100 MHz 060. Den innehåller en FPU, 16K instruktionscache och 16K datacache. Minnesbussen kör i 100 MHz och använder 64-bitars SDRAM (för att vara mer exakt SO-DIMM), det finns en modulplats där du kan använda så stor SO-DIMM du hittar. 32 bitars PCI 2.1 kompatibelt interface, upp till och med 66 MHz. I princip får man med detta en multi-processor dator eftersom den gamla processorn och eventuellt DSP fortfarande används.

Tempest innehåller sitt eget RAM minne som endast kan användas av PowerPCn. Det innebär att om dina program stöder FastRAM, så får du verkligen ett snabbt minne. Hur snabbt beror på busshastigheten i din dator. I en standard Falcon, som har 16 MHz buss, blir hastigheten tre gånger så mycket, 48 MHz. Det blir snabbare om man höjer busshastigheten, dvs. hur snabbt man kör PPCn, i alla Falcon kan man komma upp i nästan 200MHz, och busshastigheten är hälften av det. Men kom ihåg att högre hastighet ger mer värme, och maxhastighet innebär en något krångligare installation. Eftersom alla existerande Atari program kräver en processor i familjen MC680x0, måste Tempest emulera dessa. Emuleringen ska stödja alla instruktioner i en MC68EC030 inklusive cache, MC68030 PMMU instruktionerna, alla MC68882 FPU instruktionerna och alla MC68040/060 instruktioner som inte innebär direkt konflikt med 030 instruktioner. Emulationen fungerar inte genom att emulera en MC68030 instruktion för instruktion. Istället laddar den programmet, OMVANDLAR den till PPC kod, sparar filen och sedan kör den programmet. Vissa kritiska kodsegment som inte kan omvandlas i förväg, behandlas istället när programmet körs, men sparas sedan vilket i princip innebär att programmet blir snabbare för varje gång du kör det. Installationen ska vara väldigt enkel, bara tryck i kortet och kör. Viss programvara som är Falcon-specifik kräver att man löder en kabel till moderkortet. Så länge som man inte har något annat extrakort installerat, ska man kunna installera det i originallådan. Priset kommer att bli ungefär 200 pund.

DesTTiny

Om du vill installera ett Tempestkort i en annan dator än Falcon, så behöver du detta anpassningskort. På en Mega St blir det relativt enkelt, för där använder man Mega-bussen. Om du har en TT så installeras det i FastRAM sockeln, så du kan använda VME-sockeln till annat. I och med att det ersätter TT-Ram kortet så kan du använda FastRAMet på Tempest som TT-RAM. Istari undersöker om det går att göra likadant ST/STE och Falcon. På en Milan eller Hades så pluggar man i det i en PCI plats. Detta kort kommer att kosta omkring 100 pund.

Istari (Sven Karlsson): <http://www.it.lth.se/~sven/istari.html>
Cortex Design: <http://www.cortex-design.free4all.co.uk/>

SELTOS - Byt OS på ett ögonblick

av Urban Berggren

En dag när jag satt och surfade på de elektroniska vågor som kallas Internet kom jag över ett litet freeware program som utför en mycket stor uppgift, det byter ut din tos version mot en nyare(eller äldre om du vill det). Programmet är skrivet av Pera Putnik och släpptes i mars 1999. Det tar upp 192 - 256kb minne beroende på vilken version som du vill installera så om du "bara" har 512 kb minne så bör du uppgradera till minst 1mb för att kunna använda datorn till något efter installationen.

Seltos fungerar så att det lägger in en reset säker kopia av tos versionen i ram minnet och kör allt därifrån. Tos läses från en så kallad ROM image fil alltså en slags mjukvaru kopia av rom kretsarna. Vi som har hängt med i emulator kretsar har säkert ett gäng olika versioner liggandes på någon hårddisk, men för er som inte har någon ROM image så kan jag rekommendera Little Green Desktop

(www.atarist.com)

Angående Rom images kan man diskutera länge huruvida copyright lagar gäller eller inte, så det är väl lite upp till var och en om man använder dem utan att äga den "riktiga" ROM kretsen eller inte.

Själv har jag suttit ett tag med tos 2.06 på min 4mb STE utan att uppleva några som helst störningar, förutom att det var en engelsk version så jag kunde inte använda å, ä eller ö i min text behandling.

När det gäller vilka tos versioner man kan använda så finns det en lista i readme filen som följer med Seltos.

Om man skall ge Seltos betyg så blir det fyra av fem möjliga, det som skulle höja betyget är möjligheten att lägga det i auto mappen utan att det körs varje gång man resettar datorn.

Urban Berggren (312) atari_man@hotmail.com

...Fortsättning ifrån sidan 7!

• Toppat fönster, ej tryckt.
• Toppat fönster, nedtryckt.
• Ej toppat fönster, ej tryckt.
• samt ej toppat fönster, nedtryckt.

• I undre delen av Designern ser du direkt hur dina fönster kommer att se ut, och de två fönstren indikerar varsitt läge dvs. toppat och otoppat. Genom att klicka med musen flyttar du den röda markeringen som indikerar vilket element du förändrar och sedan väljer du vilkentextur som skall finnas på det valda stället. När du är nöjd med resultatet sparar du inställningarna till en DAT-fil via File-meny. Kom sedan ihåg att ändra sökvägen i WINFRAME.INF så att den pekar på din nya DAT-fil.

• För mer detaljerad information om funktionerna och kända buggar, läs textfilerna som följer med NatFrame.

• NatFrame och designern är gratis och kan hämtas från <http://nature.atari.org>

Holmerup Musik & Data

Musikprylar och tillbehör till Atarimaskiner är saker som du hittar hos mig.

Några få exempel på priser och produkter följer nedan. Titta gärna in på hemsidan för mer information.

Om du önskar mer information, broschyrer, mer omfattande prislister eller har andra frågor, så är du välkommen att kontakta mig.

ATARI



CDRecorder Pro	825:-
CDRecorder Audio	825:-
HDDriver	385:-
Mouse interface	340:-
ST/Ste SVGA-adapter	195:-

Behringer Virtualizer Pro	1720:-
Behringer Modulizer Pro	1720:-
Behringer Ultramizer Pro	2640:-
Behringer Ultragrain Pro	2300:-
Behringer Multicom Pro	2300:-

ADK A-51 stormembransmikrofon	2290:-
ADK A-51s	3290:-
ADK A-51TL	5990:-
ADK A-51TC	8990:-
Earthworks kond. mic TC30K omni	6625:-

Om du saknar e-mail, så kan du även faxa eller ringa på 040 - 611 30 86, men försök hålla telefonsamtalen till ett minimum eftersom jag för närvarande sköter firman bredvid ett ganska krävande heltidsjobb - e-mail är utan tvekan enklaste och bästa sättet att hålla kontakt.

www.holmerup.org

sales@holmerup.org

Bredband & Nätverk del 3

av Mille Babic

Inledning

I denna tredje och avslutande artikel i serien presenteras möjligheter att använda en Atari original i det lokala nätverket, samt de applikationer som finns för att dra nytta av åtkomst till fast Internet via detta hemnätverk. Vi kommer att följa det exempelnätverk som beskrevs i artikel två med den skillnaden att en router med funktioner för brandvägg kommer att användas istället för en värddator.

Ett hemnätverk med router

Den första artikeln beskrev några exempel hur man med en extra enhet, som router kan ge hemnätverket ett fullgott skydd och tillgång till flertalet olika protokoll och funktionalitet. Vi skall förse exempelnätverket från artikel två med en router som fungerar som standard gateway och på så sätt få samtliga datorer i nätverket likvärdigt konfigurerade oavsett operativsystem. Vårt LAN är så pass litet att vi kommer inte låta routern använda tillfällig utdelning av IP-adresser (DHCP) till datorerna, utan vi sätter statiska IP-adresser på var och en enligt listan nedan:

- 192.168.0.1 Router
 - 10/100 (LAN) och 10 (WAN mot kabelmodem)
- 192.168.0.2 Stationär dator med MS Windows ME
 - 3Com Etherlink XL 10/100 PCI nätverkskort
- 192.168.0.3 Bärbar dator med MS Windows ME
 - 3Com SH572B 10/100 LAN PCMCIA
- 192.168.0.4 Atari Falcon med MagiC 6 och STinG
 - Genius E3000II Pocket LAN Adapter

Den stationära datorn har i artikel två varit försedd med två nätverkskort, då den fungerade som värddator och brygga ut till Internet. Nu har routern övertagit denna roll så vi har här tagit bort detta extra nätverkskort. Alla datorer i hemnätverket pratar direkt med routern för access till fast Internet. Vi får en ny nätverksskiss enligt följande bild:

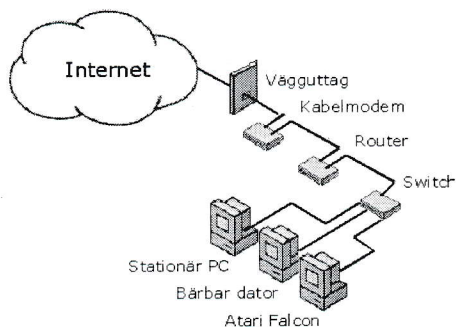


Bild 1. Hemnätverket.

Koppla ihop enheterna

Det första vi gör är att vi kopplar ihop alla datorer och enheter enligt skissen (Bild 1). Vi installerar alla nätverkskort på varje dator enligt anvisningar (se artikel två). Manualen till routern talar om vilken tillfällig IP-adress den är försedd med försatt via fabriksinställning och att DHCP (Utdelning lån av IP-adresser) är satt till ett visst intervall. Vi är givetvis inte nöjda med denna inställning utan vill på lämpligt sätt komma åt routern via en dator och ställa om dessa inställningar. Det finns i vårt fall två sätt att göra detta, antingen med en seriell kabel från en dator med COM-port så att vi med ett kommunikationsprogram kommer åt routern eller att vi som första steg anpassar oss till fabriksinställningarna och via Telnet på någon av datorerna kommer åt routern (Bild 2).

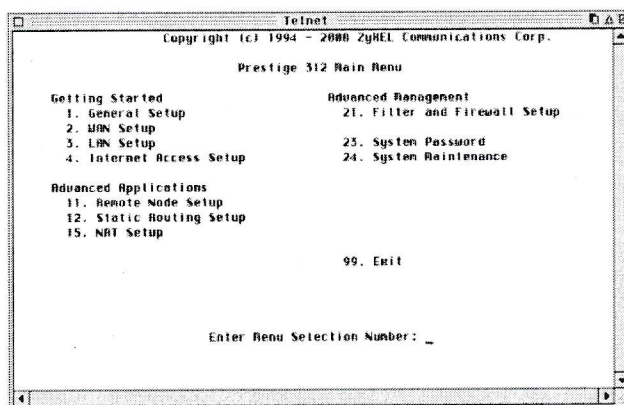


Bild 2. Huvudmeny i routern

Vi ställer om routern att den får en egen IP-adress mot hemnätverket till 192.168.0.1 och att den slutar att dela ut tillfälliga IP-adresser via DHCP till våra tre datorer. Av enkel anledning att det är ett litet hemnätverk och att de två cpx-moduler vi använder från STinG ännu inte har stöd för att ta emot lån av IP-adress. Andra inställningar man skall ge sig på i routern är bland annat datum och tid. Övriga fabriksinställningar är bra satta så här i inledningsskedet.

Routern i sig har beroende på fabrikat många bra funktioner och egenskaper som gör att man får kontroll över nätverket och skeenden med Internet. Det finns i vår router möjligheter att läsa av säkerhets- och funktionsloggar av olika slag, bland annat brandväggen loggar IP-trafik från och till Internet och blockerar besök eller attacker av olika slag. Det finns skäl att köra Telnet mot routern och ta del av all den information som den loggar och presenterar. En bra övervakningsbild man kan ha ingång på någon av datorerna nästan ständigt är Telnet mot routern och låta den visa pakettrafiken genom den (Bild 3).



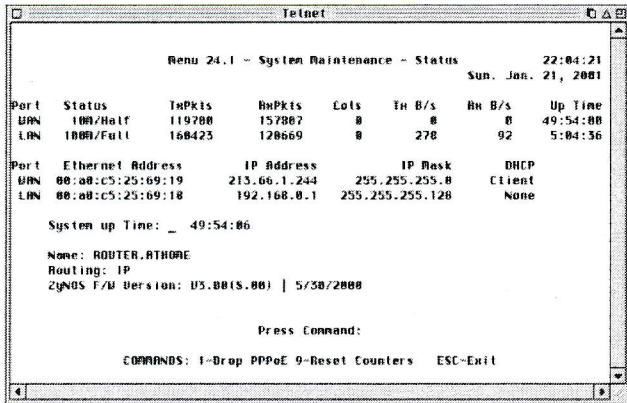


Bild 3. Trafik genom routern

Utförlig dokumentation i PDF-format levereras med routern. Här finns både funktionerna och själva enheten dokumenterade, men även exempel och förklaring på olika användningsområden. Väl värd att ta del av i senare skeden då man vill dedicera viss trafik och öppna från början stängda TCP-portar lämpade för olika program som behöver ha access till Internet eller skall öppnas för åtkomst utifrån.

Installera programvaror

Den Ethernetadapter som vi anslutit till Ataridatorn har drivrutin för STinG och MiNT, men ännu inte till MagiC. Det samma gäller för ASH IConnect som med STinG Dialer, båda dessa används för seriell anslutning till Internet med datamodem via telefonlina. Vi är bundna att använda de Freeware och Shareware program för Internet tjänster som STinG då denna TCP/IP-stack är med GlueSTiK (MiNT/MiNTnet) enda gångbara.

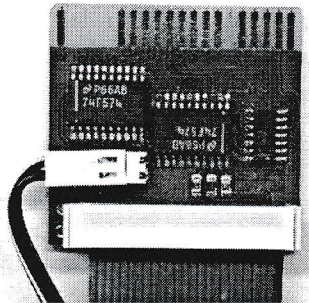


Bild 4a. Anslutningen till Cartridge ROM-port

Har inte kontrollerat eller försökt använda nya STiK2 om den är gångbara med Ethernet adaptern. Det är även klart att man kan få upp till fyra gånger högre överföringshastigheter med adaptern om man kör MiNT/MiNTnet via kopplingen till 8-bitars Cartridge ROM-porten (Bild 4a). Våra värden med STinG ger oss ungefär 85-115 kbps.

Ett program som kontrollerar vilken MAC-adress (Bild 4b) LAN-adaptern har släpptes nyligen och följde inte med på disketten med de två stora sändningarna till Sverige. Denna MAC-adress skall anges i CPX-modulen STinG Port Setup. I en separat fil har även en uppdatering av drivrutinen till adaptern under STinG släppts ETHER_PA.STX som

korrigerar och möjliggör avkänning av MAC-adressen för CPX-modulen (Bild 4c).

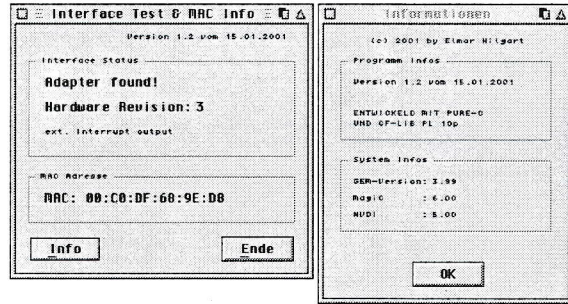


Bild 4b. Kontroll av rätt MAC-adress från adaptern

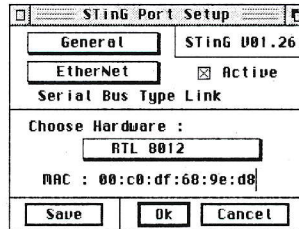


Bild 4c. MAC-adress anges i CPX

För att kontrollera att Ethernet adaptern är rätt konfigurerad med STinG så tar man hjälp av de inbyggda funktioner STinG Dialer har, nämligen PING (Bild 5) och Traceroute. Liksom artikel två så skrivs här att vi inte använder STinG Dialer till något annat än just detta. Det finns förvisso ett sätt att INTE spara inställningar i cpx-modulerna utan låta STinG Dialer konfigurationsfil stå för alla inställningar och miljövariabler för datorn. Det står inget om detta i manualen till adaptern utan jag fick lära mig detta av Roland Andersson. Jag tillämpar för enkelhetens skull inte denna metod i artikeln utan följer krasst manualen och de inställningar vi fyller i för STinG Protocols och ports cpx-moduler.

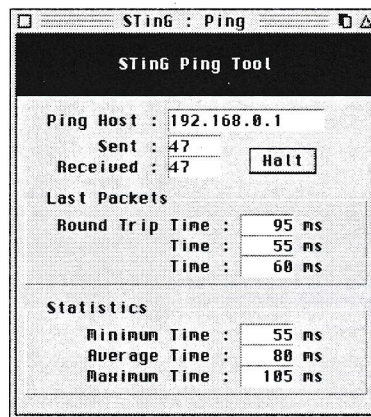


Bild 5. Funktionen PING i STinG Dialer

Vi kör en PING mot routern och ser att den svarar enligt bild 5. Vi kan även testa mot de övriga två datorerna i hemnätverket för att förvissa oss om åtkomsttider till dem.

Elektronisk post

Att använda MyMAIL (Bild 6) av Erik Häll är ett självklart val då vi här använder STinG som nätverksprogramvara och fördelar att använda med fast Internetanslutning som kommer att beskrivas här.

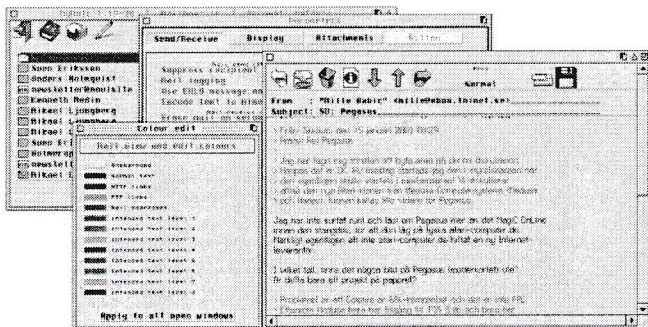


Bild 6. MyMAIL

Programmet har ett stöd för att mellan angivna tidsperioder automatiskt kontrollera om nya brev finns på brevservern. Denna funktion är ypperlig för oss här som använder bredband då MyMAIL kan vara aktiv så länge datorn är på. Till detta så skall vi aktivera det ljudstöd som finns i programmet och detta gör att vi genom högtalare kan höra när nya brev ankommit oavsett om vi sitter framför datorn eller inte.

Funktionen "timer check" är i MyMAIL försatt avstängd. Den aktiverar vi med att trycka på ikonen för detta som ligger i huvudfönstret. Under Inställningar och Program (Svenska RSC-filen av Jörgen Nyberg) så går det i fältet sekunder, under den första fliken Skicka/Ta emot sätta det tidsintervall autokontroll av e-post skall ha.

Vad gäller ljudstödet så tar MyMAIL hjälp av GEMjing av Götz Hoffart. GEMjing följer med CAB och många fler program, annars kan det hämtas från Götz hemsida på www.hoffart.de. Jag har redan tidigare anmält för skrivbordet jinne att låta GEMjing spela ljudformat med filtyperna wav, avr, au, smp, hsn, dvs och snd. Då både MyMAIL och GEMjing stödjer OLGA (Objektlänkning och inbäddning), så kan programmet även startas denna väg automatiskt. I OLGA.INF har jag lagt till följande två rader:

under [Extensions]

.WAV=C:\PROGRAM\GEMJING\GEMJING.PR

under [Types]

MU=C:\PROGRAM\GEMJING\GEMJING.PR

En hemsida med många ljudfiler är www.soundcentral.com, här kan man hitta passande ljud för de olika funktioner MyMAIL har, som nytt och skicka brev. Med en mikrofon och passande program för ljuduppspelning kan man spela in eget tal, som jag själv gjort där jag talar in orden ny post, sänder post etc. Kontrollera bara att packningsalgoritmen stöds av GEMjing då det exempelvis finns flera format av

wav, som exempel.

Under Inställningar och ljud i MyMAIL (Bild 7) så pekar vi ut de ljudfiler vi vill associera till de olika händelserna. Fälten i dialogrutan fungerar så att de ropar på inställd filväljare i systemet. Den tonen som finns till höger om varje fält gör att man kan testa om det verkligen spelas upp, att de inställningar man gjort i datorsystemet för ljudstöd med GEMjing verkligen fungerar.

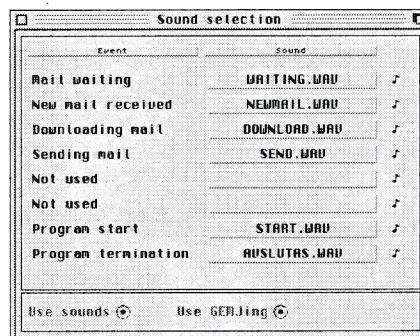


Bild 7. Val av ljudfiler i MyMAIL

Det är nu bara att ikonifiera programmet och låta det kontrollera brevservern och hämta hem breven. Har klickat bort prompt for receive mail vilken är en smaksak, men tycker att det är helt ok. Kommer det ett brev så hörs det och hämtas hem med automatik.

Det finns en handfull e-posthanterare körbara under STinG eller STiK2, som aMail, Infitra och NEWSie. Den sist-nämnda skulle fungera bra i vårt nätverk då den laddar hem inlägg från nyhetsgrupper. Val av program kan kännas som en smaksak, men jag har funnit MyMAIL ha bra egenskaper och är mer lämpat för fast Internet under längre uppkopplingstider. Några fördelar den har mot de andra är just de som beskrivs ovan.

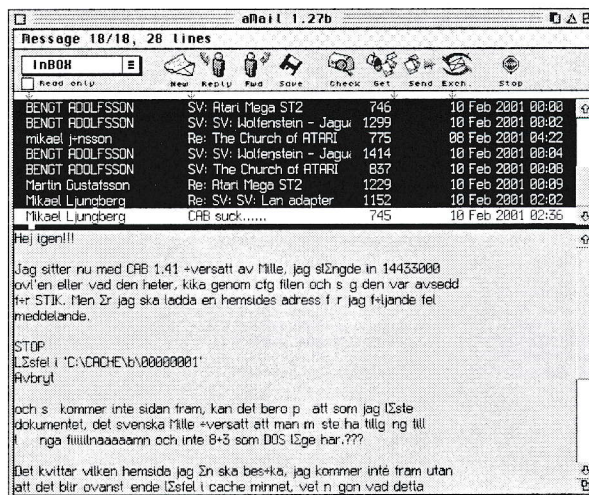


Bild 8. aMail

Chatta med IRC

När man sitter med fast Internet och betalar en fast månads-kostnad, så finns det ytterligare ett område som gör det fördelaktigt att använda. Detta är Internet Relay Chat (IRC), som låter dig att chatta med andra datoranvändare i realtid världen över. Det togs fram första gången av Jarkko Oikarinen och har sedan dess behållit sin popularitet. Till Atari finns ett par program för detta ändamål. FracIRC och AtariIRC är två som fungerar under STiK/STinG och ASH Chatter en kommersiell motsvarighet. Då Chatter är beroende av IConnect som idag endast klarar upprignd förbindelse med datamodem, så faller Freeware AtariIRC av Lonny L. Pursell närmast till hands för oss med fast anslutning (bild 9). En del inställningar får göras, bland annat vilken IRC-Server man försatt skall använda, detta av vilket nät man vill chatta i.

På nätet IRCnet finns kanaler som passar oss Atariister och Nordbor bäst. Här hittar vi kanalerna #atari och #sweden bland många andra. Det gäller alltså att hitta en bra IRC-Server och gärna ställa in två ytterligare så att de går att välja utifall någon av dem plötsligt skulle få maximalt med användare. Sådana dagar kan vara lördag-söndag kväll då många sitter uppe och pratar. Fyra servrar som jag själv ställt in i AtariIRC är irc.ludd.luth.se, ircserver.telia.com, irc.swipnet.se och irc.stealth.net.

I vår diskussionsarea (offentlig e-post) kallad med-users har jag flaggat för att vi kan mötas på en egentillverkad kanal kallad #atarisak och mer föra en chatt än en konversation, den är öppen under våren som mötesplats för diskussioner och förberedelser för NAS 2001 i Malmö. Självt har jag den frekvent uppkopplad via bredbandsanslutningen, så den som vill chatta med mig eller andra samtidigt kan söka sig dit.

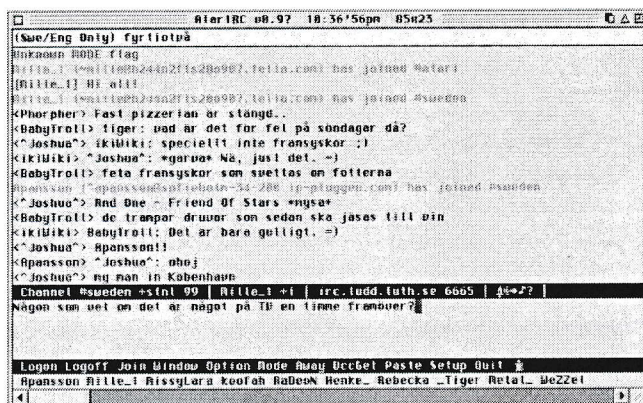


Bild 9. AtariIRC på kanalen #sweden

I Seek You Atari

Denna ändlöst populära tjänst levererad av Mirabilis med så många användare att man genast hittar gamla vänner från skoltiden och får ett media att chatta i realtid på sidan om offentliga motsvarigheter som IRC och de grafiska chatt som finns på de större portalerna. Att själva tjänsten även är gratis att inneha gör det inte mindre populärt. Möjligheten att bli informerad om när vänner är anslutna gör det hela en

bättre funktion än telefonen, man talar om med en påloggning att man är tillgänglig för samtal. Till skillnad när man sitter och ser på Hercules och Xena på söndagarna och telefonen ringer med en pratglad vän i andra änden.

Sharewareprogrammet AtariICQ 0.147 av Joakim Högborg (GokMasE) släpptes januari 28 och jag har här testat programmet på mitt hemnätverk. Programmet är ett grafiskt gränssnitt körbart med insticksmodulen AICQ.OVL av Dan Ackerman, även denna uppdaterad i januari. AtariICQ kan hämtas på <http://hem.passagen.se/gokmase/atari>.

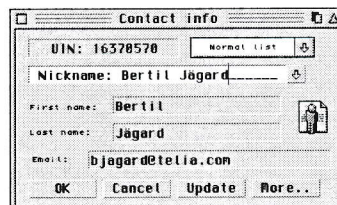


Bild 10: Kontaktinformation

Liksom MyMAIL så har AtariICQ stöd för ljud med hjälp av GEMjing, som när en användare kommer on-line eller ett meddelande är mottaget. Detta gör programmet användbart för en dator som är igång längre tider. Bara att skruva upp volymen.

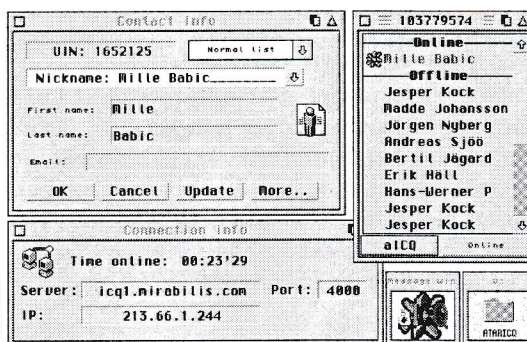


Bild 11. Grafiskt gränssnitt av GokMasE

ICQ för Atari började egentligen när Dan Ackerman portade och lade ner en del programmeringsarbete från mICQ (Linux) till STiK API. Här märkte man snabbt hur det hade varit enklare med ett musstyrt gränssnitt, men själva möjligheten att ICQ även fanns för Atari var en känsla av välbehag. Att det nu finns två ICQ-klienter att välja på för oss Atarianvändare känns verkligen bra. Tacksamma ansträngningar från Joakim Högborg att ge oss ett lättanvänt och GEM-baserat gränssnitt i form av AtariICQ ser jag som en anledning att registrera för att uppmuntra honom att fortsätta. Liksom säkert många med mig så har jag lyckats att glömma mitt lösenord för min UIN. Har ändå lyckats flytta programfiler och delar av registret till andra datorer. Det är därför jag har två olika UIN. Märkte ändå att det fanns en viss nytta med två fungerande samtidigt i ett hemnätverk till andras förtret säkert. När jag har min Atari Falcon igång så märks detta i och med dess unika UIN på 103779574 annars när jag sitter med hemarbete med den bärbara datorn så syns 1652125 två siffror kortare.

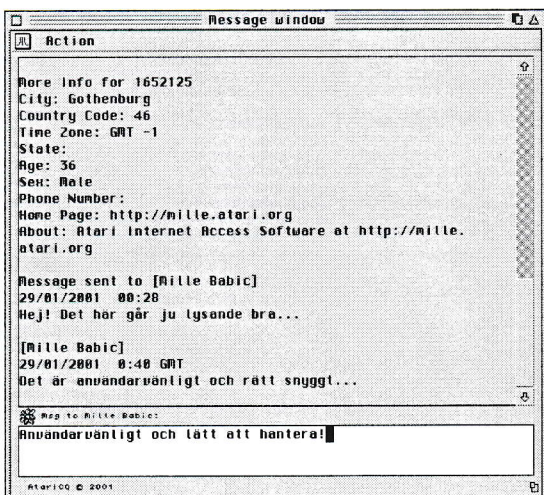


Bild 12. Sessionsfönster för meddelanden i Atari

Programmet är ett måste om man har tillgång till fast Internet och vi får se med tiden hur Joakim implementerar nya funktioner, skall bli angenämt att följa.

Filöverföring

Att hämta hem program, bilder och dokument tillhör det vanliga för en hemdatoranvändare på sidan om att surfa, sända meddelanden och chatta. För vårt exemplarnätverk så är aFTP (Bild 13) bra lämpat att användas för filöverföringar och är med sitt GEM-fönster väl anpassat att användas med Drag&Drop till skrivbordets fönster. Webbbläsaren CAB har annars stöd för filöverföring både internt och med en download plug-in insticksmodul, detta räcker långt i sammanhangen då många programmakare och andra stödjande Atariister har programmen för hämtning från webbsidor. Annat är om man vill ta sig till Sunet FTP-tjänst och hämta de fantastiska bilderna på vargar eller administrera en hemsida, då får man ta till aFTP

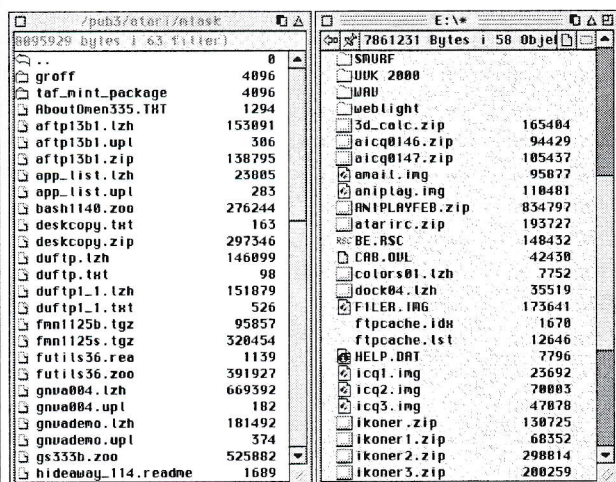


Bild 13. aFTP och ett fönster under MagiC

Det är en givetvis en otrolig skillnad att hämta program med aFTP med en fast Internetanslutning jämfört med datamodem (Bild 14) upp till 93 kbps har uppmätts med adaptorn.

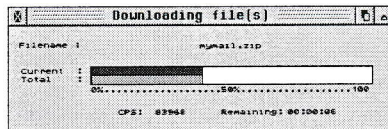


Bild 14. Hämtning av MyMAIL med aFTP

Vårt nätverk ger även en annan möjlighet att förse hårddiskarna på Atari med program från Internet och det är att sitta och administrera filflyttningar från den bärbara datorn. Genom att starta upp Vassilis FTP-Server på Ataridatorn så får vi tillträde till i programmet inställda lagringsenheter från den bärbara datorn via FTP. Istället för att köra ett FTP-program på den bärbara datorn använder vi istället den inbyggda funktionen i Windows kallat webbmappar (Bild 15). Via dessa som är ämnade att direkt ansluta till en hemsida eller FTP-server på Internet kan vi istället ansluta mot Ataridatorn då den har FTP-Server igång. Vi får då en mapp som motsvarar Ataridatorn i utforskaren bredvid andra webbmappar som pekar mot FTP-serverar med rikliga mängder av Atariprogram. Med hjälp av enkel Drag&Drop kan vi alltså flytta datafiler från en server i Belgien till Ataridatorns hårddiskar.

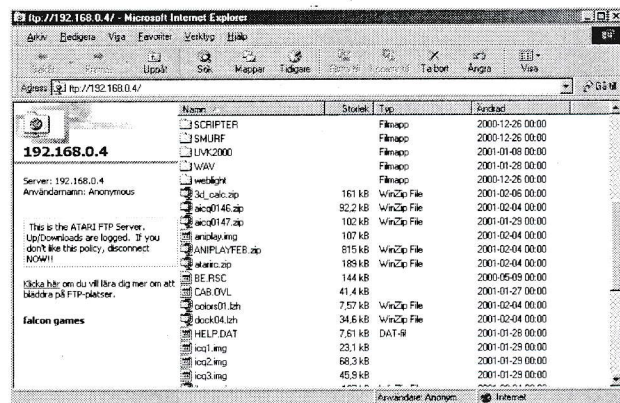


Bild 15. Webbmap ansluten mot Vassilis FTP-server

World Wide Web

Allt sedan Atari HTML-Browser bestyckades med insticksmodulen CAB.OVL, som gav oss en möjlighet att inte bara lokalt läsa HTML-dokument, utan bläddra bland webbsidorna på Internet, samt att programmet vid det tillfället började kallas Crystal Atari Browser (CAB), så har endast datamodemen och på vissa datormodeller serieporten satt begränsningar i överföringshastigheter. Med en LAN-adapter och fast Internet används varken serieportar eller långsamma modem, utan nu går det fort. Drivrutinen för adaptorn under STinG kan kännas långsam jämfört med den till GlueSTiK och en 8-bitars ROM-port torde ha begränsningar, men det går väldigt mycket fortare än ett v.90 56 kbps datamodem och detta till ett fast månadspris och möjligheten att vara ansluten till ett Ethernet på ett enkelt och rätt sätt får man så att säga på köpet.

Nu behöver man inte använda modulen bildreklamsfilter och ta bort onödiga banners som tidigare var långsamma, störande och animerade. CAB bläddrar så pass snabbt att den kommer verkligen till sin rätt. CAB.OVL för STinG

utvecklas alltså och med lite trix från dess sida så finns det få webbsidor som inte laddas. Den momentana avsaknaden för stöd av javascript gör sig ännu ingen anledning att man skulle byta till Draconis och att ladda Java applets till våra datorer skulle bara förslöa surfningen och ge oss extra access till en obetydligt mindre mängd webbsidor. CAB är renodlad och framtagna att fler funktioner och tekniker sker endast via insticksmoduler eller applikationer, som när CAB_JPEG.OVL kom och möjliggjorde snabbare dithering av JPEG/JFIF-bilder samt stöd för bildformatet PNG. Tanken var att Alexander Clauss ensam inte behövde ta fram allt från JavaScript till säkerhetsstöd som SSL för säkra webbsidor, utan vem som helst kunde bidra till detta. Detta märktes tydligast i uppgraderingen av version 2.7 till 2.8 då webbläsaren i sig bara buggfixades, medans stödet från modulerna stod för att programmet bläddrar snabbare på Internet eller att modulen under STinG lurar vara Netscape för bättre åtkomst till vissa webbställen och lurar statistiken, som den till SAK hemsida.



Bild 16. Webbläsaren CAB

Troligtvis dyker det upp en modul eller sammanslagning i CAB.OVL vad gäller stöd för JavaScript, testade själv ett JavaScript TTP-program med goda resultat mer om detta i nästa nummer av Atarimagasinet.

Mille Babic

Svenska Atari BBS'er!

Kockens BBS 046-250256

MaSTer BBS 0303-92083

STraight BBS 031-3401548

STraight BBS 031-3401549

Tomba BBS 033-271760

Uppgifterna är hämtade ifrån Svenska Atari BBS listan. BBS'erna är öppna dygnet runt! Vet du om någon BBS som inte är med här så maila till am@sak.nu

KALLELSE till Årsmöte 2001!

<http://www.sak.nu>

Plats: Eriksbo Fritidspark, Hjällbogärdet, Angered

Tid: Söndag 25 mars, kl. 14:00

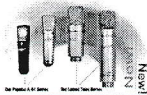
Dagordning

- 1 Mötet öppnas.
- 2 Justering av röstlängd.
- 3 Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
- 4 Godkännande av dagordningen.
- 5 Val av mötesordförande.
- 6 Val av mötessekreterare.
- 7 Val av två (2) justerare och tillika rösträknare.
- 8 Behandling av propositioner.
- 9 Behandling av motioner.
- 10 Årsberättelse.
- 11 Ekonomisk årsredogörelse 2000.
- 12 Revisionsberättelse 2000.
- 13 Frågan om styrelsens ansvarsfrihet för 2000.
- 14 Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
- 15 Val av styrelse
 - a Val av ordförande (1 år). (ersätter Mille Babic)
 - b Val av sekreterare (2 år) (ersätter Jonas Möller Nielsen)
 - c Val av en ordinarie ledamot (2 år). (vakant idag)
 - d Val av två ordinarie ledamöter (1 år) (ersätter Henrik Gildå, Bertil Jägar, Andreas Sjöo & Mikael Folkesson).
 - e Val av två ersättare (1 år) (ersätter Ulf Atterström & Torbjörn Gildå).
- 16 Val av två revisorer och en ersättare.
- 17 Val av valberedning.
- 18 Mötet avslutas.



Vitaminkickar till hemstudion

Del 1
av Claes Holmerup



Hur spelar du in sången?

Sångmixning - hur gör man för att det ska låta riktigt bra?

Detta är frågor som jag ska försöka belysa och ge min syn på i denna artikel. Jag hoppas att det kan hjälpa någon som famlar sig fram i mörkret där ute...

Sång

Vad tänker du på först när du ska spela in sång?

Vilken effekt som ska användas, vilka hörlurar du ska ta, inspelningsvolymen, hur man undviker popljud? Vad du än väljer så är det givetvis fel! Det primära att tänka på när det gäller sånginspelning, är naturligtvis rösten och inget annat! Värm upp rösten ordentligt om du vill låta bra. Börja med lite skalor upp och ner för att tänja ut omfånget, massera gärna halsmusklerna en stund - hur fäntig du än känner dig, så kommer mödan att få sin belöning när du sedan spelar in. Börja med att sjunga svagt för att inte överanstränga rösten och när du har hållt på en stund så går det att ta i lite mer. På detta sätt kommer din röst att hålla för en längre inspelningssession än den skulle ha gjort om du började direkt med att spela in. Andas med magen och inte med bröstet, så räcker luften längre.

Lär dig texten utantill, så har du mycket lättare för att lägga lite extra känsla bakom orden. Texta tydligt! Om du överdriver textningen lite extra genom att öppna munnen ordentligt, så kommer faktiskt orden att nå lyssnaren mycket lättare än om du väser fram något mellan tänderna... Skäms inte för din röst! Den låter faktiskt alltid som på inspelningen och inte som du tror att den låter när du pratar. Anledningen till att det låter annorlunda, är att du själv hör rösten på olika sätt - både direkt genom skallbenet och indirekt genom öronen, medan mikrofonen (och folk du pratar med) bara hör ljudet från munnen. Det är alltså inte nödvändigtvis fel på din mic eller annan utrustning bara för att det inte låter som du vill...;

Förutom detta bör du innan inspelningen planeras, ha sett till att sångaren/sångerskan låter bra i det tonläge som sången ska sjungas i. Annars måste du givetvis transponera låten för att anpassa den till den vars röst ska framföra ditt mästerverk. Sången är normalt det viktigaste instrumentet eftersom det innehåller mest information - både melodi och text som helst ska kunna föras fram av den som sjunger, utan att han/hon ska tvingas anstränga sig så att det börjar låta illa.

Hur spelar man då in sången?

Rösten måste naturligtvis gå in genom en mikrofon. Det finns en uppsjö av mikrofoner i olika prislägen och med olika ljudkvalitet. Det är svårt att ge några direkta råd på grund av mängden av tillverkare och modeller, så jag avstår från det i denna artikel.

Tekniken skiljer sig mellan mikrofoner. Det finns dynamiska mikrofoner (lämpligast för livebruk eftersom de i allmänhet är mera dämpade mot handljud än andra, har ett ganska snävt upptagningsområde) och kondensatormikrofoner (bäst för studiobruk eftersom de har mycket högre ljudkvalitet och ett större upptagningsområde än de dynamiska). Det finns även elektretmikrofoner (något av en budgetvariant av kondensatormicen - billigare, men även något sämre ljud), bandmikrofoner (oftast mycket rent ljud, men dyra och ofta relativt känsliga så att de kan skadas allvarligt av för höga ljudtryck) och rörmikrofoner (för den som vill ha ett varmt och härligt rörljud - och har gott om pengar...) också, men dynamiska och kondensatormikrofoner är vanligast...

Dynamiska mikrofoner kopplar man bara in i en mikrofon-ingång på en mixer eller ett ljudkort och sedan är det klart, medan en kondensatormikrofon måste strömförsörjas med så kallad "fantommatning" på 48V - antingen från ett fristående nätaggregat eller från mixern/micpreampen.

Karakteristik? Rundupptagande eller kula (tar upp ljud från alla riktningar), Njure (tar huvudsakligen upp ljud rakt framifrån och väldigt lite bakifrån och från sidorna) och Supernjure (variant av Njure, med ännu snävare upptagningsområde). Det finns en mängd andra upptagningskarakteristiker också, men eftersom dessa (framför allt Njure) är vanligast, så bryr jag mig inte om att nämna övriga. Bland dynamiska mikrofoner finns många modeller från Shure, AGK och Beyer Dynamic - för att nämna några märken. Bland tillverkarna av kondensatormicar kan nämnas Milab, Røde och den för svenska marknaden ganska nya ADK (som gör sagolikt bra mikrofoner...).

Mikrofonvett...

Håll inte micen i handen, utan sätt den på ett micstativ, för att undvika handljud som annars går direkt in i inspelningen i form av lågfrekvent buller.

Tänk på hur du vill att det ska låta. Om du placerar mikrofonen nära sångaren, så uppstår något som kallas "proximity" effekt och som ger en ökning av basupptagningen. Detta ger en djupare och "varmare" röst, men kan ibland orsaka att det blir för mycket bas, så att sången låter grötig. Avståndet till mikrofonen är alltså något som måste testas för varje sångare du använder dig av.

Använd SLUTNA hörlurar när du spelar in! Med halvöppna eller öppna lurar, läcker mycket av musiken in i micen och kan göra det svårare att få till en bra mixning i slutänden.

Micen behöver lite hjälp. Håll handen framför munnen och frambringa några ljudliga P och T. Du känner att det kommer en ganska häftig luftström som träffar handen. Detta händer också den stackars mikrofonen och är det som kallas för puff-ljud och får inspelningsnivån att gå utanför skalan, ger ofta upphov till distortion och anstränger micen, som kan ta flera sekunder på sig innan den har återhämtat sig och återger ljudet helt korrekt igen. Hjälp finns i nöden och heter "puff-skydd" - fyndigt, eller hur? Det är en ram med ett halvgenomskinligt nät framför, som man monterar så att det sitter mellan munnen och mikrofonen. Ett sådant färdigt puffskydd kostar ett par hundralappar, men det är väl använda pengar, eftersom det hjälper otroligt mycket. En variant är att tillverka ett puffskydd själv med hjälp av ett par nylonstrumpor och någon sorts ram som man böjer till

av något lämpligt material. Denna lösning fungerar faktiskt lika bra, men det ser ju lite snyggare ut med ett fabriktillverkat puffskydd...

Mikrofonförstärkare

Efter micen kommer någon form av mikrofonförstärkare. En dator har i allmänhet hyfsade line-ingångar, men oftast ganska risiga micingångar. Det innebär att det oftast är bättre att koppla in sig på en line-ingång. Hur går det till med en mikrofon då? Jo - antingen via en mixer, där man kan skicka ljudet till en subgrupp för att därifrån gå vidare till datorns ingång eller genom en micpreamp. Har du en mixer som saknar subgrupper, så kan det vara nödvändigt att använda en micpreamp.

Micpreampen är att föredra om man vill ha riktigt "perfekt" ljud, eftersom man då slipper gå genom extra förstärkarkretsar i onödan (alla förstärkare tillför brus). En separat micpreamp håller oftast högre ljudkvalitet än om man går genom en mixer. Det finns micpreampar som kostar strax över 2000:- (Behringer Ultragain Pro) - och upp till extremvarianter som D.W. Fearn för strax under 47000:- - enbart det faktum att den senare finns kanske kan belysa att det faktiskt är värt en del med en separat micpreamp...

Nåja, en normal användare behöver absolut inte något dyrare än Ultragainen, så låt inte detta avskräcka dig.. ;)

Kompression

Nästa steg i inspelningen är en kompressor/limiter - men detta är ett lite känsligt ämne, eftersom det finns olika skolor på området. Jag anser att en lätt kompression vid inspelning ger ett bättre resultat, eftersom man då kan komprimera mindre än annars vid slutmixen och få bättre kontroll på ljudet. I allmänhet får man ett bättre ljudande resultat om man komprimerar i två små steg än om man komprimerar i ett stort steg, så därför är jag anhängare av denna metod.

Den andra metoden går ut på att man enbart använder Limiter vid inspelning - och då enbart i syfte att skydda ingången på datorn mot överstyrning. Komprimering är då bannlyst eftersom man då inte spelar in helt rent, utan redan har påverkat ljudet innan det hamnar på band eller hårddisk. Detta argument har jag full förtäelse för och om man inte vet hur man ställer in sin kompressor, så är det absolut bättre att spela in utan kompression eftersom man annars kan förstöra inspelningen fullständigt - men om man vet hur man ska gå till väga, är jag övertygad om att kompressorn gör mer nytta än skada.

Kompressorer finns en mängd olika, exempelvis Behringer Composer (analog), Ultramizer (digital 2-bands), Ultragain (digital 6-bands!). Det finns även enheter som RME's ADI-96 Pro, som är en digital micpreamp med inbyggd DSP, med funktioner som kompressor/Limiter och en del annat. Utgången kopplas till en digital ingång som exempelvis ett S/Pdif-interface till Falcon.

Av samma orsak som det kan vara olämpligt att spela in med kompressor, är det alltid väldigt olämpligt att spela in sången tillsammans med reverb eller dylikt - eftersom man inte har någon chans att ta bort ett reverb som man vid slutmixen upptäcker att det inte låter bra. Alla sådana effekter bör alltid läggas till vid slutmixen.

Inspelningsnivå

Kompressorn hjälper till att höja nivån, men man bör tänka på att alltid spela in så kraftigt det är möjligt innan distortion infinner sig. På analoga bandspelare för att man i största möjliga mån ska kamouflera bandbruset. Karftigare signalnivå ger helt enkelt större signal/brusförhållande - och det vill man ha.

När det gäller digitala format, är det absolut nödvändigt att inte överstyra. Digital distortion låter fruktansvärt, medan överstyrning av en bandspelare ger en mjuk distortion som rentav kan vara eftertraktad och kan låta mycket trevligt. Om man däremot spelar in för svagt på digitala format, sänker man dynamiken och höjer bruset på grund av att databitarna inte utnyttjas optimalt. Det bästa läget är att spela in på en nivå som ligger precis under överstyrningsnivån.

För att få lite mer "tryck" i sången, kan man dubba den, dvs att man spelar in samma sång mer än en gång och sedan spelar upp alla samtidigt. Har man tränat tillräckligt, så låter det som en röst, men mycket kraftfullare än en ensam inspelning - eftersom man slätar ut de små skillnader i styrka som det alltid blir mellan två inspelningar. Om du kommer ihåg Stock, Aitken & Waterman och Rick Astley, så vet du hur praktexemplet på väl utförd dubbning låter. De dubbade alltid 3-4 gånger för att få den otroliga power som Rick Astley därmed fick i sin röst.

Mixa fram sången!

När man spelar in sin egen röst, är det mycket vanligt att mixa den för lågt eftersom man tycker att det låter dunt. Gör inte detta generalfel, utan mixa istället sången lite starkare än vad du tycker känns bra från början - för då kommer den troligen att ligga ganska lagom.

Vill du få sången kraftfull utan att lägga mycket jobb på att dubba, kan du ta till ett gammalt Motown-knep. Man splittar upp sånginspelningen till två mixeringångar och kopplar in en kompressor som Inserteffekt på den ena kanalen, medan man låter den andra vara "ren". Kompressorn ställs in för ganska hård kompression och sedan gör man en lagom mix mellan de båda kanalerna. Här får man det bästa av två världar, nämligen att man behåller det mesta av sångens ursprungliga dynamik, men man ger den samtidigt stöd och extra power genom att använda kompressorn. En smart och enkel lösning på ett vanligt problem.

Mixa inte med hörlurar! Det är ok (och ofta nödvändigt på grund av olika omständigheter) att använda lurar medan man spelar in, men slutmixen måste faktiskt göras med ett par högtalare av god kvalitet. Man bör först lyssna på några låtar från en CD inom samma genre, för att vänja sig vid hur resultatet ska låta. Det är förstås upp till var och en och deras kreativitet hur det ska låta, men om man vill att andra ska stå ut med att lyssna på det man har gjort, så behöver man hålla sig till vissa grundregler ändå...

Följer du dessa råd, så har du alla chanser att få en ganska hygglig inspelning av dina kommande hits.

Har du några frågor är du som vanligt välkommen att skicka ett e-mail till mig, så kanske jag tar upp just DITT problem i nästa tidning, så att andra också kan få hjälp av det svar jag kommer med.

Med vänlig hälsning, Claes Holmerup



Årsmöte

Kallelse till årsmöte följer med i tidningen, det hålls i Göteborg igen efter att SAK/Skåne så bra ordnade det i Malmö förra året. Det är på denna medlemmarna har mandat och rösträtt att säga sitt vad gäller valberedningens förslag vad gäller styrelsesammansättningen, men framförallt det är hit man i tid skall sända in förslag till förändringar eller förbättringar borde jag skrivit. Med ordnad ekonomi, aktiverad styrelse, fullgjorda förpliktelser, konstanta styrelsemöten, utskick av föreningstidningen, rikligt med diskussionsämnen i vår area på nätet med mera, så känns det bra med allt vad föreningen gör och hur den håller oss Atarister samman med en bra grund nu även in på 2000-talet.

Borta är domedagsprofetierna om Atari och vad föreningar är på väg i allmänhet, i synnerhet vår. Vi har kämpat bra, allihop och vår varma gemenskap och vårt gemensamma intresse vet jag, kommer att hålla oss samman ett bra tag till. Min förhoppning är att även den nya styrelsen fortsätter i samma goda anda och tillgodoser medlemmarnas behov av en förening och vad denna kan göra för att stimulera oss alla.

Captive och Towers II

Två spel som alltid legat mig nära hjärtat och som jag lagt ned mycket tid till är Captive och Towers II. Körbara på vår sin datormodell Atari jag ägt, STE och Falcon. Förstår fortfarande inte hur programmeraren bakom Captive lyckats knö in ett helt universum med hundratals planeter på en diskett, som jag kunde sitta i månader att försöka traggla mig igenom. Det är lite av denna tjuvning som fortfarande trollbinder mig kring just denna skapelse. På hemsidan har jag länge haft några sidor dedikerade Captive med access-koder och tabeller över vapenarsenal och nyttiga tekniska prylar som hjälper en igenom detta universum, ända bort till Mission 2. Fortfarande så finns det mycket att upptäcka och gå igenom och det är lite detta som stör mig att jag inte lyckats komma ännu längre, nu när åren börjar gå. Det är dags att på allvar fortsätta och leda dessa droiders sökande efter deras upphovsman i spelet och se hur långt man kan gå. Detta är tjuvningen, ett spel utan slut liksom vårt universum.

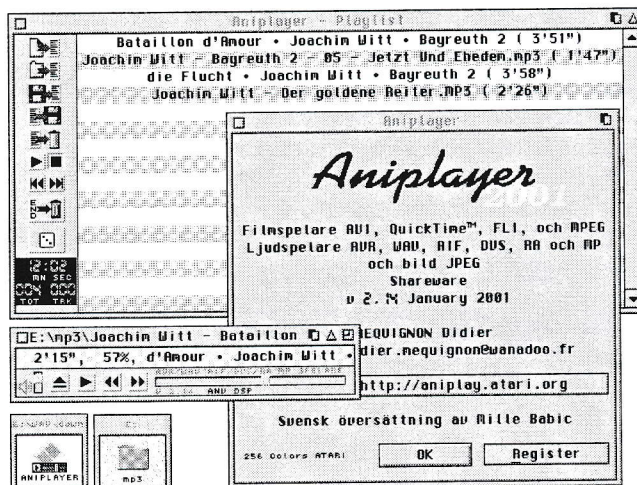
Atari Falcon med kraftfullare resurser ger spel i samma anda som Captive mer inlevelse i form av grafik och ljud. Towers II är ett underbart spel, men känns inte riktigt bra då

den ger oss lika dåliga erfarenheter att spel är bättre på snabbare datorer och snabbare grafikkort. Det går åt fel håll tycker jag. Fantasin sitter ju inne hos en människa och härlig inlevelse kan man få av en bra bok utan vare sig grafik eller ljud. Det går nu att spela DOOM, Heretic och HeXen på våra datorer, även första motorn på Quake lär finnas. Det är just detta jag vill komma fram till, so what! Att sitta i ett nätverksspel flera stycken har en obeskrivlig känsla, men bortsett från detta så tycker jag att fantasin som skall finnas inom mig förflyttas till spelet istället och jag är en tomte som springer omkring och skjuter utan att vara medveten om att tjuvningen precis har försvunnit och åldern tagit ut sin rätt, att inte ens leka kohage med kottar under ett träd är roligt längre.

Towers II finns i en förbättrad och buggfixad version numera och är körbar utan manual nu fem år efter den släpptes på Falcon. Jag har tagit mig igenom spelet en gång och tack vare hjälp av att jag hittade programmeraren på Internet, för jag satt verkligen fast i spelets slutskede. Att man nu förbättrat spelet ger mig en ny frisk doft av att det hade varit härligt att ta mig an det en gång till. Captive lockar mest så det är där jag får börja. Towers II finns att ladda hem från min hemsida för övrigt.

AniPlayer 2001

Hämtade precis hem en ny version av AniPlayer daterad 3 februari och tänkte ge den en test och en artikel till just detta nummer av Atarimagasinet. Dessvärre var min skrivande och lediga tid begränsad då deadline för artiklar för detta nummer passerat med fyra dagar. Den här gången skall jag ge programmet det svenska stöd det förtjänar, det har kommit åtskilliga versioner av den efter att jag översatt den åt Didier. Det ligger både engelsk och fransk text i delar av översättningen tyvärr numera och det skall jag se till att något blir gjort åt detta. Han släpper sedan en version med dessa ändringar då han haft som vana att hålla ihop flerspråkiga filer till programmet istället för att ha dem spridda på hemsidor. Det här är programmet för multimedia för våra datorer med nu ännu bättre mp3-stöd, samt en uppspelningslista som underlättar lyssnandet med egen play-stop funktion. En mer ingående artikel med förklaring av funktioner och de standardformat den kan spela upp vad gäller film och ljud kommer till nästa nummer.

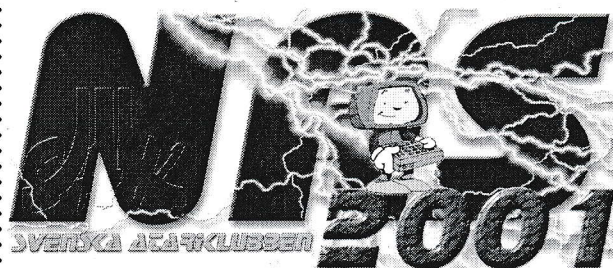


Bredbandseffekten och hälsan

Det står helt klart att med en fast anslutning till Internet så förändras hela det egna datorsystemet in i nya dimensioner. Aldrig har det varit så billigt eller lätt att komma över dataprogram, aldrig har det varit så smidigt att administrera en hemsida, aldrig har det varit så naturligt att chatta, aldrig har det varit så lätt att framföra åsikter och aldrig förr har man ordnat med privat ekonomi, beställningar av varor eller biljetter i denna omfattning, huvuddelen av allt praktiskt sker numera på Internet, böcker, kläder, betalningar, inköp, kommunikation med stat och kommun, snabbare nyheter än vad TV-nyheterna hinner med, live-sändningar, senaste ryktena, ja listan kan göras lång, väldigt lång. Helt klart är att man sitter mycket framför datorn och då träder andra aspekter in, arbetsmiljön, ljussättning, smidig utrustning, tid att avvara och förståelse för detta. Ett IT-samhälle växer fram ända in i den personliga lägenheten och sätter sina krav. Ta inte för givet eller lösaktigt på varken miljö eller lågflimrande bildskärm, man sitter inte på jobbet och tär på hälsan utan i hemmet. Vem ersätter dig för dessa eventuella skador eller men?

Själv så mailar jag hem arbetsuppgifter, kan sköta dokumentation och framtagning av riktlinjer från hemmet. Vi arbetar alltmer med datorer i Sverige, ett arbete jag kan utföra på tåget till Stockholm, sent på småtimmarna i hemmet, med min handdator jag bär med mig och få nya arbetsuppgifter via mobiltelefon. Sätt alltid egen hälsa i primärt och värdera ledig tid med familj och vänner. Ha distans och samtidigt få insikt i det behövliga. Ingen tackar dig extra för att du är smidig och lättäm, inte din lön i varje fall. En tankeställare väl att beakta.

Mille Babic



NAS 2001

SEMINARIER

Seminarierna hålls traditionsenligt på lördagen och i år kan vi presentera följande ämnesområden och talare:

- **Standarder för framtagning av E-post klienter**
(13:00) Erik Häll
- **Bra ritprogram för Atari, Pixart och Smurf**
(14:00) Jonas Möller-Nielsen
- **Koppla upp dig till Internet med STinG**
(15:30) Kenneth Medin
- **Nätverk med en original Atari**
(17:00) Mille Babic
- **Mixa fram din favoritlåt**
(18:00) Claes Holmerup
- **Nätverkstopologi**
(19:00) Martin-Eric Racine

Märk att seminariehållare och tider är väldigt preliminära så här i inledningsskedet. NAS-kommittén arbetar under hela våren med att få till ytterligare talare med förankring i Atarivärlden från Europa. Seminarierna kan i förlängningen börja redan klockan 12.00 och seminarietiden minskas till en timme med 20 min paus för datorbyten utifall målet nås.

Nattlogi och service-inrättningar

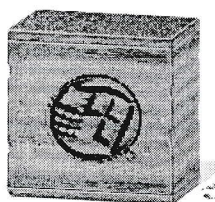
Microsoft

has combined the strengths of its three most powerful operating systems to create its next generation operating system.

Microsoft
Windows CE

Microsoft
Windows Me

Microsoft
Windows NT Workstation



Microsoft
Windows CE Me NT

As hard as a rock and as dumb as a brick

Det finns ett vandrarhem i närheten av NAS! Adress: STF Vandrarhem, Backaväg 18
Telefonnr: 040-822 20

Det finns ett hotell i närheten av NAS! Adress: Skyline Hotell, Bisittaregatan 2

Telefonnr: 040-803 00

Se kartan för vägbeskrivning.

Övernattning i NAS lokalen får ej förekomma!

E-post: nas@kockens.pp.se
(J Kock, samordnare NAS01)

Försäljning av dryck, godis och korv med bröd kommer att erbjudas på NAS.

Övriga Serviceinrättningar:

• Pizzeria & Pub: Samma byggnad på 2vån. (MIF: s och MFF: s supporters hemma pub) OBS! Ingen alkohol får förtäras på NAS! Den som uppträder berusat åker ut utan pardon. Den som bråkar med MIF eller MFF supportrar får själv stå för konsekvenserna.

NAS står inte för transport kostnader till sjukhuset ?

- **Kiosk:** Samma byggnad på 2vån.
- **Affär:** Samma byggnad på 2vån (ICA)
- **Gatukök:** Över vägen
- **Frisör:** Samma byggnad på 2vån
- **Stormarknad:** Stadiongatan (Mobilia)
- **Rökrum:** I lokalen. Rökning får ENDAST ske i detta rum eller utomhus.

VÄGBESKRIVNING

Med bil från Göteborg/Stockholm:

Kör E22: an mot Malmö. Vid Sege trafikplats, ta av mot Trelleborg/Limhamn. Ni kommer då ut på Inre Ringvägen. Följ Inre Ringvägen ända tills ni kommer fram till en stor rondell (Trafikplats Lindeborg). Ta till höger i rondellen mot Centrum. Ni är då ute på Trelleborgsvägen. Lägg er i vänster fil och sväng till vänster vid trafikljuset. Ni har då Mobilia på höger sida och kör på Stadiongatan. Följ kartan resten av vägen. Kartan börjar visa vägen redan när ni är på Trelleborgsvägen.

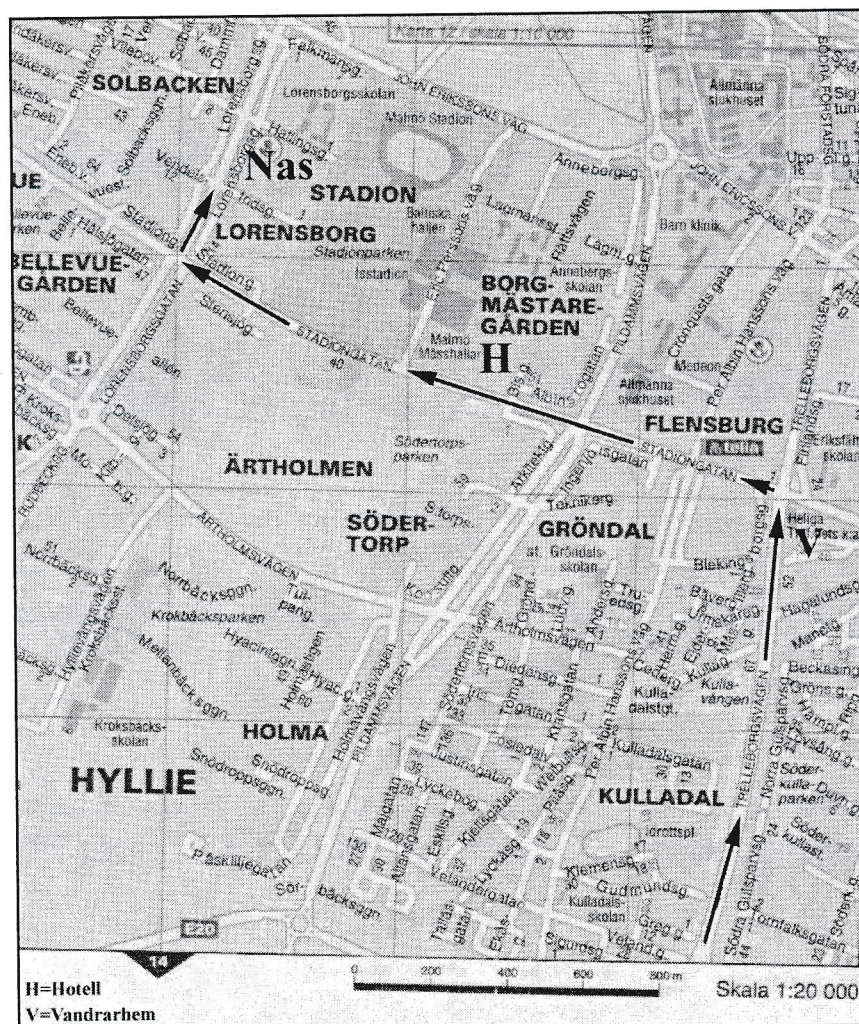
MED TÅG FRÅN GÖTEBORG/MALMÖ:

Gå av tåget på Malmö Centralstation och ta sen stadsbuss 11 för att komma till NAS. Hoppa av bussen på Lorensborgsgatan. Är ni osäkra så be chauffören om hjälp.

SAK/Skåne

Svenska Atariklubben

J Kock (Ordförande)



PEGASUS - räddaren i nöden?

av Andreas Sjöo

PEGASUS

Detta är en svensk översättning av http://www.xtos.de/detail_e.htm. Inget ansvar tas för fel i översättningen. För 100% korrekt läsning hänvisas ni till länken ovan.

/ Andreas Sjöo

Nyckelord: Beslut

Med tanke på den globala responsen, antalet deltagare i enkäten och det stora allmänna intresset, har vi slutligen bestämt följande:

Vi SKA BYGGA den nya TOS datorn!

I och med detta beslut var vi tvungna att ta hänsyn till olika aspekter: Hårdvarusituationen, tidsfaktorn, anpassning av mjukvara och mest av allt; förslag och önskemål från utvecklare.

Snart stod det klart för oss att det inte är stor idé (varken för oss eller utvecklare) att bygga moderkortet på en gång med de komponenter som finns tillgängliga för tillfället.

Av många viktiga anledningar, beslöt vi att utgivningen av den nya datorn skulle ske senare än vad vi från början planerat.

Problem:

Ända sedan vi började planera att bygga en ny TOS dator, stod det klart för oss att grunden till moderkortet skulle vara så kompatibelt som möjligt och att användarna enkelt skulle kunna uppgradera det. Det vore ganska meningslöst att designa ett moderkort med komponenter som snart blir gamla och svåra att anpassa till ny hårdvara kort efter att datorn blivit utgiven. Flexibilitet är en mycket viktig grund i designen av denna dator.

Å andra sidan ville vi göra denna maskin TILLSAMMANS MED användarna och utvecklarna, och inte lämna dem utanför. Vi vill kunna använda era förslag och idéer. Med avseende på ett längre perspektiv och den framtida TOS-marknaden tror vi mycket på det allmänna intresset.

I och med att många utvecklare och användare kritiserade oss för att vilja använda en processor utan FPU och MMU, tog vi en närmare titt på för och nackdelarna och slutligen även att anpassningen av mjukvara kan kräva en del tid.

Beträffande den nuvarande tekniska utvecklingen drog vi den slutsatsen att inte lägga mycket tid på det då det inte är till någon större nytta (se förklaring nedan).

Lösningen:

Lösningen till problemen ovan är tillhandahållen av Motorola: Tillverkaren har ofta blivit kritiserad på grund av saknaden av FPU och (knappt 68k-kompatibel) MMU i de nuvarande ColdFire processorerna. Tack vare det har teknikerna designat en ny ColdFire (4e) som innehåller en FPU (Floating Point Unit) samt en förbättrad MMU (Memory Management Unit). Denna nya arkitektur är gjord för att slutligen ersätta 68k generationen av processorer.

Motorola vill även vänja av kunderna med 68k processorer (som fortfarande säljer mycket) och introducera den fullt 68k-kompatibla ColdFire 4e som slutgiltig efterföljare.

ColdFire 4e kommer att släppas officiellt i andra kvartalet detta år (Juli) och finnas i två versioner, 225 respektive 333 Mhz!!

Konsekvenser:

Det logiska steget (för oss, utvecklarna och användarna), som är resultatet av dessa fakta, är förstaeligt för alla: Eftersom denna nya processor skall släppas snart, kommer vi bygga den nya TOS datorn lite senare än planerat, men då kommer den att ha en CPU som är 100% kompatibel och mycket snabbare. Med denna CPU kommer inte bara anpassningen av existerande mjukvara och utvecklingen av ny mjukvara bli enklare. Den kommer även att minska tiden som går åt för detta betydligt!

Vi kommer inte att ödsla bort de nästkommande månaderna bara för att vänta på att ColdFire 4e ska släppas, istället vill vi använda tiden till att:

1. Designa och planera moderkortet och dess interface i samspel med den internationella enkäten och svaren från denna (som snart kommer att publiceras!).
2. Planera chassit och de tekniska specifikationerna enligt kraven.
3. Förbereda och organisera distributionskanalen och strukturer.

Bortsett från det vill vi använda den kvarvarande tiden till att börja samarbeta med utvecklarna med vikt på anpassningen och den nya designen av mjukvara.

Självklart kommer alla nyheter rörande denna dator och parallella utvecklingar att publiceras på denna officiella webbsida - så länge de är slutgiltiga!

De kommer även att kunna hittas i olika (online) magasin och på kända TOS webbsidor.

Specifikationerna (dvs.: interfacen) kommer att bli tillkännagivna när de blivit slutgiltiga (en tid efter analyseringen av enkäten). Mer detaljer (tekniska och generella) kommer ej att publiceras innan de är slutgiltiga.

Vi önskar att ni repspekterar detta och att ni för tillfället inte skickar mail med frågor angående detaljer, priser etc.

Notera: Om du vill skicka ett mail angående något viktigt som relaterar till detta projekt önskar vi att du endast använder denna mailadress.

Vi välkomnar all konstruktiv kritik och förslag, men vi kan inte svara på generella frågor (exempelvis tekniska detaljer) av anledningarna ovan. Jag har gjort mitt bästa för att svara på olika generella frågor de senaste veckorna, vilket i vissa fall inte var möjligt och som inte heller kommer att bli i en snar framtid. Jag hoppas att ni alla förstår.

Ulrich Gössel, i samarbete med Medusa Computer Systems Schweiz COLDFIRE™ är ett registrerat varumärke av Motorola, Inc.

WACOM - Graphire

av Bertil Jägar

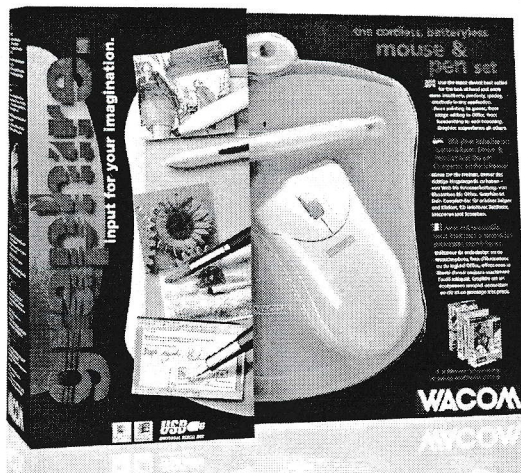
Detta är en trevlig sak för att sitta och rita i div layout/Ritprogram! Musen till den är ingen höjrdare känns mest som en ihålig plastleksak, Pennan däremot är suvverän. Jag lyckade ropa hem en på en auktion på Bidlet till ett ganska bra pris! Dock är den jag köpte utrustad med USB så den går tyvärr endast att använda till min PC! Då undrar ni kanske varför jag skriver om detta här i AM! Jag upptäckte till min stora förvåning när jag var som vanligt ute och leta efter senaste drivrutiner att det fanns drivrutiner till vår kära Atari!! Wacom säljer nämligen en likadan ritplatta med mus som går att koppla till en modempport också! Synd att man inte visste detta innan då hade jag köpt en seriell istället! Då hade jag kunnat använda den på alla mina maskiner. Nu kan jag inte garantera hur det fungerar då datumstämpeln på drivrutinerna är daterade 1993! och jag har ingen seriell själv men sitter någon med en seriell ritplatta av märket Wacom så kan ni alltid koppla in den till Atarin och testa! Maila mig gärna hur det gick..

Drivrutinerna kommer att finnas med på tidningsdisketten! Den finns även att hämta på Wacom's hemsida:

<http://www.wacom.de>

Bertil Jägar

bjagard@telia.com



ATARI MAGASINET

NR 1/2001 © Svenska Atariklubben



**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägar

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

Upplaga
200 exemplar

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

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

E-post
am@sak.nu

Internetleverantör



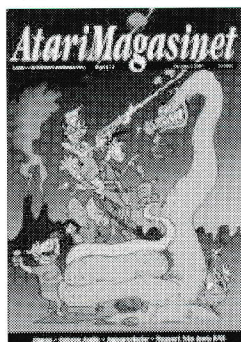
Information
Matrial i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill att vi skall publicera emottages gärna. Texten skall vara i rent ASCII-format och skickas på diskett eller via modem (BBS) eller mail till oss. Bilder kan skickas i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande format.

CAPTAIN VOID



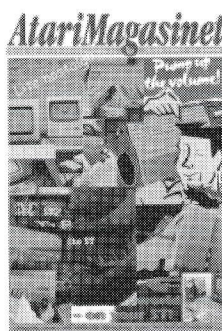
Beställ tidigare nummer av AM

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen. Betala den totala summan till postgiro 491 75 44 - 1 och skriv tydligt ditt namn och adress, Medlemsnummer samt vilka nummer och hur många av varje du vill beställa. **Pris 20:-/st**



Nummer 3 1997.

32 sidor. Tidningsdiskett 97-3. NAS 97. Jaguarserven. Jinnee. Svensk pingvin (Penguin). CAB 2.5. Fem monospel. Cubase Audio. Magic Pc. Koppla parallellt.



Nummer 2 1999.

28 sidor. Tidningsdiskett 99-2. Milan 040. Jinnee 2. Plugins till Jinnee 2. Ghostscript, läsa PDF-filer på Atarin. BoxKite/zControl. Effekter och sound. MP2 till Falcon. Notator. Gemar. Luna. CAB 2.8. Doom på Atarin. Skärmar om Falcar och skärna.



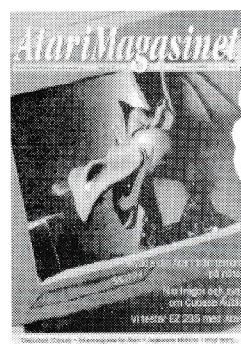
Nummer 1 1998.

32 sidor. Tidningsdiskett 98-1. Thing. Novelty (syntgrupp ifrån Göteborg om Atari). CD-bränning. RGB till scart. MyMail. GEM-script. Gratis på internet. Startrash..



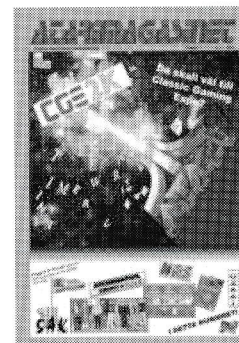
Nummer 1 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 1-2000. GEM-Setup. Mint 98. MP3. Stupido. Nybyggare i 21:a århundradet. DOOM på TT. Manitor. Joe html-kodning. Smurf. Bildupplösning. Pixart.



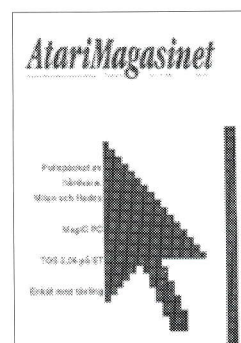
Nummer 2 1998.

28 sidor. Tidningsdiskett 98-2. Internetbok. Gratis på internet del 2. Terror på nätet (om reklamen på nätet). Erik Häll presentera sina program. Newton. Frågor och svar om Cubase. Corsair. Scart till Falcon. EZ230 mot ZIP.



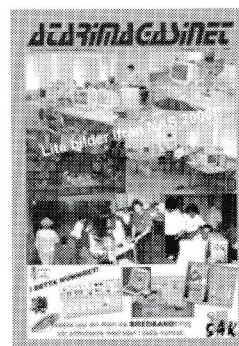
Nummer 2 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 2-2000. Årsmötet fullständig rapport. Okami nyhetsgrupper med finess. aFTP skicka upp din hemsida. Smurf allmänt om ritprogramet. Effekter och sound del II. Vision grafikprogram. Pretty good privacy (PGP). Bubbles. Telefoni. MagiC Game Contest 1999.



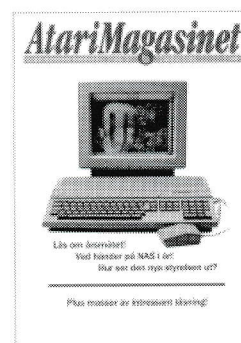
Nummer 3-4 1998.

Tidningsdiskett 98 3/4. Brus, musikens fiende nummer ett. Hades. MagiC och Mint vilket väljer man? NAS 98. Med Atarin i lokverkstaden. Milan. Nature.



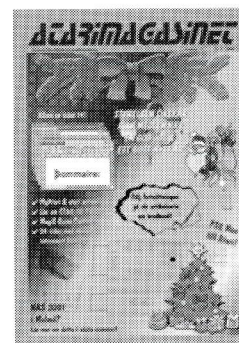
Nummer 3 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 3-2000. Milan II?, Scripter, Programera PL1, Ultra-Dyne Pro, MusikerMagasinet, Bygg din Mono Centronic Sampler, AtarICQ, Internetuppkoppling via MiNT, Mille sammanfattar NAS 2K, Artikelserie om Bredband del 1.



Nummer 1 1999.

32 sidor. Tidningsdiskett 99-1. NAS 99. Bokföring 3. Atarin som textterminal. Kommunikationsprogram. Midi, mirakel eller mardröm? STinG. ASH-emailer. ICQ till Atarin. Imapmaps. Mani-tools. Chatter, IRC-klient. CT2B Falcon accelerator. STraight BBS (SAK-bbs) lite BBS historia hur det är att starta en BBS.



Nummer 4 2000.

24 sidor. Tidningsdiskett 4-2000. Verklighetsrelaterad Atari poesi, Breda band & smala snören, MyAtari & atari active, PS2 mus till Atarin, Xgem, MagiC Game Contest 2001, SAK's Hemsida plus mailinglistor, Lynx & Jaguar nyheter, Bredband del 2, Elmar Hilgarts Pocket adapter.