

ATARI MAGAZINET

SVENSKA ATARIKLUBBENS MEDLEMSBETNING

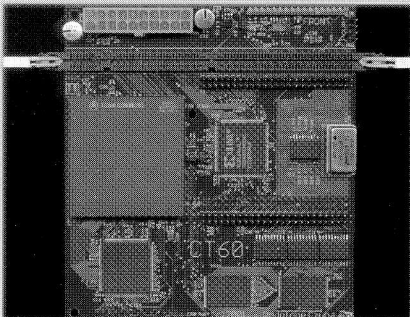
(UPPLAGA 41, ÅRGÅNG 16, NR 4-2001)



Infogrames storsatsning på Atari!



Calamus, Papyrus, Myatari mm hittar du ibland nyheterna!



www.czuba-tech.com
hittar du allt om **CT60**

Okami 3.0 Beta
Highwire
zBench
Heretic spelmotor

Atari Anniversary Edition! mer om det på sidan 18...



Atari Virusfri!

av Mille Babic



Atari virusfri sedan många år

Då har det alltså kommit på allvar. Ett virus bland många, men bland de värsta på sitt sätt. Det har kommit ett virus som tvingar ALLA hemanvändare att ha ett anti-virus-program. Ung som gammal och innan dessa ALLA hemanvändare skaffar sig ett anti-virusprogram, så kommer denna mask att leva. Räkna med ett par år med störande e-post med bifogade filer som YOU_ARE_FAT!.MP3.scr, ME_NUDE, HUMOR med flera varianter. Det kvittar om du har ett anti-virusprogram, du blir ju inte av med denna störande e-post intill de flesta i din omgivning och andra förstått att skydda sig. Jag pratar givetvis om virus eller närmare sagt trojaner på PC inte Atari. Att Atari är virusfri sedan många år tillbaka, trots utökad MiNT/MiNTnet med hundratals portade binärer och framförallt vanligast förekommande operativsystemet MagiC är ett bra tecken på den unika sammanhållning som råder i vår värld, om jag kan uttrycka det så.

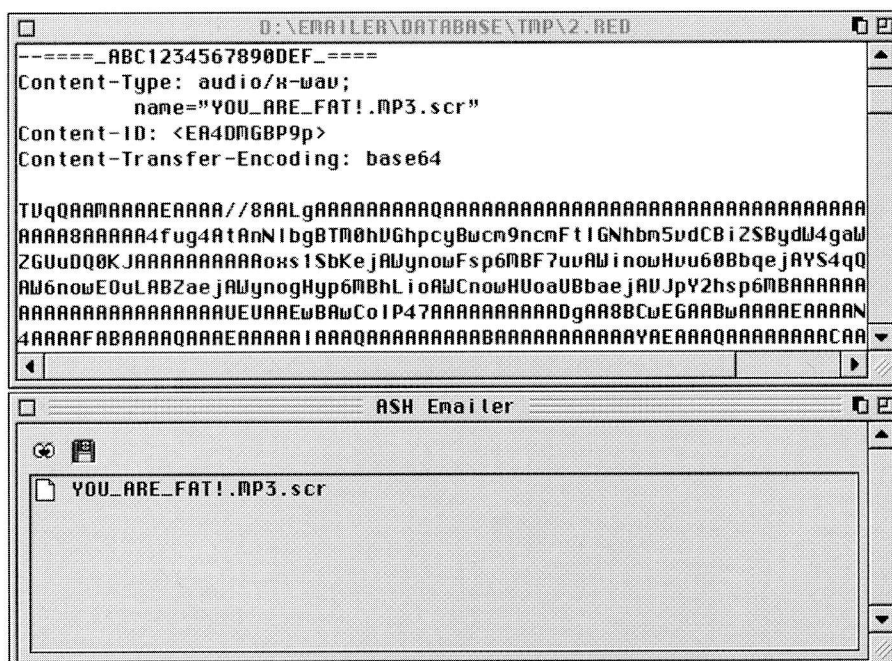
Atari till trots, hämtar du e-post från Internet via modem eller fast Internet med din Atari så kommer dessa virusbärande brev hem till dig. De kan omöjligt exekveras på din Atari eller tillföra någon skada, men de ramlar in så att säga. Ett bra anti-virusprogram på en PC, som hämtar uppdateringar automatiskt från Internet eliminerar den bifogade och smittade filen, oftast innan hämtning. Vi får manuellt radera brevet med andra ord. Nedan ett exempel på hur Badtrans.B smittat brev ser ut i ASH EMailer.

Det gäller att ordna en bra filtrering i e-postprogrammet, när nya virus kommer som mest. Badtrans.B står fortfarande för 65% av alla aktuella virus och kommer säkert att leva ett år till framöver, då alla nätverksanslutna PC faktiskt inte har anti-virusprogram. Det är just detta som är lite av en stor händelse som nått kulmen under året 2001. Världen har kommit till ett läge där _alla_ med en IBM eller kompatibel dator ansluten till Internet, om än stundom med datamodem och med MS Windows _måste_ ha ett anti-virusprogram. Dessa företag som saluför dessa program har en otrolig blomstringstid just nu och trots Melissa, så är det på grund av Badtrans.B och Sircam, som nu tillsammans står för 80% av virusaktiviteten idag.

Atari har endast haft så få som fem kända länkvirus totalt sett, Milzbrand, Virus Construction Set Part II, Uluru, Papa & Garfield och Crash. Vem minns annars inte dagarna när i sig harmlösa men arbetsamma boot-sektor virus härjade som mest. När man med antivirusprogrammet UVK gick igenom alla datadisketterna, som när det begav sig bestod av ICA-kassar fulla för att eliminera beryktade Ghost Virus.

En onödig ingång till datorn vad gäller dessa PC-virus är om man använder MagiC-PC, alltså kör operativsystemet MagiC under MS Windows och hämtar e-post via EMailer eller MyMAIL där bifogade datafiler sparas till hårddisken. MagiC-PC använder sig av containrar om oftast 32 MB stora (försatt) partitioner utom i enhet C (från MagiC sett) där MagiC finns direkt på från Windows egna partitioner. Hamnar dessa smittade bifogade datafiler där, så lär ett anti-virusprogram hitta dem om det inte är för sent så att säga.

Mille Babic



Innehåll

ATARI MAGAZINE NR 4 2001

FASTA PUNKTER

Ledare	14,15
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6,23
Tidningsdisken	1

ATARI

Visste ni att Atari nämns i låten Lady Marmalade?

"Imma keep playing these cats out like Atari" sjungs i andra versen av Lil' Kim.

Hela låten kan sjungas på:

<http://www.2tup.com/a2/l1.asp>

VIRUS - Atari Virusfri sedan många år.	2
QUAKE - ID Software på Atari Falcon.	7
ENTUSIAST - Atari Entusiaster.	11
OKAMI - Allt om senaste versionen.	12
KALLELSE - Din kallelse till årsmötet.	13
ST - Prenumera på ST-Computer.	15
SPAREMINT - Lite information om Sparemint.	16
ANNIVERSARY - Atari Anniversary Edition.	18
DATA - Datorkommunikation.	20
COOKIES - Allt om cookies.	21
TIDIGARE NR - Här hittar du alltid dom 10 senaste.	24



KLUBBINFORMATION

Vår adress & Telefonnummer

Svenska Atariklubben, c/o Kenneth Medin,
Inärogatan 12, 418 74 GÖTEBORG
Tel: 0706-665196 (Mille Babic), Fax: 0708-444213,
E-post: info@sak.nu

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 150 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).

- Tillgång till mailinglista via klubbens hemsida där man kan få tips eller knyta 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 medlemskapsår räknas ifrån den 1 mars t.o.m sista februari nästkommande år.

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

Välkommen med i Svenska Atariklubben

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: c/o J.Kock Bökesåkra 951, 240 13 Genarp.

Lokal: Berguvsgatan 4B, **Tel:** 040-50 00 48 (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**.

Tidningsdiskett

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på **PG 491 75 44 - 1** och skriv tydligt tidningsdiskettens nummer på talongen.

SAK BBS - STraight BBS (Stängd 31/12!)

För att få tag i Atari program/filer etc via modem rekomenderar vi att ni ringer till **Kockens BBS 040-500160** som är den enda riktiga Atari BBS som fortfarande är igång!

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic	atari@goteborg.utfors.se	0706-665196
-------------	--	-------------

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	0709-686393
----------------------	--	-------------

Informationsansvarig

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

Layout, AM

Bertil Jägar	bertil@jagardsakeri.com	031-444219
--------------	--	------------

PD-ansvarig

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

Hemsidesansvarig

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
----------------	--	------------

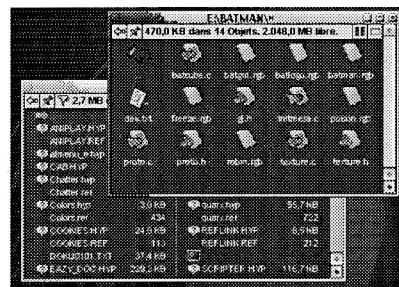
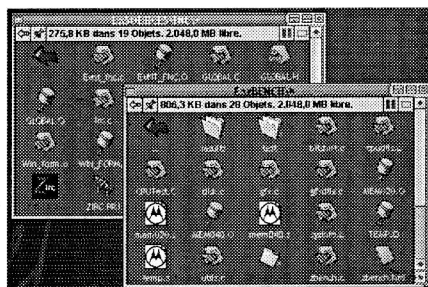
<http://www.sak.nu>

Zbench & Natframe themes

På Zprod's hemsida kan man hitta Zbench, ett program som mäter hastigheten på din dator, och låter dig jämföra med andra Atarimaskiner eller emulatorer. ZBench kan även skapa en rapport på din nuvarande systemkonfiguration



2 nya themes för Natures 'Natframe' finns också att ladda ner! Dessa är freeware och och är ett QNX theme respektive ett GNOME theme.



<http://zorro.arcadia-crew.com/>

Natures hemsida: <http://nature.atari.org>

PhotoTip 3.10

Durs Locher har släppt version 3.10 av PhotoTip.

Nytt i denna version är bl.a:

- Engelsk ST-GUIDE hypertext.
- Möjlighet att spara i Exif JPEG format. Detta format innehåller en sk. 'thumbnail' av bilden samt information sparad av en digitalkamera, liksom text sparad av användaren.
- Helt ny bildkonverterare.
- Fungerar nu med MiNT/NAES.

<http://home.sunrise.ch/dursoft/>

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!

am@eak.nu

Highwire 0.1

Lagom till julen släpptes version 0.1 av HighWire, en ny Internet browser under utveckling. HighWire är fortfarande i ett mycket tidigt utvecklingsstadium och innehåller därför inte någon Online-funktion så den kan användas på nätet.

<http://highwire.atari-users.net/>

<http://highwire.atari-users.net/download.htm>

MyAtari Issue 14

Nummer 14 av Internet magasinet MyAtari finns nu att läsa på adressen nedan. Detta nummer innehåller bl.a reviews på PhotoTip 3.10, AtarIRC och AtarICQ.

<http://www.myatari.net/>



Bakåt i tiden med Google

Google har samlat 20 år av UseNet inlägg i ett arkiv kallat Google Groups, där du kan hitta mer än 700 miljoner meddelanden ända tillbaka till 1981! På länken nedan kan du läsa de första ryktena om bl.a Microsoft, IBM-PC, Commodore 64, Amiga, Madonna, Linux och mycket mer! Använder man sökfunktionen så kan man även hitta de första meddelandena om Ataris nya datorer etc. Timmar av nostalgisk läsning lovas!

http://www.google.com/googlegroups/archive_announce_20.html

Quake

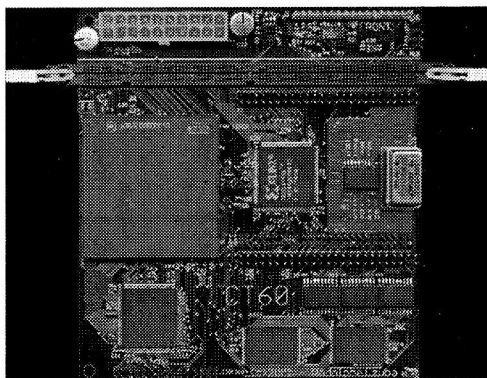
Data of TRiO har släppt en ny version av Quake för Atari. Denna version har nu support för FPU.

http://files.dhs.nu/files_game/nuqcv02.zip

CT60

Rudolphe Czuba arbetar flitigt vidare med sin CT60 accelerator för Falcon.

En bild på själva CT60-kortet kan ses här bredvid!



<http://www.czuba-tech.com/>

Porthos 1.3x

PDF-visaren Porthos version 1.3x är på gång. Nuvarande version är 1.28 och bland förbättringarna kan nämnas att Porthos nu klarar stora dokument, visning av vissa typsnitt fungerar bättre, bättre hantering av felaktiga PDF-filer.

För mer info se: <http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php>

ATARI[®] SUPPORTERS I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING

TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

GÖTEBORG

FC3@LEUF.ORG

HTTP://FC3.COME.TO

TEL: 031-734 05 49

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

QUAKE

av Mille Babic

Patrice Mandin har precis kompilerat en ny version av sin portning av Quake NUQ (NUKE), alltså Quake utan nätverk den 23 januari 2002. Med denna version har jag äntligen lyckats att få en bild hemma på bildskärmen, som är vanlig SVGA. Hur denna spelmotor artar sig och dess bildskärmsupplösningar och färgdjup beskriver jag i slutet av artikeln.

Atari Falcon en speldator?

Etiketten Atari har alltid varit synonymt med musik och spel trots mängden av seriösa applikationer och många användningsområden av datormodellerna. Framförallt spel har etsat sig fast i två generationer och vi ser tydligt idag hur Infogrames ser möjligheter att sälja bra spel till spelkonsollernas värstingar, Playstation II och xBox. Att Atari satsade på en seriösare marknad sågs tydligast med de sista datormodellerna TT030 och Falcon, där fanns inte mycket till spel dedikerade dessa till skillnad från den enorma boom det var med 16-bitarsdatorerna ST (FM/STE).

Att det nu var spel som innehöll snabba pengar och en enorm hungrig marknad som törstade efter snabbare bildskärmsuppdateringar, samt mycket grafik i rörelse insåg Atari efter att 32-bitarskonsollerna Super Nintendo, Sega Mega Drive och även Commodore med sin Amiga CD32 skyfflade in de stora pengarna. Atari hade namnet, potentialen och en hel del patent liggande. Allt satsades på ett kort och efter många turer kom världens första 64-bitars multimedia- och spelkonsoll ut på marknaden.

Vad hände egentligen med Falcon i dessa sammanhang? Denna 32-bitars dator med HighColor färgdjup och höga bildskärmsupplösningar, samt DSP som skulle klara enorma beräkningar och programmerbara grafikretsen Videl som skulle snabba upp bildpunktsförflyttningar på skärmen. Denna dator borde vara idealisk för spel. Tyvärr så svek marknaden, spel skulle finnas på spelkonsoller och det var först när PC bestyckades med bra hårdvara, som spelen hittade tillbaka till datorerna.

Bortsett Atari Jaguar, så kom det spel till Falcon som grafiskt och med 3D var överlägsna de som kom ut för ST. Vi minns när Moonspeder kom från Frankrike där man i stort sett första gången såg tydligt vad Falcon med sin DSP kan göra i grafikväg i dessa sammanhang. Falcon fick annars ett bra uppsving vad gäller spel genom UDS, vilka tog fram höjdarna Substation och Obsession.

Utökat hårdvarukrav togs när Ishar 3 släpptes på CD-ROM för Falcon. Här behövdes inte bara en CD-läsare utan man skulle även ha tillgång till hårddisk för att spela skivan.

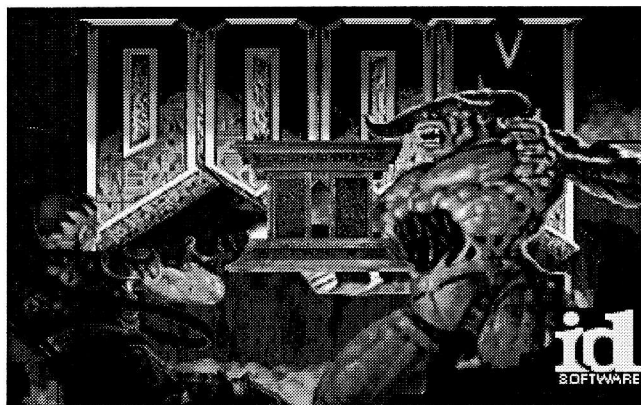
Detta berodde delvis på att spelet fanns för PC på samma skiva och tack vare att båda versionerna delade samma filer i form av grafik, ljud och musik, så var det ett smart drag av Silmarils. De släppte samtidigt även Robinson's Requiem på CD-ROM för båda plattformarna.

Det ramlade in en del spel 1995 och framåt för Falcon. Double Bobble 2000, Evolution Dino Dudes, Confusion och grafiska bildspelet Sheer Agony.

DOOM 2

Här är vad artikeln kommer att handla om, original WAD/PAK filer från ID Software körbara på en Atari Falcon. Vi pratar alltså om DOOM, DOOM 2, Heretic och HeXen, men även Quake. Har själv testat att spela DOOM 2 och Heretic lite mer ordentligt till förmån för denna artikel. Hur detta gick till kommer jag här att förklara, inte själva spelandet utan hur få till dessa enorma WAD filer på tiotals megabyte till Falcon och i vilka startlägen man bör välja.

En WAD-fil (IWAD) följer med originalspelet och bär på namn som doom.wad eller doom1.wad och innehåller all information som spelmotorn behöver veta om de olika nivåerna i spelet, grafiken, objekt, monster, ljud, musik med mera. Då det finns speleditorer för DOOM på PC, så har entusiaster skapat massvis med olika spel för DOOM, läste en siffra på att det finns över 1000 framtagna wads. Dessa resurser går under benämningen PWAD och laddas efter en original och icke-editerbar kommersiell IWAD (inte shareware WAD). Detta för att folk skulle köpa DOOM i original för att erhålla förmånen att göra egna banor.



Historian började tidigt 1996 när Projekt Bad Mood arbetade med en motor som kunde läsa WAD. Vem satt inte och väntade och blev glad när v2.05alpha släpptes efter v1.93. Någon dag skulle ju motorn bli ett spel och inte bara visa wad-filerna med dess underbara miljöer. Grafiken var ju enastående och det gick att köra på en Atari.

Det var först när fransmannen Patrice Mandin började porta DOOM från en Linuxversion vi såg ett komplett spel börja ta form. Många Atarispecifika rutiner skulle till och de implementerades i snabb takt. Senaste versionen är PmDoom v0.27 från 7 augusti 2001 och det är den vi skall använda oss av. Den läser wad-filerna doom1.wad (DOOM

Shareware) på 4 MB storlek, doom.wad (Registrerad DOOM) på 11 MB, doomu.wad (Ultimate DOOM) på 12 MB och även DOOM 2 på saftiga 14 MB storlek.



Tunga datafiler som skall köras i ett TTP-program på Falcon, men hur skall man få dit dem? För att få loss wad-filen för DOOM 2 måste spelet först installeras och det på en PC. För denna kan inte distribueras med en Atari-version utan finns i originalpaketet för DOOM 2. Lyckligtvis så är ju DOOM var man egendom genom den popularitet som var när den släpptes och hittar man ingen kompis man kan köpa det för en spottstyver så finns det att få tag på i andrahandsbörser och bundlade paket, mycket billigt. Ett kombinerat paket kallat The Ultimate DOOM Trilogy finns just nu ute i handeln, såg spelpaketet för 199 kr i en affär samtidigt som Åhléns ville ha 499 kr.

Det är värt att leta reda på när man nu kan köra det på en Falcon. Vi skall senare i artikeln använda oss av några metoder att få över spelet och fortsätter här med att se på höjarspelet Heretic.

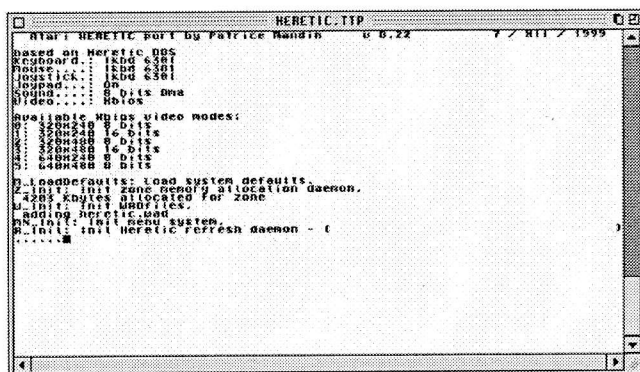
Heretic



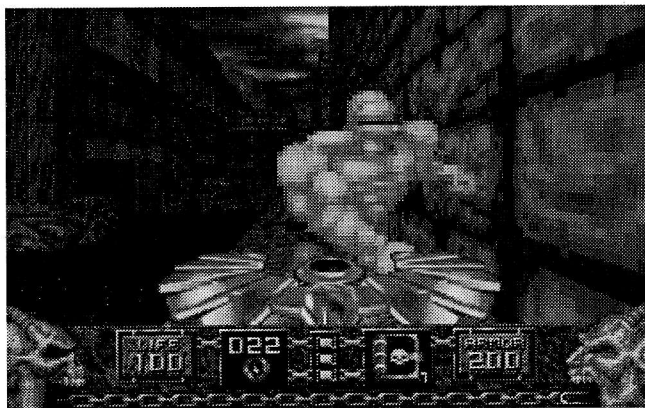
I januari 1999 meddelade Raven Software och Activision att man släpper källkoderna för Heretic och Hexen fritt. Brian Raffel från Raven sa att efter den enorma populariteten med DOOM källkoder, så skall det bli intressant vad folk kan åstadkomma med källkoderna för Heretic och Hexen.

Patrice har som sagt även portat Heretic till Atari och själv har jag testat det spelet och kan bara säga att det fungerar

och det bra. Fullt spelbart med bra hastighet på min Falc även utan acceleratorkortet. Efter varje nivå kommer det info om hur många av demonerna man tagit kål på och hur många gömmor man hittat. Denna information med gröna bokstäver kommer tyvärr blandat med slumpvisa koordinater på skärmen. Det är det enda jag kunde hitta som blev tokigt. Roligt är att fuskkoderna fungerar och är man odödlig och kan fyrdubbla vapnens eldkraft, så kommer man fort vidare genom nivåerna. Precis som med DOOM 2, så är grafiken helt underbar att se på en Atari.

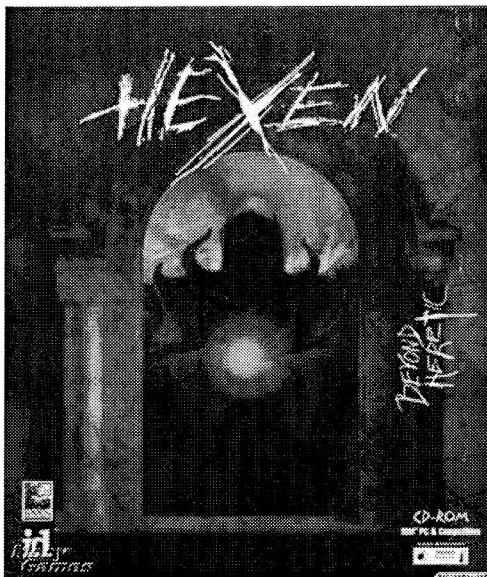


Versionen för Atari är 0.24 och släpptes i mars 2000 och fungerar så bra att man förstår att ingen uppdatering är nödvändig sedan dess. Väljer man dessutom en lätt svårighetsgrad med få motståndare så slipper Ataridatorn göra en massa beräkningar extra och spelet går märkbart snabbare. De original fusk-koder som finns för Heretic går att använda och har man en oaccelererad Falcon så håll ned tangentbordsknapparna lite längre när du skriver fusk-tecknen bara, så står det med en text längst upp i spelet när de aktiveras. Quicken och shazam är användbara koder.



Hexen

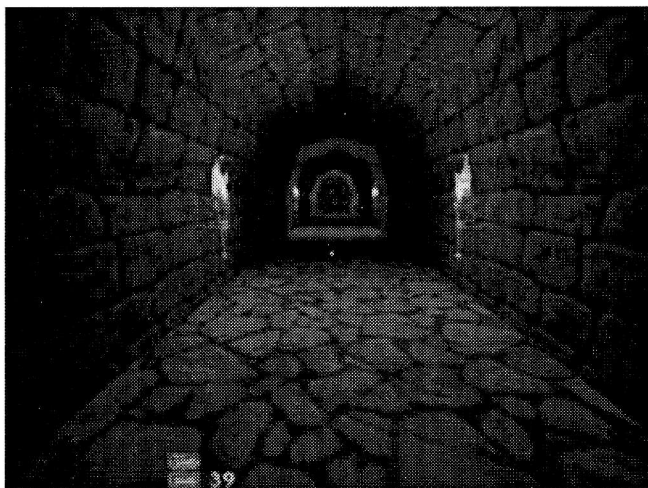
Hexen har jag spelat på PC hos kompisar men aldrig själv köpt spelet. Kommer att surfa runt på nätet och kolla in spelaffärerna i Göteborg då jag inbillar mig att priset för spelet är sänkt. Ett inköp av denna är värt investeringen då man skall kunna köra den på Falcon. Det enda jag minns klart är att miljöerna i spelet var mörka och att det liksom hörde till för spänningen.



Historian om Hexen fortsätter där Heretic slutar. Din kraft går åt att fortsätta bekämpa D'Sparil styrkor i en annan dimension, Hexen.



Miljöerna är underbara, mörka, rysliga och angenäma att spela.

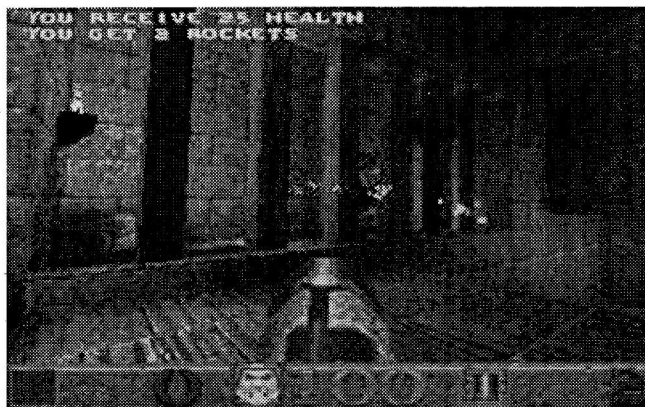


Quake på Atari

Själva spelet behöver av förklarliga själ ingen presentation, en massiv populär efterföljare till de ovan nämnda spelen med grafiskt underbara miljöer. Till skillnad från DOOM2, Heretic och Hexen ovan så kräver spelet en resursstark Atari Falcon eller TT030, alltså med kraft än grundversionerna. Spelmotorn som bygger på WinQuake vill matas med minst 8 MB RAM, minst 20 MB ledigt diskutrymme för PAK-filen och skall det vara minsta spelbart, så skall det sitta en FPU i datorn. Detsamma gäller för Amiga Quake, där är det ingen idé alls om man har en Motorola 68030 och AGA chipset hänger inte med, rekommendation med denna plattform är en utökad Amiga 1200/4000 med XC68040 40 MHz CPU. Vad gäller Atari ser det dock lite ljusare ut.

Med minimiresurserna ovan så är det möjligt att dra igång spelet, men med all bättre hårdvara ökar spelets prestanda. Bara en sådan sak som att lägga pak-filen och motorn på en SCSI-disk istället för en intern IDE på Falcon ger bättre resultat då byte av spelnivå tar en stund att ladda.

Senaste från Linuxvärlden portade motorn är kallad Nuq och är av Patrice Mandin släppt den 13 december 2001 och en spelbar version den 23 januari 2002, då rutiner för SVGA stödet är ändrat.



Testade att köra motorn med en original PAK på min Falcon och den första versionen tyckte uppenbarligen inte om min bildskärm, medans den från i år lät mig få se fullständig Quake första gången på en Atari. Detta var på min dator med 12 MB RAM, 40 MHz CPU ingen angenäm upplevelse då jag saknar en FPU. Varför och hur mycket en FPU ger spelbarhet går att se i arkivet medlevererade testresultat.

För att Patrice skall få en bra bild om hur spelbarheten är och med dessa resultat optimera kompileringen med stöd för Atarispecifika resurser och rutiner, så har han med den senaste versionen släppt ut folks erfarenheter i form av ett tidstest. Resultatet är medlevererat distributionen i en HTML-tabell och där står att man skall ta tiden från man exekverat programmet tills man ser en fackla på väggen i intron.

Mitt egna test av det här var att jag såg facklan efter 1 minut och 15 sekunder. En oaccelererad TT030 utan FPU låg i

tabellen på 2 minuter och elva sekunder och två TT030 med FPU låg på vardera 45 sekunder respektive strax över en minut. En Milan klarade ett test från GEM på 21 sekunder. Dessa ovan nämnda värden går inte att jämföra plattformarna åt då de presenterar resultat från tre olika versionskompileringar 0.2, 0.3 och mitt eget test med 0.4 där enda jämförelsen är en oaccelererad Falcon utan FPU som tog över fyra minuter på sig.

Dessvärre gick Quake av förstäliga skäl långsamt att köra utan det jag kunde begrunda var den otroliga grafik som jag aldrig tidigare sett på en Atari och det var en angenäm upplevelse att se vad en original Atari kan presentera på en bildskärm vad gäller grafik.

Iordningsställa Falcen för spelning

I mitt fall så är Falcen ansluten till hemnätverket vilket gör det enkelt att föra över de stora wad- och pakfilerna från en PC där spelen först måste installeras.

De spel som jag själv inte hade, Hexen och Quake gjorde jag så att jag hämtade shareware eller demoversionerna på Sunet. Närmare bestämt från mappen `ftp://ftp.sunet.se/pub/pc/games/idgames2/idstuff`

Quake hette quake106.zip och i den ligger den eftersökta pak-filen pak0.pak inbäddad i datafilen resource.1. Detta betyder med andra ord att Quake måste installeras på en PC. Efter detta hittas den i `e:\quake_sw\id1\`

Ytterligare ett litet arkiv med filnamnet quake108.zip fanns att hämta hem, men denna är en liten uppgradering av Quake som inte påverkar pak-filen, vilket gör den ointressant.

Programmet FTP-Server körandes på Falcen gör att man enkelt kan ansluta mot den och denna väg föra över wad- och pakfilerna. Jag har även tankat över dessa stora filer med hjälp av Samba, med tyvärr lite problem att jag fått köra om överföringen fem-sex gånger innan filerna var över. Denna smb-session har hos mig en förmåga att bryta efter 8-9 Megabyte, första gången jag stött på problem med smb-klienten.

En hårddisk är således ett krav att ha ansluten till Falcen för dessa enorma wad-filer. Jag provade att flytta över dessa med spelmotorn från min interna IDE-hårddisk till de snabbare SCSI-diskar jag har anslutna till datorn. Detta för att få upp prestandan ytterligare, men vinsten gjordes bara i inladdningen till internminnet och själva spelandet flöt inte nämnvärt snabbare.

Nu äger jag ett acceleratorkort kallat Falcon eXtender som kan hotta upp processorn till 40 MHz och systemet till samma hastighet. Kortet har även internminne ditsatt vilket gör att jag har 12 MB RAM att spela med och visst är det skillnad mot att köra spelen gentemot mot en original

Falcon. Detta då kortet endast används efter att ett program i automappen körs först där det extra internminnet startar och en CPX-modul som sent ger själva processorökningen. Detta gör att just detta kort fungerar bra i alla lägen då processorn har sin ordinarie takt under uppstarten och internminnet sätts motsatt tidigare. Kompatibiliteten med olika system är då ypperligt bra och jag har inte stött på program jag inte kan köra med kortet på grund av denna startordning. Hittar man någon demo som exempel som absolut inte gillar kortet så har man ju alltid möjligheten att välja inte använda kortet.

Tidigare använde jag boot-program som gjorde att man kunde välja och välja bort de program, cpx-moduler, teckensnitt men även olika operativsystem innan start. Det visade sig dock att jag i 96 procent av fallen hade samma startordning och operativsystem, så jag ifrågasatte varför man skall ha ett sådant program överhuvudtaget så jag tog bort det. Nu skall man ju inte starta spelen med operativsystemet MagiC, skrivbordet jinnex och alla protokoll etc, så i mitt fall gjorde jag iordning en startdiskett istället för att lägga tillbaka Stoop, som jag använde tidigare som boot-program.

Gjorde det enkelt för mig och la in de viktiga filerna för acceleratorkortet på disketten, samt HD-Driver som lös fil men inte i automappen. När NewDesk skrivbord visade sig så körde jag HD-drivern manuellt. Detta för att den interna IDE-disken och de externa SCSI-diskarna har en förmåga att fungera på ett speciellt sätt. Detta märker man inte vid en ordinär start av datorn då HD-drivern drar igång allt korrekt, men väl annorlunda när man kör via diskett. När HD-driver körs efter att datorn varit avstängd så hittar den IDE-disken snabbt och sedan tar den disk för disk på SCSI-kedjan och "varvar" upp dem. Detta får jag bara med de SUN hårddiskar jag äger och inte tidigare då jag körde andra diskar i lådor. Bara en kunnig i hårdvara kan svara på varför det är så men det har att göra med SUN och någon auto-park funktion? AHDI klarar inte att varva upp mina SUN SCSI-diskar men det gör detta Atari originalprogram med alla andra SCSI-enheter jag ägt.

I vilket fall när jag kör via diskett måste SCSI-diskarna vara avslagna när HD-Driver kör första gången då den hittar IDE-disken, sedan sätter jag på SCSI-diskarna och kör HD-Driver ånyo och då startar de med att varva upp. Detta gäller alltså bara när jag manuellt startar datorn via diskett annars ligger ju drivern på IDE-disken och drar igång alla enheterna med automatik utan dröjsmål. Gör jag inte så då hittar HD-driver först IDE-disken och sedan första SCSI-disken i SCSI-kedjan och presenterar den med namn på skärmen, men sedan orkar den inte varva upp och starta utan står bara där stilla. Tror att Andreas Dahlberg skulle kunna ge mig ett bra svar för detta, men detta är ju inget problem då jag inte ofta spelar eller drar igång systemet manuellt. Vad Andreas på ett NAS lärt mig noga är att aldrig starta eller stänga av SCSI-diskar när datorn är igång, men detta har jag tydligen inte anammat.

När NewDesk skrivbord är närvarande så har man inte på

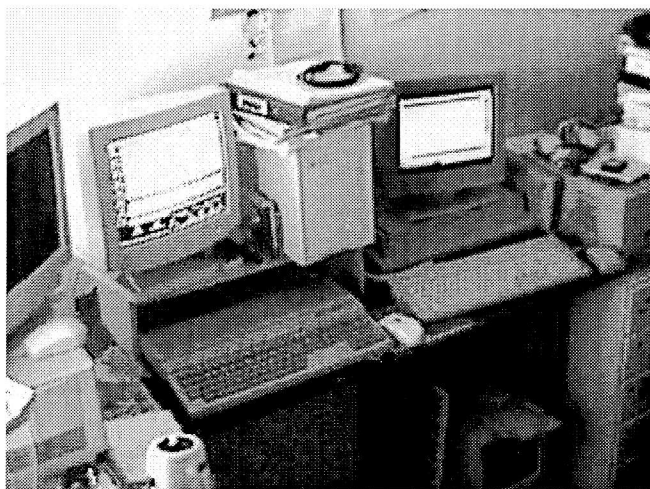
något sätt förslösat internminnet på något utan har rikligt med RAM oanvänt. Härifrån är det bra sedan att "droppa" wad-filen på spelmotorn grafiskt med muspekarens hjälp. Oavsett vilket färgdjup man har på datorn så ställer spelet om upplösningen och det färger som behövs, så man behöver absolut inte ändra färgdjupet till HighColor i tron att man får mer färger för själva spelet, utan det får man ändå.

Under uppstarten av spelet så presenterar motorn hur mycket ledigt internminne den hittat och det är kul i mitt fall att den hittar de extra Fast-RAM som ligger på accelerator-kortet.

Atari Entusiaster

av Mikael Ljungberg

Synthet Spacestation.



Vi Atari användare, hur har vi det egentligen hemma. Skiljer vi oss ifrån andra, näe inte i allmänhet mer än människor skiljer sig åt, vi är alla olika. Det som håller oss ihop som är vår gemensamma sak är ATARI. Spelkonsol eller datorer, standard eller kloner, emulatorer.

Hur har vi det hemma, ibland trasslande Pc, förstående Mac och mullrande Vax. Står de där på ett bord i sin futuristiska design, Atari Falcon 030 och en Mega STE. I en hylla i samma rum finns en Atari STE, en Atari SC1224 och ett par Philips RGB skärmar, samt diverse andra dator grejer.

Ett stort datorintresse fyller mitt liv och tillvaro, vilket syns om man kommer in i det på ca 10 kvm rum där det mesta inryms. Jag intresserade mig i unga år för datorer, men inte förrän 1994 skulle en dator som vi alla känner till få mig att upptäcka vad som är möjligt. Den outtömliga Atari STE fängslade mig totalt, jag kunde göra hur mycket som helst med den. Hur mycket nyare datorer med väl så komplexa och funktionella OS det än finns eller kommer, är det med Atari jag känner mig hel.

De datorer jag använder ofta är. Falcon'en med 14 Mb RAM, 2 hårddiskar på 365 Mb och 1 Gb, samt en CD-ROM och ROMport LAN-adapter, VGA skärm. Mega STE'n med 4 Mb RAM, 1 hårddisk på 170 Mb, en Atari SM144 skärm och en Atari SLM 605 laser skrivare. C-LAB Atari Falcon med 14 Mb RAM. Atari STE med 4 Mb RAM och Atari SC1224 eller Philips 8833 skärm.

Jag kör Atariirc och Mymail dagligen på Falcon, i Mega STE'n körs mycket monochroma program som ordbehandling, lite C och assembler programmering. På STE'n körs ST och STE lågupplösnings färgprogram, då jag har ett program till min cartridgesampler som går i lågupplösning, och naturligtvis spela på, NSP rockar. C-LAB Falcon ska tillsammans med en till STE ingå i hemstudion, med Cubase audio och tanka över samplingar till min AKAI X7000 sampler. Atari datorerna fyller väl sin plats och blivit en naturlig del i hemmet.

När det kommer folk på besök undrar vad de grå datorer är för något, en del känner till Atari, andra vet inget om dem. Till vissa folks häpnad burkar jag koppla in STE'n på 28" TV'n och visa lite spel och annat för dem. De tittar på STE'n och undrar över hur den lilla kan klara av det, "- den klarar mer än så" säger jag glatt och hämtar nästa diskett.

Vi bor i en 3 rums lägenhet på sjätte våningen, avståndet till ISSS, Hubble och satelliterna känns inte så långt. UFO, kännsligt ämne, eller är det så man känner sig då man på söndagen tittar sig i badrumsspeglarna efter varit ute på lördags kvällen. Med alla datorer ser det ut som rymdstation eller något liknande. I programmet Orbiter kan man lägga in satelliter och dess banor, sen kan man följa dess gång runt jorden.

Musik intresserar mig så pass mycket att jag gör egen musik, synth musik och lite snabbare ibland. Atari datorerna med inbyggt MIDI interface gör det mycket lätt att spela in musik, jag har bara synthar och trummaskiner. Jag gör MOD låtar med samplade ljud i StormTracker, då och då med samplade ljud ifrån musik CD, det blir rätt kuliga mixar.

Ibland blir det lite konfigurering, som just i skrivande stund fick jag plocka ur en 2 Gig hårddisk ur SCSI tornet till Falcon. Därför att MagiC inte ville läsa den, och nu testar jag Aftp. Med att ladda hem Amiga moduler ifrån ftp.sunet.se, sen kan jag packa upp dem och köra dem i Falcon. I eftermiddag ska jag spela lite på STE'n, och väl sätta i en annan hårddisk.

Så här har jag det hemma med mina Atari datorer, jag trivs med dem och tycker de är jätte bra. Varje dag används de, de är en del av hemmet, av mig. Nu ska jag gå och lägga mig och sova efter ha varit vaken en hel natt, köra Atari kan man göra hur mycket som helst.

OKAMI 3.0

av Kenneth Medin

Det kanske bästa och mest kompletta programmet för nyhetsgrupper och e-post till Atari är Okami. Programmet har funnits i många år nu och genomgått många förändringar och försetts med nya funktioner allt eftersom. För några år sedan tog holländaren Jos den Bekker över och moderniserade Okami till att vara kompatibelt med det mesta av det senaste inom det elektroniska brevskrivandets värld.

När så Jos den Bekker lät meddela att han inte skulle hinna arbeta vidare på sitt projekt så var det förstås en mindre bra nyhet. Dock ska man ha klart för sig att bara för att ett program inte utvecklas längre så finns det ju trots allt kvar för användarna i den befintliga versionen. Okami är på inget sätt en ofullbordad produkt fylld av buggar utan i princip allt fungerar som det ska. Man får närmast en känsla av överdriven blygsamhet eftersom han envisas med att kalla alla versioner för beta-versioner. Vad jag kan minnas så är det bara Okami 2.0 som han själv har betraktat som en "färdig" produkt. I övrigt har det enbart kommit nya beta-versioner, ibland i tät följd. Av Okami 2.1 släppte han hela 22 betor men aldrig någon slutgiltig distribution. Dom flesta uppgraderingarna innehöll helt enkelt nya finesser, men naturligtvis också en del buggfixar. Man skulle kunna tro att alla nya versioner skulle innebära att Okami är allmänt buggigt, men så är verkligen inte fallet. Jag har kört dom flesta och haft mycket få problem.

Något som däremot har släpat efter betänkligt är dokumentationen. Okami är en relativt komplex produkt, och då är det extra olyckligt när det brister i manualen. Den sista kompletta bruksanvisningen släppte han i och med version 2.0 och i ST Guide-format. Denna fungerar i sig ypperligt och man kan när som helst trycka Help så kommer hjälpen upp med aktuellt avsnitt på skärmen. För alla finesser som tillkommit senare får man däremot hålla till godo med en html-text som beskriver förändringarna eftersom dom tillkommit. Okami behöver ett antal mappar och diverse inf-filer för att fungera fullt ut. Även här har rätt omfattande förändringar gjorts under resans gång, så har man inte varit med under hela vägen så kan man lätt irra bort sig totalt.

Det är ju inte ovanligt i datasammanhang att det lovas vitt och brett om nya produkter, men när det sen kommer till kritan så visar det sig bara vara något slags utkast till något som aldrig blev verklighet. Ordet "Vapour Ware" klingar väl bara alltför bekant i mängden Atari-entusiasts öron. Det var därför med viss förvåning man i höstas kunde konstatera att Jos den Bekker tydligen ägnar sig åt en slags inverterad Vapour Ware. Först säger han att ingen ny version är att vänta men sen överraskar han med en radikalt genomarbetad upplaga av Okami. I den nya versionen har så pass mycket hänt att den fått namnet Okami 3. Någon slutgiltig version

2.1 fick alltså aldrig se dagens ljus. Den version jag kör nu är Okami 3.0 beta 9, så utvecklandet tog plötsligt en väldig fart igen.

ASCII-uppsättningen i TOS liknar den som normalt under MS DOS men gentemot UNIX är det stora skillnader. När så MS Windows också valde en UNIX-liknande teckenkodning så blev standarden närmast totalt uniform. Till och med Amiga har å, ä och ö på samma ställen. Den som hållit på länge med olika Internet-program på sin Atari vet att det är en ständig källa till problem att vi kodar svenska tecken annorlunda jämfört med de flesta andra.

Okami klarar sen tidigare svenska tecken alldeles utmärkt och har fungerat så att konverteringen till Atari-ASCII har skett direkt när nya meddelanden kommer in. Sen har allt lagrats lokalt på Atari-vis och först när man skickat iväg något så har lämplig ISO-kodning utförts. En nackdel med denna lösning är att den ursprungliga texten inte alltid kan återskapas vid behov. Det blir t ex vanskligt att exportera epost till andra program eftersom dom då blir konverterade en gång för mycket.

I den nya Okami 3 så har Jos den Bekker därför tagit det drastiska beslutet att istället lagra allt exakt som det kom över ledningen. Tyvärr har detta fått till följd att man inte kan ta med sina gamla brev etc. när man uppgraderar från version 2, åtminstone inte på något enkelt sätt. Jag har inte provat det själv, men om man först exporterar alla inlägg till en textfil, byter ut alla å,ä och ö till Windows-ASCII och sen importerar till Okami 3 så skulle det ändå kunna gå att lösa. Å andra sidan kan man förstås lika gärna behålla den gamla Okami 2 på disken så man enkelt kan komma åt gamla inlägg ändå.

Vad är det då mer som är nytt? På ytan ser det mesta ut som vanligt, men några små detaljer avslöjar ändå att det är en ny version vi har att göra med. När man listar inläggen så markeras nu med små ikoner till vänster om brevet är låst eller markerat för omedelbar radering (killed). Skulle någon Outlook Express-användare ange att hans brev är extra viktigt så uppenbarar sig faktiskt också en liten röd blix. När man tittar på ett brev med bifogade filer så finns där numera ett litet gem som man kan klicka på för att öppna filerna. Så, den som tidigare saknat färgglada ikoner får här en smula tröst i den grå vardagen.

Andra finesser i användargränssnittet är att man kan dra och släppa meddelanden mellan olika mappar. Rätt praktiskt om man har olika mappar för särskilda avsändare men brevet kommer fel eftersom någon använt en avvikande avsändaradress. Man kan förstås klicka på länkar i breven för att skicka mail eller titta på websidor men numera går det också ofta att få automatisk sortomvandling om någon behagar använda märkliga brittiska måttenheter eller så. Det är bara att klicka på talet så kommer en liten ruta med den metriska varianten.

Okamis huvudstyrfil, O.INF, har fått mer än en hugad presentiv användare att komma på bättre tankar. För dessa är det säkert en trevlig nyhet att man numera inte behöver editera den manuellt längre. I en av rullgardinsmenyerna har det tillkommit ett antal nya rader. Bakom dessa hittar man en uppsättning dialoger att knåpa med. Allt här är väl inte helt buggfritt, men är man snäll och beskedlig så fungerar det ändå som det ska. När jag försökte mig på att lägga in lite längre "regular expressions" för att få citerad text i olika färger utifrån antalet ">"-tecken så ville programmet inte vara med längre. Den del av söksträngen som inte fick plats i dialogen "fastnade inte" utan jag fick upp diverse felmeddelanden. När jag sen skrev in uppenbart tokiga tecken så kraschade Okami. Dessbättre kan man ändå lösa det genom att editera O.INF direkt, så nu kan jag enkelt utifrån textens färg hålla isär upp till sex olika skribenters åsikter i ett och samma inlägg. Mycket praktiskt men tyvärr saknas nästan varje form av dokumentation för hur söksträngarna ska utformas.

Den aktuella versionen är som sagt en beta som ju får innehålla diverse fel. Tidigare har Jos den Bekker varit snabb med att fixa buggar men sådant kan förstås bli lite vanskligt om hans civila liv gör honom alltmer upptagen. Man måste ändå komma ihåg att han programmerar på fritiden för sitt eget höga nöjes skull.

Ett allvarigare tillkortakommande med nuvarande Okami-version är att den tycks kräva Magic för att fungera. Tidigare har det alltid fungerat perfekt också under TOS men nu går bara huvudprogrammet O.PRG utan Magic. Särskilt OEXPIRE.TTP måste ju köras då och då för att rensa bland gamla inlägg och det gör tyvärr det hela oanvändbart. Sen tidigare har Okami inte kunnat köras under Geneva (pga en bugg i Geneva som Dan Wilga känner till), men att det ger bomber under TOS borde inte vara så svårt att fixa. Jag skulle tro att något Magic-specifikt beträffande filhanteringen kommit med av misstag. Jag har inte haft tillfälle att testa under Mint ännu och vi får väl hoppas att detta kan lösas så småningom. Den senaste versionen som gick felfritt under TOS var 2.1 beta 21 och den finns olyckligt nog inte längre för hämtning. Den beta 22 som ligger på Okamis hemsida fungerar inte heller under TOS. För närvarande får alltså den utan Magic hålla till godo med 2.0 och den är betydligt primitivare i de flesta avseenden.

Okami har som sagt med tiden fått alltmer finesser under sitt rätt anspråkslösa skal. I och med version 3 så har textstödet för PGP (Pretty Good Privacy) förbättrats radikalt. Man kan numera enkelt signera brev enligt MIME-standard så att andra program med PGP-stöd automatiskt kan verifiera brevvets äkthet. Naturligtvis klarar även Okami att verifiera och vid behov dekryptera inkommande brev. Dock bör den försiktiga ta en titt i README-filen till Okami. Pga av ett mindre lyckat beteende hos PGP.TTP så kan i vissa fall Okami falskt meddela att ett brev är äkta.

Det elektroniska brevskrivandet har allt eftersom begåvats med små finurliga finesser. Om man skriver ett inlägg till en nyhetsgrupp så kan man ange (i headern) att man vill ha en

email-kopia till sin egen adress ifall någon svarar på inlägget. När man besvarar ett sådant inlägg så kommer Okami att fråga om man vill skicka mail-kopian också. På liknande sätt kan någon som skriver ett email begära en automatisk bekräftelse. Okami frågar då om man önskar skicka en sådan. Om man postar till många nyhetsgrupper samtidigt (s k korspostning) så varnas man även här så man vid behov kan ta bort ovidkommande grupper. I sammanhanget finns också en funktion där man vill styra alla svar till en viss nyhetsgrupp (Followup-to). Även här hänger Okami med i svängarna, men denna gång utan att ge någon som helst varning. Lite olyckligt eftersom denna funktion ibland missbrukas för att skämta med folk som inte är tillräckligt påpassliga av sig. Man bör alltså alltid ta en titt på vart inlägget tänker hamna innan man klickar på "Send".

Sammantaget så är Okami verkligen värt att titta på för den seriöse e-postaren eller nyhetsgruppsmarodören. Redan äldre versioner var alldeles utmärkta och i och med version 3 är den enligt min mening helt oslagbar. Jag har ju också ett par PC-maskiner med Outlook Express på och det skulle aldrig falla mig in att sköta mitt e-postande på någon av dessa primitiva genetiskt lätt skadade alster skapade av en doktor Frankensteins ättlingar. Okami är fortfarande fullt användbart utan att man betalar något, men man får då stå ut med en rätt irriterande dialog som uppmanar en att registrera programmet.

<http://www.xs4all.nl/~josdb/okami.html> är platsen där Okami finns att beskåda på Nätet.

Kenneth Medin <kennethm@tripnet.se>

KALLELSE!

Medlemmarna i Svenska Atariklubben kallas härmed till årsmöte.

**Söndagen 24 mars 2002,
kl. 14:00**

Plats: Jonas Möller Nielsen, Decembergatan 23, 2 tr, Kortadala, Göteborg.
Dagordning presenteras i nästa nummer av AM!

Välkomna Styrelsen

Ordförande har ordet!

av Mille Babic

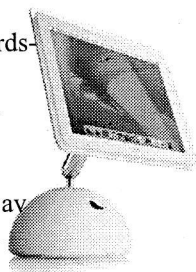
Denna är ledarspalten färgad av de flesta olika datorplattformar och våra relationer till dessa. Informationen ger det hårda Atari dagsläget, men även ett ljusst hopp och glädje om en framtid. Ett viktigt avsnitt gäller föreningens medlems- och diskussionsarea.

Andra anfallsvågen

Det skeppas ut personal-PC på löpande band i riket och hemmen förses just nu med nya eller för många familjer uppdateringar av datorerna. För över tre år sedan såg vi hur dessa förmånliga och resursstarka datorer anlände i stor takt till hemmen och hur övriga marknaden anpassade sig för att i konkurrens kunna sälja förmånliga datorer i affär. Hemmen har under slutet av 80-talet och långt in i 90-talet varit en naturlig plats för Atari och vi har sett hur Internet har förlängt nyttan av att fortsätta använda datorn. Tyvärr så har de flesta musiker hittat andra plattformar, trots att man hör mer och mer att de saknar stabiliteten vad gällde Atari som musikdator. Atari har alltid förknippats med spel i olika sammanhang. Inte minst idag ser vi hur etiketten används med hård marknadsföring av Infogrames. Många spelentusiaster är fast i ekorrhjulet med att varje år införskaffa snabbaste grafikkortet och resursstark dator, ett dyrt nöje på en plattform som PC.

Många har planerat att med nya vågen av Personal-PC även behålla den gamla genom att koppla ihop dem till hemnätverk. Här har en Atari bestyckad med en LAN-adapter en fin framtid att samverka i och det skall bli nöjsamt att se när Elmar Hilgart påbörjar utskeppning av sina nya kort. Hans försäljningssiffror ger en bra bild åt vart det lutar.

Apple Mac i sin tur lanserar nya iMac (bordslampan) i dagarna i ett försök att hitta naturliga placeringsplatser i lägenheterna. Var det inte i köket man en gång sa att en hemdator skulle stå? Morgonnyheter och recept med en dator i köket blev ju aldrig av som man en gång trodde.



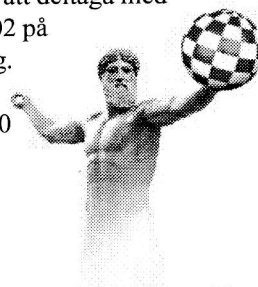
Atari Classic Games är något riktigt på modet att äga. Vi ser hur paket bundlas med dessa spel och säljs för Wintel-plattformen. Kul sedan att man tittar till i garderoben och ser att man har originalen till original-plattformen.



Infogrames storsatsning på etikett Atari börjar nu på allvar att märkas och inte bara på framsidan av spel till konsollerna. Vi ser att fotbollslaget i Lyon har loggan över hela bröstet på matchtröjorna och olika t-shirts för gemene man börjar säljas allt mer. Visst är man lite skeptisk och alltid har varit när det kommersiella spelar roll i sammanhanget. Det har man sett tydliga tecken från datorägare, framförallt demogrupper och MiNT-användare i allmänhet med deras icke-relation till ASH och företags sätt att sälja kommersiell programvara till Atari. Vad gäller läget idag för oss med Atari så får vi dock inte ta för stort avstånd till det Infogrames håller på med, inte att vi skall börja köpa spel till Playstation II och X-Box utan surfa med den nya vågen med ett populärt märke. Det kommer under året vara helt o.k. att bära Atari logotype och det är positivt, så att säga.

Svenska Atariklubben på Amiga 2002

Det är precis klart att SAK kommer att delta med en monter av tre bord på Amiga 2002 på Lindholmen (Gymnasiet) i Göteborg. Detta sker under lördagen den 2 mars, mellan klockan 1200 och 1700 där ni hittar oss från styrelsen med egen datorutrustning.



Planering kring detta sker just nu när jag skriver dessa rader, så jag kan bara förmedla mina egna tankar och det är att Kenneth Medin kommer att ta med sig en TT030 och Stacy, jag själv min Falcon och Bertil Jägar sin JaguarCD. I vilket fall som helst, så hittar ni oss från styrelsen där. Ett LAN med Internetanslutning kommer att finnas, så ni kan även nå oss denna dag via e-post info@sak.nu. Ta er till www.amigbg.com och www.sak.nu för mer aktuell information.

Nu visar vi upp oss med våra systrar och bröder med m68k som släktskap för att även denna väg säkra framtiden. Väl mött där.

Diskussionsarean med-users

Det är tråkigt att meddela att vår diskussionsarea har använts med okynnesord och personangrepp. Listan har utnyttjats av människor med anonyma e-postadresser, som fört hårda och för våra medlemmar tråkiga diskussioner. Styrelsen beslutade för nu över ett år sedan att släppa in även icke-medlemmar till arean i hopp om att nya användare skulle bli medlemmar. Tyvärr så har diskussioner i arean lett till att seriösa Atariister lämnat listan eller håller sparsamma inlägg. Detta då brevkörden vid heta diskussioner varit enorm och helt ointressant.

Styrelsen beslutade under mötet i januari att med-users skulle återgå till att vara en förmån för medlemmarna precis som namnet på listan säger. Detta innebär att en nyregistrering måste ske på vår hemsida med början av 1 mars 2002.

Umfrageauswertung

Vad är detta nu då? Det är så att resultatet av en av de största undersökningarna som gjorts hos Atari-användare och är nu sammanställt och utlagt på Internet. Den hittas på adressen <http://members.aol.com/alexwebpace/ergebnis.htm>

Vi ser att Falconägarna numera är i majoritet (30,8%), följt av TT030 (16,3%), Atari kompatibel MC68040 (14,4%), Atari kompatibel MC68060 (7,7%), STE/Mega STE (7,7%), Atari emulering PC (7,7%), Atari emulering Mac (5,8%). Undersökningen är gjord i Tyskland om jag förstår texten rätt, men den visar klart att de resursstarkaste Atari original klarat sig genom åren och att övriga har avyttrats. Är detta resultatet av PC-boomen?

Det är bara för oss att fortsätta som tidigare och jag tror bestämt att vi stolta Atariägare som finns in i detta nya år 2002 fortsätter i samma anda.

Mille Babic

ST-Computer

av Jonas Möller Nielsen

LEDAREN/ST

Sen några år tillbaks är det inte längre möjligt att köpa ST Computer i tidningskioskerna. Tyvärr var försäljningsvolymerna för små för att Falke Media skulle fortsätta med den formen av distribution. Men ST-Computer lever fortfarande och håller hög kvalitet. I den här artikeln skall jag beskriva hur man via Posten kan betala en prenumeration på ST-Computer.

Postgirots utlandsbetalning

Man skaffar först och främst blanketten för Postens utlandsbetalningar (se artikeln här intill). Därefter fyller man i den och går till Posten. Uppgifterna som man behöver är:

- Mottagande adress
- Falke Media
- An der Holsatiamühle 1
- DE-241 49 Kiel
- Tyskland

- Kontoinsättning utländskt bankkonto

- Mottagarens bankkonto: 0030001895

- Bankens namn: Sparkasse Kreis Plön

Bankens adress: Dorfplatz

DE-242 26 Heikendorf

Bankkod/SWIFT-adress:

BLZ21051580

Men innan betalning sker, skall du anmäla din prenumeration på st-computers hemsida <http://www.st-computer.net/>. Där kan du även ange om du hellre vill betala med kreditkort VISA/MasterCard. Priserna är för ett år 98 DEM. Vill man dessutom ha tidningsdiskett tillkommer 50 DEM och vill man ha deras läsar-CD som kommer ut kvartslvis, tillkommer ytterligare 60 DEM.

Läs mer på

<http://www.st-computer.net/>

UTLANDSBETALNING/BETALNINGSANMÄLAN

POSTGIROT

Kopia

Kod 2

Avsändare

Namn: JONAS MÖLLER-NIELSEN

Gata, bostad: DELENBERGATAN 23

Postnummer och ort: 22115, 15, 60700, RG

Personnummer (10 siffror): 60700-5570 +4630463593

Mottagare

Post: FALKE MEDIA

Gata, bostad: AN DER HOLSATIAMÜHLE 1

Postnummer och ort: DE-241 49, KIEL

Land: TYSKLAND

Landets kod: DE

Meddelande till betalkontrollör: KONTONR.: R10000314

Kontonr.: 12013

Kontoinsättning utländskt postgirokonto

Mottagarens postgirokonto

Kontoinsättning utländskt bankkonto

Bankens namn: SPARKASSE KREIS PLÖN

Bankens adress: DORFPLATZ

DE-242 26, HEIKENDORF

Bankkod/SWIFT-adress: BLZ21051580

Betalningsuppgifter (Råd gör gärna med din postkassör)

DEUT

Belopp i utländsk valuta: 195,73

Belopp i svenska kronor (SEK): 976,73

Exempel på betalkoder i olika länder: ABA 4 siffror (USA), FortCode 4 siffror (DE), BLZ 4 siffror (DE), BLZ 5 siffror (AT)

☒ Kontoninsättning Normal ☐ Kontoninsättning Express ☐ Kontant utbetalning ☐ Telegrammbetalning

För uppgifternas riktighet ansvarar

Debitör: 01009

Skuldkod: 2

Signatur: 01-463593

Fyll i av postkontrollör

Vid TPA: Mervärdet nr: Klacklag: Signatur:

Mr: Mrs: Miss: Telle tel nr:

DN 1 R10000314

DN 2 Postkontrollör

DN 3 Kundens ex

62 811007 24000010053 No 076-71

SparMiNT

av Jörgen Nyberg

Några av er kanske inte vet vad Sparemint är, så jag börjar med en kortare presentation. Sparemint är en distributörsanternare, baserad på Red Hat, där den kallas Redhat Package Manager (RPM). Dom flesta som provat Linux i någon form har nog hört talas om den. Arbetet med att anpassa Mint för RPM startades av Frank Naumann och Guido Flohr. RPM underlättar både för programmerare och vanliga användare, genom att det håller reda på alla filer som installeras, via en databas, vilket gör det mycket lätt att uppdatera eller avinstallera program. Speciellt avinstallation, är en sak som man inte kan göra manuellt när man börjar använda program som är portade från Linux, det blir snabbt tusentals filer. Databasen kan också bli lite irriterande, pga att RPM vägrar installera HTML-dokumentation, om du inte har en browser installerad. Men då finns det en smart funktion som kallas Provides. Skriver man, Provides: lynx, så talar man om för RPM att det ska installeras trots att man inte har Lynx i databasen.

Förberedelse för installation

Sparemint kräver några program, tar, gzip och cpio, för att man ska kunna installera det. Sparemint följer en standard som heter, Filesystem Hierarchy Standard (FHS), det innebär att program som är anpassade för Sparemint själva skapar dom mappar, om dom inte redan finns, som behövs när dom installeras. Detta gäller dock inte för toppnivån, som bara kan skapas av Mint självt. Dom mappar som behövs där är:

```
/bin
/boot
/etc
/home
/lib
/mnt
/opt
/root
/sbin
/tmp
/usr
/var
```

Om någon av dessa saknas i din Mint installation, så får du ange dom som symboliska länkar i din konfigurationsfil (mint.cnf). En är lite speciell, /boot är en symbolisk länk till C partitionen. Sedan måste även filerna /etc/group och /etc/passwd ändras, fast det är, i princip, bara en rad i varje fil. Gruppfilen (/etc/group) bör innehålla minst detta:

```
wheel: *:0:root
nobody: *:65534:
daemon: *:1:root,bin,daemon
kmem: *:2:
bin: *:3:root,bin,daemon
tty: *:4:
lp: *:5:daemon,lp
news: *:6:news
mail: *:7:mail
uucp: *:8:uucp
sys: *:9:sys,root,adm
staff: *:10:root
man: *:11
adm: *:12:root,adm,daemon
disk: *:13:root
mem: *:14:
games: *:20:
gopher: *:30:
dip: *:40:
ftp: *:50:
users: *:100:
```

och om jag minns rätt, så är det bara sista raden som ska läggas till. Lösenordsfilen (/etc/passwd) bör innehålla minst detta:

```
root::0:0:root:/root:/bin/bash
nobody: *:65534:65534:Nobody:/:
daemon: *:2:2:daemon:/sbin
bin: *:3:3:bin:/bin:
uucp: *:4:8:uucp:/var/spool/uucp:
news: *:6:6:news:/var/spool/news:
mail: *:7:7:mail:/var/spool/mail:
ftp: *:8:50:FTP User:/home/ftp:
adm: *:9:12:adm:/var/adm:
operator: *:10:0:operator:/root
gopher: *:12:30:gopher:/usr/lib/gopher-data:
sync: *:13:0:sync:/sbin:/bin/sync
shutdown: *:14:0:shutdown:/sbin:/sbin/shutdown
halt: *:15:0:halt:/sbin:/sbin/halt
games: *:20:100:games:/usr/games:
jn:?:500:100:Jörgen Nyberg:/home/jn:/bin/bash
```

samma här, tror att det bara var sista raden. Frågetecknet är där lösenordet för användaren ska stå.

Installation

Nu börjar det bli dags att installera RPM. Man kan kopiera över filerna från arkivet för hand, eller så skriver man:

```
tar cvf untarme.tar bin usr var
cd /
tar xvf untarme.tar
```

så installeras alla filer på rätt ställe. Sedan måste man initiera RPMs databas, vilket inte är så besvärligt, man skriver:

```
rpm --initdb
```

väntar några sekunder, och så är det klart. Nu kan du börja installera program från Sparemint. Nu kan det vara dags att nämna Provides igen, om man vill installera något, och RPM klagar för att man inte har ett visst program installerat, kan man få RPM att installera det ändå. Om RPM tex säger att man behöver programmet perl, när man installerar något annat, får man ändra en liten fil, som heter "rpmc" som ligger i mappen "etc", där man kan göra undantag,

```
#
# /etc/rpmrc
#
optflags: m68kmint -O2 -fomit-frame-pointer
Provides: perl
```

gör man så, installeras programmet i alla fall. Men man bör tänka på att programmet kanske inte fungerar som det ska utan perl. För att man ska ha någon nytta av Sparemint bör man också, med en gång installera några andra program. Bash, info och mintbin är lämpliga att börja med, sedan kan man utöka när behoven växer.

Kommandon

Några kommandon som kan vara bra att kunna, först och främst:

```
rpm --help
```

vilket visar en imponerande lista av kommandon. När man sedan ska installera något skriver man:

```
rpm --ivh q:/perl-5.6.0-3.mk68mint.rpm
```

eller om man vill uppdatera något:

```
rpm -Uvh q:/perl-5.6.0-3.mk68mint.rpm
```

Man kan välja att uppdatera även om programmet inte finns installerat innan, så slipper man komma ihåg 2 olika kommandon. Om man vill veta vilka filer som tillhör ett visst program:

```
rpm -ql ppp
```

eller om man vill veta vilka filer det innehåller, innan man installerat programmet, då skriver man:

```
rpm -qpl q:/ppp-2.3.11-1.mk68mint.rpm
```

Ett annat, väldigt bra kommando, om man undrar vart en fil hör:

```
rpm -qf /usr/bin/pl2pm
```

så får man reda på att filen pl2pm tillhör perl. Kan vara bra om man hittar någon konstig fil och inte vet vad den är till för. Om man inte vet vad ett speciellt program är bra för, kan kommandot:

```
rpm -qi perl
```

vara bra att ha. Då får man reda på vad perl är (ett programmeringsspråk). Och till sist, det kanske viktigaste kommandot, i alla fall enligt vissa:

```
rpm -e perl
```

om man tröttnar på ett program och vill slänga det.

Till slut

Sparemint innebär ett steg framåt för Mint, i alla fall enligt min personliga åsikt. Men man måste vara medveten om att man behöver, först och främst, mycket minne. Och lite storlek på hårddisken är väl inte heller någon nackdel. Sen skulle man nog inte tacka nej till bredband, det blir snabbt många Megabyte, vilket är den största orsaken till att jag inte installerat så mycket än. Det viktigaste som jag installerat, är nog Apache, så nu kan jag köra en komplett webserver på min Milan. Kan vara väldigt praktiskt när man håller på med HTML och CGI, jag kan direkt kontrollera att allting ser likadant ut i CAB och Netscape, eftersom jag har en Mac ihopkopplad med Milan. Frank och Guido gör ett jättejobb, det kommer nya eller uppdaterade program varje vecka, och mestadels från dom. Om ni blir intresserade så kan ni prova dessa adresser:

<http://wh58-508.st.uni-magdeburg.de/sparemint/>

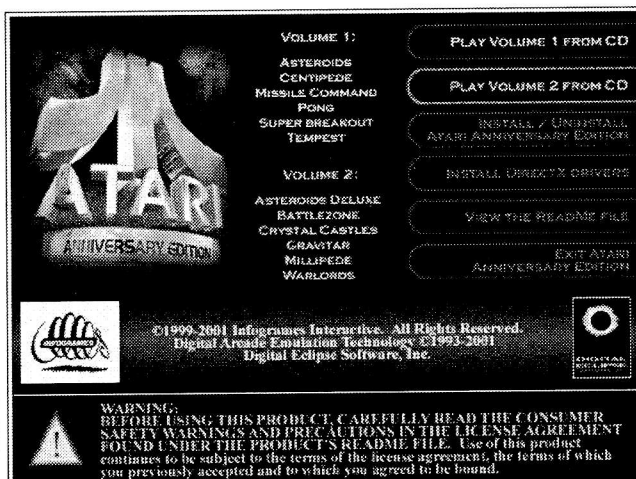
<http://www.freemint.de/en/>

Atari Anniversary Edition

av Mille Babic

Franska Infogrames har tagit fram en CD för att hem användare med MS Windows skall återuppleva glansdagarna med klassiska Atarispel. Att återuppleva tiderna framför spelhallarnas arkadspel sent 70-tal och början av 80-talet. Denna CD innehåller även andra godis som är till nytta för även användare med Atari och kompatibla datorer. Inga specifika program, men väl teckensnitt, bakgrunder och film. Annars är de till för att förvandla din PC till en sann Atari multimediaupplevelse med teckensnitt, muspekare och skärmläckare.

Infogrames lanserar som tidigare skrivet spel till moderna spelkonsoller, men vill absolut ha en stabil grund till detta med hjälp av etikett Atari. Att påpeka att Atari är synonymt med spel och på bland annat denna storsäljande CD presentera klassiker Asteroid, Centipede, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest med flera får inte bara oss Atarister att rysa till. Tunga titlar med lång historik med ytterligare godis som Battlezone, Millipede, Asteroids, Gravitar och Warlords där man inser hur stort Atari verkligen var på spel.

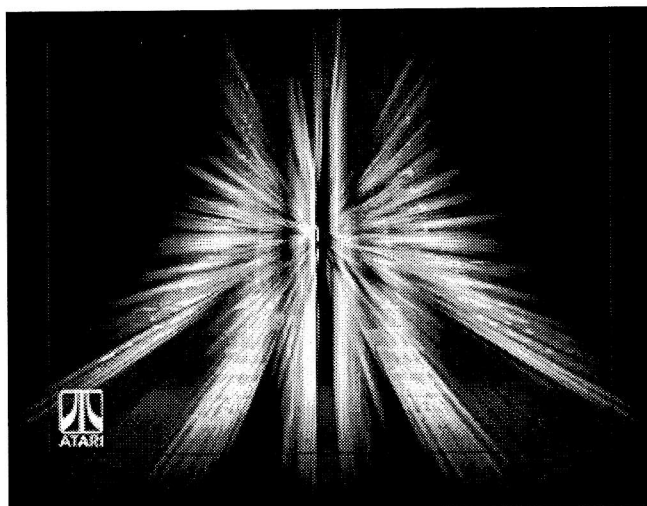


När CDn sätts in möts man av detta fönster där man kan direkt välja att spela från de två volymer som ingår eller att man påbörjar en installation som gör det möjligt att via startknapp eller ikon på både skrivbordet och aktivitetsfältet starta spelen. Otrorligt att något som DirectX är behjälpligt att spela Atarispel, som i detta fall. Detta mest för att det då går att använda joystick till vissa av spelen.

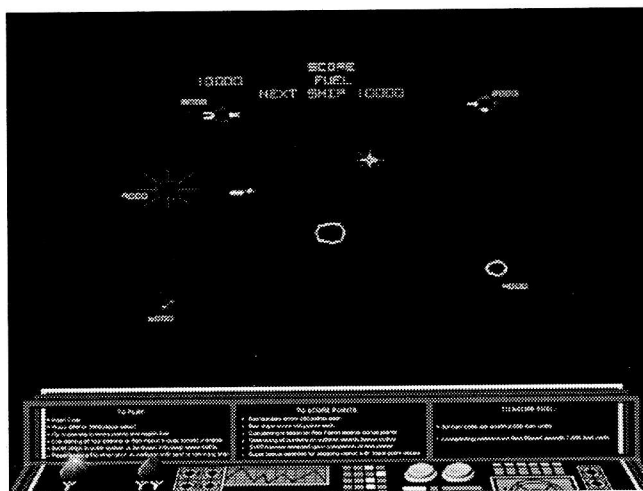
Titlarna går att spela i två olika lägen, autentiskt eller alternativt. Alternativt innebär lite tidsenligt ljud och spelkänsla men med det klassiska spelet som grund.

Det finns även ett inställningsfönster med ett antal flikar där man kan ställa in bland annat hur man med hjälp av musen

spelar klassiska spel som Missile Command, Centipede och Millipede där styrkula användes i original arkadspelen. För att ännu mer blidka datoranvändare som växt upp med dessa spel så har man medlevererat theman för Windows där man får bakgrundsbild, skärmläckare och originalljud från spelen att ersätta Windows olika ljud med.

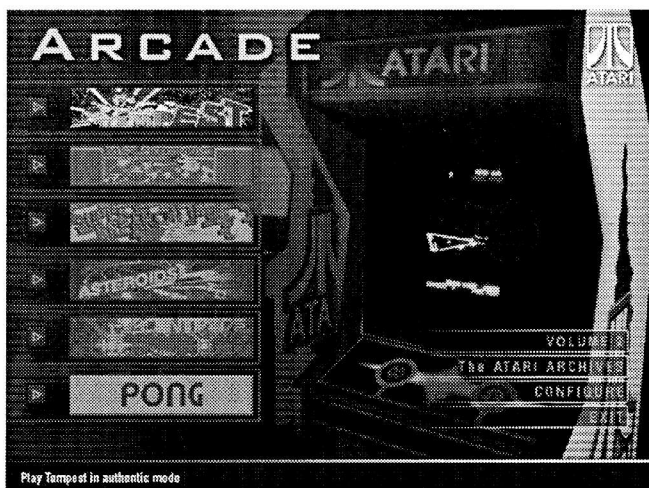


Fem av spelen använder vektorgrafik, en teknik som ledde till de första 3D-spelen. Battlezone för att ta ett exempel tog det första steget att använda tre dimensioner i ett spel, något alla spel använder idag.



Visst kan man vara två spelare i de klassiska spelen. Kanske inte lika rafflande som att vara två samtidigt i samma skärm, men när man börjar klättra i high-score listor i samtidig konkurrens, så är känslan av barndomen än mer förestående.

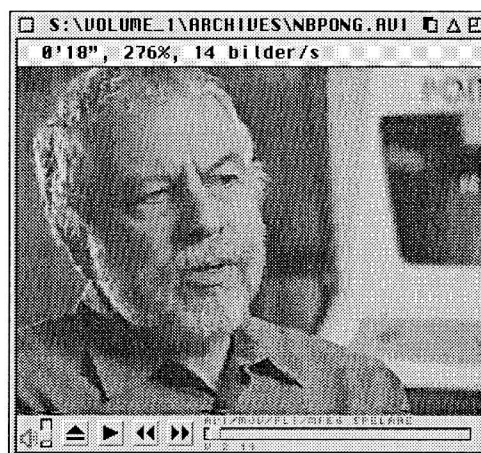
Det finns även så kallade "trainer" program för fyra av de spel på skivan. En "trainer" är ett program som kan slå på och av olika egenheter i spelet, som obegränsat med liv. Dessa program är tredjepartsprogram som ger sig på vissa minnesadresser och förändrar dessa. Det innebär att de måste köras i bakgrunden när själva spelen spelas. Trainers finns för Asteroids, Centipede, pong och Tempest. Dessa hittas på detta nummers tidningsdiskett.



Kapitlet med Atari Archives innehåller ännu mer av Atari tidiga glansdagar, där hittas mängder med originalbilder från spelen, avfotograferade faktablad, bakgrundsinfo om klassiska spel, och intervjuer.



Det intressantaste på CDn är de intervjuer man tagit fram med pong skapare Nolan Bushnell med intressant information om själva starten av spelindustrin och marknadsföringen av Atari. Olika video med sammanlagt hela 40 minuter i bästa föreläsningssanda hör man Nolan berätta starten i något som skulle påverka oss alla under hela trettio år.



Powermouse

av Urban Berggren

Power mouse alternativa möss del två.

Om man skulle ju kunna börja denna artikel precis som den förra, men det skall jag inte göra. Istället så skall jag säga så att om du är ägare av en Falcon eller Ste med trasig mus/musport och samtidigt ägare till en jaguar kontroller så är detta lösningen för dig.

Det här är också ett väldigt litet program, det tar enbart ca 1kb minne när det har installerats. När man kör installationsprogrammet så finns det inte så många val, närmare bestämt bara två, Default X move och default Y move. Dessa två val bestämmer hur många pixlar pekaren skall röra sig i vald riktning per tryck. Det går också att ställa in dessa parametrar under drift med hjälp av det numeriska tangentbordet på jagpaden. Installationsprogrammet skapar en ny fil, power_m.prg, vilken är själva drivrutinen som kan placeras antingen i auto mappen eller köras från befintlig plats.

Power Mouse har en funktion som jag genast blev kär i, nämligen den att man kan "låsa" vänstra musknappen. Det är mycket bekvämt att slippa sitta och hålla ner knappen när man skall kopiera eller snöra bort filer. Det tar ett tag innan man vant sig vid att köra musen med jagpaden, men när man väl vant sig så går det faktiskt mycket bra. Jag har testat Power Mouse på en Falcon och det skall enligt den välskrivna manualen (klart det behövs en manual för att förklara alla funktioner) även fungera med en Ste.

Power Mouse finns att ladda ner från rg.atari.org

Data Kommunikation

av Mikael Ljungberg

Hur det började

Det var under 1995 som det började, jag hade köpt mig en till STE och en SC1224 till den. Innan hade jag köpt en Star LC24-10, jag behövde kunna flytta filer utan att skyffla disketter. Enda lösningen är väl någon slags datakommunikatio/nätverks lösning mellan datorerna. Närverkskort fanns ju inte att få tag på alls, så det var bara att titta på vilka möjligheter som fanns.

Seriell kommunikation

Jag bestämde mig för att testa med att köra seriell kommunikation, jag satt dagen före julafton vid köksbordet och lödde ihop en nollmodemskabel avsedd för Atari efter portbeskrivningen för Atari's serieportar. Jag testade med programmet Flash, det funkade bra. Bäst funkade Terminalen i Harlekin II, i och med att jag ej hade någon hårddisk skapade jag en RAM disk på 2 Mega byte i vardera 2 STE datorerna. Överföringshastigheten var bra, nytta fanns då en av dem hade skrivare. Att då kunna flytta flerna, annars kom den väl till pass då jag hittade några bra manga bilder på en Amiga 600. Nollmodemskabeln passade och Flash användes.

MIDINet

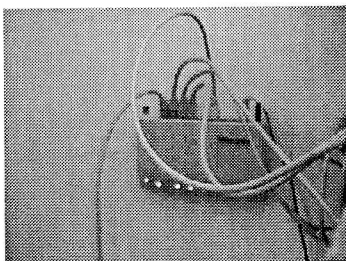
Vid besök på biblioteket och använde deras gratis internet dator den halvtimme man hade effektivt. Jag sökte Atari och hittade något om MIDINet, det var jag tvungen att testa. Då det inte gick att spara ner några filer beställde jag några ifrån Ola's PD, och skrev ett mail via hotmail till skaparen av Mikenet. Vilket var det av de Midinet program jag testade. Jag hade köpt mig en STFM, jag kopplade ihop dem i en triangel. Det funkade men överföringshastigheten var inte så hög, och hängde sig ibland då TOS har andra uppgifter för MIDI portarna.

Filutrymme

Jag fick tag på GhoST, en seriell kabel och en gammal pc i form av en 8086 fick tjänstgöra som filsparare. Det funkade fint att placera dokument och packade filer där, ända tills den gamla mfm hårddisken började bära sig åt. Internet växte och det talades om att bygga bredband.

Internet kom hem

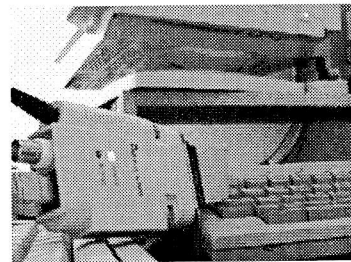
En dag fördes det liv i huset och de kom och satte in ett TP uttag på en vägg, då fick jag skrota mitt för (pc) uppbyggda koaxnätverk. Det blev att köpa hubb och TP kablar nu, men inget fanns för Atari'na än. De stod och väntade på sin tur, antalet Atari växte med 2



Falcon och en Mega STE. Så nu var hårddiskproblemet löst, men Internet då.

Atari ansluten till hubben

Tiden gick och skyffla lite disketter, så en dag kom info om en kille i Tyskland Elmar Hillgarte hade gjort en ROMport LAN adapter. Den beställdes givevis hem, detta var räddningen för Atari in i bredbands åldern.

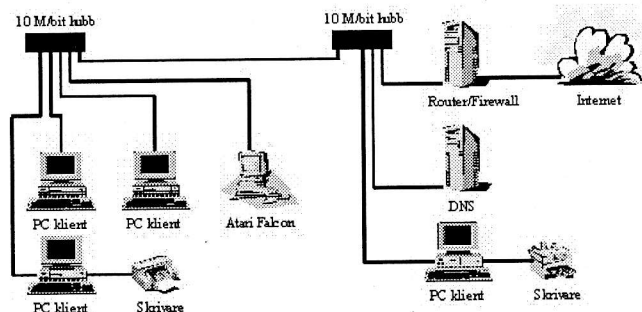


Nätet växte

Tillsammans med pc datorerna körde jag Internet på min Falcon. Det gick bra och hastigheten var bra, ända problemet var att alla datorerna var direktanslutna till Internet. Detta medförde att det pingades och annat, varvid ROMport adaptern fick ta emot massa trafik utifrån. Detta var inte bra och pc'na fick förses med firewall vilket inte fanns till Atari'n.

Behov att skydda sig

Jag började fundera på en Router mellan Internet och mitt eget nät. Ett tag testade jag Novell Netware 4.11, det verkade inte funka så bra då jag redan börjat kika på Linux. Det blev en testdator med Linux Redhat 5.2, den versionen hade in ipfwadm inbyggt fullt ut i kärnan. Då bytte jag till Redhat 6.0, det funkade. Som testdatorer fick en pc och min Falcon tjänstgöra, Falconen funkade bra genom routern. På själva påskafton 2001 såg jag hur matningshubben i sovrummet började blinka frenetiskt. Jag rusade in i data-rummet och fann att Linux routern floodpingade 2 adresser i Tyskland. Jag spårade upp crackern till Jerusalem, och skickade mail till dem drabbade i tyskland om vad som skett. Det blev att söka och stoppa i en firewall i routern, jag hittade TrinityOS Security anpassat för Slackware. Jag stuvade om den för Redhat, och nu var routern tilltäppt.



Vad det är idag

Routern blev seg med tiden, och internet gick slött genom den. Då fick jag tag på FREESCO, det är cISCO programvara. Den är fri och man bygger sin router själv, och den har inbyggd firewall som man själv kan lägga till om eventuella portar ska stängas. Den har även inbyggd http server i 2 varianter, en för publikt och en för administrering. Även en egen DNS placerad innanför routern. Med min Falcon med MagiC 5.20 kör jag internet, Mymail via en annan mail

adress jag har, Atariirc. Aftp har jag ej fått att funka en, jo AtariICQ går bra. Falconen med ROMport adaptorn funkade bra bakom router/firewall'n, då den tar emot och stoppar alla inetrångsförsök i form av portscan och ping mm. Routern syns heller inte utifrån, jag har stängt av all ICMP i den. Man vill ju vara ifred. Jag håller på och ska koppla in Mega STE'n via seriell kabel till Falconen. Det är inte riktigt kontakt, får väl ta en titt på nollmodemskabeln och eventuellt löda om den.

Framtiden

En månad, en vecka ett år, det beror på vad som händer och när det händer. Att tänka och planera för framtiden då Internet och kommunikation med omvärlden ökar kommer man inte ifrån. Atari'na ska konfigureras efter bästa förmåga att kunna kommunicera via Internet. Atari'na som jag är ser jag fram emot att dem allihopa ihop kopplade med seriella linor och via hubbar, ett seriellt uttag för anslutning av diverse 8-bit datorer. Med Atari i nätverket och dess stora användningsområde passar den bra in.

Cookies

av Mille Babic

Det har rikligt diskuterats vad cookies är och vad de åstadkommer. Mycket av dessa diskussioner har kretsat kring att det skulle vara farligt att låta webbläsaren acceptera dessa små datafiler utsända från Internet-platser. Att skaparen av en cookie skulle erhålla information om dig, din dator och inställningar. Detta är osanna påståenden och själv tror jag folk blandar ihop vad besöksräknare och olika script, som CGI och ASP kan erhålla för information från besökaren. Det går bara att lagra information om dig i en cookie, som du på webbstället själv har angett och skrivit ned i ett formulär, som namn och kontaktadress. Det är sedan bara webbstället som skapade cookiefilen som kan läsa den från din dator.

En cookie kan inte åstadkomma någonting efter att den landat på din hårddisk. Denna lilla datafil innehåller variabler och nycklar direkt relaterade till webbplatsen som skapade den åt dig. Vi skall noggrant i denna artikel titta nära på en cookie. Hur den ser ut, vad den innehåller den och hur kan man skapa en sådan. Ett vanligt nyttigt användningsområde för cookies är om man valt att man inte kan se webbplatsen med Flash. Det gör att man vid nästa besök inte frågas en gång till. Att det fortlöpande lagras värden om var på webbplatsen du varit för att nästa gång anpassa sidan.

Det finns två olika typer eller funktioner en cookie används för. Det finns de som är beständiga, det vet säga att de finns kvar på datorn även om webbläsaren avslutas och de finns tillfälliga cookies. Vissa cookies kan komma till dig även

om du specifikt inte varit på dess hemsida. Dessa kommer via reklam och annonser som finns på andras hemsidor.

Visst är det så att om du valt att stänga av att ta emot cookies, så bryr sig webbplatserna inte riktigt om dig alls och anpassar sig inte eller underlättar för dig. Det kan vara att du får logga in med lösenord varje gång, att ställa om inställningar varje gång du är där eller till och med att du får se gammal information och är tvungen att köra knappen uppdatera i webbläsaren ständigt.

Ett väldigt stort användningsområde vad gäller cookies är de som påverkar vilka annonser du ser på olika webbsidor. De vill försäkra sig om att du inte får samma annonser på bannern hela tiden utan att du erbjuds nya med kanske samma kategori du en gång valt att titta på. Detta har EU-parlamentet förbjudit att webbställen inte slentrianmässigt får skicka ut cookies, utan bara de som är lagliga är de som hjälper användaren att tekniskt ta sig runt på webbsidan.

Ett besök på Dagens Nyheter webbsida

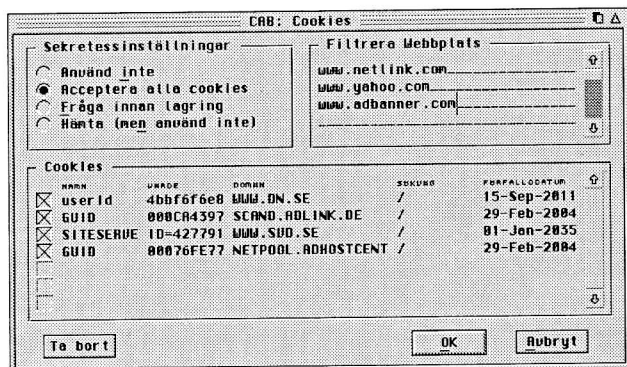
Vi börjar med att surfa till Dagens Nyheter hemsida för att ta del av aktuella nyheter, lite sportresultat och kanske ta en snabb titt på hur det står till med bostadsmarknaden i Stockholm. Denna webbsida sänder ut en cookie till besökaren och vi skall låta detta så ske och ta oss en titt på denna lilla datafil. Till vår hjälp har vi webbläsaren CAB 2.8 för Atari där tidigare versioner tog emot cookies men av någon anledning raderade informationen om dem, när webbläsaren avslutades.



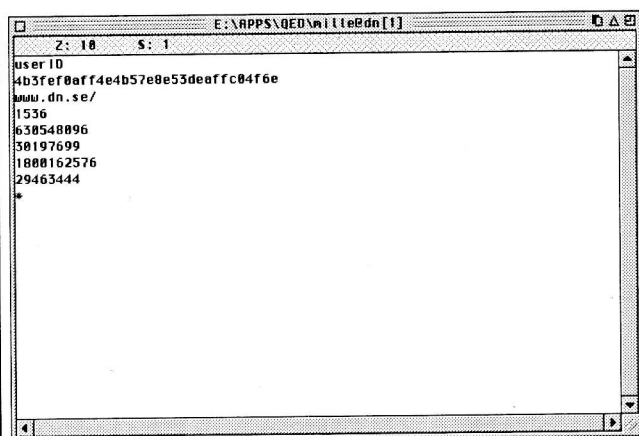
Några klickningar senare på webbplatsen med CAB hämtar en cookie som fint registreras och framträder i webbläsarens dialogfönster vad gäller just cookies. En bra funktion som CAB har där man kan ta bort enstaka cookies och även filtrera de webbplatser man vet skickar cookies även då bannern används på mångas hemsidor, som de från DoubleClick och köpbeteendegranskning från Amazon.com.

Fönstret visar tydligt att Dagens Nyheter sänder ut en cookie som emottagits av datorn. Nu är det så att CAB inte lagrar cookies som enstaka filer på hårddisken, vilket är vanligt

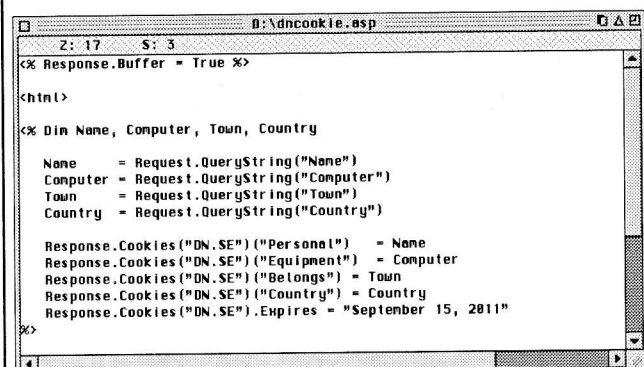
med webbläsare på andra datorplattformar utan samlar dem i en datafil kallad cookies.dat. Fördelen är att man inte får en massa datafiler i form av cookies lagrat på hårddisken utan kan hantera de enskilda mottagna cookies via ett dialogfönster. Givetvis kan man neka att hämta cookies, man kan ställa in att man efterfrågas först och man kan till och med hämta dem utan att de används.



Innehållet i denna cookie är knäpphändig och fyller egentligen ingen bra funktion för just användaren. Troligtvis vill DN se hur många unika besökare som hälsar på, för har du deras cookie så räknas du inte nästa gång du besöker dem. De vill säker även få en bild vilka avsnitt som besöks på webbsidan och hur ofta av samma personer, för att kanske satsa mer resurser på ett sådant, som nöje, sport eller bostadsmarknaden.



Att webbplatserna kan tillverka mer informationsrika cookies gör de genom att låta dig fylla i ett formulär där de inmatade värdena sätts till en cookie och skickas iväg till dig.



Ett exempel är koden till följande formulär, som frågar om ditt namn, vilken Atari du har och hur mycket internminne respektive hårddisk du har. Den görs med ASP och är inte relevant mot något program för våra datorer, men visar uppbyggnaden av en cookie på ett enkelt sätt.

```
<html>
```

```
<form method="GET" action="skapa.asp">
```

```
  Namn: <input type="text" name="Namn"
  size="18"><br>
```

```
  Atardator: <input type="text" name="Dator"
  size="18"><br>
```

```
  Internminne (MB): <input type="text" name="RAM"
  size="6"><br>
```

```
  Storlek hårddisk (MB): <input type="text"
  storlek="STORLEK" size="6">
```

```
<p>
```

```
<input type="submit" value="Skicka">
```

```
</form>
```

```
</html>
```

Här kommer sedan en kod som skapar själva cookien:

```
<% Response.Buffer = True %>
```

```
<html>
```

```
<% Dim Namnet, Datorn, RAMSTL, HDSIZE
```

```
  Namnet = Request.QueryString("Namn")
```

```
  Datorn = Request.QueryString("Dator")
```

```
  RAMSTL = Request.QueryString("RAM")
```

```
  HDSIZE = Request.QueryString("STORLEK")
```

```
  Response.Cookies("ATARI")("Namnen") = Namnet
```

```
  Response.Cookies("ATARI")("Datorerna") = Datorn
```

```
  Response.Cookies("ATARI")("RAMMET") = RAMSTL
```

```
  Response.Cookies("ATARI")("STORLEKARNA") =
  HDSIZE
```

```
  Response.Cookies("ATARI").Expires = "December
  10, 2002"
```

```
%>
```

För att skapa en cookie måste en buffert avdelas som skall lagra de olika värdena. Denna sätts längst upp i koden och därefter skapas variabler som skall användas och sedan att sätta i de värden besökaren angav i formuläret till dessa variabler. Vi sätter även ett värde som användaren inte kan påverka och det är när cookien skall tas bort från besökarens dator. Värdena hämtas med hjälp av QueryString i Request och längre ner i koden, så skapas cookien ATARI.

Papyrus OFFICE

Papyrus OFFICE version 9 är på väg att släppas. I november släpptes Windows versionen och nu i februari släpps TOS-versionen. Papyrus OFFICE har i version 9 bättre stöd för MS Word filer, både vad gäller import och export. Dessutom skall Papyrus OFFICE nu även stödja MS Excel kalkylark. Även där både import och export. Exakt hur många av funktionerna som kommer att stödjas när det gäller MS Excel är okänt för AtariMagasinet för närvarande. Papyrus OFFICE kan nu köpas direkt via Internet från R.O.M Logicwares hemsida och betalning sker med de flesta stora kreditkort, typ VISA och MasterCard. För mer info se: <http://www.rom-logicware.com/>

Calamus SL2002

Calamus är nu uppdaterad till SL2002. Bland nyheterna kan nämnas: Förhandsgranskning. Det är möjligt att se SoftRIP-utskriften på bildskärmen, färg-separerad och rasterad direkt på bildskärmen. Zoombar upp till 1 miljon procent. Lagerhantering. Det är nu möjligt att arbeta i lager. T.ex. kan man ha olika lager för olika språk i ett och samma dokument. Vid utskrift bestämmer du vilka lager som skall skrivas ut. Förbättrad hantering av textlinjaler. Förhandsgranskning av dokument i Calamus egen filväljare. Förbättrad dokumentssäkerhet med mera. För mer info se: <http://www.calamus.net>

Calamus SL2002 Lite edition/shareware

Calamus finns sedan en tid tillbaks i en lätt version som är Shareware. De första 30 dagarna kan man använda programmet och därefter måste man betala om man vill fortsätta att använda det. Priset är c.a. 500 kronor och kan beställas via Invers hemsida. Betalning via kreditkort. Detta skall jämföras med Calamus SL2002 i professionellt utförande kostar 3.000 kronor. Bland begränsningarna i Calamus Light är att bara ett begränsat antal moduler kan vara inladdade åt gången.

Calamus SL2002 Light tillsammans med PDF-print-modulen kan man för c.a. 1.000 kronor nu få en programvara för framställning av trycksaker och PDF-filer, som håller professionell kvalitet. Jämförbart pris för motsvarande program på andra plattformar kostar flera tusen kronor. Systemkrav: TT030, 10 Mb RAM, 10-50 Mb hårddisk, 640 x 480 256 färger eller mer och CD-läsare. För mer info se: <http://www.calamus.net> eller skriv till Indigo2 (på Svenska!)

sales-dk@calamus.net

MyMail

Det händer mycket på MyMail för tillfället. Den version av MyMail som är under utveckling då detta skrivs har nu stöd för semester-meddelanden. Det innebär att användaren kan skriva ett litet meddelande som skickas som svar på alla inkommande brev mens man är bortrest. Meddelandet kan t.ex. lyda: Jag är på semester och beräknas återkomma fredan 2 maj 2002. Jag kommer då att läsa ditt brev."

Detta tillsammans med funktionen att automatiskt kolla e-posten med jämna mellanrum, kommer att resultera i att alla som skriver e-post till användaren får ett automatgenererat svar. En annan funktion som också är inlagd är att MyMail automatiskt vidarebefordrar all inkommande post till en annan adress. Även detta används tillsammans med det automatiska hämtandet och skickandet av posten.

För att båda ovanstående funktionerna skall vara möjliga har funktionen att skicka brev direkt efter att hämtningen är slutförd, tillfogats. Det innebär att det nu även är möjligt att hämta och skicka post med en musklickning. Det allra senaste i utvecklingen av MyMail är avkodning av filer i BINHEX-format, som är väldigt vanligt på Macintosh, och därmed länge har varit efterfrågad inom reklambranschen. Alfatestning pågår för tillfället. Ännu så länge är det inte möjligt att själv skicka filer i BINHEX-format, även om det är något som Erik Häll på sikt vill ha med i MyMail.

För mer info se: <http://www2.tripnet.se/~erikhall/index.html>

ATARI MAGASINET

NR 4/2001 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägard

Nyheter
Andreas Sjöo

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

Upplaga
150 exemplar

Adress
AtariMagasinet c/o
Svenska Atariklubben
c/o Kenneth Medin
Inärogatan 12
418 74 GÖTEBORG

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

E-post
am@sak.nu

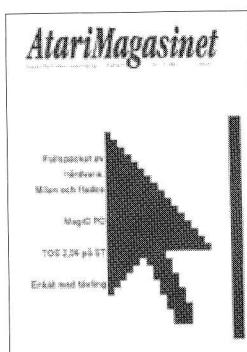
Internetleverantör



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 mail till oss. Bilder kan skickas i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande format.

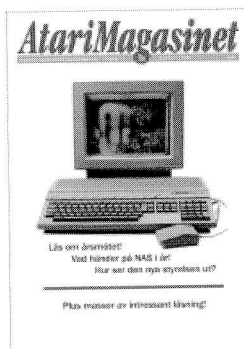
Beställ tidigare nummer av AM

Nummer 3 2000.



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 1 1999.

32 sidor. Tidningsdiskett 99-1. NAS 99. Bokföring 3. Atarin som text-terminal. 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.

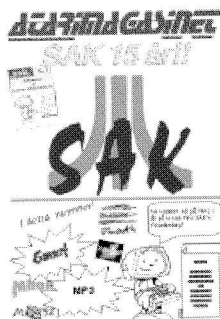
Nummer 2 1999.

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 Falkon. Notator. Gemar. Luna. CAB 2.8. Doom på Atarin. Skärmar om Falcar och skärma.



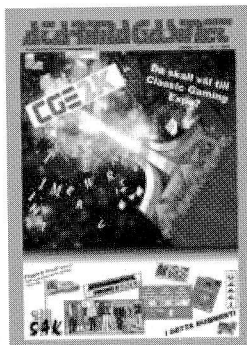
Nummer 1 2000.

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 2000.

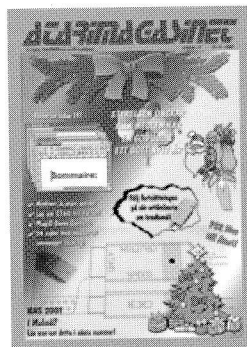
28 sidor. Tidningsdiskett 2-2000. Årsmötet fullständig rapport. Okami nyhetsgrupper med finess. aFTP skicka upp din hemsida. Smurf allmänt om ritprogramet. Effekter och sound del II. Vision grafikprogram. Pretty good privacy PGP). Bubbles. Telefoni. MagiC Game Contest 1999.



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

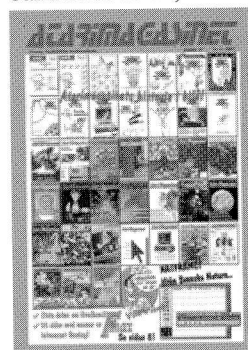
Nummer 4 2000.

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.



Nummer 1 2001.

24 sidor. Tidningsdiskett 1-2001. NAS 2001info, Natframe, Fmax, Seltos, Bredband sista delen, Kallelse till Årsmötet, Vitamin-kickar i hemstudion, Pegasus, Captain Void tillbaka.



Nummer 2 2001.

24 sidor. Tidningsdiskett 2-2001. Allt om årets Error in line, Koppla ihop din handdator med din Atari via STinG, Seriell mus på din Atari, Allt om MagiCNET, Information om årets NAS, Info ifrån STraight BBS.



Nummer 3 2001.

24 sidor. Tidningsdiiskett 3-2001. Nya skript till Jinnee, Samba, Skapa PDF-filer, MyMail, Porthos, CHKB, Atari Chatstation, Dator attacker, Snabb SCSI hårddisk, Nyheter i MagiC 6.2, Nytt om Okami.

