



Ordförande har ordet!

av Mille Babic

Att ha eller inte ha - Nätverkskort

Bläddrade en kväll igenom ett antal Atarimagasinet och för ordningens skull började jag från början. Då jag inte har äran att äga första numret av våran förenings-tidning, så fick jag nöja mig med nummer två. Redan innan jag hann bläddra mig igenom tidningen, så fastnade jag direkt vid en artikel skriven av Jonni Rutgersson.

Att ha eller inte ha – Modem! Artikeln var slående lik det som just händer idag och när jag läste igenom stycke för stycke, så fick jag det bekräftat. Jag läste alltså artikeln mångbottnat med något helt annat i tankarna. Vid genomläsningen böt jag ut ordet modem till nätverkskort och databas till Internet. Blev alldeles kall av resultatet, vilken bra artikel det än en gång blev och så rätt det kändes.

–"Denna gång skall jag skriva lite om varför man skall skaffa sig ett modem och vad man kan använda det till", skrev Jonni. Byt ut ordet till nätverkskort eller för oss med original Atari i hemmet, till LAN-Adapter. Hans svar var: –"Att komma i kontakt med en databas". Detta ord byter vi till Internet.

Jag fortsätter att citera med orden utbytta. –"Egentligen är det bara (nästan) din fantasi som sätter gränserna för vad du kan göra. Internet används vanligtvis för att "prata i", dvs att man skriver brev till varandra och hämta program som inte är copyright skyddade."

FidoNet byter vi sonika ut till News och baser till News-Servrar. –"Du kan sända brev som i vissa fall automatiskt överförs till andra News-servrar via det så kallade Usenet News. På så sett kan ett brev från dig spridas väldigt snabbt över stora delar av Sverige". Sverige byter vi ut till Världen.

–"Kan man ha ett modem till något annat?". –"Svaret är JA, det kan man. Man kan sända program direkt mellan två modem, vilket naturligtvis är mycket praktiskt. Tänk bara att kunna spela Falcon med kompisen i andra änden av stan via modem. Vad häftigt!!"

Tunga meningar i dagens bemärkelse. Den som försöker byta ut ordet Falcon till PC, så har vi i Göteborg ett berg kallad "ätte-stupa". Där gäller hoppa eller bli knuffad. Ännu mer underbottnat i genomläsningen av Jonnis artikel är vad nu som har hänt med STRAIGHT BBS. Bertil Jälgård kopplade bort databasen vid början av året och han bör även veta att det inte bara är han som kände ohåg av detta. Även vi andra som många av oss fann varandra i just denna BBS och fortfarande har kontakt med varandra känner olust vid detta. Kanske inte så hårt, som jag vill

efterlikna det till, att "navelsträngen" klipptes av från modern och det är dags att klara sig själv ute i en större värld än (Atari)familijs.

Atarimagasinet

Utgivningsdatum för detta nummer av föreningstidningen visar vilka problem vi brottas med. Bristen på artiklar är det avgörande största anledningen till den kraftiga förseningen. Ni får tro mig på mitt ord när jag säger att vi har prövat och diskuterat olika lösningar för att säkerställa denna för föreningen viktiga del. Vi har letat och även fått positiva svar om en ersättare till Bertil vad gäller sättnings av tidningen, dessvärre har det av olika anledningar inte lett någonstans. Vi har diskuterat att använda Atari att sätta tidningen med, men mycket är avgörande av att tryckeriet vill ha den i PDF-format. Det går att skriva ut tidningen på papper och sedan skicka in den för tryck, men då blir det dyrt och medlemmarnas pengar är inget man slösar med. Tryckeriet fotograferar av sidorna då och då blir det dyrt. Ett förfarande vi tidigare använde.

Jonas Möller-Nielsen såg till att undersöka andra tryckerier för vårt ändamål, men deras priser jämfört det billiga vi har på Chalmers Tryckeri var avgörande att stanna. Vi får ut tidningen till medlemmarna och det är viktigare än att den görs på en Atari. Kenneth Medin, vår kassör har på styrelsemötena, men även på årsmötet påvisat att det går precis runt. Vi har inte råd att ta på oss dyrare tryckning för vår tidning. Alternativt har vi även pratat om färre sidor och i förlängningen sämre kvalitet, men bedömt att tidningen anses som viktig för medlemmarna och att vi kan tappa ännu fler av er om detta görs.

Har låtit Johan Asserlund ta över ledning och planering för styrelsen resten av perioden till nästa årsmöte. Detta så jag kan lägga all min tid och tyngd att med Bertil ordna upp föreningstidningen. Det gick till slut att få ihop detta nummer, men för nästkommande ser det riktigt mörkt ut. Därför lägger vi ner lite "extra kräm" för att få ordning på saken. Vi skall snabbt få ut nummer två av tidningen utan kvalitetssänkning eller ett ihopkladdat kرافt.

NAS 2002

Vårt stolta Nordic Atari Show blir traditionsenligt även av i år. Efter att NAS tillfälligt lämnat Göteborg med att förra året hållits i Malmö, så provas nu Oskarshamn. Manar er att besöka vår hemsida för fortlöpande information, men även i de kanaler vi alla brukar husera i på Internet. Information om tillställningen finns även vidare i detta nummer.

Det är alltid en sann glädje och givande för oss alla när vi möts på annat sätt än via Internet. Här byts erfarenheter och hårdvarukomponenter, programvaror av olika slag visas, testas och lärs ut i olika nätverks- och operativsystem på ett brett spektra av Atari och kompatibla datorer.

fortsätter på sidan 9..

Innehåll

ATARI MAGAZINE NR 1 2002

FASTA PUNKTER

Ledare 2,9
Klubbinformation 4
Nyheter 5,6,23
Tidningsdisken 1

ATARI

STEEM - Hur man använder en PC på bästa sätt.	7
AMIGA 2002 - SAK på Amiga 2002.	10
TOWERS II - Plight of the Stargazer.	12
NAS 2002 - En idé blev verklighet.	16
QED - Ny version av denna texteditor.	17
DIVX - Spela upp DivX på din Atari.	18
MIDI - Del 1 i en serie om Midi.	21
ÅRSMÖTE - Årsmötesprotokollet ifrån årsmötet.	22
EMAILER - Ny uppdatering ifrån ASH.	23
NAS ANNONS - Här hittar info & karta till NAS.	24

Snyggaste vykortet på länge!

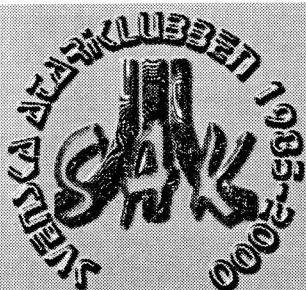
Detta trevliga vykortet damp ner i min brevlåda för ett par dagar sedan! Blev väldigt förvånad över att få ett så snyggt kort! :-) Man blir dock lite fundersam på färgvalet då kortet är rött med vit Atarilogga. Det visade sig att det var Martin Graiter som skickat detta till mig. Tack Martin! Det man kan läsa då förutom det Martin skrev till mig är följande, Atari is back! och att följande spel kommer att finnas i butik i juni: Unreal Tournament 2003, Neverwinter nights, V-rally3. plus en länk till

<http://www.infogrames.com>

Så Infogrames använder Atari för att marknadsföra sina spel till PC! Så gissa vad jag har fått loggan på framsidan ifrån! :-)

//Bertil Jägar..





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

KLUBBINFORMATION

Vår adress & Telefonnummer

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

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 rekommenderar 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>



NYHETER

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!



SCSI Ethernet

Anodyne Software har skapat drivrutiner för Daynaport SCSI ethernet kort. Nätverkskortet och drivrutinerna passar TT och Falcon, och även ST-maskiner med en SCSI-adapter som klarar 'bus arbitration'. Än så länge finns bara stöd för STING, men MiNTNet och MagiCNet rutiner bör komma inom en snar framtid.

Läs mer om detta på:

<http://www.anodynesoftware.com/ethernet/main.htm>

Aniplayer v2.20

Didier Méquignon arbetar flitigt vidare på Aniplayer som nu är uppe i version 2.20. Nytt i denna version är bland annat support för divx4 filmer.

Som vanligt hämtas Aniplayer från:

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

Aniplayer

Hang Loose webbsida

Med den lite lustiga adressen <http://www.atari-warez.com> har 'Bandit/CLiMATiCS' påbörjat att samla ihop massor av mjukvara till Atari. Målet med webbsida när att lägga upp all mjukvara som finns, online, men ej mjukvara som fortfarande kan köpas kommer-siellt.

<http://www.atari-warez.com>

AtariCQ 0.154

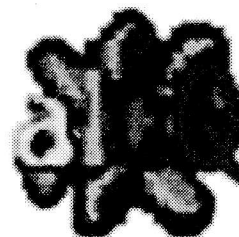
Utvecklingen av AtariCQ går stadigt vidare. Dan Ackerman har omarbetat OVL-filen för att den fungera ihop med de senaste versionerna av ICQ-protokollet, v8.

I användarinterface'et är bland annat detta nytt:

- * "Word wraps" beräknas om när meddelandefönstrets storlek ändras.
- * Kopieringsfunktion tillagd i fönstret för inkommande meddelanden.
- * Snabbare popup-menyer.
- * Stöd för 'StringServer' vid dubbelklick på en sträng i meddelandefönstret.
- * Högerklick på URL'er i meddelandefönstret presenterar alternativ via en popup.
- * Mycket snabbare rullning av text i meddelandefönstret och kontaktlistan.
- * Uppsnabbad laddning och sparning av användarinformation till hårddisk.
- * Nytt keyboardshortcut: CTRL+Enter skickar ett meddelande och stänger meddelandefönstret.

Mer information finns på:

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



STEEM

av Andreas Sjö

Hur använder man en PC med Windows på bästa sätt? Jo! Man låter den emulera en riktig dator! :) Steem är en STE-emulator för Windows 95/98/Me/NT/2000/XP och finns i skrivande stund i version 2.2. Steem är gjord med inriktning på att vara så enkel att använda som möjligt, och tillverkarna, Anthony och Russell Hayward, har verkligen lyckats.

Steem finns även för Linux, då kallad XSteem, men i denna artikel behandlar jag endast Windowsversionen.

Systemkrav:

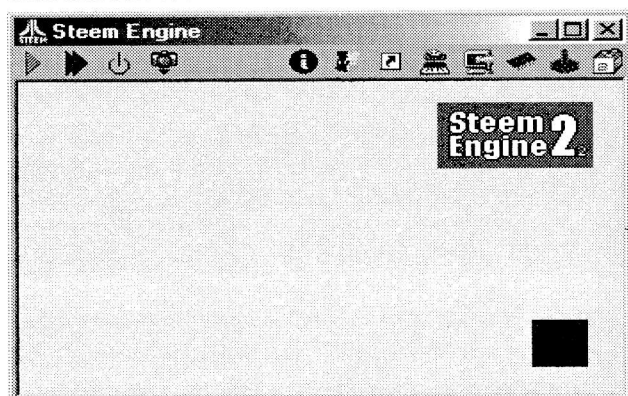
- * Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
- * TOS-image

Installation

I sann Atarianda så installeras programmet genom att packa upp en ZIP-fil till en mapp. Väl upppackat så är det bara att köra Steem.exe. Första gången man kör programmet dyker det dock upp några dialogrutor. Den första tackar dig för att du provar Steem och frågar om du vill skapa en genväg i startmenyn. Den andra informerar dig om TOS-images, som Steem behöver för att fungera och därefter kommer en filväljare upp där du skall peka på den img-fil du vill använda. En ny dialogruta kommer fram där du får välja om Steem skall sätta upp en hemkatalog för dina imagefiler. Detta behöver du inte göra nu, du kan lika gärna sätta upp en hemkatalog senare. I den sista dialogrutan väljer du om du vill emulera en hårddiskenhet och om Steem skall välja en mapp för detta. Du behöver inte bestämma detta nu, det går bra att göra senare.

Ni med bredband och mjukvarufirewall kommer förmodligen märka att Steemupdate.exe vill ut på Internet för att leta efter den senaste versionen. Låt den göra det. Installationen görs direkt online och du behåller dina inställningar. Nya versioner betyder bättre kompatibilitet! Då var installationen klar! Det är nu det roliga börjar!

Huvudfönstret



Om allt gått bra så har du nu fått upp emulatorns huvudfönster. Knapparna i övre delen av fönstret har lite olika funktion beroende på om man trycker på dem med vänster eller höger musknapp.

Grön pil, vänsterklick:

Används för att starta och stoppa emulatorn.

Grön pil, högerklick:

Kör emulatorn i slow-motion.

Röd dubbelpil, vänsterklick:

Kör emuleringen snabbare. (för otåliga :)

Röd dubbelpil, högerklick:

Om ett program stannat, till exempel i en svart skärm, så kan du genom denna knapp ändra färgen på allt som emuleras, och då förhoppningsvis se varför programmet stannat. (Till exempel att programmet väntar på en tangenttryckning, men texten fått samma färg som bakgrunden.)

"Power-knapp", vänsterklick:

Kallstart av emulatorn. Precis som om du stängt av datorn och slagit-på den igen.

"Power-knapp", högerklick:

Varmstart, dvs. en reset.

Kamera:

Klickar du här får du upp en meny där du kan spara och ladda "memory snapshots". Denna funktion tillåter dig att spara innehållet i emulatorns minne i en fil, för att ladda in det igen vid senare tillfälle. Detta kan vara mycket användbart i spel där en sparafunktion saknas, eller där spelet endast tillåter ett visst antal sparningar.

"I":

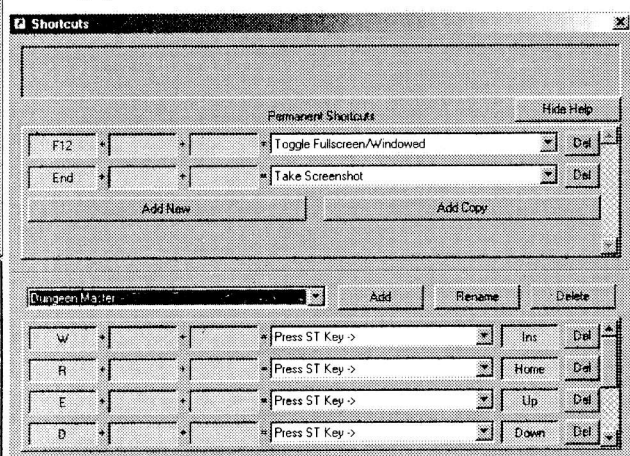
Information och hjälptexter.

4-Färger:

Om något spel inte fungerar som det skall i emulatorn, kan man göra en Patch som löser problemet. Information hur man skapar en patch finns på STEEMs hemsida <http://steem.atari.org>. Tillgängliga patchar hämtas automatiskt samtidigt som man letar efter uppdateringar till emulatorn.

Genvägsfil:

STEEM

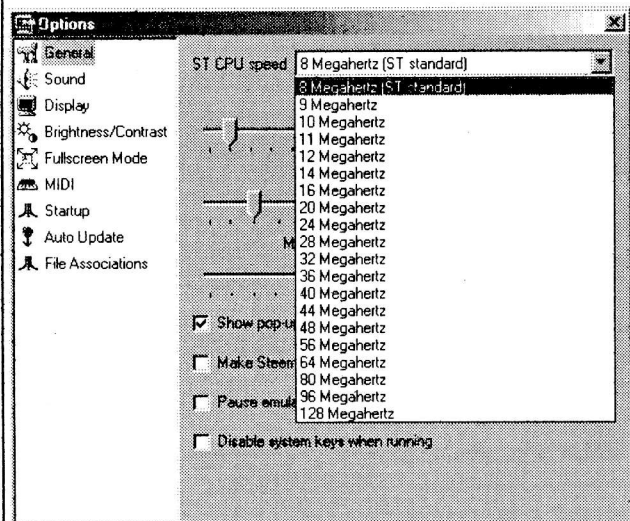


En mycket användbar funktion i STEEM är genvägarna. Här mappar du upp olika funktioner på tangentbordet, permanent eller endast för vissa spel. Eftersom PCns tangentbord saknar några av Atarins knappar, till exempel Help och Undo, så kan man med hjälp av genvägarna låta någon annan knapp på PCns tangentbord motsvara dessa. På bild 2 kan ni se hur jag för Dungeon Master "flyttat" Atarins Ins, Home, Pil Upp och Pil Ned till W, R, E och D på PCns tangentbord. Det är mycket lätt att skapa nya genvägar och som ni säkert förstår även mycket användbart.

Synth-knappen:

Här kan du exempelvis mappa Atarins parallellport till PCns LPT1, eller någon annan port. Det samma gäller för MIDI-portarna och serieporten.

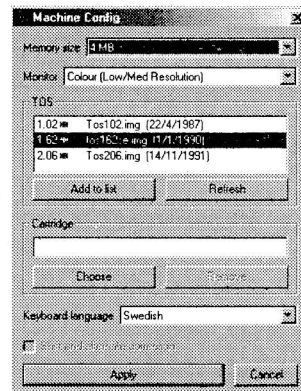
Dator+hammare:



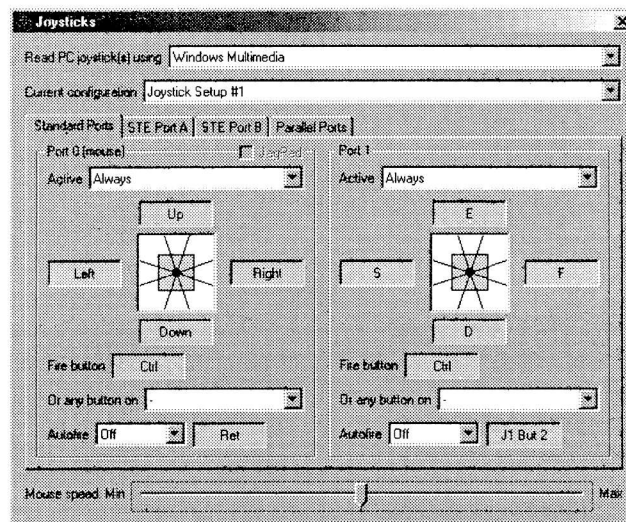
Här kontrollerar du alla grundinställningar i STEEM. Du kan exempelvis ställa in hastigheten på din "Atari", kontrollera ljudet, ställa in hur skärmen skall uppdateras, ändra kontrast och ljusstyrka osv.

Minneskrets:

I detta fönster bestämmer du hur mycket minne du vill ha i din "Atari", samt vilket TOS-image du vill använda. Du kan även ställa in vilket tangentbordsspråk du vill ha.

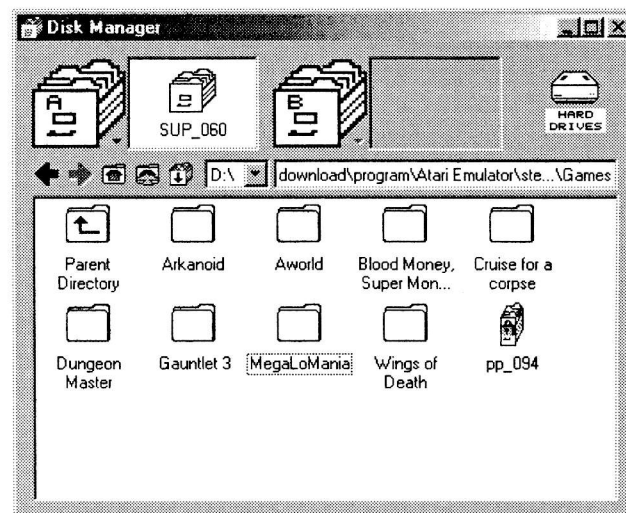


Joystick :



Om du har en joystick eller gamepad ansluten till PCn kan du här göra inställningar för dessa. Självt försökte jag använda en gamepad för att spela med, men kunde inte få "Fire button" att fungera. Jag kunde konfigurera själva knappen utan problem, men i spelet hände det ingenting när jag tryckte på den. Efter en ganska lång stunds testande kom jag på att man kunde skjuta med högra musknappen. Jag gick då in i genvägarna och mappade upp en av knapparna på min gamepad till "Press ST Right Mouse Button", och fick på så sätt Fire att fungera. Om detta är en programbugg vet jag inte men det verkar vara det, så det återstår att se om problemet försvinner i framtida uppdateringar.

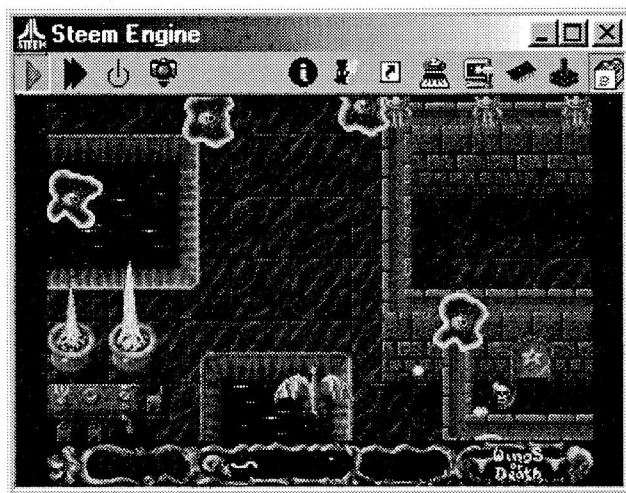
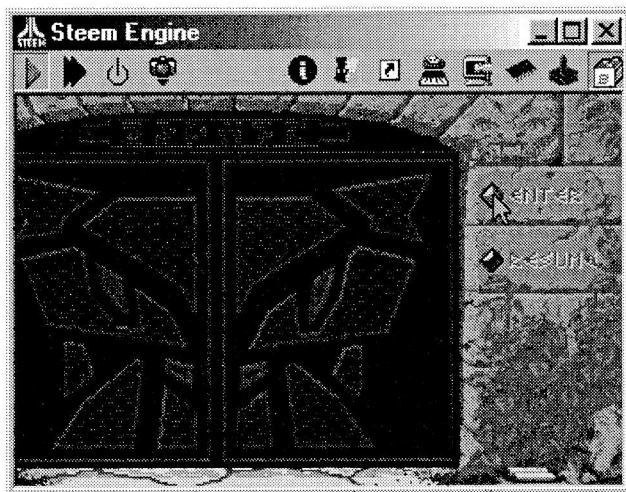
Enhetsikon :



Diskethanteraren. Här är din samling med virtuella spel-disketter. STEEM använder sig inte av vanliga disketter som du stoppar in i floppyenheten, utan endast av "diskett-images" dvs. en kopia av en diskett som en fil. Dessa filer kan vara i olika filformat (ST, STT, DIM, MSA) men för det mesta kommer spelen som *.ST eller *.MSA. I undre delen av fönstret ser du en mappstruktur där du förvarar och sorterar dina "disketter". I övre delen av skärmen ser du de bägge Atarienheterna A: och B: samt en knapp för hårddisk-enheter. För att sätta i en diskett i enhet A:, så använder man sig av dra-och-släpp tekniken. Ta den "diskett" du vill använda och dra den till exempelvis A:. Tryck sedan på power-knappen i huvudfönstret för att starta-om emulaton och boota på "disketten". Vissa spel kräver även en tom diskett för att spara spel på. Du kan med diskethanteraren enkelt skapa så många tomma "disketter" som du behöver.

Spelen:

Av de spel jag har provat så har de flesta fungerat bra. Det största problemet som råder är ljudet, som i vissa fall är mycket brusigt, om det hörs alls. Detta beror på att det är svårt att emulera STens ljudkretsar. Man kan bara hoppas att utvecklingen av STEEM går framåt så att även ljudet kommer emuleras perfekt i framtiden.



Länkar:

Du hittar många länkar till spel och annat rörande STEEM under information (knapp "i") i huvudfönstret.

För att komma igång behöver du dock dessa länkar:

STEEM Engine hemsida:

<http://www.blimey.strayduck.com/>

<http://steem.atari.org>

TOS Images:

<http://homepage.mac.com/carlhafner/AtariTOS.html>

Lycka till, och Happy Gaming! :)

// Andreas Sjöo

• fortsättning ifrån sidan 2..

• Vi har alltid utom under ett år haft återförsäljare på NAS och även i år är det möjligt att köpa hårdvaror, från datorer till IC-kretsar, mjukvaruprogram av alla de slag. Vad vi vet till dags dato är att "Bebben" kommer och där vet vi att han har alltid haft med sig hårdvarulösningar för Atari. Nick Harlow från 16/32-Systems har sagt sig komma och där har alltid funnits mängder med spel, CD-Skivor, operativsystem och program för programmering tillsammans med Jaguar och Lynx med tillbehör.

• Det finns fast Internet på NAS, så det lutar åt att våra nätverk vi smäller upp på NAS via ett backbone får snabba åtkomsttider inte bara internt utan även ut på nätet. Det går att första gången även sova över på ort och ställe och skall vara attraktivt för oss alla, men framförallt alla de som ständigt varje år efterlyst detta.

• Var beredda på en varm och spännande sommarhelg nu i slutet av denna månad nere i Oskarshamn även inomhus vill säga. Väl mött där och det är alltid trevligt när vi träffar varandra en gång om året och visar att Atari lever fortfarande starkt i Sverige.

• Mille Babic

Saknat denna tidningen?
BRA! Hjälp oss då med att skriva artiklar! Vi behöver all hjälp vi kan få..

SAK på Amiga 2002

av Mille Babic

Det började som en idé efter ett besök på den nyuppsatta hemsidan för Amiga 2002 och lades fram under övriga frågor på ett styrelsemöte. Vi slås liksom i samma division som Amiga, numera kanske inte inbördes utan att hålla stånd i denna enorma datorvärld av PC, Mac och Linux. Initiativtagarna för mässan var positiva för ståndtagandet och det gav lite mer rättfärdigande för m68k Power. Då huvuddelen av styrelsemedlemmarna finns i Göteborg och mässan skulle hållas där, så kunde tillräckligt med olika modeller Atari och kompatibla datorer samlas ihop på kort tid.

Mikael Ljungberg fann en bra anledning att ta sig till Göteborg. Efter att han hårt missade NAS01, som han såg fram emot så kom compensationen till sin rätt. Vägen in till styrelsen för honom, samt att klarlägga inriktning för NAS02 i hans hemmakommun Oskarshamn så var besöket om inte nödvändigt, men väldigt givande för oss alla. Han slafade över hemma hos mig, men fick erfara en kraftig förskylning som jag bar på denna helg. Blev sängliggande både dag och natt, tyvärr men han verkade klara sig bra med Atari maskinerna.

Styrelsen samlades med mig själv, dock utan min Falcon då det blev platsbrist av populariteten. Fick med mig en bärbar dator med MagiC-PC som tog mindre bordsyta. Kenneth Medin hade med sig en av sina TT030 och en Stacy, samt sin router. Jonas Möller-Nielsen kunde själv inte närvara, men väl hans Hades060 som glänste fint. Bertil Jägar hade med sig sin JaguarCD och ett antal spel som kördes bra varmt av gästerna på Johan Asserlunds TV. Mikael Ljungberg hade med sig sin Falcon och en låda i MIDI-Towerformat med disk och CD i.



Bild 1. Kenneth Medin, Bertil Jägar och Mille Babic.

Vi hade med oss ett bra antal av olika nummer av Atarimagasinet för att sprida intresse och svarade bra på frågor från nyfikna och intresserade besökare vad gällde

just Atari. En tillställning där vi fick visa att vi finns, visa olika typer av datorer och att föreningen lever i högsta grad. Vi är ju ett år äldre än den äldsta Amigaföreningen S.U.A, som också fanns på mässan.

Initiativtagarna hade ordnat upp tillställningen väl. Det fanns ständig förtäring av fyllda baguetter, kanelbullar, godis, chips och dryck. Detta då det hela hölls i just en oval restaurang på Lindholmens utbildningscenter och av personal därav. Tillräckligt med bord och stolar och ett kombinerat och lite avskild seminariedel.

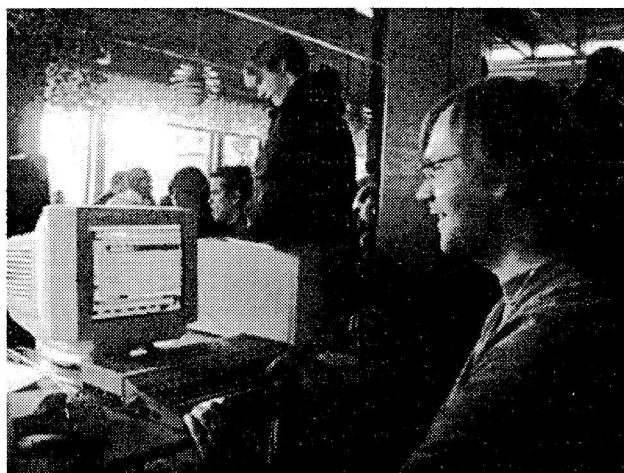


Bild 2. Mikael Ljungberg framför sin utrustning och tre Jaguarsplare i bakgrunden.



Bild 3. Atari Jaguar gick varm och var den enda spelkonsollen på mässan.

Bertils Jaguar var medvetet placerad mot den del av mässan som bestod av fika- och vilobord och blev på så sett en bra och rolig avkoppling för en del besökare. Alien vs Predator är ju annars högaktuell inom PC-spelvärlden just nu och var bra att visa upp denna tidiga version. Myst, Rayman och en del andra välkända titlar fanns att välja mellan.

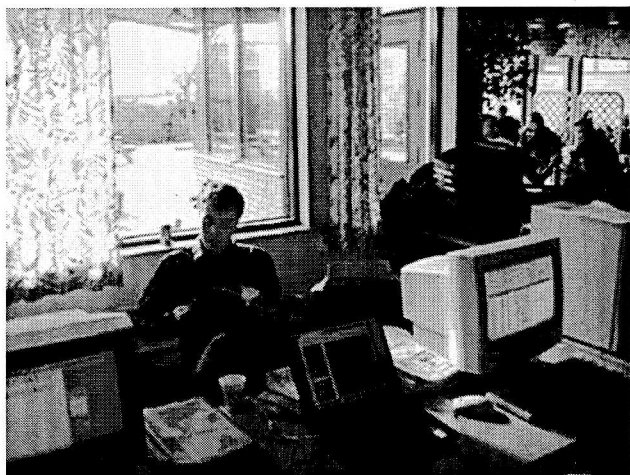


Bild 4. Ett tag ebbade luften ur mässan också. Bertil passade på att läsa fräska numret av Edge som hade Atari som tema.

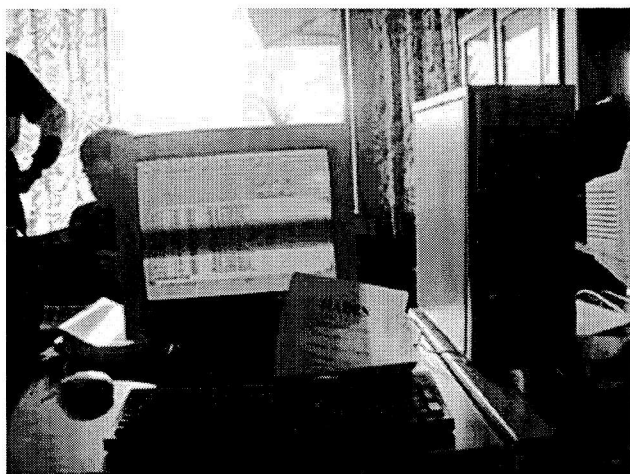


Bild 5. Jonas Hades060 visade att det fanns styrka hos Atari



Bild 6. I publikhavet syntes denna man med rätt tröja.

Jag hade själv med mig en lånad digitalkamera för att föreviga denna gemensamma samvaro med våra kusiner Amiga, men upptäckte ledsamt att den hade stått aktiv i

min ryggsäck och batteriet var urladdat. Tursamt så fanns dessa fotografier att erhålla efter klartecken av anordnarna. Kul att vi fastnade på den kameran, så pass redligt.

Det var inte bara Johan Asserlunds TV som var på mässan, mannen ifråga var själv där och vi hade även besök av Andreas Sjöo, samt Torbjörn och Henrik Gildå. I vimlet syntes även folk välkända från CCW. Några väldigt givande möten var med Iggy Drougge där det gav mycket tack vare mannens väldigt djupa och breda kunskap om inte bara Amiga utan av vår egen kultur. Hann dessvärre inte mingla allt för mycket, men träffade och samtalade med



Bild 7. Vi tackar S.U.A för dessa två bilder. Vi ser Kenneth sittandes med Andreas och Mille vid bordet, samt Johan i bakgrunden.



Bild 8. Kenneth Medins TT030 och Stacy i närbild. Ryggtavla på Mille med Andreas vid MagiC-PC, samt Bertil och Johan i bakgrunden.

Towers II

av Mille Babic

Plight of The Stargazer

Ett utsökt RPG-spel framtaget av JV Games, spel företaget som startade sin bana genom att ta fram just Towers II till Atari Falcon. Distributionen sköttes av Telegames 1995 och redan året därpå kom spelet för Atari Jaguar. Spelet är högaktuellt i år då det till sommaren skall släppas för GameBoy Color.

Historik

Historian kretsar kring ett slott på en ö kallad Lamini. En tidigare god man i ö-rådet kallad Daggan förblev sinnessjuk då han kom över övernaturliga krafter med hjälp av nyfunnen trolldom. För att skydda sig mot mänskligheten har han förtrollat slottets vakter och även skapat onaturliga ting som levande eldar, flygande ögon och människoliknande jättar i rustning av järn. Att slottet hade rikedomar av otaliga skatter var väl känt och flertalet tjuvar har ignorerat hörsägen om mystiska varelser och tagit sig in i slottet, men bara några få har lyckats ta sig därifrån efter att tidigt förstått att vända. Ö-rådet har även de sänt in folk för att försöka övertyga Daggan på bättre tankar eller i värsta fall eliminera honom. Alla dessa ansträngningar har misslyckats, ingen har kommit ut ur slottet. De få tjuvar som lyckats ta sig ut och en av dem som man lyckades gripa har verifierat att det finns mycket konstiga onaturliga väsen i slottet.

Det är din tur att ta dig in i slottet och detta ensam för att inte väcka för stor uppmärksamhet. Dessvärre så är Daggan i ett av tornen och enda vägen dit är en resa där du hela tiden får nya nödvändiga erfarenheter, möten med vakter och onaturliga väsen, men du stöter även på några av de tjuvar som tagit sig in i slottet men inte själva klarat att ta samma väg tillbaka. Några av dem hjälper dig med visdom och tyvärr de flesta är fientligt inställda mot allt utom sig själva. Du träffar även på andra människor som Daggan låtit bli att förtrolla för att de skall hålla rent i slottet, men även skelettdelar av de som slutat sin resa genom att ha mött de förtrollade vakterna och de väsen som rör sig i slottet. Du hittar nyttiga föremål som tar dig fram i spelet, som vapen, skyddskläder och rustning tillhörande riddare som med hjältemod försökt komma åt Daggan och du stöter på kluriga händelser som bär på en viss logik. Din styrka ökar genom framgångar och du kommer över pappersfragment med beskriven trolldom som ger dig ovanliga krafter att avancera framåt med. Din listighet, rörlighet och framåttänkande är det enda effektiva att lyckas och flertalet gånger låter vänligt sinnade, men instängda tjuvar dig att hitta saker de behöver i utbyte mot för dig nödvändig information att ta dig an motståndare som verkar och är omöjliga att besegra.

Introduktion

När spelet startat står man inför en meny med valen Introduction, Incarnation och Continuation. Det första valet är hur sheriffen i landet Lamini vägleder dig vad som egentligen har hänt i landet, vilka ansträngningar han och ö-rådet har gjort för att bringa ordning och vad du kommer att stå inför på din resa genom slottet. Det går alltid att avbryta honom med knappen Q.

Valet Continuation kan man bara välja efter det att man startat spelet och någonstans sparat läget så att säga. Det är vist att man sparar spelet på två val, då det kan visa sig att man gett sig in på ett ställe utan att ha ett tillräckligt bra vapen eller trolldom. Det skulle leda till att man hamnar i en fälla som tjuvar har hamnat i men inte kan återvända. Alternativet att ta sig ut finns alltid men det kräver list och snabbhet och det är aldrig kul att man måste fly som en rädd höna.

Incarnation ger dig i spelets början att välja fyra olika karaktärer. Namnivet heter de Gerand, Tasler, Merton och Andros. Dessa herrar har olika egenheter vad gäller styrka, list, snabbhet och att hantera trollformler. Det är inte utan anledning JV Games har valt detta sätt, det gör att man faktiskt spelar om spelet eller startar om allt när man märker att personen man valt har svårt att hävda sig mot övermäktigt motstånd. Merton är ett exempel på en man som har det svårt under spelets första delar men är effektiv med trolldom i spelets senare del.

Gerands bakgrund består i att han gått i sin fars fotspår. En far som var en duktig och välkänd fåktare. Under det stora kriget där både Gerand och hans far var inblandade, så fick han bevittna sin fars död i ett överfall och svor att ta itu med de mäktiga Sargons. Han var på väg med en båt till Airatose där ett stort slag är att vänta då han plötsligt hamnade på landet Lamini, 34 år gammal av en anledning som finns i Taslers historia.

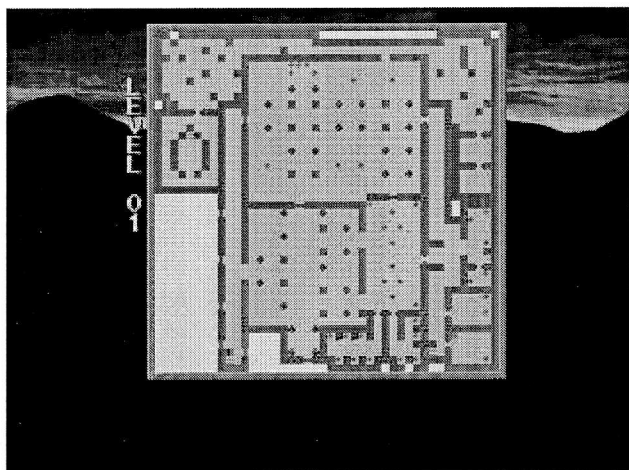
Tasler är bara 19 år och hatar att bli kallad pojke. I skuggan av sina äldre bröder kämpar han alltid för att bli likvärdig och även bättre än dem. Dessvärre satte Tasler eld på det skepp som skulle ta honom, Gerand och Andros till Airatose. Tasler testade styrka genom ett pappersfragment där en trollformel fanns nedskriven och råkade sätta eld på skeppet. Han anklagades för förräderi och stod plötsligt framför en man som var dubbelt så stor och med tre gånger mer erfarenhet. Denna man var Gerand och istället för att få stryk så blev de vänner.

Andros började sin bana som cirkusartist och skämtare av roliga vitsar, dessvärre så innebar kriget att folk inte har råd med lyx som att gå på cirkus och på så sätt drogs Andros in i kriget. Under den beryktade resan vräkte han ur sig skämt om Gerands kroppshydda och fick de andra att skratta glatt, tills Gerand smällde till honom och hängde honom med fötterna överst i ett rep.

Merton övergav sin släkt efter att inte orkat lyssna på deras prat om politik. Han sökte upp trollkarlar som påstod att de

hade magi och inflytande för att utmana dem tills han bestämde sig för att ge sig an den störste av dem alla, Saragon. På fartyget träffade han en icke namngiven trollkarl, som bytt sida i kriget tills han kom över vad Sargon egentligen hade för planer.

Dessa fyra har som sagt olika egenheter och var och en på sitt sätt får fart på spelet. Vid inledningen syns en tabell på vad de besitter i form av styrka (STR), Intelligens (INT), Visdom (WIS), flexibilitet (DEX) och status (CON). Det är så att alla behöver vila efter de blir attackerade och skadade. Bara att springa ifrån ett möte, vila och sedan ge igen. Bäst som nybörjare är att välja Gerand för att komma in i spelet och se miljöerna och träffa på motståndare. När spelet har startat så spara gärna i det läget också, inte för att det händer mycket i inledningen men för att slippa starta om. Höger musknapp växlar mellan de två lägen att röra sig framåt och slåss till att plocka föremål och mat.



Det finns en karta som hela tiden talar om var du är och har varit. Där du ännu inte satt din fot finns inget på kartan. En tanke är att det är den spelande karaktären som hela tiden fyller i kartan för att sedan hitta ut från detta enorma slott och ha kartminne var övermäktiga motståndare finns för att vist undvika dem. Snurra på tavlan med den spelades huvud, så framträder vilka kläder personen har på sig. I början finns inga kläder eller rustning alls. Inte heller har karaktären något vapen i händerna. Dessa får man skaffa genom spelet för att tåla mer stryk, men här finns också fack för magiska ringar och halsband med olika skydd. Hittar man en pilbåge så skall även pilarna hållas i andra handen osv.

Nycklar till dörrarna i spelet bärs oftast av en person utan att det syns att de har dem på sig. I början av spelet bärs de av människor som vårdar slottet. Det känns tungt att avliva dessa men det är enda sättet att komma över nycklar och öppna de stängda dörrarna. Hittar du ett fragment med information eller trolldom så klicka det i pannan på den person du springer omkring med, det vet säga på bilden i den ram huvudet finns. Sådan här information om hur man tar sig runt finns i den medlevererade textfilen towersii.txt

så vi släpper detta nu.

Det finns kedjor som hänger i vissa tak i spelet. Dessa skall man dra i och är kedjan ensam i rummet är det bara att dra den ned, men skulle det finnas flera så skall de dras i en viss ordning. För att komma underfund med vilken ordning, så brukar det finnas pappersfragment på marken som ger en glimt av hur man borde göra. Dessa kedjor öppnar en dörr i dess närhet. Tyvärr så är inte alla dörrar genomfart genom en vägg, det finns dolda dörrar också. En dold dörr ser man på att det finns ett litet gult handtag på vänster mitt på väggen. Tyvärr så är några dolda dörrar genomfartsleder genom spelet så fastnar du någonstans, så titta på kartan och föreställ dig var det borde finnas en dold dörr. Det finns upp till 20 unika karaktärer i spelet, vissa av dem i stor omfattning och vissa så pass unika och svårslagbara att man är glad att de inte finns i överflöd.

Atari Falcon

Telegames släppte Towers II till Atari Falcon 1995 med HighColor färguppsättning och mjuk 3D-scroll där man även använder datorns DSP för att frambringa en 16-bitars stereo modulspele. Det trevliga med detta spel är att det rör sig snabbt på en oaccelererad Falcon för att vara ett RPG-spel.

I januari 2001 lät JV Games släppa en version av Towers II till Atari Falcon utan restriktioner. Dessförinnan fanns det en dörr man passerade där spelet stannade och begärde en kod med tre bokstavskombinationer. Denna växlade varje gång man passerade dörren och fanns i den tryckta manualen på olika efterfrågade sidor. Hela spelet blev gratis och fullt ut spelbart och finns på detta nummer av Atarimagasinets extra specialdiskett bundlat med en extra lång version av denna artikel i PDF-format. Denna innehåller tips och viss vägbeskrivning av händelser som är svåra att komma på.

Det är alltid trevligt att stöta på spel som börjat sin bana på Atari och sedan hittat till andra datorer och spelkonsoller där de blivit framgångsrika.

Towers II kräver en Atari Falcon med hårddisk och minst två MB ledigt internminne. Vad gäller hårddisken så är det för att spelet är på endast 3.3 MB uppackat, men tillräckligt för stort för en diskett.

Av de 20 unika väsen i spelet man stöter på så är följande de mest vanliga i inledningsskedet:

Associates – Dessa tjuvar som stundom är vänner, för egen vinnings skull eller fientliga vid första kontakt. Ninja-klädda, snabba och med en special-dolk i handen de hanterar effektivt. Dessa finns praktiskt taget över hela spelet och man förundras hur vissa har klarat sig såpass långt. Deras list och snabbhet i form av rörelseförmåga har säkert varit bidragande.

Custodian – Dessa människor håller ordning i slottet, alltså

de städar och svabbar golven. Skulle man hugga på en så får man erfara hur effektiva de är med en mopp, de kan alltså effektivt slåss med den.

Daggans vakter – Daggan har hyrt in många vakter till slottet för att hålla inkräktare borta. Dessa män i tung rustning är inte de snabbaste, men instruerade att döda vid första anblick. De svingar sina svärds och många har fallit offer för dem i slottet.

Iron Golem – Om en man förvandlades till ett berg och hade en styrka som en Gud, så kanske han skulle ha en chans att matcha dessa järnklädda jättar. Den här typen hugger tre tjuvar på ett slag med sitt tunga svärd. Dessa skall man låta vara ifred och springa som bara den. Det hörs tydligt när denne är på väg mot dig och då tittar man inte efter den.

Testade att få ner en sådan och det går faktiskt. Det tar en timmes speltid där man får skjuta eld mot den, springa bort, sova och äta. Sedan attackera med eld igen. Typ 30 gånger. Är man stark nog så lättar man på ryggsäcken och tar dennes svärd, den hugger bra. Det finns röda riddare i slottet utan själ, dessa ärorika motståndare och är tio gånger lättare att bekämpa, men värdiga motståndare.

Historian utspelar sig i att Daggan blev riktigt osams med Salvon. Bättre fly än illa fäktade tänkte Daggan och stängde helt enkelt ingången till de övre våningsplanen i slottet med hjälp av en tingest kallad The Mace of Elements. Denna stav kommer man över tidigt i spelet, redan på första våningsplanet. Den ligger bara där på marken i ett rum med sex vakter. Denna skall man bära med sig genom spelet och ladda den när man ser ett runt gnistrande klot. När man laddat upp den med några av dessa klot, först då kan man med hjälp av staven öppna den av Daggan stängda dörren och fortsätta upp i slottet.

En första hjärnknäckare kommer i ett rum där fyra kedjor skall dras i en viss ordning. Hemligheten ligger bakom en välkänd dikt och de skall dras i ordningen, Desire, Hate, Love, which creates.

Köpte Towers II till Falcon för fyra år sedan och la ner mycket tid för att klura mig igenom allt. Först i slutet av spelet fann jag mig tvungen att söka efter hjälp på Internet. Kul var att jag fick tag på självaste Vince Valenti som gav mig ett tips hur att framskrida när jag var på självaste taket på slottet där det fanns åtta kedjor att dra i. Några av dessa skulle inte dras i och det blev bara stopp.

Spelet är en resa i fantasins värld och sög tag i en på ett sätt som gjorde att man bara skulle fortskrida oavsett vad man gjorde vid dessa veckor. All ledig tid gick åt att sitta och kämpa sig igenom för att bara komma längre.

Jaguar

Köpte en Atari Jaguar så sent som 2001 på The Nordic Atari Show, som hölls i Malmö. Priset för denna var endast 320 kr för en ny oanvänd Jaguar. Var ute efter Towers II och 16/32 Systems i form av Nick Harlow hade just detta spel. Att spelet sedan kostade 140 kr mer än Jaguaren får väl stå för kvaliteten för ett bra spel, så att säga.

Spelet släpptes till Atari Jaguar på cartridge 1996 bara ett år efter att den kom till Falcon. Här utnyttjades förvisso fördelarna med Jaguar, men bara till en viss del. Grafiken blev konstigt nog inte avsevärt bättre, vilket egentligen visar hur bra spelet egentligen är på en Falcon. Vince Valenti är mannen bakom programmeringen av spelet och till Jaguar lyckades han ordna upp att använda EEPROM till max för att användaren även skulle kunna spara spelet efter att Jaguaren stängs av. Givetvis finns valet att spara till RAM men detta minne är som sagt flyktigt. Valenti lyckades att få ner alla aktuella data för sparning i det 128 kbyte stora EEPROM. All utrustning, öppnade dörrar, döda motståndare, saker och tingest. Ett konststycke enligt honom själv, baserat på en intervju som gjordes.

Det jag tycker är tråkigt är att man inte tog tillvara på Jaguarens möjligheter till bra grafik efter att man haft den på Falcon. Det var först när spelet släpptes till PC man hade ordnat upp grafiken bättre efter att ha haft tid med detta. Synd egentligen då kvaliteten hade kunnats göra redan på Jaguar.

Endast vissa väggar hade ett nytt mönster till skillnad från Falcon och de luckor i golv och tak bar även de på detta nya mönster. Karaktärerna var helt pixlade på samma sätt och



de på



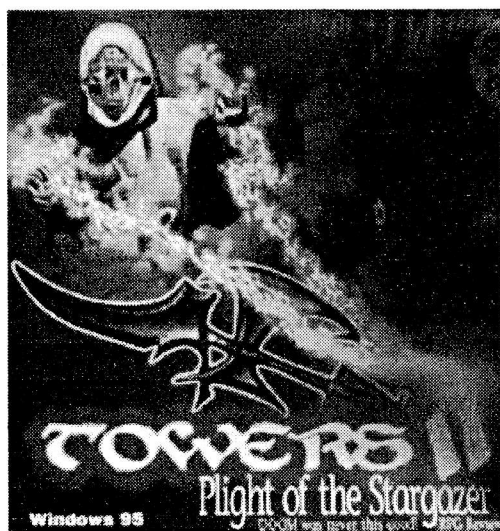


Det finns ett fusk till versionen för Jaguar, som gör en i stort sett odödlig. För att inte förstöra nöjet för någon som inhandlat spelet för dessa hundralappar, så finns det på den extra diskett som följer med tidningen.

Det här är ett spel som tar tid att spela igenom, vilket ger tjuvning att även sätta sig ner med en Falcon och sonika ta denna tid i anspråk. Det blir ett springande fram och tillbaka till redan avverkade våningar, då man behöver vissa föremål för att klara igenom vissa situationer. Föremål som ligger och skräpar i stort sett hela slottet. Man skall vara lyhörd och lyssna på de råd vissa av tjuvarna har att ge, läsa in textfragment som hittas i korridorerna för att få tips hur och var man skall avancera vidare. Detta gäller även om man gör sig odödlig med ett fusk, det är inte bara att storma fram och svinga de olika svärd, yxor, klubbor, pilbåge och andra tillhuggen.

PC Versionen

JV Games var även snabba att få ut en version till dåtida MS Windows 95. Här la man ner lite kräm i att ordna upp grafiken för att få spelet att sälja bättre. Det har funnits en demo-version för Towers II på JV Games hemsida men denna togs dessvärre bort för något år sedan. Letar man runt på Internet så hittar man den säkert någon annanstans. Självt fann jag den för två år sedan och tog vara på den i och med min passion för just detta spel. Spelet går annars att köpa via Internet.



Självt är jag fortfarande ovan att kontrollera Jaguar joypad och har lite lättare med att spela på Falcon och detsamma gäller demoversionen för PC. Det är lite plock med de olika objekt som finns i spelet, såsom nycklar vapenbyte, äta och sikta rätt vid konfrontationer, som det är många av och då känns datormusen mer rätt.

Ibland hamnar man för tidigt i ett skeende eller för långt in i spelet där man upptäcker att man borde gjort något innan och då blir det ett väldigt springande. Därför är versionerna för Falcon och PC lite bättre då man kan ha flera save-files till skillnad från Jaguarens RAM Save eller Cartridge Save.

Grafiken i denna version är märkbart bättre. Detta märks att väggar, golv och tak har mjukare färgtoner. Vad gäller de karaktärer man möter, oftast i en kamp, så märkte jag ingen större skillnad från motsvarande på Jaguaren. De finns på exakt samma ställe som på Falcon och Jaguar liksom alla föremål.

Game Boy

Telegames släpper till sommaren en version av Towers II för Gameboy Color. Nu kommer den alltså även ut för denna typ av spelkonsoll, ett tydligt tecken på att spelet har en bra historia och framförallt, att det är populärt. Tolv levels, hundratals monster och föremål, en avancerad AI, digitaliserade konversationer, stöd för länkkabel och två spelare.



NAS 2002

av Mikael Ljungberg

En idé blev verklighet

Efter jag varit vid NAS 2000 i Göteborg fick jag en dag en idé om att arrangera någon form av ett dataparty i Oskarshamn. Frågan var hur stort skulle det bli, för 100 talet personer eller bara en liten skara. Jag funderade och funderade, vilka datorer skulle ingå i parken. Jag rensade bort PC och Mac med en gång och andra större kylskåpsmodeller, kvar blev hemdatorerna Atari och Amiga, kanske även C-64 eller äldre Basic historier. För att hålla bra standard på partyt hade jag två krav, dels ska man kunna vara där på natten och en internet anslutning. En dag under hösten 2001 pratade jag och Mille Babic på IRC lite löst om att träffas, då nämnde jag att jag haft funderingar på en form av dataparty. Samtalet ledde fram till att vi skulle eventuellt träffas i en hyrd lokal i Oskarshamn under våren 2002, en sluten träff enbart för SAK medlemmar. Inget blev bestämt och tiden gick.

Så en dag under våren ringde Johan Asserlund till mig, och ställde frågan. - Skulle du kunna anordna NAS i Oskarshamn i år?

Fick i filuren förklarat för mig att Mille Babic hade nämnt om det vi hade pratat om på IRC. Och istället då kunde vi lika gärna fixa hela NAS i Oskarshamn, jag fick någon dag på mig att fundera över saken. Jag tror jag ringde samma kväll, åtog mig att göra allt för att ordna NAS i Oskarshamn. Johan Asserlund försåg mig med den info jag behövde.

En stunds funderade över tänkbara lokaler, börjades det att ringas och åkas till diverse stället i jakt på en passande lokal. Ett lärde jag mig, skolor ska man akta sig för. De man talar med på skolorna lider på något sätt av nedsatt social kompetens, eller måste det vara något annat som de bar sig åt när jag talade med dem. Riktningen gick till en lokal som en datorförening haft en gång tidigare, den ligger visserligen i samma bostads område som jag bor. Men lokalen har internet anslutning och man kan vara i den under natten, förutsatt att man inte för något oväsen. Jag kontaktade Byggebo som har husen lokalen finns i, vid närmare eftersök kom jag fram till att det är Café 12:an som äger lokalen. När väl lokalen var bokad skulle det skrivas kontrakt, som efter en rundvandring och dragits genom valsen några gånger slutligen blev underskrivet.



Oskarshamn

Är en liten lugn hamnstad, så här på våren kantas hamnen av människor då och då. De fiskar strömming, vissa har rest hit ifrån inlandet för att kunna fiska sig färsk strömming. Här finns mat affärer, de flesta av märket ICA. En ansamling av pizzerior och kebab restauranger finns representerade tillsammans med andra restauranger.

Oskarshamn är inte så stort till ytan, med min mountainbike klarar jag av att köra på 10-15 minuter ifrån ena ändan av stan till andra, dock stannar jag ej vid några trafikljus utan bara blåser på. Det gör att staden känns lite hemtrevlig att bo i, då jag är uppvuxen i ett mindre samhälle väldigt nära skogen.

På sommaren blir det liv i och med turister och färje linjen till Gotland. I år har vådrets makter sett till att strömming fiskarna blir utan strömming, det har blåst ifrån fel håll och tomma revar har skrämt bort fiskarna. Det finns väl lite ishockey och sånt sport som inte alls intresserar mig.

Kristineberg

Den lägenhet jag har finns i samma område som NAS ska hållas i, gång avstånd ifrån mig så pass att pizzen är varm när jag kommer hem. Jag bor i ett av de 3 höghus som finns, annars är det 3 och 4 våningshus i området som ligger lite söder om stadskärnan.

Ett antal år sedan renoverades alla hyreshusen i Kristineberg, strax efteråt drogs det in kabel för internet i alla lägenheterna. Här finns ett litet centrum bestående av kiosk och diverse affärer, det finns 2 pizzerior i området. Tyvärr har en Bosnier som hade ett bra Café lagt ner sitt Café Fresh, synd för vart ska jag nu köpa burek.

Pub & Pizzeria 12:an

I mitt lokalsök blev det helt enkelt en lokal hos Pizzeria 12:an i området, priset och möjligheterna var bäst här. Ihab Higazi ifrån Israel köpte för några år sedan Café 12:an som det hette då, till lokalen hör även 2 andra lokaler som ligger på varsin sida om Pizzerian. Den ena av dem som i sig består av 5 rum med en liten korridor i, är den där i NAS kommer att husera.

NAS kommer att hållas öppet under natten, och med 5 rum finns det möjlighet för de som vill att sälla sig till ett rum att avnjuta sömnen. För den mycket hungrige finns Pizzeria 12:an mitt emot, ifall denne inte vill ge sig iväg för långt. Maten är god i 12:an, lokalen ligger på bottenplanet av ett hyreshus. Det finns lägenheter ovanför, då låg ljudnivå måste hållas under natten dvs fre-lör 23.00-06.00. Man går in på baksidan av huset för att komma till den lokal där NAS ska hålla husera. Parkering finns på andra

sidan vägen uppe på ett parkeringshus.

Min tanke om NAS

Det ska väldigt intressant, en data träff ger så mycket. Träffa människor med ett gemensamt intresse för datorer, musik mm. Få nya tips och kunna ge tips till andra.

Trevligt att få träffa SAK gänget igen, jag hoppas det kommer så många som möjligt. Intressant att vi bjuder in Amiga användare att medverka i NAS i år. Att få tid att tala med många, gärna träffa nya hemdator användare.

En dator park bestående av bara Atari datorer, dock ett antal Amiga i år. Atari och Amiga är ju väldigt lika i sin uppbyggnad, dock skiljer OS och filsystem. Stort intresse drar de CT2 försedda Atari datorerna och andra obskyra hembyggen, de nya Atari klonerna är inte så dåliga heller. Det skulle vara kul att se Atari 8-bit på NAS också.

Mjuk- och hårdvaru försäljare ingår, liksom andra finns det alltid något i hård- och mjukvaru svängen som man vill ha till sina älsklings datorer Atari. Nog ska jag göra några fynd hos dem i år, hoppas även att andra finner vad de söker.

En 486:a ska byggas och vara en Linuxbaserad router med firewall, bakom den kan vi sedan i lugn och ro bygga våra egna nätverk med tillgång till Internet. Hubb kommer finnas i och med anslutningen sker med TP kabel, de datorer som inte har LAN adapter får vi ansluta seriellt. Alla datorer kan prata med varandra på ett eller annat sätt, vi ska bygga nätverk och subnät. I möjligaste mån doku-mentera det inför framtiden.

Slutord

Jag vill att så många medlemmar som möjligt kommer och besöker NAS i år, då vi kan träffas runt vårt Atari intresse. Vi ska ha roligt, en helg vi kommer att minnas. Ta gärna med er andra intresserade, alla är välkomna att komma till NAS. Jag ska själv ta med min Falcon och en STE till lokalen, för de som så önskar kan vi avlägga liten visit hemma hos mig, om ni orkar se mitt datarum. Jag kommer själv att finnas tillgänglig i lokalen från och med fredag 28/6 då lokalen öppnar, dels kommer jag att ha hand om nyckel och om någon behöver fråga om något. Någon gång under dessa 2 dygn ska jag försöka sova lite ;-), det ska bli kul. För lite info om mig och mina datorer mm kika på en av mina hemsidor.

<http://hem.passagen.se/mljmac/?noframe>

Mikael Ljungberg

mratari@telia.com

QED v5.0b2

av Mikael Folkesson

QED

Det har kommit en ny version av texteditorn QED. Heiko Achilles har tagit över utvecklingsarbetet av iallafall min favoriteditor, en utveckling som legat nere sedan 1999 då Christian Felsch släppte version 4.53.

Då versionen är en beta är det inte helt säkert att den är 100 % tillförlitlig, Heiko skriver att han rättade till en bugg som han tror gjorde att programmet hängde sig ibland, men eftersom det inte hände så ofta kan han inte vara helt säker.

Vad är det då för allt möjligt nytt godis som kommit i den nya versionen? I princip är det en del små bugfixar och småsaker som förbättrats. Men, det finns också en ny funktion som många kanske känner igen från texteditorer på PC; Syntax Highlighting.

Syntax Highlighting är när vissa bestämda ord som t.ex. int eller void eller /* kommentarer */ markeras visuellt, vilket åtminstone ser ganska kaxigt ut. Vissa anser nämligen att det bara blir lite plottrigt och oöverskådligt, men det kanske är en vanesak. I QED är syntax highlightingen fullt konfigurerbar. I vilket fall som helst är det en stor glädjande nyhet att utvecklingen av QED nu återupptagits.

Testa själva, programmet, såväl som källkoden, finns att hämta hem från nedanstående adress.

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

/ Mikael Folkesson

DivX

av Mille Babic

Vad är MPEG-4?

Formatet möjliggör att komprimera fullskärm digital video, som DVD med MPEG-4 och ljudkomprimering med MP3 och detta för att kunna distribueras via ADSL eller kabelmodem över Internet för första gången. Filmerna spelas upp med fristående program, som DivX Video For Windows (www.divx.com) eller med hjälp av ett tillägsprogram (DivX Codec) till Mediaspelaren i Windows om man använder en PC eller motsvarande för AniPlayer om man använder Atari. Annars är Apple QuickTime 6 den riktiga stora nyheten, då hela produkten bygger på MPEG-4 och släpps under sommaren. För närvarande så håller Apple på att få till licenserna som skall hålla ihop produkten och det rör sig om 18 patent, som skall ha betalats, var och en runt en miljon dollar om året, samt 25 cent för varje MPEG-4 produkt Apple släpper ifrån sig. QuickTime 6 är en viktig uppdatering av operativsystemet Mac OS X, som går under arbetsnamnet Jaguar.

MPEG-4 är en ISO/IEC standard framtagna av MPEG (Moving Picture Experts Group). En kommitté som tagit fram MPEG-1 och MPEG-2, standarder som gjort det möjligt att ta fram interaktiv video på CD-ROM, DVD och digital TV. MPEG-4 är resultatet av en internationell satsning som involverat hundratals ingenjörer och utvecklare över hela världen.

MPEG-4 version 1 blev godkänd av MPEG i december 1998, bakåtkompatibla versionen 2 frös man i december 1999. Tanken är att varje version blir bakåtkompatibelt ett steg i versionsnumreringen, som senaste version N skall vara med version 3 när den blir godkänd av gruppen. MPEG-4 definierar verktyg för avancerade algoritmer för audio och synlig information. Dataströmmar från kodning kan hanteras och distribueras på olika sätt, som sparas ned eller skapa presentationer hos mottagaren. Utdata skickas till två huvudsakliga nivåer, den ena är till en 3D-miljö full av objekt där betraktaren kan interaktivt vara med och påverka, samt den andra nivån som är intressant för denna artikel och rör DivX där man riktar in sig på ett objekt, slutmålet i AniPlayer.

Vad är DivX?

DivX är en teknologi för MPEG-4 videokomprimering som låter dig skapa eller titta på video med en hög visuell kvalitet med relativt liten filstorlek. Man kan krasst säga att MPEG-4/DivX är för film vad MP3 är för musik, att med små filer och god kvalitet göra överföringar på Internet möjligt, samt kunna lagra eller spela upp dem med en "normaldator" utan behov av extra hårdvara. Har man fast Internet med ADSL eller kabelmodem, så tar en filmöverföring via Internet 45 minuter för en film som är

1.5 timme lång. Den kan sedan lagras på en CD-ROM skiva. Detta har gjort att populariteten för formatet är så stort. Tanken är egentligen att man skall kunna hyra en film att titta på från Internet under en viss tid, men det är knappast detta som gjort formatet populärt, utan en möjlighet att lagra ned en DVD-film till datafil med god kvalitet.

Samtidig utveckling av en Codec för DivX sker under namnet OpenDivX, vilken startades som Project Mayo förra året. Båda dessa codec är kompatibla med varandra, vilket innebär att en film komprimerad med DivX är körbar med OpenDivX och vice versa. Öppen källkod ger i detta fall möjligheten att nå ut till just Atari och Amiga.

Konvertera DVD till DivX

Artikeln vänder sig till möjligheten att se film på en Atari eller kompatibel dator med hjälp av en DivX Codec och AniPlayer som filmvisare. Hänvisar till Internet för möjligheten att själv kunna spara och komprimera en DVD-film med DivX med MS Windows eller Linux.

För att själv skapa film i DivX krävs ett antal programvaror och givetvis en DVD-spelare och detta görs i olika steg med rippning av filmen med DeCSS, sammanslagningar av VOB-filer, konverteringar mellan MPEG och DivX och detsamma vad gäller ljudet med AC3ED. FlaskMPEG är annars ett program som brukar användas i sammanhanget och det finns guider på Internet som skriver hur man konverterar DVD/VOB till en DivX kodad AVI-film.

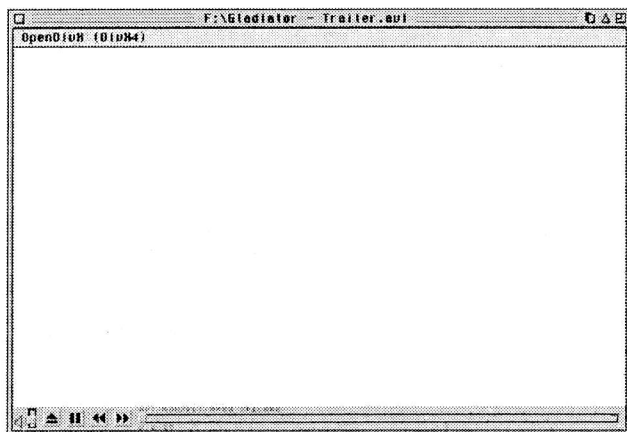
Spela DivX-film med AniPlayer

Avkodning med DivX från en film på en Atari Falcon är ingen hit. Det kan jag meddela direkt och det känns som att vara i samma situation som att försöka spela Quake (se AM4, 2001). För att en film som denna trailer med Gladiator nedan, som är sparad i AVI-format och komprimerad med DivX version 4 skall vara njutbar, så krävs en resursstark Atarikompatibel dator. Minimikravet för en PC att se film komprimerad med DivX är satt till Pentium II 450, 64 MB RAM och ett videokort med minst 8 MB RAM. Då vet vi förutsättningarna för oss med Atari där vi ändå kan dra fördel av snabba okomplicerade operativsystem och lika okomplicerad minneshantering. Njutbara krav är på en PC satt till PIII 600, 128 MB RAM och 16 MB på videokortet och skall vi åtnjuta detta krav så måste vi ha en Atari kompatibel dator med DivX Codec omskriven i assembler vilket inte är fallet idag.

Att det krävs en resursstark Atari kompatibel dator visas även från Amiga där deras spelare SoftCinema är att användas med en Amiga med en PowerPC processor. Nyligen har även programmet MooVid för PPC men även för m68k, fått stöd för DivX codecs, som finns att hämta på [3ivx hemsida](http://3ivx.hemsida.se). Vi får se i någon framtida version när den ungerske upphovsmannen öppnar upp porten. Kraftfulla datorer krävs som har resurser att packa upp komprimeringen medans en spelare presenterar resultatet.

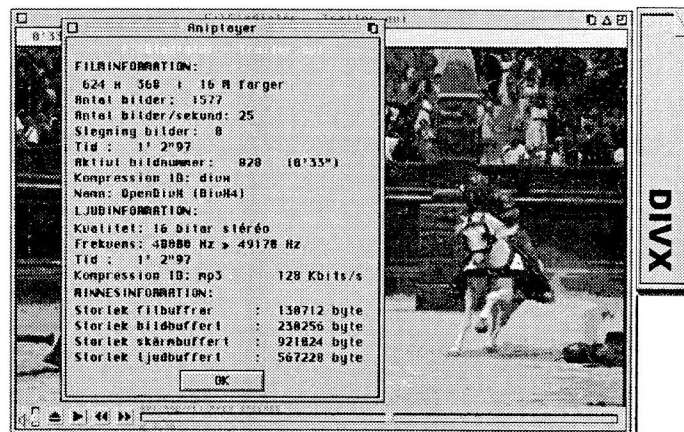
Vi skall här ändå ta och köra en film trailer under en original Atari bestyckad med Falcon eXtender och se vad AniPlayer och den codec för DivX klarar av att göra.

Om nu det är filmen som är viktig för en Atarist och inte tekniken DivX, så finns det ett mycket bra sätt att njuta av filmen och det är att komprimera om DivX till ett annat format i efterhand, mer om detta under nästa rubrik.



Fick filmen att gå någorlunda när jag tog bort ljudet, vilket innebär hela avkodningen från MP3 som DivX använder som ljudkomprimerare. Fick även klicka bort Kvalitet i menyraden, som brukar vara försatt. Inget för en Atari av originalmodell med andra ord och programmeraren själv, Didier Mequignon skriver i en textfil att man skall ha förtröstan, CT60 kommer. Detta säger lite om läget. Utökat internminne med mer än det som levererats originalmodellen av datorn är ett krav.

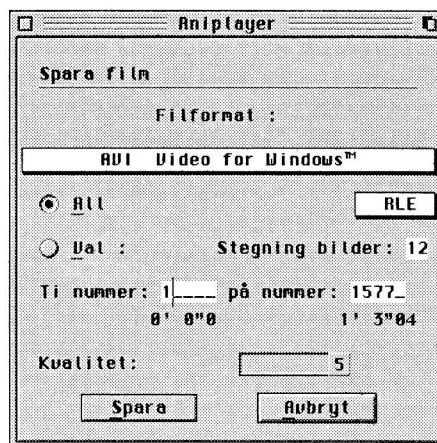
Hur som helst så är det alltid trevligt att det går att se film kodad med DivX om än med en Atarikompatibel dator. När AniPlayer 2.20 släpptes nu i maj månad, så kom tyvärr även version 5 av DivX samma månad. Det stödet får vi hoppas kommer till nästa version. Möjligheten att verkligen köra alla filmer komprimerade med DivX är ändå begränsad då det inte är fullt säkert man använt MP3 för ljud utan kanske MPEG4 Advanced Format (VBR) eller Microsoft MPEG4.



AniPlayer visar detaljerat den information som filmen innehåller, som bilden ovan visar. Att det är filmdata som visas, syns tydligt då jag körde filmen under 256 färger och inte 16 M. Kompression med OpenDivX v4 syns också tydligt, likaså att filmens ljud är komprimerat med MP3 med godkända 128 Kbit/s.

Konvertera filmen

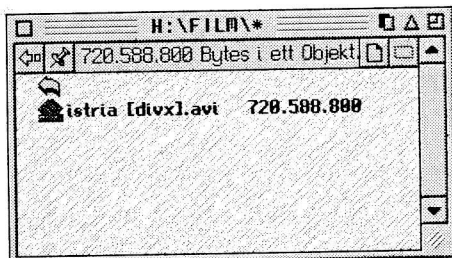
Nu har jag en SCSI CD-ROM ansluten till Falcon och skulle kunna titta på film kodad med DivX från skiva direkt, men det är tyvärr ingen höjdare att se filmer på en original Atari som jag nyss skrev. I varje fall inte med AniPlayer där vi vet att bara det där med MP3 skulle fungera bättre då FalcAMP visar att Falcon kan bättre. Kanske rutinerna för just DivX borde vara skrivna med assembler. Alternativet är ju att konvertera om AVI/MOV filmen med RLE eller YUV för att få filmen att flyta och då är Atari med i bilden i högsta grad. Processen tar lite tid att genomföra, vi pratar ju om en film och inte MP3 men denna konvertering klarar AniPlayer helt själv. Har man funderingar på att göra detta fler gånger, så är det enklare att nyttja hushållets andra datorresurser att göra detta på.



Nyhetererna med AniPlayer 2002 version 2.20 är alltså utökat stöd för AVI/MOV filmer komprimerade med mp43/div3/divx/div4 (DivX 3/4) och mjpg/u263/i263. Stöd för DivX version 4 kom egentligen första gången med version 2.19 daterad mars månad, men vi ser förbättringar med denna distribution. Du kan även spara film (AVI/MOV) med DivX 3 eller 4 vilket borde anses väldigt tungt i sig.

Atari som filmvisare

Innan man ens kan komma att se filmen på en Atari eller kompatibel dator, så måste man hitta ett sätt att få dit filmen till datorn. Här finns det två vägar, antingen har du datorn ansluten till ett hemnätverk och använder någon av protokollet ftp/smb eller så har du en CD-ROM kopplad till datorn. Det sistnämnda är det egentligen enda raka att få dit filmen och skall den spelas upp så bör den ligga som en fil på en SCSI hårddisk. Komprimering med DivX gör "små" filer i filmsammanhang men lagringsmässigt kapaciteten av en CD-ROM eller oftast två. Vi pratar alltså om utrymme på en hårddisk på 800 MB eller mer och det är inte många av oss bortskämda med. Framförallt inte vi som kör original Atari.

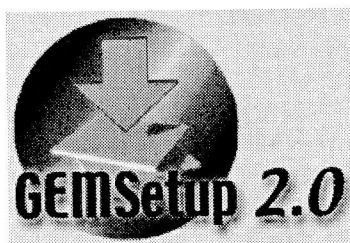


Säker överföring till en Atari av sådana "stora" filer över TCP/IP är alltså inte från en annan dator i hemmet utan med aFTP från Internet. Låter konstigt men vi har sett att applikationer som använder ftp och smb mellan datorer i hemmet har en förmåga att avstanna redan vid 8-12 MB och vi får vänta tills detta blir stabilare. Här är inte Ataridelen som har bristen helt utan bara mina egna försök visar att smb och ftp flyter på bra om inte överföringen blir "störd" av att skärmläckare eller energisparfunktioner på en PC bryter överföringen direkt.

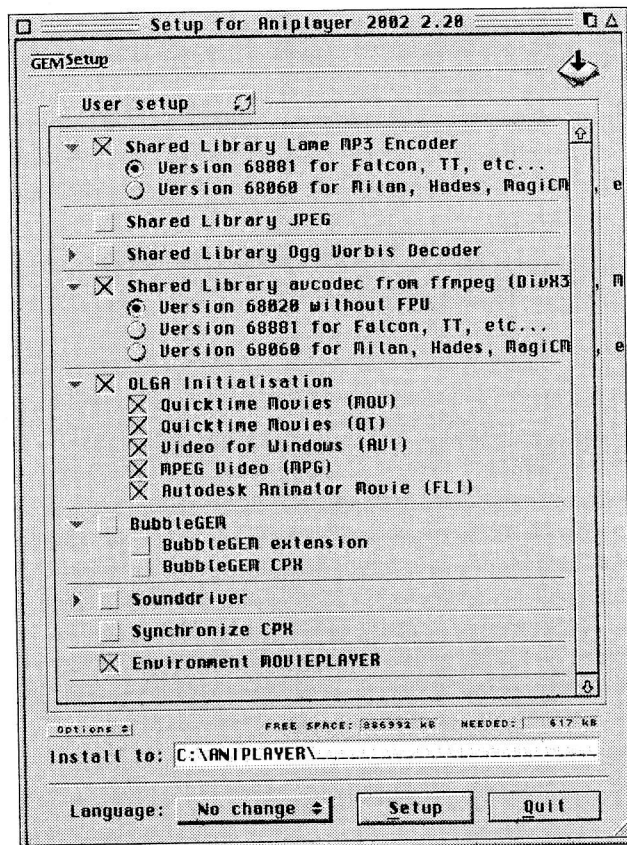
Nu kan man ju bara hämta filmtrailers och andra snart tusentals mindre filmer från ftp-servrar och hemsidor på Internet och ingen har så mycket hemsidesutrymme att man kan mellanlagra sin köpta DVD-film omkodad med MPEG-4/DivX hos en Internetleverantör. En CD-ROM är enda riktiga alternativet att få en film till en Atari idag om man nu inte har tagit steget att installera en ftp-server hemma på en dator, då hamnar en överföring med ftp i en helt annan dager och blir en stabil överföring till Atari.

Installera AniPlayer

Rekommenderar att använda medlevererade GEM-Setup av Joachim Fornallaz då AniPlayer kan använda olika moduler för delade datafiler med stöd för DivX, beroende på dator. Dessa moduler som fungerar som Shared Library lägger sig då på rätt ställe med övriga moduler under exempelvis operativsystemet MagiC och blir nåbara av systemet.



GEM-Setup är ett program som håller reda på de applikationer man installerar till en Atari eller kompatibel dator. Den håller full kontroll var de olika datafilerna lägger sig på hårddisken och håller på så sätt isär olika versioner av ett program, samt att den läser konfigurationsfiler för de olika operativsystem som finns till Atari. Den håller dessutom reda på de för oss kända mapparna auto, cpx, acc, start, stop, hypertext med flera.



Skulle inte språkvalet fungera i GEM-Setup för val av svenska för AniPlayer, så flytta bara ut datafilen N_FRENCH.TXT ur mappen Swedish och lägg den i den mapp där du har AniPlay.PRG, så får du programmet med svenska menyer och dialogrutor som jag själv sett till att översätta.

avcodec.slb vilken möjliggör att se DivX komprimerad film skall alltså sättas rätt i filsystemet och under MagiC i varje fall ligga på c:\gemsys\magic\xtension\. Denna codec är kompillerad med GCC med -m68020 rutiner och går bara att köra med minst MiNT 1.15.3 och MagiC 6. TOS kan ju inte själv ladda en fil av typen SLB, men det finns en laddare för detta under MetaDOS 2.74.

Mille Babic

Midi del 1

av Mikael Ljungberg

MIDI

Atari och MIDI del 1

Denna artikelserie handlar om mig med MIDI i hemstudion, MIDI en värld för ingenjörer. Det är i slutänden vi hemmapulande musiker, sent om nätterna försöker få till våra inspelningar, ska använda oss av MIDI. Denna del går historik och program val genom, nästa del går användande och inspelning genom.

Första kontakten med MIDI.

Jag gör egen musik sedan ett antal år tillbaka, för min del är det synth musik som gäller. Fler och fler instrument får man tag på, självklart har i stort sett allt MIDI, utom de äldsta instrumenten. MIDI hörde man talas om till och från, för min del började det redan 1989. Då hade jag ingen dator eller sequenzer, utan använde bara mina synths. Som hemma musiker och nybörjare att använda MIDI, blev det en hel massa nytt att lära sig och använda sig av. I denna artikel börjar min resa in i MIDI världen, där ettor och nollor blir musik. Denna delen innehåller som rubriken lyder, hur jag kom i kontakt med MIDI. Och vägen ifrån en 5 polig DIN kabel till mitt personliga val av dator och sequenzer program. MIDI = Musical Intelligent Digital Interface, är vad förkortningen står för. Ett intelligent digitalt interface att överföra musik/toner med, ren ljud data. Samt en hel hög andra inställningar för hur synthen ska bära sig åt.

Hur kom jag i kontakt med MIDI, hur upptäckte jag dess användningsområde, val av program?

1989 hade jag köpt mig en begagnad Korg Poly-800 och så hade jag en Kawai WKS-50 keyboard, båda med MIDI uttag på baksidan. Jag kopplade en vanlig 5 polig DIN kabel mellan dem, MIDI in i ena och MIDI out i den andra. När jag spelade på den ena så lät det ifrån den andra, det verkade ju bra. Blev användbart då jag ville ha feta synthljöd, eller djupa välljudande basljöd, breda stråkar. Det lät kraftfullt tyckte jag, dock så byttes det ljud också. När jag tryckte på ljudvals knapparna på synthen bytte keyboarden ljud också. Hm.. kanske skulle läsa på lite om MIDI, ett antal Roland Inside och till slut MIDI boken av Kalle Dolk. Mamma mia, MIDI boken gjorde det verkligen inte enklare i början, men förklarade en hel del vad det rör sig om och vad som egentligen händer. Vilket stod klart att någon form av sequenzer, hårdvaru eller dator med program skulle underlätta mitt musikskapande. Någon form av dokumentation eller bok som förklarar MIDI från grunden är bra att ha till hands om man är nybörjare och ska använda MIDI. Mycket stod mellan en hårdvaru sequenzer och en dator med sequenzer program, vilket

skulle man välja egentligen i det stora utbudet som fanns. Jag kikade mycket på Rolands sequenzers, MC modellerna.

En tid gick av stundom funderande, jag flyttade och köpte mig en Atari 1994. Oj, den hade ju MIDI möjligheter, Notator följde med utan nyckel förståss. Det var en känd kvinnlig operasångare som användt den i en villa utanför Oskarshamn. Det var bara att leta upp ett annat sequenzer program. Efter att hittat en annons till Ola's PD i Svenska Hemdator Nytt, jag beställde ett antal diskar med MIDI sequenzers och annan musik programvara. Nu skulle det göras musik, att lyssna på några MOD låtar blev min första musik upplevelse med Atari. Efter att ha testat följande sequenzer program: Accomseq, Midirec, EZ-seq. Fann jag Accomseq bäst av shareware programmen, shareware dög bra att testa med i början. Jag kopplade ihop min Atari med min Yamaha DX-27 och testade lite, det gick lite trögt innan jag kommit underfund med programmet. Men så en dag i november 1994 gjorde jag en tre spårs inspelning med DX-27'an, komp, bas och melodi. Det blev min första MIDI inspelning, 1194DX27.MID fick den heta. Några ytterligare låtar blev inspelade i Accomseq, nackdelen var att vissa saker inte funkade i shareware versionen. Helt klart var att i framtiden var det Atari som skulle användas som dator med ett bra sequenzer program i min hemstudio.

På jakt efter ett bättre program upptäckte jag att det finns en uppsjö av sequenzer program att välja mellan. Jag köpte en till STE bland de medföljande Med ST Format diskette-



na hittade jag Concerto, Steinberg Pro12 och Sequenzer one. De har sinse mellan olika funktioner, men passade inte mig riktigt. Cubase hade satt sina spår, skärmbilder av Cubase i musik-tidningar lockade mig. Musikkörsen hade lite begagnade Atari MIDI program kvar, där fick jag tag på Proscore 24 som var det bästa bland dem. Det var en fullversion som funkade bra, några test inspelningar blev till innan jag bestämde mig för att

använda det. Proscore 24 fick vara mitt primära sequenzer program till den dagen då jag fick nys om att Cubase gick att få tag på, inte bara att det fanns. Jakten på Cubase fortsatte, inköpt blev 2 begagnade STFM och dess medföljande disketter. Visst fanns Cubase 2.0 med i flera demo versioner, vissa funktioner var borta men jag kunde testa det i alla fall. Någon annanstansen och på internet fick jag tag på Cubase 3.10, även det en demo.

Den demo versionen av Cubase 3.10 fick tjänstgöra som test program, jag var ju tvungen att lära mig hur Cubase funkade. Lite lättare hade det varit om jag hade haft en manual till Cubase att kika i. När jag under en tid testat mig genom de flesta funktionerna i Cubase insåg jag att det var detta programmet jag skulle använda i min hemstudio. Jag testade vid sidan en PC med ett Roland fullverions program, avsaknaden av MIDI interface och PC'ns trasslande OS gjorde att jag lade ner det projektet

fort. Min Atari STE med 4 Mb RAM klarade av mycket, dessutom var Cubase det enda programmet i datorns minne. Ett par demo och lite versioner av Sweet 16 testades också, men inget annat än just Cubase passade mig. Så nu gällde det bara att få tag på en fullversion. Rentur hade jag 2001 då jag till slut fick tag i Cubase Audio för Falcon, en licensierad fullversion med nyckel och manual.

Ska man använda en dator i sin hemstudio, blir det ett testande och jagande efter vilken dator och vilka program man trivs med. Ett bra sekvenzer program som är lätt använt och fyller de krav man har. Alla använder inte Cubase eller Logic, mig veterligen finns det de som använder Steinberg Pro 12 eller 24, även Sequenzer One, smaken är olika. Mitt Atari program bibliotek innehåller flera olika sekvenzers och annan MIDI programvara, fler blir det då jag hittar något nytt gratis på internet att spara ned. T ex alla bra program ifrån Electric Cow, muu vad bra EC909 är.

Mikael Ljungberg
mratari@telia.com

Arsmötesprotokoll 2002

Plats: Jonas Möller Nielsen, Decemborgsgatan 23, 2 tr.

Tid: söndag 24 mars 2002 kl. 14.00

Deltagande:

Mille Babic
Jonas Möller Nielsen
Bertil Jägar
Kenneth Medin
Gunnar Karlsson, revisor och ej medlem

- 1 Mötet öppnades.
- 2 Röstlängden justerades.
- 3 Mötet ansågs behörigen utlyst med anmärkning. Kallelse hade utgått i god tid i medlemsarean (med-users@tripnet.se) och på hemsidan. Men på grund av att Atarimagasinet blev försenat, nådde kallelsen inte medlemmarna förrän drygt två veckor före mötet. Men eftersom ingen klagat ansåg årsmötet att årsmötet varit behörigen utlyst.
- 4 Dagordningen godkändes.
- 5 Till mötesordförande valdes Mille Babic.
- 6 Till mötessekreterare valdes Jonas Möller Nielsen.
- 7 Till justeringsman och tillika dragningskontrollant valdes Bertil Jägar och Kenneth Medin.
- 8 Propositioner.
- 8.1 Proposition om tillägg i stadgarna om vem som tecknar föreningen. Posten har blivit hårdare när det gäller rutinerna för att godkänna vem som har rätt att teckna postgirokontot. Styrelsen lägger därför ett förslag om ett tillägg i stadgarna där det framgår vem

som tecknar föreningen. På 2002 års årsmöte är det dags att fatta det andra och därmed sista beslutet i frågan. Förslaget lyder: § 4.4 Tecknande av föreningen. Föreningen tecknas av ordförande och kassör var för sig. Revisorn, Gunnar Karlsson, hade en synpunkt om att det i texten även skulle framgå att föreningen tecknas av styrelsen i sin helhet. Kassören, Kenneth Medin menade dock att detta inte är nödvändigt eftersom både ordförande och kassör ju ingår i styrelsen och därmed blir ju styrelsen även föreningstecknare i sin helhet. **Beslut: Propositionen fick årsmötets enhälliga bifall.**

9 Motioner.

9.1 Motion från SAK-Skåne beträffande sponsring av lokalhyra. SAK-Skåne har inkommit med en motion om sponsring av deras lokalhyra Skåne. Flera argument för avslag framkom. 1) För att frågan ifall huvudföreningen skall betala hela lokalhyran för en lokalavdelning, överhuvudtaget skall kunna tas upp till behandling, så måste ett kontrakt och en lokal kunna uppvisas. 2) Samtliga medlemmar måste dessutom ha tillträde till lokalen. Enligt årsmötets kännedom innebär lokalhyran i princip ett medlemskap i en annan datorförening. Medlemskapet gäller då per person och alla medlemmar har alltså inte automatiskt tillträde till lokalen. 3) SAK har en stabil ekonomi men har inga pengar över för lokalhyror. En sponsring av lokalhyra skulle innebära att medlemsavgiften måste höjas. Det är årsmötets uppfattning att en höjning av medlemsavgiften inte gagnar föreningen i stort. **Beslut: Årsmötet beslutade enhälligt att avslå SAK-Skånes motion.**

10 Årsberättelsen 2001. **Beslut: Årsberättelsen gicks igenom och godkändes.**

11 Årsredovisning 2001. **Beslut: Den ekonomiska redovisningen för 2001 gicks igenom och godkändes.**

12 Revisionsberättelsen gicks igenom muntligen. Revisorn hade inget att anmärka på föreningens ekonomin utan förordade full ansvarsfrihet för den avgående styrelsen. Revisorn efterlyste dock en bättre inventarieförteckning.

13 Frågan om styrelsens ansvarsfrihet 2001. **Beslut: Årsmötet beslutade att ge den avgående styrelsen ansvarsfrihet för år 2001.**

14 Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget 2002. **Beslut: Årsavgiften beslutades att vara oförändrad. D.v.s. 175,-/år för enkelt medlemskap och 200,-/år för familjemedlemskap. Beslut: Verksamhetsplanen godkändes. Beslut: Budgeten godkändes.**

15 Val av styrelse 2002.

15.1 Till ordförande på 1 år valde årsmötet Mille Babic.

15.2 Till kassör på 2 år valde årsmötet Kenneth Medin.

15.3 Till ordinarie ledamot på 2 år valde årsmötet Mikael Ljungberg.

15.4 Till ordinarie ledamöter på 1 år valde årsmötet Johan Asserlund, Henrik Gildå, Andreas Sjö och Mikael Folkesson.

15.5 Till ersättare på 1 år valde årsmötet Erik Häll och Torbjörn Gildå.

16 Val av revisorer 2002.

16.1 Till revisor valde årsmötet Gunnar Karlsson.

16.2 Till revisorssuppleant valdes Jennie Ljungberg.

17 Val av valberedning 2002

17.1 Till valberedning valdes: Jesper Kock (samankallande), Bengt Kock och Bill Andersson.

18 Mötet avslutades.

Sekreterare Jonas Möller Nielsen, Justerande Bertil Jägar & Kenneth Medin

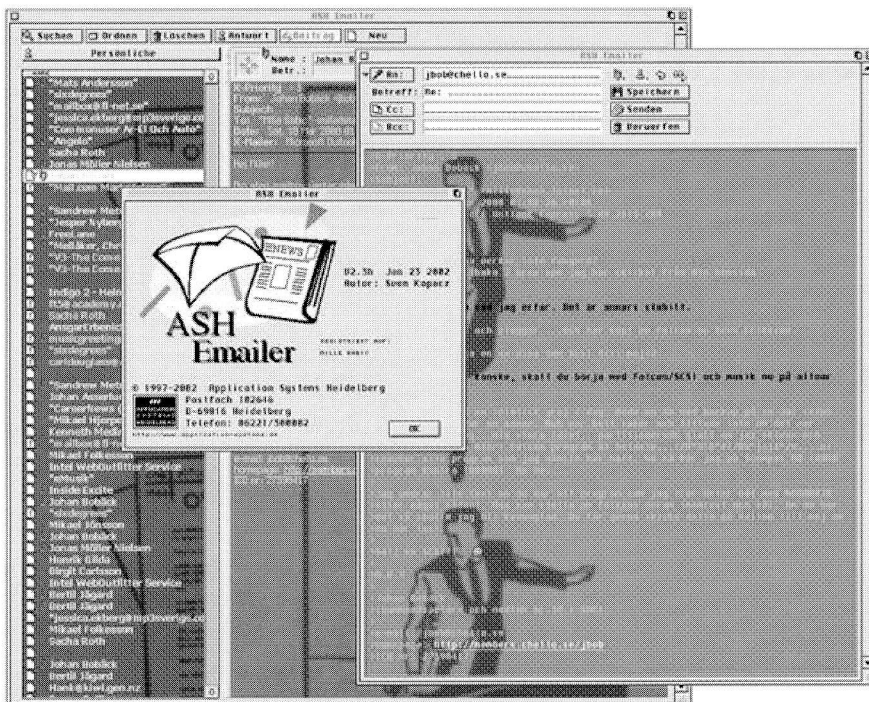
Emailer

av Mille Babic

Application Systems Heidelberg har i slutet av januari månad släppt en uppdatering av deras Internet paket och kommersiella applikation för E-post och News. Det är versionen 2.3 som uppdateras för andra gången. Både denna uppdatering till 2.3h och den tidigare 2.3f är kostnadsfria och finns att ladda hem från företagets hemsida. Det rör sig inte bara om att ordna upp brister i vissa rutiner utan nya funktioner har tillkommit i båda versionerna.

För att fullfölja uppdateringen av Emailer 2.3h så kontrollera sökvägen var på hårddisken du har programmet och sedan skall de datafiler och mappar som ingår i den packade filen extraheras till en datadiskett och köras därifrån via programmet setup.

Mille Babic



ATARI MAGASINET

NR 1/2002 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägar

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
Inäggogatan 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.

NAS

SVENSKA ÅCARIKLUBBEN

2002

Förra året hölls NAS i Malmö. I år flyttas NAS till Oskarshamn!

**Datum/Tid: kl.19:00 fredag den 28 till
kl.17:00 söndag den 30 juni!**

**Plats: Ingenjörsvägen 65,
Oskarshamn! Se pilar på kartan till
höger.**

Entré för alla dagar: 100:-

**I år finns möjlighet till övernattnig i
lokalerna! Det kommer även finnas
tillgång till bredband. I närheten finns
även caféer, pizzerior och affärer.**

Mer info på klubbens hemsida!

Välkomma!

