

ATARI MAGAZINE

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 23, nr 1-2008

Emulera Atari ST

Gauntlet II

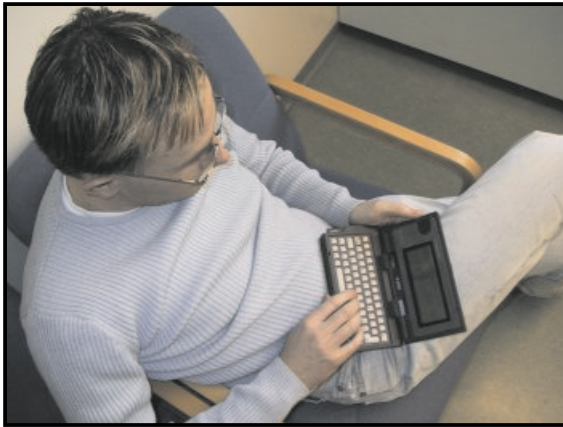
ScummVM

ColdFire

E-T Phone Home

SuJi





Ledare

Av Andreas Sjöö
mrfuture@comhem.se

Återigen mot ljusare tider!

Nu står ännu en gång med ett nytt år framför oss, och vad detta år kommer bjuda på vet väl ingen, men som med de flesta saker kan vi själva vara med och påverka för att 2008 ska bli till vår belåtenhet!

Under sommaren 2007 höll vi Nordic Atari Show i Göteborg, och det blev en lyckad och trevlig tillställning! Dessvärre lyckades vi bara med att få ihop ett nummer av Atarimagasinet. Bristen på artiklar, men även andra AM-relaterade anledningar är orsaken till förseningarna och uteblivna nummer. Vi hoppas att just Du kan och vill bidra till kommande nummer med artiklar om ditt Atarianvändande! Atarimagasinet innehåll kommer nästan uteslutande från styrelsemedlemmarna och vi är alldeles för få för att kunna täcka in alla användningsområden. Det finns därför områden som nästan aldrig blir omskrivna, t. ex. musik/MIDI, så Du är mer än välkommen att skriva och berätta om just ditt Atarianvändande! Alla artiklar, oavsett ämne, avancerade som enkla är välkomna så länge det är relaterat till Atari!

Atariklubben har också fått en ny styrelse, med två nya ansikten: Joakim "GokMasE" Högborg och Peter "Pep" Persson så 2007 års styrelse ser nu ut enligt följande:

Ordförande: Andreas Sjöö

Kassör: Kenneth Medin

Sekreterare: Lars Lindblad

Ordinarie Ledamöter: Joakim "GokMasE" Högborg och Peter "Pep" Persson

Årsmötet 2007 hölls i de centrala delarna av Göteborg den 17/12. Det såg länge mörkt ut men vi fick med gemensamma krafter ihop ett möte och allt slutade lyckligt. Då 2007 inte var något vidare bra år för SAK så beslutade vi att klubba igenom beslut nr 1 av 2 angående föreningens nedläggning. Detta gjorde vi inte för att vi siktar på att lägga ner SAK, men för att markera att något måste göras! Styrelsen under 2007 fungerade inte problemfritt, men även engagemanget från medlemmarna var ganska lågt. Men! Vi går som sagt mot ljusare tider! År 2008 har börjat bra, vi har fått nya medlemmar och aktiviteten på vår hemsida har ökat! Vi har även påbörjat planeringen av Nordic Atari Show 2008 och vi hoppas att just Du kommer och besöker oss i år! Förslag på aktiviteter, seminarier etc. kan lämnas i forumet på vår hemsida eller mailas till info@sak.nu. Vid nästa årsmöte kommer fråga nummer två angående nedläggningen att läggas fram och det är min förhoppning och tro att vi med bestämd och samtidig stämma kan ropa "NEJ!" på den frågan! :)

Kika in på vår hemsida, <http://www.sak.nu>, eller på IRC i kanalen #atarisak!

2008 har börjat bra och med din hjälp kan det bara bli bättre!

Innehåll

AtariMagasinet Nr 1 2008
Svenska Atariklubbens medlemstidning

FASTA PUNKTER:

Ledare	2
Klubbinformation ...	4
Nyheter	5
Tidningsdisketten ...	6

Ansvarig utgivare:
Andreas Sjöo

Layout:
Kenneth Medin

Nyheter:
Andreas Sjöo

Tryck:
Chalmers Reproservice
Göteborg

Upplaga 120 exemplar

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

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

E-post:
am@sak.nu

Internetleverantör:
Tripnet AB



*Material i form av insändare,
artiklar eller frågor som du vill
att vi skall publicera emottages
gärna.*

*Skicka i TXT-format via e-post
eller på en diskett i vanligt
kuvert.*

Årsmötet 2008	6
Emulera Atari ST	7
Me and My Atari	8
REtroSCENSION Gauntlet II	8
Portfolio i vetenskapens tjänst?	9
ScummVM	10
NAS2007 - Entusiasterna samlades igen	12
I huvudet på Peter Persson	16
ColdFire 68k-processorns elaka tvilling?	18
E-T Phone Home (IRC: #atarisak)	20
SuJi	22



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 100 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom en lokalavdelning i Skåne med regelbundna träffar. Genom information (tidning), kurser (hos 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 mailinglistan, e-post 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 din första tidning. Men ha tålamod, det kommer!

Välkommen med i
Svenska Atariklubben!

Klubbinformation

Vår adress & telefonnummer

Svenska Atariklubben, c/o Kenneth Medin,
Inärogatan 12, 418 74 GÖTEBORG
Tel: 031-654145
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.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

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

Kassör/Medlemsregister

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

Sekreterare

Lars Lindblad	zatapathique@telia.com	0705-204688
---------------	--	-------------

Ordinarie ledamöter

Peter Persson	pep.fishmoose@gmail.com	0734-072800
Joakim Högberg	gokmase@gmail.com	0911-19546

Suppleanter

Vakanta

Valberedning

Vakant

Besök SAK:s hemsida:

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

Nyheter

Tipsa oss om nyheter!

Vet du något som du tycker skulle vara av intresse för andra, skriv då genast visa epost eller vanligt brev till klubbens adress.

*Redaktör: Andreas Sjöö
mrfuture@comhem.se*

Diamond Edge v2.55

Diamond Edge är ett verktyg för hårddiskdiagnostik/optimering/återställning/defragmentering. Ett problem i föregående versions "Copy Defrag"-funktion har rättats till och uppdateringen kan laddas hem från länken nedan.

<http://www.anodynesoftware.com/edge/support.htm>

aICQ 0.171

Joakim Högberg har nyligen släppt ännu en uppdaterad version av ICQ-klienten aICQ. En hel del bugfixar är gjorda men det har även tillkommit lite nya funktioner och förbättringar.

<http://www.ataricq.org/>

Litchi 1.0D

Pierre Ton-That har uppdaterat sin FTP-client Litchi till version 1.0D. Detta är endast en mindre uppdatering och Pierre rekommenderar användare som inte har problem med föregående version att vänta på version 1.1. Programmet finns endast på engelska eller franska, och programmet körs via STiK/STiNG.

<http://ptonthat.club.fr/index.htm>

Taskbar 4beta

Jo Even Skarstein arbetar vidare med Taskbar, som numera har stöd för XaAES! Stor del av koden har skrivits om och många buggar har fixats.

<http://atari.nvg.org/Taskbar/>

EasyMiNT 1.71

EasyMiNT gör det enkelt att komma igång med MiNT, men i föregående version fanns ett problem med att nätverksdiagramrutan inte alltid blev synlig. Detta fel har nu rättats till och den nya versionen kan hämtas från:

<http://atari.st-katharina-apotheke.de/>

Smurf 1.06

Smurf är nu uppe i version 1.06 och detta är första uppdateringen sedan Smurf blev släppt under GPL.

<http://home.ewr-online.de/~gstoll/0a.htm>

ZX Spectrum emulator x128

Peter Persson har släppt sin tredje version av ZX Spectrum-emulatorn för FreeMiNT/XaAES. Förutom MiNT är det

rekommenderat med 060-processor för att få bra hastighet på emuleringen.

<http://hem.passagen.se/shoggoth/x128/x128pre.tar.gz>

USB Mouse Driver

Om du är ägare till en EtherNAT eller NetUSBee så har du troligen inte missat att Jan Thomas har släppt en publik version av sin USB-musdrivrutin. Vi tar dock inga risker, utan rapporterar detta här och meddelar samtidigt att drivrutinen fungerar på ST/TT/Falcon under både TOS och MiNT.

<http://www.janthomas.org.uk>

CD Lab 0.92

CD-brännarprogrammet CD Lab finns nu i version 0.92 och har nu bättre stöd för AIFF, några nya exportformat för ljud (AU/SND, AIFF; AIFF Cubase) samt lite andra förbättringar.

<http://doyeuxyvan.free.fr/cdlab/v0.92/CDLAB092.ZIP>

Calamus SL2006 R4

En ny uppdatering till Calamus SL2006 finns har släppts och i och med denna version har Line-A-rutinerna tagits bort vilket innebär att Calamus ska fungera bättre i emulatorer såsom Aranyem. Vidare har stödet för XaAES förbättrats, fler buggar har fixats samt är det gjort andra förbättringar.

Komplett lista på ändringar kan läsas på följande länk:

http://www.calamus.net/us/calamus/2006_r4.php

TeraDesk 3.93

En ny fräsch version av Teradesk har sett dagens ljus! Som vanligt bjuder en ny version på bugfixar och andra förbättringar. En lång lista på vad som är ändrat finns via länken nedan.

<http://solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm>

Årsmöte 2008:

Datum: 2008-04-06

Tid: 19:00

Plats: hos Henrik Gildå, Vildapelsg. 3 Göteborg (Ovanpå Guldhedens Mat & Pizzabutik)

Motioner skall vara styrelsen tillhanda senast 14 dagar före årsmötet, och kan skickas in via mail till mrfuture@comhem.se

Dagordning:

1. Årsmötet öppnas
2. Justering av röstlängd
3. Godkännande av dagordning
4. Godkännande om sammanträdet utlysts i behörig ordning
5. Val av mötesordförande
6. Val av mötessekreterare
7. Val av två protokolljusterare
8. Behandling av propositioner
9. Behandling av motioner
10. Årsberättelse
11. Ekonomisk redogörelse 2007
12. Revisionsberättelse 2007
13. Frågan om styrelsen ansvarsfrihet för 2007
14. Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget
15. Val av styrelse och övriga funktionärer
16. Val av valberedning
17. Mötet avslutas

Välkomna! :)

Tidningsdisketten

Disketten kan efterbeställas för 25 kr. Betala till SAK:s postgiro och ange tydligt att du vill ha tidningsdisketten, antingen som DD (2 st) eller i HD-format.

Penta: Ett pussel/sorteringsspel från Paradize
(<http://paradize.final-memory.org>). [ST/STE, Falcon030]

The Pairs are gone: Ytterligare ett pusselspel från Paradize.
[ST/STE, Falcon030]

Povray: En scriptbaserad raytracer. Kompatibel med [Falcon/TT/ST/STE]

Maxidisk: En sjsyst ram-disk för dem som bara kör med floppy. [ST]

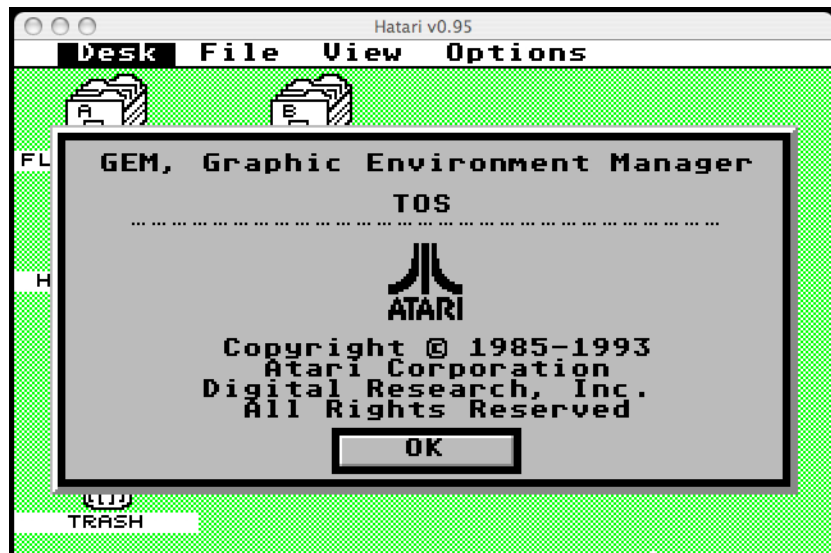
DiskSpc: Ett program som grafiskt visar hur diskutrymme som finns kvar på disketter och hårddisk. Är med både som ACC och som PRG. [ST]

BigLife: En gem-version av livsimulatorn Life. [ST]

KeyEdit: Ett nödvändigt hjälpmedel för att kunna mappa om tangentbord – både på riktiga maskiner och i emulator. Med filen Keyedit.prg editerar man fram den mappning man vill ha och sedan sparas den som en prg-fil som man placerar i auto-foldern.

Emulera Atari ST

Av Lars Lindblad



Äkta vara i all ära, men det kan finnas skäl till att emulera Atari ST (eller vad annat som helst för den delen). Kanske har man inte kvar sin ST, eller så vill man, som jag, kunna pyssla Atari även när man lever "on the road". Dock skall man inte skämmas för att man emulerar - det är ett som är säkert.

Det finns ett flertal Atari-emulatorer men inte alla utvecklas fortfarande. Några som gör det och som jag provat är Hatari (för MacOS, Linux, BSD m fl) samt Steem (för Windows och Linux). Dock kan inte emulatorn rulla alldeles själv - man måste ha ett TOS för att kunna köra Atari ST. Steem har brittisk samt amerikansk Atari TOS 1.02 och 2.06 för nedladdning på sin hemsida. Sedan finns också en version av TOS som heter EmuTOS. Den är open source. Ett tredje alternativ finns också om man har kvar sin Atari för då kan man göra avbilder (eller skall jag säga Images?) av den datorns TOS. Då behövs programmet ROMIMAGE.TOS som skickas med den gamla numera osupporterade ST-emulatorn TOSBox.

Att få över filer till Atarin kan vara bökigt. Jag har löst det genom att formatera en 720k-diskett som pc-diskett som således både PC och usb-driven jag har till min mac kan både läsa och skriva. Detta kan göras i st-accessory'n MFORMAT.ACC om man har den.

De emulatorer jag har provat (Steem och Hatari)

är rätt lätta att förstå. De tillåter ganska mycket inställningar men med olika grad av service. Båda kan låta användaren använda en mapp i datorn som Atari-hårddisk vilket är rätt så bekvämt. Medelst PC-applikationen Makedisk har jag gjort images av disketter jag använder flitigt In Real Life, s a s och lagt in dels på den virtuella Atari-hårddisken, dels lagt i mappen "ST-diskar" så jag kan montera dem och använda dem som disketter för sig. Makedisk har rätt höga krav med sina låga krav... Det är en DOS-applikation som jag aldrig fått att fungera tillfredställande i XP, men jag har en gammal bärbar som jag kör Win98 på och där är det inga problem om jag gör det i dos-läge. På så sätt har jag lyckats föra över stora delar av mina disketter till .ST-filer. Hur Makedisk fungerar med DosBox vet

jag inte i nuläget men kommer bli en spännande värld att utforska.

I Hatari har jag inte provat några spel - än, men det har jag gjort i Steem. Joystick mappar man till exempelvis piltangenterna, och de flesta spel jag provat så här långt har fungerat. I synnerhet ett som jag aldrig spelat förut och fastnade för direkt... jag blev sittande en hel kväll. Det var oväntat.

Nå, det är trevligt trots allt att emulera Atari ST. Man slipper boken med att sätta upp maskinen (även om det boken är värt det!) och om man kör bärbart kan man ha med sig ha med sig Atarin överallt. En annan fördel är att man kan byta från låg/mellan till hög utan att behöva baxa



upp en annan skärm på skrivbordet.

Hatari håller på att utvecklas för att kunna köra tos 3 och 4 dessutom, dvs TT och Falcon. Bara en sån sak – en bärbar Falcon vore väl inte helt fel! :)

Me and My Atari

I en brittisk Mac-tidning har de en punkt där någon prominent användare visar upp sin datorhörna. Varför skall Atari-magasinet vara sämre? Här är sekreterare Lindblads Atari-uppsättning.

1. *Atari MegaSTE* - inropad på eBay från Tyskland. Hårddisken partitionerad i fyra enheter. Inbyggd diskettenhet kårvar lite (därav punkt 2) men kommer att tas om hand.

2. *Atari SF314* dubbelsidig drive. Hör egentligen till en 520STM, men nödgas här och nu.

3. *Philips 8833*. En gammal trotjänare som för sju år sen råkade ut för effekterna av en kallödning. Tack vare en vänlig radio-handlares råd och Lars' fasta lödande fungerar den smärtfritt nu.

4. *Videomaster* från Microdeal. Video-digitizer köpt på erbjudande från Atari ST User under tidigt 90-tal. Inte överdrivet mycket använd sen dess, men nu kanske man skulle passa på att experimentera!

5. *STOS* från Mandarin Software. Inköpt under sent 80-tal i avsikt att göra hejdundrande spel. Men av nån anledning kom Lars av sig och det är praktiskt taget oanvänt. Tills nu.

6. Mus från *Golden Image*. Inköpt samtidigt som en pennmus efter erbjudande från Atari ST User under sent 80-tal. Musmattan har hängt med sen hedenhös den också (I ena hörnet finns en logga och texten HK Electronics & Software AB, nån som nickar igenkännande?)

7. En trave disketter som måste tas om hand. Ingår i försöket att kompilera ihop allt sparvärt på en handfull disketter, men det projektet går inte särdeles fort.

8. En tjugig reklamskylt. Notera att det är den gamla välkända loggan - inte den nya trista med fet fot.

Till vänster utanför bild: En hylla med ett par diskettlådor vars innehåll egentligen sorterar under 7. Stående lutande mot hyllan på golvet är en Atari 1040STFM. Min pärla som jag inköpte 1987!

Jo, en sista rekommendation: På de burkar jag kört på har inte riktigt tangentborden mappats önskvärt. Minns inte exakt detaljerna men det var typ att jag i svensk TOS inte lyckades knappa fram en backslash, och i engelsk TOS tror jag att jag förlorade en annan symbol. Skaffa KEYEDIT så du kan mappa ditt mac/pc-tangentbord så du får alla nödvändiga tecken.



REtroSCENSION

Gauntlet II. Dungeoncrawling är en intressant spelform som är en blandning mellan fantasyrollspel och strategispel. Enkelt uttryckt kan man säga att det handlar om att bege sig genom en labyrint (eller Dungeon) och slåss med monster och sno alla skatter. I brädspelsform har jag provat flera stycken och då hinner man tänka ut sina drag - i vilken ordning samtliga spelare skall utföra sina saker för att alla skall kunna besegra spelet. När dungeoncrawlern flyttar över till dator så blir det istället en hack'n'slash/shooter där man får

reagera kvickt och skjuta först snarare än att kontempera sina drag.

1985 släppte Atari Games Gauntlet som arkadmaskin och dess stora popularitet medförde att Atari konverterade spelet till ett flertal hemdatorer. Strax därpå följde Gauntlet II, som 1988 kom till Atari ST.

Jag var rätt snabb på att skaffa det 1988 (eller möjligen 1989) och redan på baksidan av boxen stod att läsa att man kunde köpa en adapter att stoppa i parallellporten för att kunna vara fyra spelare. Planen var att skaffa en men det

blev aldrig av och Atarin hamnade slutligen på hyllan ett par år. Men i samband med NAS 2007 tog jag mig för att efter ritningar funna på nätet bygga en adapter och slutligen – 19 år efter införskaffandet av spelet – fick jag möjlighet att sitta som en av fyra och spela.

I spelet tar man sig an rollen som Thor the Warrior, Thyra the Valkyria, Merlin the Wizard eller Questor the Elf, som var och en har sina fördelar och nackdelar. Thor är givetvis muskulös och släss bra, och Merlins styrka är magin, exempelvis. Sen gäller det att försöka finna nån ruta markerad "Exit" och smita ut där... ibland finns mer än en, och en del är genvägar till banor längre fram i spelet.



På vägen finns det som sagt en stor mängd varierande svårigheter att övervinna. Monster skall spöas upp och en del skall även undvikas. Döden skaver mot en tills han snott 200 hälsa av en, och ännu mer spännande är monstret "It" som gör att alla monster dras till en. Monstergeneratorer skall helst förstöras. Nycklar skall finnas och dörrar skall låsas upp. Sen givetvis skall man försöka hålla sina spelare i livet så länge som möjligt. För det finns det mat och trolldrycker – något av följande tre alternativ händer ALLTID upp här:

1. Man kollar upp vem som behöver maten mest och den springer fram och tar maten.
2. Nån annan av spelarna snor maten först.
3. Nån av spelarna råkar av misstag skjuta på maten så den försvinner.

Alternativ ett är det som sker minst ofta – iaf de gångerna jag har spelat.

Samarbete är nyckeln till framgång i detta spel och, till viss grad även förmåga till att förlåta folk utan lokalsinne. Alla spelare måste vara på skärmen samtidigt och har en spelare smitit iväg ned i fel korridor så kan alla vara nödgade att gå tillbaka för att få med det förlorade lammet i sällskapet igen.

Ett av de mest iöronfallande inslagen i spelet är dess prat-samhet ("Digitized speech from arcade version" står det på asken) Spelet skanderar med enorm inlevelse väldigt fort ifall någon är på väg att dö ("Red wizard is about to die. Needs food badly") eller skjuter maten ("Blue elf shot the food").

Spelet är inte särdeles kul att spela ensam, och vara två är ungefär dubbelt så kul, men när man är fyra, då är det stort cooperative-lirar-kalas (fyrdubbelt spelbart!). När vi spelade på NAS så flabbade vi mer än en gång och – givetvis – alla berättade för de andra vad de tyckte att de skulle göra. "Nej, du skall ner DÄR! Låt bli maten, jag måste ha den för jag har bara 100 hälsa kvar! Vart är DU på väg? Är det någon som sett en nyckel?"

Hur står sig då detta spel idag? För att vara ett ST-spel skulle jag nog rent subjektivt säga att det står sig väl än idag – men då allra helst om man kör på fyra spelare. Talet är tydligt, grafiken är färgglad och tydlig och spelglädjen är på topp.

Jag kommer ta med och inbjuda till dungeoncrawling även på NAS2008. Välkommen att spela då!

Portfolio i vetenskapens tjänst?



Strax efter murens fall så började dåvarande Sovjetunionen söka efter kapital från väst. En del var projektet Juno tillsammans med Storbritanien, som gick ut på att få den första britten i rymden, på rymdstationen Mir. Ur detta projekt knoppades en del andra fram. Bland annat så utvecklades det ett bälte som skulle mäta bland annat hjärt- och lungfunktioner. Bältet erbjöds även till den civila sjukvården, och fick även en del utökade funktioner. Bland annat så kunde man mäta aktiviteten hos olika organ i bukhåla och bröstorg, samt en del andra funktioner.

Bältet gjordes av ett tunt plastmaterial med 16 olika elektroder. Man mätte det elektriska motståndet mellan dessa elektroder och bearbetades i en dator. Men var det en Atari Portfolio man använde till detta? När jag satt och bläddrade i en gammal Illustrerad Vetenskap (nr 1 1991) så hittar jag artikeln om bältet. Artikeln illustreras av en dams midja samt en portfolio. Troligtvis så hade portfolio inget mer samband än att fungera som en illustration till artikeln, men att ta emot uppgifter som sedan behandlades i Portfolios inbyggda kalkylprogram och sedan exporteras, borde vara möjligt.

ScummVM

- "You fight like a Dairy Farmer..."
- "How appropriate, you fight like a Cow."
- "I am rubber, you are glue..."

... kommer ni ihåg fäktningssekvenserna i "Secret of Monkey Island"? För den oinvigde kan jag avslöja att det var relativt oblodigt - det handlade nämligen främst om att bräcka sin motståndare med spydiga kommentarer. Ron Gilbert, som skrev storyn för de första spelen i serien, har onekligen ett fantastiskt skadat sinne för humor. Det här, mina vänner, är kultur.



En detalj jag gillade i de här spelen är att ens rollfigur inte kan dö. Nja - det ryktas att man skall kunna dö om man verkligen verkligen anstränger sig (jag har inte lyckats dock). Alla som har spelat Sierras spel från samma period vet att rollfiguren som regel dör av vad som helst - när som helst - och oftast av idiotiska anledningar som knappt har med handlingen i spelet att göra... "Remember, save early, save often"... I Monkey Island passar LucasArts till och med på att driva lite med konkurrenten, och har plankat deras "nu dog du"-dialogruta på (minst) ett ställe (bluff givetvis, inte ens där har man dött). Personligen finner jag LucasArts spelvänliga inställning, tillsammans med skarpsinnig humor, väldigt väldigt tilltalande. Jag kan inte skryta med att ha klarat Secret of Monkey Island ännu - jag körde fast fullständigt för 10 år sedan - men räkna med att jag försöker igen.

"Hmm, a rubber chicken with a pulley in the middle. What possible use could that have."

Nu handlar den här artikeln egentligen inte om Monkey Island (trots rubriken), utan snarare om de LucasArts-spel vi aldrig fick se på vår plattform. "Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" kom till Amigan (urk) men aldrig till Atarin. "Day of the Tentacle" (brutalt skadat spel f. ö.), "Sam & Max - Hit the Road" m. fl. kom bara till PC och

Mac. Faktum är att originalversionerna av de här spelen inte ens fungerar på en modern PC eller Mac om man inte använder en DOS-emulator - eller ScummVM.

En kort teknisk bakgrund. Spelen bygger på ett scriptat spelsystem vid namn SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Detta är i grunden plattformsoberoende - förutom att LucasArts anpassade grafik och ljud efter de olika plattformarnas förutsättningar, så var det alltså samma grundkod som snurrade i samtliga versioner av spelen. Fördelen med detta var att de slapp skriva om hela spelet för varje plattform, nackdelen var att spelen var relativt långsamma.

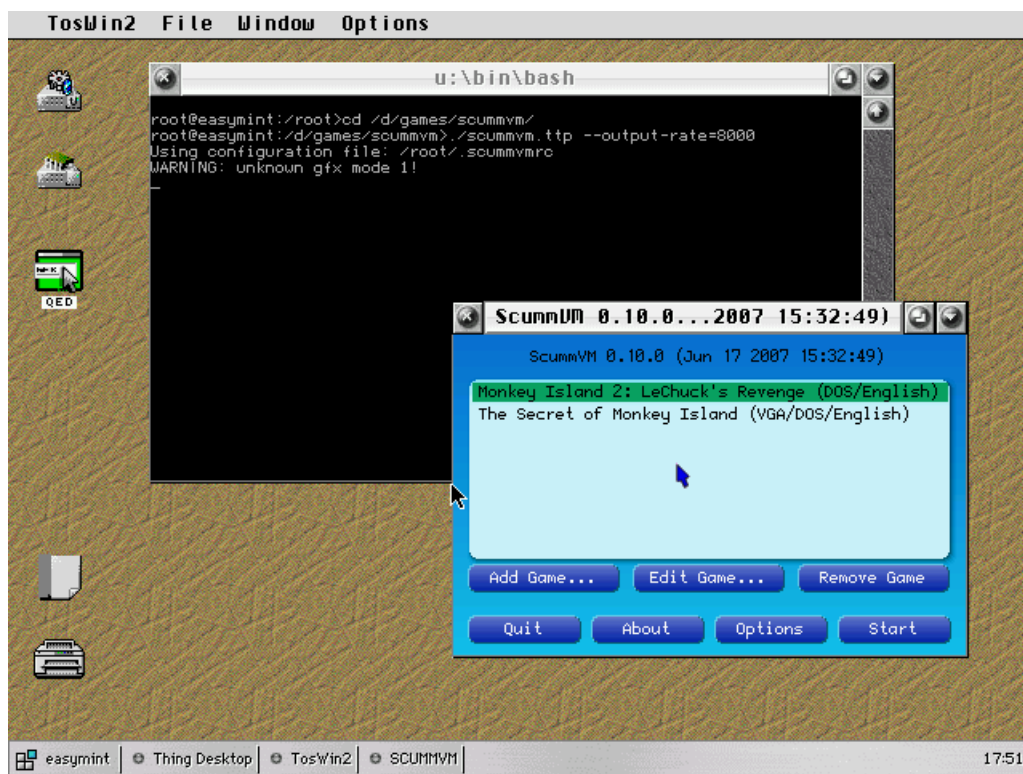
ScummVM är en nyimplementation av SCUMM, och bygger på öppen källkod. Projektet använder sig av SDL (Simple DirectMedia Layer), vilket innebär att det i princip kan portas och kompileras på vilken arkitektur som helst med lite handpåläggning. För något år sedan var det även vår tur, då en programmerare vid namn Keith Scroggins löste de sista problemen med att få igång ScummVM på vår plattform.

Installation och Systemkrav

ScummVM kräver ganska mycket dator. Utan 68060, gott om minne, och en massa megahertz är det troligtvis närmast att likna vid en snigel på valium. Av tekniska skäl fungerar det i nuläget endast under FreeMiNT. Keith verkar dock ha missat att sätta flaggorna i filheadern korrekt, så vill du att det skall fungera även med minnesskyddet påslaget gör du klokt i att ändra rättigheterna för programmet till "Super". Testmaskinen är en CT60-bestyckad Falcon på 100Mhz.

Att installera ScummVM är inte direkt kärnfysik. Packa upp ZIP-arkivet i valfri katalog, däri finns en programfil samt diverse textfiler med någorlunda självförklarande filnamn. Som jag skrev tidigare använder sig ScummVM av SDL, vilket i sig har nog med inställningar för att generera en hel artikel. Google är din vän.

Slutligen behöver man originalfilerna från spelet man ön-



skar spela. Mig veterligen är dessa inte freeware, men som tur är har jag fullt lagliga PC-versioner av både Monkey Island 1 och 2.

"Holy monkey bladders it's Monkey Island!"

Vid uppstart välkomnas man av ett ganska självklart menysystem – lägg till spel – inställningar – spela. Här har jag lagt till Monkey Island 1 och 2, men enligt dokumentationen skall ScummVM klara långt fler. Förutom stöd för LucasArts spel, så finns det även stöd för vissa Sierra-spel och andra klassiker som Simon the Sorcerer, Gbiiins, Elvira med flera. Exakt vilka som funkar med Atariversionen av ScummVM är okänt, den som lever får se.

Något jag blir glatt överraskad av när jag startar Monkey Island 2 för första gången är att ScummVM även emulerar musiken från PC-versionen. Detta är naturligtvis rysligt krävande, men genom att sänka samplingsfrekvensen via kommandoraden så får jag hygglig prestanda även med ljudet påslaget.

Summering

ScummVM är som sagt ett väldigt krävande program. Det kan diskuteras om såpass krävande applikationer har någon som helst poäng på den här plattformen. Originalversionen av Monkey Island flyter trots allt på en standardmaskin – ScummVM kräver en monstros burk för att överhuvud taget lyfta. I slutändan handlar det om vilken sorts användare man är. Är man mest intresserad av retro-användning så är ScummVM troligtvis fullständigt poänglöst. Har man som jag investerat lite pengar i en snabb maskin så ser jag inget fel i det alls – tvärtom – det ger mig ännu en god anledning att använda min Atari.

Mer information om ScummVM finns på projektets officiella hemsida: www.scummvm.org

Nu skall jag leta upp Day of the Tentacle på Ebay! Over and out.





NAS2007

Av Joakim Högberg

– Entusiasterna samlades igen

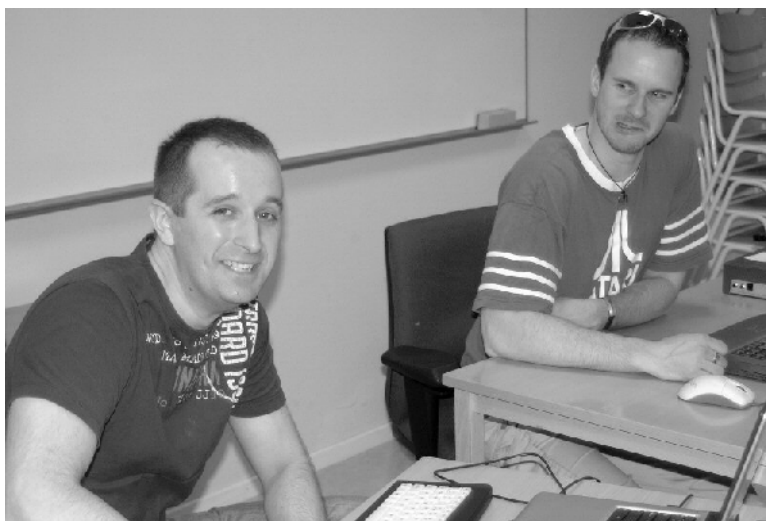
Efter att fjolårets NAS inneburit en liten nedgång i antalet besökare var det så dags att öppna portarna för NAS2007. Även denna gång var Samskolan i Göteborg bokad för ändamålet och förhoppningen var som vanligt att få ihop ett kul gäng med olika specialintressen, maskiner och kunskaper. Sedan fanns också en liten tanke på att det vore roligt om antalet besökare kunde bli större än NAS2006, som ju kändes lite som ett mellanår efter ett mycket välbesökt NAS2005 där Rodolphe Czuba utgjorde ett tydligt dragplåster. Så hur gick det då?

Smygstart på fredagen

Precis som ifjol var hela helgen avsatt för NAS så fredagen blev en naturlig smygstart på NAS2007, där man i lugn och ro kunde ställa i ordning datasalen samt montera ihop datorer och övriga prylar. Tack vare detta var det mesta på plats och igång redan från morgonen på lördagen, vilket gjorde att det fanns mer tid till att prata med gamla och nya bekantskaper och kolla lite närmare på vad folk hade med sig.

Mest kända ansikten

Inte helt oväntat var flera av de tidigt ankommande besökarna de som haft en bit att åka Theo Knez (Gävle),



Magnus och Andreas har kul under fredagen på NAS2007.

Peter Persson (Halmstad) samt undertecknad, som i vanlig ordning rullat ner till Göteborg med tåg. Andra tidigare entusiaster var SAK-ordförande Andreas Sjöo, och dito sekreterare Lars Lindblad som naturligt nog fanns på plats tidigt, liksom Edward Leuf. Ny i gänget var Fredrik Lindroth, ett nytillskott som förutom en stor fäbless för Linux även halkat in på retro-maskiner i allmänhet och Atari i synnerhet.

Flest "moderna" maskiner

Trenden fortsätta även i år, det är de vassare Atarimodellerna som fortsätter att vara vanligast på NAS2007. Det fanns ett antal Atari Falcon, både med och utan CT60, och såväl Atari

TT som TT-klonen Hades fanns på plats. De flesta av dessa var så klart inkopplade på nätverket, framför allt för att få tillgång till internet. Så fanns det inga low end-maskiner alls? – Jodå, exempelvis hade både retrofreaket Lars Lindblad och Fredrik Lindroth bullat upp med Mega ST respektive STe.

Spel och FreeMiNT på 8mhz

Lars använde ST:n för att anordna en liten turnering i International Karate under söndagen medan Fredrik uppgraderade RAM-minnet till sin STe till 4MB. Han passade sedan på att labba lite med den SatanDisk (SD-kortläsare för ST/TT) som undertecknad själv tagit med. Fredriks mål var att ordna till en installation av FreeMiNT/XaAES som bootade direkt till desktop, vilket till slut lyckades!



Fredrik Lindroth strappar ner sin STe för att komma åt SIMM-socklarna.

SatanDisk – tyst hårddisk för ST/TT



För dem som inte känner till projektet med det något obskyra namnet SatanDisk, så är det alltså en SD/MMC-kortläsare för alla Ataridatorer som har en ACSI-kontakt, dvs 19-polig d-sub. Även om överföringshastigheten är tämligen blygsam så är det

i praktiken en suverän lösning för lagring av data särskilt för Atari ST. Visserligen kommer man inte upp i samma hastigheter som om man haft en hårddisk, men fördelarna är ändå uppenbara: Ljudlös drift och enkelt utbytbara lagringskort gör det till en grymt flexibel och smidig lösning.

Utländska gäster – som vanligt

Faktum är att även om årets träff inte alls hade få deltagare så var det bud på betydligt fler! Framför allt så fanns det intresse från ett antal Atarientusiaster från såväl Tyskland som Frankrike.



Torsten Buscke lyckades till sist ta sig till NAS :)

Tråkigt nog var det många som på grund av olika anledningar inte kunde åka, men några dök till slut upp. En gammal bekant för de som besökt NAS de sista 3 åren var Koen Wiehring (Holland) som även detta år bilat upp till Sverige tillsammans med sin fru. Torsten "kRadD" Buschke (Tyskland) som ifjol lyckades missa planet till Sverige kom till sist fram till sitt mål. Blir det en repris nästa år så lovar vi i SAK att vi ska försöka fixa en smidigare hämtning inne på Centralstationen ;)

Färre prylar bytte ägare

Tyvärr hade Nick Harlow möjlighet att närvara på årets NAS, så denna gång handlade det väldigt lite om försäljning av prylar.



Lars och Fredrik trivdes med NAS-tröjan.

Till de få undantagen hörde SAK-klubbens spartanskt designade NAS2008-tshirt, Lars Lindblads samling med pro-

gram och litteratur, samt en musmatta för de XaAES-hängivna som artikelförfattaren själv låg bakom.

SAK-folket

Naturligt nog var det en bunt med gamla SAK-kändisar som tittade in även i år. Andreas Sjöo och Lars Lindblad har redan nämnts, men därutöver var även kassör Kenneth Medin på plats, liksom bröderna Henrik och Torbjörn Gildå.

Bröderna Gildå hade som vanligt en del lödjobb för sig. Vem som fastnat på bild här? Ingen aning :)

De sistnämnda ägnade en del tid på NAS åt sitt EtherNAT-projekt, och åtminstone 1 kort blev levererat under helgen – vem köparen var avslöjar jag inte, men som ledtråd kan jag nämna att det hamnade långt uppe i Norrland :)

Andra gamla SAK-profiler som tittade in under helgen var Bertil Jägard och Nils Kjellander. Den sistnämnde labbade lite med sin MegaSTe samt kämpade för att få liv i en gammal monokrom-monitor som dock visade sig vara tämligen ovillig.

Datorgrafik på NAS

Björn Samuelsson dök faktiskt upp som hastigast även på NAS2007, men i år hade han avsatt hela helgen. Nu hade han också plockat med både sin Atari Falcon samt en ritbräda kallad "Tabby" som han använder för att skapa intressant datorgrafik med.

Björns Falcon är för övrigt bestyckad med ett CF-kort som bootdisk, vilket naturligt nog gör den till ett i princip ljudlöst system i och med att han slipper den bullrande hårddisken.

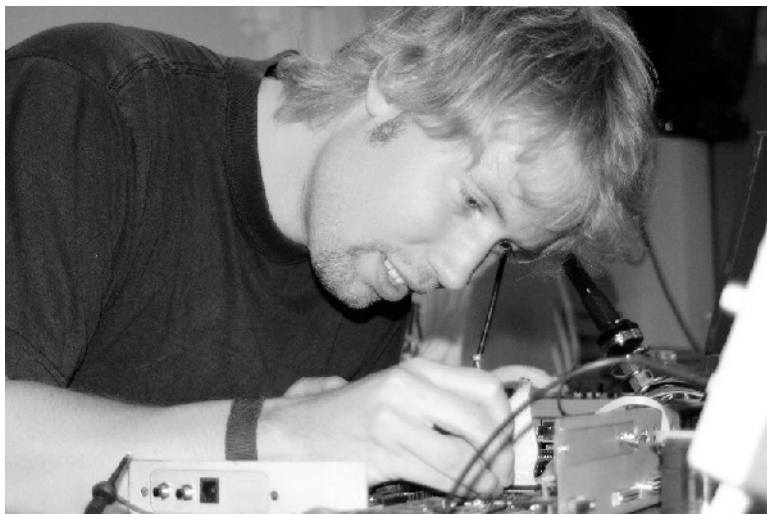
Eftersom de alster vi fick se en glimt av på NAS såg mycket lovande ut, ställer vi oss nu bara frågan när vi får se Björns alster på plats i ett spel eller demo för ST eller Falcon..?



Björn Samuelsson med sin Falcon + Tabby.

Spelturneringar

Under helgen anordnades två mindre spelturneringar, av



vilka vi redan nämnt International Karate. Den vanns utan större problem av Andreas Sjöo som verkade vara den ende med rätt sorts koordination närvarande.

Den andra turneringen var minst lika underhållande att titta på som att delta i – Scream Pong! Här snackar vi helt enkelt gamla hederliga Pong, fast kontrollerad med rösten via en mikrofon. Om någon totalvinnare blev utsedd har undgått artikelförfattaren, som var fullt upptagen med att skratta åt de olika varianter av oljud som deltagarna åstadkom under bataljen!



Scream Pong pågår. Nej, det lät inte vackert!

Gauntlet-2 för 4

En annan kul överraskning under årets träff var den adapter Lars Lindblad skruvat ihop för att kunna köra en multiplayeromgång i Gauntlet-2. Tack vare denna lilla pryl kunde upp till 4 stycken spelare samtidigt pila runt i labrynter och ha ihjäl spöken och annat oknytt.

Ett kultigt gammalt spel kändes plötsligt inte alls så långt från arkadversionen av detsamma!

X128 – ZX Spectrum-emulator för Atari

En deltagare som var produktiv under helgen var Peter "PeP" Persson som passade på att släppa en tidig betaver-

sion av X128, en ZX Spectrum-emulator som han portat till Atari.

Sedan NAS har han dessutom hunnit uppdatera X128 en gång till. PeP var också engagerad i ett litet hårdvaruprojekt - en Falcon som behövde få sitt trötta klockchip utbytt mot ett fräscht dito.



Klockchipsbyte med PeP.

Övriga programreleaser under NAS2007

Förutom X128 var det ytterligare 2 program som släpptes officiellt under helgen, AtarICQ 0.170 samt GBE 1.51. Det förstnämnda är som namnet indikerar en ICQ-klon för Atari och den nya versionen innehöll till största delen finslipningar av användargränssnittet såväl som en handfull buggfixar.

GBE (GFA Basic Editor) 1.51 av Lonny "Lp" Pursell är en modern variant av GFA-editorn. Fördelen är att GBE är fullkomligt anpassad för multitasking och trivs utmärkt under moderna



Henrik och Georgious.

AES som XaAES. Eftersom Lonny inte bor i närheten av Samskolan (Ohio ligger lite avsides..) så kunde han inte dyka upp själv på NAS, men ville gärna puffa lite för vårt lilla party genom att släppa den nya versionen av GBE i en särskild NAS-release.

Nya ansikten

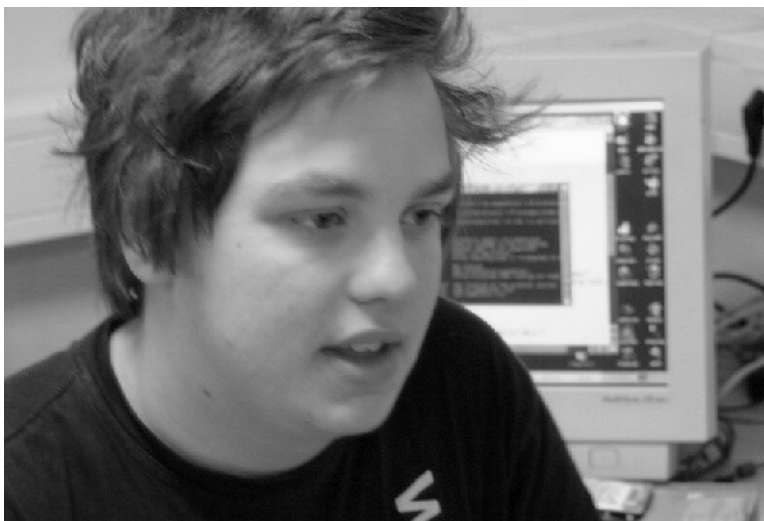
Även om vi tidigare under året haft ett litet upprop på hemsidans forum, för att få en liten uppfattning om vilka som planerade dyka upp på NAS, så kom det glädjande nog desutom ett antal överraskningsgäster! Henrik och Georgious dök upp under lördagsförmiddagen och fanns sig snabbt tillrätta genom att plocka upp såväl Falcon/CT60 som Atari 130XE, vilket medförde att även 8-bitars-maskiner fanns representerade.

En som också droppade in under lördagen var Reino Nellerup som plockat med en ansenlig mängd ST-hårdvara, bl.a. en MegaST och en 520ST. Efter ett lite vågat försök att byta upp sig till HD-Driver som drivrutin på sin hårddisk så gick en stor del av Reinos söndag åt till att försöka rädda innehållet på disken - något som till sist slutade lyckligt :)

Trendbrott

Ett litet trendbrott mot tidigare år var att det under NAS2007 faktiskt var fler som övernattade på stället än de som åkte hem eller bara stannade en dag. Det kan tyckas vara en liten detalj men det var något som tydliggjorde att NAS faktiskt inte är en show i egentlig mening, utan ett datorparty där det finns en plats för lite av varje - så länge det handlar om Atari förstås.

Theo Knez, som slog på stort och tog med sovsäck i år ;)



En gissning är att fler långväga gäster dök upp tack vare att informationen på SAKs hemsida i år varit både tidigare och tydligare än föregående år – en satsning som definitivt kommer att fortsätta även för NAS2008! En liten personlig förhoppning inför kommande NAS är att flera av de utländska Atari-profiler som inför NAS2007 varit intresserade att komma också ska lyckas ta sig hit, t.ex. Ralph Lowinski (HighWire), Ingo Schmidt (FaceValue, Run!Lib), Deun (FalcAMP), Nick Harlow, etc, etc.

Och naturligtvis finns det en stående inbjudan särskilt utställd till Odd "Ozk" Skancke som efter 3 raka NAS i år fick förhinder.

– Kan vi hoppas på en XaAES-release under NAS2008? ;)?

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

<http://hem.passagen.se/shoggoth/x128/>

<http://www.ataricq.org>

<http://www.bright.net/~gfabasic/html/gbe.htm>

<http://joo.kie.sk/satandisk/>



Georgious, Henrik, Reino och Lars späkar spöken.

I huvudet

på Peter Persson

Varning – den här artikeln är en utstuderad egotripp. Är du känslig så kan du med fördel hoppa över allt utom sista stycket.

Året är 2005, och jag har just återvänt från NAS. Jag har precis träffat Nature, Ozk, Rodolphe Czuba och GokMasE. Även om jag varit på NAS tidigare, så är det just detta tillfälle som blåser nytt liv i min Atari-psykos. Någon demonstrerade de senaste versionerna av FreeMiNT och

XaAES, och jag blev helt salig. Jag hinner knappt hem innan jag gör i ordning min CT60-expanderade falk, som hittills bara agerat dammsamlare under min säng. Jag installerar EasyMiNT, uppgraderar kärnan, och slänger in XaAES. Hur häftigt som helst!

Efter att ha lekt med operativsystemet i någon vecka konstaterar jag att det med undantag för ett och annat demo knappt finns några program som drar nytta av 68060-processorn. Jag vill ju lira häftiga spel, inte bara dutta med systemet...

Vi vet hur det gick 1993. Man köpte sin Falcon, man väntade på alla nya fräcka program som skulle komma, man väntade på alla nya fräcka program som skulle komma, man väntade på.... Jo faktiskt – sen kom några häftiga program, dock inte på långa vägar så många som man hoppats på. Den här gången tänker jag inte vänta.

Hur svårt kan det vara?

Jag inleder en intensiv jakt på tänkbara portningsprojekt. Jag koncentrerar mig på program som använder sig av SDL (Simple Direct media Layer), som enkelt uttryckt är ett generellt gränssnitt för ljud och bild. Om plattformen stöds av SDL så fungerar program skrivna för SDL på plattformen. Så är det i teorin i alla fall.

Till saken hör att jag under större delen av mitt liv undvikit samtliga varianter av programmeringsspråket C. Fjärran från krullparenteser och semikolon klängde jag mig fast vid assembler och GFA-basic, och hävdade envist att C var "oläsligt och ineffektivt" – vilket naturligtvis bara var ett manligare sätt att säga "jag fattar inte". Min enda erfarenhet av GCC (defakto-standard vad gäller kompilatorer för Unix) vid den här tiden är att jag har sett någon skriva "make" på unixprompten för att kompilera ett program.

“Dålig apa – här får du en elektrisk stöt!”

Mitt pilotprojekt blir den SDL-baserade C64-emulatorn Frodo, som portats till en hel rad andra system. Jag packar upp källkoden, skriver "make" – precis som jag sett andra göra – och som tack får jag en kaskadspya av felmeddelanden. Helvete. Jag har ju SDL. Det är ju Unix. Det skall ju funka. Andra kan ju...

Jag frågar min polare Andreas. Det han inte vet om GCC är inte värt att veta:

- "Det funkar inte."
- "Har du kört configure-scriptet?"
- "Que? Configure-scriptet?"

Aha. Unix och GCC är betydligt mer genomtänkt än jag förutsatt. Som programmerare kan man använda sig av någor som kallas "Autoconf", som grovt förenklat genererar några scriptfiler som fastställer vad systemet kan och inte kan göra. Resultatet lagras i en källkodsfil, som sedan kan användas i projektet för att inkludera rätt funktionalitet på rätt plattform. Ett av dessa script heter just "configure". Häftigt!

Jag skriver "./configure", och systemet börjar tröska igenom vad jag uppfattar som en lååååång rad olika små testprogram. Nästa gång jag kör "make" möts jag visserligen också av felmeddelanden, men inte på långa vägar så många som vid första försöket. En liten seger med andra ord!

Kompilatorn förefaller klaga på något som jag uppfattar som en ren petitesse – en kodsnuitt verkar ha inkluderats två gånger. Varför detta är ett problem har jag ingen aning om, men jag öppnar den felaktiga filen och tar bort ett #include-kommando. Nästa gång jag skriver "make" får jag en programfil istället för felmeddelanden. Jag startar den, och vips så är jag (förmodligen) den första Atariannen som emulerar en C64 på riktigt. One small step for man... Urfånigt, men det var så det kändes!

“Duktig apa – här får du en banan!”

Let's face it. Jag har ingen aning om vad jag sysslar med. Att C64-emulatorn helt plötsligt fungerar handlar mest om flyt. Vad jag däremot har är en utgångspunkt – en fungerande ap-

plikation – något som låter mig prova olika förändringar i koden. Om kompilatorn blir förbannad har jag med största sannolikhet gjort något fel, i annat fall har jag nog gjort rätt. Från assembler-eran vet jag ju dock att även om kompilatorn inte gnäller, så kan ett tankefel orsaka tumult i programmet. Jag testar än det ena, än det andra – kompilatorn svär – programmet kraschar – jag gråter – men det går framåt.

Något som visar sig vara otroligt användbart i den här processen är minnesskyddet i FreeMiNT-kärnan. Lite förenklat innebär det här att ett program inte automatiskt har rätt att tulla på minne som tillhör ett annat program. Detta är inget man märker mycket av vid normal användning, men när man programmerar i C så är det ett mycket effektivt sätt att hitta buggar. Om jag skriver en bugg som gör att mitt program råkar peta på fel plats i minnet så slår FreeMiNT-kärnan ihjäl det. Alternativet till detta är ganska läskigt. Utan minnesskydd kanske mitt program råkar ändra något i programkoden för ett annat program, vilket i bästa fall gör att programmet i fråga tvärdör och fryser hela datorn. I värsta fall löper programmet amok och förstör data på hårddisken. Minnesskydd är med andra ord inte bara lull-lull för datanördar, rätt inställt är det lite av en digital kondom både för användare och programmerare.

Efter någon veckas tragglande lyckas jag applicera mina assembler- och GFA-kunskaper på C-kod. Resultatet är en simpel "ljudkrets-wrapper" som översätter information ämnad för C64:ans ljudkrets (även känd som "SID") till AY-kretsen i Atarin. C64-emulatorn har fått ljud (dåligt sådant, men ändå).

Det är nu jag köper en pocketbok om C-programmering. "C++ programmering" av Jesper Ek. "Hellre läsa en pocketbok än strunta i en hel bibel", tänker jag. Boken inleds visserligen med de plågsamma orden "Jättemycket hejsan och verkligt välkommen", men det rör sig endast om nåt hundratal sidor. Dessutom är den utformad på ett sätt som gör att man kan börja programmera utan att ha läst hela.

Efter några dagar är mitt handikapp vad gäller C borta för alltid, koden har blivit läslig, och jag både portar och skriver egna program i rasande tempo. Jag är för upptagen med att

Att "porta" något innebär att man anpassar något skrivet för en plattform till en annan. För att kunna göra detta behöver man till att börja med källkoden för programmet i fråga. Därefter måste man skriva om de delar som skiljer sig åt mellan originalplattformen och den nya. Om systemen är väldigt lika varandra så är denna processen ganska smärtfri – i extremfallet räcker det att bara kompilera om programmet. I andra fall måste man skriva om vissa delar för att det skall fungera. Det är med andra ord enklare att porta ett program från Linux till BSD (som båda är Unix-liknande system) än från Mac OS X till Windows (som är som äpplen och päron – bokstavligen talat).

koda för att reflektera över vad som egentligen hänt. Först långt senare konstaterar jag att jag faktiskt lärt mig något jag alltid velat kunna.

Vad lär vi oss av det här?

Vad är då syftet med den här egotrippen förutom att skryta om hur jävla duktig jag är? Jo – budskapet är enkelt. Kan jag så kan alla! Vänta inte på att någon annan skall skriva eller porta programmet du vill ha. Förutsatt att du inte ger dig på ett fullständigt orealistiskt projekt så finns det inom

räckhåll. Bli inte avskräckt av några felmeddelanden, försök ringa in felet eller byt projekt. Programmering är till 90% motgångar – det mesta man skriver är buggar, och man lägger det mesta av tiden på att rätta till dem. Kicken du får när grejerna väl börjar fungera saknar motstycke, tro mig.

Glöm inte – "Less is more" – vi behöver både stora och små applikationer. Sätt igång!

Och du – vi ses på NAS2008!

68k-processorns elaka tvilling?

Av Peter Persson

68060 är Freescales (f. d. Motorola) sista "riktiga" medlem av 68k-familjen. Med Atari-mått är den löjligt snabb; en 100 MHz CT60 är nästan 20 ggr snabbare än en Falcon i standardutförande. Men vad blir nästa steg?



Arany och andra emulatorer ger visserligen riktigt bra prestanda, men många med mig delar känslan av att det inte rör sig om "äka vara". Jag har valt att titta närmre på ColdFire-processorn, vars instruktionsuppsättning till stora delar liknar den i 68k-processorn.

CISC vs. RISC

När Freescale skapade ColdFire kan man lite förenklat säga att de kastade ut instruktioner som inte längre fyllde någon praktisk funktion, och på det viset fick en effektivare arkitektur som låg något närmre RISC. RISC är en förkortning av "Reduced Instruction Set Computer", och är som namnet antyder en processorarkitektur där man reducerat antalet möjliga instruktioner. Detta gör det möjligt att snabba upp exekveringen av de få instruktioner som finns rejält. 68000 är en typisk CISC – "Complex Instruction Set Computer" – vilket är att betrakta som motsatsen till RISC. Båda lösningarna har sina för och nackdelar. I Coldfire har man valt instruktionsuppsättning dels baserat på den kod som faktiskt genereras av moderna kompilatorer, och dels av tekniska skäl så att instruktionerna alltid blir 2, 4 eller 6 bytes långa. Resultatet ger hastigheten av en RISC-arkitektur, men med några av fördelarna från CISC. Freescale kallar konceptet "variable length RISC".

Begränsningar i instruktionsuppsättningen

Att instruktioner saknas är inget nytt i 68k-familjen – detta är ett fenomen vi snubblat över både med flyttalsprocessorn 68882 och i 040/060. För att lösa detta har man utnyttjat en funktion i processorn som innebär att varje gång den försöker exekvera en instruktion den inte känner igen, så utförs ett så kallat undantag (exception) av typen "illegal instruction". När detta sker utförs lite programkod som simulerar instruktionen i fråga, varpå programmets exekvering återupptas i full hastighet.

Förutom borttagna instruktioner så saknar ColdFire en del adresseringsmetoder, och vissa instruktioner kan bara arbeta med långord. Precis som i fallet med de borttagna instruktionerna kommer dessa att resultera i att processorn utför ett undantag, varpå instruktionen i fråga kan emuleras.

Instruktioner beter sig olika

Några instruktioner beter sig inte exakt likadant på 68k som på ColdFire. Dessvärre är detta inget som går att emulera på det vis som beskrivits tidigare, då processorn känner till instruktionerna i fråga och därmed inte utför ett undantag när de exekveras. Istället utförs de, med nästan samma resultat som om de utförts på en 68k-processor. Detta kan

spela mer eller mindre roll beroende på vad programmet förväntar sig. En del program märker ingen skillnad alls, några fnittrar till lite lätt, andra får frispel och begår blodig harakiri.

Ett annat potentiellt bekymmer är hur stackpekaren hanteras i följande exempel:

```
move.b <ea>,-(SP)
move.b (SP)+,<ea>
```

På 68k kommer stackpekaren i exemplet förändras med två även om datan som behandlas endast är en byte. På ColdFire kommer däremot stackpekaren förändras med ett, precis som datastorleken antyder.

Line-A

Line-A är en systemkomponent som anropas genom användandet av en outnyttjad instruktionskod (\$A00n). Oturligt nog används denna numera för ColdFire-processorns MAC-instruktioner (nedan). Man kan dock fråga sig om det här är ett problem i praktiken, eftersom Atari avrådde folk från att använda Line-A redan för 15-20 år sedan (Line-A är fantastiskt dumt i multitaskande system).

Nya (jättefräcka) instruktioner

ColdFire innehåller en del nya instruktioner som inte finns på 68k. Förutom några smör-och-bröd-grejer inkluderar det här även avancerade MAC-instruktioner (Multiply and Accumulate) som man vanligtvis ser i digitala signalprocessorer (DSP). Att ha detta i processorn istället för i en separat krets som i Falcon ger en hel rad fördelar. Till att börja med slipper man krångliga kommunikationssystem internt och flaskhalsarna som dessa innebär. Vidare betyder det att DSP-funktionaliteten arbetar mot samma minne som processorn, vilket ger möjlighet att bearbeta stora mängder data väldigt snabbt. Dock bör noteras i sammanhanget att DSP-funktionaliteten i ColdFire inte på något sätt är kompatibel med den som finns i Falcon.

Kompatibilitet med Atariprogram

Många program skrivna i Pascal, C och C++ går att kompilera om, vilket skulle innebära att man i programmen i fråga slipper alla potentiella kompatibilitetsproblem som diskuterats i den här artikeln. Det bör också nämnas att

genom att använda "minsta gemensamma nämnare", dvs endast använda instruktioner som är helt identiska på 68k och CF, så går det att skapa program som flyter bra på båda plattformarna. Dock har vi en hel del program för vilka vi saknar källkod, eller som är skrivna i andra språk som GFA-Basic eller assembler. I nuläget är det svårt att se vilken grad av kompatibilitet som går att uppnå för de här applikationerna. Freescale tillhandahåller ett antal verktyg som skall göra det smidigare att anpassa systemet till en 68k-baserad miljö, men detta löser bara en del av problemen.

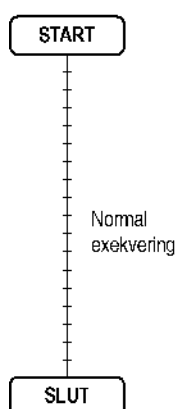
Det viktigaste av de här verktygen är systembiblioteket CF68KLib, vilket finns i två varianter. Det ena skapar i princip en virtuell miljö i vilken man startar ett 68k-baserat operativsystem, medan det andra är tänkt att användas som en komponent i ett befintligt ColdFire-baserat operativsystem för att erbjuda 68k-kompatibilitet. Oavsett vilket, så ser biblioteket till att de instruktioner som saknas i processorn emuleras, och att övriga instruktioner exekveras helt utan emulering. Instruktioner som inte betar sig likadant som på 68k emuleras på grund av tekniska skäl inte, men biblioteket går ändå "halvvägs" och hjälper programmerare som vill ColdFire-anpassa sina 68k-program lite på traven (genom att placera en särskild oanvänd instruktionskod före instruktionen i fråga tvingar man fram ett undantag som gör det möjligt för CF68KLib att emulera den fullt ut).

Ett annat viktigt verktyg är PortASM, som i korthet anpassar assemblerkod skriven för 68k till ColdFire. Hur bra det här fungerar i praktiken beror mycket på programmet i fråga, och det finns en del scenarion som PortASM inte kan hantera.

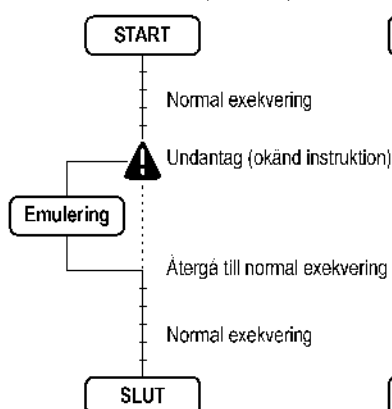
En lösning för problematiska program vilka varken går att kompilera om eller patcha kan vara att emulera processorn fullständigt ungefär på samma sätt som Apple gjort med 68k-program i Mac OS. Det pågår försök med detta med varierande framgång - naturligtvis kommer programmen i fråga inte vara några prestandamonster, men under förutsättning att operativsystemsfunktioner etc. exekveras utan emulering kan ändå slutresultatet bli fullt njutbart.

Sammantaget innebär detta att systemet troligtvis kommer behöva hantera tre klasser av program parallellt:

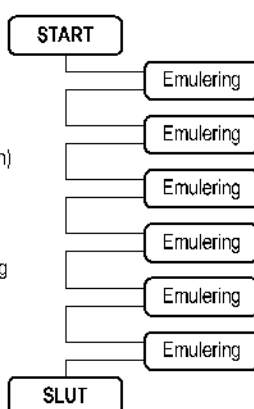
1. Ingen emulering



2. Emulering av saknade instruktioner (CF68KLib)



3. Fullständig emulering av processorn



1. Program som kan exekveras fullständigt utan emulering.

2. Program som kan exekveras med hjälp av CF68KLib.

3. Program som kräver fullständigt processoremulering.

Flödesschemat till vänster syftar till att tydliggöra skillnaderna mellan de tre klasserna. Notera att det tredje Schemat förutsätter interpreterande emulering av processorn. Det finns alternativa tillvägagångssätt som Just In Time (JIT) och

binäröversättning, men då de är betydligt komplexare väljer jag att inte ta upp dem i den här artikeln.

Prestandan för de här klasserna kommer att skilja sig åt ganska mycket:

1. 3-4ggr snabbare än CT60
2. Gissningsvis är "worst case" i klass med 68030-68040
3. Motsvarande 20-30Mhz 68000

Atari på ColdFire?

Det pågår ett antal försök med att köra Atari-grejer på Freescales utvärderingskort för ColdFire. Den som kommit längst är utan tvekan Aniplayer-skaparen Didier Mequignon

som har fått igång TOS, FreeMiNT, MyAES och ett antal applikationer. I nuläget körs FreeMiNT-kärnan delvis under CF68KLib, men MyAES är helt och hållet anpassat för ColdFire. Ett viktigt steg i utvecklingen blir att göra en fullständig anpassning av FreeMiNT-kärnan, där 68k-emuleringen hanteras som en del av operativsystemet. I det här sammanhanget får man inte glömma att övergången till 030-processorn i Falcon/TT en gång i tiden inte alls var särskilt smärtfri. Det finns ett stort antal program som aldrig fungerat på de här maskinerna. ColdFire innebär en ny utmaning av samma slag, om än något mer omfattande. En eventuell klon skulle dock kunna bli både billig och snabb, då det finns ColdFire-processorer med inbyggt stöd för PCI, USB, DDR-minne, Ethernet med mera. Den som lever får se!

E-T Phone Home

(IRC: #atarisak)

Känner du dig lite ensam? Skakar dina polare på huvudet när du pratar Atari? Andas ut – AM visar dig vägen.

Av Peter Persson

Internet Relay Chat – eller IRC – skapades 1988 av Jarkko Oikarinen och är idag utan tvekan ett av de populäraste chattprotokollen. Till skillnad från till exempel ICQ eller MSN, så ligger fokus på chatrum för flera deltagare istället för enkla snabbmeddelanden två samtaltparter emellan.

Fungerar det?

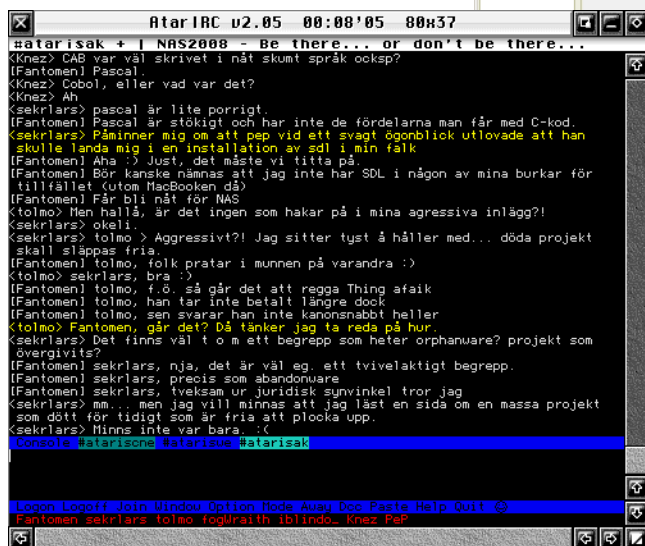
Jadå, det gör det. IRC bygger på klienter och servrar. Klienten installerar du i din dator, servern finns någonstans ute i det fria och agerar mellanhand klienterna sinsemellan. Många IRC-servrar kommunicerar desutom med varandra, och man talar då om så kallade "IRC-nät". Detta gör att det oftast inte spelar så stor roll vilken

IRC-server man använder, bara servern i fråga är ansluten till IRC-nätet som man vill komma åt.

Klienter finns att tillgå till nästan alla plattformar. Till Atarin finns en utmärkt IRC-klient med det fantasifulla namnet AtarIRC. För er som hellre kör nätverk på en icke-Atari kan jag varmt rekommendera X-Chat, vilken är gratis och finns till Windows, Linux och OSX.

Chattkanaler, eller chattrum, är som namnet antyder avgränsade forum får en viss intressesgrupp eller ett bestämt samtalssämne. Chattkanaler är associerade till IRC-nätet de skapades på – så om någon pratar om chatkanalen #bacon på Freenode, så handlar det alltså om en kanal som är skapad på en server som är ansluten till IRC-nätet Freenode.

Vem som helst kan skapa kanaler, så oavsett vilket rubbat särintresse man än må ha så kan man ge sig fanken på att det finns representerat i en chattkanal någonstans. IRC är med andra ord utmärkt för ensamma Atarianer... och yxmördare, folk med en förkärlek för ljusa träslag, folk som



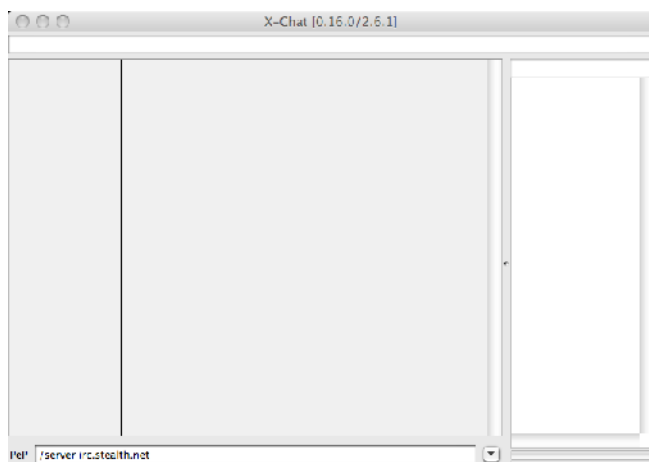
tänder på tandvård m. m. Det finns till och med (håll i hatten) kanaler för folk som använder Amigadorer.

SAKs alldeles egna chattkanal heter #atarisak och ligger på IRC-nätet IRCNet. Språket är svenska, ämnet är Atari, och den enda regeln som tillämpas är att vanligt folkvett skall råda. Antalet deltagare varierar med årstidenas växlingar och tid på dygnet, men vem som helst är välkommen att vara med! Förhoppningen är att kanalen blir ett öppet och lättamt forum för medlemmar och styrelse, och att den bidrar till en ökad sammanhållning i föreningen. Den nya SAK-styrelsen har för avsikt att delta så ofta som möjligt.

Steg 1. Anslut till servern

Mata in följande (följt av enter) i IRC-klientens inmatningsfält:

/server irc.stealth.se



Glöm inte "slash"-tecknet i början. Missar du det så kommer det inte att fungera. Det tar en liten stund att ansluta, men när det är färdigt dyker det upp lite välkomstmeddelanden m. m.

Risken finns alltid att vissa IRC-servrar strular i kombination med din internetleverantör. Om så är fallet, kan du prova att upprepa proceduren ovan, men istället för att ange 'irc.stealth.se' så skriver du namnet på någon annan server inom IRCnet.

Exempel på IRC-servrar inom IRCNet:

- irc.ludd.luth.se
- irc.swipnet.se
- irc.desync.se
- irc.okit.se
- irc.stealth.net

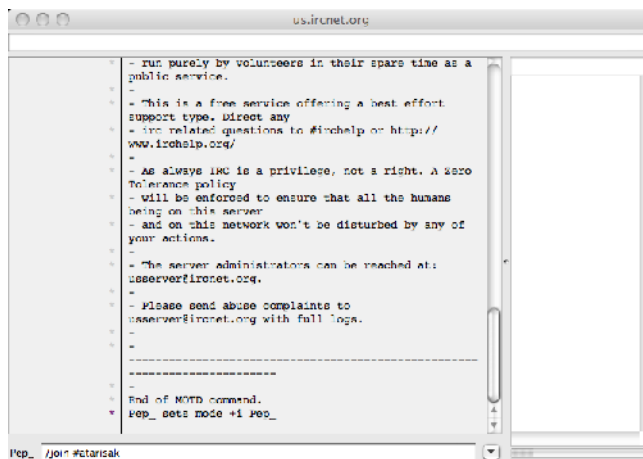
Steg 2. Anslut till #atarisak

För att vara med i SAKs egen kanal skriver du (följt av enter): /join #atarisak

Återigen, glömmet du "slash"-tecknet i början så kommer det inte att fungera.

Ta-da! Här är vi. Välkommen!

Hela den här proceduren går som regel att



spara undan så att klienten sköter det helt automatiskt. Hur detta går till får du dock ta reda på själv!

Exempel på andra Atarikanaler:

- #atariswe (svensk Atarikanal, främst för demofolk)
- #atari.de (tysk Atarikanal)
- #atari.fr (fransk Atarikanal)
- #atariscne (internationell kanal, främst för demofolk)

Mer information:

Wikipedia

- http://sv.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat

AtarIRC (TOS/MagiC/FreeMiNT, kostnad: pris)

- <http://www.bright.net/~gfabasic/html/atarirc.htm>

X-Chat (Un*x, Linux etc.)

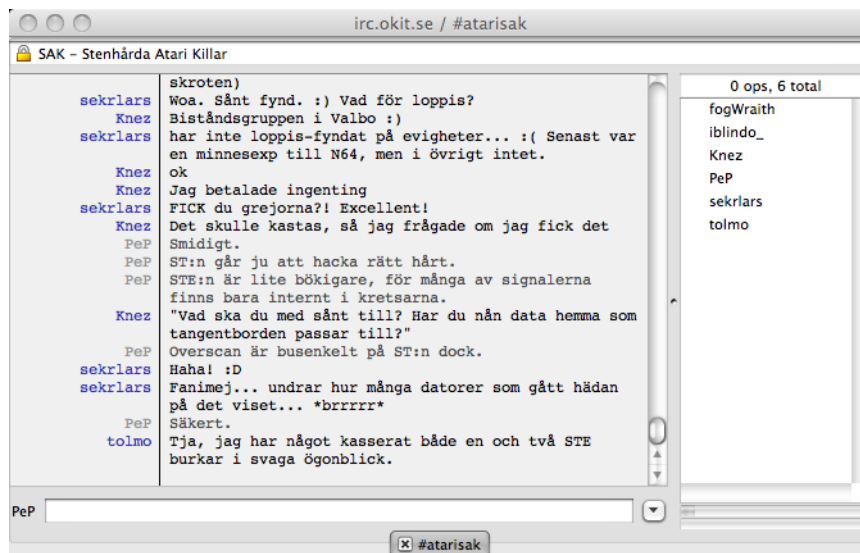
- <http://www.xchat.org/>

X-Chat (Windows)

- <http://www.silverex.org/>

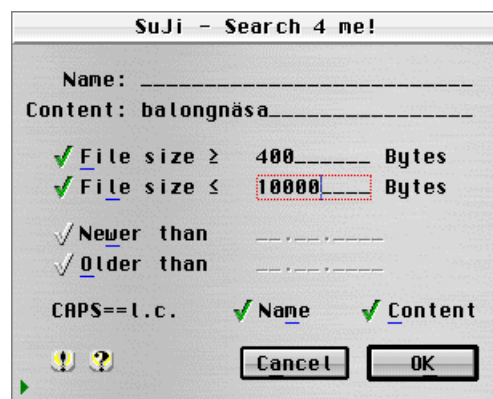
X-Chat (OSX)

- <http://sourceforge.net/projects/xchataqua/>



SuJi [su-dji]

Av Peter Persson



Ibland snubblar man över en sån där utility som man inte vet hur man klarat sig utan. SuJi är precis en sån. Suji är ett sökprogram för filer, och kan söka på filnamn, innehåll, datum osv. Konceptet är löjligt enkelt, men ruskigt användbart. Det skrevs från början av Daniel Höpfl, och var tänkt som en snyggare och mer kompetent ersättare till sökapplikationen i MagiC. Efter version 1.35 släppte Daniel källkoden fri, och projektet plockades upp igen av Gerhard Stoll (som även arbetar med att modernisera Smurf, Fiffi mm).

Installation & Systemkrav

Systemkraven för SuJi är nästintill obefintliga. Även om det från början skrevs för MagiC, så funkar det lika fint under FreeMiNT, Geneva eller TOS. Programmet integrerar sig snyggt i systemet, och förutom AV-funktionalitet så stödjer det annat lull-lull som ST-Guide och BubbleGEM.

Installationsförfarandet är enkelt - packa upp ZIP-arkivet, tuta, kör. Dokumentationen är skriven i ST-Guide format, så man gör nog klokt i att installera lämplig läsare om man vill få grepp om alla snajdiga features.

Användning

Jag brukar roa mig med att porta mjukvara från andra plattformar till Atarin. En stor del i detta arbete går ut på att läsa och kartlägga källkod. För att räkna ut hur programmet hänger ihop behöver man ofta hoppa mellan olika källkodsfiler för att spåra var funktioner och variabler används. Detta kan man göra manuellt så länge projektet är någorlunda litet, men när det består av hundratals filer är det otroligt tidsödande. Det är här SuJi kommer in. Jag släpar min projektkatalog till

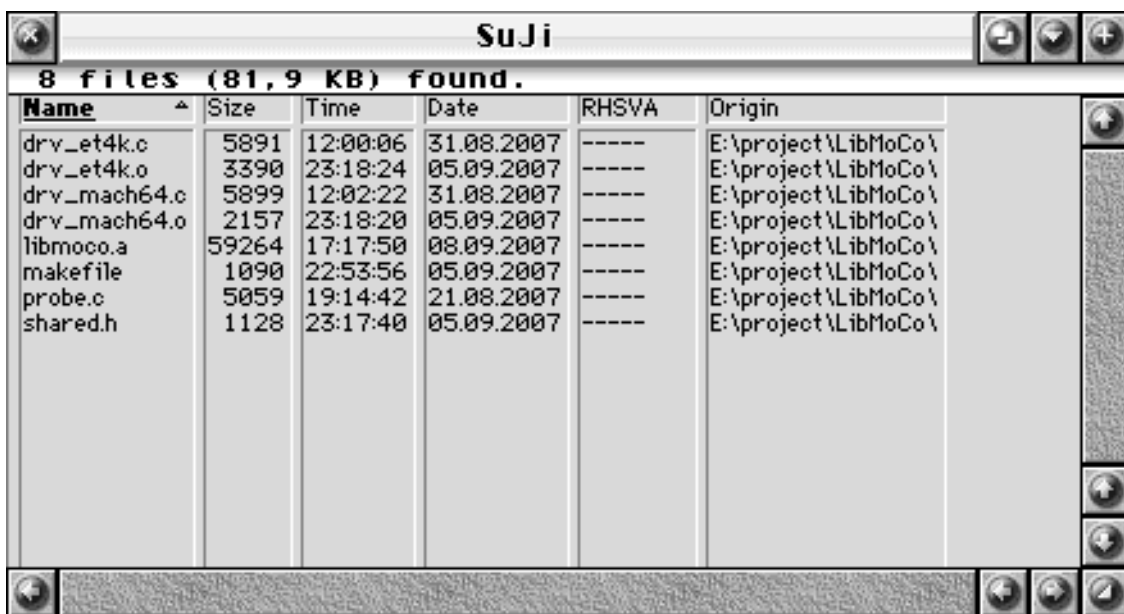
min SuJi-ikon, fyller i namnet på variabeln eller funktionen jag letar efter, därefter söker SuJi igenom projektet i rasande fart och presenterar sökträffar i en lättöverskådlig lista. Då SuJi är AV-kapabelt, räcker det att dubbelklicka på sökträffarna i listan för att öppna motsvarande dokument.

Summan av kardemumman

Man kan knappt sätta etiketter som "bra" eller "dåligt" på ett sånt här program. I mitt fall löser SuJi ett konkret problem och jag begriper inte hur jag orkade gå upp på morgonen innan jag hittade det. Om du mest är intresserad av att spela Gauntlet är det förmodligen helt ointressant!

Senaste versionen av SuJi kan laddas ner gratis från Gerhard Stolls hemsida:

<http://home.ewr-online.de/~gstoll/>





AL: Btl

Med den här knappen kan du få stryk av ditt barn.

Den startar något som barn snabbt lär sig behärska.

En Atari Hemdator.

Det säger lite om hur lätt den är att använda. Och hur roligt det är.



En Atari Hemdator ser ut som en vanlig skrivmaskin med svenska Å-Ä-Ö-tangenten. Du kopplar bara ihop den med din egen TV så har du en hjälpreda som aldrig tröttnar. En hjärna som alltid minns. En lärare som får dig att inse hur smart du är.

Så det här är ett nöje för stora och små. Ett färgsprakande och klangfullt nöje. Ett nöje som roar, som lär, som aktiverar.

Tillsammans med Atari Hemdator och din TV kan du och familjen komponera allsköns musik. Spela schack mot stormästarna.

Bättra på yrkeskariären genom företagsekonomi, finanskunskap, språk.

Eller ditt barn kan göra skolarbetet roligare genom att öva rättstavning, geografi, historia, matematik, främmande språk.

Du kan planera den egna ekonomin. Sköta hemmets eller firmans bokföring. Få breven utskrivna på minuten.

Och mycket, mycket mer.

För hela tiden kommer nya möjligheter från Atari. Nya datorprogram som gör Atari till en trevlig vän i allvar som lek.

Och det bästa av allt.

Vår hemdator är ingen oätkomlig dröm. Den står och väntar på dig hos radio- och TV-handlare, varuhus och databutiker till ungefär samma pris som en färg-TV.

Och det är svårslaget.



Bli smartare med Atari Hemdator.

Gå in till närmaste radio- och TV-handlare, varuhus eller databutik. Atari Hemdator förutsätter Algotronic 0650-15415. Atari Hemdator har 3 textskärmar: 24 linjer med vardera 40 bokstäver, 24 x 20, 12 x 20. Högupplösande färggrafik med 16 färger i vardera 16 nyanser; 9 grafiska modes från 40 x 24 till 320 x 192. Tangentbord enligt svensk standard med Å-Ä-Ö. Språk: PILOT, BASIC, Microsoft BASIC, PASCAL, FORTH och Assembler.

*Andra tider
Ny dominans...*

