

ATARIMAGASINET

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 21, nr 2-2006

FreeMiNT/XaAES

NAS2006

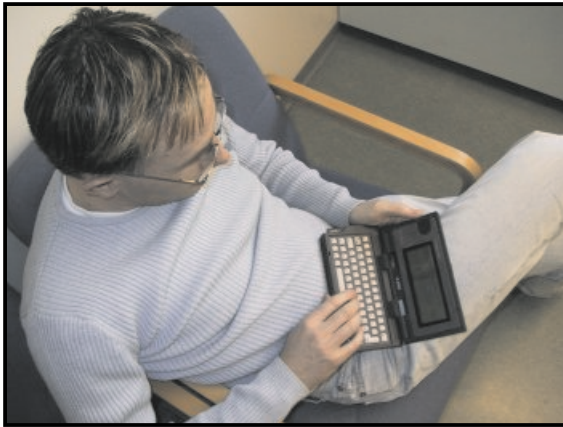
Wolfenstein

The Pawn

Utgrävning i
Mikrodatorn



**OBS detta nummer innehåller din kallelse till
SAK:s årsmöte. Se baksidan!**



Ledare

Av Kenneth Medin
kennethm@tripnet.se

Ja, när nu hösten tagit ett fast grepp om oss här i söder och dom yrar om snökaos i norr, vad passar då bättre än en omslagsbild från en varm sommarkväll på Rhodos med dessutom riktigt eleganta stolar. Låt vara att dom verkar ha monterat ryggstöden upp och ner, men det kanske är anpassat till nordbor som är ute och slår runt om kvällarna, ni vet med klackarna i taket och så... Alldeles oavsett tack till Andreas Sjöo som fångade bilden med full skärpa och allt.

I förra numret efterlyste vi nya artiklar och skribenter, och ser man på, nu står vi med en tidning helt fylld med texter från i AM-sammanhang nya och fräscha författare. Ett särskilt tack till Joakim Högberg, Lars Lindblad och Peter Persson för bidragen till detta nummer! Det är faktiskt så att vi inte fick plats med allt utan redan nu har en hel del material även till nästa nummer.

Att vi tvingas hålla nere antal sidor till tjugo beror på att vi måste hålla vikten för brevöversändelsen under 100 gram. Till detta nummer ska dom som inte velat (eller kunnat?) betala medlemsavgiften också få en påminnelseavi och då blir det för tungt med 24 sidor. Tryckeriet råkade använda för tjockt papper till omslaget för några nummer sedan och då åkte vi på straffavgifter från Posten, så marginalerna är alltså snäva.

När nu artiklar finns, så varför kommer då AM återigen ut sent? Helt mitt fel denna gång. När bra material började strömma in så var jag plötsligen helt överhopad av annat arbete och då måste tyvärr ideell verksamhet stryka på foten. Just nu verkar det dock mycket bättre, då det redan finns artiklar att sätta när jag har tid, och jag fått beviljat tjänstledighet från ett av mina jobb för att undvika en liknande överbelastning igen.

Den uppmärksamme läsaren lade säkert märke till några typografiska missar i förra AM. Den vita texten (på svart botten) saknades på sidorna 3 till 6 och sen blev bildtexterna nästan oläsliga. Tro nu bara inte att det är Calamus som strulat till det! Felet låg i konkurrenten Adobes Indesign som tydligen kommit med en ny version. Det visade sig att tryckeriet importerade den PDF jag levererat till Indesign för att vända och montera sidorna till tryckbara A3. Jag trodde i min enfald att detta gick att göra direkt från Acrobat, men så var tydligen inte fallet. För att råda bot på detta

så har jag nu skaffat monteringsmodulen till Calamus och gör allt färdigt själv istället.

Omslaget trycks med riktig fotosättare men inlagorna däremot direkt med A3-laser i 600 dpi. Jämför man bilderna så märks det tydligt att här behöver labbas en hel del med olika tonkurvor för att dom inte ska svärta ut för mycket. Ska göra några försök nu att anpassa det, men särskilt skärmdumparna ger ett betänkligt mörkt intryck redan på skärmen.

Och till slut, ursäkt den något oortodoxa layouten på sid 6! Allt fick ju plats till slut om än tämligen förvirrat. Iallafall roligt att leka lite med den automatiska textflödningen runt bilder i Calamus.



Innehåll

Atarimagasinet Nr 2 2006
Svenska Atariklubbens medlemstidning

FASTA PUNKTER:

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

Redaktör & ansvarig utgivare:
Jonas Möller Nielsen

Layout:
Kenneth Medin

Nyheter:
Andreas Sjöo

Tryck:
Chalmers Reproservice
Göteborg

Upplaga 120 exemplar

Adress:
Svenska Atariklubben
c/o Medin
Inäggatan 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.*

FreeMiNT/XaAES – MiNT Is Now TOS (Del 1)	7
Fynd från fornstora dagar Utgrävning i Mikrodatorn	9
RETroCENSION av spelet The Pawn	11
NAS2006 gås igenom dag för dag	13
Wolfenstein klassiskt spel i ny skepnad	18



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: 0705-353212 (Mille Babic)
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

Mille Babic	mille.babic@globalnet.net	0705-353212
-------------	--	-------------

Kassör

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

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen	jonas.moller.nielsen@bioagua.se	0340-15640
----------------------	--	------------

Hemsidesansvarig

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

Medlemsregister

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

Övriga

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

Erik Häll

Mikael Ljungberg

Lars Lindblad

Besök SAK:s hemsida:

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

Nyheter

EasyMiNT 1.6

EasyMiNT är ett komplett installationspaket som gör en MiNT-installation mycket enkel. Nyligen uppdaterades EasyMiNT till version 1.6 och har därmed stöd för den senaste FreeMiNT-kärnan och kan automatiskt installera XaAES med Teradesk som desktop.

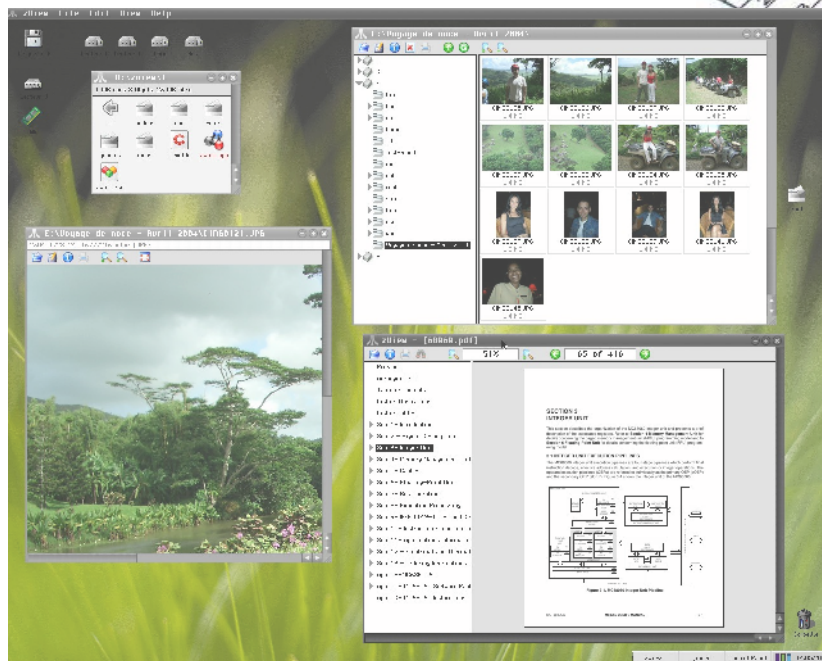
<http://atari.st-katharina-apotheke.de/>

XaAES dokumentation

XaAES har den senaste tiden gjort stora framsteg, och chansen är därför stor att man som användare inte känner till alla dess funktioner. Joakim Högberg (GokMasE) har därför skapat en komplett dokumentation som är en bra utgångspunkt för helt nya användare, men även ett hjälpmedel för lite mer erfarna användare.

Dokumentationen är skriven på engelska och finns nu även online: <http://xaaes.atariforge.net>

MyAES



Som alternativ till XaAES finns även MyAES. Huvudutvecklaren är fransmannen Olivier Landemarre, och MyAES har som mål att vara ett snabbt, stabilt och gratis AES med goda egenskaper för portning till andra plattformar, t.ex. Linux/Aranym.

<http://myaes.lutece.net/>

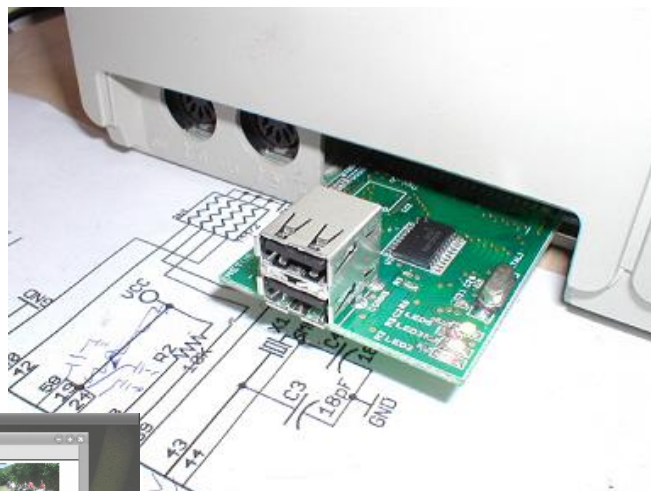
NETUS-Bee

Lyndon Amsdon håller på att utveckla ett nätverks- och USB-kort till ST/MegaST/TT/Falcon. Nätverksdelen på kortet är baserat på RTL8019AS som återfinns i EtherNEC så befintliga EtherNEC-drivrutiner ska fungera att använda. USB-delen är den samma som används i EtherNAT

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@home.se*



(ISP1160). NETUS-Bee installeras i ROM-porten och är 47mm x 65mm stort.

<http://hardware.atari.org/netusbee/index.htm>

EtherNAT

De första köparna har nu fått sina EtherNAT-kort, och fler är på väg! De som beställt sitt kort tidigt och som besökte Outline-partyt i Holland fick sina kort redan i juni.

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

HyperActive (HYP-web)

Frederic Fouche och Lonny Pursell har skapat ett web-verktyg för konvertering av ST-Guide-dokument (*.hyp) till HTML-format. På web-sidan kan man både konvertera samt ladda upp hyp-filer till ett arkiv där de görs tillgängliga för alla. I skrivande stund finns totalt 141

dokument tillgängliga.

<http://atari.coazter.com:81/>

Atari-källkoder

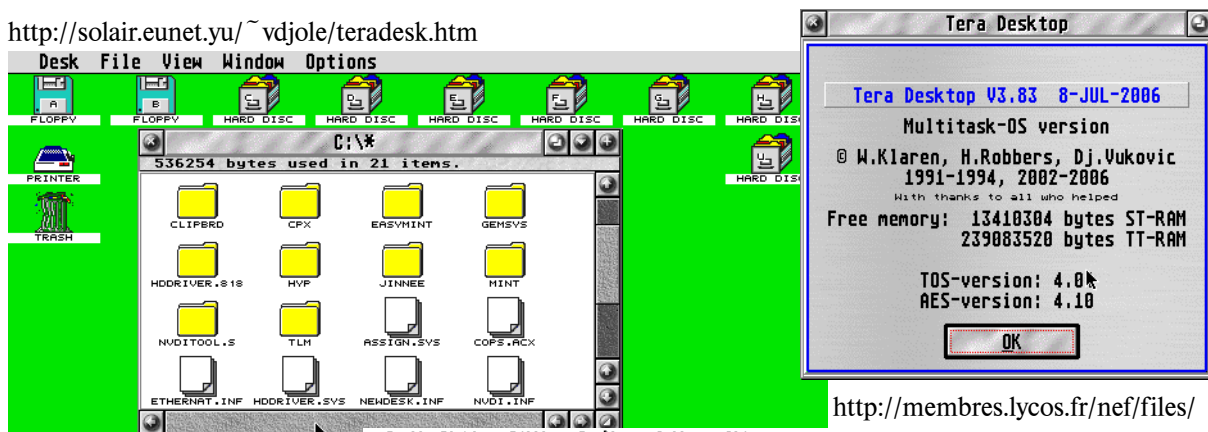
Källkoderna till bland annat AES, VDI, AHDI, CPX'er, XControl och Neochrome har släppts fritt och finns att hämta hem i ett 34MB-paket från adressen nedan.

<http://dev-docs.atariforge.org/>

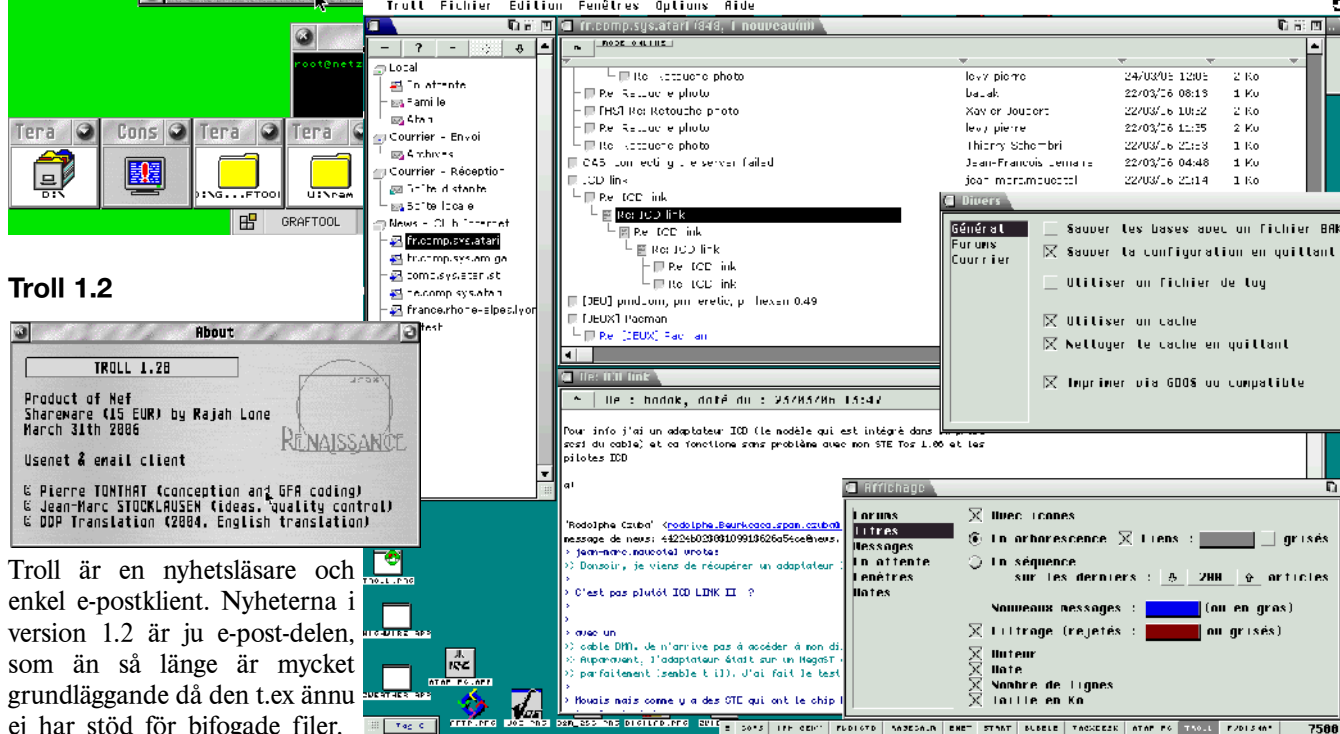
TeraDesk 3.83

OpenSource-desktopen TeraDesk uppdateras flitigt. En hel del buggar och annat har blivit fixade samt att hypertextmanualen blivit uppdaterad.

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



Framtida planer är att lägga in stöd för RSS.



Troll 1.2

Troll är en nyhetsläsare och enkel e-postklient. Nyheterna i version 1.2 är ju e-post-delen, som än så länge är mycket grundläggande då den t.ex. ännu ej har stöd för bifogade filer.

Tidningsdisketten

Först något för den helt igenom seriöse användaren som naturligtvis behöver full kontroll över både tid och tangentbord:

JELK302F.LZH: Clocky av Arany-programmeraren Petr Stehlik är först och främst en klocka för desktop men med en del oväntade finesser.

När så spellusten kommer på mitt i arbetet så behöver man något som går att köra i ett GEM-fönster. Här en bukett med lämpliga program att fördriva lite tid med:

KLIK.ZIP: Klikomania är ett enkelt spel som dock behöver minst 16 färger. Det går ut på att klicka bort fyrkanter i olika färger.

4GEWINNT.ZIP: Ett mycket litet luffarschack av Claus

Brod och Meinhard Ullrich. Programmet är på tyska. En riktig klassiker helt enkelt.

ORB-015.LZH: Sokoban-variant av Mario Becroft.

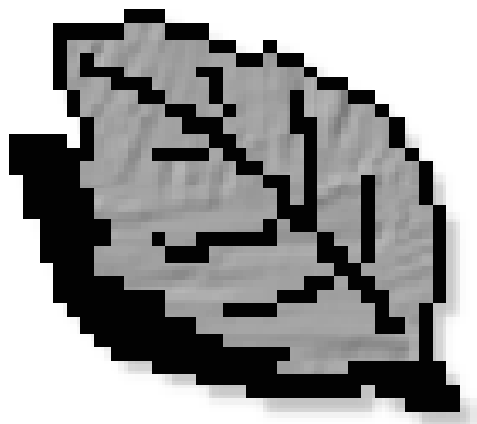
NH343GT.LZH: Nethack är ett komplett (och tämligen stort) fantasy/äventyrsspel som kräver en hel del resurser. Falcon eller TT som minst.

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.



FreeMiNT/XaAES – MiNT Is Now TOS (Del 1)

Av Joakim Högberg



Du har kanske sneglat på information om MiNT ett par gånger genom åren och inte fattat vad som är poängen. Kanske har du också lagt märke till att mycket av den nyutveckling som pågår idag är relaterad till MiNT. Det har ofta betraktats som ett otympligt operativsystem som är långsamt, minneshungrigt samt svårt att handha och uppdatera. Men stämmer verkligen detta? Vi ska titta lite närmare på vad som är sant och inte beträffande MiNT. Första delen i denna artikelserie är en historisk titt på hur utvecklingen av MiNT gått till.

Kärnan i det nya operativsystemet

Det har blivit allt tydligare att FreeMiNT är ett bra val om man vill hålla sig själv och sin maskin ajour med de senaste utvecklingarna vad gäller hård- och mjukvara för Atari. Redan under den tid som Atari Corporation fortfarande fanns kvar som hårdvarutillverkare hade man börjat använda MiNT för att ge användare möjlighet att köra mer än ett program samtidigt.



MiNT hade utvecklats som ett hobbyprojekt av kanadensaren Eric R Smith för att underlätta för honom att porta program från BSD till TOS. Då Atari senare började undersöka möjligheterna till att implementera multitasking i TOS så insåg man snart att det redan existerade en tämligen stabil kärna och man tog beslutet att använda MiNT. Kombinationen MiNT (operativsystemets kärna) och det grafiska gränssnittet (AES) utgjorde i slutet på 1993 operativsystemet som på sikt helt skulle ersätta TOS - MultiTOS. Tyvärr var detta också slutet på historien om TOS, åtminstone om vi begränsar oss till att se på versioner som utvecklats under Atari-flagg.

När Atari 1994 försvann som datortillverkare var det istället det faktum att MiNT hade öppen källkod som öppnade nya dörrar - programmerare världen runt kunde nu hjälpas åt att fortsätta utveckla och förbättra MiNT. Man hade här stor hjälp av att Internet hade börjat bli allt vanligare, något som möjliggjorde att man kunde koordinera arbetet mycket bra trots geografiska avstånd.

Versioner av MiNT som utvecklats efter Ataris frånfälle har

kommit att benämnas "FreeMiNT".

Det grafiska gränssnittet

Även om Atari släppte källkoden till MiNT fri så verkade man mer tveksam till att dela med sig av källkoden till AES. Detta innebar att även om fristående utvecklare kunde jobba vidare med operativsystemets kärna så var läget fortfarande låst när det gällde förbättringar i det grafiska gränssnittet. Sedermera dök det istället upp kommersiella produkter som ersatte det ursprungliga AES. Som exempel kan här nämnas Geneva (även körbart som AES ovanpå TOS, men då utan att erbjuda äkta, pre-emptive multitasking) och N.AES (som ursprungligen var gratis och då kallades "Signum").

I slutet på 1995 initierades ännu ett projekt för att skapa ett grafiskt gränssnitt för MiNT, och denna gång var källkoden till projektet öppen för alla redan från början. Mannen bakom projektet var engelsmannen Craig Graham, som dit-



tills redan hunnit programmera en del program för Atari. Det nya gränssnittet kallades XaAES och var från början inte speciellt imponerande, det var både långsamt och tämligen instabilt. Även om stabiliteten sakta blev bättre och bättre så var XaAES inte något realistiskt alternativ till de kommersiella produkterna. Vid slutet av 1997 fann Craig att han inte hade nog med motiva-

tion och tid att fortsätta med projektet, men via Johan Klockars (1998-1999) och Henk Robbers (1999-2003) hölls arbetet trots allt igång.

XaAES blir ett FreeMiNT-projekt

När Henk 2003 avbröt sitt engagemang i XaAES uppkom en diskussion om hur man bäst skulle kunna fortsätta utvecklingen. Under de senaste tre åren hade kompatibiliteten trots allt hunnit förbättras åtskilligt och det löst sammanhållna kollektiv som nu utvecklade kärnan (FreeMiNT) beslutade tämligen snabbt att det bästa var att inkludera XaAES i FreeMiNT-projektet – XaAES var ju trots allt ett gränssnitt som var skrivet exklusivt för MiNT. Arbetet med att anpassa källkoderna till FreeMiNT:s CVS (CVS är systemet som man använder för att tillåta alla intresserade att ladda upp egna ändringar och tillägg) utfördes av Frank Naumann som var (och är) huvudansvarig för arbetet.

Snabbare

XaAES hade fram till 2003 körts som en separat process, detta eftersom det i kärnan inte funnits stöd för en mera djupgående integrering. Även om XaAES ju gick att använda redan nu, så inverkade detta negativt på hastigheten (tiden för att utväxla data mellan MiNT och AES var inte på något vis optimal) samt att det även krävdes en del småfula lösningar i kärnan för att saker och ting skulle fungera. Efter att den norske programmeraren Odd Skancke under våren 2003 tog sig an XaAES, kom detta dock att ändras.

De aktiva MiNT-utvecklarna hade under en tid varit överens om att det fanns stora vinster att göra på att skriva om XaAES till att istället köras som en delkomponent till kärnan. Denna process gick tack vare Odds arbete mycket fort och man kunde snart se att de förväntade tidsvinsterna också infann sig. Tack vare att data nu snabbare kunde skickas till och från kärnan så blev XaAES i ett slag betydligt snabbare, då det kunde reagera väsentligt snabbare. Utöver denna förändring har Odd också optimerat ett flertal tidskritiska delar av koden. XaAES var nu inte längre något långsamt alternativ, särskilt program som gjorde täta AES-anrop upplevdes nu dramatiskt mycket kvickare.

Stabilitet och kompatibilitet

Så vad har hänt med XaAES sedan förvandlingen till MiNT-modul ägde rum? Framför allt så har stabilitet och kompatibilitet ökat dramatiskt under de senaste två åren. Numera är det få program som inte går att köra problemfritt under XaAES, de få gånger som man stöter på problem handlar det oftast om program som anropar hårdvaran direkt, eller är specielskrivna för andra system. En annan värdefull egenskap hos XaAES är att det är skrivet på ett sådant sätt att enstaka program som hänger sig inte ska blockera operativ systemet eller övriga applikationer. Skulle ett program "frysa", kan man i stort sett alltid komma åt exempelvis Taskbar eller aktivitetshanteraren (i XaAES kallad "Task Manager") och rätt och slätt stänga ner programmet som slutat fungera. Systemet är alltså fortfarande öppet för alla program utom det som låst sig!

Det stora kvarvarande problemet för XaAES under denna rubrik är dock att FreeMiNT/XaAES i skrivande stund inte



är körbart på en 68000, något som i nuläget alltså exkluderar ST-modellerna. Anledning till att det blivit så är helt enkelt att förvandlingen till MiNT-modul gjordes uteslutande av utvecklare som arbetade med system som var baserade på 68030, 68040 eller 68060. Det har dock gjorts en första ansats till att lösa detta. Under NAS 2006 arbetade Odd Skancke med en MegaST4 som testmaskin och kunde identifiera och lösa ett flertal problem som hittills förhindrat XaAES från att fungera korrekt på en 68000.

Framtiden

Tycker du att det är mycket prat om XaAES? Javisst, men så är det också på denna front som de stora genombrotten har kommit de senaste åren. N.AES är en mycket robust produkt men dessvärre tycks det inte längre som om det kommer att dyka upp fler versioner. Geneva är likaså ett mycket användbart och kompatibelt gränssnitt som inte längre uppdateras. Man kan tycka att båda dessa gränssnitt är fullt tillräckliga men då utgår man från att dessa redan innehåller allt som ett AES behöver.

XaAES har alla möjligheter att utrustas med fler funktioner, vissa som endast utökar möjligheterna för användare (som exempel kan nämnas att stöd för exempelvis virtuella skrivbord redan är i planeringsstadiet) medan andra tillägg kan vända sig till programmerare. Nya AES-funktioner för popup-menyer med kapacitet att förutom vanlig text även visa exempelvis ikoner, inbyggt stöd för textinmatningsfält med radbrytningar är bara några saker som är fullt tänkbara. Sedan är det bara upp till de kvarvarande programutvecklarna att använda de nya byggstenar som med stor sannolikhet kommer att finnas tillhanda i framtiden.

Fotnot: Har du ett förflutet som GFA-programmerare kan det i sammanhanget vara värt att nämna att det under den senaste tiden skett en betydande utveckling som medfört att detta programmeringsspråk numera är fullt användbart under FreeMiNT/XaAES. Mer om detta kommer att nämnas i en separat artikel.

Läs mer om XaAES: <http://xaaes.atariforge.net>

Fynd från forn- stora dagar

Av Lars Lindblad

Lars Lindblad, till vardags arkeolog, tar oss med till en rik fyndplats mitt på Västgötaslätten. Med spade och borstar utbytta mot en vanlig sax säkrar han spår från Ataris barndom. I gamla nummer av Mikrodatorn återfinner Lars skärvor från hemdatorns storhetstid och fogar samman dom till en bild av hur spännande utvecklingen var vid denna tid. Han avslutar sin återblick med att utforska hur ett textäventyr kunde te sig i ST-epokens gryning och finner det lika underhållande nu som då.

På loppis i Skara hittade jag en hel låda med tidningen Mikrodatorn. Nästan hela 80-talet var med, bortsett från vissa nummer (tyvärr ett par från mitten av 1985). Mycket nostalgi fick jag till livs när jag läste igenom dem. Det var skillnad på branschen innan PC kom på allvar. Då stod det mycket om hemdatorerna och faktiskt en del om Atari ST. Därför tänkte jag här sammanfatta lite hur Atari ST togs emot av branschen när den kom; fakta, förväntningar och citat blir det.

Jag tar artiklarna i den ordning de blivit publicerade och den första artikeln är från Mikrodatorn nummer 10 1985. Rubriken är "Atari kommer tillbaka på den svenska marknaden" och inleds med att jämföra Atari ST med Macintosh vilket man ofta gjorde på den tiden. I artikeln kallas även Atarin för en Jackintosh som den "skämtsamt kallas" eftersom den kommer "att bli en allvarlig konkurrent till storebror Macintosh". Skribenten blåser på friskt genom att räkna upp de detaljer som Atari kommer slå Apple på fingrarna med.

"Priset är mindre än en tredjedel av Macintosh. Atari 520ST klarar, till skillnad från Macintosh, färggrafik och det finns möjlighet att ansluta en CD-ROM-skiva som kan lagra upp till 550 miljoner tecken. Atari kan läsa IBM PC-filer men inte använda IBM-program och maskinen är liksom Macintosh mycket lättanvänd."

Därtill förutspås att Atarin "i sin utformning kan säkert ge Apple åtskillig huvudvärk i framtiden."

Har de dock något negativt att säga om Atari? Jo, givetvis har de det, även om det inte är så mycket. "Den enda nackdelen med Atari 520ST är bristen på program".

Till Macintosh finns det enligt artikeln mer än 700 program

på marknaden och Atari utlovade att presentera 50 program till europalanseringen 1986. "Flera hundra programvaruhus säger sig arbeta med program till maskinen".

I slutet av artikeln presenterar man vad 520ST kommer att kosta i Sverige och lite grann av specifikationerna, även om de är luddiga. MD förutspår att 520ST kommer kosta ungefär 10000 kr exkl moms. "upplösningen 640 x 400 punkter, skärmen visar färg". Här märker vän av ordning att det inte riktigt stämmer, eller att det egentligen stämmer om man inte tar informationen så där löst ur sitt sammanhang. 640x400 är ju monokromläge. Färgläget bjuder på lägre upplösning.

I aprilnumret 1986 av Mikrodatorn testas Jerzy Malec Atari 520 ST och han lägger in en kraftig bedömning redan tidigt i artikeln:

"ST kan visserligen vara en utmärkt hemdator, men vad det handlar om är ett veritabelt kraftpaket som i fråga om prestanda slår måttstocken PC med flera hästlängder."

Även i denna artikel jämförs det med Macintosh, och används smeknamnet Jackintosh. Även om Jerzy har mycket gott att säga om Atari ST finns även en del minus. Bland annat att det är tre nätsladdar att hålla reda på och även att funktionstangenterna är rombformade: "det är lätt att träffa fel. Här har formgivningen vägt tyngre än förnuftet"

Ett ganska långt stycke berättar om atarins insida: VLSI-kretsar, GLUE, DMA och en massa siffror med avsikt att imponera. "Portar och ingångar är så många att datorns baksida inte räcker till". MIDI nämns bara lite ytligt, förmodligen för att det inte var så känt och etablerat vid den här tiden.

Mot slutet av artikeln berättar Jerzy om TOS och GEM. Här finner han fler nackdelar. Att soptunnan är så definitiv i sitt dräpande av de filer som kastas där anser han inte vara fullt så genomtänkt som på Macintosh. Därtill har han problem med att kopiera filer, eftersom "När man går in i en mapp, tar mappen över hela skärmen". Enligt hans erfarenhet måste man gå via en annan diskett för att lyckas. Förmodligen har han missat att kunna öppna mer än ett fönster!

Han har i alla fall koll på det här med upplösningar och färglägen och han imponeras av utbudet av utvecklingsprogram. "Vad som ST har men Mac har saknat är professionella utvecklingssystem. Sådana omfattar bl a kompilatorer för C, Modula-2, UCSD-Pascal samt Forth".

I stort är det bara i positiva ordalag som Atari 520 ST presenteras i testet. Lite mer än ett halvår senare, fortsätter Atari ST:s segertåg med en artikel rubricerad "Dags att ta bort hobbystämpeln på Atari" i novembernumret av MD 1986.

"Ataridatorerna är mycket uppskattade utomlands. I Tyskland är framgångarna betydande, i England säljs tre Atari på varje Macintosh" sägs det redan i ingressen, och när artikeln väl kommer igång presenteras 520STFM med inbyggd floppy och nätdel. Även i denna artikel görs en genomgång av vad Atari ST har beträffande portar, grafik och minne. Här redogörs även för att de olika ST-modellerna är kompatibla samt sådan grundläggande information som att en enkelsidig drive inte kan läsa en dubbelsidig diskett, men att "All kommersiell programvara till ST-maskinerna ligger därför uteslutande på enkelsidiga disketter".

En sak som Atari STs främjare vill poängtera är dess mångsidighet vilket även denna skribent (Lars-Göran Nilsson) gör när han skriver om bildskärmar: "En bra kombination är annars att använda den monokroma bildskärmen vid textordbehandling och sedan använda sin gamla färg TV om speldjävulen knackar på dörren."

Även i denna artikel berättas om TOS/GEM och programmeringsspråk men efter detta kommer två intressanta stycken: Framtiden och Sammanfattning.

Det första stycket handlar om framtiden och där sägs bl a: "Det finns för närvarande sex gånger så mycket program till Atari ST som till Amiga... Nya program annonseras ständigt".

Strax därpå berättas om kommande datorer från Atari, bl a 2080STF och 4160STF med två resp fyra Mb RAM. Sedan ryktas för första gången tankar på en TT med extra grafikchip, 68020 och samarbete med AT&T med licensavtal för att använda Unix. "Resultatet blir en dator i VAX-klass, med multiuser- och multitaskingsegenskaper".

I sammanfattningen påpekas hur rätt Atari har i sin slogan "Power without the price". Vid det här laget (november 1986) låg en 520ST + SF354 på 7500 kr.

"De jämförbara datorerna, Commodores Amiga är dubbelt så dyr och en Macintosh är tre gånger så dyr. Utomlands är prisskillnaden ännu större. En ST ger mest dator för pengarna, det är jag inte den första att konstatera. Detta är naturligtvis en av förklaringarna till den stora framgången. Amigan är precis som en Rolls Royce, en drömmaskin. För de allra flesta slutar det med en dröm. Atari corp har lyckats lägga sig i en prisklass som de flesta har råd med."

När man kom in 1987 var fortfarande Atari att räkna med. De hade enligt juninumret t o m gjort en PC, som de själva kallar en "misslyckad produkt". I ST-utvecklingen fortsatte dock nya marker brytas – senast i raden kom Mega ST med "ordentligt tilltaget internminne". Atari skryter även i artikeln med att de s a s har "öppnat huven", att det nu "är i princip fritt fram för tillbehörsföretag att börja göra tillbehör som passar".

Artikeln som är rubricerad "Atari går på krigsstigen" baseras på CeBiT-mässan i Hannover. Titeln reflekterar på ett uttalande av Jack Tramiel då han under en presskonferens sade "Nu är det krig". Och krig erbjöd han. "Vårt desktop publishing-system kommer att kosta 6000 mark (motsvarande 21 000 kr)" uppgav Alwin Stumpf, chefen för det tyska Atari. Jack Tramiel hade snabbt påpekat att "Vi gör datorer och tillbehör för massorna och inte för överklassen med gott om pengar".

Enligt artikeln hade Atari som mål att penetrera alla nischer – såväl kontors- som hemdatormarknaden, men enligt produktchefen S H Shivji så var man mest ute efter "den lilla datorn med den lilla, lilla skärmen".. Det var Apple Macintosh som avsågs med den gliringen.

I oktobernumret 1987 finns det en blänkare om att "Atari sänker priset". 520 ST har rasat från 4495 till 3695 kr inkl moms. För 1040 ST är motsvarande siffror 7995 till 6695 kr.

När vi når december 1987 blåser Lars-Göran Nilsson på i artikeln "Atari och Amiga går skilda vägar" med orden "Atari har växt och blivit en fullvuxen persondator, medan Amigan fortfarande är något av en billig hem- och speldator." Vidare i artikeln jämför han datorer med bilar: "Macintosh är en solklar Porsche. [...] Datorernas folkvagn heter naturligtvis Commodore 64. Billig och bullig." Atari ST och Amiga jämförs med Ferrari och Jaguar. Sedan kommer alla jämförelser igång beträffande prestanda, bild och ljud. Ånyo utmålats fördelarna med MIDI-interface som ett tungt argument till att Atari ST är bättre än Commodore Amiga. "Det visades tydligt senast på musikmässan i Sollentuna [...] i oktober. Här fanns inte en Amiga i sikte, men fullt av ST-maskiner. Jo, det fanns en Amiga... och den stod som vanligt och visade snygga grafikdemos..."

I slutet av artikeln når man åter till ingressen – Atari ST är en billigare och mer mångsidig dator än Amiga som anses vara en ypperlig spelmaskin, även om Commodore vill utmåla den som mångsidig den också. Enligt Nilsson är det grundläggande misstaget från Commodore att "försöka sälja Amigan som proffsmaskin utan möjlighet till monokrom,

flimmerfri bildskärm [...] Här har Ataris monokroma högupplösningsbildskärm ett klart övertag."

I den sista artikeln jag har tillgång till (juni 1989) slår Lars-Göran Nilsson ytterligare ett slag för Atari: "Dags att ta Atari på allvar". Redan i början av artikeln belyser han hur spelstämpeln ligger Atari i fatet, samt det billiga priset: "Ataris produkter är helt enkelt för billiga för att vara trovärdiga". Men Atari är fortfarande med på plan. Här introduceras Portfolion som på denna tid var "världens minsta och lättaste MS-DOS-kompatibla dator"

Även STacy'n är en nyhet 1989 och man skryter med att "Med Macintosh-emulatorerna ALADIN, MAGIC SAC eller den nya SPECTRE 128 kan Atari STacy lätt förvandlas till en bärbar Macintosh med LCD-skärm till ett pris och en vikt som APPLE aldrig kommer kunna matcha." Artikeln fortsätter sedan egentligen som en produktkatalog för Atari. I raden av produkter som finns/kommer redogörs för Ataris CD-ROM-enhet CDAR-504, olika Megafile-modeller,

Mega ST, laserskrivare och Ataris PC-modeller. Mot slutet nämns Atari ST Plus, som även kallas The Amiga Killer och Atari EST. Vi känner den idag som Atari STE. Artikeln avslutas med specs för Atari TT och Transputer och en prislista.

Ett i inom parentes betyder inkl moms, och ett e betyder exkl moms. I juni 1989 kostade Portfolio 3495 kr (i), Stacy 9990 kr (e), Megafile30 5995 kr (i), SM194 17950 kr (e), MegaST2+SM124+Megafile60+SLM804 30950 kr (e), PC4 23950 kr (e), TT ca 40000 och en ATW 50000. De sistnämnda två utan momsinformation.

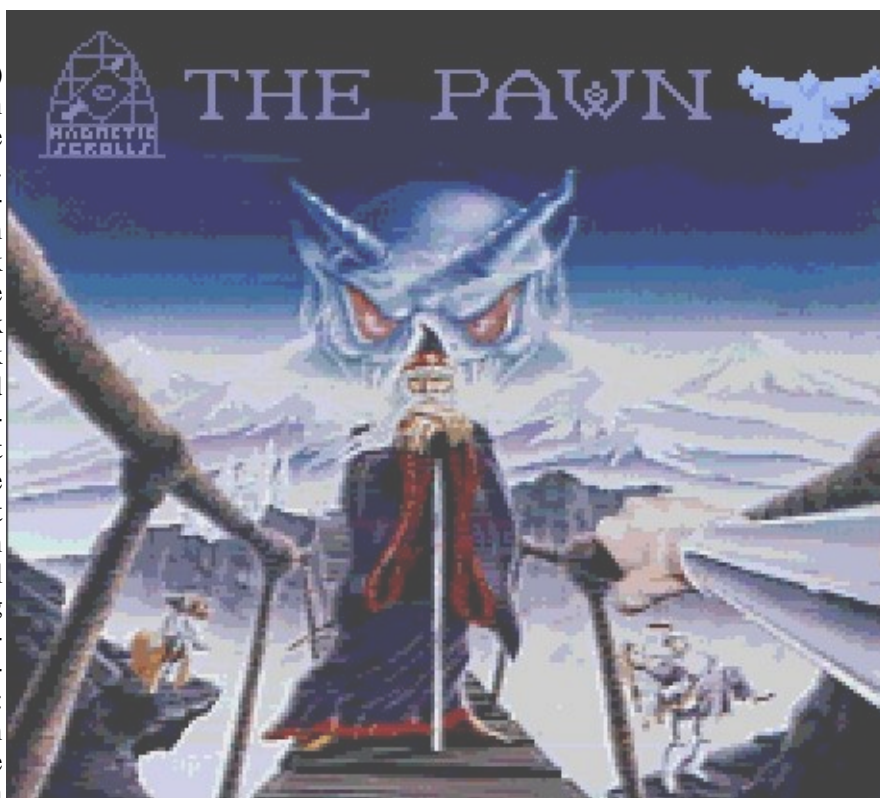
Där slutar min genomgång av Atari i tidskriften Mikrodata från oktober 1985 till juni 1989, och visst var Atari en dator som allvarligt utmanade, men tyvärr gick saker och ting fel senare. Bara det är förhållande för en hel artikel i sig. Det tänker jag inte ta upp här, utan låt oss avsluta genom att med ett leende på läpparna konstatera att Jackintoshen VAR enligt fackfolket bättre än Macintoshen! ;)

REtroCENSION

The Pawn (Magnetic Scrolls, 1986)

En spelkategori som man nog får se som ett avslutat kapitel i datorhistorien då de dött ut är de textbaserade äventyrsspelet. De dök upp tidigt, i samband med att grafiken inte var så utvecklad utan man gjorde det man kunde med text. Man fick saker beskrivna för sig och man svarade på detta i form av korta kommandon, t ex East, North, Down, Inventory och Look (kommandon som gick att förkorta med första bokstaven i ordet dessutom). Därtill kombinationen fanns möjlighet att kombinera verb och substantiv, t ex Take Key, Wear Robe osv. Som så mycket annat utvecklades även detta och man kunde även beskriva VILKEN nyckel man önskade nyttja. Magnetic Scrolls tog i sin serie av äventyr ta utvecklingen ytterligare ett steg framåt med riktigt komplexa kommandon, som exempelvis: "Open the Door with the Key that is in the Pocket". Samma företag tvekade inte heller på att lägga in grafiska bilder, som man kunde välja att visa olika mycket av medelst musens högra knapp.

The Pawn kom att bli det första textäventyret som släpptes av Magnetic Scrolls. Det följdes sedan av bl a Guild of Thieves, Fish och Jinxter. I asken ingår utöver disketten med spelet även en liten bok som heter "A Tale of Kerovnia" och en liten bruksanvisning. Bruksanvisningen visar på ett fullvuxet spel med många funktioner som förmodligen har efterfrågats i äventyrsspelens barndom. Det riktigt söta med



funktionerna är dessutom att de matas in i kommandotolken, precis som när man spelar spelet. Två riktigt sluga funktioner värda att ta upp är dels att man kan förprogrammera funktionstangenterna med kommandon efter eget önskemål, samt att man kan få utskrift på skrivare samtidigt som man får det på skärmen!

Den lilla boken innehåller en åtta kapitel lång bakgrundshistoria om landet Kerovnia. På baksidan finns en karta som antyder var de olika ställena finns. I slutet av boken

finns dessutom en hjälpsektion ifall man skulle köra fast. Det fina är att den är krypterad. Genom att använda kommandot Hint följt av en lång rad med tecken, ger the Pawn ledtrådar. Alla frågor följs av minst tre ledtrådar, som avslöjar lagom mycket i taget. Mycket fiffigt.

Spelet kan vid första anblick tros vara ett renodlat fantasyäventyr, då illustrationen på boxens (och bokens) framsida visar en trollkarl, någon form av hornförsedd, i brist på bättre uttryck, sak samt en riddare som bär på en prinsessa. Men bilden bedrar (även om man i bildens vänstra hörn kan finna en benlös häst med stetsonhatt och poncho som antyder varthän det barkar. En varning passar här — man möter nämnda häst i äventyret... hota INTE dess ryttare!). Läser man boken finner man ett rike, Kerovnia, med rejält tilltaget politiskt spel med opposition och förtryck. Därtill ränkspelare i kulissen i form av kungens och prinsessans guvernör som redan i bokens första kapitel får sin bror, trollkarlen Kronos, till hovet. Därefter följer intriger, karaktärer och händelser som skulle få vilken såpoperaförfattare som helst att säga upp sig och bli en hedervärd medborgare. Här finns kärlek (även bedragen sådan), dålig karaktär och oherderlighet osv... allt hoprört i en pythonsk anda som jag själv må säga att jag dras till. Oppositionens ledare är en dvärg vid namn Gringo Baconburger, och vid trollkarlens Kronos första besök hos honom näpsas han rejält då han knackar på med trollstaven:

"None of the here, old man [...] We don't go in for magic and that sort of tomfoolery around here, you know. Put away that juvenile by-product of crowd-control technology! Grow up, be a man, get a decent job! Come in, sit down, have a scotch and soda!" — A tale of Kerovnia, s 21.

Trots fantasy-genrens traditionella raser (i bergen finns det enhörningar vilket är en stor turistnäring!) och yrken är Kerovnia ingen fantasyvärld — här finns både television, fotografer, dagstidningar och det hintas även om bilar. Swimming-pools ingår givetvis på palatsen.

Spelet börjar med att du vaknar upp vid en stig, och det sista du minns är att en skum man du mötte på vägen hem från stormarknaden skrattade när han gick förbi dig och att du kände smärta i bakhuvudet. Sen vaknade du här, med ett silverarmband på handleden. Du går österut och möter där Kronos, trollkarlen, som ber dig om en tjänst — du skall lämna ett brev från Kronos till kung Erik av Kerovnia. Sen är äventyret i full gång.

Det är ett lurigt och väl genomtänkt äventyr. Finns en del fallgropar, dvs gör du fel val finns risk att du dör, så det finns som tur är sparmöjligheter.

Grafiken är inte så färgglad, eftersom ST:n är lite begränsad i antal färger, men bilderna är ändå välgjorda och stämningfulla, och ger spelet en lagom krydda.

Så, vad för omdöme kan man lägga om ett spel i en utdöd genre 20 år efter att det kom ut? Jag dristar mig nog till att säga att det står sig, med reservation för humorn i spelet. Humor är ju trots allt färskvara. Vi gamla stötar som är upp-vuxna med den greppar den nog, men möjligen skulle någon i samma ålder finna den lite pappamässig och torr. Det är ett intressant och lurigt äventyr och nu när jag ånyo stiftat bekantskap med spelet skall jag lägga in det i Steem och spela och försöka komma igenom det i höst.



Tre dagar istället för två

Av Joakim Högborg

NAS 2006 – Dag 1 Uppstarten

Då ett flertal deltagare ju måste tillbringa en hel del tid med att ta sig till NAS så finns det intresse för att förlänga träffen med en dag, så att man kunde ägna en heldag åt datoraktiviteter istället för att stressa för att hinna få ordning på bussar, tåg, bildskärmar och trassliga sladdar. Efter fjolårets mycket lyckade NAS så var det i år därför dags att prova ett tre-dagarsarrangemang, från fredag 30 juni till söndag 2 juli.

Mobilisering

Starttid var satt till 18.00, och 10 minuter före utsatt tid så fanns både Andreas Sjöo, Theo Knez samt jag själv på plats för att börja göra datorsalen redo för årets NAS. Andreas hade varit förutseende nog att transportera dit sina personliga prylar tidigare under dagen, och undertecknad hade precis som ifjol släpat med sin Falcon/CT60 som inryms i en måttligt lättflyttad towerlåda.

Då den lokal som använts vid tidigare NAS-träffar i Göteborgs samskola dagen till ära var fullpackad med skolans egna datorer, togs snabbt beslutet att flytta till ett rum snett över korridoren. Flytten innebar att lite mer jobb fick läggas på att ordna skarv- och nätverkskablar så att det skulle räcka till, men med tanke på att alternativet hade inneburit en flytt av 32 stycken skoldatorer med tillhörande kabelspagetti så tedde sig valet självklart. Andreas som ju har Samskolan som hemmaplan hade inga problem med att improvisera och hitta bra lösningar, så snart var nätverket uppe och IP-adresser tilldelade. Theo tog sedan en tur till hotellet och hämtade sin CT60-trimmade Falcon som tack vare att den fortfarande var monterad i originallådan faktiskt gick att få ner i en resväska.

Have you played Atari today?

Näste tidige besökare blev Peter Persson som bilat upp med flickvännen från Halmstad. Peter hade även med sina (andra) ögonstenar, en Hades060 samt en Falcon i towerlåda plus en professionell lödpenna som han helt riktigt hade antagit skulle komma väl till pass. Peter besökte NAS även ifjol men då bara under ett fåtal timmar, något som tydligen gett mersmak varför han till denna gång bestämt sig för att boka upp hela helgen.

Han började i år på ett tidigt stadium utforska underhållningsvärdet i att fightas med Theo i ett otal man-mot-man-spel på SMS (Sega Master System emulator). Varken spelkänslan eller inlevelsen tycktes bli sämre av att SMS även stöder användandet av Jaguarens handkontroller! Värt att nämna är att det är Peter som portat SMS till Atari och han lyckades under helgen även korrigera källkoden så att SMS-numera är körbart på Hades060. Theo hann under kvällen även med att installera sin nyinkaffade CT63:a något som efter ett antal skräckartade upplevelser på vägen tycktes sluta lyckligt!

Mr XaAES åter på NAS

Senare under kvällen dök även Odd Skancke med familj upp. Han hade tidigt klargjort att han skulle dyka upp även i år och ville så klart få ut mesta möjliga av helgen. Ett av målen med årets NAS för Odd var att titta lite närmare på de inkompatibilitetsproblem som MiNT för närvarande har med 68000-maskiner. För att möjliggöra ett meningsfullt test-



Odd Skancke

tande hade Peter Persson och jag plockat med oss tillräckligt med hårdvara för att få ihop en lämplig testmaskin åt Odd. Till sin hjälp hade han nu en MegaST4 med SCSI-adapter plus en inlånad monokromskärm som Andreas Sjöo varit behjälplig med. Själv hade Odd med sig en smärre uppsjö av mer eller mindre hjälpligt hopsatta maskiner: Hades060, Falcon/CT60 samt en AMD-laptop med KDE installerat. Den sistnämnda utgör den huvudsakliga utvecklingsmaskinen då det är på denna som programmering och kompilering utförs.

Kvällens slut

Ytterligare lite senare dök även Kenneth Medin upp och passade på att göra i ordning sin maskinpark inför lördagen. Kenneth hade som vanligt bullat upp ett bord med TT-maskiner som var uppkopplade till nätverket med hjälp av STiNG. Därmed var fredagens förberedelser klara och resten av kvällen ägnade de som stannade kvar på Samskolan till fortsatt konfigurering och programmering.

NAS 2006 – Dag 2 och 3

Revelj

Då fredagskvällen hann börja bli lördagsmorgon innan det sista gänget intog sovsalarna var under-teknad en av de sista som gäspade igång sig en bit in på förmiddagen. Efter att ha lirkat loss sig från både liggunderlag och sovsäck var prio ett att återställa kofeinbalansen, något som tack och lov underlättats av NAS eget självbetjäningsskaff! Nu hade det också hunnit dyka upp ett par ansikten som inte syntts till under fredagskvällen, bland annat Nick Harlow (16/32 Systems) samt Tom Thomason. För dem som eventuellt inte känner till det sedan tidigare har Tom drivit en affär som hette Falcon Pro Center. Han är också god vän med Nick och passade därför på att dyka in för ett besök på NAS och insupa Atari-atmosfären.



Tom Thomason och Nick Harlow

16/32 Systems

Nick hade börjat plocka upp sina varor för skyltning. Mer-



Peter Persson och Theo Knez

parten bestod av spel till Atari Jaguar men där fanns även en del applikationer av både nyare och äldre snitt. Exempelvis återfanns både Extensos, HD-Driver samt Diamond Edge. Nick hade också ett antal exemplar av PeST, adaptorn som gör det möjligt att använda en PS/2-mus till sin Atari. Ett antal IDE-hårddiskar hann också hitta nya ägare, då Nick hade förutsett att prisläget på sådana är lite mindre gynnsamt i Sverige och därför plockat med sig en handfull till försäljning.

Hardcore

Även om många har installerat allehanda modifieringar i sina Atari-datorer så finns det fortfarande de som trivs bäst med sina maskiner i originalutförande. En av dessa är Lars Lindblad, som i år hade med sin MegaST tillsammans med en till brädden fylld diskettlåda. Lars var också vänlig nog att låna ut sin externa diskettstation när den maskin som användes för att leta buggar i 68000-kärnan inte var på humör att läsa disketter i sin egen interna.

Även SAKs egen Kenneth Medin var som vanligt på

plats och hade i vanlig ordning omringat sig med TT-datorer som kopplats in på nätverket med hjälp av STinG. Kenneth var liksom i fjol också NAS-kassör och höll ordning på in-trädet samt ordnade med för-säljning av gamla nummer av AtariMagasinet.

CT60 från Skåne

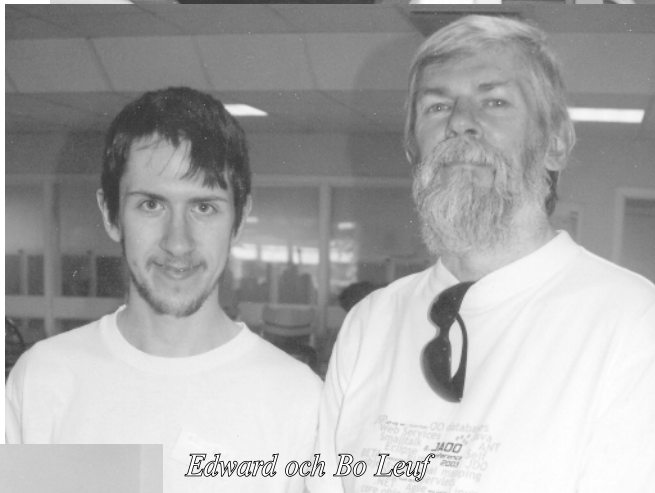
Det är tydligt att många av dem som fortfarande använder sin Atari Falcon har skaffat en CT60/63 för att ge den gamla trotjänaren lite extra pulver under huven. Ett par CT60-maskiner fanns förstås till be-skådan på NAS och en av dem som plockat med sig en sådan var Gillis Robertsson. Gillis be-sökte NAS redan ifjol men hade i år också tagit med sig sin Falcon. Han hade ny-ligen installerat sin CT60 och hade fortfarande en del problem med instabilitet och använde därför dagen till att experimentera samt få tips på tänkbara lös-ningar från övriga deltagare.

Långväga besök

Holländaren Koen Wie-ridinga med fru besökte NAS för första gången sommaren



Koen Wiehringa samtalar med Nick Harlow



Edward och Bo Leuf

Drop-in

Ett antal besökare lämnade da-torn hemma när de tog vägen förbi Samskolan under lördagen, vilket ju inte heller är helt galet. NAS är ju framför allt ett tillfälle att träffa gamla vänner och andra likasinnade för att ut-byta erfarenheter och minnen. En trogen NAS-besökare som fanns på plats även i år var Bo Leuf som också hade med sonen Edward. Bo sålde i många år hård- och mjukvara för Atari i sin butik Daggskim-



Timbral och Martin Wood

2005 och hade även i år letat sig till Samsko-lan. Koen, som också är radio-amatör, an-vänder till var-dags sin Atari ST som se-quencer när han arbetar med orgelmusik. Han har länge varit på jakt efter en Yamaha CBX-D5

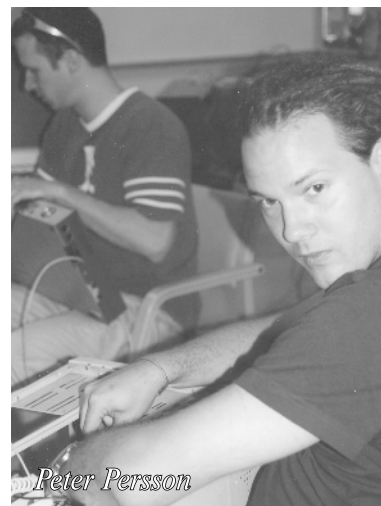
vilket är en

styrenhet som gör att man kan använda en Atari ST för hårddiskspelning. Om någon av AtariMagasinet's läsare har tips på var man kan hitta en sådan så förmedlar under-tecknad gärna den informationen till Koen.

mer. Numera arbetar han som skribent och hans artiklar går att läsa exempelvis i Datormagazin där han medverkat regelbundet sedan år 2000.

Andra som tittade in var Martin Knutsson (aka Timbral) samt Martin Wood. Timbral är musiker i DHS där hans uppgift är att plåga livet ur YM-2149-kretsen. Själv an-vänder också sin Atari Falcon till audio och sequencing. Martin Wood är tränings-kompis med Andreas Sjöo och passade på att kolla lite närmare på dennes excentriska hobby :)

Utveckling och de-bugging på NAS



Peter Persson



MegaST som testmaskin för MiNT

Utrustad med Hades, Falcon och dreadlocks kom Peter Persson bilandes hela vägen upp från Halmstad. Även Peter fanns med på NAS ifjol men då endast under lördagen. I år hade han dock avsatt hela helgen för NAS och följaktligen också sett till att packa med sig en hel del prylar. Under helgen hann Peter förbättra kompatibiliteten för sin portning av SMS (Sega Master System) så att den även fungerade på Hades. Han var dock inte nöjd med towerinstallationen av sin Falcon och försöker på bilden att bringa ordning i röran.



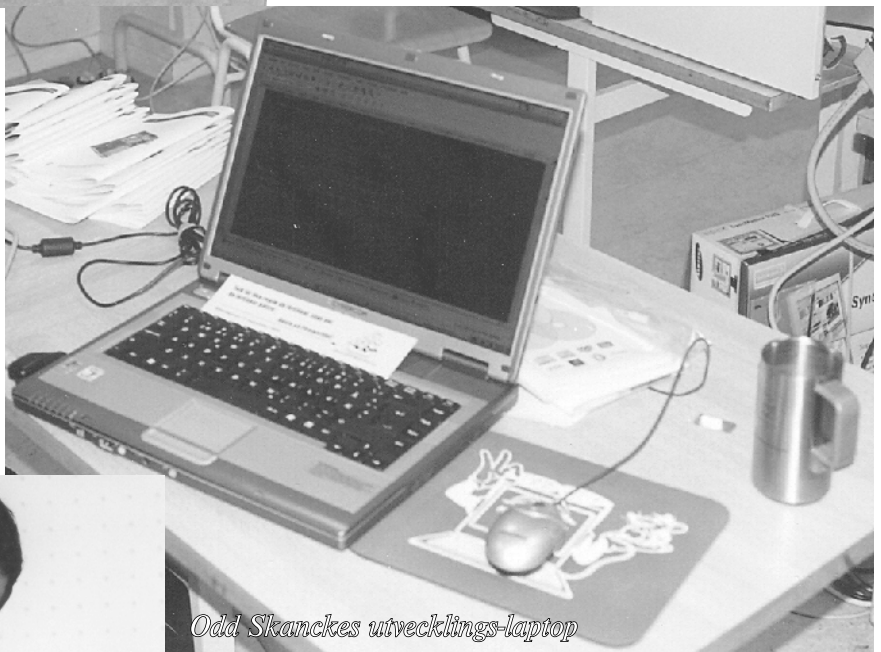
Andreas Sjöö rycker kablar

Odd Skancke

För tredje året i rad föräddes NAS ett besök och i år hade Odd med mer utrustning än någonsin. Det hade i förväg bestämts att problemen med MiNT-kärnans kompatibilitetsproblem med 68000-maskiner skulle sättas under lupp. Förberedningarna för detta inleddes som tidigare nämnts redan under fredagskvällen och på lördagen hade han efter många om och men tillgång till en fungerande MegaST som testmaskin. Den dumpade sedan loggdata till Odds Hades via serierporten för att han skulle få så mycket upplysningar som möjligt om vad krascherna kunde bero på. För programmering

och kompilering använder Odd en AMD-laptop med Linux/KDE som operativsystem så norrmannen behövde en hel del bordsyta för att få plats med all nödvändig hårdvara!

Anledningen till att MiNT-kärnan under en längre tid inte varit körbar på ST-modellerna (eller andra maskiner med 68000 för den delen) är ganska uppenbar för dem som följt arbetet med att utveckla FreeMiNT på lite närmare håll. När man skulle bygga om XaAES från att vara en fristående binärfil till att vara en FreeMiNT-modul så behövde man göra en hel del förändringar inne i kärnan. Dessa förändringar har fungerat väl på den hårdvara som utvecklarna haft tillgång till men man har kodat i blindo när det gäller modeller som inte funnits tillgängliga för tester. Då de flesta aktiva MiNT-utvecklare använder maskiner med åtminstone en 68030-processor har de problem som rappor-



Odd Skanckes utvecklings-laptop

terats av användare varken varit möjliga att reproducera eller åtgärda. Mer om FreeMiNT och ST-kompatibilitet kan du läsa i en annan artikel i detta nummer av AtariMagasinet.

SAK-medlemmar på NAS

Som tidigare nämnts var Andreas Sjöö på plats redan under fredagen för att ordna till lokalen och nätverket. Andreas hade förstås med sig sin C-Lab Falcon som han blev lycklig ägare till under NAS2005. Under helgen hade han problem med systemkrascher och började misstänka att hårdvaran inte var fullt stabil, något som senare visade sig vara på sätt och vis rätt. Dock var datorn i sig helt okej men hårddisken hade börjat uppföra sig opålitligt. Detta löstes förstås genom inhandling av en ny hårddisk från Nick Harlow!

Mille Babic är förstås självskriven på NAS och i år hade han tagit med två stycken Atari Falcon. En av dessa har sedan länge MagiC som operativsystem men Mille har på sistone också tittat närmare på FreeMiNT/XaAES. Har man två Falcon måste man ju se till att de gör någon nytta! Han uttryckte att en av anledningarna till detta är avsaknad av uppgaderingar och liknande för MagiC och nog ligger det något i

det. Mycket av det arbete man lägger ned på sin datorhobby handlar om att hålla datorn uppdaterad med ny programvara och visst är det en bit som är rolig! Följaktligen var Mille också stundtals upptagen med att fila till detaljerna på sin FreeMiNT/XaAES-installation. Det sista kvarvarande problemet som undertecknad känner till rörde sig om att konfigurera filsystemet för de olika partitionerna, något som förhoppningsvis hann lösa sig innan helgen var slut. Andra som sågs på NAS var Nils Kjellander och Björn Samuelsson varav den sistnämnde för övrigt lär ha en i stort sett knäpptyst Falcon då den använder ett Compact Flash-kort som bootdisk.

Återväxt?

En mönsterbrytare på årets NAS var Theo Knez som med sin närvaro lyckades sänka snittåldern högst betänligt! När de aktiva Atari-användarna under ett flertal år blivit färre och färre är det verkligen hur roligt som helst att se ett nytt ansikte. Även om sjuttonårige Theo är en ny bekantskap för många av oss är han ändå inte nyintroducerad för Atari. Theos far använde tidigare en Atari i sin studio så Theo har haft tillfälle att bli både biten och smittad av intresset! I skrivande stund har Theo planer på att anordna en mindre Atari-träff i Gävle, där han själv bor och studerar. Kanske kan ett sådant möte utgöra ett bra avstamp mot nästa NAS? Kommer det tillräckligt många så bör det vara ett ypperligt tillfälle att skissa på aktiviteter



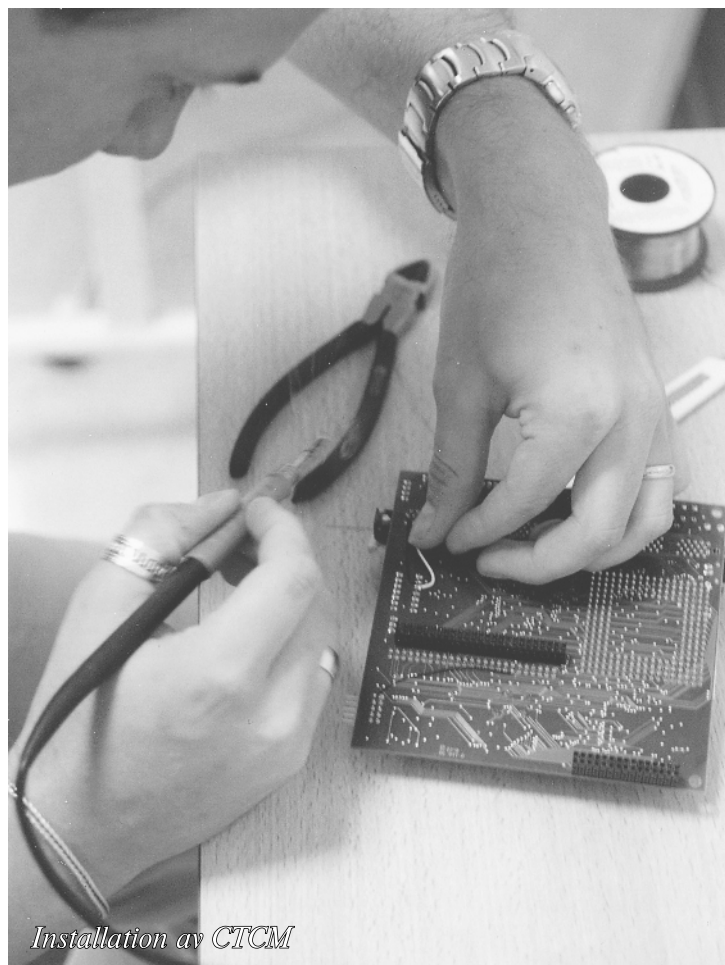
sa samt tänka ut sätt att locka ännu mer folk till nästa sommar. Även om Gävle-träffen inte kommer att röra sig om en "officiell" SAK-aktivitet kommer naturligtvis alla intresserade att vara inbjudna, så håll utkik på SAKs forum framöver!

Söndag

Under söndagen var det fortfarande en del folk och aktivitet kvar på NAS. Vi som ännu var kvar försökte använda den lilla tid som återstod till att vara produktiva. Själv färdigställde jag en liten öNAS-releaseö av AtarICQ där ett par mindre buggfixar och annat hade åtgärdats. Andra jobbade vidare med kodande och hårdvarupillande. Mest av allt kändes det tydligt att man ville hinna "snacka klart" med alla de personer man endast träffar på NAS. I elfte timmen var Peter Persson vänlig nog att hjälpa till att installera klockmodulen (CTCM) på min CT60, vilket undertecknad är mycket tacksam för då nivån på det lödjobbet klart översteg min förmåga ;) Att Peter hade varit förutseende nog att ta med sin proffsiga lödutrustning var inte heller så dumt, snyggt och fint blev det till slut.

De som inte kom

Även om NAS inte var helt avfolkat i år så var det ändå några till som gärna kommit om det bara varit möjligt. Erik Häll blev tvungen att stanna hemma på grund av sjukt barn vilket självklart var mycket tråkigt. Torsten Buschke (aka kRadD) var bara ett missat plan ifrån att komma hela vägen från Tyskland! Kontakt hade också tagits med koordinatör för FreeMiNT-projektet, Frank Naumann, men hans schema för sommaren tillät tyvärr inte ett NAS-besök. Sammantaget var även NAS 2006 en lyckad tillställning men det finns mycket som pekar på att det finns anledning att börja planera för nästkommande NAS så snart som möjligt. Varför? Till att börja med är det en hel del som gärna reser en bra bit för att komma och genom att gå ut med ett datum så snart som möjligt gör man det både lättare och också billigare för dem. För visst satsar vi på ett NAS även 2007, och visst ser vi till att det blir ännu lite bättre?



Wolfenstein 3D

Av Peter Persson



1992 släppte ID Software Wolfenstein 3D, ett för sin tid totalt banbrytande spel med texturemappad 3D-grafik och förstapersons-action. För de som inte är bekanta med spelet sedan tidigare, kan jag avslöja att det rör sig om att springa runt och skjuta nazister i diverse förvånansvärt illa planerade byggnader. Good guys vs. Bad guys. Enkelt, korkat, skojigt.

Jag minns själv hur förvånad jag blev när jag såg spelet första gången. Hur kan de böja grafiken och klistra fast den på vektorgrafik? Helt revolutionerande. Och på en nedrans PC!? Attans.

Efter det satt jag och väntade, bet på naglarna, och hoppades att det skulle dyka upp en Atari-version. Det måste ju komma förr eller senare, tänkte jag. "Hur svårt kan det vara".

Det tog 13 år. Nu, äntligen, har Reimund Dratwa (alias Ray) gjort upp med historien, och skrivit en ST-version helt från scratch. Denna är gratis och finns att ladda ned från ray.atari.org.

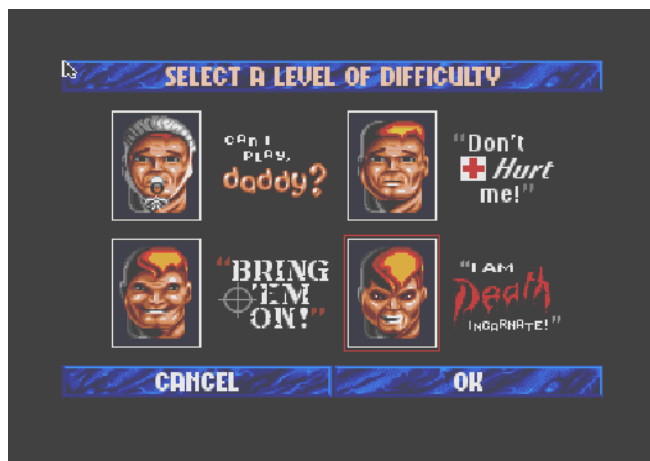
Innan vi börjar skjuta folk

Spelet är nästan 2mb stort, med andra ord så får det inte plats på en vanlig diskett. Hårddisk, eller möjligen en stor RAM-disk, är ett måste. Spelet gillar inte multitasking oavsett skepnad, så man gör bäst i att boota datorn så rent som möjligt. I övrigt krävs ingen installation.

Notera att spelet i stor utsträckning använder sig av en instruktion som inte finns i 68060 (movep). För snabba datorer finns dock en SDL-baserad version som fungerar utmärkt.

Spelet

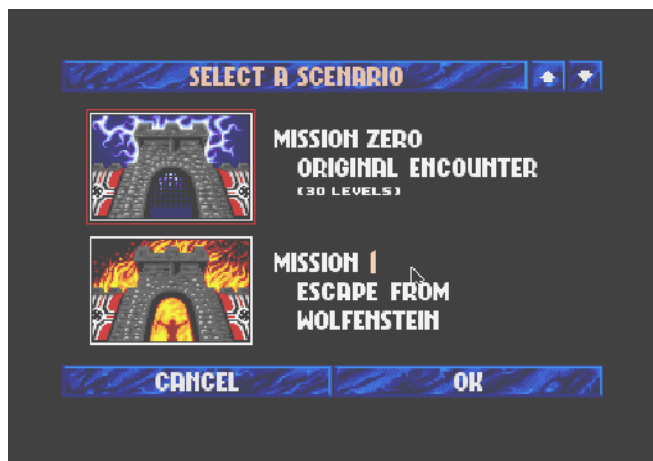
Innan spelet börjar, väljer man scenario och svårighetsgrad. Lätt är lätt, "I am death incarnate!" är sinnessjukt. Det finns



en uppsjö av banor att välja mellan, inklusive de från originalutgåvan. När man gjort sitt val möts man av den klassiska "Get Psyched!"-skylten, och snart börjar dödandet.



Spelförfarandet är mycket enkelt. Spring runt. Mörda. Under spelets gång dyker det upp lite olika vapen och andra användbara prylar, t.ex. nycklar, som används för att (håll i dig) öppna låsta dörrar. När du dödat dig mätt på en bana, leta reda på hissen, och åk vidare till nästa. Lika enkelt som genialt. Charmen med den här typen av spel är just att man slipper plugga manual i trekvart innan man börjar spela. Det kräver med andra ord ungefär lika mycket engagemang som



en genomsnittlig Chuck Norris-rulle!

Grafiken

Som nämnts tidigare rör det sig om ett texturemappat spel i 3D. ST:ns bildminne är synnerligen illa rustat för denna typ av grafik, men Ray har förfinat en teknik som simulerar s.k. chunky-bildminne, dvs ett bildminne där 1 byte motsvarar 1 pixel. Denna process tar i sig en del kraft, men belöningen är ett lättadresserat bildminne som lämpar sig väl för texturemapping och 3D.

Antalet färger har av naturliga skäl bantats från 256 till 16, men detta är inget man märker speciellt mycket av. Även upplösningen har sänkts något för att hålla hastigheten på en rimlig nivå; gissningsvis 160x100 ("low detail"-läge) resp. 160x200 ("high detail"-läge). Man kan justera storleken på spelytan vilket gör att man kan få hyfsad prestanda även i "high detail"-läget.

Ljudet

DMA-SC har konverterat musiken till YM-format för hand. Detta har han lyckats riktigt bra med, men tyvärr hörs ingen



musik under spelets gång, vilket drar ner spelkänslan något. Ljudeffekterna är samplade och fyller sin funktion, även om de är lite i burkigaste laget.

Alternativ

Det har gjorts några hel- och halvhjärtade försök till Wolfenstein-liknade spel på Falcon. Det mest lyckade kommersiella försöket är nog utan tvekan Running, vilket egentligen

påminner mer om Doom än om Wolfenstein. Har man en snabbare dator finns även Doom, Heretic, Hexen och Quake.

På ST/STE/TT finns inte så mycket att jämföra med, förutom möjligen Substation och Legends of Valour. Det förstnämnda saknar riktig texturemapping, och det sistnämnda är för slött för att vara njutbart (det är dessutom ett rollspel, dvs det har egentligen inte så mycket gemensamt med Wolfenstein).

Slutsats

Att porta ett sånt här spel till Falcon eller TT är ingen trivial uppgift. Att porta det till ST/STE är nästintill omöjligt. Trots ytterst begränsade systemresurser och ett - ur dagens synvinkel - urknäppt bildminnesformat, så har Ray lyckats fantastiskt bra. Redan vid spelets uppstart får man klart för sig att det rör sig om ett riktigt ambitiöst projekt. Logotyper och introskärm är av ovanligt hög kvalitet och man undrar



nästan om det verkligen är en ST man sitter vid. 3D-grafiken flyter hyfsat på en vanlig ST, och är något mjukare på en MSTe, Falcon eller TT.

Jag ger det 4 av 5 möjliga. Det här är inte bara spelbart - det är kul också. Det som drar ner betyget något är avsaknaden av musik under spelets gång, samt att ljudeffekterna är något burkiga.

Specifikationer

- texturemappad 3D-grafik
- upp till 15fps på en vanlig ST
- samma tangenbortslayout som originalet
- 32 färger samtidigt
- "high detail"-läge för snabbare maskiner
- möjlighet att minska spelytan för att öka hastigheten
- samplat ljud, både på ST och STE
- GRATIS!

Systemkrav

- ST/STE/MSTe/TT/Falcon
- 2Mb RAM
- Hårddisk

Kallelse till årsmöte i SAK

Plats: Bertil Jägar, V. Annebergsv. 3 L, Partille

Tid: Söndag 3 december 2006, kl. 14:00

Dagordning

- 1 Mötet öppnas.
- 2 Justering av röstlängd.
- 3 Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
- 4 Godkännande av dagordningen.
- 5 Val av mötesordförande.
- 6 Val av mötessekreterare.
- 7 Val av två (2) justerare och tillika rösträknare.
- 8 Behandling av propositioner.
- 9 Behandling av motioner rörande stadgeändringar.
 - a Ändring av styrelsens sammansättning.
 - b Ändring av antalet revisorer.
 - c Ändring av föreningsorgan.
 - d Ändring av antalet styrelsemöten.
- 10 Årsberättelse.
- 11 Ekonomisk årsredogörelse 2005.
- 12 Revisionsberättelse 2005.
- 13 Frågan om styrelsens ansvarsfrihet för 2005.
- 14 Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
- 15 Val av styrelse
 - a Val av ordförande (1 år). (nuvarande Mille Babic)
 - b Val av sekreterare (2 år) (nuvarande Jonas Möller Nielsen - avgår)
 - c Val av två ordinarie ledamöter (1 år) (nuv. Henrik Gildå, Andreas Sjöö).
 - d Val av två ersättare (1 år) (nuvarande Erik Häll & Torbjörn Gildå).
- 16 Val av en revisor och en ersättare. (nuv. Britt-Marie Babic)
- 17 Val av valberedning.
- 18 Mötet avslutas.