

ATARIMAGASINET

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång 23, nr 2-2008



Aranyrn

AtariCQ!

NAS 2008

2 re[tro]scensioner

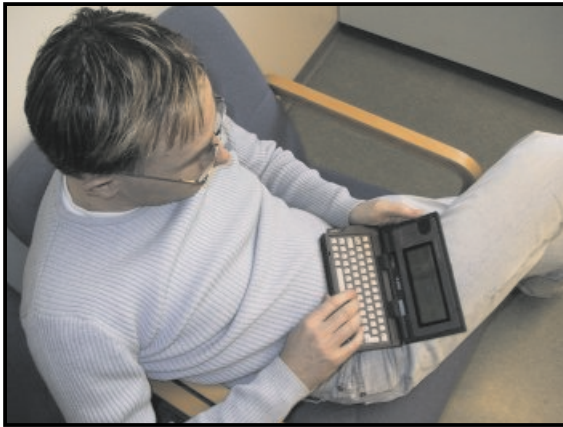
Taskbar

Visa Röster

PS2AM

Outline-reportage





Ledare

Av Andreas Sjöö
mrfuture@comhem.se

Sommaren är här!

..och den har börjat riktigt bra, vädermässigt i alla fall. Själv har jag för några dagar sedan brutit nyckelbenet i en mountainbike-olycka så för min del blir det en lugn start på det hela. Man kan ju se det som en bra vila inför årets Nordic Atari Show som kommer hållas den 27-29 juni i centrala Göteborg! Vi hoppas på att få träffa just Dig i sommar! Mer information om NAS2008 finns längre fram i tidningen, och den allra senaste informationen finns förstås på vår hemsida, <http://sak.nu>.

Detta är Atarimagasinet nr 2-2008, och vi hoppas innerligt på att vi ska kunna få ut ytterligare två tidningar till innan året är slut, men som vanligt är vi kort på antalet skribenter. Om Du gör något roligt i sommar med dina Atarimaskiner, t. ex. integrerar en Falcon i bilen, spelar "Gone fishing" i båten, knappar på en Portfolio i hängmattan ute på landet eller spelar Lynx på flyget så skriv gärna och berätta om hur Din sommar var!

Årsmötet 2008 hölls hemma hos Henrik Gildå (Hen-cox/Nature) den 6:e april och bjöd väl inte direkt på några större överraskningar. Styrelsen sitter kvar ytterligare en period och det viktigaste av allt; föreningen skall inte läggas ner! :) Nae, Svenska Atariklubben kommer leva vidare men tyvärr blir det svårare och svårare allt som tiden går. Därför är just Din hjälp ovärderlig för att klubben ska finnas kvar i framtiden! Hör av dig till föreningen genom e-post eller i vårt forum på hemsidan.

"Ju fler vi är tillsammans..." ;)

(Bilden överst föreställer ju den gamle ordföranden Mille Babic skivandes på en Portfolio. Men så till slut är den här! En djupt inträngande fotografisk skildring av vår nuvarande ordförande. Han skyller sin skada på bergscyking, men jag vet nog vad han råkat ut för... Helt säkert alltför yvigt svängande av ordförandeklubban... /Sättaren)



Innehåll

Atarimagasinet Nr 2 2008

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 100 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.*

Atari Running on ANY Machine – Aranyrn	7
AM fluktar på AtariCQ!	10
Linksys WET54G	11
Nordic Atari Show 2008	12
Re[tro]scension x 2	14
Steal with pride – Taskbar	16
Visa Röster – modern nördkultur	18
PS2AM – Musinterface för Atari och Amiga!	19
Outline – En Tripp till Trippernas Förlovade Land	20



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,
Inäggogatan 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 Sjöo
mrfuture@comhem.se*

USB musdrivrutin 0.92

Coda (Jan Thomas) har uppdaterat sina USB-rutiner för möss så att de fungerar med NetUSBee även i 060-läge.
<http://www.janthomas.org.uk/>



Fler CT63 på gång!

Du har säkert inte missat att Rodolphe Czuba har bestämt sig för att göra en ny batch med CT63:or? Ytterligare 30 st enheter är planerat att tillverkas.
<http://www.czuba-tech.com/>

SuJi 1.37

SuJi är ett sökprogram och är ersättare till MGSEARCH som ingår i MagiC, men SuJi kan även användas under andra operativsystem. SuJi har även fördelen att kunna söka inuti filer! (Se artikel i förra numret av AM.)

Nytt i version 1.37 är bland annat:

- Sök efter både mappar och filer.
- Stöd för minnesskydd i FreeMiNT.
- Stöd för ett antal GEMScript-kommandon.

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

Silkcut



MiKRO från gruppen Mystic Bytes har tillsammans med Mikael Kalms portat TBL:s Amigademo "Silkcut"!



Det rör sig om ett 060-demo av det tyngre slaget, men det

kan även funka på 040-processor. Enligt uppgift flyter flera av effekterna bättre på CT60 än på motsvarande Amiga pga högre klockfrekvens och snabbare buss.

<http://mikro.atari.org/files/tbl-silkcut-falcon-101.zip>

Om du inte har en FalconCT60/63 finns det en video på YouTube från Falconversionen av demot:

<http://www.youtube.com/watch?v=4vW0U5zB4JA>

PS2-interface

Atarimöss växer inte på träd längre. Vill man inte använda gamla "Råttus Neanderthalus" så får man lite påhittig. Miro Kropacek har åtagit sig att tillverka en batch av Tom Kirks PS/2-interface för Atari/Amigamöss. Priset förväntas hamna på 15 (!) euro plus frakt. Bläddrar du fram till sid. 19 så hittar du en möjlighet att komma över ett exemplar!

<http://p2am.umpc.sk/>

Hatari 1.0.0



ST-, STE-, TT- och Falcon-emulatorn har släppts i version 1.0.0! Bland förbättringarna i denna version är till exempel:

- Användarinställningarna sparas nu i ~/.hatari/ istället för \$HOME-mappen.
- Förbättrad VDI-upplösning, upplösningen kan nu ändras i små steg.
- Bugfixar för GEMDOS HD-emulering (Fopen & Fcreate).
- Snabbtangenter för att spara och ladda snapshots.
- Problem med FPU-emulering lösta, så att NeoN Grafix renderar korrekt.
- Skrivningar till floppy fungerar nu även med TOS 4.0x.

Läs mer på:

<http://hatari.sourceforge.net/>

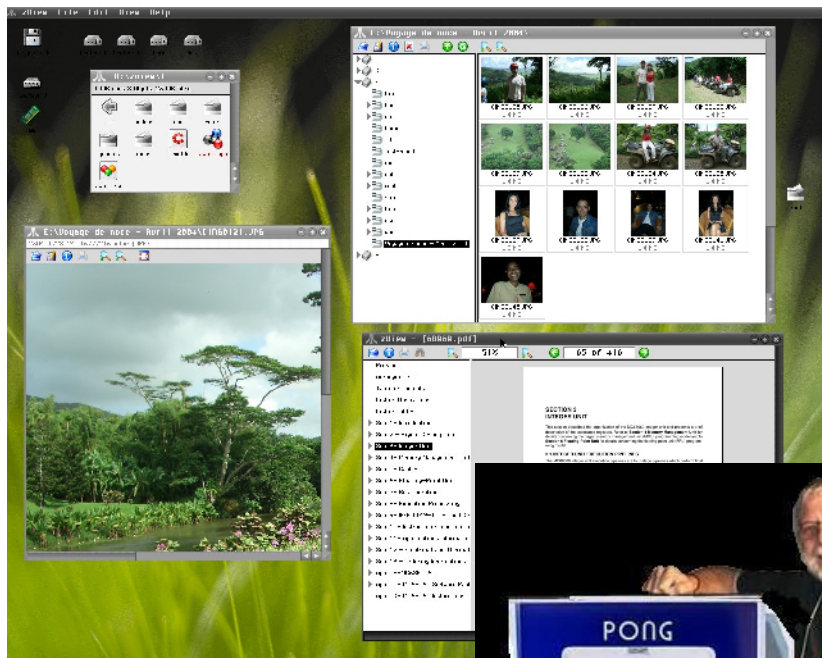
EmuTOS version 0.8.3

EmuTOS är ett GEMDOS-kompatibelt operativsystem för Atari ST-datorer. Den bygger på de fria källkoderna från Digital Research och är ett gratis öppen-källkod-alternativ till de vanliga TOS-versionerna, och kan användas med fördel i

Atariemulatorer.
<http://sourceforge.net/projects/emutos>

MyAES 0.91

Alternativ-AES:et MyAES har uppdaterats och fungerar nu bättre än någonsin! På MyAES hemsida finns även en de-



monstrationsvideo (DivX) av version 0.90.
<http://myaes.lutece.net/>

Rainbow II Multimedia Freeware

Rainbow II Multimedia är ett Falcon-specifikt program för att redigera foton, rita pixel-bilder, animera sprites, skapa ljudeffekter, göra bildspel mm. Programmet släpptes i maj 1995 och fick höga betyg av ST Format Gold som gav hela 96%.

Rainbow II Multimedia är numera freeware och kan hämtas via länken nedan:
<http://www.rainbowpainter.com/about/rainbow2multimedia.html>

TeraDesk 3.96

Kan den bli bättre? Ja, tydligen! :) Några av förbättringarna i version 3.96 är:

- Kosmetisk fix för visning av storlek och ledigt utrymme för stora partitioner.
- Snabbformattering av floppydiskar.
- Stöd för "CT60 power-off" i singel-TOS versionen av TeraDesk.
- Förbättrad start och avstängning av program, för förhindrande av multipla körningar.

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

Nolan Bushnell

Ataris grundare ska porträtteras på film i värsta Hollywood-stil. I huvudrollen Leonardo di Caprio! Hur ska nu detta sluta... Vi får väl hoppas att premiären kommer i anslutning till NAS 2009 och att di Caprio klarar av att vinna åtminstone ett parti Pong.



Tidningsdisketten

Interface

Editara .RSC-filer, översatt program, ändra menyer, editera ikoner. Fungerar med DESKICON.RSC. Hanterar både svartvita och färgikoner.

Fujidesk/Fujiwatch

Detta smidiga auto-program roterar fujin (Atari-loggan i övre vänstra hörnet. Utöver att det är sött så är den även användbar för att kolla om datorn hängt sig eller ej. Programmet ändrar även Busy Bee till en klocka.

3 ZIP-paket ikoner

Mängder av ikoner till DESKICON.RSC och Interface ovan. Man kan alltså få tjusiga och särskiljande ikoner helt efter egen smak på Desktop. Detta om man har TOS 2 eller högre.

stzip26.tos

ZIP-program så du kan packa upp t ex ikonerna! STZip 2.6 är ju defacto-standard när det gäller ZIP-arkiv på Atari. Kan ha lite problem med långa filnamn och faktiskt en liten år 2000-bugg (någon som minns vad det var...?). Dock inget allvarligt, året visas helt enkelt som två frågetecken. Hade ju varit trevligare med fyra, och gärna siffror då.

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.



Atari Running on ANY Machine –AranyM

Av Andreas Sjöo



ARAnyM är s.k "virtuell hårdvara" i vilken du kan köra Atari ST/TT/Falcon-operativsystem (TOS, FreeMiNT, MagiC etc.) på andra datorplattformar (PC, Mac, Unix etc.). Med modern hårdvara får man bland annat en Atari som är mycket snabbare och som klarar av moderna upplösningar!

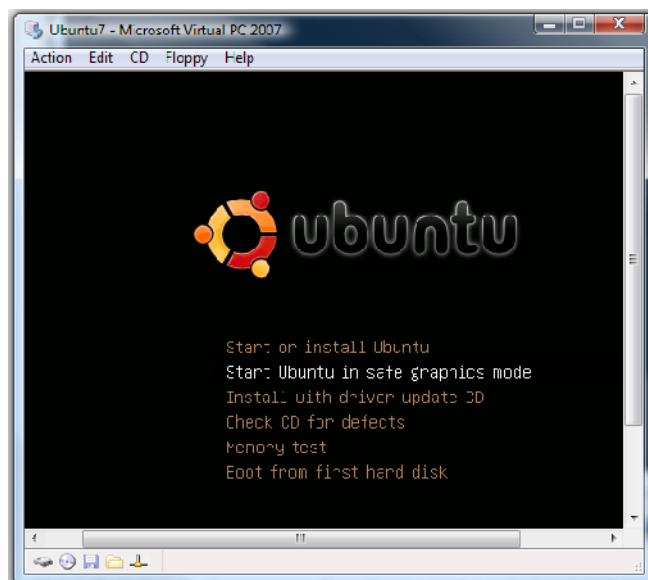
I denna artikel ska jag gå igenom de steg som krävs för att installera AranyM och få igång AFROS i Ubuntu 7.10. Ubuntu installerar jag med hjälp av Virtual PC 2007 på en PC med Windows Vista. Virtual PC 2007 är gjort av Microsoft och kan hämtas gratis från nätet (se länkar sist i artikeln) och är en bra lösning om du inte har lediga partitioner/hårddiskar eller en extra dator att installera på.

Artikeln utgår från en installation i Virtual PC 2007 och förutsätter att du som läsare är familjär med den mjukvaran samt att du har grundläggande kunskaper om Linux. Installationen av Ubuntu är i sig mycket enkel om man har dedikerad hårdvara att installera på. Vid installation i Virtual PC måste man dock göra vissa saker på vägen för att få det att fungera felfritt och de problemen tar jag upp nedan.

Installation av Ubuntu 7.10 i Virtual PC 2007

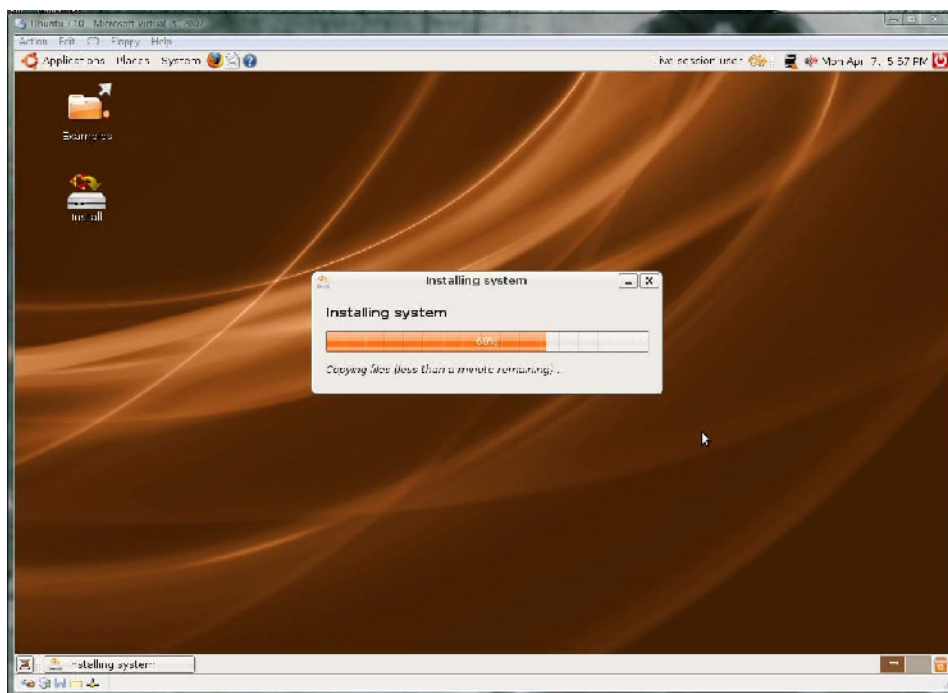
Till att börja med så behöver vi förstås ladda ner Ubuntu från www.ubuntu.com. Då distributionen är en CD-image (ISO) kan vi använda den direkt i Virtual PC (VPC) utan att behöva bränna ner den på CD. Om man startar Ubuntu "normalt" i VPC stöter man dock på två problem. Det första och största problemet är att grafiken blir korrupt när "Live-Ubuntu" blivit startad. Problem nummer två är att musen (PS2) inte fungerar. Söker man lite på grafikproblemet på nätet så hittar man beskrivningar som säger att man sk välja "safe graphics mode" på start/installationsmenyn, men jag fick det ändå inte att fungera. Grafiken såg visserligen OK ut, men man såg bara ca 1/4 av skrivbordet, och man fick inga rullningslistor. Jag fick det till slut att fungera genom att från installationsmenyn först trycka på F4 och välja en

annan upplösning, t.ex 1024x768x16 och sedan välja "safe graphics mode". Problemet med att musen inte fungerade kunde lösas genom att på start/installationsmenyn trycka F6 och skriva "-- i8042.noloop" sist på raden. Exakt vad



detta kommando gör vet jag inte, mer än att det löser problemet med musen! :)

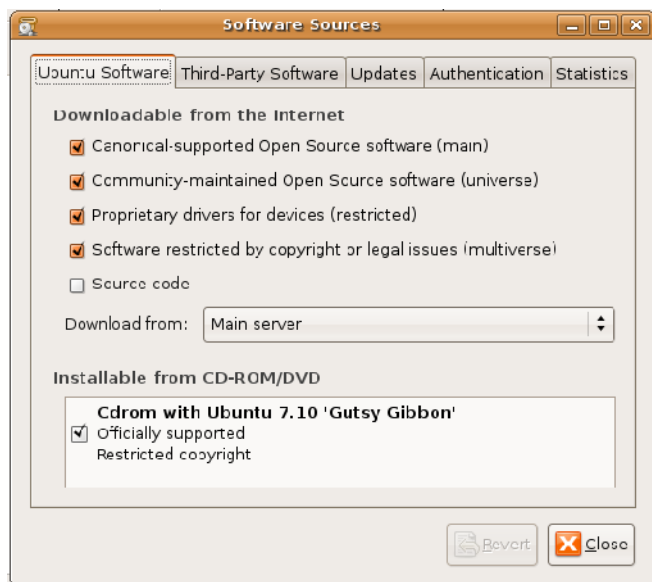
Ubuntu startas först upp som en "Live-CD", vilket innebär att operativsystemet körs direkt från CD-skivan. På skrivbordet ligger en Install-ikon som vid körning ger användaren en enkel guide med ett fåtal frågor om språk, tidszon, tangentbordslayout, inloggningsnamn + lösenord samt hård-



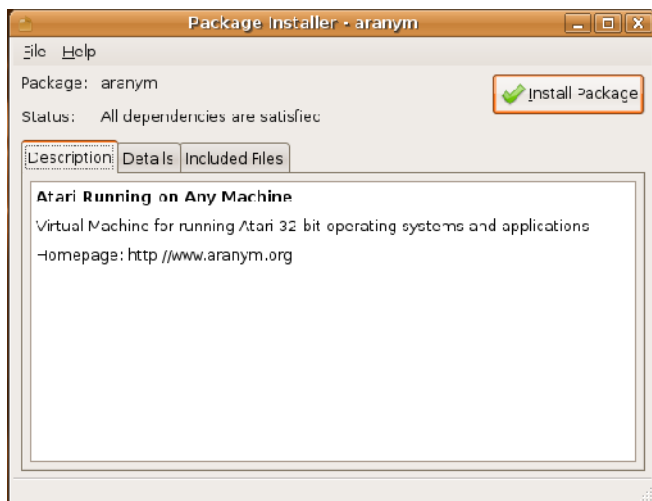
omstart. För att musen skall fortsätta att fungera även när man startar från hårddisk så får man editera filen "menu.lst" som ligger i /boot/grub/. I slutet på raden som börjar med "kernel" lägger man till "-- i8042.noloop".

ARAnyM & AFROS

Nu när vi har en fungerande Ubuntu-installation så blir nästa steg att hämta hem AranyM och AFROS, och det gör vi från <http://aranyM.org>. AFROS är ett komplett paket som endast innehåller gratis-komponenter; EmuTOS, FreeMiNT, fVDI, XaAES och Teradesk. EmuTOS är en gratis TOS-version som kan användas som alternativ till de kommersiella TOS-versionerna. Packa upp AFROS-zippen till valfri plats.



Själv hade jag vid installationstillfället ingen lycka med att installera AranyM via de installationspaket man kan hitta via AranyMs download-sida (fick skumma felmeddelanden i Ubuntus Packet Installer) så jag gjorde AranyM-installationen på följande sätt: Först var jag tvungen att aktivera några funktioner i Ubuntu. Gå in på System -> Administration -> Software Sources och markera (main), (universe), (restricted) och (multiverse). Detta måste göras för att Ubuntu automatiskt skall kunna hämta komponenter från Internet. Därefter startar man en terminal och skriver: "sudo apt-get install aranyM". Via detta sätt installeras AranyM 0.9.4beta2 automatiskt, men nackdelen är att man inte får den senaste versionen.



diskens partitionering. När detta är gjort installeras Ubuntu, i detta fall på den virtuella hårddisken, och kräver till sist en

EmuTOS

```
EmuTOS Version: (CVS 2008-01-21)
CPU type:      m68040
Machine:       ARAnyM
Free ST-RAM:   14076 KB
Free FastRAM:  32768 KB
Screen start:  0x00df6a00
GEMDOS drives: 0
Boot time:     2008/04/08 21:40:02
```

```
Hold <Control> to skip AUTO/ACC
Hold <Alternate> to skip HDD
Press 'C' to run an early console
Press any key to continue booting
```

terminalen, gå till den mapp där du packade upp AFROS tidigare och starta AranyM via kommandot: "aranyM -c config".

Om allt gått väl så ska du nu ha AranyM igång med ett komplett Atari OS körandes! Med ett fungerande system i botten är det enkelt att byta ut komponenter, såsom desktopen, XaAES-versionen etc. till det man föredrar att använda. Efter att jag fått en fungerande AranyM/AFROS-in-

stallation provade jag på nytt att ladda hem filen arany_0.9.6beta2-1_i386.deb och öppna den i Packet Installer, och då fungerade det att uppdatera Arany utan problem!

Grundläggande konfigurering

I konfigurationsfilen "config", som återfinns i AFROS-mappen finns en mängd parametrar man kan pilla på. Det som kan vara mest intressant så här i början är att känna till hur man lägger till fler enheter i "Atarin" så man kan sortera sina filer enklare och eventuellt efterlikna den Atari-miljö man är van vid. Öppna filen "config" i någon texteditor och gå ner till avdelningen [HOSTFS]. Ange ett namn vid någon av enhetsbokstäverna, t.ex G = test. Skapa sedan en mapp med samma namn, i detta fall "test" i Ubuntu's filesystem i AFROS-mappen (på samma ställe där config-filen ligger). En ny G-enhet kommer då finnas tillgänglig vid nästa start av Arany. Tänk på att du kanske behöver "installera" enheten manuellt. I fallet Teradesk går du in på Options -> Set desk icons... och anger samma enhetsbokstav som ovan.

Hotkeys

En annan bra sak att känna till är de grundläggande snabbtangenterna för att kontrollera Arany. De man bör känna till från början är följande:

Pause = Setup – Ger en grafisk meny med olika konfigurationsalternativ.

V Shift + Pause = Quit – Stänger av Arany

V Ctrl + Pause = Reboot – Startar om Arany

Scroll Lock = Fullscreen – Växlar mellan fönster/fullskärm.

BASH

Till sist ska jag förklara hur man får igång bash. När man kör MiNT/XaAES normalt på en Atari och kör Toswin2 så får man alternativet "Start shell" från File-menyn. I Arany är alternativet grått och kan inte väljas. Istället får man välja "Start TOS-program" från File-menyn och via filväljaren gå till U:\bin och välja "bash".

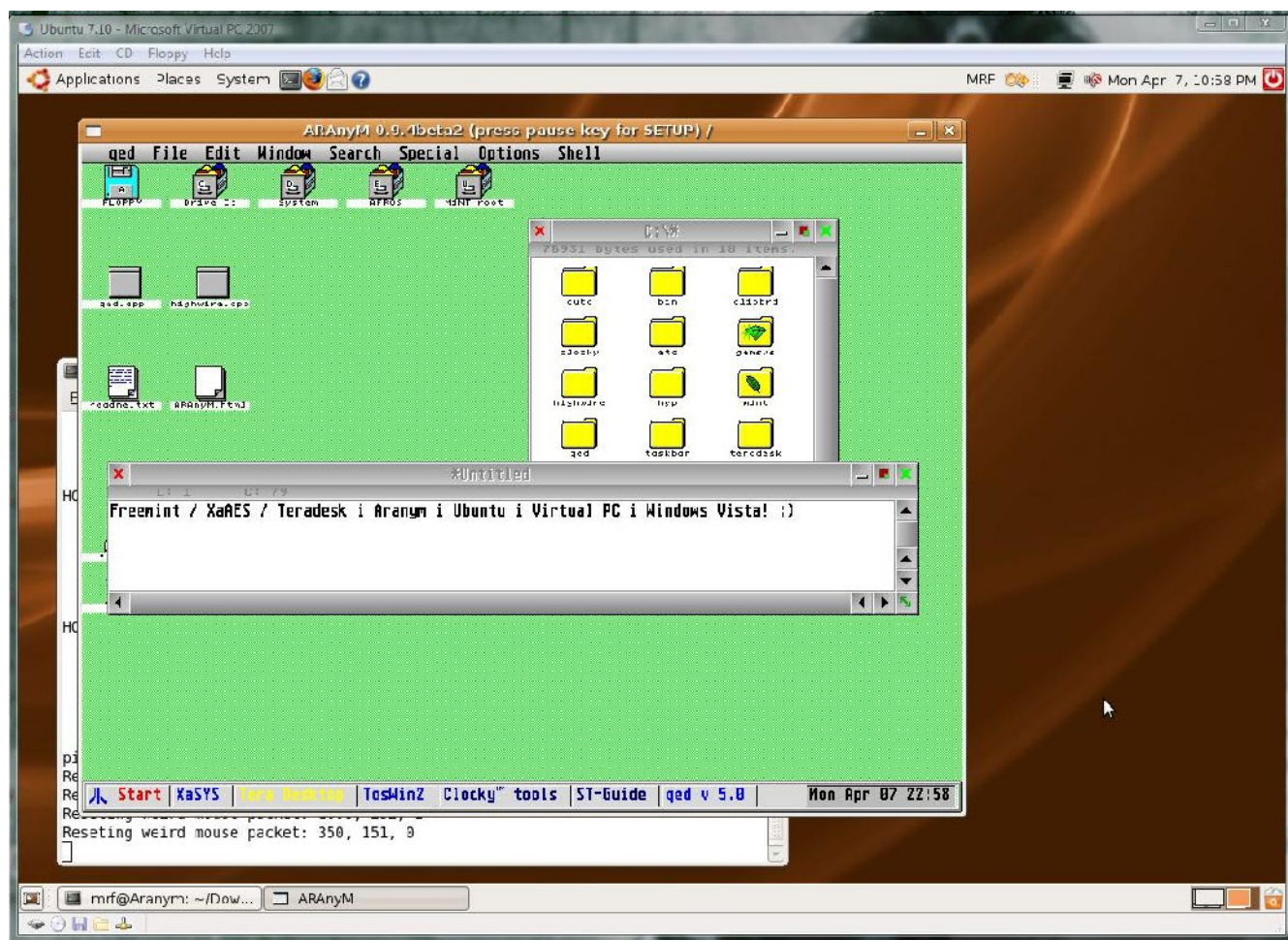
Hoppas att denna artikel var till hjälp och att du får mycket glädje av din "nya" Atari! Har ni gjort precis som jag gjort ovan så kör ni nu FreeMiNT/XaAES i Ubuntu i Virtual PC i Windows! :) Kommentarer och frågor relaterat till denna artikel kan lämnas i forumet på www.sak.nu.

Länkar

Arany / AFROS: <http://arany.org/>

Ubuntu: <http://www.ubuntu.com/>

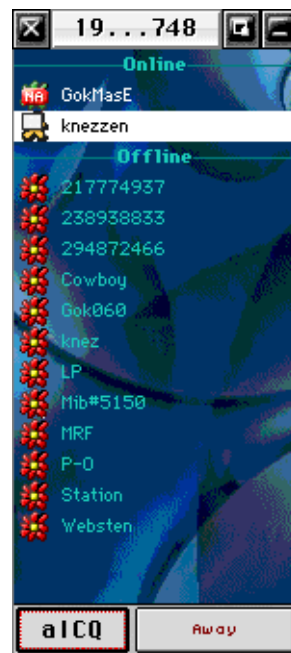
Virtual PC: <http://www.microsoft.com/windows/downloads/virtualpc/default.msp>



AM fluktar på AtarICQ!

Av Peter Persson

Vid det här laget känner nog de flesta till chattsystemet ICQ. Vad alla kanske inte känner till är att det faktiskt finns en grafisk klient även för vår plattform. Projektet, som bär det inte-fullt-så-långsökta namnet AtarICQ, är frukten av ett långt samarbete mellan Joakim Högborg (även känd som GokMasE) och Dan Ackerman. Nästa version släpps när som helst, och AM tar givetvis en närmre titt!



Installation & Systemkrav

AtarICQ kräver 68020-processor eller högre, 4Mb minne, och en STiK-kompatibel TCP/IP-stack. Det bör med andra ord fungera i samtliga på plattformen förekommande operativsystem. Installationsförfarandet är – håll i hatten – inte värre än att packa upp ett ZIP-arkiv på valfri plats.

En liten fallgrop du kan råka ut för är att programmet inte vill starta när du installerat det på en Ext2fs- eller Minix-partition. Lösningen är inte värre än att sätta flaggorna för OVL-filerna korrekt (filerna i fråga måste vara exekverbara). Allt finns givetvis beskrivet i dokumentationen som är STGuide-format.

Kontaktfönstret

Detta fönster innehåller en lista över de kontakter du har valt att associera med ditt ICQ-konto. Varje kontakt i listan är märkt med en liten ikon som representerar personens nuvarande onlinestatus, och du kan ange din egen status via en meny längst ned i fönstret. Precis som i andra chattklienter så kan du välja att ignorera tjugatiga kontakter eller göra dig själv osynlig (inte på riktigt, pucko!) i händelse av att du vill känna dig lite extra hemlig.

Att lägga till och ta bort kontakter är ganska rättfram. Menyalternativet "Add Contact" lägger till en kontakt, och för att ta bort en kontakt högerklickar man på den och väljer "Remove Contact". Du kan även välja "Show Info", varpå programmet visar lite mer information om kontakten. Är det en tjugatig person kan du välja att ignorera meddelanden från vederbörande.

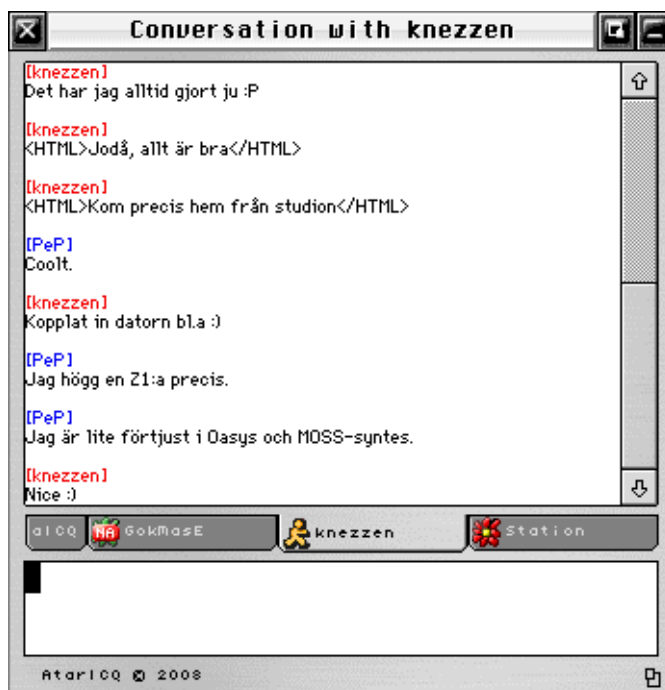
En nyhet i den här versionen är att det numera går att "skinna" kontaktfönstret med en GIF-bild. Vid en första anblick kan valet av filformat verka lite väl tungt för långsamare datorer, men aICQ använder ett fiffigt cache-system som i korthet innebär att bilden faktiskt bara packas upp just när man lägger in den eller när du byter skärmupplös-

ning. Därefter arbetar aICQ mot en färdigprocessad kopia, vilken går betydligt snabbare att ladda in. Resultatet ser riktigt trevligt ut förutsatt att du inte använder en bild på slak-tavfall eller liknande.

AtarICQ stödjer främst ICQ, men det har även ett visst stöd för AIM. I nuläget kan man dock bara lägga till ICQ-kontakter själv – för AIM-kontakter förutsätts det att den andre konversationsparten har lagt till dig först.

Tabbar

Givetvis pratar jag om "tabbar" som i "flikar". Visserligen sker alla konversationer i ett och samma fönster, men varje konversation representeras av en flik. För att växla till en annan konversation klickar jag bara på motsvarande flik.



Faktum är att när man vant sig vid denna lösning blir man smått galen när andra chattprogram inte fungerar likadant! Mycket vettigt. Det finns även en flik för systemmeddelanden, där man kan se diagnostik-information och liknande.

Inställningar

AtarICQ har mängder av inställningar. Förutom rent visuella detaljer så går det att associera ljud till olika händelser i programmet. Som den gråa lilla farbror jag är dissas jag det här helt och använder systemets "pling"-ljud.

AtarICQ har även en inbyggd funktion för att logga konversationer. Kanske inte något för den paranoide användaren, men själv tycker jag det är toppen att ha möjlighet att kunna gå tillbaka och se vad jag pratat om med mina kompisar. Programmet har även stöd för VA-protokollet, vilket i det här fallet innebär att loggfilen för den aktiva konversationen öppnas av min förvalda texteditor när jag tycker på CTRL+H!

Summering

Ett vanligt syndrom på den här plattformen är att program

nätt och jämt gör vad de ska. Detta är inte så konstigt som det kanske låter, då programmen oftast är gjorda för att lösa ett konkret problem för personen som skrivit det. Med AtarICQ känner jag att Joakim har "gått den extra milen" för att ge oss en riktigt bra chattklient. Gränssnittet är snyggt och smidigt, programmet innehåller en hel del lull-lull, och allting går att nå genom logiska snabbkommandon. Bli inte lurade av det låga versionsnumret – Joakim är bara lite rädd för heltal.

Nu kostar AtarICQ visserligen någon hundralapp, men har du en Atari med nätverk så är det väl investerade pengar, och det ger dig ännu en finfin anledning att använda din Atari. Det går dessutom att prova programmet gratis i någon månad innan du betalar för det, så du behöver inte köpa grisen i säcken.

För mer information, ta en titt på projektets hemsida: <http://ataricq.atari.org/>



Linksys WET54G

Av Andreas Sjöo

Vad gör man när det inte finns trådlösa nätverkskort till Atarimaskinen? Jo! Man går runt problemet!

Efter en större ommöblering här hemma, eller en "extreme home makeover" som det så populärt heter, så blev jag tvungen att lyfta ut min Atarihörna från vardagsrummet och ställa hela rasket i sovrummet. Att behöva dra en 20 meter lång nätverkskabel runt hela lägenheten, och behöva klämma kabeln i dörrar kändes inte så kul så lösningen på detta var ju förstås att köra trådlöst, s k WLAN!

Då jag är ägare av en Linksysrouter som även är accesspunkt så tog jag mig en titt på Linksys produktsortiment och fann en trådlös brygga; Linksys WET54G. Med denna pryl kan man göra alla Ethernetbaserade enheter trådlösa! Då den kommunicerar via Ethernet behövs inga som helst drivrutiner och den fungerar därför med alla typer av hårdvara oavsett operativsystem. Konfigurationen görs initialt via en Windows-PC och konfigurationsprogrammet startas från den medföljande CD-skivan. Man ger enheten ett IP-

nummer, nätmask och pekar ut nätverkets gateway. Därefter anger man uppgifterna som gäller för det trådlösa nät man vill ansluta till.

När konfigurationen är klar kan man även nå enheten via ett webbgränssnitt. Konfigurering via webbgränssnittet från CAB/Highwire/Links fungerar inte helt felfritt utan görs bäst från en maskin som har en webbläsare som klarar javascript etc..

Väl inkopplad till min FalconCT60:s EtherNAT fungerar allt transparent. Överföringshastigheten har jag vid ett tillfälle mätt till ca 400 KB/s vilket får anses helt acceptabelt.

Priset på denna enhet är 600-700kr och för mig var det en bra investering. Nya prylar är ju förstås alltid roligt! :)



Oavsett om ditt Atari-intresse bottnar i ren nostalgi och eller om du vill förändra världen, så är NAS2008 din chans att träffa och utbyta erfarenheter med likasinnade. 8, 16 eller 32 bitar spelar ingen roll – alla infallsvinklar är välkomna och berikande.

NAS är en enkel och informell tillställning, den är till för Dig och ingen annan. Du tar med din favoritdator och får tillgång till el- och internetanslutning. Resten bidrar du med själv, i form av dig själv. Av tradition riktar sig NAS främst till Atari-entusiaster, men naturligtvis är även andra plattformar från samma epok välkomna.

Spelturneringar

Lars Lindblad och Thorsten Butschke (även känd som kRaDd) kommer hålla speltturneringar under hela arrangementet. Att delta är naturligtvis frivilligt, men vi hoppas att grupptricket gör att du väljer att göra det!

Mat

Kaffe, läsk och enklare förtäring finns att tillgå mot en mindre ersättning. I övrigt finns det gott om pizzerior och liknande i omgivningen. Vi kommer även ta upp beställningar för en gemensam middag på lördagskvällen.

Övernattning

Övernattningsmöjlighet finns och rekommenderas varmt. De sista åren har vi sett en ökning av antalet övernattande gäster, och de som deltagit förr kan vittna om den trevliga stämning som uppkommer runt småtimmarna. Glöm bara inte att ta med liggunderlag alt. madrass + sängkläder.

Ordningsregler

Reglerna är enkla. Sunt förnuft råder. Vi förutsätter att du uppträder civiliserat och behandlar andra deltagare och deras utrustning på ett respektfullt sätt. Organisatörerna förbehåller sig rätten att avhysa deltagare som uppfattas som störande eller på annat sätt bryter mot ordningsreglerna.

Plats

Precis som föregående år kommer NAS2008 hållas i Samskolans lokaler i Göteborg. Skolan ligger på gångavstånd från centralstationen och det är ganska lätt att hitta dit.

Följande maskiner förväntas vara representerade:

- ColdFire-baserad Atari-klon
- Hades060
- CT60
- Mega/ST/STE/MSTE/TT/Falcon
- Atari 400/800
- Jaguar
- Atari 2600

Följande personer har föranmält sitt deltagande:

1. Joakim Högberg (GokMasE)
2. Lars Lindblad (mib5150)
3. Andreas Sjöo (MRF)
4. Peter Persson (PeP)
5. Theo Knez (Knezzzen)
6. Fredrik Lindroth (FredL2)
7. Rickard Lundberg (tolmo)
8. Mats Gustavsson
9. Jonas Sand
10. Björn Samuelsson (Bear)
11. Christian Bergman (fogWraith, Amiga scener)
12. Michael Day
13. Henrik Gildå (Hencox, Nature)
14. Torbjörn Gildå (Instream, Nature)
15. Per Axelsson (PerPenna)
16. Nils Westberg (Nirre)
17. Thorsten Butschke (kRadD, tSCc.)
18. Petr Svoboda (RAM-kartice)
29. Jan Krupka (Krupkaj)
20. Bohdan Milar
21. Robert Kreese
22. Robert Svensson (synt4x)



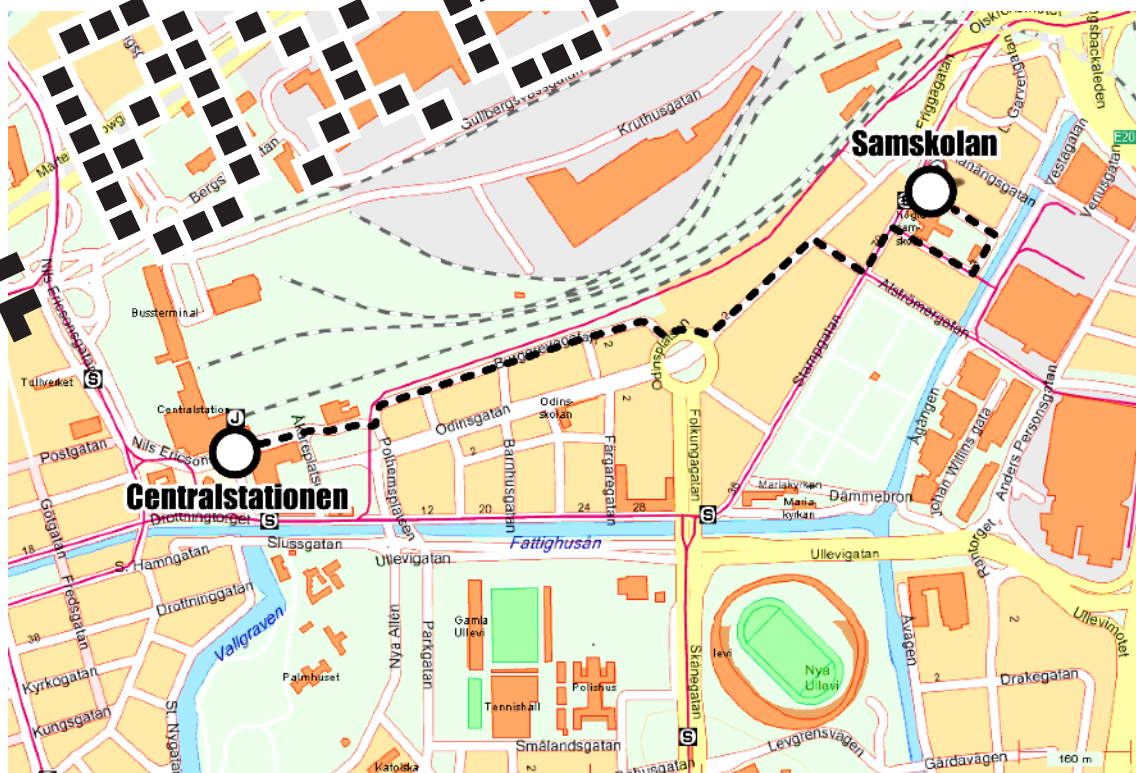
NORDIC
27–29 juni 2008
Samskolan
Stampgatan 13
Göteborg



Kom-ihåg-lista

- Grenkontakter, gärna fler än du tror dig behöva
- Nätverkskablage och ev. nätverksswitch
- Övernattningsprylar (liggunderlag, täcke etc.)
- Bildskärm (långväga besökare kan förboka VGA-skärm, dock är antalet begränsat)
- Prylar du vill skänka eller sälja

ATARI SHOW



Re[tro]scen- sion x 2



Av Lars Lindblad

Då var det dags igen för en titt i lådan med gamla dataspel. Den här gången tar oss sekreterare Lars Lindblad med på två joyrides i sin Jaguar.

Power Drive Rally Atari

Jaguar Rage Software/Time Warner Interactive 1995

Atari Jaguar lanserades precis sekunden innan 3D-monstren slog igenom på allvar – PS1, N64, Sega Saturn (som f ö Sega byggde om helt och hållet för att den skulle ha någon chans alls – det var en 2D-maskin från början!). Därför är detta rallyspel inte i första person, dvs man sitter inte i förarsätet och kör utan istället ser man sin färd snett uppfraån utifrån bilen. Eftersom man inte sitter i bilen blir styrningen lite besvärlig att komma in i, men man lär sig efter en stund. Det blir lite grand som att köra radiostyrd bil – och således god träning för slika aktiviteter. :)

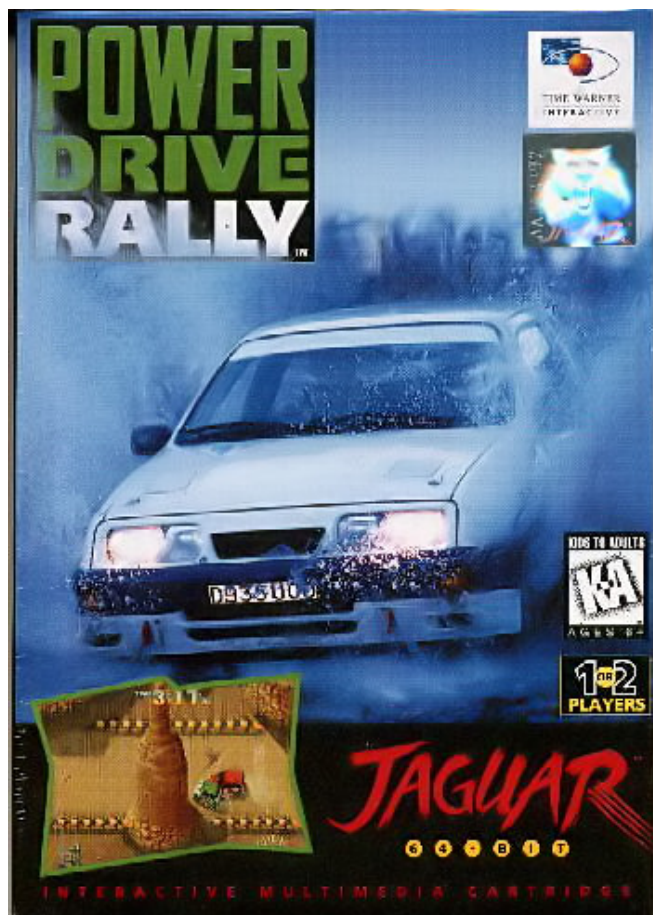
Däremot i likhet med nyare rallyspel finns det en röst som berättar hur man skall köra. "Medium right. Tight Left" osv. Musiken är typisk ärtig rallymusik – inget man minns men som spelas under körning på banorna och håller tempot uppe. Motorljudet är lagom mullrigt och det finns ett billjud där som för tankarna till dåliga amerikanska 80-talsfilmer: Det är däckstjut på alla underlag! Inte bara asfalt där det skall vara utan även på grus, gräs och SNÖ!!!



Om vi skall fortsätta med likheter med andra/senare rallyspel så måste givetvis inmatning av namn räknas – det sker med cirkulärt snurrande bokstäver som man klickar på.

Tror inte jag har sett det inmatningssättet på några andra spel än rally/racer-spel.

Grafiken är trevlig. Den är lagom färggrann, detaljrik och kontrasten mellan bil och hinder är tillräckligt tydlig för att man skall känna skam över att man missar dem. Det märks tydligt att det är ett sprite-baserat spel utan 3D då bilarna



svänger cirkeln runt i 16 lägen – de är sannolikt raytracade på förhand. Ett grafikmässigt fiffigt sätt att få vattenytor att se någorlunda levande ut är att de utgörs av himlar. Det gör att när man svishar förbi med bilen får man en bild av en göl med alldeles blank vattenyta. Åker man dock förbi långsamt (vilket av naturliga skäl inte bör göras) ser det enbart konstigt ut. Farten dödar, men i detta fall dödar bristen på fart illusionen av vattenytor. På nattbanorna blänker det till av en fullmåne i vattenytorna när man åker förbi. Där fungerar den tilltänkta effekten utmärkt och det ser riktigt bra ut.

Banorna utspelar sig i många länder: Vinterbanorna är givetvis Finland och Sverige. Delstaten Arizona är med i form av en ökenbana. Vidare kör man i Italien, Frankrike, Kenya och givetvis England. Dels är det banor där man skall klara ett visst antal varv inom utmätt tid; ibland även med motståndarbil (vars framfart man kan stänga av genom att trycka 6 på handkontrollen), dels är det teknikbanor där man skall bromsa, backa och svänga med tungan rätt i mun inom utmätt tid. Segrarna ger pengar som måste brukas till att reparera fordonet och dessutom vid ett par tillfällen, köpa ett nytt.

Checkered Flag

Atari Jaguar Atari 1994

Lika bra att ta ytterligare ett bilspel till Jaguar när jag ändå är igång. I den förra retrosensionen fastslog jag att Atari Jaguar inte är en utpräglad 3D-maskin, men Atari gjorde tappar försök att bringa 3D till sin stora katt. Checkered Flag var tänkt att vara Jaguarens svar på Virtua Racing. Det innebär ett bilspel med massor av polygoner men ingen texture mapping och allt i olika glada färger och i en rasande fart.

Det här spelet blev dock inte så bra som det var tänkt. Tyvärr. Styrningen är svår att bemästra och så mycket tålmod har inte jag. AI-bilarna är dessutom rätt dryga och kör rakt fram vilket gör att man blir påkörd ofta och tappar fart om man inte lyckas hålla dem bakom sig (vilket jag aldrig gör pga styrningsstrulet). På A-knappen gasar man och på B-knappen bromsar man. På C-knappen ligger en Cruise Control som ser till att man håller jämn fart, men blir man på-

Så kommer vi givetvis till frågan jag alltid ställer i slutet av mina retrosensioner: Hur står sig detta spel idag? Jo, vi får se det för vad det är – kanske det sista 2D-rallyspelet som producerades kommersiellt. Och det är ett charmigt tidsfördriv. Jag och sambon spelade det ganska flitigt efter att jag fått hem det efter inrop på eBay och känner att det med den äran hör hemma i Jaguarsamlingen. Det tar vara på Jaguarens prestanda efter bästa förmåga och medelst några riktigt svåra banor att klara av – lockar till återkomst.

körd eller kör in i något tappar man farten och farthållaren lägger sig på den hastigheten. Störigt värre. Jag fann en lösning med att hålla kontrollen så jag kunde hålla i C- och A-knappen samtidigt och kunde då lätt släppa pekfingeret för att bara hålla tummen på C-knappen och på så sätt hålla visst tempo.

Musiken lämnar mycket att önska den också. Under färd går en väldigt repetitiv melodi som luktar väldigt mycket Amiga-demo från tidigt 90-tal. Förresten känns hela spelet väldigt mycket Amiga-demo från tidigt 90-tal. Att blanda hyfsade bitmap-titlar och texter med all färgglad polygongrafik skär sig rätt rejält.

Nej om man hittar det här spelet på eBay så är frakten mer värd än spelet i sig. Redan när det kom fanns det redan konsoleer som klarade av 3D-racers betydligt bättre och det gör att Checkered Flag till Jaguar även idag är omkört och nedprejat i diket.



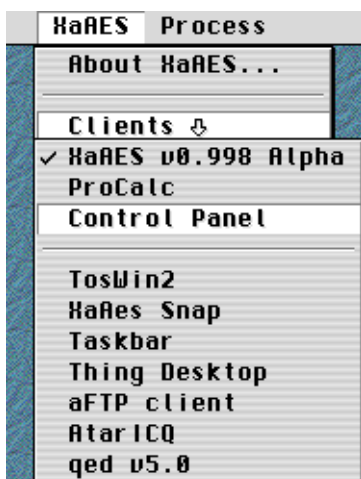
Steal with pride – Taskbar

Av Peter Persson

Veni, vidi, vici. Vi såg, vi ogillade, sen snodde vi alltihop likförbannat. Måhända det rörde sig om en uppfinning från det där läskiga företaget i Redmond, men de flesta av oss kan nog skriva under på att konceptet som sådant är ganska vettigt. Jag pratar såklart om startmenyn och programväxlaren i Windows, och anledningen till att jag gör det är att Jo Even Skarstein efter många års inaktivitet har ploppat upp som gubben ur lådan och fräschat upp sin variant av det hela.

Programväxling

Let's face it. Ataris idé om att växla program via About-menyn suger. I N.AES och XaAES har man adopterat samma usla förfarande, och även om det är troget original-Atari så kanske det är dags att blicka framåt. I MagiC har man som alltid löst problemet genom att planka äldre versioner av MacOS, kanske något bättre men knappast bra.



Taskbar lägger sig som en "balk" i nederkanten av skärmen, och på denna representeras varje program som en egen rubrik. Att växla program är inte värre än att klicka på motsvarande rubrik.

Man kan även högerklicka och få upp diverse programalternativ som ikonifiering och liknande. En nyhet i den här versionen är att man kan associera program med alternativa

rubriker eller med en ikon. Det förstnämnda är riktigt vettigt, då en del äldre program inte identifierar sig ordentligt med systemet och därför får en ur estetisk synvinkel urful rubrik. Det senare ser ganska travligt ut i mina ögon.

Startmenyn

... funkar även denna precis som man kan förvänta sig. Programmet använder sig av s.k. "Thing group files", något som kan verka ganska förvirrande för en ny användare. Använder man skrivbordet Thing eller programmet Jay Groups så är det dock inte särskilt svårt att få grepp om. I övrigt integrerar sig startmenyn riktigt väl i systemet. Till exempel kan man få tillgång till CPX:er direkt i programmet under förutsättning att man använder en kontrollpanel som stödjer detta (i nuläget Cops, ZControl och någon systemvidrig alternativ filväljare). En annan fräck detalj är att man kan få upp en lista med senast använda dokument, en funktion som jag inte kan leva utan längre. Programmet begriper även en del annat systemrelaterat lull-lull, vilket till exempel gör att du kan stänga av datorn eller söka efter filer via startmenyn.

Systemkrav & installation

Taskbar kräver multitasking och ett modernt AES. I nuläget inkluderar detta XaAES, N.AES, MyAES och MagiC. För-

Brr...



Taskbar.



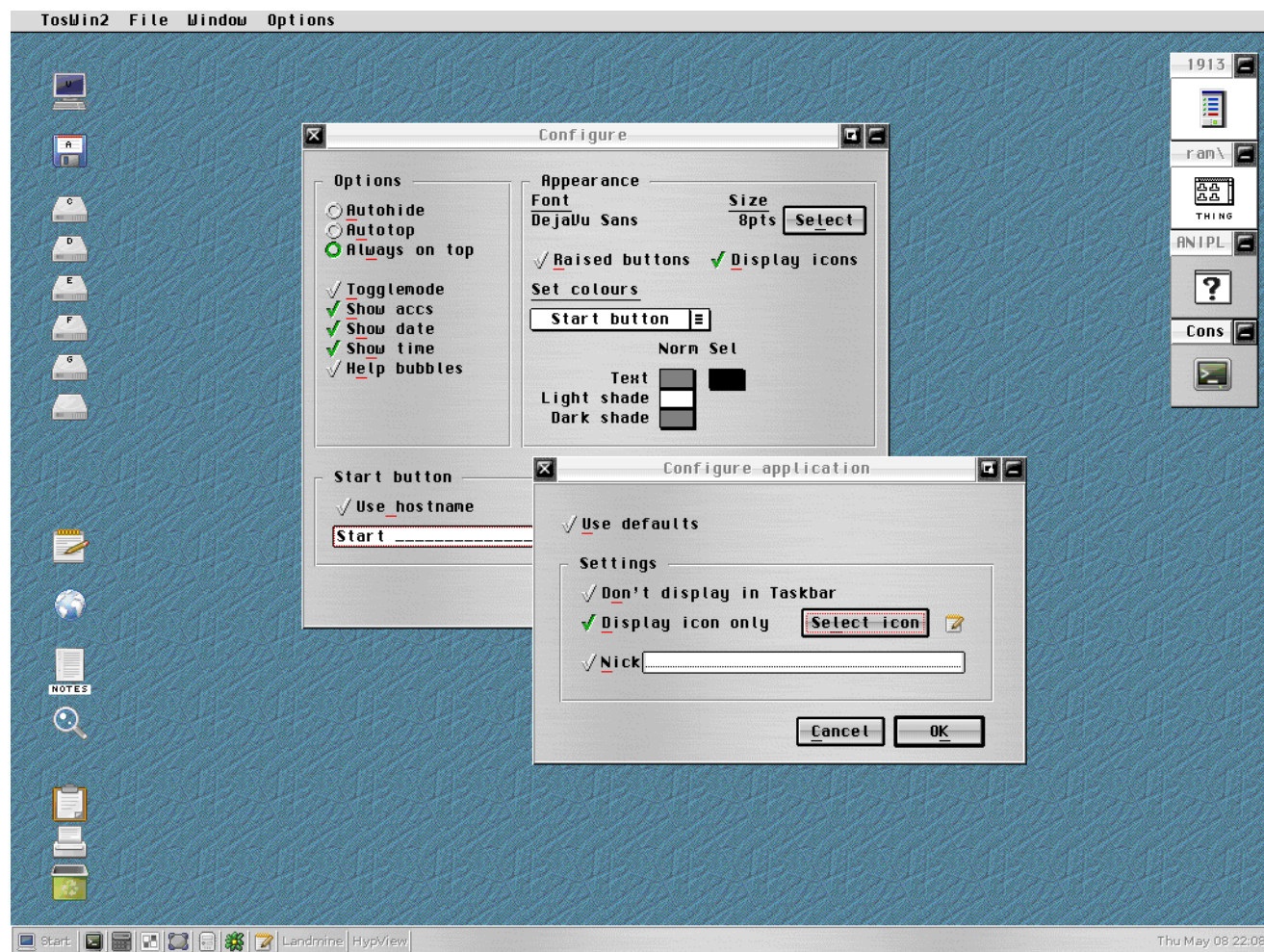
utom detta krävs även en AV-server i form av Thing, Tera-
desk eller Jinnee 2. Visserligen finns det visst AV-stöd i en
del andra skrivbord också, men tydligen inte tillräckligt
mycket för att fungera väl ihop med Taskbar 4. I övrigt re-
kommenderas en fontväljare som stödjer FONT-protokollet
(finns inbyggt i Thing och Teradesk), samt en STGuide-
kompatibel hjälpfilsläsare (STGuide, HYPView). Av tek-
niska skäl stöds inte Geneva längre.

Installationsförfarandet är inget utöver det vanliga. Kopiera
in programmet där du tycker det passar, och justera eventu-
ellt en och annan miljövariabel. Allt står i dokumentation-
en, som du gör klokt i att läsa. De flesta kommer nog dock
vilja starta programmet automatiskt, antingen genom att re-

gistrera det i skrivbordet, eller genom att lägga till det i upp-
startsfilen för AES (xaaes.cnf i fallet XaAES). I det senare
fallet är det viktigt att Taskbar startas efter skrivbordet, an-
nars kommer inte AV-kommunikationen att fungera som
det är tänkt.

Summering

Taskbar är en livsnödvändig del av systemet och jag hoppas
innerligt att Jo Even väljer att arbeta vidare med projektet.
Om jag tvunget skall gnälla så tycker jag att det förinställda
färgschemat är hemskt. Samma sak med ikonerna. Natur-
ligtvis är detta väldigt lätt att åtgärda, vilket jag också gjort
inför den här artikeln.



Visa Röst

Av Peter Persson

"Blingbling-bling... Blippe-blippe-bling... Blingbling-bling... Blippe-blippe-bling..." Om du inte minns musiken från International Karate är du antingen A: under 20 år, eller B: fullständigt obildbar vad gäller modern nördkultur!

Jag har ofantligt svårt för a cappella-genren som sådan. Visserligen gjorde Bobby McFerrin en hälskän platta för många år sedan, men polo-beklädda rödvinsintellektuella fenomen som The Real Group och dess likar ger mig en intensiv klåda i rygglutet. Cover-versioner av datorspelsmusik är inte heller min grej. Missförstå mig rätt – en del är riktigt bra – men oftast försvinner poängen någonstans på vägen. Antingen försöker man göra något helt nytt av alltihop, eller så försöker man vara originalet så troget att man istället hamnar i någon form av musikalisk återvändsgränd.

Utgångsläget för Visa Rösters platta "Vocally" är med andra ord inte det bästa. Det rör sig om en grupp vokalist, och plattan i fråga är en samling ackapellaversioner (nja, snarare instrumentala vokalistversioner, eller hur man nu skall benämna det) av klassisk C64-musik. Det kan bara inte funka... eller? Vi kör igång och ser vad som händer.

Första låten är en cover på musiken från (surprise) International Karate. Med en rygsäck späckad av fördommar blir min första reaktion "Å nej!", men så snart leadstämman kommer in tvingas jag kapitulera och konstatera att det rör sig om en ytterst medveten och snygg tolkning av originalet.

Visa Rösters version av "Comic Bakery" svävar ut i pop-träsket med de riskerna detta innebär rent ljudmässigt. Sånginsatsen är för sammanhanget helt lysande och för tankarna till svensk folkmusik – samtidigt lyfter den fram precis det som originalet handlar om. I övrigt är arrangementet polerat – kanske något överarbetat – och även om det låter rätt OK så är det varken tidlöst eller i klass med sången.

"Armageddon Man" är en svårplacerad låt i sin original-

form. Visa Rösters version börjar groteskt bra: subtielt, intimt, naket och minimalistiskt – sen går något åt skogen runt 1:42 – kanske är det en dålig multisampling i pianot – inte vet jag – men det känns som en mindre elefant klampar in för att sno ihop ett något som inte behövs. Runt 2:15 är allting bra igen och låten glider över i ett småmysigt café-jazzande som jag gärna hade lyssnat till lite längre.

Det råder ingen som helst tvekan om att Visa Röster kan det här med sång. Kvaliteten på plattan varierar, men flera av arrangemangen är helt lysande. Jag tycker att den här plattan har en självklar plats hos vilken datanörd som helst.

Delar av låtarna jag skrivit om i den här artikeln kan du höra på Visa Rösters hemsida, där du även kan beställa deras skivor. Visa Röster har en generös inställning till kopiering, vilken innebär att du får ge bort kopior av plattan till nära och kära!

Hemsida: <http://www.livet.se/visa/>



PS2AM – Musinterface för Atari och Amiga!

Av Peter Persson

Råttus neanderthalus. Det är vad recensionerna sade om Ataris mus en gång i tiden – med all rätt – den är vare sig vacker, ergonomisk eller ens särskilt bra.

Lösningar som Eiffel gör det möjligt att använda PS/2-mus och PS/2-tangentbord till våra favoritmaskiner. En del av oss föredrar dock att använda originaltangentbord, och då är man som regel även piskad att använda originalmus. PS2AM löser detta på ett enkelt och fuffigt vis, det behövs inga drivrutiner och det är helt kompatibelt med all mjukvara. Det rör sig om en PS/2 till Atari-adapter, och skall enligt uppgift fungera med både optiska



och mekaniska möss!

Det är vår förhoppning att vi skall kunna sälja PS2AM på årets NAS, men i skrivande stund är det osäkert om vi kommer få dem i tid.

För mer information och förbeställningar, kontakta Peter Persson (pep.fishmoose@gmail.com). Det slutgiltiga priset beror på hur många beställningar vi får in, men det kommer troligtvis hamna på runt 150 kronor + frakt.

Projektets hemsida: <http://p2am.umpc.sk/>

En Tripp till Trippernas Förlovade Land

Av Peter Persson

Arbetskamraterna undrar vad jag håller på med. – "Vad händer i helgen?" – "Jag ska till Holland och ... eh... träffa kompisar." – "Du ska röka på." – "Nej, nej, inget sånt." – "Vad ska du göra då?" – "Eh... äh..."

OUTLINE

May 01-04 2008

Det är inte så att jag skäms för min Atari-fetisch – det handlar snarare om att jag inte orkar förklara för folk varför jag håller på med de här grejerna. Så fort någon frågar "varför?" så inser jag att det är som att snacka färg med en färgblind. Ibland önskar jag att jag hade varit transvestit istället. Då hade folk i alla fall begripit vad jag sysslar med. Nåväl, klockan är runt midnatt när vi ger oss iväg mot Outline i Holland.

Partypalatset



Torsdag

Vi anländer 4 timmar för tidigt och är fullständigt slutkörda. Tobbe och Henke har kört exemplariskt hela natten. Frida höll sig någorlunda vaken och jag – solidarisk som jag är – roade mig med djupsömn. Vi hälsar kvickt på snubbarna som håller i arrangemanget, varpå vi ger oss iväg för att få lite lagad mat i magen.

Väl tillbaka sätter vi upp våra maskiner, och retirerar till sängläge några timmar. En stund senare väcks jag av åskmuller – det vackra vädret har vänt och det ser ut att bli katastrof. Jag vågar då inte ha min maskin igång så länge det åskar... Som tur är var det bara tillfälligt.

Jag beger mig till huvudbyggnaden och börjar fila på den här artikeln. Utan framgång försöker jag hitta ström till min Atari, men det verkar råda brist på detta av någon anledning. Kanske beror det på att vi är på tok för tidiga.

Klockan 15 öppnas arrangemanget för allmänheten. Arrangörerna har krängt över 50(!) biljetter (förbokade), men förväntar sig så många som 75–100st allt som allt. Galet många för en Atari-event med andra ord! Outline är numera öppet för alla plattformar, men de flesta besökarna verkar ha någon form av Atari-anknytning.

Eftermiddagen går åt till att mingla och småprata med folket som anländer. Ett och annat bekant namn poppar upp – Cyclone, Gloky, Earx, mfl. Helt klart surrealistiskt att se de här grabbarna i verkligheten efter att ha småprat



med dem på IRC i flera år!

Det är fler än jag som har bekymmer med strömmen – och typiskt nog är det religiös tok-helg i Holland. Folk går klädda trasor, ber böner och slår sig själva med taggiga träklubbor och... Nej, så illa är det inte, men det verkar inte finnas en enda öppen butik i hela landet. Vi kan med andra ord förmodligen glömma att köpa en förlängningssladd idag. Vi får helt enkelt hoppas att det dyker någon som har för långa kablar (vilket det också gör).

Under eftermiddag och tidig kväll väller besökarna in, och vid 21-snåret är det fullständigt tjockt med folk. Stämningen är helgalen, öronen bedövas av härlig psykedelisk musik, och man får tre Grolsch för 20 spänn!

Grabbarna Gildå sitter och brainstormar om sitt SuperVI-DEL-projekt, och av en ren händelse hamnade två andra hårdvarusnubbar vid samma bord! Ljuv musik uppstod. Själv har jag äntligen fått loss tummarna och försöker avsluta några projekt jag arbetat med en tid. Dock börjar gårdagens strapatsövning ta ut sin rätt, och jag går och lägger mig relativt tidigt.

Fredag

Klockan 11 är jag tillbaka i huvudbyggnaden. Det råder ett sorl av chipmusik i lokalen. Överallt sitter det folk och kodar, ritar grafik, och skriver musik. kRadD (Thorsten But-

schke) hugger tag i mig och meddelar att jag precis anmält mig till spelturneringen! Thorsten som är djupt engagerad i sånt här berättar att han åker på runt 20 partyn om året! Jag vet knappt hur det går till, men dagen förflyter i ett rasande tempo. Jag fick löjligt mycket stryk i spelturneringen.

Något försenat börjar musiktävlingarna klockan 21. Först ut är grenen "Chip/Oldschool Music". Kvaliteten på de tio bidragen varierar, men klart är att Stu, Dma-Sc och gwEm regerade tävlingen. Det vinnande bidraget var otroligt medryckande även för mig som inte har någon naturlig fäbless för just chipmusik.

Runt 22 är det dags för nästa gren – "Streaming Music". Jag känner inte att något av bidragen kan mäta sig med chiptävlingens dito. D-Force vann med sin låt "Rain", men i övrigt var bidragen verkligen inget att hänga i julgranen.

Tävlingen "Raytrace/Rendering" skall vi knappt prata om – 19 av 20 bidrag kom från samma person, och även om det var snygga grejer så retade man sig mest på omständigheterna som sådana.

Schemat avslutas med grenen "16 Colour Pixel". För en oinvidg är det här nog att likna vid en poänglös tävling i vem som kan viska högst, men för en tvättäkta nörd som mig är det fascinerande hur man lyckas utnyttja begränsningar i bildformatet för att förmedla sitt visuella språk. Vinnarbi-



draget "Badetag" är surrealistiskt så det stänker om det (bild).

Lördag

Deadline för demotävlingarna är klockan 11. Jag ångrar bitert att jag inte tagit mig i kragen och knäpat ihop något bidrag. Det blir andra bullar nästa år.

Runt 13 är det dags för livemusik utomhus. gwEm uppträder med sin säregna blandning av chip, metal och brittisk hip hop. Kombinationen kan förefalla ganska knäpp – med all rätt – men är det någon som reder ut det så är det gwEm. Hans avslappnade attityd gör det hela väldigt äkta, och han levererar verkligen fullt ut. Halvvägs in i framträdandet kommer en sur camping-ägare och vrider ner volymen till hälften. Grymt tråkigt, för det tog verkligen udden av framträdandet. gwEm och övriga tvingas flytta in grejerna inomhus för att slutföra arrangemanget. Tyvärr krockar detta med våra lunchplaner och vi missar därför andra halvan av framträdandet.

Runt 19 är det dags för tävlingsgrenen "Game". Fyra bidrag deltar i tävlingen. "Manical Drop" (som också vann) är någon form av ut-och-invänd tetris-klon, "Sudokuuniverse" kan ni gissa själva, och de andra två begrepp jag inte alla.

Runt 21–22 börjar demotävlingarna, återigen något försenat. Vinnarbidraget i tävlingen för PC/Mac hette "Do It Yourself Demo" och utmärkte sig direkt. I varje demoskärm var personen som förevisade demotvungen att klara vissa interaktiva moment för att komma till nästa skärm. Heltokigt, men väldigt påhittigt och det slutade med att hela folkmassan var engagerad i själva demot!

Animationstävlingen var klart underhållande. I vinnarbidraget "Hello Moto" hade man använt sig av klassisk "bild-för-bild"-fotografering för att göra en knäpp film om en mobiltelefon, öl, och kapsyler. Jag vet inte om jag förstod budskapet riktigt, men jag blev

klart imponerad av humorn och hantverket. På andraplats kom bidraget "Commercial Break". Detta var utformat som ett reklaminslag, där man med glimten i ögat häcklade arrangörernas oförmåga att hantera pizzabeställningar samt avsaknaden av varmvatten i duscharna! Kul!

Sådär, jag har ingen aning om vad klockan är, men det är äntligen dags för Atariemos! Först ut är 128-byte-tävlingen. Som namnet antyder så får alltså inte demot vara längre än 128 bytes, vilket av naturliga skäl begränsar möjligheterna ganska rejält... Endast två bidrag deltar i denna gren, varav vinnarbidraget är en tredimensionell schackmönster-effekt.

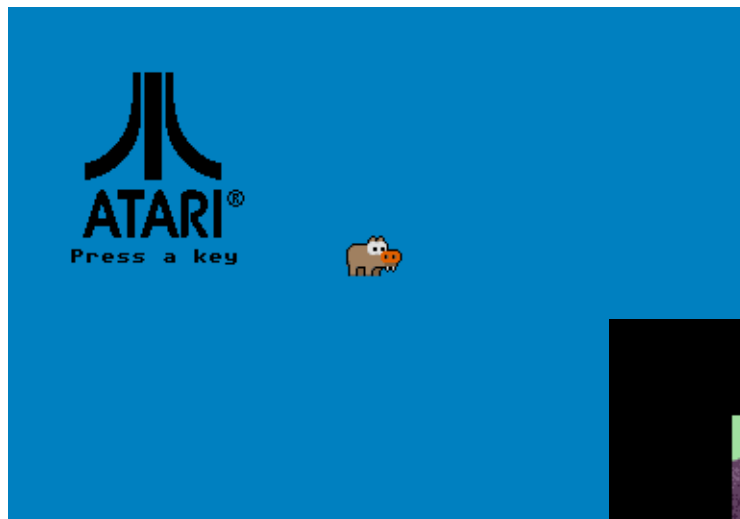
Hur man får plats med detta på 128 bytes övergår mitt förstånd.

Nästa gren är bootsektor-demos. Precis som i föregående gren rör det sig om speciella krav, och i det här fallet skall demot i sin helhet få plats på bootsektorn på en vanlig diskett. Lite fler bidrag denna gång, varav några var riktigt kul! Vinnaren hette "ZrObOtEr", och bestod i en roto-zoomer

gwEm rockar loss



och enkel chipmusik. Själv uppskattade jag nog Tinkers bidrag "Boot my Piggy" bättre. Tinker hävdade envist att det rörde sig om ett spel om en liten gris, dock föreföll det vara fullständigt omöjligt att vinna i spelet. Enligt gällande rykten berodde detta på att Tinker inte hade vare sig tid eller utrymme nog för att lösa detta...



Boot my Piggy

Slutligen är det dags för "riktiga" Ataridemos. Vinnarbidraget "Again" (Paradox) bjöd inte på några större överaskningar, utan var mest bara en snygg blandning av oldschooll och nyare effekter. På andra plats kom "Meikever" (Lineout och Reservoir Dogs) som också var riktigt trevligt, om än kanske lite fantasilöst. Checkpoints bidrag "Morphonic Lab VI" bjöd på riktigt spektakulära effekter, men fick nöja sig med en 3:e plats. Sist kom "Wee Wee Special" av Dildo Fatwa.

Schemat säger att det är dags för "Drunkness, Drugs and Polka". Natten blir en klar utmaning. Jag grundar med en lätt sallad till lunch, glömmar äta kvällsmat, och ändå bestämmer jag mig för att häva i mig en massa rom och gin. Go figure.

Söndag

Avresa runt 10. Huvudet är fullt av intryck och jag har svårt att förstå vart tiden tog vägen. Återigen får Tobbe och Henke dra det tunga lasset med en 12 timmar lång bilresa till Halmstad.

En bekant till mig är naturist (jag brukar kalla honom blottarjäväl – kul tycker jag, föga uppskattat från hans håll). Han brukar hävda att främsta anledningen till att han är naturist är den totala jämlikhet han upplever när man kastar kläderna. Kanske upplevde jag datorvärldens motsvarighet till detta fenomen. På Outline kunde vi vara oss själva, stå för våra tokigheter och leva ut dem utan att någon höjde på ögonbrynen. Besökarna kom från hela Europa och var allt från kärnfysiker till städare, men inget av detta spe-



lade *Again*

någon roll. Vi förenades i vårt gemensamma intresse, och ingen var bättre än någon annan. Jag vill absolut dit igen 2009, och jag hoppas att vi blir ännu fler besökare denna gång.

Over and Out(line)!

SKRIBENTER SÖKES

I nuläget upplever vi inte någon akut artikeltorka i egentlig mening. Det händer en hel del i Atarivärlden och det finns gott om saker att rapportera om. Dock skrivs artiklarna av ett fåtal skribenter, och en naturlig följd av detta är att vi inte får riktigt den bredd på innehållet som vi skulle önska. Detta har också visat sig i den feedback vi mottagit. Vi tror inte att lösningen är att låta skribenter skriva om saker de själva inte är intresserade av, och just därför vill vi passa på

att påminna dig som medlem om att du alltid är välkommen att bidra med artiklar och erfarenheter. Artikeln kan handla om vad som helst, bara den har någon form av koppling till Atari eller andra maskiner från samma epok!

De områden vi ser som mest akuta är:

– *MIDI och musik* – *8-bitars Atari* – *Konsoller*

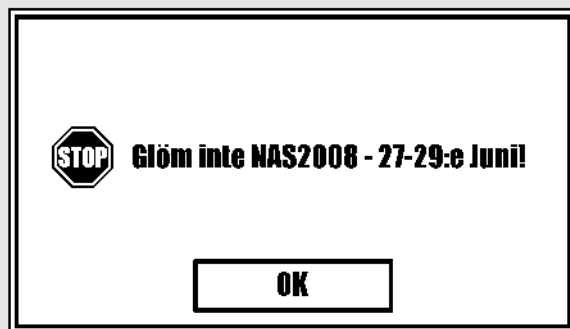
Hör av dig!

Nordic Atari Show

hålls i Göteborg 27/6–29/6!

**Som förra året finns vi i Samskolan på
Bältgatan 8**

Kom som du är eller tag med dig en dator eller två
Vill du träffa folk som verkligen kan Atari så missa
inte detta evenemang



Aktuell information om vad som händer på årets NAS finns på vår hemsida <http://sak.nu>