

amiga

2-2008 17.ÅRGANG UTG 52

guiden



- ▶ AmiKit på Windows
- ▶ Intervju: Dr. Awesome
- ▶ Ny Amiga med AmigaOS4.1



AG nr. 2 / 3 - 2008
Utgave 52 / 53

Ord fra NAF

I skrivende stund pøser det ned i bøtter og spann med regn, og det rett etter at det kom 15-20 cm med snø. Det er ingenting som frister... foruten å tråle internett for info om det spennende som skjer innen Amiga-miljøet for tiden.

Tipper de fleste har fått med seg at det er kommet en ny versjon av AmigaOS, og ikke minst ny hardware. Hvis dere IKKE har fått det med dere, så vet dere det iallefall nå.

Det blir spennende å se hvordan utviklingen på dette produktet blir fremover, og ikke minst hvor mye som blir solgt av det. Kanskje det blir ny Amiga på meg igjen?

Vår redaktør oppdaget for kort tid siden av QXL hadde kuttet ut kategorien "Commodore Amiga", og bare lagt det til under "Øvrig", noe som ikke ble godt mottatt. Der må jeg si meg helt enig!

Hvordan skal man kunne lete etter Amiga-spesifikke produkter sammen med en hel haug med Øvrige-produkter? Jeg tviler på at QXL taper så alt for mye serverplass og bandbredde på å beholde kategorien for Amiga. Gi oss denne kategorien tilbake da vel!

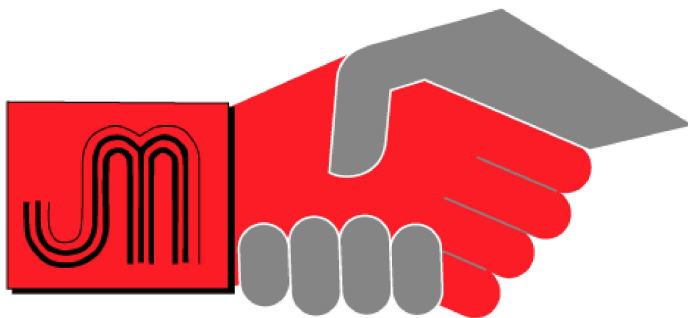
Vi i NAF har begynt oppkjøringen mot julen. Er jo faktisk ikke så lenge til vi må gjøre klar pakkene, sette opp det grønne treet med masse rar pynt osv. Eneste jeg vet, det er at for første gang på mange år, så gleder jeg meg noe helt fantastisk til jul! For dette er første julen til min sønn, Oscar. Alt har fått en ny mening. Ingenting er viktigere enn sønnen min.

Erlend

Innhold

- 3 **ReadMeFirst - redaktørens side**
- 4 **Disk.info - nyheter**
- 7 **Dr. Awesome**
- Erlend Kristiansen fløy seg en tur til London og intervjuet Bjørn ILynne i 2003. Nå med utfyllende informasjon.
- 12 **Leserbildet**
- Vi trykker DITT bilde! Send inn ditt bilde til naf@naf.as
- 13 **Trashcan**
- Endelig tilbake, til noens sorg og fortvilelse, til andres store glede...
- 14 **Midtsidepiken / - bildet**
- Amigaguidens midtsidepike
- 16 **AmiKit på Windows**
- Vår utskremte medarbeider ble tvunget til å skrive om AmiKit. Her er resultatet...
- 18 **Annonse: AmigaOS4.0**
- 19 **Endelig: AmigaOS4.1 for SAM!**
- Yo og ike har intervjuet ACube sin Max Tretene
- 22 **Den lever!**
- Jeremy Reimer fra nettstedet Arstechnica skriver om AmigaOS4.1. Artikkelen inkluderer et intervju av en av OS4-utviklerne, Thomas Frieden fra Hyperion Entertainment GMBH.
- 28 **Annonse: AmigaOS4.1**

Amigaguiden ønsker å takke sin sponsor:



Johansen & Michalsen a.s
-trygge kjøp gjennom 30 år

jm-as.no

amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør
Tommy Rølvåg Strand
red@amigaguiden.info

Medredaktør
Michael Blackburn Heltne
mike@naf.as

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Journalist / Webmaster
Stian Strøm
stianstr@online.no

Kasserer
Inge Per Strand
kasserer@naf.as

readme.first

Den som leter, han finner

I skrivende stund er det nesten morgen, og det er mørkt og silregner ute. Klokka er vel sånn cirka 5, og jeg har akkurat kommet inn døra.

Hva i alle dager har du gjort ute midt i natta? Jeg aner at det betimelige spørsmålet stilles fra leserne. Jo, jeg har lett. I går ettermiddag kjørte jeg et par kjøreoppdrag tett etter hverandre, og etter det siste oppdraget fant jeg til min store forskrekkelse at batterilokket var fallt av min mobiltelefon. Og batteriet til min mobil er ikke akkurat i stabil posisjon uten det lokket. Så etterhvert som jeg fant det verken her eller der ute, i bilen eller hjemme, tok jeg min diodestavlykt som gir sånn bortimot flombelysning i forhold til størrelsen, og tok meg en tur ut i silregnet der jeg som snarest hadde vært ute av bilen.

Jeg fant ikke det jeg lette etter. Jeg bad til og med 3 jentunger jeg traff det ene stedet jeg hadde vært ute tidligere på kvelden om å lete, men de hadde ikke tid å hjelpe meg.

I mange år har jeg lett etter paradiset for min hobby som Amiga-entusiast. Jeg bad for det jeg trodde på, jobbet mot et sånt mål, og lette med lys og lykte etter håp for at min drøm som jeg har hatt siden 1992

skulle gå i oppfyllelse; At Amiga som dataplattform skal overleve!

Min drøm gikk i oppfyllelse, Amiga har kommet med ny programvare på ny og moderne maskinvare som faktisk går an å få kjøpt. En ny Amiga!

Jeg fant det jeg lette etter!



Men hva når jeg har funnet det jeg leter etter? Hva da? Jeg begynner da å lete etter hva jeg savner kan hende enda mer enn selve Amiga: Miljøet rundt Amiga!

Jeg begynner da å lete etter hjelp til alle våre prosjekter: Journalisthjelp til AG og #AG, admins/nyhetsskribenter for `naf.as` og for `amigaweb.net`, kodere for php og html for mitt `web@look-prosjekt`,

medeiere til Radio Reboot, DJs til Radio Reboot, ivrige IRCere til alle våre IRC-kanaler, lyttere til radioen, lesere for magasinene, brukergrupper for NAF, osv. osv. osv. Og mye godt spør jeg folk forjeves. De har ikke tid...

Jeg fant bare noe av det jeg lette etter, så jeg leter fremdeles. Da er det vel sant det noen sa, nemlig at: «Veien er målet!» La oss sammen gå stien mot en bedre verden!
Amiga - For en bedre Verden!

Tommy Rølvåg Strand

Amiga er et registrert varemerke og Amiga-logoen, Boing-ballen, AmigaDOS, Amiga KickStart, Amiga Workbench, Autoconfig, Bridgeboard og Powered by Amiga er varemerker tilhørende Amiga Inc. Alle andre varemerker nevnt er eiendommen til de respektive eiere.

Om Amigaguiden og NAF

Norsk amigaforening var en drøm Tommy Rølvåg Strand begynte å jobbe med i 1992.

Det hele startet med et blad som først ble kalt HOBBITTEN, som sto for: Helgeland og Omegn Brukergruppes Bitvise Interne Tekniske Trykksak for (Amiga-) Tekniske Entusiaster. HOBBITTEN nr. 1 ble laget i 1992, laget i sin helhet på en Amiga 500 uten HDD, men med 1 MB RAM og 2 FDDs. DTP-programmet brukt var Professional Page, men maskinen var så liten at det ble brukt MASSE floppydisksvitsjing, samt at det kunne bare lages en sideom gangen pga. det lave interminnet.

I 1994 ble det investert i en Amiga 3000 med HDD og 6 MB RAM, og avisen ble omdøpt til Amigaguiden.

Amigaguiden har for det meste vært laget i sin helhet på Amiga, med unntak av en del forsider laget på andre plattformer. Støtt Amiga - Støtt NAF!

Fakta om Amigaguiden

Omslag:

Design: Frode Gjedrem Hansen

Produsert på: Indesign for PC

Innhold:

Design: Tommy Rølvåg Strand

Produsert på:

Maskinvare:

AmigaOne G4 XE @ 800 MHz,

512 MB RAM, ATI Radeon 8500 L gfx

Skrivere: HP LaserJet 1200

HP DeskJet 970 Cxi

Programvare:

Amiga OS 4 final version

PageStream v. 4.1.5.6

DirectoryOpus v. 4.16

Digita Organizer v. 2

Opplag: 60 stk.

Utskrift, stifting og falsing av:

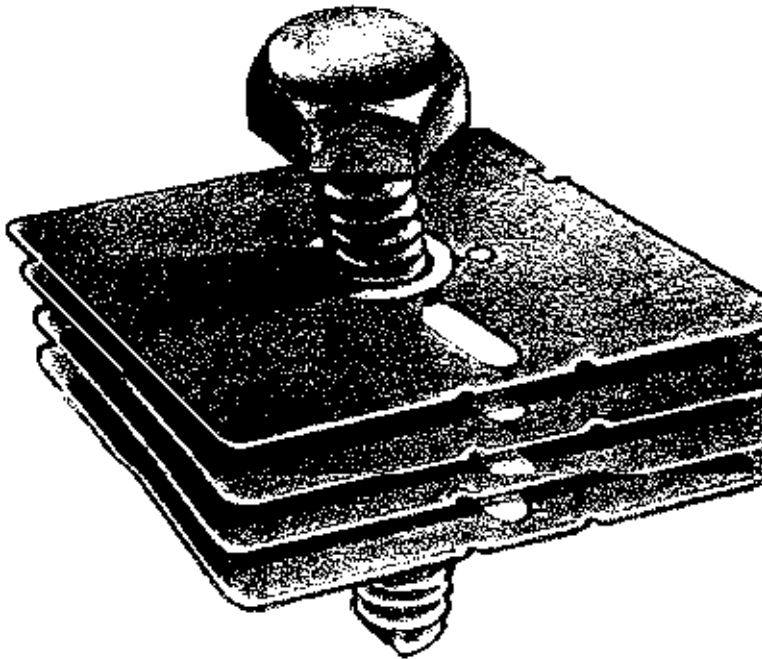
Johansen & Michalsen, Mo i Rana

Antall abonnenter pr. dags dato: ca. 35

Det understrekes at synspunktene til artikkelforfatterne ikke nødvendigvis er sammenfallende med Amigaguiden sine.

© Copyright Amigaguiden 2008

All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



Amiga joystick adapter til salgs!

Selger et par hjemmelagede Amiga joystick adapter for PC. Med et slikt adapter kan du koble til 2 vanlige Amiga joysticker og spille dine favoritt Amiga spill på PC.

Har laget 2 forskjellige adapter, begge er ment for montering i front på PCen for enkel tilgang



(Joystick Adapter for montering i 5.25" brønn, sort)



(Joystick Adapter for montering 3,5" brønn, sort)

Hvis du er interessert i å kjøpe et av disse adapterene så kan du kontakte meg på stianstr@online.no (500,- stykk inkl. frakt.)

Kilde: naf.as



QXL får kritikk av Norsk amigaforening

Norsk amigaforening har sendt følgende epost til auksjonsnettstedet QXL, etter at de fjernet kategorien "Commodore Amiga" og slo den sammen med en annen kategori:

Ser dere har fjernet kategorien "Commodore Amiga" under "PC - Stasjonære" og flyttet gjenstandene som lå under der til "Øvrig". Jeg er stifter av Norsk amigaforening, <http://naf.as/> og ser med bekymring på den forandringen dere på QXL har gjort.

Det er vanskelig for markedet å få en ok pris når Amiga-utstyr blir liggende bortgjemt, det er ikke mange som gidder å se under kategorien "Øvrig" i forhold til en egen kategori "Commodore Amiga".

På vegne av ca. 80 medlemmer på landsbasis, håper jeg dere kan innføre en egen kategori for Amiga

atter en gang. Amiga er også kommet med "moderne maskinvare", slik at betegnelsen Commodore Amiga fra nå av og fremover er å betegne som "Classic Amiga", mens den moderne retningen er en direkte viderføring av AmigaOS på moderne maskinvare og kan kategoriseres som "AmigaOS4+" eller "PPC Amiga" for eksempel, dette siste bare som et tips for dere.

Les mere om Amiga på <http://naf.as/> og på <http://amigaweb.net/>, og lykke til med nettstedet QXL, som har bringet oss Amiga-freaks mangt et godt datakjøp.

Kilde: naf.as

Ventetiden er omme!

Acube's Sam440ep som først ble annonsert for ca. ett år siden fikk denne uken offisielt tildelt tittelen neste generasjons



Amiga når Hyperion og Acube annonserte Sam440 versjonen av AmigaOS4.1.

Sam440ep å AmigaOS4.1 er allerede tilgjengelig hos de fleste Amiga forhandlere. Amigakit.com har en veiledende pris på 557.91 euro for 667mhz varianten av Sam440 å 127.99 euro for AmigaOS4.1.

Amcc 440ep er et såkalt System On A Chip (SoC), Sam440 er basert på Amcc's Yosemite design, som bygger på Amcc 440ep prosessoren først annonsert i 2005. Prosessoren ble utviklet for bruk i nettverks utstyr, for div. industri applikasjoner, medisinske apparater osv.

Amcc's 440ep cpu er tilgjengelig fra 333mhz til 667mhz. Acube valgte å benytte 533mhz(utsolgt) å 667mhz utgaven.

Sam440ep støtter maks 1GB DDR-100/133 ram, har fire Serial ATA porter, fire USB inn/utganger å integrert ATI RADEON Mobility M9 med 64mb minne. Den første og miste utgaven har kun ett pci spor, det nylig annonserte Sam440Flex har tre pci spor. Amcc 440ep støtter ikke PCI-Express eller AGP, en eventuell utgave med pci-e støtte måtte benyttet den vesentlig dyrere Amcc 460gx prosessoren som putrer avgårde på 1.2 til 1.4ghz.

Mer informasjon finnes på acube-systems.biz.

I ett nylig publisert intervju i forbindelse med en test ArcTechnica gjorde av AmigaOS4.1 avslørte Thomas Frieden at Hyperion har en versjon av AmigaOS4.1 for mobilt utstyr samt at de har gjort tester på Cell prosessor arkitekturen med opp til syv kjerner, Cell blir blant annet benyttet i Playstation 3.

Nydelige bilder av AmigaOS4.1 begynte å tikke inn allerede noen få timer etter det ble annonsert takket være ivrige beta testere, amigaworld.net er nok stede å lete etter de

s i s t e skjermbildene

Les mer om AmigaOS4.1 på



artikkel om Commodore 64, forgjengeren til vår alles Amiga, som VG har oversatt til norsk.

Les artikkelen her: <http://www.vg.no/teknologi/artikkel.php?artid=533551>

Les, nyt og ha en fin helg! :D

Kilde: naf.as

SAFIR - Info

Uae till Nintendo Wii

Ni som äger spelkonsollen Nintendo Wii kan nu glädjas över att den har blivit lite mer Amiga. UAE4WII är just som



namnet låter, UAE anpassad för att användas till Nintendo Wii. Om någon har provat så får ni gärna komma med en rapport:

http://gouky.com/?menu_nav=PROJECTS?=&UAE4WII

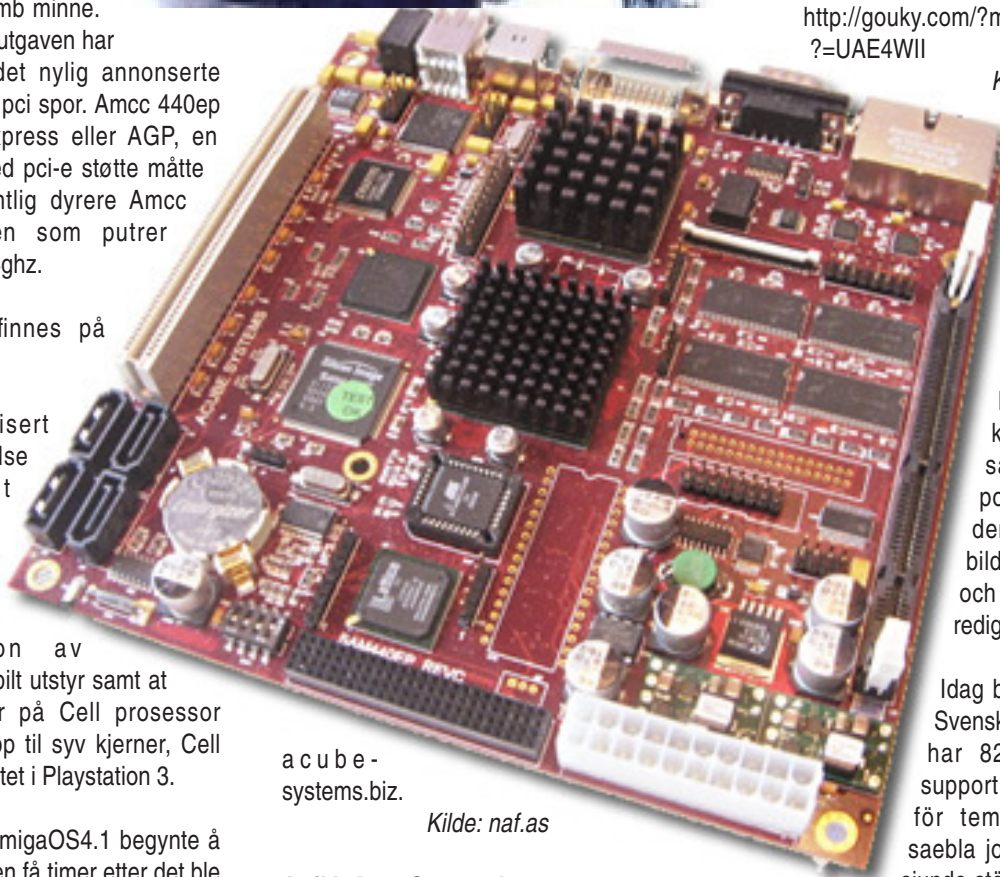
Kilde: safir.amigaos.se

Safir firar fyra år idag!

Klockan 16:31 den 14:e November 2004 skapades den tredje nyheten i Safir's historia. Nyheten hade två kommentarer, båda av samma person som postade nyheten. På den tiden fanns inget bildgalleri, inga projekt och det gick inte ens att redigera nyheter

Idag består förbundet av 7 Svenska Amigaföreningar, vi har 822 medlemmar, en support kanal på IRC, stöd för teman i portalen och saebla jobbar just nu på den sjunde större uppdateringen av forumet.

Kilde: safir.amigaos.se



acube-systems.biz.

Kilde: naf.as

Artikkel om Commodore 64

Nettstedet PCWorld har sluppet en online

Resultater Kindergarden 2008

Da er Kindergarden 2008 over og resultatene er over. Blant overraskelsene denne gang var Ephidrena som nå har blitt PC-scenere.

PHOTO

1. #11 49 pts Nakkesmerte ved Induktion - farfar, ledge, flunkium ^ loonies and in-sect respectively
2. #15 44 pts Spiral Down - Zeila
3. #13 25 pts Rainbow Falls - Sarah
4. #14 24 pts my dying rose - response/darklite
5. #12 21 pts grisebingen - leia
6. #10 16 pts AMIGA - DDT
7. #04 14 pts Mongodansen - oyvindr
8. #06 7 pts pilkts - proteque/tufs
9. #03 5 pts aschetrau - k-man/darklite
10. #02 3 pts ibux - of/darklite
11. #05 3 pts general - oyvindr/tufs
12. #07 2 pts pom-fri - tft/darklie&tufs&rno
13. #09 0 pts Quality - The Alberts
- #08 0 pts BIOS magic - The Alberts
- #01 0 pts paracet - spexzter/darklite

PIXELED GRAPHICS

1. #04 78 pts Vellykket Afflygt - farfar ^ loonies
2. #07 49 pts Wrong Place - Zeila
3. #05 30 pts What if I told you I love you - Proteque
4. #06 20 pts Life is good - maxon/HBC
5. #03 14 pts Great warrior - Proteque
6. #01 12 pts Hehe..heh - Zagupi/HBC
7. #02 10 pts Phoenix gets eaten by mean sea monsters - Felor / HBC

32K EXECUTABLE MUSIC

1. #03 73 pts Færgebad (2.4kb) - Puryx (music) & Mentor (code) / TBC
2. #02 69 pts Invisible - Gargaj
3. #01 58 pts in this forever - response/darklite

DANCE MUSIC

1. #05 42 pts Cleopatra - Xerxes^Brainstorm
2. #04 31 pts Saku (Lasteaed Edit) - Sinatra
3. #09 29 pts Dark Terror - Elmah^Darklite
4. #06 28 pts iPod killed the walkman star - Hansee^Brainstorm
5. #08 16 pts Kald Energi - Frequent^Ephidrena
6. #01 10 pts Og de sa de ville ha dansecompo - Johny Chrysler and the proteques
7. #07 9 pts nostalgia rides high - Mystra^Brainstorm
- #03 9 pts dans(k)epølse døgnet rundt! - spexzter/darklite
9. #02 3 pts i still sing-a-long - djfesse/darklite

GABBER MUSIC

1. #10 33 pts Heaven and Hell - Puryx/TBC
 2. #11 28 pts The Masterplan (KG2008 compo cut) - Gary J.
- Hung
3. #04 16 pts Caverns of Cairo - Elmah^Darklite
 4. #09 14 pts Gin and Jews - Undercover Jews
 5. #05 12 pts Sinatra - Response 2 Dbug
 6. #06 11 pts My mobil is OK - The Røvfuckers
 7. #03 7 pts give me some violence - response/darklite
 - #07 7 pts The Hoff Talks! - The Other Left
 - #08 7 pts I got rage with my age - Musicman
 - #01 7 pts Kindergabber 08 - Proteque
 11. #02 2 pts Gom Gabbar (History will call us Men) - fuglet ^ 1dek

WILD DEMO

1. #07 63 pts Pumpernickel - HBC
2. #06 29 pts hey ho - led's go! - darklite
3. #05 14 pts forssa - grey park
4. #04 12 pts Det ekje snakk om noko anna enn spykladd 2 - TUFFS
5. #08 9 pts 12 Years to Betlehem - mfx
6. #03 7 pts Compofiller II - Proteque
- #02 7 pts Lefsefest II Forfallet - Tufs
8. #01 5 pts a bit shorter, even more pointless - darklite

4K INTRO

1. #02 63 pts Nevada - Loonies
2. #01 47 pts tingeling goes to etnedals-dagatn - darklite

64K INTRO

1. #01 62 pts SUPERPERVO - SUPERGROUP
2. #02 47 pts hode - AndyW

DEMO

1. #09 62 pts Raiders of the Lost Art - Outtracks/Nazareth Creations/Kvasigen/Portal Process
2. #05 36 pts Powder Finger - Scandinavian Starrs
3. #06 23 pts Could have been done in 5K - Ephidrena
4. #08 17 pts K0440 - Traction
5. #03 8 pts Caramelldansen - Darklite
6. #04 7 pts Intimate and disturbing - Tufs
7. #02 3 pts Blackout 9L - mfx
8. #07 0 pts Rund - Calamity
- #01 0 pts The Alberts is Jarig - The Alberts

BANNER

1. #01 17 pts Tufs-banner - Proteque/tFt
2. #02 11 pts Tufs+Darklite banner - Jente på Karl Johan
3. #03 9 pts Darklite-banner - tFt
4. #04 5 pts Darklite-banner - tFt

Kilde: Gjoran A. Sæther / polarboing.com



Bjørn Lynne aka Dr. Awesome

Han er kjent for musikken til Lemmings pluss drøssevis av mod's. Han er bedre kjent som Dr. Awesome.



Tekst og foto: Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Amigaguiden tok turen til England for å besøke en Amiga-legende. Han er kjent for musikken til Lemmings pluss drøssevis av mod's. Han er bedre kjent som Dr. Awesome.

> * *Hvor gammel var du da du begynte med Amiga, og var dette din første maskin?*

Nei, det var ikke min første maskin. Jeg var rundt 14-15 da jeg fikk min første maskin, som var en Sinclair ZX Spectrum 48k (den med "gummi-tastatur"). På denne lærte jeg meg å programmere litt i Basic og begynte også å interessere meg litt for musikk. Selve Spectrum'en hadde bare "beep" lyd, men det var noen ekstra hardware dingser man kunne kjøpe: "SpecDrum" trommemaskin og "Music Machine" MIDI interface. Jeg brukte disse

og en billig synthesizer til å lage mine første enkle melodier.

Amiga fikk jeg senere, når jeg var ca. 17-18.. jeg husker ikke akkurat. Da begynte jeg først å lage musikk med programmet Aegis Sonix, og senere gikk jeg over til Soundtracker.

> * *I følge nettstedet ditt driver du tydeligvis enda med musikk, bruker du fremdeles Amiga?*

Jeg driver i aller høyeste grad med musikk enda, faktisk mer enn noensinne. Jeg gjør det på heltid nå, og har som levebrød å lage musikk, akkurat som jeg drømte om da jeg satt med Amiga og lager melodier på Soundtracker. Jeg har fortsatt en Amiga 1200 og plukker den frem av og til for å spille noen spill og mimre litt. Men Amigaen er desverre ikke en del av musikkstudioet mitt i dag.

> * *Flere av våre lesere lurer på om du fremdeles har en Amiga, evt hvilken?*

Joda, jeg har en Amiga 1200 som jeg har hatt helt siden omtrent 1993. Den har harddisk og ekstra floppy og selvfølgelig to joysticks. Jeg tar den frem av og til og spiller "Stunt Car Racer" og "Kick-off". :-)

> * *Hva slags datamaskiner eier/bruker du i dag?*

Jeg må desverre innrømme at jeg bruker

PC og Windows XP. Det er mye bra programvare tilgjengelig, og lydkort og muligheter som vi bare kunne drømme om den gang jeg begynte å lage musikk på Amigaen. Uansett så har det alltid vært musikken som var viktigst for meg; ikke datamaskin plattformen.

> * *Hva jobber du med når du ikke lager musikk?*

Ingenting. Jeg lager musikk på heltid. Det er slik jeg tjener mitt daglige levebrød og betaler mine regninger. Når jeg ikke lager musikk, så spiller jeg spill på Amiga, PC eller PS2 - eller så tilbringer jeg tid sammen med min kone og min 2-år gamle datter.

> * *Hva synes du om musikk-verktøyene i dag kontra når du brukte Amigaen?*

Det er jo selvfølgelig en helt annen verden. I dag er det ikke noen tekniske begrensninger i det hele tatt, men likevel må man sette seg ned og forsøke å lage melodier, rytmer og musikkstrukturer som "snakker til" lytteren. Dette får ikke utstyret gjort for deg. Derfor, selv om utstyret er av en helt annen verden, så vil jeg faktisk si at prosessen å lage musikk, den er så og si uforandret siden jeg satt med Amiga og Protracker i 1987-1993. Det er fortsatt den samme følelsen å sette seg ned og forsøke å skrive musikk.

> * *Følger du noe med i amigascenen i dag?*

Ja, litt. Jeg har noen venner i Holland som er helt Amiga gale, og som fortsatt arrangerer en "Amiga messe" i Rotterdam som heter Benelux Amiga Show. Så jeg reiser dit hvert år og henger sammen med andre tidligere og nåværende Amiga freaks. Pluss at jeg fortsatt følger litt med på musikere som bruker Amiga, og har blandt annet en CD tilsalg i min CD-butikk som er helt og holdent laget med Amiga og Digibooster.

> * *Hva er den nyeste amigademoen du har sett?*

Det var på "Assembly" demo-party sist sommer i Helsinki. Men jeg husker ikke hva demoen het (sorry).

> * *Kan du fortelle litt om gamledager, er scenen i dag bedre/dårligere?*

Det er jo praktisk talt ingen "scene" i dag, slik som det var i gamle dager..! I gamle

Bjørn Lynne aka Dr. Awesome



dager "levde" vi fullstendig i demo-scenen! Den var ALT! Vi tilbrakte 8-12 timer hver eneste dag bare med å lage musikk, lage demoer, uploade og downloade via BBS'er, kopiere og sende floppy-disker, programmere og designe demoer. Vi laget også "The Official Crusaders Eurochart" hvor folk kunne stemme på beste/verste demos, grafikk, musikk osv osv. og vi fikk en SEKK med post HVER dag! Det var helt villt. Demo-scenen var mer enn en hobby, den var en altomfattende livsstil og var det eneste vi snakket om.

> * Savner du gamledager med amigaen, amigascenen og amigaspillene/programmene?

Ja, noen ganger. Kameratskapet var noe jeg ikke har sett maken til senere, og vi hadde mange gode latterkuler.

> * Hender det/har det hendt at du setter deg ned og hører på gamle moduler, musicdiscs, leser gamle diskmagas eller > annet som du var med å lage på amigaen? Isåfall hva synes du om det i dag?

Ja, ofte! Jeg hører fortsatt på Amiga musikk. For et par år siden laget jeg en CD med nye innspillinger av de mest populære Amiga låtene mine ("12th Warrior", "Bride to the Universe", "Space Deliria", "Empty Spaces" og mange andre). Jeg tok de originale Amiga melodiene men spilte inn alt helt på nytt med studio utstyr, gitarer, basser, synther og "full pakke". CD'en fikk jeg faktisk utgitt på et ordentelig plateselskap, som aldri engang visste at dette dreide seg om gamle Amiga låter. Denne CD'en heter "Revive" og er nå tilsalgs på min hjemmeside, www.lynnemusic.com

> * Følger du med på Amiga'ens utvikling i dag? Hvilke håp/forventninger har du til den nye Amiga'en?

Jeg har hatt håp i mange år, men jeg må jo innrømme at for hvert år som går uten at noen ny maskin virkelig dukker opp, så blir håpet mer og mer borte. Nå har jeg hørt i så mange år at det er "like før" det kommer en ny fantastisk Amiga, at det er nesten så jeg slutter å tro på det. Og det er jo synd. :-)

> * Hva mener du er Amigas beste mulige fremtidsutsikter fremover med tanke på dagens rådende datasystemer?

Det måtte være å prøve å lage en spesialisert multimedia maskin, istedet for

å forsøke å ta markedsandeler fra Windows/PC med generelt hjemme/kontor bruk. Kanskje en super maskin som er spesielt egnet til film, video og lydproduksjon, og som ALDRI - ALDRI!! kræsjer. Det ville jeg betale for - hvis det også var bra nok software tilgjengelig.

Intervjuet sto første gang på trykk i AG 2-2003.

MERE OM DR. AWESOME:

Bjørn Arild Lynne (født 31. desember 1966) er en norsk komponist og musiker, tidligere kjent som **Dr. Awesome**. Han er bosatt i Stavern, Vestfold.

Biografi

Tidlig karriere, demo-scene, Dr. Awesome / Crusaders

Bjørn Lynne viste en tidlig interesse for musikk. Hans musikkutdanning er begrenset til å ha lært grunnleggende

musikkteori og noter da han spilte i skolekorps («guttemusikken») i sine tidlige skoleår. Hans interesse nådde nye høyder da han i 1988 kjøpte en Amiga 500 hjemmedatamaskin, som han begynte å bruke til å skape egen musikk ved bruk av «Soundtracker»-systemet, som bestod av en slags programmering av sekvenser med lyd, som ble gjengitt av 4 lydkanaler med 8-bits samples.

Som skaper av musikk på Amiga computer ble han aktiv i den såkalte Amiga demoscene hvor grupper av kreative utøvere (grafikere, programmerere, designere, animatorer og musikere) skapte «demos» og «intros» som hovedsakelig gikk ut på å imponere hverandre med sine kunnskaper og få datamaskinen til å fremføre mest mulig forbløffende multimedia-show samt lydsette introduksjoner piratgrupper som Crusaders gjorde til spill de hadde brutt kopibeskyttelsen på eller skaffet til veie. Det var vanlig å bruke pseudonymer, og Bjørn kalte seg på denne tiden for



: intervju

«Dr.Awesome» og var med i gruppen Crusaders, som bestod av kreative Amiga-eiere fra Skedsmo-distriktet. Dr. Awesome ble en av de mest kjente figurene i datidens data/musikk-kultur og i dag kan man enda finne hundrevis av Dr. Awesome-musikkstykker liggende fritt tilgjengelig på internett i soundtracker-format (MOD).

I denne perioden ga han også ut sin første CD-utgivelse. I samarbeid med finnen Seppo Hurme ble CD-en *Hobbits & Spaceships* selvfinansiert og selvutgitt i september 1992. Bjørn fulgte opp med musikk til et lokalt teaterstykke (*Brave New*

gjestemusikere, men stort sett med Bjørn Lynne på alle instrumenter. Disse ble utgitt på forskjellige små plateselskaper, blant annet Mellow Records, Cyclops og Proximity Records.

I årene 1995–2005 skapte han musikken til et stort antall spill til PC, Playstation, Nintendo og Xbox. Han ga også ut en hel del CD-er med musikk innenfor genrene progressive rock, elektronisk musikk, ambient, fantasy-musikk, avslapningsmusikk og techno-trance.

2005: Tilbake til Norge

I år 2000 hadde Bjørn Lynne grunnlagt og



Virtual World) og ga også denne musikken ut på en kassetutgivelse med samme navn. Deretter fulgte CD-en *Montage*, igjen selvfinansiert og selvutgitt, denne gang av Bjørn Lynne alene, i januar 1994.

I tillegg til alt dette spilte han også keyboards og sang i det progressive rockebandet *Ab Intra*. Bandet gjorde én profesjonell innspilling som ble med på CD-en *This Is An Orange*, en samle-CD over skandinaviske progressive rockeband i 1994. Bandet hadde også en konsert på *Chateau Neuf* i Oslo og gjorde en mengde amatørøptak av sine egne låter.

1995–2005 i Storbritannia

Bjørn Lynne flyttet i april 1995 fra Oslo til Wakefield i Storbritannia, og begynte der i stilling som komponist, musikkprodusent og lydprodusent for spillutviklerselskapet Team17 Software Ltd. Der ble en av hans første oppgaver å skape musikken og lydeffektene til det populære spillet *Worms*. Samtidig var han heldig nok til å kunne bruke lokalene og utstyret til Team17 Software til sine egne private musikkprosjekter. Han fikk sitt neste soloalbum *Dreamstate* utgitt av Centaur Discs, et lite, uavhengig britisk plateselskap, i 1995. Deretter fulgte flere andre soloalbum, tidvis med noen

startet den internett-baserte musikkjenesten Shockwave-Sound.Com. Her tilbød han sin musikk til salg med «royalty-free» lisens, det vil si at et firma kan kjøpe musikken for rundt 200 kroner per sang, og denne prisen inkluderer en lisens til å lovlig bruke musikken i kommersiell sammenheng (for eksempel internett-side, video, tv-program, multimedia presentasjon, firma-CDROM, telefonsystemer, reklame, messefremføring, og så videre). Typen musikk som Bjørn hadde jobbet med viste seg å være godt egnet til dette formålet, og Shockwave-Sound.com oppnådde etterhvert nok suksess til at Bjørn kunne forlate sin jobb i Team17 Software og leve utelukkende av sin egen musikk, via CD-salg og lisensering av sin musikk til mediabruk.

Veien var dermed åpen for å kunne flytte tilbake til Norge, og Bjørn valgte å flytte til Stavern, etter å ha vært der på et lengre besøk i 2004. Han jobber nå i et eget studio i sitt hjem i Stavern, der han produserer musikk til royalty-free lisensering gjennom Shockwave-Sound.Com, sine egne solo-album og til andre små og store prosjekter.

Diskografi

Utgitt på utenlandske, uavhengige plateselskaper
Dreamstate (Centaur Discs, 1995)
Witchwood (Mellow Records, 1996)
The Void (Cyclops, 1997)
Wizard of the Winds (Cyclops, 1998)
Wolves of the Gods (Cyclops, 1999)
Revive (Cyclops, 2000)
The Gods Awaken (Proximity Records, 2001)

Offisielle, selvfinansierte utgivelser

Hobbits & Spaceships (1992)
Montage (1994)
Accelerator (2001)
Colony (2002)
Return to Witchwood (2003)
Soothe CD-versjon (2004)
Soothe 5.1 Surround Musikk DVD-versjon (2004)
Beneath Another Sky (2006)

Offisielle utgivelser under band-navnet

Divinorum
Isms (1998)
Talisman (2000)
Power Liquids (2003)

Uoffisielle, «personlige» og mindre utgivelser

Alien Breed 3D Soundtrack (1995)
X2 Soundtrack (1996)
Decade (1997)
Seven Kingdoms Soundtrack (1997)
Seven Kingdoms II The Frythan Wars Soundtrack (1998)
Pig Detective Soundtrack (1998)
Worms 2 Soundtrack (1998)
Worms Armageddon Soundtrack (1999)
Statement (2004)

Bootlegs, kassett-utgivelser, begrensede utgivelser for spesielle formål, et cetera

Bjørn Lynne Demo-Tape #1 (kassett, 1991)
Hobbits & Spaceships, The Extras (kassett, 1992)
Brave New Virtual World (kassett, 1993)
Acoustic Adventures (samle-CD for promotion-bruk, 2001)
Ambient Sea (for lokal promotion, 2006)

Musikk til data- og videospill

Brat (Amiga, 1991)
Cubulus (Amiga, 1992)
Airline (Amiga, 1992)
Escape from Colditz (Amiga, 1992)
Fantastic Voyage (Amiga, 1992)
Project-X (Amiga, 1993)
Qwak (Amiga, 1994)

Worms (Amiga, PC, Mac, Playstation, Sega Saturn, Gameboy, SNES, 1995)
 Dominion Storm (PC, 1996)
 X2 (Playstation, 1996)
 Dark Corona (Mac, 1996)
 Seven Kingdoms (PC, 1997)
 Addiction Pinball (PC, 1998)
 Worms Pinball (Playstation, 1998)
 Worms 2 (PC, Playstation, 1998)
 Nightlong: Union City Conspiracy (PC, 1998)
 Seven Kingdoms II: The Frythan Wars (PC, 1998)
 Worms Armageddon (PC, Playstation, Gameboy, Sega Dreamcast, 1999)
 Virtual U (PC, 1999)
 Arcade Pool II (PC, 1999)
 Phoenix: Deep Space Resurrection (PC, 2000)
 Spin Jam (Playstation, 1999)
 Siege of Avalon (PC, 2000)
 Ford Racing (PC, 2000)
 Stunt GP (PC, Playstation2, Sega Dreamcast, 2001)
 Bomberman (PC, 2001)
 Worms World Party (PC, Playstation, Sega Dreamcast, 2001)
 Capitalism II (PC, 2001)
 Worms Blast (PC, Playstation 2, Nintendo Gamecube, Nintendo Gameboy Advance, 2001)
 Maximum Capacity: Hotel Giant (PC, 2001)
 Restaurant Empire (PC, 2003)
 Worms 3D (PC, Playstation 2, X-Box, Nintendo Gamecube, 2003)
 Worms Forts: Under Siege (PC, Playstation2, 2004)
 Blox Forever (PC, 2004)
 Multiplayer Solitaire (PC, 2004)
 Icy Spell (PC, 2004)
 Blotto Lotto (PC, 2004)
 Worms 4: Mayhem (PC, Playstation 2, X-Box, 2005)
 Rock Around the Slots (PC, 2004)
 Turbo Spirit XT (PC, 2005)
 Bumpcopter 2 (PC, 2005)
 Midnight Strike (PC, 2005)
 Spinning For Gold (PC, 2005)
 Worms Open Warfare (Sony PSP, Nintendo DS, 2005)
 Lemmings (Sony PSP, Nintendo DS, 2006)

Film og TV

De fleste av disse er ikke bestillingsverk, men produsenten har kjøpt lisens til allerede eksisterende musikk komponert av Bjørn Lynne, og brukt i blant annet disse produksjonene:

BBC Meet the Ancestors
 CBS 60 Minutes

Vampire Sisters (film)
 The Oracle (film)
 Granada Television UK: Uncovered
 «Alwaleed - Businessman Billionaire Prince» (dokumentar)
 «The Crashes that Changed Flying» (dokumentar)
 «Power and Precision - an Introduction to Explosives» (dokumentar)
 Virtual Van Cordtland Park og Virtual Chicago (treningsvideoer)
 It Itches, It Burns, It Kills (uavhengig filmproduksjon)

Annet

Fordi Bjørn Lynnes musikk ligger tilgjengelig for hvilket som helst firma å kjøpe en lisens til å bruke hans musikk kommersielt, har den blitt brukt i bokstavelig talt tusenvis av produksjoner verden over, av store og små selskaper. Noen av de mer nevneverdige som har brukt Bjørn Lynnes musikk i sine produksjoner er:

MBNA Bank, Plc (musikk til telefonsystem)
 London Planetarium
 AOL, Microsoft, IBM, Yahoo, Prudential og andre (musikk til online reklame)
 Raffles Hotel, Singapore (musikk til intern TV-informasjons kanal)
 Starbucks
 BBC, Granada Television, CBS (TV bruk)
 «The Pocket and the Pendant» (lydbok)
 Plasma Aquarium, Plasma art, Plasma nature, etc. (DVD'er for dekorativ bruk av flatskjermer)
 Sky Television (bruk i interaktiv digital TV)

Arniqagquiden

: konkurranse

NAF AMIGA Multimediakonkurranse



2008

Vinn premier for over 5000 kroner!

Norsk amigaforening har den ære av å invitere sine medlemmer til enda en runde med konkurranser.

Konkurransen heter Amiga Multimedia-konkurranse, og er delt inn i to kategorier: En for tegninger og en for musikk.

Det er lov å levere et bidrag til musikkdelen, og to bidrag til tegnekonkurransen av hver enkelt bidragsyter, dvs. man kan levere ett bidrag i hver tegnekategori.

Alle bidragsytere må være betalende medlemmer av NAF.

Tegnekonkurransen er delt inn i to underkategorier:

- 1) Rene tegninger (frihånd mao.)
- 2) Tegninger basert på scans for eksempel, behandlet med programmer for Amiga. Vi har valgt å kalle denne kategorien Amiga-assistert datagrafikk. Det burde forklare bedre.

Juryen forbeholder seg retten til eventuelt å omplassere bidrag til en annen kategori.

Andre regler:

Bidraget må være laget på Amiga maskinvare og/eller ved hjelp av Amiga programvare. Du MÅ gi informasjon om ditt system! Bidraget bør ikke være eldre enn et år gammelt. Bidragsyteren må være betalende medlem av Norsk amigaforening, slik at denne mottar papirutgaven av Amigaguiden, eller være i kategorien «delvis medlemskap», dvs. ha betalt for medlemskap (koster for tiden kr. 50 pr. år).

Styremedlemmer i NAF og nær familie o.l. kan ikke delta i konkurransen.

Format og motiv / musikkgenre: Totalt uvesentlig, men juryen forbeholder seg retten til å forkaste bidrag uten videre grunn.

Norsk amigaforening forbeholder seg retten til å bruke bidragene på internett, på papirtrykk og på andre digitale medier, da i det øyemed å reklamere for konkurransen eller for NAF.

Premiering:

Tegnekonkurranse

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

Amiga-assistert grafikkonkurranse

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

Musikkonkurranse:

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

I tillegg trekker vi 3 stk. utvidelser av medlemskap i NAF på 1 år, hver verdi kr. 340,- blant alle bidragene.

Frist for innlevering av bidrag:

31. desember 2008

Premieringen skjer ved kontant utbetaling av 1. - 3. premie og forlengelse av abonnement/medlemskap for tilleggspremiene.

Kåring skjer i februar 2008, og blir annonsert på <http://naf.as/>

Send inn ditt bidrag til naf@naf.as sammen med systeminformasjon om ditt amigasystem.

Lykke til med leveringen av bidrag!



Trashcan

Denne spalten inneholder rykter, halve sannheter, filosofi og tull og tøys ispedd med direkte løgn. Amigaguidens redaksjon tar kun delvis ansvar for innholdet på denne siden...



Vista Kildekode

Microsoft sitt nyeste operativsystem Windows Vista har blitt kraftig kritisert for å være tregt og tungrodd, samtidig som det skal være et utrolig antall sikkerhetsadvarsler man får presentert til enhver tid.

Trashcan-redaksjonen har tatt dette på alvor, og har sendt en henvendelse til Microsoft med spørsmål om å få utlevert kildekoden til Vista.

Sikkerhetsoffiser Bill Blades i Microsoft sin presseavdeling svarer oss at «av sikkerhetsmessige årsaker gir ikke Microsoft ut kildekoden til sine operativsystemer, men vi håper du setter pris på vedlagte kortversjon av koden, noe som vi gir ut på forespørsel til media».

Jeg antar at selv om den alminnelig leser av dette bladet ikke er verken en særpreget eller ihuga koder, så holder jeg likevel intelligensnivået til å være såpass høyt at man får utbytte av å lese koden som følger vedlagt til høyre på denne siden.

Trashcan-redaksjonen vil takke sikkerhetsoffiser Bill Blades samt vår kjære formann Erlend Kristiansen for viderefremidling av denne koden, og både håper og antar at man heretter ser på Microsoft Vista sine egenskaper med nye øyne i lys av denne nye visdommen som man får kjennskap til under studeringen av kildekoden.

```

/*
   GNOT General Public License!
   (c) 1995-2007 Microsoft Corporation
*/

#include "dos.h"
#include "win95.h"
#include "win98.h"
#include "sco_unix.h"

class WindowsVista extends WindowsXP implements Nothing
{}

int totalNewFeatures = 3;
int totalWorkingNewFeatures = 0;
float numberOfBugs = 345889E+08;
boolean readyForRelease = FALSE;

void main {
    while (!CRASHED) {

        if (first_time_install) {
            if ((installedRAM < 2GB) ||
                (processorSpeed < 4GHz))
            {
                MessageBox("Hardware incompatibility error.");
                GetKeyPress();
                BSOD();
            }
        }
        Make10GBswapfile();
        SearchAndDestroy(FIREFOX|OPENOFFICEORG|ANYTHING_GOOGLE);
        AddRandomDriver();
        MessageBox("Driver incompatibly error.");
        GetKeyPress();
        BSOD();
    }

    //printf("Welcome to Windows 2000");
    //printf("Welcome to Windows XP");
    printf("Welcome to Windows Vista");

    if (still_not_crashed){

        CheckUserLicense();
        DoubleCheckUserLicense();
        TripleCheckUserLicense();
        RelayUserDetailsToRedmond();

        DisplayFancyGraphics();
        FlickerLED(hard_drive);
        RunWindowsXP();
        return LotsMoreMoney;
    }
}

```



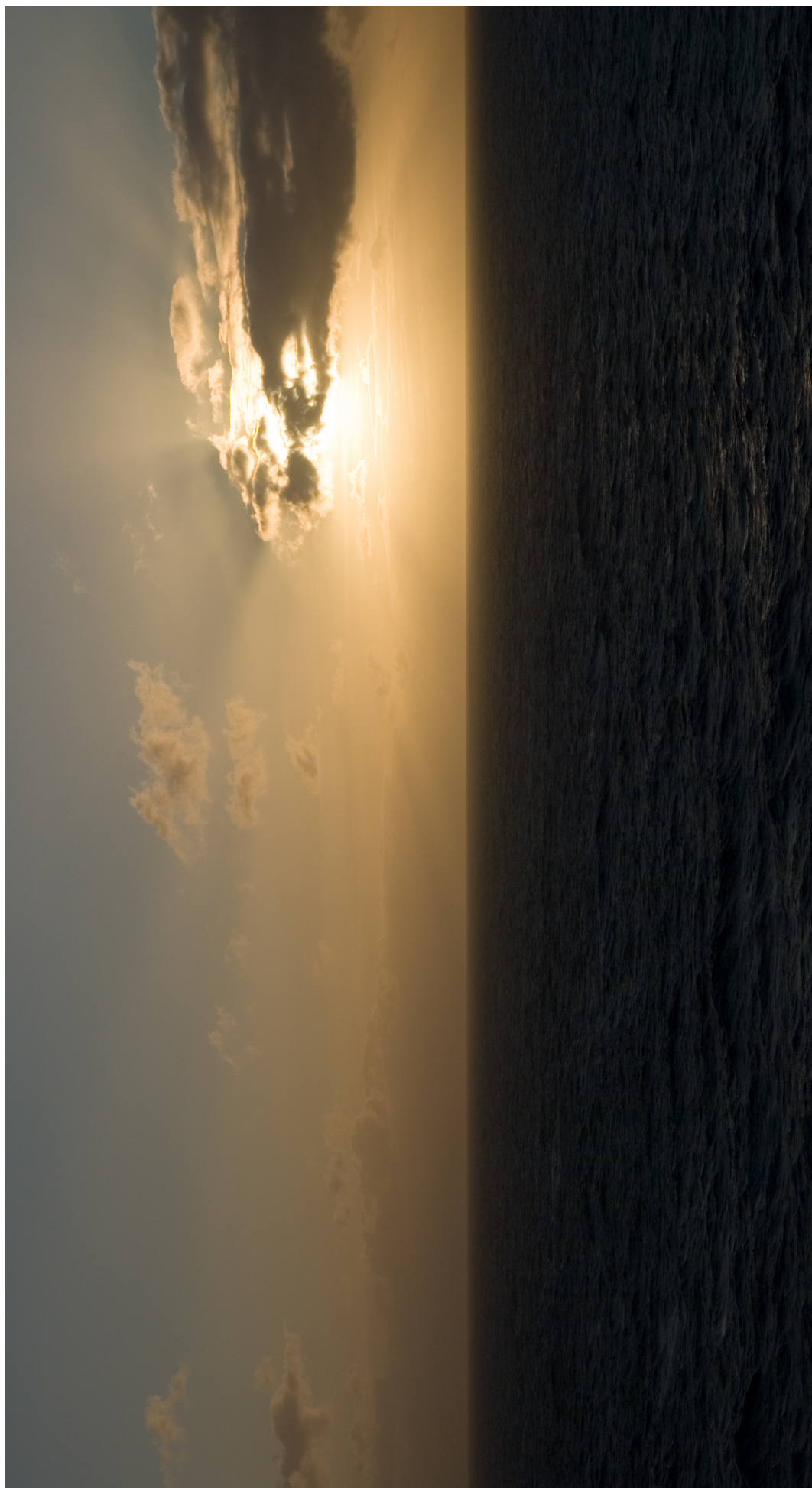


Foto: Vidar Karlisen

*"In the sunset of these dark ages
mankind is roaring for mercy of all kinds
Who will come to rescue Earth?
Who will lighten up our next day?"*

Amiga - The Bright Light of Tomorrow!

AmiKit på Windows

Amigaguidens utskremte medarbeider ble satt i fangeleir foran sitt tastatur, og tvunget til å skrive om AmiKit for WinUAE.



Tekst: Alan Crandall
Norsk oversettelse:
Tommy Rølvåg Strand
tommy@naf.as

Velkommen til mitt første forsøk på en produktomtale. Temaet er emulering av Amiga ved å bruke AmiKit 1.5.

Nå er ikke AmiKit den første på markedet, den æren tilhører Amiga Forever, og den siste gjør jobben bra. Det AmiKit gjør som er annerledes er at den legger til en mengde med freeware / shareware-programmer bygd inn i installasjonen. Den oppdaterer også seg selv når som helst det kommer nye versjoner av freeware / shareware-programmene i AmiKit-pakken. Det bør bemerkes at selv om AmiKit er gratis, så trenger du enten Amiga Forever / AmigaXL CD eller en hvilken som helst

lovlig kopi av Amiga OS 3.0/3.1/3.5/3.9 for å installere det. Dette fordi AmiKit ikke har innholdet i ROM-brikkene og flere andre nøkkelbiter innebygd som Amiga OS trenger for å kjøre. Hvis du derimot har en virkelig, klassisk Amiga vil dette ikke være noe problem.

(Red. Anm.: Om du har en klassisk Amiga, kan du få tak i KickStart ROM-filen som er innebygd i ROM (Read Only Memory aka «BIOS» på en måte) ved å benytte deg av programmet Qsv099 for eksempel som du finner på Aminet (<http://aminet.net/>) og skaffe deg en lovlig kopi av KickStart-fila på din egen klassiske Amiga-maskin. Deretter kan du bruke den AmigaOS-versjonen som ble levert sammen med datamaskinen din, eventuelt en nyere versjon om du har kjøpt en.)

(Red. Anm.: Det er ABSOLUTT anbefalt å kjøpe for eksempel AmigaOS3.9, som er nyeste versjon av klassisk Amiga OS, fra en amigaforhandler, for eksempel Vesalia (<http://vesalia.de/>) eller fra Amigakit (<http://amigakit.com/>). HUSK å ta en kopi av denne CDn for eget bruk og backup, og prøv gjerne å sette opp en egen installasjon av WinUAE med AmigaOS3.9. Det er faktisk MASSE moro i en sånn prosess, og MEGET lærerikt!)

Når man vet at AmiKit er designet for å kjøre hovedsaklig under Windows, er det ikke tilrådelig å se etter piratkopier,

ettersom dette vil øke sjansen for at du installerer malware / virus / trojanere på ditt Windows-system. Det er en måte å installere på Linux, men denne installasjonen vil i så fall bli en annen rapport, hvis jeg i det hele tatt klarer å skrive en senere.

(Red. Anm.: AmiKit er totalt gratis.)

Det første steget er å laste ned AmiKit herfra: <http://amikit.amiga.sk/download-mirrors.htm> og så deretter hente de nødvendige media.

Amiga Forever er den eneste som enda lages, og du kan kjøpe den her: <http://www.amigaforever.com/>

(Red. Anm.: Om du kjøper AmigaOS3.9 som anbefalt over, har du alt du trenger, om du i tillegg har en klassisk Amiga som du kan hente KickStart ROM-filene fra.)

Hvis du før eller etter installasjonen har spørsmål, kan du besøke forumet på: <http://amikit.amiga.sk/forum/index.php>

Heretter antar jeg at du har allting du trenger for hånden, så da er det på tide å starte. På min datamaskin har jeg en 4 GB FAT32-partisjon som jeg har beregnet kun for AmiKit, men det er ikke noe krav ettersom du kan sette målet til hvilken sti du vil. Det første du må gjøre er å kjøre amikit #.exe og følge promptene du får opp etterhvert. Dette vil installere AmiKit og WinUAE og du vil så bli spurt om å kopiere ROM-filer fra kilde-CDn og til AmiKit sin ROM-mappe. Deretter vil du bli spurt om du vil starte AmiKit. På dette punktet spør det etter dine installasjonsmedia, og du bør nå sette inn din AmigaOS CD inn i CD/DVD-stasjonen og velge hva du bruker. Nå vil AmiKit installere de nødvendige filene og spørre deg etter hvilket skjermmodus du vil bruke, og om du vil bruke Workbench eller Magellan som ditt desktop-miljø. Nå skal du omstarte maskinen din.

Nå vil du bli spurt etter registreringsinformasjonen din. (Red. Anm.: Denne informasjonen gjelder kun Dopus Magellan). Hvis du ikke har den, bare trykk deg videre, og ting vil virke ok, men ikke helt komplett. Nå har du AmiKit kjørende, og alt du trenger å gjøre er å sette ting opp som du vil ha det.

Det neste avsnittet handler om hvordan å begrense installasjonen i størrelse.

En rekke filer blir installert som standard med AmiKit, men vil ikke være nyttige for deg i det hele tatt, som følger:
Hjelpfiler i utenlandske språk
Filer påtenkt for oversettelser
Utenlandske kataloger for det enkelte program

Derfor vil litt sletting her og der hjelpe deg å skaffe litt bedre plass og oversikt. Hvis du bruker AmiKit med standard installasjon, dvs. ved å bruke en mappe i stedet for en harddiskfil med etternavn .HDF, så kan du utføre disse operasjonene fra PC-siden såvel som fra Amiga-siden. Om du bruker en partisjon laget med en harddiskfil (.HDF), så kan disse operasjonene bare utføres fra Amiga-siden.

Hvis du installerte Opus Magellan er det ikke noe problem for deg å gå inn i mappene og fjerne de uønskede filene. Hvis du bruker Workbench, må du åpne mappene en og en eller bruke et verktøy som Simplefind3 som du finner i AmiKit-mappa: Utilities/Simplefind3.

Advarsel: Før du gjør alle disse operasjonene, anbefaler jeg sterkt at du tar en backup av din installasjon. Hvis du har tvil omkring en eller flere operasjoner, ikke utfør den. Operasjoner merket (WB) kan også utføres på enhver installasjon av AmigaOS3.9.

Fjerning av hjelpefiler (WB) Stinavn: AmiKit: local/help Disse mappene inneholder hjelpefiler på ulike språk. Personlig foretrekker jeg å beholde bare mitt eget språk. Fjerner du de unødvendige mappene, vil det også ha en annen effekt, nemlig den at du forbedrer tiden det tar å hente hjelpefilene under AmiStart; idet denne ikke ville måtte scanne alle disse ubrukbare mappene:

Fjerning av filer med kataloger og oversettelser (WB) Stinavn: AmiKit: local/catalogs Denne mappa inneholder alle oversettelser for programvaren til forskjellige språk. Jeg beholder bare mitt eget språk.

Hvis du ikke vil ha alle disse oversettelsene, bruk Simplefind3 og let etter filer *.cd. Du kan uten frykt slette de filene som korresponderer til filer med beskrivelse som tilsvarer en oversettelse. For dette bruker du DELETE som er tilgjengelig i Simplefind3 (høyre

museknapp). I Simplefind3 bør du også let etter *.ct. Du kan uten frykt fjerne alle de filene som korresponderer til de tilsvarende *.cd-filene i AmiKit.

Rensing av programvaren

Aweb og Ibrowse (WB) Her er det nok en gang snakk om å fjerne alle språkfilene. Man gjør akkurat den samme operasjonen (Red. Anm.: Om man i det hele tatt VIL rense, da vel...) under Workbench på klassisk Amiga, men man går da inn fra SYS:

AWeb Stinavn: AmiKit:
Internet/AWeb_APL/catalogs Her beholdt jeg bare mitt eget språk.

Ibrowse: Stinavn: AmiKit:
Internet/IBrowse/catalogs Igjen beholdt jeg bare mitt eget språk.

Rensing av Directory Opus Magellan:
Stinavn: AmiKit:
Utilities/EXPANSION/Opus5/catalogs
Behold kun mitt språk.

For purister (WB)

Herunder følger noen søk du kan gjøre med Simplefind3 over filer som bør slettes, men da basert på fornuft i hvert tilfelle. Hvis du har noen som helst slags tvil om en fil, vil du i verste fall om du ikke fjerner den, bare unngå å spare noen få bytes på din installasjon. Søk på disse språkene og fjerne alle dokumenter, kataloger og oversettelser du finner: czech deutsch Magyar dansk polski italian russian, nederland, espanol, hrvatski, slovai, swedish, spanish ...og så videre.

Andre tricks

Her følger andre tricks du kan følge om du mener du har for lite plass på harddisken din. I et forsøk på å tilby det maksimale antall applikasjoner og den maksimale kompatibiliteten, så leveres AmiKit med visse applikasjoner i to mapper. I forhold til dine preferanser, er det en hel mengde programvare som det er mulig å ta et valg på hva du skal bruke. I så fall fjerner du andervalget om du vil: Du fjerner enten Yam (2,2 MB) eller SimpleMail (1,4 MB) siden begge er epostklienter. Du fjerner enten Aweb (3,4 MB) eller Ibrowse (6,4 MB) siden begge er nettleesere. Du fjerner enten MakeCD (2,0 MB) eller FryingPan (1,3 MB) siden begge er CD-brennerprogram. Advarsel: Endel av denne programvaren har registrerte innlegg i s:startup-sequence og/eller s:user-startup, disse filene må modifiseres på tilsvarende måte. Før du eventuelt gjør endringer på en eller flere av

disse filene, bør du sørge for å ha en sikkerhetskoppi, som vi indikerte først i denne artikkelen.

Bruken av Startup-Sequence og User-Startup i AmigaOS og AmiKit er ganske kompleks, så det vil være ganske lette for deg å brette oppstarten av AmiKit med en korrupt handling i en av disse filene. Så vær omhyggelig med det du gjør!

Annen programvare i installasjonen kan nok være av mindre interesse, som for eksempel STFax (personlig aldri brukt). Som jeg indikerte tidligere, alt avhenger av hvilken bruk du har for din installasjon.

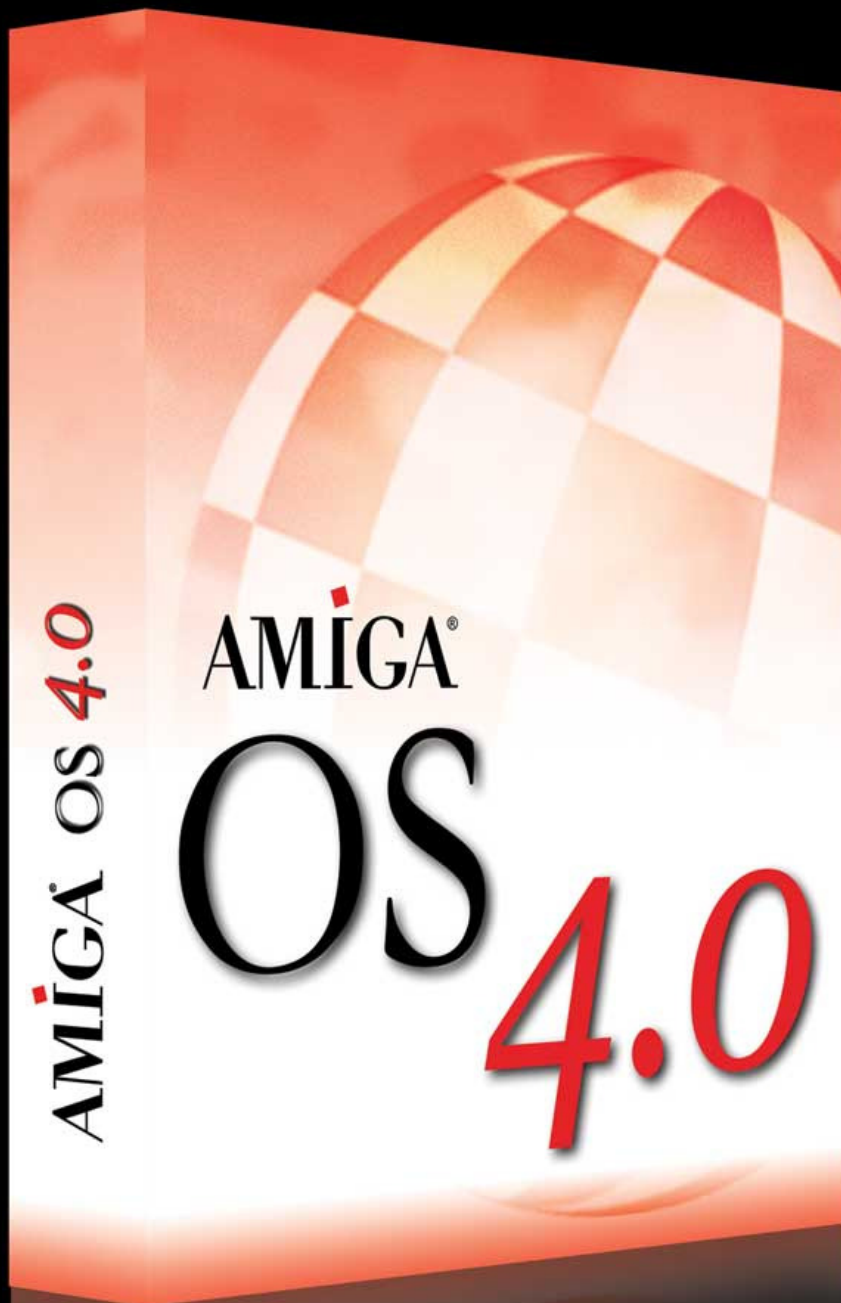
Tillegg

Om du fortsatt mangler plass, kan du slette mappa Demos som tar ca. 5,8 MB.

OK; så nå har vi AmiKit kjørende i nedslanket tilstand. Nå er det på tide å få farta opp på systemet ved å installere 060-filene.

AmiKit kjører ikke virkelig på 060-fart, men kan bruke et 060.library. Det første jeg addet var mu680x0libs.lha. Dette vil installere de nødvendige libs og andre deler som trengs. Lukk ned, konfigurere WinUAE til å bruke 060, lagre din konfigurasjon og starte AmiKit. Skriv «cpu» i et CLI-vindu for å verifisere hvilken CPU-versjon du bruker. Nå kan du finne programmer som spesielt bruker 060-egenskapene på Aminet (<http://aminet.net/>) og installere de programmene du trenger og/eller vil bruke.
Enjoy!

(Red. Anm.: For de som ikke føler seg komfortable på områdene som nevnes i artikkelen angående sletting av hjelpe- og språkfiler, fjerning av programmer og modifisering av oppstartfiler for å spare plass, så kan man beroliges med at disse operasjonene kan hende gir mere arbeid enn nytte, i og med at prisen på dagens harddisker er veldig lav, og kapasiteten ekstremt billig pr. GB, og at operasjonene beskrevet ovenfor vil spare forholdsvis liten plass i forhold til strevet med dette. Rådet angående å installere 060-filer virker likevel fornuftig. Om du likevel vil ha kyndig hjelp til å gjennomføre alt over, kontakt oss Amiga-freaker på IRC-kanalene #amiga, #amigano og/eller #AmigaWeb på IRC-nettverket EFnet.)



Don't call me Classic

Amiga OS 4 is coming to your Amiga 3000 or 4000 equipped with Cyberstorm PPC expansion board! After five years of development the biggest upgrade to the Amiga Operating System is available also for "classic" Amigas. You will have modern hardware support, an updated interface, completely rewritten Exec kernel, an internet access suite, new applications and viewers and many other improvements. Please check www.acube-systems.com/compatibility to see all the supported hardware.

AMIGA
www.amigaos4.com

developed by:
HYPERION
entertainment

packaging developed and produced by:

ACube Systems Srl
www.acube-systems.com

AmigaOS 4.0 © 2006-2007 Hyperion Entertainment VOF, developed under license from Amiga, Inc.
"Amiga" and the Amiga logo are registered trademarks of Amiga, Inc.

AmigaOS på SAM440ep og intervju av Max Tretene

Yo @ IRC-kanal #amigaworld og
vår egen ike @ #AmigaWeb har sittet sammen
og ønsket ut denne artikkelen. Takk til dere!

Tekst: «Yo» of #amigaworld
@ AmigaWorld IRC Network,
og Michael Blackburn Heltne

Norsk oversettelse:
Tommy Rølvåg Strand
tommy@naf.as

Dette er et samarbeid mellom AmigaWorld, AmigaRoundTable og AmigaWeb for å øke kommunikasjonen og forståelsen av informasjonen i Amiga-miljøet. AW, ART og AmigaWeb slipper disse spørsmålene og svarene samtidig, som vi håper på vil starte en informativ dialog.

En seanse med spørsmål og svar med Max Tretene, ACube Systems Srl.

ACube Systems som en forretning

(1) Ser dere ACube Systems som både en distributør og en reseller på lang sikt?

Vi ser på oss selv som både en fabrikant og som en distributør på lang sikt. For øyeblikket er vi fremdeles en reseller for å betjene kunder som ikke har en lokal forhandler, men vi er sikre på at ting vil forbedres snart på dette feltet.

(2) Hvis det er tilfellet, kan du påvise noen

forandringer dere vil gjøre, så som å legge et mulig tillegg av POS (point of sale) system til nettstedet?

For tiden er vi ikke interessert i å videreføre reseller-rollen, vi er mer fokusert på å skape et nettverk av pålitelige resellere i alle større land og områder.

(3) Finnes det noen informasjon du kan dele angående bruken av deres produkter utenfor amigasamfunnet, eller kommentere hvilken rolle SAM440ep kan spille i bilindustrien?

Bilindustrien er virkelig et annerledes marked enn et embedded marked. Reglene og kravene for bilproduktene er virkelig strenge og for tiden er vi ikke interessert i å ta oss inn i et sånt marked. På det embeddede markedet har vi noen interessante produkter gående.

(4) Hvor mye suksess har AmigaOS4 for klassisk Amiga og minimig hatt som produkt?

AmigaOS4 for klassisk Amiga har vært en flott overraskelse. Vi forventet ikke at så mange klassiske Amigaer enda var i bruk. Minimig er et lite nisjeprodukt, det har enda en god mengde etterspørsler og vi er virkelig glad for dette produktet.

(5) Hva fikk dere til å avgjøre å selge og

produsere Minimig?

Vi trodde (og tror fortsatt) at dette er et utmerket produkt som fortjente en masseproduksjon.

(6) Hvor mange Cyberstorm / Blizzard PPC-kort har blitt reparert med suksess?

Ikke så mange, folk foretrakk kanskje å vente på at en ny maskin skulle komme ut, i stedet for å investere i så gammel maskinvare. Likevel mener jeg selv at en 300 Mhz Blizzard PPC utfører det meste meget imponerende.

ACube Systems produkter – SAM440ep

(1) Hvordan klarer SAM440ep@667MHz seg mot MicroGX@800MHz?

Veldig bra! SAM har noen viktige fordeler overfor Micro, den har rask DDR minne interface, en rask SATA-kontroller, en kraftig M9 grafikk-chip, så følelsen du får når du bruker AmigaOS4.1 er liksom når du bruker et raskere system med Micro. Selvfølgelig når det gjelder prosesseringskraft, så er Micro kraftigere, men på hele systemutførelsen så utklasser SAM i mange tilfeller Microen.

(2) Er ATI M9 64 eller 128-bit? 128 bit.

(3) Har dere noen andre anbefalinger på noe spesifikt PCI riser kort man kan bruke? Nei.

(4) Kan SAM trippel-boote AmigaOS4.1, AROS og Linux på en enkel måte? Ja.

(5) SAM-kortet er listet som «High-Speed USB 2.0 Sertifisert». Finnes det noen annet enn programvare som ville hindre implementasjonen av USB2?

AmigaOS4.1 trenger en EHCI-driver for å kunne bruke USB2 på SAM.

(6) Hva er maksimalt minne som kan brukes på kortet?

SAM440ep-kortet kan ta 512 MB RAM via en DIMM slot.

(7) Vil SAM440ep-systemet komme med en ordentlig I/O-port bakplate? Ja, vi jobber med saken.

: maskinvare

(8) For de som bygger sitt eget system, vil det være noen offisielle anbefalinger fra ACube Systems på deler, inkludert kabinetet og en kompatibilitetsliste?

Vi har en komplett liste over kabinetter på vårt nettsted. I forhold til andre deler: Hvilke som helst mye brukte komponenter kan brukes på SAM, de eneste begrensningene er i forhold til den spesifikke maskinvaren som operativsystemet støtter.

(9) Hvorfor ble mini-pci-slotten fjernet fra det endelige designet?

På den embeddede versjonen er den tilgjengelig ved forespørsel.

ACube Systems produkter – SAM440ep-flex

(1) Hva er det omtrentlige tidsskjemaet og kostnaden ved SAM440ep-flex?

Flex vil være tilgjengelig før jul. Prisen er ikke avgjort enda.

(2) Er systempakker planlagt for SAM440ep-flex, just som for SAM440ep?

Ja.

ACube Systems - fremtiden

(1) Planlegger eller vurderer dere fremtidige utvidelser til SAM-serien?

Vi har en detaljert forretnings- og utviklingsplan for de kommende årene.

(2) Har dere vurdert en SAM440ep laptop, og er dette gjennomførbart?

Vi har mange muligheter for nåværende og kommende produkter, og laptop er en av disse mulighetene.

(3) Kan du fortelle oss litt om hvorfor og hvordan ADS5121/Hellrosa/Efika2 var utstilt på ACube Systems standen ved Pianeta Amiga?

Som maskinvareprodusent evaluerer vi

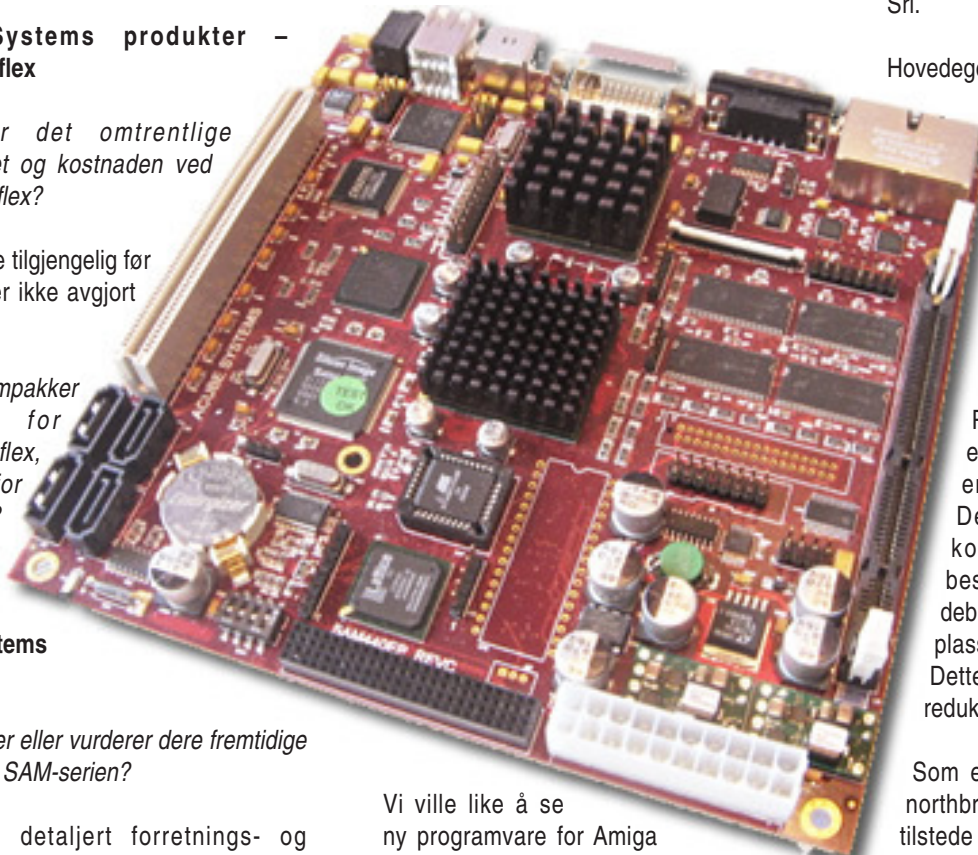
mange, ulike typer prosessorer. Siden dette er et referansekort så studerer vi og evaluerer vi det (just som vi gjør med andre prosessorer).

(4) Er AmigaOS4.x planlagt for dette kortet? Nei, ikke såvidt vi vet.

(5) Er det noen planer om MorphOS2.x for SAM440ep eller SAM440ep-flex?

Vi kontaktet MorphOS-teamet, men for tiden fokuserer de på annen utvikling.

(6) I en perfekt verden, hva ville du like å se fullført i forhold til Amiga, både med tanke på klassisk Amiga og neste generasjons Amiga – maskinvare og programvare?



Vi ville like å se ny programvare for Amiga som fyller gapet mellom oss og andre plattformer. En komplett nettleser, en office-pakke og alle andre programmer som trenges for hverdagslig bruk. På maskinvaresiden ville det vært flott å ha noen nye og kraftige turbokort for klassisk Amiga og ny og kraftigere nestegenerasjons maskinvare.

(7) Hvordan forespeiler du deg forholdet med Hyperion for fremtiden?

Vi jobber sammen for å videreføre utviklingen med AmigaOS og maskinvaren.

(8) Hva synes du om NatAmi? (<http://www.natami.net>) Er dette noe ACube Systems kunne tenke seg å bli mer involvert i?

Det virker som en interessant idé, men på dette stadiet foretrekker vi å fokusere på våre egne produkter. Men det er åpenbart at dette kan endre seg i fremtiden, hvem vet....?

Max Tretene, ACube Systems Srl

ACube Systems

SAM440ep

SAM440ep er det første modulære hovedkortet produsert av ACube Systems Srl.

Hovedegenskapene er:

- lavt strømforbruk
- passiv kjøling
- skalerbart

Kjernen i kortet er PowerPC 440 EP, en «System On Chip» (SoC) produsert av AMCC under lisens fra IBM.

En av hovedattraksjonene ved PowerPC AMCC 440 EP er eksistensen av et antall integrerte enheter, ved siden av CPUen. Dette tillater oss å bygge et komplett system med store besparelser på både utvikling og debug-tid, med færre komponenter og plass brukt på PCB'en (hovedkortet). Dette resulterer også i en signifikant reduksjon i kostnadene for sluttkunden.

Som en konsekvens av dette er ikke northbridge/southbridge-kombinasjonen tilstede på kortet. Deres egenskaper er delvis innebygd i CPUen.

440EP CPUen har en størrelse på 35x35 mm, med en PBGA pakking (456 baller). Den er bygd med CMOS (0,13 um) teknologi, har veldig lavt strømforbruk (bare 3 Watt på 533 Mhz) og den krever ikke noe aktivt kjølesystem (kjøles lett uten vifter).

SAM440ep

Tekniske spesifikasjoner (engelsk språk):

- MinilTX Form Factor (17x17 cm)
- CPU SoC AMCC 440ep
- Integrated DDR 266 memory controller
- Integrated PCI controller
- Integrated Flash memory devices controller
- Integrated USB 1.1 Host and 2.0 Device controller
- 2 integrated Ethernet 10/100 ports
- Up to 4 serial ports
- 2 I2C interfaces
- SPI interfaces
- 64 pin for I/O General Purpose
- 512 MB DDR soldered onboard (or in alternative a DDR DIMM 100 slot, max 512 MB)
- USB 2.0 OHCI/EHCI NXP PCI controller
- Audio Cirrus Logic CS4281 and Realtek ALC655 Codec
- Silicon Image 4 Serial ATA ports
- ATI RADEON Mobility M9 with 64mb RAM graphic chip
- Pericom 8150B PCI Bridge
- FPGA Lattice XP with 80 pin I/O expansion connector
- PCI Slot - 32 bits, 33 Mhz
- mini PCI Slot - 32 bits, 33 Mhz (optional)
- RTC with backup battery
- UBoot 1.3.1

For mer informasjon, FAQs, tilgjengelighet og pris, media og andre ressurser og download av drivere, besøk ACube SRL sitt nettsted:

<http://www.acube-systems.biz/eng/sam.php>

Amigaforhandlere

Liste over kjente forhandlere som selger OS4.x, SAM eller begge.

Forhandler: ACube

Selger: OS4.0, OS4.1, SAM boards, annet

Kontaktinfo:

<http://www.acube-systems.biz/eng/contacts.php>

Forhandler: Alinea Computer GbR

Selger: OS4.0, OS4.1, SAM boards, annet

Kontaktinfo:

<http://shop.alinea-computer.de/>

Forhandler: AmigaKit

Selger: OS4.0, OS4.1, SAM boards, annet

Kontaktinfo: <http://amigakit.leamancomputing.com/catalog/amiga-shop.php>

Forhandler: Computer Connection

Selger: OS4.0 for Classic, OS4.1

Kontaktinfo: <http://www.comp-connection.com/amiga/software.html>

Forhandler: Gentle Eye

Selger: OS4.0, OS4.1

Kontaktinfo: <http://www.gentle-eye.fi/softa.html>

Forhandler: Hast-Enterprises

Selger: OS4.0 for Classic, OS4.1, annet

Kontaktinfo: <http://www.hast-enterprises.se>

(Nettstedet er på svensk)

Forhandler: IMM

Selger: OS4.0, SAM boards, Complete SAM systems, annet

Kontaktinfo: <http://www.informatique-imm.lu>

(Nettstedet er på fransk)

Forhandler: Relec

Selger: OS4.1, Complete SAM systems, annet

Kontaktinfo: <http://www.relec.ch/>

(Nettstedet er på fransk)

Forhandler: Revanche LLC

Selger: OS4.1

Kontaktinfo: <http://revanchellc.com/>

Forhandler: Vesalia

Selger: OS4.0, OS4.1, SAM boards

Kontaktinfo: <http://www.vesalia.de/>

Den lever!

AmigaOS lever i beste velgående, og kommer nå i ny drakt. Nettstedet Arstecnica tester AmigaOS4.1



Tekst: Jeremy Reimer
Norsk oversettelse:
Tommy Rølvåg Strand
tommy@naf.as

En ny versjon av AmigaOS Introduksjon

Fra dens tidlige morgen har Amiga handlet om å benekte konvensjonell visdom. I de tidlige 1980-årene visste alle at personlig datamaskiner ikke var kraftige nok for å multitaske, men Amiga beviste noe annet. I 1990-årene var det akseptert at PCer ikke kunne editere produksjonsferdig video, men Amigaen sin VideoToaster forandret det og revolusjonerte industrien.

Trist nok så er ikke nåtidens Amiga lenger noen banebrytende teknologi. Likevel fortsetter plattformen å bestride

konvensjonell visdom ved å nekte å gå inn i solnedgangen i den digitale natten med sin stahet. Lenge etter at de fleste har regnet Amiga for død, så har selskaper som Hyperion Entertainment Inc arbeidet hardt med å forbedre operativsystemet. Jeg har fått en sjanse til å se på en forhåndskopi av den siste versjonen, AmigaOS4.1, og det er et imponerende stykke arbeid.

Maskinvarekrav

I skrivende stund, er AmigaOS4.1 bare støttet på eksisterende AmigaOne SE, XE og Mikro-AmigaOne datamaskiner. I den egenskap er det kun en oppgradering for eksisterende eiere av AmigaOne. Likevel har en nylig annonsering gjort av ACube Systems SRL bekreftet en OEM avtale som vil tillate eiere av SAM440 å installere og kjøre AmigaOS4.1. Minimumskrav er en PowerPC prosessor som kjører på 400 Mhz eller mer, 256 MB med RAM, 100 MB med harddiskplass og et Radeon 7000 grafikkort. Et Radeon 9250 er anbefalt, men e t t e r s o m A m i g a O S 4 . 1 inneholder et nytt grafikk subsystem som – i likhet med Windows Vista og Mac OSX – bruker kortets 3D muligheter for

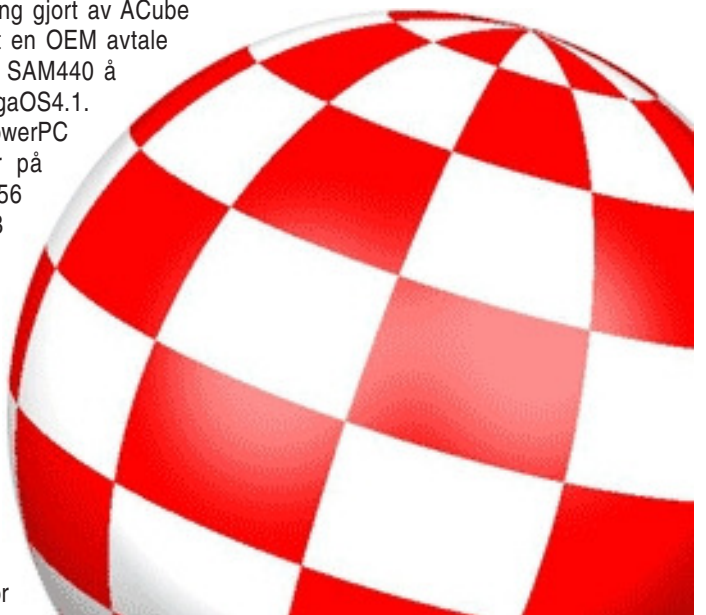
grafikklag ved hjelp av compositing.

Elefanten i rommet

I skrivende stund er Hyperion midt i et søksmål brakt av selskapet som gav dem kontrakten på utviklingen av OSet, Amiga Inc. Søksmålet peker på den originale kontrakten på utviklingen av OS4, signert i begynnelsen av dotcom-krasjet i 2001, da Amiga Inc hadde mistet sin finansiering og ikke så ut til å gå være finansielt levedyktig fremover. Handelen spesifiserte at hvis Amiga Inc erklært seg konkurs, så skulle Hyperion få full kontroll over rettighetene til OSet. Hyperion drev inntil da primært på spesialisering av porting av spill fra Windows til Mac, Amiga og Linux.

Amiga Inc overlevde, men bare på et pussig vis som involverte å bli kjøpt av et lite stråselsskap kjent som KMOS, som rekvirerte Amiga sine eiendeler stykkevis og så forandret navn til Amiga Inc Washington straks det originale Amiga Inc Delaware ble oppløst. Nå da vi er i midt i den andre dotcom bølgedalen, så har nye Amiga Inc flere kilder for finansiering og vil ha tilbake kontroll av OSet. Hyperion på sin side, hevder at «konkurs-klausulen» burde være effektuerbar.

For å gjøre ting enda verre, så har den originale maskinvareprodusenten Eyeteck, som produserte AmigaOne og Micro-AmigaOne hovedkortene, viklet seg inn i trøbbel i og med at en viktig chip-fabrikant (Taiwan-basert MAI Logic) gikk konkurs. Ingen nye AmigaOne-kort er blitt produsert, og mens Amiga Inc har annonsert at ny, lisensiert maskinvare for AmigaOS4 er underveis, så har slike annonseringer vært mer eller mindre skyer hittil.



Man gir ikke opp

En slik problematisk situasjon ville bety slutten for de fleste dataplattformer, men Hyperion kaster ikke inn håndkleet. Ikke alt er død og fordervelse: OSet er solid og under stadige forbedringer, og det er mange steder det kunne nå. Annonseringen av støtte for SAM440 hovedkortene er bare en begynnelse, det er en stor eksisterende base av PowerPC-baserte Macintosh-er som enkelt kunne kjøre AmigaOS4.1, og PlayStation 3 eller hvilken som helst mobilplattform kan gjøre det samme. Man vet at maskinvare er typisk den enkle siden av plattformtilpassningen: Det er programvaresiden som tar tid. AmigaOS4.0 var allerede et kvantesprang fremover for Amiga sitt operativsystem, but AmigaOS4.1 tar det enda et skritt til.

Et nytt partnerskap

AmigaOS4.1, som ble skrevet av Hyperion Entertainment, blir markedsført og distribuert av det italienske selskapet ACube, skaperne av SAM440 PowerPC hovedkortet. Som nevnet, så har ACube inngått en OEM-avtale med Hyperion om å pakke AmigaOS4.1 med disse maskinene, ACube har også skrevet manualen og skapt innpakningsgrafikken for AmigaOS4.1.

Nye muligheter i AmigaOS4.1

Ny minnehåndtering

Det originale AmigaOS ble sluppet i 1985, og til tross for kraften i Motorola 68000 og Amiga sin custom maskinvare, var det visse begrensede realiteter som begrenset hva OSet kunne gjøre. Mangel på en maskinvarebasert minnehåndteringsenhet (MMU) i 68000 gjorde det upraktisk å lage minnebeskyttelse, hvor kjørende oppgaver i OSet er fysisk forhindret fra å ødelegge hverandres minneplass og forårsake krasj. I jobben med å oppdatere AmigaOS til moderne maskinvare, så kom Hyperion over det samme problemet som stoppet Apple da selskapet ønsket å slippe Copland, en oppdatering til Klassisk MacOS. Bare å legge til minnebeskyttelse til det eksisterende systemet ville ikke virke, fordi mange applikasjoner forventet å operere i et miljø hvor det ikke var tilstede. Apple fant ingen måter å ordne minnebeskyttelse på uten å bryte de fleste MacOS-applikasjoner, og Copland-prosjektet ble til slutt lagt på is. Apple la faktisk til muligheten for at kjernen kunne bruke minnebeskyttelse i OS9, men de ble nødt til å avslutte det og forlate det i ikke-virkende tilstand. Hyperion har gjort det samme med den nye minnehåndtereren

de laget for AmigaOS4.1: Minnebeskyttelse er der, men brukeren kan ikke slå det på.

En egenskap du faktisk får gratis med minnebeskyttelse er virtuelt minne – muligheten for å bruke harddiskplass for RAM i en hånd vending, og tillate flere applikasjoner å bli lastet enn du normalt kunne ha hatt i minnet. I fortiden måtte både Amiga og Macintosh sine applikasjoner skape sine egne virtuelle-minne-håndteringer for å komme over taket gitt av fysisk RAM. Photoshop på Macintosh og ImageFX på Amiga brukte begge slike metoder, og gjør det fortsatt i dag. Apple la til en mer grunnleggende form for virtuelt minne til MacOS i System 7, og det var ulike tredje-parti krefter som ville legge dette til AmigaOS. Med slippet av AmigaOS4.1, så har Hyperion skrevet sin egen virtuelle-minne-håndtering som alle applikasjoner kan bruke, uten å vite at det er tilstede. Når systemet slipper opp for RAM, så starter det å bruke virtuelt minne automatisk.

Selv om full minnebeskyttelse er slått av, så sørger AmigaOS4.1 for begrenset beskyttelse mot andre program. Hvis en applikasjon krasjer så kommer et debug-vindu som kalles GrimReaper, og her tillates brukeren å stoppe denne applikasjonen. OS4.1 legger også til ressurs-sporing, en mulighet som originalt var tiltenkt den aller første versjonen av AmigaOS, men lagt på is på grunn av tidsskjemaet. Dette betyr at OSet kan slippe ressurser brukt av en applikasjon som har avsluttet og som ikke trenger dem noe mer.

Nytt display layer

En av de mestselgende mulighetene i OSX og Windows Vista er at OSet kan bruke et «composited window display layer», som bruker mulighetene i moderne grafikkort til å bygge opp et lagvis bilde av desktopen off-screen, for så hurtig å blåse resultatet til skjermen. Dette forhindrer display-forstyrrelser som vindusriving, og gir desktopen den samme, myke følelsen som PC-spillere har visst om i årevis. Det tillater også spesialeffekter, siden hvert vindu er lagret som et stort, flatt, 3D-polygon.

Da jeg hørte at AmigaOS4.1 ville tilby et «composited window» display, så følte jeg en slags skrekkblandet fryd. Dette fordi en av de potensielle bestselgende poengene til AmigaOS er den lynraske responsen til brukergrensesnittet, mens både OSX og Vista har blitt kritisert for dårlige vindusutførelse spesielt på dårlig maskinvare.

Jeg trengte aldri å bekymre meg. Workbench, AmigaOS sitt brukergrensesnitt, er like rask som den alltid har vært i composited modus. Jeg ble derimot advart om at hvis jeg åpnet for mange vinduer, ville det raskt bruke opp det begrensede grafikkminnet på kortet på min Micro AmigaOne sitt integrerte Radeon 7000 grafikkort. Da jeg testet, fant jeg ut at jeg kunne åpne omtrent fire eller fem applikasjoner og et tilsvarende antall vinduer på Workbench før video-RAMen ble oppbrukt, og Oset ble tvunget til å sjonglere mellom video og hovedminne. På dette punktet ble det å bevege og dra vinduer rundt ganske slingrete. Brukere med diskret videokort så som Radeon 9250 vil ikke få dette problemet hvis de ikke åpner et utrolig stort antall vinduer. Det er mulig å velge bort 3D-aksellerasjonen og falle tilbake til standard 2D-modus hvis man ønsker å unngå disse problemene i det hele tatt.

AmigaOS4.1 gjør alle vinduene bittelitt transparent unntatt det aller fremste. Når du drar et vindu rundt omkring, blir det enda mer transparent helt til brukeren løfter musknappen igjen og slipper det. Dette er en subtil effekt, men i praksis en mindre påtrengende effekt enn Vista sin grelle, translusente tittelbar. Vinduer kan ha hvilken form som helst, og det vinduet AmigaOS har standard, har nå avrundede hjørner.

Nye filsystemer

Historien til filsystemene er en hel historie for seg selv, og Amigaen har sin andel. Designerne til det originale operativsystemet gjorde det lett å legge til et nytt filsystem, og denne visdommen har tillatt Hyperion å putte inn støtte for et vell av nye måter å formatere nye enheter på i alle størrelser.

Først er Swap-filsystemet, som tar utgangspunkt i Linux sin dedikerte swap-partisjon. Swap-området er reservert for virtuelt minne, og kan ikke bli brukt for å lagre vanlige filer. Dette tillater det virtuelle minneområdet å bli optimalisert for hastighet, uten overheadet av filnavn og andre metadata tilstede.

I tillegg kommer to nye utgaver av SFS, som har utviklet seg fra den originale Smart File System og er nå bra nok til å bli kalt Standard File System. SFS/00 er en liten vri på SFS, og SFS/02 er en mer raffinert utgave. Brukeren kan juster blokkstørrelsen på begge disse filsystemene for å legge best mulig til rette

: operativsystem

for deres partisjonsstørrelser og den typiske størrelsen på filene på enheten.

Det nyeste filsystemet er JXFS, som er et 64-bit filsystem. Til tross for navnelikheten, er det derivert verken fra IBM sin JFS eller SGI sitt XFS, men er faktisk et spillernytt filsystem skrevet av Hyperions Jorg Strohmayer. JXFS har støtte for partisjoner på opptil 16 TeraBytes, og har journal for å forhindre tap av data hvis datamaskinen omstartes under skriving til harddisken, og det frigjør og reloader automatisk diskressurser om disse oppdateres. Det er også mye raskere enn SFS. Dessverre kan AmigaOS ene og alene ikke avhenge av JXFS, ettersom det enda krever en SFS-partisjon som det skal bootes fra. Likevel, ettersom OSet er ganske lite i størrelse (en full installasjon krever mindre enn 100 MB) så tillater dette brukerne å oppbevare alle sine data på et mere robust filsystem på en hvilken som helst moderne harddisk.

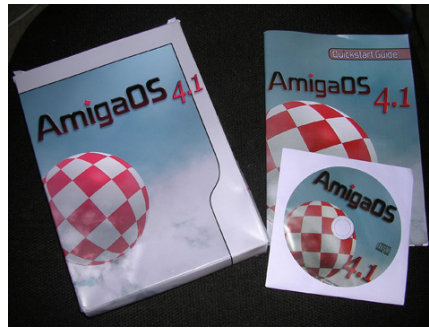
Den underliggende AmigaDOS filhåndteringskoden har også blitt omskrevet og forbedret for å gi full støtte for 64 bit internt. Dette betyr at for første gang kan AmigaOS håndtere filer som er over 4 GB store.

Ny USB-stack

Universal Serial Bus har også blitt oppdatert i AmigaOS4.1, noe som betyr at de fleste USB-enheter (mus, tastatur, hodetelefoner, USB key drives, osv.) virker rett og slett ved å plugge dem inn. Når en ny enhet installeres, vil et vindu poppe raskt opp et øyeblikk og identifisere den ved navn og funksjon, og etter det er enheten klar til bruk.

Installasjon og booting

Installasjon AmigaOS4.1 blir levert på en enkelt CD. Installeringen er så enkel som å putte CDen inn i CD-ROM-driven, trykke Escape under boot-prosessen, og bruke menyene i Uboot (AmigaOne sin BIOS) for å velge CD-ROM-driven som førstevalget i boot-sekvensen. Cden virker både som en LiveCD og som en installasjonsdisk, og booter til en nedstrippet, men enda en funksjonell kopi av AmigaOS4.1 der du kan kjøre installasjonsscriptet. Dette tillater hele installasjonsprosessen å kjøre i grafisk modus, og bruke det samme brukergrensesnittet som resten av OSet. Brukeren kan ta en pause i installasjonen når som helst og sjekke ut innholdet av Cden, bruke diskens partisjonerings- og formateringsverktøy, eller kjøre applikasjoner.



*Se! Den har en eske!
Og det er en
trykket manuall!*



*Det er en ny, grafisk bootskjerme å se på
under denne korte lasteperioden.*

Ikke blunk, ellers går du glipp av den.

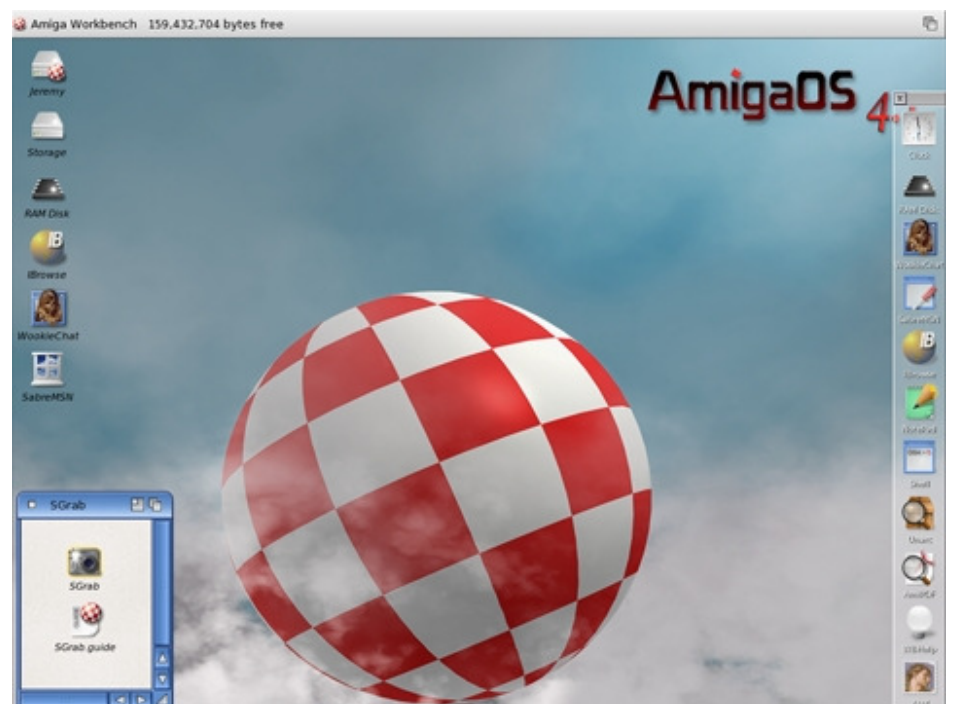
Tidligere versjoner av AmigaOS krevde av brukeren kjørte partisjoneringsprogrammet Media Toolbox, og manuelt lage og formatere partisjoner før installasjonen. Fordi den nye swap-partisjonen gjør dette til en enda mere kompleks prosess, så inkluderer AmigaOS4.1 det man kaller «profiler» som automatisk partisjonerer en enhet med et anbefalt oppsett. Disse profilene kan lastes inn fra en meny i Media Toolbox. Mens det enda er endel vanskelige ting å huske som man må gjøre (så som å installere «second-level bootloader» fra Cden), så er det ganske rett-fram å følge manualens trinn-for-trinn oppskrift. AmigaOS4.1 støtter dusinvis av språk og internasjonale keyboardoppsett.

Hele installasjonene tok omtrent 25 minutter.

AmigaOS4.1 sin desktop

Det er ikke mye som er forandret i forhold til følelsen og utseendet til operativsystemet siden den endelige versjonen av AmigaOS4.0. Operativsystemet booter fremdeles på under 10 sekunder til en fullt funksjonabel desktop, noe som gjør denne følelsen til noe ganske annerledes i forhold til andre plattformer. Det er en ny, grafisk bootskjerme å se på under denne korte lasteperioden.

Den standard desktopen inneholder bare ikonene for ulike disk-enheter (inkludert den innebygde RAM-disken på venstre side), og AmiDock som standard vises på bunnen av skjermen. AmiDock kan inneholde både applikasjoner og små utilities kalt «Dockies», og disse Dockies



kan vise oppdatert informasjon som for eksempel en klokke eller et CPU-meter. Jeg liker å beholde min AmiDock på høyre side.

Når du henter opp noen vinduer, så får du se transparent-effekten i aksjon. Vinduer kan bli dratt på plass selv om de er bak andre vinduer – Amigaens Workbench henter ikke vinduer til front automatisk når du klikker på dem med mindre du klikker ikonet lengst til høyre på tittelbaren, en valgfri utility som kalles Click-to-Front bringer vinduer til forgrunnen hvis du dobbeltklikker hvor som helst på vinduet – jeg har dette hjelpemidlet til å kjøre automatisk ved oppstart.

Bundede og 3-parti applikasjoner

Bundede applikasjoner

Nettlesere Inget moderne operativsystem er komplett uten en nettleser, og AmigaOS4.1 prøver å dekke alle behov ved å inkludere tre stykker. Aweb er en open-source Amiga nettleser som er veldig konfigurert og som i mange år har fått inkludert innovative muligheter, så som muligheten til å konfigurere en hvilken som helst editor for å legge tekst inn en hvilken som helst web form (dette har ikke før nylig blitt kopiert av andre plattformer med Firefox sin extension «It's Just Text!»). iBrowse er en kommersiell nettleser for Amiga som har et litt mer polert brukergrensesnitt som inkluderer browsing med tabs

OWB, Origyn Web Browser, er den nye fyren i gata. Basert på den populære

nettleseren WebKit renderingen og Javascript-motorene, så bringer OWB endelig surfing på Amiga opp til moderne standarder. Både AWeb og iBrowse venter enda på oppdateringen der det takles CSS og moderne Javascript, men OWB renderer sider likeså godt som hvilken som helst WebKit-basert nettleser (så som Safari eller Google Chrome). Med så mange applikasjoner som flyttes til web, er det helt essensielt å ha en moderne nettleser for enhver plattform.

Epost

YAM (Yet Another mailer) har kommet langt fra dens spede begynnelse. Dette open-source-prosjektet er tilgjengelig i en spesiell OEM versjon for AmigaOS4.1, og har nå et velkjent brukergrensesnitt med trepanel. Innebygd spamfilter hjelper å holde brukerens innboks ryddig. En fin mulighet med YAM er at den viser total diskplass brukt for hver epost-mappe, noe som gir brukeren et flott overblikk når vårrengjøringen for eposten skal gjøres.

AmiPDF

AmigaOS4.1 kommer med en innebygd PDF-viser som kalles AmigaPDF. Den viste alle PDF-filene jeg klarte å finne der og da helt korrekt, og effektiviteten har blitt dramatisk forbedret i denne versjonen sammenlignet med den som kom med AmigaOS4.0.

PlayCD

Denne enkle applikasjonen spiller musikk-CDer og henter informasjon om sang og album på internett.

UnARC

Denne programmet er et filkomprimerings-/dekomprimeringsverktøy som støtter drag and drop og er veldig hurtig. Jeg bruker det for å pakke ut applikasjonsarkiver til den innebygde RAM-disken før installasjon.

DvPlayer (OEM-versjon)

Dette er en mediaspiller som takler mange videoformat, inkluderer MPEG2 for avspilling av DVD-film.

RawDisk

Dette hendige verktøyet virker på samme måte som Ghost på PC, og lager eksakte kopier av din harddisk eller partisjoner som kan bli klonet til et annet system.

Tredjeparti AmigaOS applikasjoner

WookieChat

James Carroll fra New Zealand er utvikleren av WookieChat, og programmet har vokst til å bli en populær og ofte oppdatert IRC-klient med mange muligheter, så som automatisk smilefjesgrafikk, integrasjon med nettleser for hyperlinker (denne klienten er den eneste jeg vet om som aksepterer et klikk på en URL selv om teksten scroller opp innen du klarer å klikke linken), logging av chat, brukerdefinert lydvarsling og farger, og en enkel standard for scripting som vil la deg logge automatisk på en hel liste av IRC-nettverk og kanaler, sende passord for nicknavnet ditt og så videre

SabreMSN

Fra samme mann kommer SabreMSN, en Microsoft Network (nå kjent som Windows Live Messenger) klient som lar deg irritere dine venner med en perfekt simulering av «nudge»-effekten.

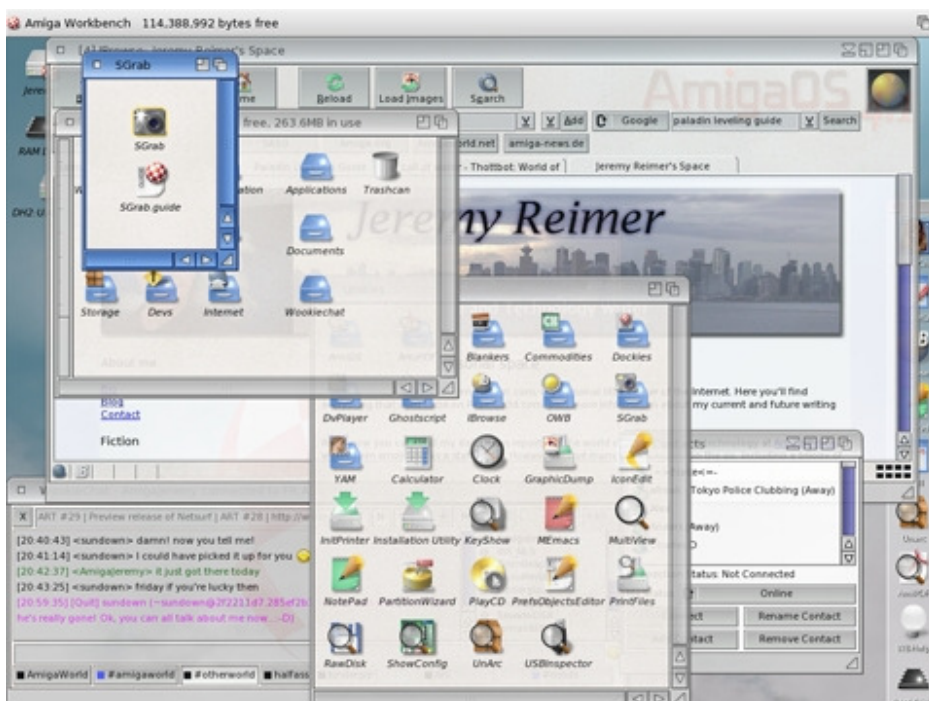
Photogenics

Denne grafikkeditoren har mange av de samme mulighetene som Photoshop, inkluderer multiple layers, alfakanaler, spesielle effektfiltere og clone brushes. Brusher med naturlig materiell så som pastell og Wet Eraser gjør det enkelt å lage digital kunst.

Til venstre:

Det nye composite layer grafikksystemet til AmigaOS4.1

Som man kan se av skjermeskuddet, er alle vinduene såvidt transparente, unntatt det aller fremste.



: operativsystem

PageStream

Dette imponerende desktop publishing programmet blir enda utviklet, og den siste versjon 5.0 er tilgjengelig for AmigaOS liksom den er for Windows og Macintosh. Programmets rene brukergrensesnitt skjuler en hel del editeringskraft. En av programmets største salgspunkter er muligheten til å åpne, editere og lagre PDF-filer uten noen konvertering.

Hollywood + Designer

Hollywood er en kommersiell applikasjon utviklet spesielt for AmigaOS, og er tilgjengelig kun for denne plattformen. Dette er den etterfølgeren til fremvisningsprogrammet SCALA, og støtter script for dette legendariske programmet. Designer er et grafisk brukergrensesnitt for Hollywood som tillater brukeren å lage script på en enkel måte. Den resulterende multimedia-presentasjonen kan lagres som en exe-fil både for Windows, OS X, eller Amiga-baserte systemer.

Rdesktop

Denne implementasjonen av Windows Remote Desktop Protocol (RDP) tillater AmigaOS-brukere å logge inne til deres Windows-maskin og server fra en annen maskin, enten over LAN eller over internett. RDP bruker en protokoll som bruker lav bandbredde og som er mye raskere enn andre tilsvarende fjernstyringsprogrammer så som VNC.

Samba

AmigaOS sin implementasjon av Samba, open-source klonen til Microsoft sin nettverksprotokoll, tillater AmigaOS-brukere å overføre filer frem og tilbake på en enkel måte mellom Amiga og Windowsbaserte maskiner over et nettverk.

Fremtiden

Man kan spørre seg, og mange folk spør seg, hvorfor gidder noen å legge så mye krefter inn i å utvikle AmigaOS når både Windows, OS X og Linux allerede er tilgjengelig og godt utviklet? Et slikt spørsmål avslører en mangel på fantasi omkring dataindustrien og da antar man også at ingen vil være interessert i alternative plattformer. At OS X og Linux fortsetter å eksistere viser at dette ikke er noen korrekt antagelse

Et bedre spørsmål ville være følgende: Er det økonomisk forsvarlig å fortsette utviklingen av Amiga-plattformen på kommersiell basis? Her er ikke svaret like enkelt. Tilbake i storhetstiden for plattformen, så solgte Commodore over 5

millioner Amigaer, noe som på den tiden utgjorde en sunn andel på seks prosent av markedet. Likevel så gikk Commodore konkurs i 1994, og som følge av den lange og uttrekkende kampen om eiendelene, forlot mange folk plattformen.

Med slippet av AmigaOne og MikroAmigaOne i 2002 og 2003 så det ut som i det minste en del av disse folkene skulle komme tilbake. Eyetech solgte hver eneste AmigaOne de klarte å lage, men tekniske årsaker og kollapset til chipprodusenten MAI Logic førte til at de dro seg ut fra markedet. Hvor mange solgte de? Eksakte tall er ikke kjent, men de er ganske små: Mest sannsynlig under 5000 enheter.

Skjebnen til NeXT maskinvaren og BeBox viser at tall i den størrelesesordenen (BeBox solgte bare totalt 800 enheter) ikke er nok til å opprettholde et forretningsplan. På den tiden stolte Eyetech på embedded salg for å gjøre ting bedre. AmigaOS er et naturlig valg for embeddede enheter, på grunn av dets fart og lave ressurskrav, og ideen var (og er enda) å gjøre penger på salg til et embedded marked og sakte, men sikkert øke markedet for AmigaOS desktop-brukere.

For tiden er AmigaOS mest knyttet til PowerPC, men det er ikke nødvendigvis en bakdel; det er enda et marked (selv om det er lite) av freaker som er interessert i en non-Intel plattform, og PPC fortsetter å utvikle seg i det embeddede markedet. Embedded maskinvare er designet for å være billig å produsere, og dette tillater produkter som Genesi sin Efika til \$99, et pittelite hovedkort med CPU som kjører AmigaOS-klonen MorphOS, men ganske enkelt kunne ha kjørt AmigaOS4.1. Dessuten har du PlayStation 3, PowerPC Mac og mobile enheter som er mulige mål-enheter for AmigaOS4.1. En utvikler fortalte meg at ikke bare har Oset blitt kjørt på en PS3, men de har også testet støtte for de syv SPU-enhetene i Cell-prosessen.

Uansett hva som blir den endelig skjebnen for AmigaOS, så har det vært et privilegium og en glede å bruke det. Jeg bruker fremdeles min AmigaOne daglig, og betrakter det som min «moro-maskin». Når Windows eller OS X irriterer meg, er den tilgjengelig, kvikk og vennlig. Den føles som en personlig datamaskin på en rekke positive måter som datamaskiner ikke har følt som på over et ti-år.

Tilgjengelighet

AmigaOS4.1 er tilgjengelig fra ACube Systems. Prisen er 105 Euro.

Intervju med Thomas Frieden

Thomas Frieden er en av de to ledende utviklerne av AmigaOS4.0 og 4.1. Jeg fikk mulighet til å stille han noen spørsmål om hans personlig bakgrunn, om AmigaOS4.1 og hvordan han ser på fremtiden for operativsystemet.

Hvordan startet du med programmering, og hva trakk deg til å drive med Amiga?

Jeg fikk min første Amiga i 1989, men på den tiden tenke jeg selvfølgelig aldri på muligheten for å bli profesjonelt engasjert med den. Jeg begynte omgående å programmere i Assembler og C.

Jeg har alltid vært interessert i programmering. Jeg startet med det på slutten av 70-tallet på min fars hjemmebygde mikrodatamaskin (hadde en da spillerny Intel 8080). Senere begynte jeg med mainframes (og gjorde, gjesp, COBOL), og ZX Spectrum. Da jeg på det tidspunktet ønsket meg en ny datamaskin, lå valget mellom Atari ST og Amiga. Jeg fulgte magesfølelsen min og endte opp med en Amiga og likte umiddelbart dens kraftige multi-taskende operativsystem (som jeg brukte til enkle time-sharing og batch systemer, for ikke å glemme hjemmedatamaskin).

Hva liker du spesielt med å programmere for Amiga i forhold til andre plattformer? Hva driver deg til å forsette å utvikle for Amiga?

Jeg liker den transparente naturen til AmigaOS, og effektiviteten til APLene. Du kan virkelig komme til bunns i ting hvis du vil, eller heller bruke en API på et høyt nivå.

Apple har fått mye ut av open-source-prosjekter da de utviklet OS X. Brukte du åpen kildekode da du utviklet AmigaOS4?

Vi brukte flere ulike open-source-prosjekter. På den prominente siden bruke vi gcc for å kompilere alt vi kodet. Så har man jo selvfølgelig Cairo (et enhetsuavhengig grafikkvisningsbibliotek) som kommer med AmigaOS4.1.

Personlig liker jeg open-source-prosjekter som Cairo fordi de skaper en felles basis som omfavner flere operativsystemer. Den åpne implementasjonen tillater alle å adoptere det til sitt system, og det tillates

subsekvent applikasjonskodere å bygge sin programvare på flere plattformer. Det er en av de sterke sidene ved åpen kildekode.

Hvordan implementerte du virtuelt minne som omfattet hele systemet i AmigaOS?

Swappingen var faktisk en kompleks ting å bygge inn i AmigaOS. Først av alt, så var AmigaOS aldri ment å skulle brukes med sideskifting. Det kostet meg en masse forskning å være sikker på at minnet som måtte være tilgjengelig faktisk var tilgjengelig på den tiden det behøvdes. Det var noen regler på plass for hvordan man skulle allokere minne, men disse reglene var over 15 år gamle, og mange programmer holdt seg ikke til disse reglene.

Siden kom spørsmålet om å gjøre dette brukbart.

Jeg gikk gjennom en mengde forskjellige iterasjoner for sideskifteren for å være sikker på at den virket optimalt. For eksempel satte den aller første versjonen tilside litt minne som ble brukt som «swap space» (som et bevis på konseptet). Senere versjoner swappet til disk ved å

skrive enkeltstående sider (pages). Det var i praksis ubrukbart siden harddiskene er for trege ved små overføringsblokker.

Så den endelige iterasjonen bruker en caching-mekanisme som alltid prøver å overføre ved diskens optimale overføringsstørrelse (for eksempel, biter på 128 KB).

Vil det noengang være mulig å få minnebeskyttelse for nye applikasjoner for AmigaOS4.1, selv om gamle AmigaOS3-applikasjoner ikke kan dra fordel av dette?

Mest sannsynligvis, ja. Dette er faktisk en av de tingene vi ser på for fremtidige versjoner av AmigaOS. For tiden er dette et høyt prioritert område som vi driver aktiv forskning på.

Har du fremtidsplaner for AmigaOS?

Ja, det er flere ting vi har planlagt. Jeg kan selvfølgelig ikke snakke om alt dette, men kan røpe såpass at vi planlegger å bringe noen nye konsepter inn i systemet. Graphics layer er en av de mest prioriterte vi jobber med, og med AmigaOS4.1 så har vi begynt å adressere det. Andre områder

inkluderer kernelen, støtte for OpenGL og andre ting.

Vi har også fokusert på å tillate ulike teknologier, som for eksempel Java.

Har du tenkt på muligheten til å kjøre AmigaOS på mobile plattformer?

Ja, vi har faktisk allerede laget en mobilversjon av AmigaOS4. Vi har en versjon av OSet som kjører på IBM sin e-LAP, en PDA som er basert på PPC405. Det faktum at AmigaOS virker bra på enheter som har små ressurser gjør det til en passende kandidat for mobile enheter.

De tyske tvillingbrødrene Frieden var i samtale med Amigaguiden under AmiGBG i Göteborg i 2004/2005, og uttalte da at «det er ikke VI som er kjernen i Amiga-miljøet, det er alle DERE der ute som skal ha takken for det som er blitt og har vært kjernen i Amiga-miljøet!». Under i arbeide med å utvikle AmigaOS.



AmigaOS 4.1

AmigaOS 4.1



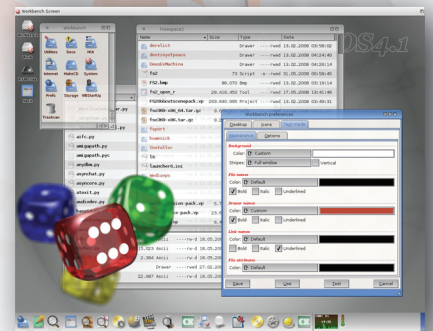
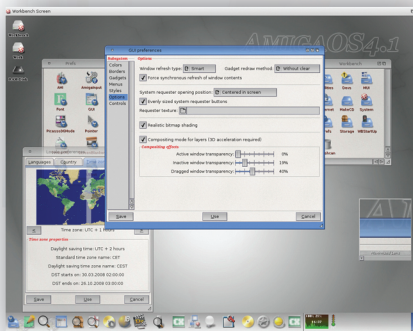
AmigaOS 4.1

Remember when computing was fun?

A

Features:

- ⊗ Intelligent memory paging
- ⊗ Hardware compositing engine (Radeon R1xx and R2xx family)
- ⊗ Implementation of the "Cairo" device-independent 2D rendering library
- ⊗ Picture Transfer Protocol (PTP) support for greater digital camera compatibility
- ⊗ JXFS filesystem with the support for drivers and partitions of multiple terabyte size
- ⊗ Improved Workbench functionality
- ⊗ New and improved DOS functionality (full 64 bit support, universal notification support, automatic expunge and reload of updated disk resources)
- ⊗ Improved 3D hardware accelerated screen-dragging
- ⊗ Reworked AmiDock with true transparency
- ⊗ Reworked Warp3D Radeon drivers with new functionality
- ⊗ And much, much more.



produced by:

HYPERION
entertainment

www.hyperion-entertainment.biz

AmigaOS 4.1 © 2001-2008 Hyperion Entertainment VOF. All rights reserved.
All trademarks are owned by their respective owners.

distributed by:



www.acube-systems.biz