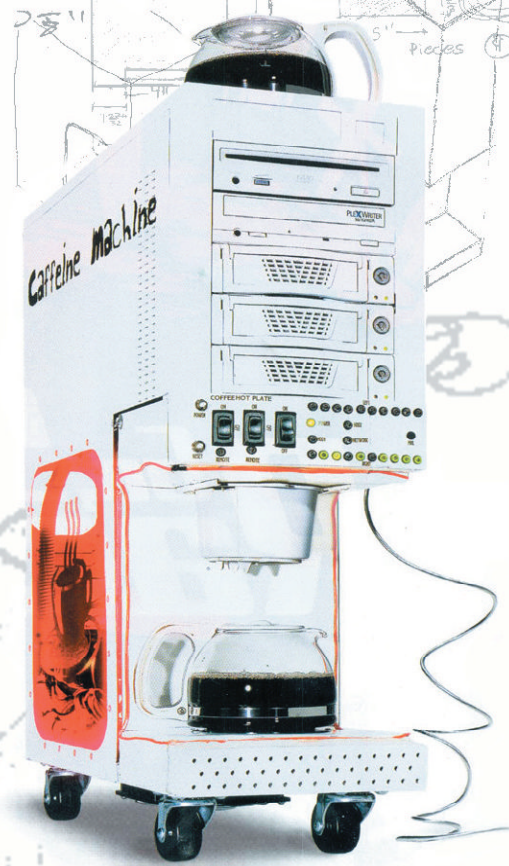
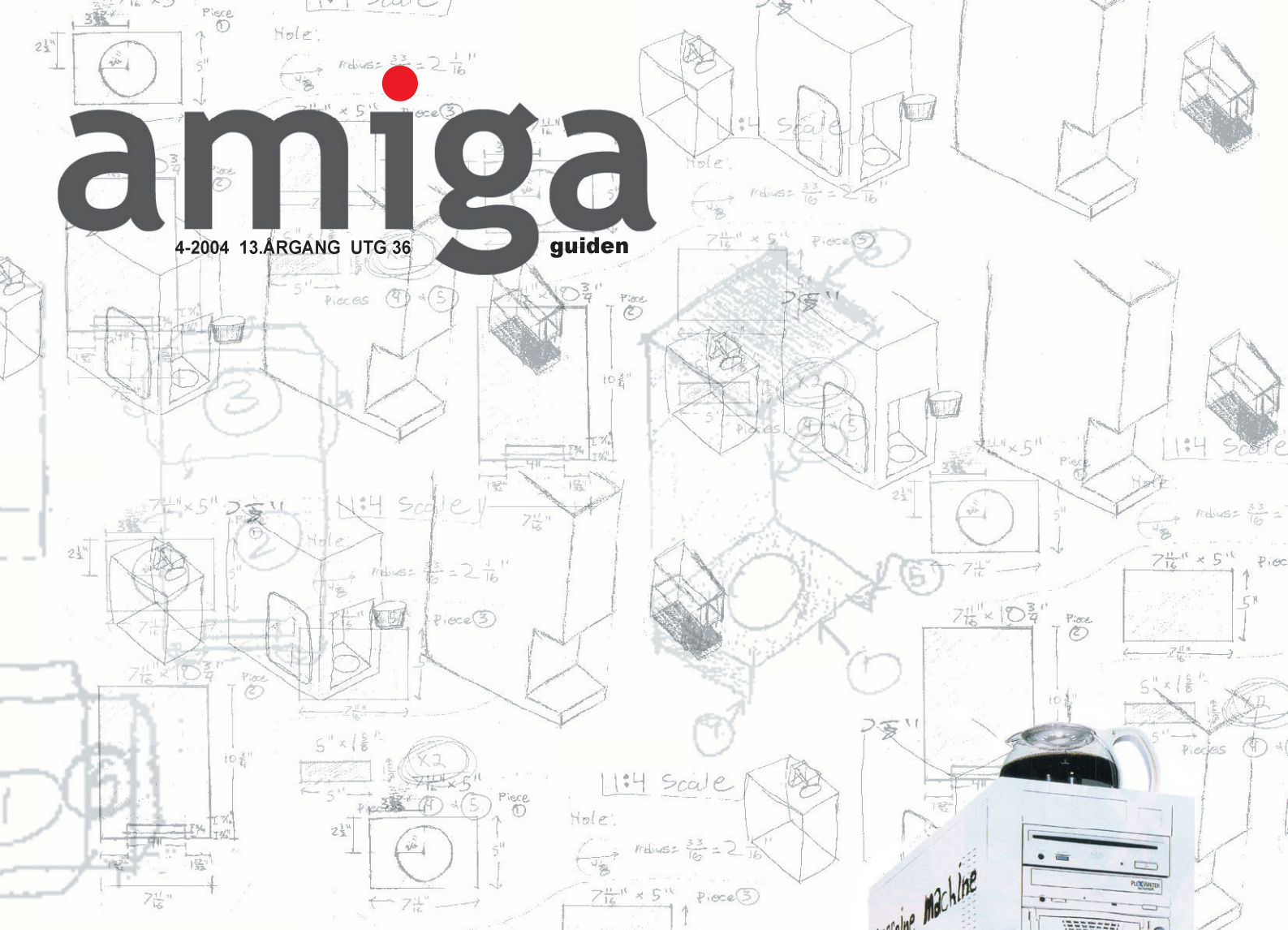
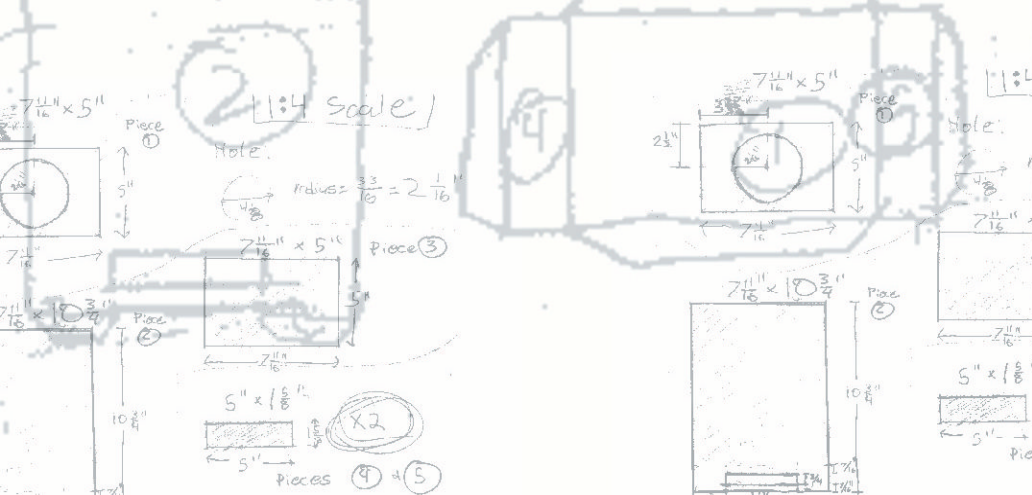


amiga

4-2004 13. ÅRGANG UTG 36 **guiden**



stor hardware test



- * Amiga Inc solgt til KMOS
- * Datamesser: Amiwest 2004
- * Amiga OS4
- * Maskinvaretest
- * Trashcan spesial - 2 sider
- * Test: MorphOS

Innhold

Ord fra NAF

Det er sommer, det er sol og det er eh... ja noe slikt. :) Sitter iallefall her og nyter tropenatten. 21 grader viser måleren. Det er tydelig at sommeren er kommet til Norge. Men som de sier: bedre sent enn aldri!

NAFs nå årlige grillfest ble avholdt lørdag 3. juli 2004. Totalt var vi 11 personer som deltok på dette årets grillfest. På grillfesten ble det servert pølser, sommerkoteletter og lammelår med masse tilbehør. Erlend hadde med en venn han møtte, Bache, som Tommy stiftet godt bekjentskap med iløpet av kvelden. :) Vi er meget fornøyd med årets grillfest, og vi ser frem til å gjenta dette til neste år! Men vi håper på å få treffe DEG ved neste års grillfest. (Ja, dere kan tolke dette som en invitasjon)

Ellers planlegger NAF en liten utflukt til Trondheim siste helgen i august.

Tommy og Erlend tar turen nedover for å besøke en av våre medlemmer, men hvis du tilfeldigvis er i Trondheims-traktene mellom 27. - 29. august, så ta kontakt med oss, så skal vi gjøre vårt ytterste for at vi får møtt deg også.

Vi ønsker også å invitere våre medlemmer til å delta på sesongens første medlemsmøte på IRC. Søndag 5. september kl 18.00 møtes vi på kanalen #naf på EFnet. Hvis du har noen saker du ønsker at vi skal ta opp, send oss gjerne en mail om dette til naf@naf.as

NAF har hatt en fortreffelig fin sommerferie, men nå er vi klar til å gå i gang med de oppgavene som venter oss. Håper at også du har hatt en flott sommer!

Erlend Kristiansen
Styrets formann

- 3 ReadMeFirst - redaktørens side
- 4 Disk.info - nyheter
- 7 Floppydiskene..vi svømmer i dem..
- Erlend Kristiansen skriver om hva man kan bruke alle floppydiskene til...
- 8 Unge og nett
- Erlend Kristiansen tar opp temaet om ungdom og internett...
- 9 20 år siden «big C» kjøpte Amiga
- Vi fant en epost på internettet...
- 10 Tilt - spillmagasinet
- Michal Bergseth tester et spill for Amiga
- 11 Min AmigaOne
- Helge Kvalheim skriver om sin AmigaOne..
- 12 Amiga Inc oppkjøpt...
- KMOS ville ha resten av Amiga Inc også..
- 13 Trashcan
- 15 Amiga og 2 gfx-kort
- Pål Cato Ovesen tester ut...
- 16 Amiwest 2004
- 18 Test: MorphOS
- Michal Bergseth tester MorphOS
- 20 NAF Amiga promo produkter

Tilbud fra GGS Data

Medlemmer av Norsk amigaforening får i følge avtale

med GGS Data 4 % rabatt fra firmaet på

ferdige datasystemer når det henvises til NAF

og det fremlegges medlemsnummer.

Send mail til naf@naf.as om du er i tvil om du er medlem

av NAF eller ikke.

www.ggsdata.se

amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør
Tommy Rølvåg Stramd
red@amigaguiden.info

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@amigaguiden.info

Kasserer
Synøve Strand
synove@naf.as

Journalist
Helge Kvalheim
helge_kvalheim@hotmail.com

Journalist
Pål Cato Ovesen
lompadia@hotmail.com

readme.first

Ferien er over
Sommerferien er over, og Amigaguiden går nå inn i høysesongen nok en gang, det vil si vintersesongen. Nå er det på tide å brette opp ermene og jobbe.

Vi i Amigaguidens redaksjon har lenge hatt vage deadlines for bladet, og stort sett sagt at «vi setter deadlines som det passer».

Dette skal nå få en annen ordning. Deadlines for bladet vil fra nå av bli som følger:

- AG nr. 1: 1. februar
- AG nr. 2: 1. april, men litt avhengig av påsken.
- AG nr. 3: 1. juni
- AG nr. 4: 10. august
- AG nr. 5: 1. oktober
- AG nr. 6: 20. november

Ovenstående deadlines er selvfølgelig ikke absolutte, men vi skal prøve å holde oss til dem så godt vi overhode kan.

Planen er den at fra nå av vil det være litt forutsigbart når AG dumper ned i postkassen din, fordi ca. 3 uker etter deadline vil bladet være alle abonnenten i hende, da med unntak av julenummeret som senest vil være i hende innen julaften.

«Nordisk amigaforbund»
Diskusjonene er startet i henhold til å starte

et nordisk amigaforbund. Planen ser ut til å bli at driften av forbundet ikke skal koste noe, men at forbundet/unionen skal arbeide med å skaffe medlemmene felles rabatter og/eller sponsoravtaler hos forskjellige amigaaktører. Vi oppfordrer alle til å joine #aminordic @ AmigaWorld IRC nettverk. Server: f.eks. irc.polarboing.com



Forfall
Bladet hadde 1. august forfall på 32 abonnentene sine, og det er til alles store glede at det pr. dags dato mangler kun 12 innbetalinger av disse 32 utsendte giroene. Det vil si at vi har fått fornyet tillit hos

et stort flertall av abonnentene våre. Det skal herunder bemerkes at AG har en meget stor andel som fornyer sitt abonnement. Siden 1992 har vi kun hatt ca. 130 unike abonnenter, og når det pr. dags dato gjenstår cirka 60 av disse vitner det om en meget trofast og stabil masse av abonnenter.

Vi får håpe at vi også i fremtiden viser oss tilliten verdig.

Ha en uovertreffelig fin høst!
Join oss på IRC @ EFnet kanalen:
#amigaguiden

Redaktøren

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.

Ny postansvarlig

Etter at André Nilsen fikk for dårlig tid til å fungere som postansvarlig for bladet, måtte han si fra seg jobben. Undertegnede har nå midlertidig tatt på seg oppgaven.

Fordelen med dette er et mindre ledd i forhold til både tidsfaktoren og faktoren for mulige kommunikasjonsproblemer. Det vil si at brev og blad fra redaksjonen vil bli raskere postlagt etter at bladet er ferdigtrykket.

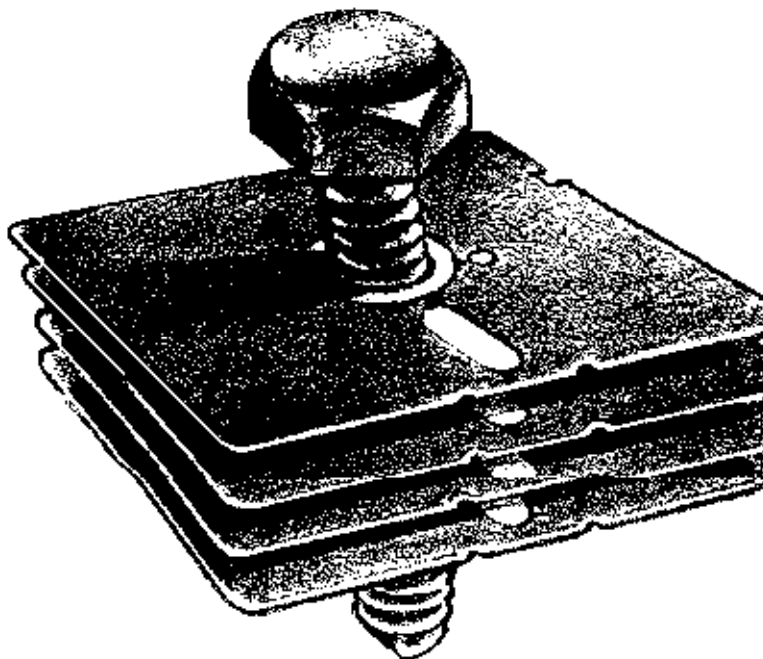
Bakdelen med dette er at undertegnede får dårligere tid til sine andre gjøremål, blant annet i rollen som redaktør av dette bladet. Da AG for lengst har satt en pris på pakkingen av bladet, håper vi imidlertid at det på et senere tidspunkt vil være en eller annen person her i lokalmiljøet som er villig til å ta denne lille strøjobben for oss, for å avlaste en allerede hardt arbeidende redaktør....

Tommy R. Strand

Fakta om Amigaguiden

Omslag:
Design: Frode Gjedrem Hansen
Produsert på: InDesign på PC
Innhold:
Design: Tommy Rølvåg Strand
Produsert på:
Maskinvare:
AmigaOne G4 XE @ 800 MHz, pre OS4.0
1 Gb RAM
Skrivere: HP LaserJet 1200
HP DeskJet 970 Cxi
Programvare:
PageStream v. 4.1.5.6
DirectoryOpus v. 4.16
Digita Organizer v. 2
Opplag: 80 stk.
Utskrift, stifting og falsing av:
Xpresstrykk AS, Mo i Rana
www.xpresstrykk.no
Antall abonnenter pr. dags dato: 56

Det understrekes at synspunktene til artikkelforfatterne ikke nødvendigvis er sammenfallende med Amigaguiden sine.
© Copyright Amigaguiden 2004
All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



Quake for OS4

Det ER sant: Frank Wille har uploadet sin OS4 versjon av Quake til sitt nettsted.

http://devnull.owl.de/~frank/quake_e.htm

Det vil sannsynligvis bli uploadet til andre nettsteder etterhvert...

Ta en titt!

Kilde: amigaworld.net

Besøk Russlands Amiga.org...

Undertegnede satt og googlet på ordet Amiga og kom over dette nettstedet:

amiga.org.ru

Sjekk dette nettstedet du også, og prøv å søke på for eksempel ordet Amigaguiden!

Nettsted for Papyrus Office online!

Engelsk nettsted for den nye kontorprogramvaren for MorphOS og AmigaOS er nå online.

Sjekk ut Papyrus Office!

Kilde: amiga.org

3D-drivere klare for OS4

Ben Hermans nevner i et intervju på AmiWest at 3D-drivere for OS4 er i fungerende tilstand. Foreløpig er drivere for Radeon-kortene 7-9000.

Om det viser seg å være vanskelig å holde driverene helt ferske og støtte de siste

funksjonene så skal Hyperion ha en plan i bakhånd, mer ville ikke Hermans si.

Det ble kjørt en demo av 3D-drivere og en spesialkompilert Freespace-versjon med maskinakselerasjonsstøtte.

Ellers er JIT-emulering av 68k-applikasjoner fungerende, men ikke integrert i OS-et, dette er noe Almos Rajnal fortsatt jobber med.

Kilde: polarboing.com

ImageFX Light på OS4Depot

ImageFX Light blir snart lastet opp til OS4Depot. Det er ikke snakk om en full porting til AmigaOS4 men en 68k-versjon med PPC-plugins som vil få opp hastigheten betydelig.

Prisen for å oppgradere fra ImageFX Light til full versjon vil være 99 Euro. Denne prisen vil inkludere en gratis tegneplate dersom man kjøper oppgraderingen fra computercity.biz

Kilde: polarboing.com

Tjener 142 000 i minuttet

Microsoft er en pengemaskin uten like. I siste kvartal tjente giganten 18,4 milliarder kroner netto - eller nesten 142 000 kroner i minuttet. Disse tallene er fasitsvart etter at selskapet torsdag la frem sitt kvartalsregnskap på New York-børsen.

Bekymret over utbytte Hele 64 milliarder

kroner omsatte selskapet for i andre kvartal, mot ventet i overkant av 62 milliarder. Resultatet etter skatt ble 18,4 milliarder kroner, en økning på 80 prosent. Likevel var det noe lavere enn forventet, ifølge Financial Times.

Men skuffelsen over effektene av Microsofts spesielle engangs utbytteutbetaling, som vil drastisk redusere renteinntektene, sendte aksjen ned fem prosent i aksjehandelen.

Kilde: ITavisen

ADVARSEL:

Nettsted som driver svindel!!!

Det virker som følgende utsagn er hevet over enhver tvil etter omfattende undersøkelser og diskusjoner på internett:

SVINDEL ->> amigashop.co.uk <<- SVINDEL

Dette utsagnet tar undertegnede på seg det hele og fulle ansvar for!

Kilde: amigaworld.net /
#amigaworld

36% er pirat

36% av all software installert på datamaskiner i 2003 var piratkopier. Ifølge Business Software Alliance (BSA) ble det installert programvare for \$80 milliard i 2003, mens kun \$51 milliard var kjøpt lovlig. Dette førte til et tap på \$29 milliard i 2003.

BSAs talsmann i UK, Mike Newton, mener at piratkopiert programvare kommer til å bli mere utbredt etter som tiden går. BSA melder også at en reduksjon på 10% i prisene på programvare vil føre til 250.000 nye jobber i Europa. Dette melder The Register.

Nytt toppdomene: dott eu
Europa får sitt eget internett-toppdomene; .eu, slik amerikanerne har hatt sitt .com. Etter mange års snakk og arbeid i korridorene har Europa-parlamentet og Europarådet vedtatt å implementere landkode-toppdomenet .eu, skriver den danske avisen Jyllands-Posten.

Dermed vil alle borgere, myndigheter, organisasjoner og virksomheter i EU kunne registrere domenenavn under .eu.

Kilde: Nettavisen

.eu kommer ikke til Norge
Tidligere denne uken ble det kjent at .eu blir tilgjengelig som for europeiske nettsted. Men Nordmenn får ikke bruke domenet. Til tross for tidligere næringsminister Ansgar Gabrielsens fremstøt mot EUs it-kommissær Erkki Liikanen og diplomater ved Norges EU-ambassade, sier Kommisjonen nei til at norske nettsteder kan bruke det europeiske domenet.

Blant annet er det argumentert for at Norge er med i det indre marked gjennom EØS. Det har direktoratet for det indre marked ikke stilt seg negative til, ifølge Dagens Næringsliv.

Negative har derimot de ansvarlige vært, uten at det er kjent hva som egentlig ligger i begrunnelsen for avslaget.

Kilde: ITavisen

NAF drar på tur til Trondheim
Norsk amigaforening drar på en aldri så liten tur til Trondheim, mest for å besøke en kjenning vi har hatt kontakt med pr. IRC i mange år, men aldri truffet irl.

Så hvis du bor i nærheten av Trondheim, og lurer på hvordan vi som er kjent som alef og Omen^ på IRC amigakanalene på EFnet er irl (irl = in real life), så la høre fra deg på epost naf@naf.as så får vi sikkert til å treffe deg. Det kan jo hende at akkurat du har snakket med oss på IRC..(?)

Etter planen vil vi dra fra Mo i Rana fredag, 27. august og returnere søndag, 29. august. Gi lyd i fra deg, og vi tar kontakt!
Med vennlig hilsen
Norsk amigaforening

NAF grillfest avholdt
NAFs nå årlige grillfest ble avholdt lørdag 3. juli 2004. Totalt var vi 11 stk som deltok på dette årets grillfest. På bildet kan du se



årets yngste og eldste deltager, Natalie og Tommy. To personer måtte uheldigvis melde avbud da bilen deres havarerte før de kom seg helt til Mo i Rana.

På grillfesten ble det servert pølser, sommerkoteletter og lammelår med masse tilbehør. Erlend hadde med en venn han møtte, Bache, som Tommy stiftet godt bekjentskap med iløpet av kvelden. :)

Vi er meget fornøyd med årets grillfest, og vi ser frem til å gjenta dette til neste år!

Medlemsmøte i NAF
Norsk amigaforening inviterer til høstens første medlemsmøte. Alle medlemmer hjertelig velkomne. I motsetning til de siste par møtene, ber vi denne gangen om at medlemmer av NAF møter opp. Det vil si at møtet ikke er åpent for hvem som helst.
Sted: IRC #naf @ EFnet
Dato: Søndag, 5. september 2004 kl. 18:00

Styremedlemmer har møteplikt!
Vel møtt!

Solskogen 2004
Under følger resultatene av democompen for Amiga på Solskogen 2004:

1. ephidrena
"any one of these suckers"
70 points
2. boozoholics
"dance extravaganza"
68 points
3. nature
"democratic"
64 points
4. spaceballs
"Shameless"
37 points

Kilde: solskogen.demoscene.no

NAF sin epostserver online igjen
Norsk amigaforening sin epostserver er oppe igjen - for godt denne gangen håper vi. Derfor kan vi endelig gjeninnføre medlemstilbudet om gratis epostadresse til alle medlemmer av NAF.

Tilbudet gjelder foreløpig kun epostadresser med etternavn naf.as, det vil for eksempel si tommy@naf.as

Norsk amigaforening sin daglige ledelse forbeholder seg retten til å forkaste forslag til epostadresser uten å oppgi noen videre begrunnelse.

Brukergruppe med tilbud
En NAF brukergruppe som også hoster NAF sin epostserver, tilbyr følgende:

- webhosting
- shell
- hosting av epostdomener
- hosting av domener

Sjekk deres tilbud på deres (foreløpige) nettsted: <http://compunor.no>

Ovrraskelse fra oss
Man kan trygt si at vi (Tommy og Erlend) har en overraskelse i bakermet til amigafolk over det ganske land, og vi håper selvfølgelig at dette vil bli godt mottatt av så mange som mulig.

Forventet «avduking» for overraskelsen er rundt september måned.



Bilder fra svensk AOS4 party Svenskene holdt i likhet med mange andre såkalte AmigaOS4 prelease parties - altså sammenkomster for å feire ankomsten av preleasen til Amiga OS4.

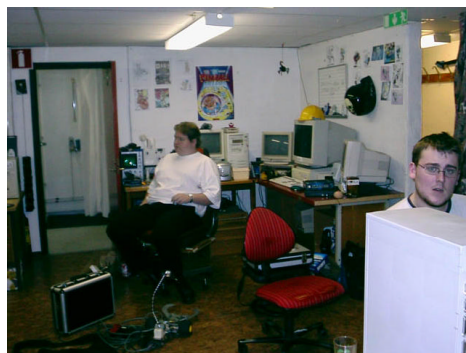
Magnus Wedin har vært så snill å sende oss disse bildene fra denne sammenkomsten.

Til venstre ser man hvordan AmigaOS4 kan settes opp på en uhyre fin måte.

De andre bilden viser hvordan man kan pynte opp med Boingballen både her og der. Den bilen som er avbildet der vant en intern konkurranse på festen, men det skal også sies at dette bidraget var det eneste.



Boinged bil



Boinged folk



Boinged kake

Sabrina Online by Eric W. Schwartz ©1996

"Backstory, Part I"

WHO IS THIS THOMAS OUT?

Well, that's what you MIGHT be asking.



http://www.coax.net/people/eric/sabrina.htm

THOMAS WOOLFE CREATED BY MICHAEL HIGAS (1996)

Reprodusert med tillatelse av Eric W. Schwartz

Er du som meg? Har du tonnevis av gamle disketter liggende? Disketter som er ødelagt, men som du ikke har giddet å kaste enda? I dagens samfunn er det så mye snakk om gjenbruk. Vi presenterer her en liten liste over mulige områder å gjenbruke dine gamle disketter:

* Disketten er en perfekt frisbee som flyr langt. Samle sammen noen venner og ha en "hvem-klarer-å-kaste-disketten-lengst" konkurranse. Vinneren stikker av med en haug ubrukelige disketter!

* Metalldekselet kan brukes som seddelklemme (kjekt når man skal imponere dama du holder på å sjekke opp)

* Hvis du har et bord som er ustødig, så kan du bruke disketter for å stabilisere bordet. Dette kan selvfølgelig også brukes for å gjøre bordet høyere.

* Hvis du har masse tålmodighet, så kan du bygge korthus med diskettene. Dette er særdeles fancy med fargede disketter. Husk å ta bilde av korthuset og send til webmaster@naf.as

* Bruk disketten din som underlag for glasset ditt i festlig lag.

* Lag "lappeteppe"! Lim diskettene sammen og heng på veggen. Denne kan også gis bort i gave. Pakk inn 100 ubrukelige disketter og en tube med lynlim. Gis til noen du er virkelig glad i.

Hvis du har andre gode forslag til hva du kan bruke diskettene til, send oss ditt forslag på webmaster@naf.as

Hvordan bruke floppyer...

Hva gjør man med alle de gamle floppydiskene? Erlend kurser oss litt...



Tekst: Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Amigaguiden tar en liten titt på historien bak diskettene, og hva man kan bruke alle de gamle diskettene man har liggende og flyte rundt om kring til. Floppy disk drive (FDD) ble oppfunnet av Alan Shugart, som jobbet for IBM, i 1967. De første



En gammel 5,25 tomms diskett

diskettstasjonene benyttet seg av 8"-disker (senere kalt "diskett" etterhvert som de ble mindre i størrelse). Den første versjonen av 8"-diskettene var READ-ONLY, og var ment til å brukes i IBM's mainframe computer systemer. Men disse ble raskt oppgradert slik at man kunne skrive til diskettene. Disse 8"-diskene utviklet seg over tid til 5.25"-diskettene som først ble brukt i en IBM Personal Computer i august 1981. Man kunne lagre 360Kb på disse 5.25"-diskettene. 5.25"-diskettene ble kalt for "floppy" på grunn av den veldig myke plast-konvolutt den var pakket inn i.

Rundt 1985 var utviklingen kommet så langt at 3.5"-diskettene var blitt utviklet. Disse var langt fra så myke som 5.25"-diskettene, noe som betydde et sikrere medium. På disse kunne man lagre opp mot 2Mb (avhengig av hvilket operativsystem man benyttet seg av). Det eksisterer to format, Double Density (DD) og High Density (HD). DD-diskettene kan man lagre opp til 1Mb data på, mens HD tar opp mot 2Mb. I senere tid er det kommet andre utgaver av disketter, en kort tid eksisterte det et format som støttet 2.88Mb, men dette ble en flopp og ble fort droppet. ZIP er jo også en form for diskett, men man kan lagre så mye data på disse at man kan vel egentlig kalle det for en disk. Er det dette vi kaller for "Circle of life"? ;)



En pakke floppydisketter

Unge og nett

Amigaguiden ser på unge og deres bruk av internett



Tekst: Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Hva får en voksen mann til å sjekke opp småjenter og gutter på internett? Hva får disse småjentene til å la seg lokke av tilbudene fra disse voksne? Hva får en 12-åring til å reise mange mil for å være sammen med en godt voksen mann som er 3-4 ganger så gammel som henne? Hva får småjenter til å utgi seg for å være over 16? Hva får småjentene til å ta imot kontantkort til mobiltelefonene sine i bytte for sex? Og hva i all verden får en voksen mann til å ville ha sex med noen som de forstår er langt under den seksuelle lavalder?

Fredag 16. januar 2004 ble en ung "dame" på en alder av 12 meldt savnet da hun ikke kom hjem etter en tur på butikken. Hun forlot hjemmet sitt i Tønsberg kl 18.30, og

ble observert på Oslo S kl 20.25-20.30 samme kveld. Politiet gjennomførte datamaskinen hennes, og kom frem til tre unge menn som hun hadde chattet med på Internett. Etter noen dager ble hun funnet sammen med to personer på 17 og 19 år som hun trolig hadde hatt kontakt med på internett. De to tenåringene ble sikket i henhold til straffelovens paragraf 2.16 om "å unndra umyndige fra sine foreldres omsorg".

Denne gangen gikk det, så vidt vi vet, godt. Men i fjor var det en jente under den seksuelle lavalderen som rømte fra sitt hjem i England, for å bo sammen med sin godt voksne nettkjæreste. Dette får jo meg til å lure på hva som får en voksen mann til å tenne på ei alt for ung jente. Man kan ikke komme med unnskyldninger som at "men hun var så voksen for alderen". Det spiller veldig liten rolle hvor voksen personen er, det som er viktig er hvor gammel hun faktisk er!

Natt til lørdag 17. januar ble to 18 år gamle svenske jenter meldt savnet i Sverige. Lørdags morgen ble bilen tilhørende jentene funnet ødelagt, men det var ingen spor av jentene. Rundt 14-tiden neste dag oppdaget en person to døde mennesker ett par hundre meter inn i skogen ved Båstad. Det viste seg å være likene av de savnede jentene. Det er antatt at jentene har møtt gjerningsmennene via chatt på

internett. Disse to jentene måtte bøte med livet, mens hun på 12 slapp unna med skrekken.

Det er mange alternativer når det kommer til chatting på internett. Man kan velge og vrake mellom ting som IRC, MSN, ICQ, sjekke/date-sider som spraydate, gaysir og så videre. I tillegg har man tjenester på SMS, noe som koster en formue å benytte seg av. Det er overhodet ingen form for kontroll over hvor gammel personene som bruker disse tjenestene er. Jeg kan f.eks utgi meg for å være en 17 år gammel gutt som kun er ute etter en liten flørt, mens jeg da faktisk er en god del år eldre. De jentene som blir sjekket opp av slike individer, forstår ikke hva som har skjedd før det er for sent. Før de vet ordet av det, så har de blitt lurt til å bytte seksuelle tjenester mot kontantkort til mobilen sin.

En journalist i Østfold brukte chattersider på nettet for å prøve å kartlegge hvor utbredt det var at små barn selger kroppen sin. Det var to jenter der som henvendte seg til gutter og menn som ville betale for sex med dem. Journalisten fikk fort tak i telefonnummeret deres, og ringte dem. Jenta var 16 år, og er fra Østfold en plass. "Vi skal ha 2000 kroner for å ha sex, og da gjør vi alt. Alt bortsett fra analsex, mener jeg." sier jenta til journalisten, uten at hun vet at samtalen blir tatt opp, og at det er en journalist hun snakket med. Det kommer frem at jentene helst vil selge sex til to kamerater slik at de begge kan være med samtidig, og at de begge kan tjene penger.



Internettet har et økende problem med antall nettsted med bamesex...

Britiske Robin Sprigg ble torsdag 5. februar dømt til ti års fengsel i Arizona i USA. Det skjedde etter at han prøvde å tilby en politimann i sivil, sex med en mindreårig.

Nå skal ikke jeg påstå at det er farlig å chatte med andre mennesker på internett. Men man må være klar over at noen er ute etter å lure andre. En undersøkelse fra USA viser at i tre av ti tilfeller av overgrep mot barn etter chatting, har overgriperen løyet om alder eller utseende. Gjennomsnittsalderen for offeret er 14 år, mens overgriperen er 35. Syv av 10 av barna har møtt den voksne mer enn én gang.

Hvis barnet ditt kommer hjem og forteller at de skal møte noen de har møtt på internett, så bør du som forelder være med på det første møtet. Det er så mye bedre at du er med, enn at det skal skje barnet ditt noe. Hvis barnet ditt har gaver som han eller hun ikke kan forklare, eller plutselig har penger som ikke kommer fra dere, så vær på vakt. Dette kan være et varselsignal om at noe er feil.

Det siste året har det vært en eksplosiv økning av websider med barnepornografisk innhold. Det var over 70% økning, og over halvparten av

barnepornografien er fra USA. Det er 17.016 registrerte nettsider med barnepornografisk innhold ifølge den italienske organisasjonen Regnbue-telefonen, som jobber for barns rettigheter.

I mai 2004 ble "Operasjon Enea" utført i Norge. Dette var en barneporno-razzia som førte til at nesten 200 personer ble anholdt av politiet. Det var Kripos som hadde gjort alt av forarbeid til denne operasjonen ved å etterforske og overvåke aktiviteter på internett. Kripos hadde skaffet seg nesten 250 navn på listen over mistenkte. Politii i samtlige politidistrikt jobbet med denne saken, og de gikk til "angrep" samtidig mot alle på listen. Aksjonen ble samkjørt med aksjoner i Sverige, Finland og Danmark. Av de 194 som ble pågrepet i Norge, har 114 av disse erkjent befatning med materiale som viser seksuelle overgrep mot barn.

Storbritannia's største ISP, British Telecom (BT), har gått til det steget å installere filtre som hindrer surfing etter barneporno. Systemet blir kalt "Cleanfeed", og vil sperre nettsteder med barneporno for BT's rundt en million brukere. Det er gruppen Internet Watch Foundation i samarbeid med det britiske innenriksdepartementet som bestemmer hvilke nettsteder som skal

«Det siste året
har det vært
en eksplosiv økning av
websider med
barnepornografisk
innhold...»

blokkeres. Kanskje dette er noe som de norske ISP'ene skulle vurdert!?

Undertegnede's anmodning til Amigaguiden's lesere er å si nei til barneporno! Tenk deg om to, og tre ganger før du går inn på nettsteder med barneporno. Og tenk deg om flere ganger før du går til det steget å tilbyr mindreårige penger i bytte mot sex! Hvis du er en av de som tenner på sex med mindreårige, kanskje du bør gjøre oss alle den tjenesten å oppsøke hjelp før det går ille. Hva om det var ditt barn?

20 år siden Commodore kjøpte Amiga!

Denne eposten som vi fant på internett, ble sendt den 24. august 1984 på en nyhetsgruppe.

Det vil si at det rundt regnet er akkurat 20 år siden Commodore kjøpte opp Amiga, som til å begynne med var et lite selvstendigs selskap som slet med å få finanser i orden for å markedsføre sin etterhvert så berømte maskin. Les selv:

COMMODORE TO BUY AMIGA
(from the Austin American Statesman, late last week sometimes)

West Chester, Pa (AP)

Commodore International Ltd. says it agreed to acquire Amiga Corp., a small maker of microcomputers that rival machines made by Apple Computer Inc.

Terms of the proposed purchase were not disclosed.

Amiga is a closely held firm based in Santa Clara, Calif. Commodore is the nation's leading producer of home computers.

Industry analysts said the acquisition would enable Commodore to introduce a personal computer with similar processing power and color graphics capabilities as Apple's Macintosh, but that costs less.

Two months ago Amiga unveiled its Macintosh-like computer at a price of \$1500, compared with the \$2,495 pricetag for the Macintosh.

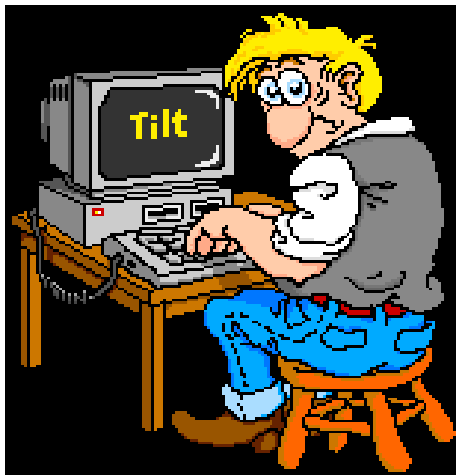
And last week Commodore's chief executive, Marshall Smith, said Commodore would soon introduce a small

high-performance computer like Macintosh for "well under \$1,000."

The Amiga computer and Macintosh employ 32-bit microprocessors, meaning they can manage 32 pieces of data simultaneously. Most other personal computers costing under \$1,500 use less powerful 8 and 16-bit processors.

Besides giving Commodore a quick entry into the market for 32-bit computers, Commodore's announcement also was seen as a competitive move against Atari Inc., another home-computer maker that was acquired in July by Commodore's former president, Jack Tramiel.

It had been widely reported that Tramiel also wants to market a Macintosh rival that sells for less than \$1,500.

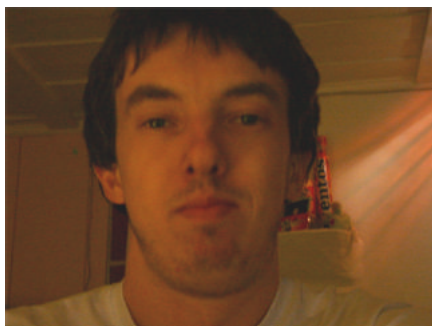


Tilt

Her er flere spilltester
i AG's spillspalte.

Om du synes spillene vi
tester er for gamle, skriv en test
av ditt favorittspill og send inn...

I vår GLSVV -skala (Grafikk, Lyd, Spillbarhet,
Variasjon og Vanskelighet) tar vi hensyn til at
spillene er 10-15 år gamle..



Tekst: Michal Bergseth
micbergs@start.no

I denne utgaven av Amigaguiden og TILT skal vi ta for oss en sjanger som var og er en meget populær sjanger for Amigaen. Dette er en gjennomgang av 4 av de beste Pinball spill for Amigaen. (..også kallt flipperspill. red.anm.)

Jeg tar for meg 3 fra Digital Illusions. Alle disse finnes for Amiga. Jeg har valgt å ta for meg Pinball Dreams, Pinball Fantasies og Pinball Illusions.

Pinball Dreams
Dette er et av de aller første "skikkelige" Pinball spillene som finnes. Pinball Dreams klarte å få Pinball bordet til å bli morsomt på tiden da Dreams faktisk var revolusjonerende på mange måter. Men som mange andre nye "spill", blei ikke denne en storselger. Det følger med 4 bord som man kan boltre seg på, men de er ikke så utrolig artige. Musikken i Pinball Dreams er derimot et kapittel for seg selv. Den er fantastisk.

+ Første gode Pinball spill
+ Meget god musikk
- Har litt lite variasjon
Pinball Fantasies
Etter at Pinball Dreams blei utgitt. Blei Digital Illusions så glad i sjangeren, at de like gjerne ga ut en oppfølger. Det vil si Pinball Fantasies. Dette må sies å være et av de mest populære Pinball spillene gjennom tidene. Spillet har fortsatt den glimrende musikken fra Dreams, men samtidig er grafikken piffet opp. Og det å spille Pinball på Amigaen i Fantasies er en drøm i forhold til i Dreams. Dette er et spill man aldri burde glemme. For dette fikk virkelig Pinball spillene for andre maskiner til å poffe opp

.
+ Veldig stor forbedring siden Dreams
+ God grafikk
+ God spillkvalitet
+ God musikk
+ Finnes for veldig mange plattformer

Pinball Illusions
Man skulle nesten tro at Digital Illusions fikk lei av Pinball, etter Fantasy hypen. Men nei. Pinball Illusions kom ut. Et AGA only spill, noe som betyr at bare A1200, A4000 og CD32 folk kan spille Pinball Illusions. Allikevel må jeg si at dette er det aller, aller beste Pinball spillet fra Digital Illusions. Hype kan være bra, men kvalitet er en

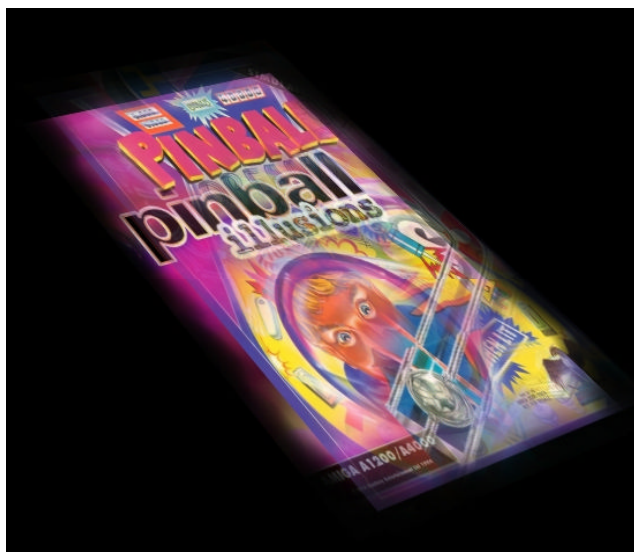
annenting. Eneste lille negative er at det kun har 3 brett, men dette klarer ikke å rakke ned. Introen til spillet er også bra gjennomført. Dette har alt som Fantasies har, pluss mer og meget god og klar grafikk. Utnytter AGA'en meget godt.

+ Det aller beste Pinball spillet fra D.I + Meget god grafikk og lyd + Spillet kan alltid tas frem uten at du kaster det for godt
- Spillet har kun 3 brett og kan bare spilles på AGA maskiner. Men slik fungerer utviklingen.

Konklusjon

Liker du Pinball og er lei av alle 3D Pinball spillene, eller rett og slett vil ha en skikkelig god nostalgisk aften. Så er det bare å ta frem potetgullet og colaen. Sette opp en prosjektor (om du har det), koble Amigaen til og spille Pinball. Dette er underholdende spill og mange kan delta. Jeg ville anbefalt Pinball Fantasies eller Pinball Illusions. Det er helt klart. Prøv du også, og jeg veit at du vil ha det gøy av å spille de aleine eller med venner. Pinball er det perfekte familie spillet også.

Litt om de forskjellige versjonene
Pinball Dreams fungerer fint på alle Amigaer. Pinball Fantasies kan kjøres på alle Amigaer, inkludert AGA og CD32 maskinger. Mens deres siste og beste tittel Pinball Illusions fungerer kun på AGA maskiner.



Slik ser spillet Pinball Illusions sin innpakning ut.
Bildet kan du se i farger i AG sin PDF-utgave som du kan bestille på www.naf.as/webshop

og sånt jeg har. Jeg håper oppdateringsmaterialet kommer snart, slik at man kan lagre dokumenter på en enkel diskett (Floppy-supporten snakker jeg om her da). Jeg har ikke mye kjennskap til å brenne CD i MakeCD, så der må jeg øve litt mer..

Programmer jeg har er Audio Evolution, SID4Amiga (spiller C64-musikk), Frodo - C64 emulator, FPSE Playstation-emulator (får snart PSX BIOSEN!), Demo-utgaven av AmigaWriter med PPC-patch, spillene Abe og KoboDeluxe foreløpig.

Systemet mitt funker ganske stabilt vil jeg si og opplever svært lite problemer. Derimot kan man få noen få feilmeldinger etter man har prøvd å kjøre programmer som ikke har vært kompilert for OS4. F.eks kan det da komme noen små lese/skrivefeil-meldinger, men disse er forsvunnet når man har restartet og unngått å bruke programmer som egentlig er utviklet for Classic Amiga.som er mer eller mindre avhengig av custom-chippene..

Jeg beklager at det ikke blir mye tid til å fortelle så mye om systemet mitt. Jeg har skrevet en reportasje som ligger i harddisken, under Notepad, og må vente på å få det overført med bilder. Jeg planlegger allerede i slutten av august å koble meg opp mot internett med bredbånd, så det skal bli kult! Til da får du lese dette..

Min AmigaOne

Vår stadig ivrige medarbeider Helge forteller om sin AmigaOne, nå med Amiga OS4...



Tekst: Helge Kvalheim
helge@naf.as

Workbench-programmet. Slik ser det ut...

AmigaOS 4.0 (V50.33) CPU: IBM PowerPC 750 FX (G3) Memory: 131 Video, 120 SDRAM, 920 Virtual

Jepp, sånn har jeg altså konfigurert det:) Systemet mitt er forbløffende rask og stabilt på min 933Mhz AmigaOne G3-XE. Jeg har 16-bit HIFI Stereo++ lyd i 48Khz med EMU10KX-driverer for min SB Live! lydkort, og lydkvaliteten er fantastisk bra! Jeg skal gå mer i detaljer bak programmer

Jeg har en foreløpig kort OS4-reportasje av systemet mitt. Jeg fikk CDen i posten 18.juni. Så langt er jeg mektig imponert over systemet. Det har blitt nok en reinstallasjon og en del dypere konfigureringer, spesielt i MUI/GUI (som jeg senere skal vise bilder av). Oppsettet mitt er i skrivende stund en 16-bit Workbench med 1280x960 punkter, som jeg går utifra er det mest brukte oppløsning i dette systemet...

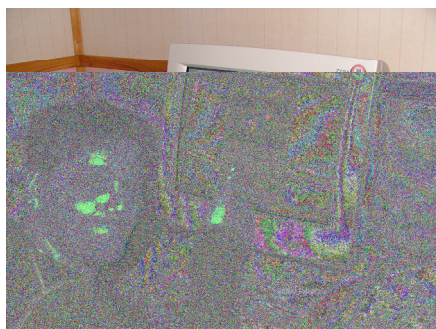
Å installere UBoot V1.0 var ikke akkurat det enkleste, men jeg fikk god hjelp fra Morten Jørgensen. Installasjonen av Pre-versjonen OS4 var derimot rene barnematen! Man bare trengte å følge installasjonsguiden, og resten gikk greit av seg selv! Jeg har også rukket å legge inn min egen tittellinje ved å konfigurere det i



Amiga Inc. oppkjøpt

KMOS er i vinden og vil ha mere enn AmigaOS:

Garry Hare har gjort enda et kjøp...



Tekst: Tommy Rølvåg Strand
tommy@amigaguiden.info

KMOS har kjøpt resten av Amiga Inc Til alles store forbauselse kom denne nyheten på nett, søndag 25. juli 2004:

(sitat: Nicolas Mendoza, polarboing.com)

Under talen til Garry Hare, leder for KMOS ble det kjent at de har kjøpt opp Amiga Inc og finske Capacity Networks. En god del andre interessante spørsmål ble besvart i etterkant.

T-skjortene som ble lovet når man ble medlem av Club Amiga skal ha blitt trykket i går. Garry Hare sier at de vil konsentrere seg om AmigaDE. De har omtrent 24 ansatte der halvparten er fast ansatt, de vil i løpet av året ansatte ca. 12 til. På svar om skrivebords-OS (OS4) sier han "et bra OS må være lett raskt og robust og må

mest effektiv i forhold til størrelsen, og vil nok være et godt utgangspunkt å starte utviklingen med.

En av grunnene til at KMOS overtok Amiga Inc er også at fremtidens marked fremdeles vil være dominerende av varemerker, og han sier at Amiga er det varemerket de vil markedsføre sine produkter med. Grunnen til dette sier han at "Amiga" er kjent for å ha en meget supportiv brukergruppe og står for kvaliteter som hjelpsomhet, robust nettverk av folk, gode utviklere og designere og ikke minst for et meget godt miljø av folk som samles rundt et felles mål.

Amigaguidens kommentar

Er dette bra eller dårlig nytt? Noen vil si at det er bra at ting skjer, andre vil si at det er dårlig nytt at Amiga nok en gang bytter eierskap. Atter andre vil nok henge seg på hylekoret og rope ut at dette er begynnelsen på slutten. Til tross for enkeltes negative vinkling på dette, så må nok Amigaguiden slutte seg til det store flertallet sin mening på følgende vis: Mr. Garry Hare, som leder firmaet KMOS Inc. - Amiga Inc. sine nye eiere, virker som en meget oppegående person og attpåtil en person som - etter det man "lese" ut fra handlingene og ytringene sine så langt - absolutt "har noe i skallen". Mr. Garry Hare virker definitivt som en mann som til rett tid og på rett sted vil lede Amiga inn i en ny og ærerik framtid, en framtid som vil være til gjensidig glede for både oss amigafreaker og for Amiga som helhet.

virke på små enheter såvel som store, slik som OS4".

Finske Capacity Networks driver med lagring og overføring av data basert på avanserte algoritmer og er kjøpt som ledd i å få gode overføringsteknologi mellom mobile enheter og hjemmetjenere.

(sitat slutt)

KMOS sine planer

Men hva er KMOS sine planer for Amiga? KMOS sin sjef, Mr. Garry Hare, sier i sin tale ved Amiwest 2004 at fremtiden vil inneholde en mer distribuert modell av internett, spesielt vil en ny generasjon trådløse enheter dukke opp. De egenskapene som er felles ved disse produktene er at de alle vil kunne lagre noe, de vil alle ha behov for å kjøre et program som er GUI mot brukeren og de vil alle ha behov for å koble seg mot hverandre og mot internett.

Et av problemene alle disse ulike enhetene møter, er at de ser ut til å kjøre vidt forskjellige styreprogram, noe som fører til et meget fragmentert marked bestående av masse forskjellige styreprogram, og verken disse eller programmene som kjører på disse systemene ser ut til å kunne interkommunikere, verken med andre systemer eller med andre systemer sine program. Det vil si er at det som trenges er et OS (operativsystem). Og Mr. Garry Hare sier at AmigaOS er det operativsystemet som er mest robust, minst i størrelse og



Sjef for KMOS som eier Amiga Inc.:

Mr. Garry Hare

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...

Another fine day @ #amigaguiden



[23:58:23] <@alef> hm ja
 [23:58:34] <+toddl[]> jepp
 [23:58:39] <@alef> hepp toddl[]
 [23:58:40] <StarKid> ja
 [23:58:41] <@alef> wb
 [23:58:43] <+toddl[]> alef
 [23:58:46] <+toddl[]> forklar meg en ting
 [23:58:47] <@alef> hepp StarKid
 [23:58:48] <@alef> ja?
 [23:59:00] <+toddl[]> du kjenner til historien om haren og skilpadden
 [23:59:04] <@alef> ja?
 [23:59:06] <zorgolth> hehe
 [23:59:08] <+toddl[]> jau
 [23:59:22] <+toddl[]> hvis vi sier at haren løper ti ganger fortere enn skilpadden
 [23:59:28] <+toddl[]> og at han starter ti meter bak
 [23:59:36] <@alef> hihi dette er noe muffens med :D
 [23:59:41] <StarKid> hepp Alef og alle andre
 [23:59:41] <@alef> but go on :D
 [23:59:47] <@alef> hepp zorgolth
 [23:59:52] <StarKid> Alef menar jag
 [23:59:55] <+toddl[]> hvem vinner, hvis begge løper med konstant hastighet?
 [00:00:00] <zorgolth> morn alef
 [00:00:17] <@alef> spørs jo hvor langt de skal løpe da, toddl[]
 [00:00:22] <+toddl[]> ok, si 400 meter
 [00:00:23] <Espen> *raaaaaap*
 [00:00:29] <@alef> i samme retningen?
 [00:00:31] <@alef> hepp Espen
 [00:00:35] <+toddl[]> ja, seff
 [00:00:47] <Espen> alef!! :)
 [00:00:48] <@alef> da vil jeg tro at haren vinner?
 [00:00:53] <+toddl[]> er du sikker på det?
 [00:00:59] <@alef> correct me if I am wrong
 [00:01:07] <@alef> nei siden det er du som spør toddl[]
 [00:01:13] <+toddl[]> ok..
 [00:01:24] <+toddl[]> haren løper ti meter
 [00:01:30] <+toddl[]> hvor langt er skilpadden kommet da?

[00:01:41] <zorgolth> en halv
 [00:01:43] <@alef> 1 meter
 [00:01:54] <+toddl[]> ok, og hvor lang avstand er det mellom dem nå?
 [00:01:58] <@alef> 9 meter
 [00:02:03] <+toddl[]> å?
 [00:02:07] <zorgolth> jah
 [00:02:10] <@alef> hm sorry
 [00:02:12] <@alef> 19 meter
 [00:02:17] <@alef> hm *tenke*
 [00:02:22] <zorgolth> 10 minus 9 = 1
 [00:02:24] <@alef> 19 meter
 [00:02:28] <zorgolth> 1
 [00:02:28] <zorgolth> 2
 [00:02:32] <@alef> 19 meter!
 [00:02:41] <+toddl[]> ifølge mine beregninger skal haren nå befinne seg på skilpaddens startstrekk
 [00:02:48] <+toddl[]> og skilpadden en meter foran den
 [00:02:55] <zorgolth> hvorfor det?
 [00:02:56] <@alef> hm sorry
 [00:03:07] <@alef> jeg byttet om på haren og skilpadden :D:D:D LOL
 [00:03:16] <@alef> du har seff rett toddl[]
 [00:03:18] <+toddl[]> fordi haren starter ti meter bak skilpadden
 [00:03:23] <zorgolth> å lol
 [00:03:30] <zorgolth> jajja
 [00:03:32] <+toddl[]> ok, så langt er alle med
 [00:03:38] <zorgolth> jah
 [00:03:39] <@alef> ok toddl[] alle untatt Espen
 [00:03:40] <zorgolth> klart
 [00:03:40] <@alef> :D
 [00:03:42] <+toddl[]> men haren løper enda 1 meter
 [00:03:48] <+toddl[]> hvor er skilpadden nå?
 [00:04:00] <zorgolth> samme plass som haren
 [00:04:06] <@alef> 90 cm unna haren?
 [00:04:10] <+toddl[]> skilpadden løper også, vet dere
 [00:04:15] <zorgolth> jaja
 [00:04:31] <+toddl[]> med en tidel av

hastigheten
 [00:04:42] <zorgolth> nie skilpadda spreng ikke.... han går
 [00:04:45] <zorgolth> *nei
 [00:04:56] <+toddl[]> forflytter seg da
 [00:05:02] <zorgolth> jaja
 [00:05:06] <@alef> ok haren løper 10 meter til i tillegg til de første 10, da forflytter skilpadden seg 2 meter
 [00:05:14] <zorgolth> jah
 [00:05:21] <+toddl[]> alef: haren løper EN metertil
 [00:05:26] <+toddl[]> ta en ting av gangen nå
 [00:05:39] <@alef> altså haren er 10 meter foran startstreken, skilpadden,.....hm en ting i gangen ok
 [00:05:49] <@alef> ødela jeg moroa nå ? :D
 [00:05:53] <zorgolth> hehe
 [00:05:55] <+toddl[]> nei
 [00:05:56] <zorgolth> vetshe
 [00:06:00] <@alef> hihi
 [00:06:01] <+toddl[]> det skjer en del ting før vi kommer dit
 [00:06:03] <@alef> fortsett toddl[]
 [00:06:04] <zorgolth> hakke peiling
 [00:06:05] <zorgolth> ok
 [00:06:14] <+toddl[]> altså, haren løp 1 meter
 [00:06:22] <+toddl[]> på samme tiden løp skilpadden hvor langt?
 [00:06:24] <@alef> hurr toddl[] go on "som i eventyret så sovner haren" LOL
 [00:06:31] <zorgolth> ehhe
 [00:06:32] <zorgolth> hehe
 [00:06:34] <@alef> 10 cm toddl[]?
 [00:06:37] <+toddl[]> 10 cm
 [00:06:45] <@alef> ja?
 [00:06:47] <+toddl[]> hva skjer i løpet av de neste 10cm som haren løper?
 [00:06:55] <@alef> haren sovnet? ROFL
 [00:06:56] <+toddl[]> (10cm er riktig, seff)
 [00:06:59] <zorgolth> da går skilpadden
 [00:07:00] <@alef> OMG LOL
 [00:07:12] <@alef> ROFL ROFL ROFL
 [00:07:21] <@alef> JESUS JEG FALLER SMART

: vår gale verden

PÅ GULVET

[00:07:27] <zorgolth> hehe
[00:07:28] <+toddl[]> :)
[00:07:28] <@alef> ok toddl[] go on!
[00:07:47] <+toddl[]> vel, haren løper 10cm til, og hvor er skilpadden da?
[00:07:48] <zorgolth> har du fasiten i handa alef?
[00:07:53] <@alef> nei zorgolth?
[00:08:02] <@alef> hm toddl[]? 1 cm=?
[00:08:06] <+toddl[]> jepp
[00:08:06] <@alef> ah hvor?
[00:08:09] <@alef> hm ÆtenkeÆ
[00:08:16] <+toddl[]> stemmer
[00:08:33] <+toddl[]> og så, i løpet av den neste centimeteren som haren forflytter seg...
[00:08:34] <@alef> 1 meter + 10 cm + 1 cm er skilpadda kommet
[00:08:43] <+toddl[]> hvor langt kommer skilpadden da?
[00:09:05] <zorgolth> 4.5 mm
[00:09:11] <+toddl[]> nei
[00:09:12] <@alef> - 10 meter + 10 meter + 1 meter + 10 cm er haren kommet
[00:09:31] <+toddl[]> alef: stemmer
[00:09:38] <+toddl[]> ser du poenget?
[00:09:45] <@alef> skilpadda er kommet 111 cm ok haren er kommet 110 cm
[00:10:06] <+toddl[]> når haren kommer til 111cm, er skilpadden kommet til 111,1cm
[00:10:10] <@alef> hm nei jeg ser ikke poenget enda
[00:10:15] <+toddl[]> når haren kommer til 111,10cm, er skilpadden kommet til 111,11cm
[00:10:18] <zorgolth> nei ikke eg heller
[00:10:26] <+toddl[]> når haren kommer til 111,110cm, er skilpadden kommet til 111,111cm
[00:10:32] <+toddl[]> når haren kommer til 111,1110cm, er skilpadden kommet til 111,1111cm
[00:10:34] <@alef> joda dette ser ut som en sånn berømt grenseverdi
[00:10:46] <+toddl[]> haren klarer aldri å ta den helt igjen
[00:10:50] <+toddl[]> uansett hvor langt de løper
[00:10:53] <zorgolth> joda...
[00:10:54] <@alef> tull
[00:10:58] <zorgolth> du ska sjå'
[00:11:01] <@alef> dette er humbug
[00:11:08] <Amigaguy> uææææ
[00:11:09] <@alef> fordi dette er gal måte å regne på :D
[00:11:10] <@alef> LOL
[00:11:12] <zorgolth> enn vis haren får plutselig turbofart?
[00:11:14] <Amigaguy> galhinger
[00:11:15] <Amigaguy> :)
[00:11:16] <@alef> ROFL

[00:11:22] <@alef> ROFL @ zorgolth
[00:11:33] <@alef> toddl[]: din luring.
[00:11:36] <+toddl[]> men vi kommer til et lite problem her
[00:11:37] <zorgolth> da går han färi :P
[00:11:42] <+toddl[]> fordi..
[00:11:49] <@alef> fordi haren sovner
[00:11:51] <@alef> ROFL
[00:11:52] <+toddl[]> hva må du gjøre før du kan løpe 110cm?
[00:11:55] <@alef> LOL
[00:12:05] <Amigaguy> når haren har sprunget 400 meter så har skilpadden sprunget 40... dvs at haren har kommet 390 meter over startstreken... og skilpadden 40 meter
[00:12:05] <@alef> huh?
[00:12:08] <Amigaguy> det er min teori
[00:12:20] <@alef> nettopp Amigaguy, men vær nå med på leken da vel!
[00:12:21] <zorgolth> heheh
[00:12:25] <zorgolth> fin teori
[00:12:30] <+toddl[]> før du kan løpe 110cm må du ha løpt 55cm, enig?
[00:12:30] <zorgolth> hehe
[00:12:39] <Amigaguy> well... følger ikke med på leken... ble bare svimmel av all matten her
[00:12:39] <Amigaguy> :)
[00:12:40] <@alef> ja og så bortetter toddl[]
[00:12:56] <+toddl[]> ja, og for å løpe 55, så må du først løpe 27,5 osv
[00:12:59] <@alef> Amigaguy: jupp matte er ikke for svimlinger :D
[00:13:04] <@alef> nettopp toddl[]
[00:13:08] <+toddl[]> og nedover og nedover, så egentlig kommer du aldri i gang
[00:13:10] <Amigaguy> eneste jeg kan er å telle harddisker
[00:13:16] <+toddl[]> derfor kan det heller ikke være noe løp
[00:13:18] <Amigaguy> og telt 21 stykk nu...
[00:13:19] <@alef> ROFL at all
[00:13:27] <@alef> ROFL toddl[]!!!!
[00:13:30] <Amigaguy> og 34-21 = 13 diskertil har jeg plass til
[00:13:42] <zorgolth> ikke verst Amigaguy
[00:13:45] <zorgolth> *stolt*
[00:13:58] <@alef> så dET er beviset på at eventyret "hamen og skilpadden" er just et EVENTYR toddl[]? :D:D
[00:13:59] <Amigaguy> <- dyktig å regne harddisker
[00:13:59] <@alef> lol
[00:14:08] <zorgolth> jeje
[00:14:11] <@alef> det vAR aldri noe løp
[00:14:12] <@alef> haha
[00:14:13] <+toddl[]> alef: det forklarer hvorfor haren EGENTLIG tapte
[00:14:22] <zorgolth> jah

[00:14:28] <+toddl[]> og, ja, hele greia var oppspinn fordi de kom aldri i gang
[00:14:32] <zorgolth> haren fikk bensinstopp
[00:14:33] <@alef> fatagnuz: wb
[00:14:38] <@alef> haren fikk motorstopp
[00:14:43] <zorgolth> jah
[00:14:43] <zorgolth> jah
[00:14:46] <zorgolth> kanskje det
[00:14:48] <@alef> hihi
[00:14:52] <zorgolth> turboen røk etterhvert
[00:14:54] <zorgolth> :P
[00:14:58] <@alef> nei nå ble dette for gale
[00:15:06] * @alef må ha vann - poff gone
[00:15:27] <+toddl[]> alef: all logikken jeg presenterte for dere i kveld er selvsagt bare tullball, fordi summen av flere uendelige rekker kan være endelig
[00:15:44] <@alef> nettopp toddl[]
[00:15:55] <+toddl[]> alef: men det gir mye mening hvis du ikke tenker på akkurat det

DATABASE RESEARCH GROUP - UC BERKELEY



Yet another
fine day @ #amigaguiden

[21:08:27] <@alef> vår lokale avis:
<http://www.ranablad.no/>
[21:08:34] <@alef> (tidning)
[21:08:39] <@alef> så kan dere lære norsk :D
[21:08:45] <@Wed> lol
[21:09:06] <Starkid> jag föredrar ock lära mig från Amigaguiden
[21:09:53] <@Wed> Rana har ju en internationell tidning

Amiga og 2 gfx-kort

Pål Cato tester en LCD-skjerm på Amiga
og prøver om Amiga takler to gfx-kort samtidig...



Tekst: Pål Cato Ovesen
lompadia@hotmail.com

Som alle andre har også jeg drømt om en stor feit lcd skjerm til min Amiga - lcd skjermer har faktisk begynt å komme ned i en vettig pris som gjør det mulig for folk med en relativ tynn pengebok å sniffe litt på tilbudene. Planen min var opprinnelig at jeg skulle bruke min gamle 17" crt skerm som vanlig og kun kjøpe en 15" lcd skjerm for å kunne kjøre spill og demoer via en intern scandoublers.

Tanken var at jeg kanskje også kunne kjøre to grafikkort og to skjermer samtidig - mitt voodoo 3 på crt skjermen og et gvp spectrum på lcd skjermen via scandoublers'n i doc'en til picasso 96 står det jo tydelig at programmet takler

flere grafikkort samtidig - dette burde da virke helt greit .. Eller ?

Når dagen for oppkoblingen kom var jo installering av et ekstra kort, programvaren og skjermen såre enkel. Etter å ha satt opp en del nye screenmodes som passet frekvensene for det lcd skjermen taklet var det kun en enkel restart som skulle til for at gvp kortet var aktivert. Siden gvp kortet har en gjennomgang får man også opp early boot menu i 31KHz på lcd'n - snadder :)

Litt verre ble det når jeg valgte å kjøre workbench på crt'n og f.eks Directory Opus på lcd'n , det som skjedde var at når crt skjermen hadde bilde forsvant bildet på lcd skjermen og omvendt. Rett og slett ikke noen særlig oppløftende situasjon. Etter å ha sendt en mail til Tobias Abt - en av dem som har laget picasso 96 kom svaret kjapt og enkelt: Intuition kan kun holde EN skjerm åpen omgangen - man kan da ikke ha bilde på begge skjermene samtidig via grafikkort og f.eks. føre pekeren ut av den ene og inn på den andre - noe som en pc kan.

Amigaen med begge grafikk kortene virker selvsagt helt greit, men fordelene med to skjermer samtidig blir jo da heller veldig, veldig liten.

Nå finnes det jo en hel del skjermer med flere innganger og konfigurasjoner, så det

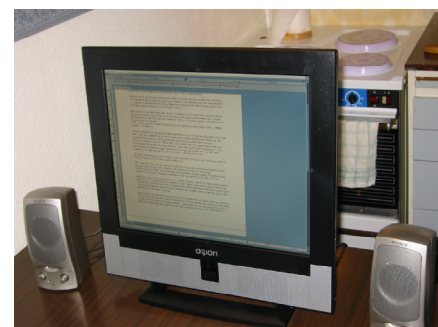
jeg gjorde var at jeg heller kjøpte en 17" lcd skjerm med en vanlig vga tilkobling, scart, s-video, audio left/right, video, direkte stereo inngang fra lyd kortet og med en tv tuner og innebygde høyttalere med fjernkontroll for 5150,- ink mva.

Skjermen har en helt greit forståelig on screen display med en umasse justeringsmuligheter for lyd og bilde. Foruten teletext har den også nicam stereo og en passe liten fjernkontroll - batteriene til denne fulgte faktisk også med. Det eneste som ikke fulgte med og som absolutt skulle ha vært med var vga kablen, denne fikk jeg gratis med skjermen fra Exit data i Tromsø.

Denne skjermen takler en oppløsning opp til 1280x1024 og selve skjermen kommer fra Samsung selv om den faktisk heter Orion. Å sette denne skjermen opp mot p96 å få den til å virke ellers var ingen problem - det eneste du må passe på er at frekvensene ikke overstiger det skjermen tåler. Alle slike opplysninger står i de fleste instruksjonsbøker som følger med en skjerm. Denne justeringen må man selvfølgelig også gjøre selv om man har en crt monitor.

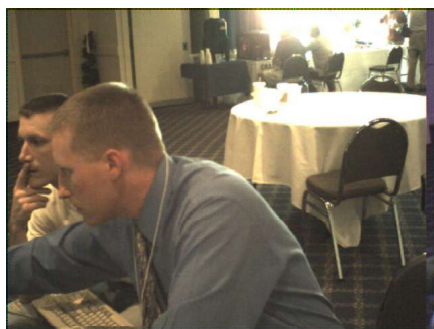
For dere andre som tenker å gjøre en slik investering har jeg et lite tips: Kjøp et video konverter kort som dere setter i video spore i maskin og en s-video kabel. Du får da opp skjerm bildet som internbrikkene i maskinen lager, det vil f.eks. si early boot menu, demoer, spill og programmer. Det eneste du da gjør er å skifte mellom hvilken inngang du vil bruke på skjermen via fjernkontrollen eller knappene direkte på skjermen. De fleste video kort har s-video, composit og en 23 pins rgb utgang - disse enkle kortene trenger ikke programvare så de virker med en gang maskinen blir påslått.

Kan man ønske seg mer til en classic Amiga?



Amiwest 2004

Amigaguidens korrespondent i USA har gitt oss denne statusrapporten fra datamessen Amiwest 2004 i Sacramento...



Tekst: Paul R. Rezendes
rezendes@cox.net

Jeg har i mange år ønsket å besøke nok en amigarelatert begivenhet, men jobben har alltid kommet i veien for at jeg skulle komme meg til en. I år fant jeg ut at jeg kunne dra til Amiwest og samtidig ta en fin liten ferie. Kort tid etter kunngjøringen av showet spurte jeg Bill Buck fra Genesi om jeg kunne delta og demonstrere Pegasos II og den sist tilgjengelige versjonen av MorphOS 1.4.2, noe som han lykkelig aksepterte.

Siden dette showet var mitt første siden Commodore sin periode var over, var jeg spent og visste ikke hva jeg kunne forvente. Jeg var om mulig enda mer spent fordi jeg var en offisiell el av showet med en stand og et fullt ferdig produkt å vise frem, nemlig mitt personlige Pegasos II G4 system. Jeg startet å planlegge og fant ut at jeg kunne behøve litt hjelp. Steve Hodges, som også er en bruker

og vi ble kjent med hverandre gjennom utveksling av epost og prating på IRC. Alt falt rett på plass.

Showet var satt opp til å starte lørdag kl. 10:00, så jeg ankom Sacramento sent fredag kveld. Jeg fant Steve på parkeringsplassen til hotell Clarion, og han sa at vi hadde noen timer å slå i hjel før vi kunne bringe inn og sette opp utstyret. Noen få timer senere var vi i gallerirommet med fullt av esker som var utpakket og med kabler over alt. Etter kort tid var alt oppe og kjøre, og det så som alltid bra ut, så vi ryddet opp og tok kveld.

Den første dagen av showet gikk veldig bra. Trist nok var det ikke så veldig mange besøkende tilstede. Dette gav meg imidlertid sjansen til å se meg rundt og ta bilder og se på de forskjellige systemene med AmigaOne, som alle hadde prerelease-versjonen av OS4 installert. Jeg var fomøyd med å konstatere at OS4 så veldig flott ut. Det hadde følelsen man har med classic Amiga, men med Picasso96 enda kjørende i 680X0 basert versjon, så sinket det systemet merkbart. Jeg gikk gjennom noen av applikasjonene og prefs-programmene for å se hvordan det virket til sammenligning med mitt system som kjørte MorphOS. Det går seg fint til, men MorphOS ser enda ut til å være mye mer stabilt og har bedre fart og kompatibilitet med klassiske applikasjoner. Siden dette var kun en prerelease av OS4 forsto jeg at ting ville bli bedre etter at hovedversjonen blir sluppet.

av Pegasos II, var villig til å gi meg en handsrekning. At han bor i Sacramento (...hvor showet ble holdt... - red. anm.) var til enorm hjelp. Han fikk virkelig sydd dette sammen for oss og fikk i orden alle reservasjonene.

De neste månedene fikk Steve og jeg kontakt med forskjellige utviklere av MorphOS og samlet sammen noe fantastisk software for å vise frem, vi fant ut hvordan vi skulle vise alt,



«Mr. Hardware» Jens Schonfeldt

Borte på SACC klubb-standen så jeg flere forskjellige maskinvaregjenstander til salgs. De hadde en pen Amiga 1000 komplett i den originale esken, noen få Amiga 500 system i esker, monitører, driver, kabler, alt i alt et tonn av flott, gammel maskinvare til veldig gode priser. Ved siden av var Mr. Hardware sitt bord med masse flott utstyr inkludert en demomaskin av AmigaOne med OS4 på skjermen. Ved en nærmere titt hadde han en masse maskinvare fra Individual Computers til salgs og til min overraskelse kom Jens selv og snakket om sine saker (Jens Schonfeldt – red. anm.) Han hadde en prototype av det kommende Catweasel MK4 PCI kortet sitt. Jeg må si at det kortet har kommet langt. Det er veldig lite og ser ut som et profesjonelt kort. Jeg kan ikke vente med å se den endelige salgsversjonen når den blir ferdig. En annen overraskelse fra Mr. Hardware var en preproduksjon av Micro ATX AmigaOne kortet som virket fullt ut. Det var løst, men de koblet det opp senere uti showet. Grasshopper var også der og solgte og viste sin siste versjon av PageStream, Creative Computer hadde en system med Toaster 3 oppe og gå på en x86-boks og viste programmets styrke, og det var også en stand som viste frem den siste versjonen av Amiga Forever. Virkelig masse flotte saker!

Da flere folk startet å komme inn til showet flyttet jeg tilbake til min stand hvor jeg forble resten av kvelden. Jeg fikk noen flotte mann-til-mann samtaler med noen amigabrukere som ikke hadde hatt sjansen til å se MorphOS i aksjon. Det ga meg en god følelse å se og høre de positive reaksjonene og komplimentene de hadde for systemet. Mange hadde ingen idé om at det var amigakompatibelt og så likt med Amiga som det sannelig er. Vi hadde muligheten å vise frem den kommende versjonen med FroggerNG, som er helt fantastisk. Man kan nå gi den skins, og den har en helt komplett ny GUI. Vi viste også frem Papyrus Office Beta, flere ulike klassiske applikasjoner, noen freeware porter av program og selve maskinvaren.

På slutten av den første dagen hadde vi til tross for lave besøkstall gjort et godt førsteinntrykk. Flere "die hard" amigabrukere var nå overbevist om at MorphOS var blitt et gyldig alternativ til classic Amiga og de kunne fremdeles ha den samme følelsen og det elskede utseendet som ved å bruke den "virkelige greien". Vi gjorde en god jobb!



Showet var slutt for dagen og jeg gikk rett over til banketten. Jeg bestemte meg for ikke å delta, fordi det var informasjon å hente på web direkte fra den, så jeg fikk sjansen til å lese alt om hva som skjedde etter at det var over. Sjøkket var at enda en gang er Amiga Inc blitt solgt. KMOS har nå ansvaret for alt med Amiga. Er dette en bra ting? Bare tiden vil vise.

Dag to av showet var mye lik den første. Utviklele viste fra hva de hadde å tilby, og jeg gikk ikke like mye rundt omkring som jeg gjorde lørdag. Jeg måtte dra tidlig for å klare en lang kjøretur hjem, og jeg ville samtidig at Genesi standen fikk masse omtale og masse demonstrasjoner å tilby folk. Jeg gjorde nettopp det, og viste en masse mere av maskinen og fikk til og med noen brukere til

Pegasos sitt nettsted og fikk all informasjon for å plassere en ordre for et system. Idet jeg pakket ned og så tilbake, ville jeg takke alle som møtte fram. Jeg skulle tro at et show som Amiwest ville ha en masse flere besøkende. Det hadde det ikke. Med to spillernye løsninger på maskinvaresiden kan vi i alle fall begynne å se flere brukere komme tilbake. Jeg ser frem til neste år, og håper jeg kan være med på Amiwest da også.

Norsk oversettelse:
Tommy Rølvåg Strand

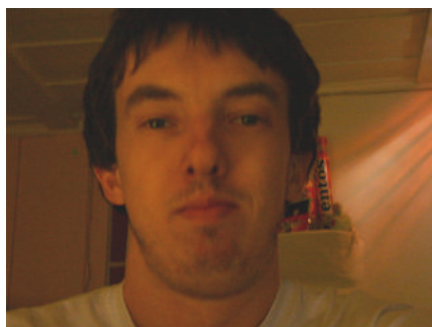
Amigaguiden would like to give thanks to Mr. Rezendes for this great article...

nybegynner. Dette skyldes i at det er noen feil i manualen som gjør at du kan stå fast. Samme med SCSIconfig programmet, som lar deg installere MorphOS på din HD. Men om du bare ignorerer partisjons størrelse tallene. Så går det greit. Mer info om hvordan installere MorphOS. Finner du på www.amigaworld.org

MorphOS v1.4

Hva kan MorphOS stille opp med sammen med en PegasosII?

Michal Bergseth tester sitt oppsett for Amigaguiden...



Tekst: Michal Bergseth
micbergs@start.no

MorphOS. Jeg hadde allerede klart å investere i ny 120GB HD, 256MB DDR TwinMOS brikke, DVD spiller og et Chieftec Micro ATX tower. Så var det bare å pakke alt ut og installere MorphOS som fulgte med.

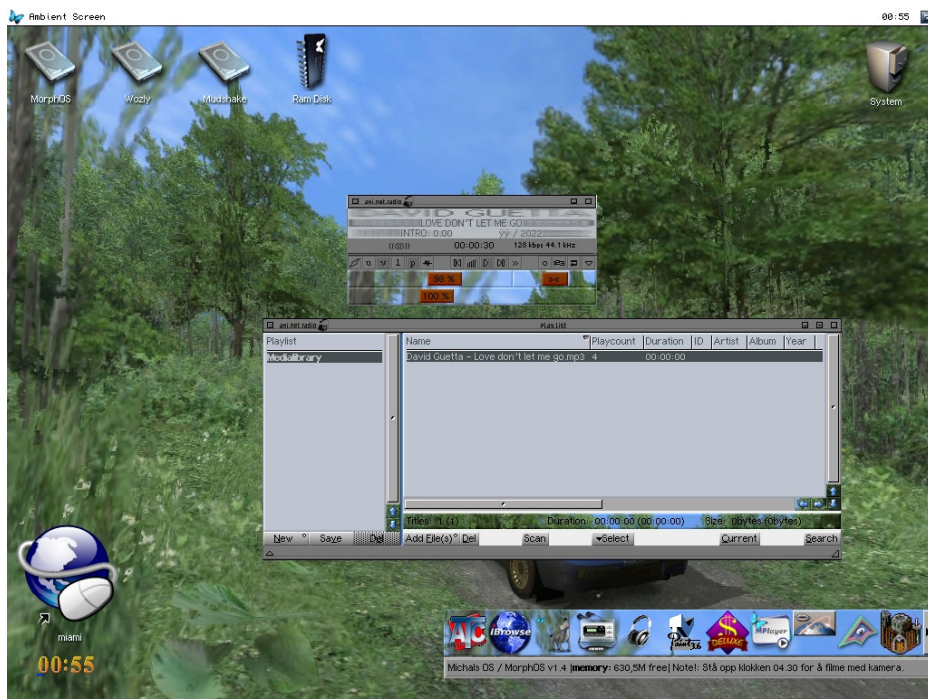
Det første man legger til, om man ikke er så veldig inni ting. Er at MorphOS er litt tungvint å installere om du er en absolutt

Etter å ha gjort alt ferdig. Så omstarter du og det første inntrykket jeg fikk var at MorphOS er lynkjapt. Nå vil jeg ikke sammenligne med noen andre OS, men MorphOS booter faktisk opp etter 4-5 sekunder. Jeg vil faktisk tørre å påstå at MorphOS er et av verdens kjappeste OS. Dette avhenger også av hva slags grafikk kort du har i. Voodoo3 merkes at er mye, mye tregere enn ATI Radeon for eksempel. MorphOS er et pent OS. Det har kanskje ikke alle fancy tingene til MacOS osv, men det er så pent på en annen måte. Om du elsker MUI tidligere for din 68x Amiga. Vil du så absolutt like MorphOS. MUI er nemlig intergrert i hele OS'et. Noe som gjør at du kan konfigurere ganske mye. Og dette kan ta noen timer om du er en perfektionist slik som det jeg er. Om du bare vil bruke et av standard themeene, er det mulig det også. MUI gir deg en meget stor frihet. Du kan også fikse på hele themeen om du absolutt vil. Annet som er intergrert, er AHI, USB stacken Poseidon og annet godt.

Tiden går og fremtiden burde bringe nye ting til deg og meg. Og det er nettopp hva MorphOS er. Det er et nytt og spennende konsept. Hva som skjer videre, vil du alltid kunne få lese om i Amigaguiden.

MorphOS er et OS laget av bPlan, som igjen eies av Genesi. Du trenger en Pegasos II PPC hovedkort for å få kjørt det. Dette er et lite OS, men fungerer ypperlig. Og som jeg skal gi en omtale av her og nå.

Jeg fikk to Pegasos II maskiner i slutten av februar måned. Den ene etter 4 dager fra GGSdata, mens min andre kom 2 uker etter at jeg hadde bestilt den fra Genesi. Jeg hadde studier og slikt, slik at helgen blei omgjort fra et sosialt møte med venner, til knotting med Pegasos II og



Skjermkudd av min MorphOS skjerm

Så var det program osv. Med MorphOS følger det med endel programmer. Slik som et grafikkbehandler program, bildefremviser, webleser, taskmanager og mange andre fine og nyttige saker. Men det følger ikke med noen tcp/ip stack program med OS'et. Du kan bruke 68k tcp/ip stack programene Miami eller Genesis for MorphOS. Men disse må du eventuelt laste ned med en annen maskin og brenne på en CD eller du kan overføre fra din gamle Amiga HD. Ja, MorphOS klarer å lese din Amiga HD uten problemer. Med MorphOS v1.5 skal det komme tcp/ip stack med sier utviklerne, men den er enda ikke her i skrivende stund. Last gjerne ned også fat95 filsystem og legg den i L: katalogen. Nå kan du også eventuelt bruke Pen Drives etc i USB porten til din Pegasos II maskin.

MorphOS emulerer 68k programmer. Alle 68k programmer som fungerer (ikke programmer som krever Paula eller annet av original Amiga hardware) kjører i 68060 hastighet og opp. Jeg fikk blant annet sjokk over hvor kjapt TvPaint v3.6 kjørte hos meg. Trodde at min Amiga 4000 060 var kjapp. Fikk også Deluxe Paint til å kjøre og andre OS vennlige programmer uten problemer. I browse som er den beste webleseren for 68k Amiga, fungerer også utmerket. Og med MorphOS sin MUI GUI. Ser I browse helt strøken ut. Meget pen.

Det finnes også i tillegg masse PPC programmer som er native for MorphOS.

mplayer
Lar deg se filmer uten hakking,

FroggerNG
Er et annen filmavspiller,

SnoopDos v3.8
I native PPC versjon.

OpenTTD
Open Transport Tycoon port.
Nå har den også nettverks support

UADE
Unix Amiga Deliplayer Emulator.
Spiller av alle mods helt perfekt osv

MAME, Snes9x osv Mange emulatorer for OS'et.

I tillegg finnes det native porter av Quake, Quake II og mer til. WarpOS programmer fungerer helt fint, samme med PowerUP. MorphOS er rett og slett et OS som har virkelig begynt å bli bra. Det mangler tcp/ip stack, og det mangler litt andre små ting også. Installasjonsprogrammet bør også bli forbedret til neste versjon. Ellers er MorphOS v1.4 et meget bra OS. Du får rett og slett valuta for pengene når du har kjøpt Pegasos II. MorphOS kalles FREE, men til

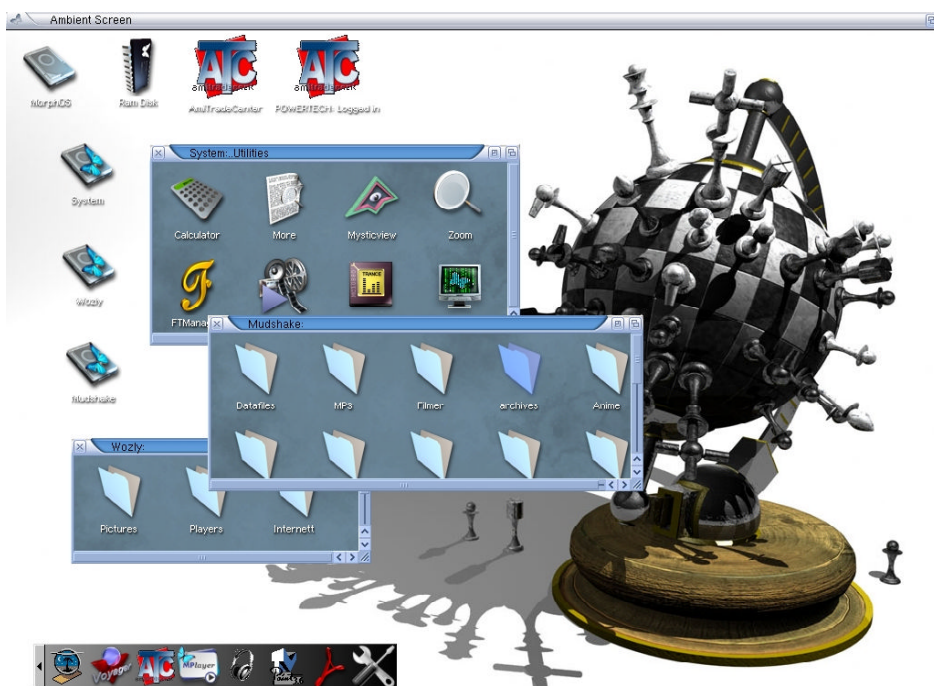
dags dato må du altså ha et Pegasos II hovedkort for å få kjørt det.

Konklusjon
MorphOS er og med saklig argumentasjon. Det aller kjappeste OS'et i verden av de jeg har prøvd. Nå ser AmigaOS4 meget kjapt ut også, men det er ingen OS i dag som enda klarer å boote på 4-5 sekunder av desktop OS. Om du vil ha et OS med MUI, AHI, USB stack etc intergrert. Så løp og kjøp. Jeg har bare dette i tankene nå. Tenk om Windows hadde vært like kjapt og konfigurert. Det hadde tatt knekken på slike små OS som MorphOS og AmigaOS4.

Selv om det virker som om partene er splittet i hva som burde være neste generasjons AmigaOS. Så tror jeg innerst inne at det er plass for begge to. Men problemet er å finne en løsning på hvordan samarbeide.

Testmaskin

Pegasos II 600MHz
ATI Radeon 9200SE
512mb RAM
120GB HD



Skjermkudd av min MorphOS skjerm

Hva er MorphOS og Pegasos?
MorphOS er et operativsystem som foreløpig utelukkende kan kjøre på Pegasos I og II hovedkort. MorphOS har i likhet med Amiga OS 4.0 integrert emulator av classic Amiga applikasjoner.

Pegasos er betegnelsen på de hovedkortene som er beregnet for blant annet MorphOS, og i likhet med AmigaOne hovedkortene, er Pegasos-kortene basert på moderne maskinvare med (ditto) PPC prosessor.

Pegasos I hovedkort er tidligere testet i Amigaguiden nr. 4 - 2002, men vi vil prøve å komme tilbake med en nyere test om ikke så alt for lenge.