



amiga

6-2004 13.ÅRGANG UTG 38

guiden

god jul amiganorge!

- ▶ AmigaOne/AmigaOS4
- ▶ Nyheter
- ▶ 3 sider spilltester
- ▶ Vedlegg: Jule CD

Innhold

Ord fra NAF

God Jul kjære leser!

Vi går nå inn i ett nytt spennende år, på alle måter. NAF og Amigaguiden har forent sine krefter igjen. Amitopia er blitt medlem, sammen med Noramiga, CompuNor, PolarIT og Helgelan.

Hvis du og ett par av dine venner ønsker å starte brukergruppe, gjør det! Vi krever ikke så mye av dere, men vi gir dere mye igjen for det lille "byet".

Men ikke tenk på det nå. Nyt kalkunen og juleribba! Selv skal jeg feire en lrsk/Skotsk jul i det store utland.

God Jul og Godt Nytt År!
Erlend Vidar Kristiansen

Trekning NAF Julelotteri 2004

1. Ovmattning Holmen Hotel, Mo: Martin Heggedahl Sakariassen, Mo i Rana
2. Fenalår: Camilla Pedersen, Mo i Rana
3. Togreise: Bjarte S. Karlsen, Trondheim
4. Middag Big Horn, Mo: Tommy Rølvåg Strand, Mo i Rana
5. Data ordbok: Jannicke Trætli, Sparbu
6. Sitatordbok: Tommy Rølvåg Strand, Mo i Rana
7. Sitatordbok: Jenny Stenseth, Steinkjer
8. Sitatordbok: Unni Rølvåg Strand, Mo i Rana
9. Bokpremie: Tom Idar Enoksen, Mo i Rana
10. Bokpremie: Anders Lund Jenssen, Mo i Rana
11. NAF Kaffekrus: Jonathan Boyne, Mo i Rana
12. Subaru Kaffekrus: Tommy Rølvåg Strand, Mo i Rana
13. Subaru Caps: Tommy Rølvåg Strand, Mo i Rana
14. Subaru Caps: Unni Rølvåg Strand, Mo i Rana

Rett trekning bevitnes:
Tommy R. Strand og André Nilsen

- 3 ReadMeFirst - redaktørens side
- 4 Disk.info - nyheter
- 7 Min AmigaOne
- Helge Kvalheim skriver om sin AmigaOne..
- 10 Hilsen
- Vi hilser medlemmene...
- 11 Vanskelige supportkunder
- Erlend Kristiansen fant en tekst fra en supportkunde i arkivet sitt..
- 13 Trashcan / Annonser
- 14 Vattenkyl
- Magnus Wedin skriver om vannavkjølt maskin...
- 15 Tilt
- Erlend tester 3 spill til Amiga
- 18 Test: Fart på forskjellig amigasytemer
- Vi tester farten på endel amigasytemer
- 20 Annonse

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 Strand
red@amigaguiden.info

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@amigaguiden.info

Kasserer
Synøve Strand
synove@naf.as

Journalist
Helge Kvalheim
helgis@amigaworld.no

Journalist
André Nilsen
andre@naf.as

Nyheter, nyheter, nyheter

NAF har et par tilbud og et par tjenester vi kan tilby våre medlemmer:

Om du vil støtte NAF gjennom å tegne deg på vår SMS-tjeneste, så gjør følgende:

Send en SMS med teksten
MB JOIN AMIGA
til tlf. nr. 2002.

Meldingene du mottar koster kr. 5,- pr. mottatt melding. Vi vil begrense oss til å prøve å sende maksimalt ca. 2 meldinger pr. uke. Meldingene vil inneholde nyheter omkring NAF og Amiga.

Om du vil ha en flott epostadresse med etternavn @amigaworld.no så send en epost til naf@naf.as, så skal vi fikse dette og sende informasjon om pålogging i retur. Tjenesten er gratis for medlemmer.

Til slutt:

Besøk vår webshop:
<http://naf.as/webshop>

Norsk amigaforening

readme.first

Juletid

Julen er her, og det er tid for å si «god jul» til alle og enhver, gi venner og kjente julegaver, spise god julemat, pynte juletre og avslutte en uke med høytidsdager med å sende opp raketter og (for noen...) ta seg en dram i godt selskap.

Julen er her.

JuleAG

Juleutgaven av Amigaguiden inneholder ikke særskilt julestoff, men vi håper at fremsiden Frode har mekket (og som jeg i skrivende stund enda ikke har sett) får være vårt bidrag til julestemningen i bladet.



JuleCD

Også i år gir vi ut en gratis CD med amigarelatert innhold, men også med en del generelt datastoff. Kompileringens sammensetning er (c) Erlend Vidar Kristiansen, og André Nilsen har vært så vennlig å kopiere originalen opp i 70 eksemplarer for oss. Vi har alle grunn til å takke dem for innsatsen.

IRC-server

NAF driver nå egen IRC-server tilknyttet AmigaWorld nettverket. Erlend samt undertegnede er godkjent som IRC-operatører på dette nettverket, om enn bare lokalt foreløpig.

Serverens adresse: [irc.amigaworld.no](irc://irc.amigaworld.no)

Amirepo

Det er etterhvert blitt klart at NAF skal drive lokalt speil av amirepo (det vil også si Aminet med mere).

NAF Multimediakonkurranse 2004

Denne konkurransen er nå avsluttet. Status ble at ingen leverte inn bidrag til konkurransen. Litt skuffende, men vil likevel si at undertegnede får tilbakebetalt sitt sponsede premiebeløp på kr. 1500,- :-)

NAF Julelotteri 2004

Trekningen er foretatt. Vi er nødt til å vise til pressemelding på naf.as for fullstendig trekningsliste. Status er at ca. 6500 lodd av

10 000 totalt antall lodd ble solgt.

NAF medlemsmøte

Jeg er veldig usikker på om denne utgaven er deg ihende innen 12.12, men OM den er det så har vi NAF medlemsmøte denne datoen med utgangspunkt i IRC-kanal #NAF @ EFnet. Tidspunkt: 18:00. Saksliste legges ut på naf.as fredagen før.

Ha en god jul og et godt nyttår!

Join oss på IRC @ EFnet kanalene:

#amigaguiden

#naf

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.

Fakta om Amigaguiden

Design forside: Frode Gjedrem Hansen
Produisert på: InDesign på PC
Design innhold: Tommy Rølvåg Strand
Produisert 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

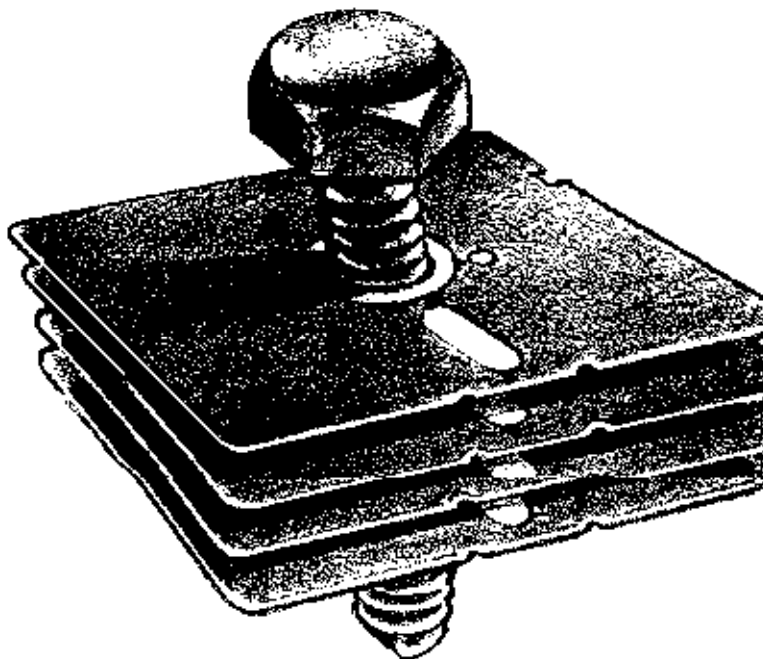
www.xpresstrykk.no

Antall abonnenter pr. dags dato: 66

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

© Copyright Amigaguiden 2004

All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



PHP4.3.0 for AmigaOS 4.0

Da har PHP blitt portet til AmigaOS 4.0, PHP er vel allerede kjent for de fleste. Det er et av de mest brukte språkene for dynamisk web-programmering og kjent for sin lave læreterskel.

Les mer om PHP for AmigaOS 4.0:

<http://os4depot.net/showfile/?file=development/language/php-os4-bin.lha>

Kilde: polarboing.com

MUIBase i ny versjon

MUIBase har kommet i versjon 1.8.3 og en rekke nye programfunksjoner er lagt til. MUIBase er for de uinvidde et veldig bra databaseprogram som fungerer utmerket i AmigaOS4. Programmet kan lastes ned fra <http://rr-server.de/MUIbase/>.

Noen av de nye funksjonene i MUIBase 1.8.3 er: DAY, MONTH, YEAR, DATEDMY, MONTHDAYS, YEARDAYS, ADDMONTH og ADDYEAR.

Kilde: polarboing.com

Frying Pan 0.4 er ute

CD og DVD-brenneprogrammet Frying Pan er ute i versjon 0.4. Dette er en stor oppdatering fra den forrige versjonen. Programmet fungerer i både OS3.9, OS4 og MorphOS. Last ned her:

<http://www.tbs-software.com/fp/download.phtml>

Kilde: polarboing.com

Aweb med KHTML

Gode nyheter for Amiga-brukere. På aweb.sunsite.dk kan man lese at portingen av KHTML endelig er startet. Det betyr at Aweb vil få samme rendremotoren som Safari og Konqueror. Det har også kommet en ny beta av Aweb for AmigaOS4 og MorphOS.

Kilde: polarboing.com

Rick Dangerous for AmigaOS4

Thomas Frieden har lastet opp en port for AmigaOS4 av xRick til OS4 Depot. Dette er en klonen av den første Rick Dangerous-tittelen som var et populært plattformspill for Amiga som ble sluppet i 1989.

Kilde: amigaworld.net

Regneark til AmigaOS

Pinc Software i Tyskland er i gang med utviklingen av et nytt regneark. Regnearket har en innebygget relasjonsdatabase som heter Ignition.

Ifølge Amiga-news.de, utvikles programmet under AmigaOS3.0, men det er også planlagt versjoner for AmigaOS 4.0 og MorphOS.

Kilde: polarboing.com

Oppdatert utviklerpakke til AmigaOS

Ikke mange dagene etter oppdateringen til selve operativsystemet kommer nå en oppgradert SDK til AmigaOS 4.

Noen av nyhetene er for SDKen er:

- * Hele GNU C/C++ kompilatorpakken, inkludert kildekodefeilsøkeren GDB.
- * System-include-filer og AutoDoc-er
- * Utfyllende utviklerdokumentasjon og eksempelkildekode
- * Bidragspakker som ferdigkompilete statiske bibliotek som SDL, STLport med mer.

SDK-en er tilgjengelig for registrerte AmigaOS 4.0-kunder på nedlastingsområdet til Hyperion Entertainment. Den kommer i to utgaver, en fullversjon på 63 MB, og en mindre versjon på 41MB. Den minste kommer uten de ekstra bidragene for å minske størrelsen på pakken.

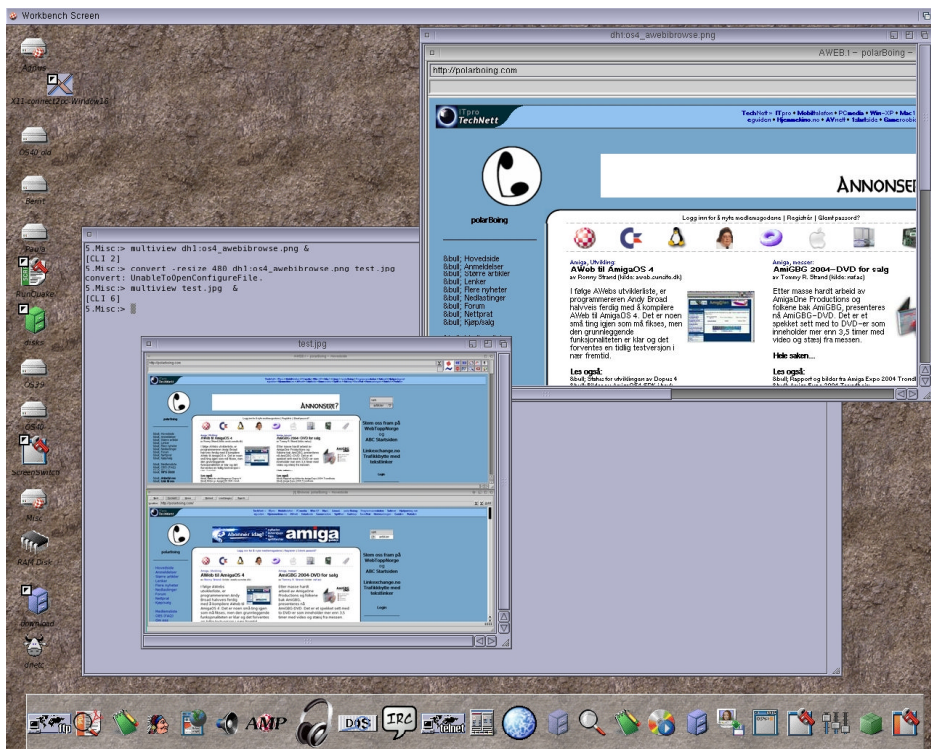
Som tidligere nevnt vil SDK-en ligge på oppdaterings-CDen til OS-et som kan bestilles fra Hyperion Entertainment. (Detaljer kommer senere).

Kilde: polarboing.com

Medlemsmøte for Norsk amigaforening
Norsk amigaforening innkaller til medlemsmøte i foreningen. Møtet vil som vanlig ta utgangspunkt i IRC-kanal #NAF @ EFnet.

Tid: Søndag, 12. desember 2004 kl. 18:00

Saksliste blir som vanlig lagt ut senest fredagen før på naf.as under



ImageMagick i bruk på Nicolas Mendoza sin AmigaOne Foto: (c) Nicolas Mendoza

If you feel you should be in that list, send a mail here.

Any new version of MorphOS for the Pegasos won't happen before the above counters reach zero.

History
2004-11-15: this page online

I tillegg kunne man tidligere på dagen løse følgende tekst i HTML-koden: <!-- We made it. Genesi f*cked it up -->.

I ettertid har Bill Buck, sjefen i Genesi, vært ute og informert om situasjonen på steder som dette (MorphZone)
Kilde: polarboing.com

OS4-emulator for MorphOS
Denne emulatoren gir muligheten til å kjøre diverse OS4-programmer under MorphOS.

Hittil emulerer os4kernel.library IExcel, IDOS og IUtility. Emulasjonsbiblioteket er fortsatt under utvikling, med mål å kunne kjøre alle OS4-applikasjoner i MorphOS.

pressemeldinger.

Om du som medlem har noen saker du vil ta opp, mail oss gjerne på naf@naf.as

Kun medlemmer vil ha adgang til møtet, men etter styrets ønske kan det hende at eksterne gjester blir spesielt innbudt.

Vel møtt!

For styret i NAF
Tommy Rølvåg Strand

Genesi i pengetrøbbel?

Ryktene har vel gått ei lita stund om at det ikke har gått så bra for Genesi (tidligere hadde var det en sak om at portingen av OpenBSD over til Pegasos ikke ble betalt, nevnt her). Nå kan det se ut til at også utviklinga av MorphOS har stoppet opp, som nevnt på www.morphos.net.

På morphos.net står det å lese:

Since July 2003, Genesi started to not pay their bills. They told it was a temporary problem and payments were on their way. They did so for months, while people kept working. They claimed many times to have issued payments. Those never arrived.

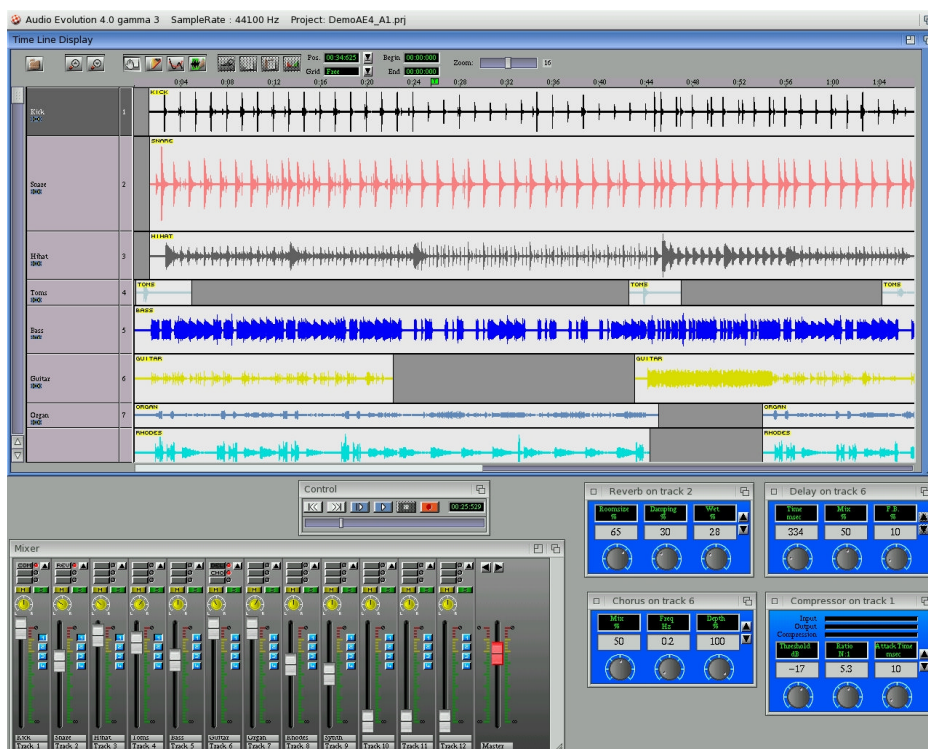
Currently, at least the following persons related with MorphOS development are

unpaid:

- David Gerber: 26586 EUR
- Stefan Stuntz: similar amount
- Treveur Breaudiere: 9680 EUR
- Oliver Wagner: similar amount

Les mer og last ned her:
<http://www.lehtoranta.net/emulators/os4emu>
.lha

Kilde: polarboing.com



Skjemskudd av AudioEvolution for AmigaOS4

: nyheter

Audio Evolution 4

Audio Evolution 4 er ute i en oppdatert versjon etter tre år. Audio Evolution er en profesjonell lineær musikk-editor for AmigaOS.

Les mer om Audio Evolution 4:

<http://amigaworld.net/modules/news/article.php?storyid=1886>

Kilde: polarboing.com

ImageMagick 6.1.4 for AmigaOS 4.0

Da har undertegnede kompilert opp en versjon av ImageMagick for AmigaOS PPC. ImageMagick er uunværlig for å manipulere bilder raskt og/eller repetitivt via kommandolinjen.

Porten var rimelig enkel så all ære til ImageMagick-folkene for å være noenlunde plattformuavhengige.

Binærfiler og kildekode er å finne på OS4depot eller mitt eget nettsted.

Kilde: polarboing.com /
Nicolas Mendoza

NAF drifter IRC-server

Norsk amigaforening har fått tillatelse til å drifte egen IRC-server tilknyttet AmigaWorld IRC-nettverket.

Serverens navn er: irc.amigaworld.no

Anbefalte kanaler på AmigaWorldIRC:

#amigaworld, #polarboing, #amiga, #amigaos4, #aminordic

...pluss nystartede #AmigaIRC og #AmigaOne

Amiga skjermskudd

Vi vil av og til presentere skjermskudd fra diverse amigasystem som vi kommer over på internett, eller blir tilsendt av leserne.

Hvis du vil ha ditt skjermskudd på trykk, så send inn til vår epostadresse amigaguiden@naf.as

Det er ingen krav til skjermskudd annet enn at det skal være amigarelatert, herunder hører AmigaOS 1.x - 3.x, AmigaOS4.0,

Pegasos, WinUAE, Amithlon, UAE, AmigaOSXL og så videre.

Alle skjermskuddene vil etterhvert bli publisert på nett. Se naf.as for kunngjøringer om dette etterhvert.

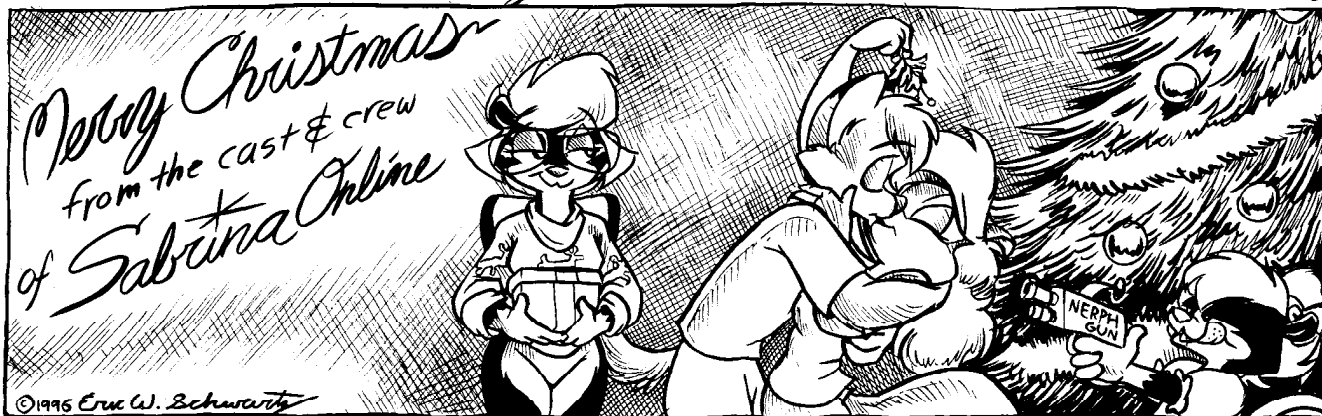
Vi skal se på muligheten for å få noen av skjermskuddene trykket i farger, men foreløpig blir det kun sort/hvitt.



Skjermskudd av Helge Kvalheim sin AmigaOne G3 XE som kjører AmigaOS4...

Sabrina Online by *Eric W. Schwartz* ©1996

"I know the mistletoe's wrong"



Reprodusert med tillatelse av Eric W. Schwartz

Min AmigaOne

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



Tekst: Helge Kvalheim
helge@naf.as

Nå er jeg altså tilbake med en etterlengtet, oppdatert artikkel. Hvor skal jeg begynne?

Førrige gang var det første Pre-utgaven av AmigaOS 4.0, kjørende på min da 933Mhz A1G3XE. Siden den gang har systemet mitt gått gjennom noen store oppdateringer...

I midten av Oktober dukket både UBoot v1.1.1 og AmigaOS 4.0 Pre-versjon Update 1 på nettet. Jeg fikk raskt lastet dem ned, og tok kontakt med min IT-venn Morten Jørgensen. Han hjalp meg raskt å oppdatere UBoot v1.1.1 og brenne OS4.0-oppdateringen på egen CD. Samtidig leste jeg på nettet om bruken av disse Sii0680 ATA133 PCI IDE-kontrollere (UBoot v1.1.1 støtter UDMA med det), så jeg bestilte en fra Komplet Data for billig penge! Bare

nesten 300kr!!!!

Det har blitt mange endringer på systemet mitt. Hadde først installert noe feil. F.eks glemte jeg å sette buffer på 500 og bootblokk på 2048, som installasjonsguiden anbefaler brukeren å gjøre. I etterkant opplevde jeg mange tegn på ustabilitet, men Tommy Strand mente det skyldes mest at jeg hadde overkloknet G3-prosessoren fra 800Mhz til 933Mhz, og fikk samtidig vite at alle AmigaOne-kort hadde volten justert feil. Dette skyldes et lite glipp da Eyetech hadde mottatt AmigaOne-hovedkortene i første omgang, men nå er det problemet kjent. Det er meningen at det skal være rett volt på rett klokkefrekvens. I mitt tilfelle omfatter det min IBM PPC 750FX G3 CPU. Rett volt må det være for 800Mhz. Det samme gjelder for klokking til 933Mhz eller 1Ghz (da med bedre vifte). Nå er ikke overklokking akkurat å anbefalle, og det er kun for folk som VET utmerket hva de gjør og risikerer! Jeg snakker selvsagt av egen erfaring! Heldigvis hadde jeg lyktes i å sette jumperne tilbake til 800Mhz og installert hele OS4.0-oppdateringen på nytt og fått det aller meste installert (som man kan se fra skjermbildene jeg har tatt med). Etersom jeg skriver denne artikkelen på en lørdag nærmere slutten av November, skal jeg over helga få sett nærmere på volten, og KANSKJE kan jeg da om mulig, ha den på 933Mhz igjen, med samme kjølingen, men da med RIKTIG volt...så vi få se...!

Slik består maskinen min av nå:
A1G3XE @ 800Mhz (IBM PowerPC 750FX G3 CPU) 1GB SDRAM DIMM (2 stk. 512MB Apacer 133Mhz SDRAM DIMM-brikker) 2 stk. Western Digital Caviar UDMA100 harddisker Svart Samsung CDRW IDE-drive Svart Samsung DVD-ROM 16x/48x Sunsway Sii0680 Ultra-ATA 133 IDE PCI-kontroller Sapphire ATI Radeon 9200 Atlantis 256MB DDR-SDRAM AGP-skjermkort SoundBlaster Audigy 2 ZS Gamer 7.1 THX PCI-lydkort Chieftech Dragon svart MIDI-kabinett Svart Logitech Cordless Desktop Comfort m/infrarød Logitech Mouseman

Når jeg først brukte den oppdaterte utgaven av AmigaOS 4.0, ble jeg overrasket over hvor raskt og effektiv, og ikke minst stabilt systemet var. Picasso96 grafikk-systemet og MUI v3.9 var nå begge i full PPC-OS4 utgave, og sammen med nye UBoot v1.1.1, er systemet lynrask! Etter at jeg hadde lyktes i å sette opp DMA-støtten med Sii0680 IDE-kontrolleren (både via UBoot v1.1.1 med Setenv IDE Sii, Setenv Sii_xfer WXYZ og Setenv Sii_xfer 00FF (hvor de to siste FF-ene representerer mine to harddisker, som er Device 2 og 3. De med to nuller, er min CDRW og DVD-ROM), og deretter Saveenv og la det i AmigaOS sin bootargument, og siden konfigurerte DMA-støtten via ldeTool i OS4, fikk jeg nå full DMA-støtte på 100Mhz, som harddiskene klarer av. Merker det tydelig når man kopierer og sletter noe, da ser jeg hvor ufattelig rask systemet jobber!

Når jeg booter inn UBoot v1.1.1, har jeg stilt den inn til å bruke kun 1 sekund! Men fra det tidspunktet Kickstart-modulene er loadet inn og frem til OS4.0-oppdateringen vises på skjermen, tar det faktisk bare 3-4 sekunder. Altså det samme folk opplever med seneste MorphOS v1.4.1.

Ved å flytte på vinduer og slikt, ser jeg klart og tydelig hvor raskt og mykt grafikken er i forhold til den første utgaven. Der hakket det liksom når man flyttet på vinduene, men her i oppdateringen FLYTER det HELT glatt! Hadde jo vært kult med 3D-drivere, men er ikke helt klare ennå. Oppdateringen er derimot svært lovende, og jeg har et svært stabilt system. Eneste lille haken er at man opplever en del såkalte GrimReaper meldinger når en eller annen program utfører en "ulovlig" operasjon. Når man f.eks legger til

: amigaone

subdocks i AmiDock, kommer det gjerne en GrimReaper melding, men går fint å ignorere det. Det virker som om det er en liten "bi-effekt" som kom med i oppdateringen, men utifra det er dette det mest stabile og hittil raskeste og mykeste oppdateringen hittil (Update 2 er antakeligvis underveis...)...

Litt om oppsettet mitt: Mitt oppsett består av en Matrix-bakgrunn jeg fant hos www.kde-look.org. Personlig liker jeg best bakgrunnsbilder av vakkert landskap, natur, tropiske omgivelser eller flotte hus plassert i fargerike, harmoniske omgivelser, men Matrix-bakgrunnen er jo utrolig flott! Nå kjører jeg AmigaOS 4.0 i 32-bit display med 1280 x 960 i oppløsning, og blandet med det flotte GUI-oppsettet du kan se fra bildene, er det virkelig lekkert, selv når jeg bruker standard GlowIcon-sett!

MUI har jeg også brukt mye tid på å finpusse og konfigurert, og den har nå så å si langt flere funksjoner og konfigurasjoner enn da jeg først hadde installert OS4-oppdateringen. Det er veldig lett å se at GUI/MUI-systemet i OS4-Pre-Update 1 på AmigaOne, skiller seg klart ut fra det utseende man har vært vant med å se i klassiske AmigaOS-systemer. Eneste er at jeg kunne tenkt meg en Skin for OS4, som endrer hele fasongen på vinduene og knappene, men det kommer vel sikkert også:-) Lyden var jeg satt til 16-bit HIFI Stereo++ (har man Surround-anlegg for SB-lydkort, kan du bruke moduset Multichannel, som kom med i oppdateringen som oppdatert AHI-driver (ennå ikke 24-bit drivere)). Seneste Mixer med seneste Image, har jeg lastet ned fra OS4Depot (hvor jeg også lastet ned de SDL-baserte spillene fra), og fungerer helt fint med AHI-oppsettet mitt. Jeg var lykkes i å lage en Mixer.info prosjekt i IconEdit, og

«Nå kjører jeg
AmigaOS 4.0 i
32-bit display
med 1280 x 960
oppløsning»

kanaliserte den til å huske innstillingene for lyden fra starten av, altså på 0.0db, så nå er den bare perfekt altså! En liten artig ting er også når man legger inn lyd i Sound-preference, i mitt tilfelle en vanlig kort Bleep-lyd, så får du faktisk høre det like under OS4 kommer på skjermen rett etter oppstart! Kul effekt, faktisk:-)

For å korte ned denne oppdaterte artikkelen, skal jeg heller gå over til å forklare litt av de ulike programmene og spillene jeg har på systemet, og heller la dere se nærmere på de skjermbildene jeg har tatt. Det blir nok litt mer bilder enn bare lesestoff denne gangen, noe jeg tror vil glede dere svært :-)

Litt om bruker-programmene og spillene tatt med i systemet mitt:

*AMPlifier (Fra OS3.9 CD under Utilities. Fungerer helt flott med PPC-OS4s Mpeg.library. Krystallklar lyd og helt "bugfree", i forhold til AmigaAMP.)

*AWebPPC 3.5 (Lastet fra dens hjemmeside. Seneste PPC-OS4 native utgave, nå med fungerende GIF-bildevisning! Lynrask og GPL, altså GRATIS!!!)

*AMP-2 Beta (Seneste OS4-native Movieplayer. Ikke som Moovid, men kan vise filmklipp og er ganske rask. Ikke helt 100% ennå, men nesten:-)

*PlayCD (OS4-native CD-player. Veldig klar og god lyd via høretelefoner fra DVD-driveren min. CDDB funker ikke ennå, men likevel topp lyd!)

*IBrowse 2.3 (Noe oppdatert utgave i OS4-Update 1 Contribution. Har flere funksjoner enn AWeb, men i "emulert" 020FPU-utgave.)

*YAM 2.5 Dev (PPC-OS4 native Developer-utgave fra 19.oktober, seneste utgave. Beste Mailer for AmigaOS hittil, og OS4 PPC-native!!!)

*AmIRC 3.5 (Demo-utgave lastet fra Aminet. Funker helt fint, og denne bruker jeg for å snakke med alle fra AmigaGuiden og NAF.)

*DiskMaster 2 (En fil-organisasjonsprogram fra første Pre-OS4 CDen. Funker fint i oppdateringen, men fremkaller en GrimReaper...)

*FPSE PlayStation Emulator (Seneste utgave. Ser ut til å funke helt fint. Bruker lite, men svært god emulator. Bedøm selv!

*E-UAE 0.8.27-RC2 (Revision 2 av E-UAE for OS4. Funker veldig bra og er rask og stabil. Kunne vært raskere, men det kommer:-)

*Frodo (Nei, ikke han fra Ringenes Herre! Det er navnet på C64-emulatoren for AmigaOS 4.0! OS4-PPC native utgave! Funker topp, men uten lyd..)

*ScummVM (Lucasarts Adventure-emulator for OS4! Spiller eventyr-spill som Beneath The Steel Sky og Flight Of The Amazon Queen. Veldig bra!

*MakeCD (Uregistrert utgave fra første Pre-OS4 CDen. Bruker lite, men virker lovende. Kan brenne CD om du er registrert bruker av MakeCD..)

*SGrab_OS4 (PPC-OS4 native utgave av ScreenGrabberen. Er denne jeg bruker til å ta bilder av OS-desktoptet mitt:-)

*PicShow (PPC-OS4 native utgave. En fantastisk bildefremviser! Funker helt fint og flott å bruke for å se på bilder!:-)

Det var alle bruker-programmene jeg bruker mest av. Nå skal vi over til spillene jeg har på maskinen. Dette er delen jeg liker best ;-)

Barrage

(SDL-basert PPC-OS4 native strategi-spill) Dette er et av ganske mange spill basert på SDL-porten (Simple Direct Layer), også kjent fra Linux-plattformen. Barrage er et typisk strategi-spill basert på elementært millitær-strategi. Du styrer en liten kanon som skal skyte på alle tanks, jeep og soldater. Klarer du å treffe alle uten å bomme, får du toppscore! Spillet spilles utmerkes i fullskjerm i hele 32-bits display, som jeg har på skjermen. Spillet styres enkelt med musen. Styrer siktet med musen, venstre musknapp for å lade våpen, musehjulet for maskingevær og høyre musknapp for å skyte granater via kanonen. Fantastisk spill!

Grafikkmessig er den veldig flott, selv om det kan virke som om den ikke bruker mange farger, men den er svært detaljert

«AmIRC 3.5:
(Demo-utgave
lastet fra Aminet. Funker
helt fint, og denne bruker jeg
for å snakke med alle fra
AmigaGuiden og NAF.) ...»

«Bare vent til
fullversjonen
av OS4
kommer du!:-D »

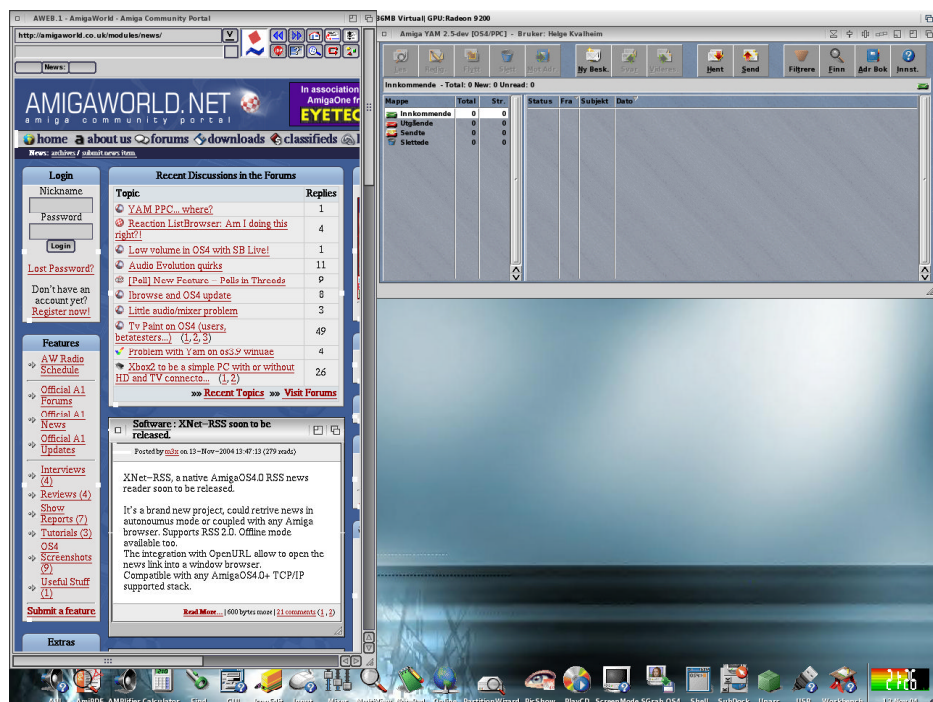
og avansert. Av den type standard man ofte ser i PC-strategi-spill av i dag. Lydmessig er den surverent, og lydene er klare og realistiske som bare det. Når granatene treffer målet, høres det akkurat slikt ut som det skal gjøre, og treffer du soldatene, lager de en liten stønn som tegn på død. Man hører også klart at det er en maskingevær når man skyter med den. Helt realistiske lyder, og det i full 16-bit! Fantastisk godt gjennomført port! Uten tvil et fantastisk spill!

Best av alt. Den er lynrask og myk selv på min 800Mhz A1G3XE-maskin med OS4-oppdateringen. Bare vent til fullversjonen av OS4 kommer du!:-D

BlobWars v0.96 Revision 2 (Oppdatert SDL-basert PPC-OS4 native plattform-spill)
En fantastisk plattform-spill, om enn noe voldelig:-) Du styrer en gul ball-lignende helt som skal hoppe og skyte deg fremover og befri gisler som er tatt til fange, og rett og slett skyte på alt som kommer i veien for deg! Du skal også finne ting, som nøkler, krystall, ting og tang. Noe gir deg økt helse, mens andre ting kan gi deg ulike våpen. Senere i spillet skal man også kunne finne en JetPack. Spillet blir vanskeligere etterhvert som du kommer lengre...

Grafikken er fabelaktig fargerikt og detaljert i full 32-bits display, og man kan spille fullskjerm, noe jeg gjør. Dette er et av mine best likte spill! Grafikken er bare overlegent avansert og detalrikt, selv i 2D-format. Lyden er så godt som realitisk og klar, og spiller via AHL selvsagt:-) Musikken er en kapittel for seg! Full 16-bit HIFI-musikk som øker stemningen i spillet! Dette er virkelig et fantastisk godt gjennomført spill! Må bare spilles og oppleves for å forstå meg! :-)

Spillet er uten tvil meget raskt og mykt på min AmigaOne under OS4-oppdateringen! Virkelig godt portet! Har ikke mer positivt å



Min AmigaOne skjerm med AWeb PPC og YAM...

si om spillet. PLUSS PLUSS!!

Formido
(SDL-basert PPC-OS4 native utgave av action-spillet)
Et ganske bra action-spill i roterende 2D-perspektiv. Du styrer en liten mann som skal skyte og drepe store kakelakker (?). Du dreier personen rundt i 360 graders vinkel. Spillet har veldig fin grafikk og god lyd. Godt gjennomført port. Er ikke akkurat slike spill jeg liker, men likevel godt gjennomført..

Super Mario FX Clone
(SDL-basert PPC-OS4 native utgave av det kjente plattformspillet!)
Likte du Super Mario Bros fra Nintendo, vil du garantert elske denne på Amiga! Dette er en klonet originalutgave av selve spillet. Du styrer Mario Bros, som skal ta deg gjennom hindringer på veien for å komme seg videre. Spillet trenger vel ikke noen grundigere forklaring, annet enn at grafikken og lyd er helt likt og surverent, og det er mulig å laste ned musikk fra dens hjemmeside, som jeg også har gjort. Med musikken, får du bedre stemning, og den er akkurat som forventet i Mario Bros. Det er mulig man vil se ulike Mario Bros spill, også for AmigaOne med OS4:-) Den som lever, får se:-)

Spillet er overraskende raskt og mykt, og det merker jeg godt på min maskin. Et veldig bra plattformspill. Morsom å spille.

Noe for barna kanskje? :-)

Defendguin
(SDL-basert PPC-OS4 native 2D Space-shooter)
En utmerket 2D-space-shooter portet til AmigaOS 4. Finnes antakeligvis opprinnelig for Linux. Du skal skyte på romvesener og beskytte pingvinene. Grafikken er veldig flott, noe Linux-aktig, men likevel helt flott. Lyd og musikk er i klasse for seg! Trengs det si noe mer? Fantastisk gjennomført spill!

PowerManga
(SDL-basert PPC-OS4 native 2D-shooter)
En nydelig 2D-shooter. Minner litt om en stilet arcade-spill fra 80-tallet. Du styrer et spaceship som skal skyte på alt fra meteoritter og store fluer, til store romskip og satellitter. Alt mulig rart. Veldig gøyt å spille, og veldig bra spill. Godt portet, som alltid:-) Grafikken er nydelig også i 32-bit. Alle nevnte spill kjøres fint i 32-bit display, må jeg si. Lyd og musikk er fargerikt og flott. Ingen minus! Absolutt verdt å ha med i samlingen sin! Raskt og mykt er spillet..

StarFighter
(SDL-basert PPC-OS4 native 2D Space-shooter)
En arcadisk 2D-space shooter av den gamle skolen. Gjodt gjennomført og kan

(fortsettelse side 12...)

Norsk amigaforening ønsker sine lesere en
Riktig God Jul &
Et Godt Nytt År



(c) FreeFoto.com

Svar fra IT support:

Kjære FF

Problemet ditt er veldig vanlig og mange klager over det samme, men det skyldes hovedsakelig en misforståelse. Det er mange menn som oppgraderer fra Kjæreste 7.0 til Kone 1.0 fordi de tror at Kone 1.0 hovedsakelig er et nytte- og underholdningsprogram. Der tar de fleste feil!!! Kone 1.0 er et styresystem som er designet for å styre alt. Det er umulig å fjerne Kone 1.0 for å gå tilbake til Kjæreste 7.0 når det først er installert. Noen har prøvd å installere Kjæreste 8.0 eller Kone 2.0, men de endte med å få flere problemer enn de hadde med Kone 1.0. Vi anbefaler at du beholder Kone 1.0 og får det beste ut av situasjonen. Du kan evt. lese hele kapittel 6 i manualen "Alminnelige programfeil". Systemet vil kjøre perfekt så lenge du tar hele ansvaret for alle "Alminnelige programfeil", uansett hva de skyldes. Det beste du kan gjøre er straks å skrive: \UNNSKYLD før problemløsning. I alle tilfeller må du unngå å bruke Escape-tasten, for du vil allikevel være nødt til å bruke kommandoen: \UNNSKYLD, for at styresystemet skal gå tilbake til normal. Kone 1.0 er et flott program som vil gi deg livsglede og interessante stunder, men det krever en høy grad av vedlikehold. Du kan overveie å kjøpe mer software for å forbedre yteevnen. Vi anbefaler Blomster 2.1, Sjokolade 5.0 eller i ekstreme tilfeller softwarepakken Pels 2002. Men du må under ingen omstendigheter installere Venninne i Mini Skjørt 3.3. Dette programmet støttes ikke av Kone 1.0 og vil sannsynligvis få PC'en din til å bli helt død. Med vennlig hilsen Teknisk Support

En og annen gang sliter teknisk support:

Vanskelige supportkunder

Data er ikke verdens enkleste verktøy,
og som Erlend forteller, hender det innimellom
at også teknisk support sliter...



Tekst: Erlend Vidar Kristiansen
erlend@naf.as

Siden jeg har drevet datafirma her i byen for noen år siden, har jeg litt erfaring i hva support innebærer. Og tro meg: Det er ikke alltid alle kunder er like lette å ha med å gjøre. Likevel er eposten som gjengis under her et tilfelle som slår de tilfellene jeg har vært bort i ned i støvlene...

Kjære Teknisk Support:

I år oppgraderte jeg fra Kjæreste 7.0 til Kone 1.0 og merket at det nye programmet straks begynte å legge opp til bam, og det tok en masse tid og brukte en masse ressurser. Dette stod det ikke noe om i produktspesifikasjonen for programmet. Etter kjøpet installerte Kone 1.0 seg selv i alle andre programmer og dukker opp så snart jeg starter PC'en, og det overvåker alle mine aktiviteter. Gamle programmer som Pokeraften 10.3, Fylle fest 2.5 og

Søndagsfotball 5.0 virker ikke mer, men får tvert imot systemet til å gå ned, når jeg åpner dem. Det er umulig å holde Kone 1.0 i bakgrunnen mens jeg prøver å bruke noen av mine yndlingsprogrammer. Jeg overveier å gå tilbake til Kjæreste 7.0, men jeg klarer ikke engang å avinstallere Kone 1.0. Kan dere hjelpe meg?
På forhånd takk
Forvirret og Frustrert.



Det er kanskje slik «Forvirret og Frustrert» ser ut? I alle fall hadde det neppe vært noe særlig problem med å velge mellom Fyllefest 2.5 og Kone 1.0 om jeg hadde vært i denne mannens sko...

«Dette er hva jeg VIRKELIG kaller for "Cool Running"!»

(fortsettelse fra side 9...)

være artig å spille. Fin grafikk og lyd. Styrer et romskip som skal skyte på alt som rører på seg i skjermen. God grafikk og lyd. Godt gjennomført spill:-).

LBreakOut

(SDL-basert PPC-OS4 native brett-spill)

Ved første-inntrykket, ligner spillet på Tetris, men ser du nærmere, så ser spillet faktisk noe annerledes ut. Man styrer en liten ting som styrer en ball som skal sprettes opp og splitte ting på skjermen. Veldig artig å spille! Her må man ha veldig raske reflekser! Tester virkelig reaksjonsevnen! Svært nyttig! Grafikken er veldig fagerrikt og detalrikt, og lyden er naturtro og ekte. Kvalitetsmessig et godt portet brettspill. Spillet er veldig raskt og mykt på A1!

XRick

(SDL-basert PPC-OS4 native 2D-plattform)

Alle kjenner sikkert igjen Rick Dangerous fra klassisk Amiga? Dette er SDL-porten for OS4 og AmigaOne:-) Gøy å spille, og har samme grafikk, lyd og musikken man opplevde på klassisk Amiga. Spillet går mykt og raskt for seg. Veldig godt portet, som med de andre SDL-spillene! Fantastisk bra!

AlienBlaster

(SDL-basert PPC-OS4 native flyspill)

Et kjent flyspill. Man styrer et lite fly og skal skyte på andre fly og skip. Kan være vanskelig å gjennomføre, men virker artig. Fin grafikk og lyd. Noen vil garantert kjenne igjen spillet. Jeg har tittelen i hodet, men husker ikke hvor fra. Anyway, godt gjennomført port:-) Rask og myk grafikk:-). God lyd:-)

Pong

(SDL-basert PPC-OS4 native ball (?) spill)

Dette spillet skjønte jeg ikke mye av, men er jo godt portet for det. Man ser noe små baller, og mer vet jeg ikke hva man skal gjøre. Tittelen taler vel sin sak?

Snake

(SDL-basert PPC-OS4 native slange-spill)

Alle husker sikkert Snake fra PC, som en liten underholdning på operativsystemet? AmigaOS 4.0 har nå fått en noe "finere" utgave av denne. Spillet går på det samme, som alle kjenner til, men ser noe finere ut. Det er ingen lyd i spillet, bare fin grafikk i noen få farger. Detaljrikt. Godt portet som alltid...:-)

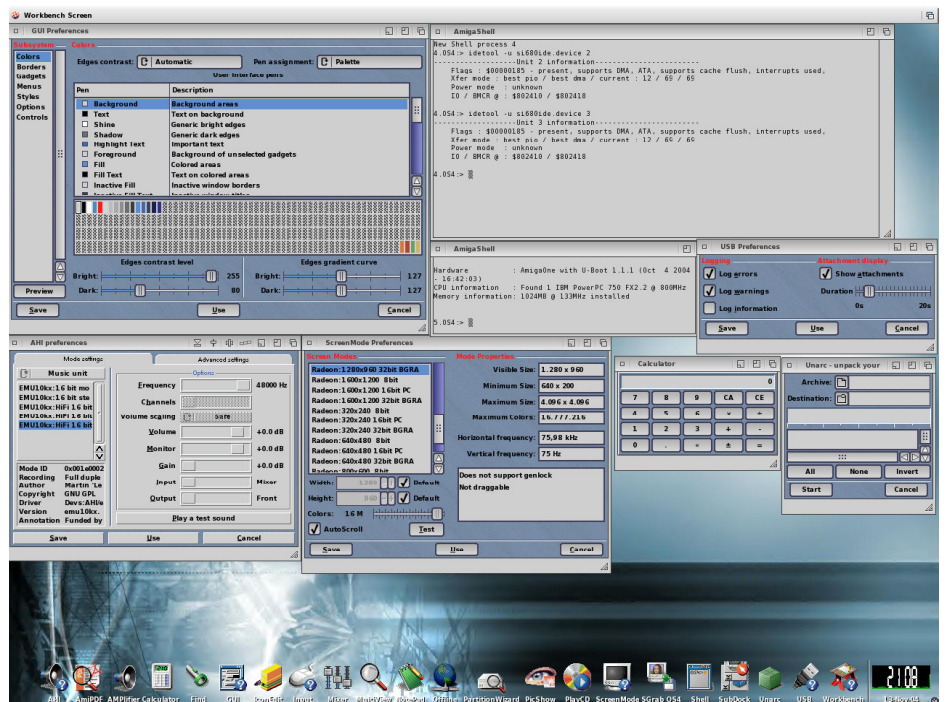
Min endelige konklusjon på hele systemet mitt med Pre-OS4-Update 1 og min 800Mhz A1G3XE-system: Etter alle nyinstallasjoner, problemer med ustabilitet og sånt, og etter å ha kloknet min A1G3XE tilbake til 800Mhz, sitter jeg nå med noe av det mest stabile, raskeste, heftigste og beste oppdateringen for Pre-utgaven av AmigaOS 4.0. Sammen med UBoot v1.1.1 og UDMA-funksjonen på Si0680 IDE-kortet mitt, så er systemet mitt ikke bare lekkert, men utrolig raskt og mykt, altså "Smooth"! Dette er hva jeg VIRKELIG kaller for "Cool Running"! Et STORT pluss er ikke bare at all grafikk, lyd og MUI er i full PPC-OS4 utgave, men også at det var portet så mange SDL-baserte spill å spille allerede, samtidig som at E-UAE emulatoren

allerede er blitt så bra og rask, at det snart er AKKURAT slik man forventer av hastighet fra de beste klassiske Amiga-systemer!

Jeg få må takke Hyperion Entertainment for et fantastisk godt gjennomført oppdatering for pre-utgaven av OS4. Om den ennå ikke har alt, så har den sannelig mer å by på, og er langt raskere og bedre i bruk, og helt stabilt, til tross for noen få GrimReaper meldinger p.g.a en del konflikter med software når man kjører både PPC-OS4 native og klassisk Amiga-emulerte programmer. Nå er det ikke slik at man har JIT Petunia 68K emuleringen ennå, men hovedsaken er at du som leser, skjønner hva jeg mener. Hvis alle programmene bare var PPC-OS4 native, kan jeg love man ikke opplever slike problemer..!

Uansett, et knakende godt gjennomført oppdatering, og var jaggu på tide! Tusen takk til Eyetech for distribusjonen av denne fantastiske nye og kraftige neste-generasjon Amiga-plattform - AmigaOne! Det blir stadig bedre og bedre, og Amiga HAR virkelig potensiale og muligheten! Det var alt fram meg!

Nyt bildene, folkens! Len dere tilbake og se på bildene:-)



Min AmigaOne skjerm med endel brukte program...

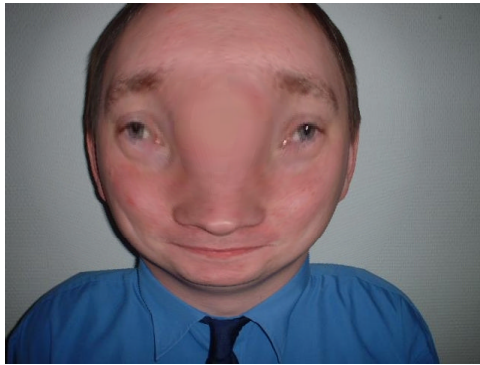
Trashcan

Denne spalten inneholder rykter, halve sannheter, filosofi og tull og tøys ispedd



Redaksjonsbilder

Amigaguiden presenterer fra nå av utvalgte bilder av redaksjonsmedlemmene i denne spalten en stund framover. Alle redaksjons-medlemmer inviteres herved til å portrettere hverandre. Det er ingen krav til bruk av plattform under produksjon av bildene, men det er lov å håpe at bildene blir gjort på en amigaplattform (dette ER jo tross alt AMIGAguiden, ikke sant? :D)



Bildet dere ser her er et bilde gjort av Tommy Rølvåg Strand i fxPaint på en

Amiga 4000/060. Som dere ser er personen på bildet lett gjenkjennelig som Erlend V. Kristiansen ;). Bildet er ganske enkelt skapt med å bruke en «Fisheye» effekt på Erlend sitt ansikt med sentrum midt mellom øynene.

Vi håper i fremtiden å kunne trykke bilder fra leserne i bladet på en galleriside, men foreløpig vil bildene kun bli gjengitt i svart/hvitt (gråtoner). Send likevel inn dine bilder (da ikke med begrensning på motiv utover litt sunt folkevett) så skal vi se hva vi kan gjøre.
Tommy Rølvåg Strand

1001, 1002, 1003...

I følge Veivesenet bør kjørende biler holde avstand til nærmeste bil foran. Ja, hele 3 sekunder mener de at man bør være unna forankjørende bil.

Slik vil våre bekymrede myndigheter passe på at så få som mulig skader seg i trafikken...

Men hvordan skal man forhindre ulykker der snøploger kommer i veien for bilene? Dette er en aktuell problemstilling nå som vinteren etterhvert nærmer seg sitt klimaks, og denne årstiden er en tilbakevendende grunn til bekymring for de etterhvert stadig mer brautende snøplogsjåførere sin behandling av parkerte biler, såvel som biler i bevegelse. Amigaguiden sin løsning på dette er følgende:
Lær snøplogsjåførene å telle til 3!

Annonser fra leserne

Til salgs

Diverse amigautstyr I

Har en del Amiga utstyr og maskiner til salgs, pluss haugervis av gamle Amigablader (mest engelske).

3 Amiga'er som ikke virker pluss tre som virker 2 C=64 m/kassettpillere og diskettstasjon som virker. Ekstra diskettstasjon til Amiga. Haugevis av joysticks, adaptere osv.

Send meg en mail hvis det er noe du er på

jakt etter.

Har også minst like mye utstyr til Atari 520 og 1040!

Kontakt Ole Saga på mail:
olejsaga@c2i.net

Diverse amigautstyr II

En Amiga Commodore 600 m. 20MB harddisk, i originaleken En ekstern diskdrive, CD 1411, sort (den til CDTV?n) Tre joysticks To mus, hvorav en optisk ca 200 disketter (eller kanskje fler) med kopierte og originale spill og programmer. Noen tekstbøker

Priser har jeg ikke særlig greie på, men de som kan ha glede av dette vet vel hva de vil gi?

Jeg kan nåes på denne E-mailen:
i-pa@online.no
Priv telefon 22307475
Mobil 91848935

Har du amigautstyr til salgs, eller noe som du vil kjøpe?

Send oss din annonsetekst og vi trykker gratis!

Send annonser til amigaguiden@naf.as

Vattenkyllning

Magnus Wedin, AG sin svenske

«utenrikskorrespondent», forteller her om sitt vannkjølte system...

Slik vannkjøler du din datamaskin:



Tekst: Magnus Wedin
wed@naf.as

En gång i tiden hade man tysta datorer. Inte blev de varma heller. Sedan fick man sätta kylflänsar på sina processorer, och fläktar. Nu får man köpa processorer till sina kylare.

Nätdelen låter, hårddisken låter, fläkten ... fläktarna låter. Ska man gå med på det? NEJ. Maskinema ska byggas för att passa sin ägare. Ägaren ska inte behöva hörselskydd. Högtalarna kan vara hur dyra som helst, men ljudupplevelsen störs av datorns missljud.

Vatten har ett mycket högt energi innehåll, och kan ta åt sig massor av värmeenergi per viktsenhet. Samtidigt är det lätt att leda i slangar, och vatten är TYST!!

Det finns flera kommersiella lösningar att köpa. Jag har inte funnit några av dem värdiga mina pengar. De kör oftast konstant med pumparna och kräver speciella vätskor.

Jag jobbade en tid på Swedewater, och kunde där fixa blå tunnor på 60 liter, samt lite slang och anslutningar. På Biltema fixade jag en dränkbar pump.

Efter att ha satt en tunna på golvet, och en högst upp på en hylla, fyllde jag den undre tunnan med vatten och stoppade ned pumpen som då pumpade upp ca 50 liter vatten till den övre tunnan. Från den övre tunnan kunde vattnet alldeles tyst, med gravitationens hjälp ta sig genom slangar och kylblock till den undre tunnan. När så den undre tunnan fyllts, gick pumpen igång igen i ca 30 sekunder. En hel cykel tog ca 3 timmar. Fullt godkänt!

Men efter ett par månader fick jag problem. Alger pluggade igen anslutningarna, trots antibakteriemedel för vattensängar. På det företag jag jobbade på användes en reningsmassa som binder allt i vattnet med en elektrisk laddning. Så numera kör jag vattnet genom ett sådant filter, och jag har

H₂O och inget annat i ledningarna. Vattnet är så rent att det är praktiskt taget elektriskt isolerande.

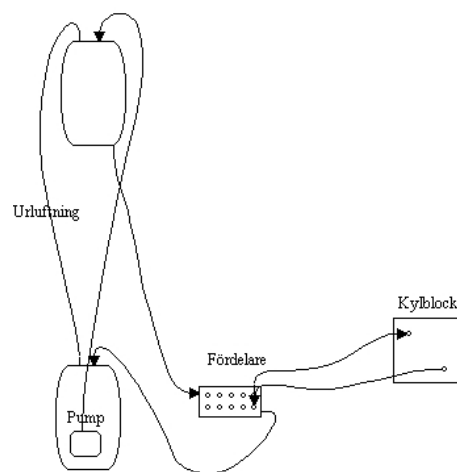
Några små tekniska misstag har förekommit. En pump läckte in vatten och fördärvades. Pumpen som sitter i nu är inte helt pålitlig. Jag har använt snabbanslutningar för tryckluft, men gummipackningen tåler inte vattnet i längden och börjar läcka. Testdatorn är en p133 som har klarat mycket väl att gå utan kyhing i omgångar.

Ett fördelarblock ser till att totalt fem kylblock kan matas med vatten, och samtliga slingor har en strypning som kan regleras med termostat.

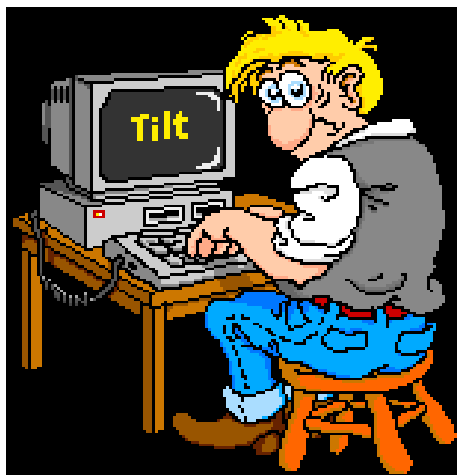
Allteftersom systemet putsas till ska mina maskiner bli allt tystare, tills en acceptabel ljudnivå åter erövrar datorema: tystnad!

Ett följdprojekt av det rena vattnet är att bygga en glastank att sänka ned hela datorn i. Med så rent vatten ska det nog fungera ett bra tag. Det ska i alla fall bli spännande att experimentera lite

Red. anm.: Bildet brukt av «journalisten» er, som du sikkert forstår, IKKE av Magnus Wedin....:-)



Oversikt over Magnus sitt oppsett



Tilt

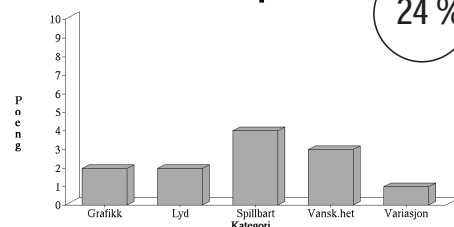
Her er flere spilltester
i AG's spillspalte.

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,
Vanskelighet og Variasjon) tar vi hensyn til at
spillene er 10-15 år gamle...

alt det andre man kunne gjort istedenfor å
spille akkurat dette spillet. :)

GLSVV - Skala Jumper



Tekst: Erlend Vidar Kristiansen
erlend@naf.as

Jumper

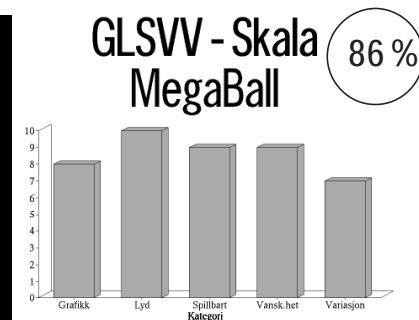
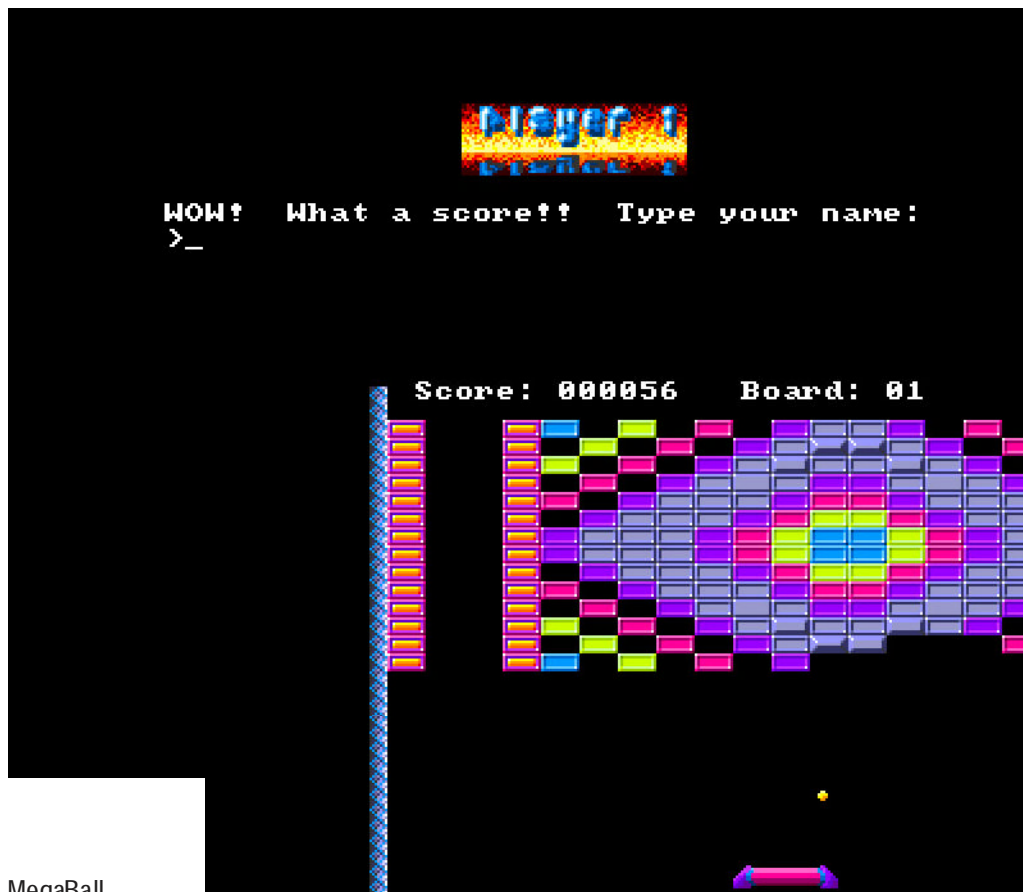
Husker du spillet hvor du skal lede en frosk over motorveien, deretter over elven for å komme i mål? Jumper er akkurat dette spillet!

Først skal du krysse en 4-felts motorvei, hvor de kjører fortere og fortere jo lengre ut i feltene du kommer. Når du endelig har klart å komme deg forbi de 4 feltene, så kan du ta ett sekunds pause før du må ut i elven. Først skal du hoppe på en tømmerstokk, deretter over på to skilpadder, totalt 5 hinder på elven.

Når du står på siste tømmerstokken, så må du lede frosken inn i én av hullene øverst på siden, slik at den er trygt hjemme. Når du nå endelig har fått den første frosken over, så må du til og med gjenta dette, for det er totalt 5 frosker som skal ledes over veien og elven.

Dette er et totalt "hjernedødt" spill. Joda, det er gøy; de første 300 gangene, men så begynner det å bli dønn kjedelig! Tenk på





Hvis du når 20.000 poeng, så får du ekstraliv, og det kan være kjekt å ha mange av dem. Når du har klart de 20 brettene, så begynner du på nytt på brett nr 1, men for å gjøre dette litt verre for deg, så har de

MegaBall
Megaball er enda en av mine gamle klassikere. Dette var et spill som jeg rett og slett elsket å spille. Jeg merket fort at det var like gøy å spille det den dag i dag.

Megaball er et brettspill med 20 forskjellige brett. Du har en "pod" nederst på skjermen som du skal føre frem og tilbake og ta imot ballen når den kommer. Når ballen kommer ned til deg, så vil den sprette opp igjen (hvis du treffer den selvfølgelig). Når ballen spretter opp og treffer objektene på brettet, så vil de forsvinne. Meningen er da å tømme hele skjermen for ulumskheter.

Etterhvert som du fjerner disse ulumskhetene, så kan det falle ned ekstrastæs til deg. Men pass på, det KAN være et dårlig valg å ta det som faller ned. Selv om at det kan falle ned ting som skytevåpen, større pod, ekstraliv, avansere til neste level osv, så kan det også falle ned ting som gjør at du dør, eller at ballen



begynner å gå opp og ned med skru, og tro meg, dette gjør det VELDIG mye verre å fange den når den kommer ned igjen. Men klart, noen ser jo på dette som en liten oppspritning av spillet.

valgt å "skjule" tingene som faller ned, slik at de ikke vises før like før du har tatt dem. Dette gjør det litt verre å vite om du skal satse på å ta dem eller ikke. Er du så ekstremt heldig at du klarer å spille rundt

de 20 brettene enda en gang, så vil du ikke se det som faller ned. Kjempegøy!

Tips: Ikke la pod'en bli større enn hakk nr 2! Hvis den blir større vil den dekke over halvparten av skjermen, og du klarer ikke å styre unna tingene som faller ned i midten. Ganske kjipt hvis det er "døden" som faller ned da. Og heller ikke la pod'en bli mindre enn den er til vanlig, da blir det veldig vanskelig å treffe ballen.

Dette er et spill som det er vanskelig å bli lei av.

Deluxe Galaga

Når man kjøper Amiga Forever, så er man så heldig at man får med diverse spill. Ett av disse spillene er Deluxe Galaga laget av nordmannen Edgar M. Vigdal.

Det aller første spillet jeg spilte på min A1200 var nemlig akkurat dette spillet, derfor var det en glede å få teste det for Amigaguiden.

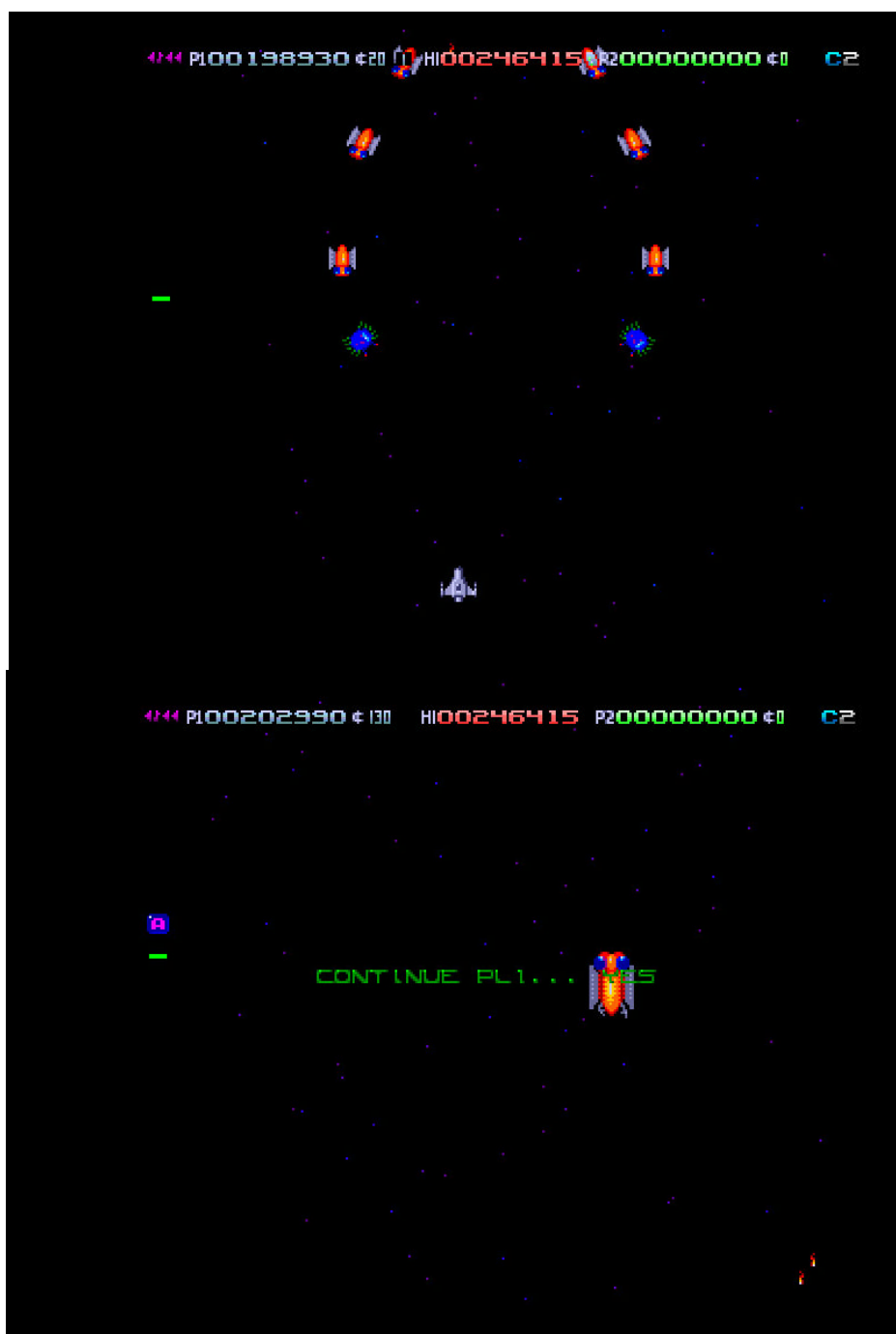
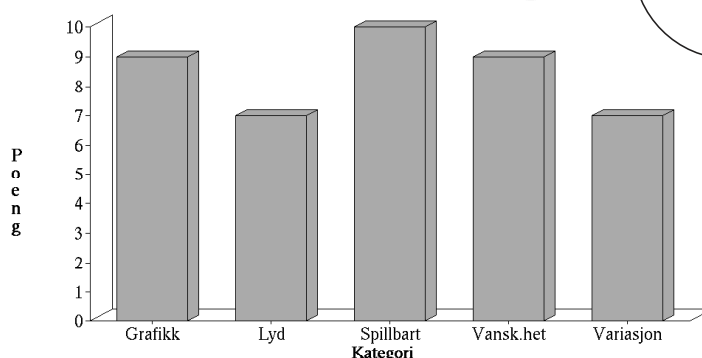
Spillet er et såkalt arcade shoot-em-up spill hvor du skal føre ditt romskip rundt i verdensrommet og skyte alle badguy'ene uten å bli skutt selv. Etterhvert som du skyter disse badguy'ene så vil det komme ekstrating fallende ned som du kan plukke opp. Dette kan være penger eller ting som dobbelt-skudd, trippel-skudd og andre "døds-fremkallende" våpen. Hvis du er skikkelig heldig kan du få "scope", noe som gjør at du kan fange to av motstanderne dine og få dem på din side. De vil da følge alle dine bevegelser, og skyte når du skyter.

Hvis du klarer å ta bokstavene E - X - T - R - A, så vil du få et ekstra-liv, noe som ikke er så ille å ha med seg når man reiser rundt i verdensrommet.

Totalt er det 75 levels i dette spillet, så det er vel ikke sannsynlig at du blir ferdig iløpet av første kvelden. Men spillet er vel verdt å prøve ut. Vi garanterer deg at du får mye glede igjen for det.

GLSVV - Skala Deluxe Galaga

84 %



Fartstest

Redaktøren foretar en fartstest mellom
5 ulike amigasytemer. Hvordan kommer AmigaOne ut?



Tekst: Tommy Rølvåg Strand
tommy@naf.as

Redaktøren kjørte SysSpeed versjon 2.6 på følgende maskiner: Sin AmigaOne G4 XE @ 800 MHz, Erlend sin Amiga 3000-030@ 40 MHz, sin Amiga 4000-060 @ 50 MHz og sammenlignet med en Amiga 4000-060 PPC @ 200 MHz, med så like vilkår som mulig. Her er resultatene:

Module «You»

Version: 2.6 Name: AmigaOne
Date: Friday 29-Oct-04 03:27:00
Computer: A500/600/1000/2000
CPU: 68020 (0 MHz) FPU: 68881 (0 MHz)
Cache: ICache, DCache, External Cache
VBR: \$00000000
SSP: \$00000000
ChipSet: ECS OS: 2.0 (51.15) WB: 51.1
Total Chip: 129919 kB Total Fast: 126.8 MB
Graphic: Picasso96
ScreenMode 8bit: P96-0:FAKENATIVE:640 x 480
ScreenMode Hi: Radeon:1024x768 16bit PC
ScreenMode True: Radeon:1024x768 32bit BGR
Drive: Maxtor Rev: YAR4

Partition: DH0: (DOS7) Device: a1ide.device
Size: 7.86 GB BlockSize: 512 Byte

Module 1

Version: 2.3 Name: A2k_040
Date: Wednesday 07-May-97 17:13:00
Computer: A500/600/1000/2000
CPU: 68040 (33 MHz) FPU: 68040 (33 MHz)
Cache: ICache Burst, DCache Burst Copyback
VBR: \$01052234 TC: \$00008000
SSP: \$010B135C URP: \$01052000 CRP:
\$01052000
ChipSet: OCS OS: 3.1 (40.63) Scalos: 39.114
Total Chip: 1012 kB Total Fast: 16 MB
ScreenMode 8bit: PicassoIV:640x512
ScreenMode Hi: PicassoIV:640x512 HiColor
ScreenMode True: PicassoIV:640x512 TrueColor
Drive: IBM DFHSS1F !c Rev: 1717
Partition: DH0: (DC-FFS) Device: omniscsi.device
Size: 1002 MB BlockSize: 512 Byte
Boards:
Great Valley Products · SeriesII/HC8+ SCSI |
I/O Extender
Great Valley Products · GFørce I/O Extender

Module 2

Version: 2.6 Name: A3000
Date: Thursday 16-Sep-04 06:25:00
Computer: A3000
CPU: 68030 (40 MHz) FPU: 68881 (9 MHz)
Cache: ICache, Write-Allocate
VBR: \$00000000 TC: \$00000000
SSP: \$07000A70 SRP: \$F47F6FFE CRP:
\$AA6C6987
ChipSet: ECS OS: 3.1 (40.68) WB: 40.42
Ramsey: [Rev.13] Refresh 154 Clk
Gary: [Rev.0]
Total Chip: 2047 kB Total Fast: 24 MB
ScreenMode 8bit: PAL:High Res Laced
Boards:
Great Valley Products · SeriesII/HC8+ SCSI |

I/O Extender

Great Valley Products · SeriesII RAM
Individual Computers · Unknown Prod.ID #23

Module 3

Version: 2.6 Name: A4000
Date: Friday 29-Oct-04 03:09:00
Computer: A4000
CPU: 68060 (50 MHz) FPU: 68060 (50 MHz)
Cache: ICache Burst, DCache Burst Copyback,
Branch Prediction, Store Buffer, Superscalar
VBR: \$08619C20 TC: \$00008008 BUSCR:
\$00000000
SSP: \$07C00B18 URP: \$08636000 CRP:
\$08636000
ChipSet: AGA OS: 2.0 (45.57) WB: 45.3
Ramsey: [Rev.15] Refresh 238 Clk
Gary: [Rev.0]
Total Chip: 2032 kB Total Fast: 134 MB
Graphic: Picasso96
ScreenMode 8bit: PicassoIV:1024x768 8bit
ScreenMode Hi: PicassoIV:1024x768 16bit
ScreenMode True: PicassoIV:1024x768 24bit
BGR
Drive: QUANTUM FIREBALL1ct10 30 Rev: A03.
Partition: AHD0 (PDS3) Device: scsi.device
Size: 199 MB BlockSize: 512 Byte
Boards:
Village Tronic · Picasso IV
Apollo · A xx30-60 Turbo
Great Valley Products · SeriesII/HC8+ SCSI |
I/O Extender
Great Valley Products · SeriesII RAM
Village Tronic · Unknown Prod.ID #202

Module 4

Version: 2.6 Name: A4k_060PPC
Date: Saturday 28-Mar-98 23:19:00
Computer: A4000
CPU: 68060 (50 MHz) FPU: 68060 (50 MHz)
PowerPC: 604e (200 MHz)
Cache: ICache Burst, DCache Burst Copyback,
Branch Prediction, Store Buffer, Superscalar
VBR: \$081963A8 TC: \$00008008 BUSCR:
\$00000000
SSP: \$08000AF8 URP: \$081B5000 CRP:
\$081B5000
ChipSet: AGA OS: 3.1 (40.68) Scalos: 39.176
Ramsey: [Rev.15] Refresh 238 Clk
Gary: [Rev.0]
Total Chip: 2044 kB Total Fast: 67 MB
Graphic: Picasso96
ScreenMode 8bit: Picasso96:640x512 8bit
ScreenMode Hi: Picasso96:640x512 16bit PC
ScreenMode True: Picasso96:640x512 32bit
BGR
Drive: MICROP 4345WS Rev: x43h
Partition: DH1: (FFS) Device: cybppc.device
Size: 100 MB BlockSize: 512 Byte
Boards:
Phase 5 Digital Products · CyberVision 64
Phase 5 Digital Products · CyberStorm
PPC/MK III SCSI
Village Tronic · Picasso IV Memory
Village Tronic · Picasso IV Memory
Village Tronic · Picasso IV I/O
MacroSystems (Germany) · Maestro
SoundCard
MacroSystems (Germany) · VLab Digitizer

SysSpeed V2.6 - Test Results

```

=====
Your System : CPU: 68020 FPU: 68881 ChipSet: ECS OS: 2.0
A2k_040 : CPU: 68040 FPU: 68040 ChipSet: OCS OS: 3.1
A3000 : CPU: 68030 FPU: 68881 ChipSet: ECS OS: 3.1
A4000 : CPU: 68060 FPU: 68060 ChipSet: AGA OS: 2.0
A4k_060PPC : CPU: 68060 FPU: 68060 ChipSet: AGA OS: 3.1
CompareBase: You Compare: A4k_060PPC
=====
| Test | You | A2k_040 | A3000 | A4000 | A4k_060PPC | Compare |
=====
| Memory Results in MB/s |
=====
| Cache Read | 4.82 | --- | 7.51 | 193.07 | 190.18 | 0.00 |
| ReadROMb | 1.16 | 7.68 | 0.97 | 9.73 | 24.23 | 0.00 |
| ReadROMw | 2.30 | 15.12 | 2.00 | 11.92 | 46.94 | 0.00 |
| ReadROMl | 4.64 | 29.09 | 4.29 | 12.71 | 61.65 | 0.00 |
| ReadFastb | 10.34 | 7.67 | 1.03 | 24.36 | 26.75 | 0.01 |
| ReadFastw | 22.91 | 15.11 | 2.13 | 32.77 | 37.49 | 0.01 |
| ReadFastl | 51.32 | 29.03 | 4.59 | 39.69 | 46.39 | 0.02 |
| WriteFastb | 10.71 | 8.31 | 1.58 | 19.92 | 21.63 | 0.01 |
| WriteFastw | 23.32 | 14.79 | 3.34 | 31.19 | 37.06 | 0.01 |
| WriteFastl | 57.76 | 13.32 | 7.51 | 31.22 | 37.08 | 0.03 |
| Fast2Fastb | 9.32 | 5.98 | 1.03 | 11.44 | 12.55 | 0.02 |
| Fast2Fastw | 19.51 | 9.86 | 2.13 | 16.37 | 18.66 | 0.02 |
| Fast2Fastl | 42.42 | 9.92 | 4.59 | 18.73 | 22.42 | 0.04 |
| Fast2Fastm | 66.77 | 10.26 | 5.54 | 17.37 | 20.51 | 0.07 |
| Fast2Fast16 | --- | 14.10 | --- | 22.14 | 25.65 | --- |
| ReadChipb | 10.36 | 1.12 | 0.50 | 1.11 | 1.11 | 0.20 |
| ReadChipw | 23.01 | 2.26 | 1.02 | 2.23 | 2.21 | 0.22 |
| ReadChipl | 51.81 | 2.73 | 2.11 | 4.45 | 4.42 | 0.25 |
| WriteChipb | 10.72 | 1.47 | 0.97 | 1.68 | 1.68 | 0.14 |
| WriteChipw | 23.35 | 2.96 | 2.01 | 3.36 | 3.36 | 0.15 |
| WriteChipl | 43.14 | 3.20 | 3.89 | 6.72 | 6.72 | 0.14 |
| Chip2Chipb | 9.62 | 0.56 | 0.50 | 0.66 | 0.66 | 0.31 |
| Chip2Chipw | 19.65 | 1.12 | 1.02 | 1.33 | 1.33 | 0.31 |
| Chip2Chipl | 41.07 | 1.35 | 2.10 | 2.65 | 2.65 | 0.33 |
| Chip2Chipm | 69.05 | 1.43 | 2.05 | 2.67 | 2.67 | 0.55 |
| Chip2Chip16 | --- | 1.66 | --- | 2.97 | 2.66 | --- |
| Fast2Chipb | 9.45 | 1.12 | 0.88 | 1.58 | 1.65 | 0.12 |
| Fast2Chipw | 19.68 | 2.26 | 1.82 | 2.99 | 3.24 | 0.13 |
| Fast2Chipl | 43.32 | 2.73 | 3.87 | 5.37 | 6.32 | 0.15 |
| Fast2Chipm | 67.22 | 2.99 | 2.98 | 5.68 | 5.93 | 0.24 |
| Fast2Chip16 | --- | 3.17 | --- | 5.37 | 5.94 | --- |
| Drive Results in Op/s |
| Create | 11 | 117 | --- | 675 | 875 | 0.00 |
| Open | 770 | 432 | --- | 1409 | 1022 | 0.05 |
| DiScan | 4304 | 2908 | --- | 11562 | 1250 | 0.21 |
| Delete | 9 | 898 | --- | 891 | 2926 | 0.00 |
| SeekRead | 2658 | 2130 | --- | 5460 | 3481 | 0.05 |
| Drive Results in MB/s |
| CreateFile | --- | 1.76 | --- | 2.28 | 7.29 | --- |
| WriteFile | --- | 2.02 | --- | 2.86 | 6.81 | --- |
| ReadFile | --- | 2.59 | --- | 2.73 | 7.93 | --- |
| RawRead | 12.19 | 3.44 | --- | 2.84 | 9.99 | 0.03 |
| Intuition Results in Op/s |

```

```

-----
| OpenWin16 | 59 | 18 | 3 | 33 | 25 | 2.36 |
| OpenWin256 | 59 | 14 | --- | 32 | 25 | 2.36 |
| OpenWinH | 68 | 15 | --- | 23 | 25 | 2.72 |
| OpenWinTru | 69 | 14 | --- | 23 | 25 | 2.76 |
| WinLayer16 | 206 | 16 | 3 | 24 | 34 | 6.06 |
| WinLayer256 | 204 | 15 | --- | 35 | 34 | 6.00 |
| WinLayerHi | 150 | 11 | --- | 31 | 31 | 4.84 |
| WinLayerTru | 150 | 8 | --- | 13 | 24 | 6.25 |
| SizeWin16 | 3613 | 67 | 22 | 128 | 79 | 45.73 |
| SizeWin256 | 1720 | 52 | --- | 132 | 84 | 20.48 |
| SizeWinHi | 6165 | 56 | --- | 114 | 105 | 58.71 |
| SizeWinTru | 6145 | 52 | --- | 92 | 104 | 59.09 |
| MoveWin16 | 10630 | 215 | 26 | 277 | 278 | 38.24 |
| MoveWin256 | 10843 | 225 | --- | 246 | 267 | 40.61 |
| MoveWinHi | 6056 | 166 | --- | 176 | 201 | 30.13 |
| MoveWinTru | 4191 | 131 | --- | 124 | 101 | 41.50 |
| ConOutP16 | 1487 | 179 | 17 | 93 | 150 | 9.91 |
| ConOutP256 | 1443 | 180 | --- | 92 | 151 | 9.56 |
| ConOutPHi | 618 | 115 | --- | 53 | 107 | 5.78 |
| ConOutPTru | 462 | 75 | --- | 35 | 24 | 19.25 |
| OpenScr16 | 13 | 19 | 4 | 19 | 25 | 0.52 |
| OpenScr256 | 13 | 12 | --- | 17 | 15 | 0.87 |
| OpenScrHi | 11 | 11 | --- | 0 | 15 | 0.73 |
| OpenScrTru | 11 | 11 | --- | 0 | 12 | 0.92 |
| SwapScr16 | 29 | 59 | 50 | 70 | 77 | 0.38 |
| SwapScr256 | 29 | 59 | --- | 70 | 77 | 0.38 |
| SwapScrHi | 36 | 59 | --- | 1 | 77 | 0.47 |
| SwapScrTru | 37 | 59 | --- | 1 | 77 | 0.48 |
| Graphic Results in Op/s |
| ScrollX_16 | 5584 | --- | 3 | 137 | 258 | 21.64 |
| ScrollX_256 | 5584 | --- | --- | 137 | 288 | 21.64 |
| ScrollX_Hi | 1112 | --- | --- | 47 | 117 | 9.50 |
| ScrollX_True | 532 | --- | --- | 18 | 36 | 14.78 |
| ScrollY_16 | 5773 | --- | 3 | 130 | 260 | 22.20 |
| ScrollY_256 | 5773 | --- | --- | 130 | 260 | 22.20 |
| ScrollY_Hi | 1101 | --- | --- | 42 | 114 | 9.66 |
| ScrollY_True | 507 | --- | --- | 15 | 33 | 15.36 |
| PrintTx16 | 5943 | 1555 | 212 | 6740 | 5396 | 1.10 |
| PrintTx256 | 5943 | 1558 | --- | 6748 | 5396 | 1.10 |
| PrintTxHi | 5939 | 1504 | --- | 5868 | 5392 | 1.10 |
| PrintTxTru | 12544 | 1018 | --- | 3073 | 3236 | 3.88 |
| RectFill16 | 72694 | 11232 | 175 | 16346 | 12523 | 5.80 |
| RectFill256 | 72601 | 11228 | --- | 16345 | 12513 | 5.80 |
| RectFillHi | 54425 | 7994 | --- | 8282 | 8204 | 6.63 |
| RectFillTru | 30076 | 5768 | --- | 3661 | 3100 | 11.64 |
| DnwElipse16 | 69147 | 6213 | 44 | 11108 | 14399 | 4.80 |
| DnwElipse256 | 69617 | 6212 | --- | 11095 | 14410 | 4.83 |
| DnwElipseHi | 69190 | 6164 | --- | 10882 | 14248 | 4.86 |
| DnwElipseTru | 68853 | 2490 | --- | 5291 | 12801 | 5.38 |

```

```

-----
| Dwcircle16 | 67154 | 6754 | 42 | 10670 | 13857 | 4.85 |
| Dwcircle256 | 67155 | 6760 | --- | 10645 | 13866 | 4.84 |
| DwcircleHi | 66641 | 6593 | --- | 10043 | 13808 | 4.83 |
| DwcircleTru | 66214 | 2483 | --- | 5057 | 11756 | 5.63 |
| WrtPixel16 | 345802 | 48006 | 6113 | 106001 | 94141 | 3.67 |
| WrtPixel256 | 345936 | 48606 | --- | 104730 | 94141 | 3.67 |
| WrtPixelHi | 343549 | 49429 | --- | 106837 | 94151 | 3.65 |
| WrtPixelTru | 342676 | 46171 | --- | 104411 | 94113 | 3.64 |
| HotLines16 | 87339 | 14461 | 93 | 28780 | 25553 | 3.42 |
| HotLines256 | 87290 | 14458 | --- | 28820 | 25577 | 3.41 |
| HotLinesHi | 87145 | 13741 | --- | 23103 | 23153 | 3.76 |
| HotLinesTru | 85796 | 12480 | --- | 14553 | 15111 | 5.68 |
| VerLines16 | 60856 | 11608 | 122 | 13440 | 7717 | 7.89 |
| VerLines256 | 60842 | 11606 | --- | 13441 | 7712 | 7.89 |
| VerLinesHi | 23933 | 10090 | --- | 8692 | 7367 | 3.25 |
| VerLinesTru | 13450 | 8205 | --- | 4534 | 5618 | 2.39 |
| DiaLines16 | 2675 | 2362 | 119 | 2273 | 4590 | 0.58 |
| DiaLines256 | 2620 | 2360 | --- | 2274 | 4592 | 0.57 |
| DiaLinesHi | 14865 | 2034 | --- | 1922 | 3804 | 3.91 |
| DiaLinesTru | 15264 | 811 | --- | 1031 | 2893 | 5.28 |
| AreaElp16 | 2996 | 174 | 33 | 296 | 243 | 12.33 |
| AreaElp256 | 2994 | 174 | --- | 281 | 243 | 12.32 |
| AreaElpHi | 2987 | 174 | --- | 272 | 243 | 12.29 |
| AreaElpTru | 5171 | 174 | --- | 260 | 243 | 21.28 |
| AreaCir16 | 2612 | 169 | 31 | 287 | 226 | 11.56 |
| AreaCir256 | 2610 | 169 | --- | 268 | 226 | 11.55 |
| AreaCirHi | 2605 | 169 | --- | 263 | 226 | 11.53 |
| AreaCirTru | 5060 | 167 | --- | 251 | 226 | 22.39 |
| AreaFill16 | 3509 | 283 | 71 | 815 | 347 | 10.11 |
| AreaFill256 | 3505 | 282 | --- | 815 | 347 | 10.10 |
| AreaFillHi | 3509 | 282 | --- | 751 | 347 | 10.11 |
| AreaFillTru | 6058 | 275 | --- | 630 | 346 | 17.51 |
| CPU/FPU Results in MioOps |
| MIPS | 32.35 | 23.86 | 5.25 | 66.39 | 66.39 | 0.01 |
| MFLOPS | 15.11 | 9.05 | 0.29 | 26.56 | 26.55 | 0.01 |
| PowerPC Results in MioOps |
| MIPS | --- | --- | --- | --- | 271.47 | --- |
| MFLOPS | --- | --- | --- | --- | 179.23 | --- |
| PowerPC Results in MB/s |
| Readb | --- | --- | --- | --- | 90.40 | --- |
| Reada | --- | --- | --- | --- | 109.31 | --- |
| Readw | --- | --- | --- | --- | 132.03 | --- |
| Writeb | --- | --- | --- | --- | 92.99 | --- |
| Writea | --- | --- | --- | --- | 93.94 | --- |
| Writew | --- | --- | --- | --- | 86.62 | --- |
| Copyb | --- | --- | --- | --- | 22.50 | --- |
| Copya | --- | --- | --- | --- | 37.21 | --- |
| Copyw | --- | --- | --- | --- | 51.64 | --- |

```

Radio Reboot: <http://polarboing.com:8000/radio>

Din leverandør av datatjenester i fremtiden:

<http://compunor.no>

Historien fortsetter....