



back for
the
future

- ▶ Digitalkamera
- ▶ Min AmigaOne
- ▶ Nettverk

amiga
1-2005 14.ÅRGANG UTG 39 **guiden**

Innhold

Ord fra NAF

Da verken formannen eller nestformannen var tilgjengelige for å skrive ordene i denne spalten, så måtte lille jeg trå til med mine skriblerier for å få fylt denne spalten før levering til trykkeriet. (Meg = markedsjefen) Hva spennende er det å fortelle?

NAF har hatt årsmøte, ja. Oppmøtet var meget ok, idet ca. 10-12 medlemmer av foreningen pluss ca. 5-6 observatører var tilstede. Det ble vedtatt en kontingentøkning opp til kr.260,- pr. år, samt at det ble bestemt at vi skulle bestille krus med ny NAF-logo påtrykket. Antallet krus som bestilles blir rundt om 240 stk. (!)

Ny NAF-logo er produsert! Norsk amigaforening vil gjerne få rette en takk til Frode Gjedrem Hansen, som enda holder ut med produksjon av forsider til dette bladet, og som nå

også har produsert både ny logo til NAF og en meget fin poster vi kan trykke opp og selge i tillegg til vår gamle.

Med det samme vi snakker om formannen i NAF, er det verd å merke seg følgende med et lurt glimt i øyet: Formannen i Norsk amigaforening bor i Irland! Hihi! Erlend bor for tiden i Cork, Irland, hvor hans tilkommende studerer et års tid på skolen sin, men de flytter etter planen begge hjem til sommeren!

AmigaExpo: Expo blir i 2005 avholdt lørdag, 2. april. Også i år blir stedet det samme, nemlig Vitensenteret i Trondheim. NAF blir garantert å stille med en mannsterk delegasjon!

AmiGBG: Datoen for AmiGBG 2005 er pr. dags dato ikke sluppet, men jeg går sterkt ut i fra at NAF kan stille der også!
Tommy

- 3 ReadMeFirst - redaktørens side
- 4 Disk.info - nyheter
- 7 Min AmigaOne
- Helge Kvalheim skriver om sin AmigaOne..
- 10 Nettverkstyper
- Erlend skriver om nettverk...
- 11 Trashcan / Annonser
- 12 Digitalkamera
- Erlend skriver om digitalkamera...
- 14 Demoscenen
- Thomas Hansen skriver om amigascenen..
- 16 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 Stramd
red@amigaguiden.info

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@amigaguiden.info

Kasserer
Synøve Strand
synove@naf.as

Journalist
Helge Kvalheim
helgis@amigaworld.no

Nyheter, nyheter, nyheter

readme.first

Agurktid?

En skulle tro at denne årstiden var en gunstig for artikkelsskriving til NAF sitt medlemsblad, men dengang ei... Kun for noen få dager siden (dags dato er 14. februar) ble siste artikkel levert til AG sin redaksjon, og selv med denne klarer ikke redaktøren å levere mere enn 16 sider av bladet denne gangen. Formann Erlend og jeg er imidlertid enige om at vi kommer sterkere tilbake ved en senere anledning!

Webradio!

Som endel av dere vet, har undertegnede også i det siste prøvd seg med å etablere en webradio sammen med et par, tre andre personer. Denne radioen er nå innmeldt i Norsk amigaforening og vil ha en liten generell dataprofil, men da mere spesielt også om Amiga. Webradioen sender i samarbeid med Radio Nitro som drives av Michal Bergseth, og har adresse radiostrommen:
<http://polarboing.com:8000/radio>
Antall lyttere kan du se her:
<http://polarboing.com:8000/> og det er nokså beskjedent til å begynne med, men radioen sender likevel 24/7 (hele døgnet, hele uka) i prinsippet, så det er nok potensiale for mere lyttere. Sjekk ut mere informasjon på www.radioreboot.com



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

Aminet

I skrivende stund vet jeg enda ikke detaljene i dette, men følgende link er offisielt sluppet på IRC (det vil si public i en kanal) og det er vel neppe noe problem med å offentliggjøre denne linken:
<http://aminet.net>
Sjekk ut denne linken, folkens! Aminet holder

ut enda i mange år, og nå i nyere og mer moderne drakt..

NAF Multimediakonkurranse 2005

Konkurranse blir videreført også i år, stadig med undertegnede som sponsor. I fjor kom det inn null bidrag, og alle pengene ble tilbakebetalt. Det er likevel langt fra slik jeg vil ha det. Derfor blir premiepotten nå øket til det doble, nemlig kr. 3000,-!

Join oss på IRC @ EFnet kanalene:

#amigaguiden

#naf

Sjekk også ut nye produkter på NAF shop!

Redaktøren

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.

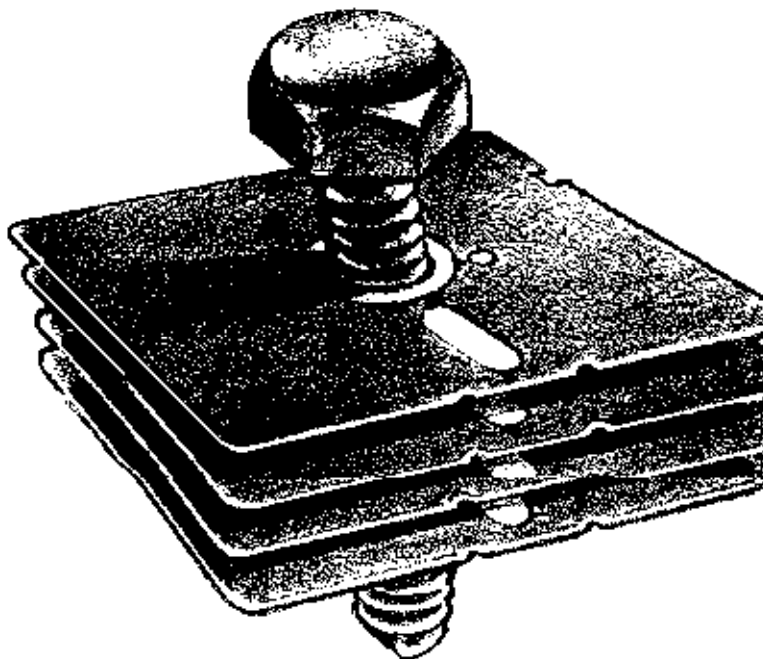
Til slutt:
naf.as har gjennomgått en større oppdatering!

Norsk amigaforening

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: 64
Det understrekes at synspunktene til artikkelforfatterne ikke nødvendigvis er sammenfallende med Amigaguiden sine.
© Copyright Amigaguiden 2005
All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.

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.



Samarbeid mellom GGS og Kiwi
For kunder av Kiwi Multimedia i Danmark betyr dette at bestillinger på Amiga assortement, Pegasos-maskiner og AmigaOne-maskiner bør rettes mot GGS-Data sin webshop og de vil også skipes til Danmark fra GGS-Data i Sverige. Det vil bli en mulighet for kunder i Danmark å hente skiptet bestilling fra Kiwi Multimedia i Danmark. All support vil bli håndert av GGS-Data.

Serien av programvareprodukter fra Kiwi Multimedia, for eksempel Adobe CS Premium, Maxon Cinema etc. er nå tilgjengelig for kjøp fra GGS-Data i Sverige.

<http://www.kiwimultimedia.dk/>
<http://www.ggsdata.se/>

Kilde: naf.as

AmigaOne XE bugfix reparasjoner
www.gurumeditation.se tilbyr nå AmigaOne XE reparasjonsservice for moderkort med ikke-funksjonerende USB & DMA/Ethernet, to feil som er omtalte bugger på disse AmigaOne-kortene.

GuruMeditation understreker at garantien vil bli brutt og at reparasjonen vil skje på din egen risiko, og sier videre at de kan ikke tilby noen garanti eller utvide noen eksisterende garanti.

For kunder som IKKE har kjøpt kortet hos

GuruMeditation vil de kreve 30 Euro for reparasjonen.

Kilde: naf.as

Stor nyhet for medlemmer av Amiga Club! Mange som meldte seg inn i "I am Amiga Club" i 2002 rapporterer at de endelig har mottatt sine lenge etterlengtede klubb skjorter fra Amiga Inc. Dette skjer etter lang tids forsinkelser etter en periode med velkjente finansielle vanskeligheter rundt Amiga Inc., før den nylige overtagelsen av KMOS Inc.

Bilde av T-skjorten:
<http://www.algonet.se/~magham/os4/troja1.jpeg>
Nærbilde av T-skjorten/logo:
<http://www.algonet.se/~magham/os4/troja2.jpeg>

Selv om undertegnede er medlem av Amiga Club og enda ikke har mottatt sin T-skjorte, så regner jeg med at dette er bare et spørsmål om tid. Tommy Rølvåg Strand

Oppdatering: Dagen etter (eller var det 2 dager?) at denne artikkelen ble skrevet av meg, hadde jeg T-skjorta mi i postkassa :-)
Kilde: naf.as

Openoffice.org for AmigaOS
En hjemmeside for prosjektet rundt porting av OpenOffice.org til AmigaOS er startet. Siden inneholder ikke så mye utenom info om OpenOffice.org enda, men mer kjøtt på beina kommer vel når portingen er godt i gang. Uansett er dette veldig gode nyheter

for AmigaOS som nå kan få en skikkelig office-pakke.

Kilde: polarboing.com

Firmware-oppdatering for Pegasos II
En ny firmware-oppdatering er tilgjengelig for Pegasos2. Høydepunktene i denne utgaven er USB-støtte og mulighet for å boote via gigabit ethernet-tilkoblingen.
Kilde: polarboing.com

Jabberwocky 1.5
Den populære lynmelderen Jabberwocky er ute i versjon 1.5. Klienten er tilgjengelig for AmigaOS3.x, AmigaOS4.x og MorphOS.
Kilde: polarboing.com

The Scene Archives ute
The Scene Archives-samlingen er nedlastbar fra scene.org. Scene Archive er en stor samling fra Amiga-scenen som er samlet av Tony Hasselbacher (aka The Heavyweight/Affinity). Samlingen sprer seg over hele 10000 disketter! Det vil si at du har ca 9GB med digital kunst å boltre deg i.
Kilde: polarboing.com

Ny avansert MUI 4 også til AmigaOS?
Stefan Stuntz har skrevet en notis om situasjonen rundt MorphOS og MUI-integrasjon. Etter en del om og men mellom MorphOS-laget og MUI er det nå ifølge Stuntz selv ikke noe som står i veien mot å gi ut en MUI4.0-versjon til både MorphOS og AmigaOS.

Stefan Stuntz har jobbet tett med MorphOS-laget tidlige og har tilbudt MOS fri bruk av MUI samt nye tillegg som kommer fra AmigaOS. Integrasjonen med MOS og tillegg som har blitt gjort fra MorphOS-laget sin side har ikke gått andre veien. Dette betydde at MUI for MOS er bedre integrert og er mer avansert.

I 2003 ble det klart for Stefan Stuntz at de som betalte for MorphOS-utviklingen var i pengenød, men i stedet for å stanse opp med MUI-arbeidet fortsatte han i håp om at ting skulle bedres. Noe som ikke virket umulig ettersom de stadig vekk ble forsikret om at ting skulle gå bra.

Etter noen måneder uten at forholdene ble bedre så Stuntz seg om etter alternativer. Han ville ikke skade MorphOS ved å trekke seg ut, men han ville ikke at arbeidet hans skulle brukes uten noen form for kompensasjon.

I mai 2004, bestemte Stuntz seg for å tilby MUI 4 gratis til Genesi/MorphOS, men på samme tid gi ut MUI 4 som shareware til AmigaOS, både 69k og PPC (3.x/4.x). Han mente også at en felles MUI ville tjene alle parter. Tilbudet ble avslått både da og pr. dags dato. I mellomtiden er MUI4 omtrent ferdig til utgivelse.

I slutten av notisen sin forsikrer Stefan oss om at det ikke er noen juridiske bindinger til en utgivelse av MUI4 for både klassisk AmigaOS, AmigaOS4.x og MorphOS.

Kilde: polarboing.com

AmigaOS 4 og PPC-plattformen får oppmerksomhet i media

Det velrennomerte datanettstedet Ars Technica (arstechnica.com) har skrevet en anmeldelse av den nye PPC-versjonen av AmigaOS og plattformen den kjører på, de såkalte AmigaOne-maskinene. Anmeldelsen er på 6 sider og har fått en haug med positive kommentarer. OSNews refererer også til den.

Kilde: polarboing.com

Nyeste OS4 skjermskudd

På resten av nyhetssidene følger nye skjermskudd av OS4, datert 4. februar 2004.

Bildene er ledsaget av kort tekst, oversatt etter tekst fra kilden vår.

Kilde: amigaworld.net



To skjermskudd fra Descent2.

Dette er d2x, Linux/SDL-porten av Descent2.

Hyperion jobber for tiden på en optimalisert SDL-port, og dette er nåværende status (selvfølgelig er ikke

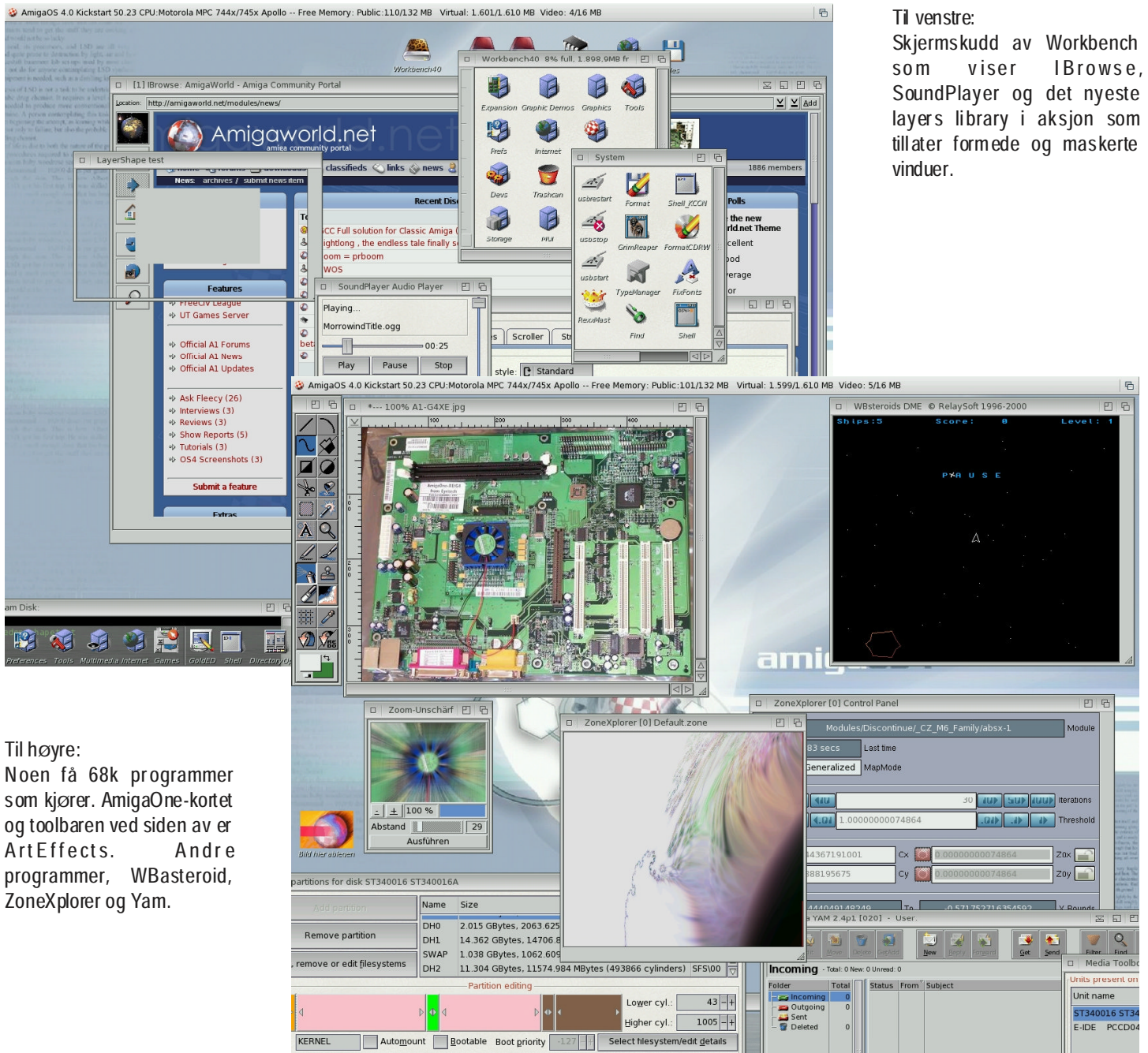
<<optimalisert>> fanget i disse bildene...)

Descent2 har endel

forbedringer utover den første

versjonen, blant annet kan du skyte ut lysene på veggene og i taket, og den notoriske Guide-boten (synlig i øverste skjermskudd) er også ny. Fremdeles holdes det på med software rendering, og det jobbes med integrasjon med OpenGL.

: nyheter



Til venstre: Skjermkudd av Workbench som viser IBrowse, SoundPlayer og det nyeste layers library i aksjon som tillater formede og maskerte vinduer.

Til høyre: Noen få 68k programmer som kjører. AmigaOne-kortet og toolbaren ved siden av er ArtEffects. Andre programmer, WBsteroid, ZoneXplorer og Yam.



© UFS, Inc.

IDE ATA133 PCI-kontrolleren, som jeg har i maskinen, og benytter DMA-støtten til det absolutt maksimale. Veldig raskt, veldig stabilt. Systemet mitt er uten tvil på sitt aller beste etter all oppdatering..

Nå skal jeg gå rett på de programmer jeg har skaffet meg siden forrige artikkel, og det er en god del. Disse programmene er som følger:

*AmiFTP (Nedlastingsprogram som jeg har lastet ned fra Aminet. Brukes lite, men er svært nyttig for det.)

*AmIRC 3.5 (Nå med "key" som gjør den til fullversjon! Fikk fra en nett-venn. Nå kan jeg chatte fulltime med NAF/AmigaGuiden!) (Red. anm.: Dette får stå for artikkelforfatters regning, siden det er ulovlig å benytte en annen sin registrerte nøkkel uten å betale for den! No piracy!)

*MUIUnarc (MUI-versjonen av Unarc, lastet ned fra OS4Depot. Native PPC-versjon. Bruker den som Tools i SubDocken min.)

*NallePuh (Paula-emulator for OS4, lastet fra OS4Depot. Nyttig for en del HW-banging klassiske Amiga-spill og programmer.)

*AntiSpam (Anti-spam verktøy for mailer som YAM. Filtrerer vekk rundt 80-90% av all Spam! Får bare ned til minst 2 spams hver gang!)

*E-UAE 0.8.27 (Ferdige utgaven for PPC-OS4 med SDL-versjonen. Ganske raskt under Update 2! Kjører WB3.1 og bl.a spill der! Se skjermbilde!)

Min AmigaOne

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

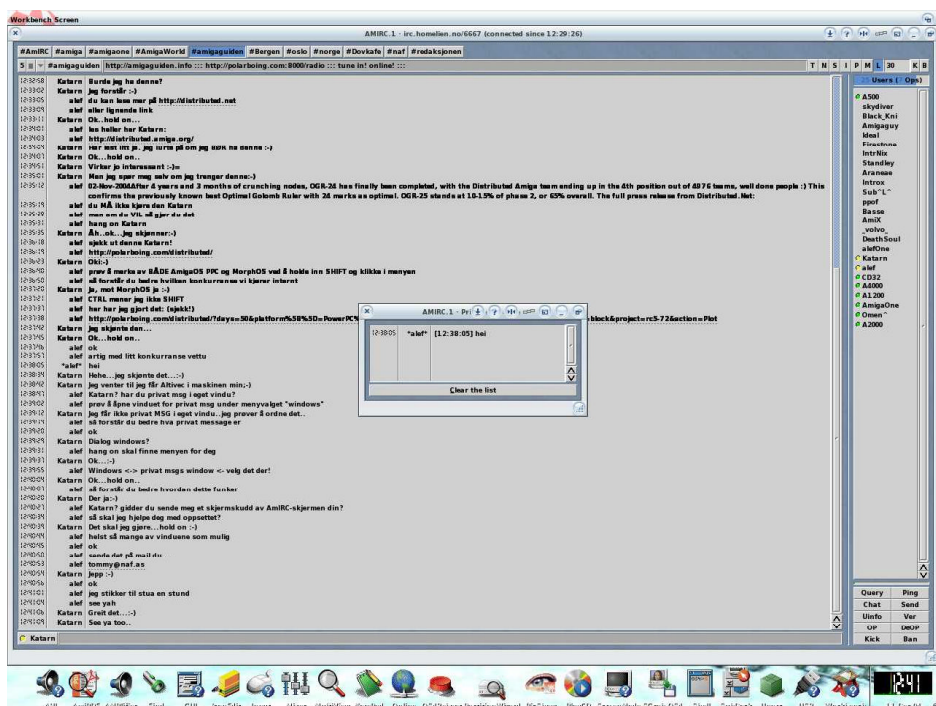


Tekst: Helge Kvalheim
helge@naf.as

hjelpe igjen til å justere CPU-viften skikkelig, rettet volten til 1.44v og klokket min A1G3XE til 933Mhz igjen. Systemet er så godt som stabilt og jeg opplever ingen problemer med det lenger. (Red. anm.: Nå skal det bemerkes at Helge dags dato har store problemer grunnet oppkløkkingen sin, så da er man nok en gang tilbake til det gode, generelle rådet. Ikke bruk overklokking!..) Harddiskene booter og kjøres ganske raskt selv på sine maksimale 100Mhz, via Sunsway Sii0680

Velkommen til min etterlengtet, seneste AmigaOne-artikkel. Denne gangen har jeg fått oppdatert min Pre-OS4.0 med Update 2, som bød på en rekke små oppdateringer, såvel som en del forbedringer og "bug-fixes". Nå som vi er i 2005, har jeg tidlig i januar også forandret bakgrunnsbilde som enhver av dere lesere vil få se av vedlagte skjermbilder. Dette blir en kort, men veldig direkte og saklig artikkel med fokus på selve oppdateringen og med de programmer jeg har nå. En egen artikkel som omfatter spillet Duke Nukem 3D Atomic og hvordan jeg gjennomførte spillet, vil også bli vedlagt i selve artikkelen...

I forrige artikkel, hadde jeg en del problemer med ustabilitet og klokket min A1G3XE tilbake til 800Mhz. Nå har jeg fått



: amigaone

*ArtPro 1.20b (Bildebehandler som jeg bruker mye til å "crunche" bildene mine med. Lastet ned fra Aminet. Veldig grei program å bruke!)

Ellers er det meste av programmer og spill fortsatt det samme som tidligere, med en del nye spill. Følgende spill er bl.a PrBoom og Duke Nukem 3D Atomic, som jeg begge skal lage en liten artikkel om. Jeg har ikke egne skjermbilder til disse, men regner med AmigaGuiden har noen å vise frem til for disse spillene...

PrBoom - SDL-utgaven av Doom

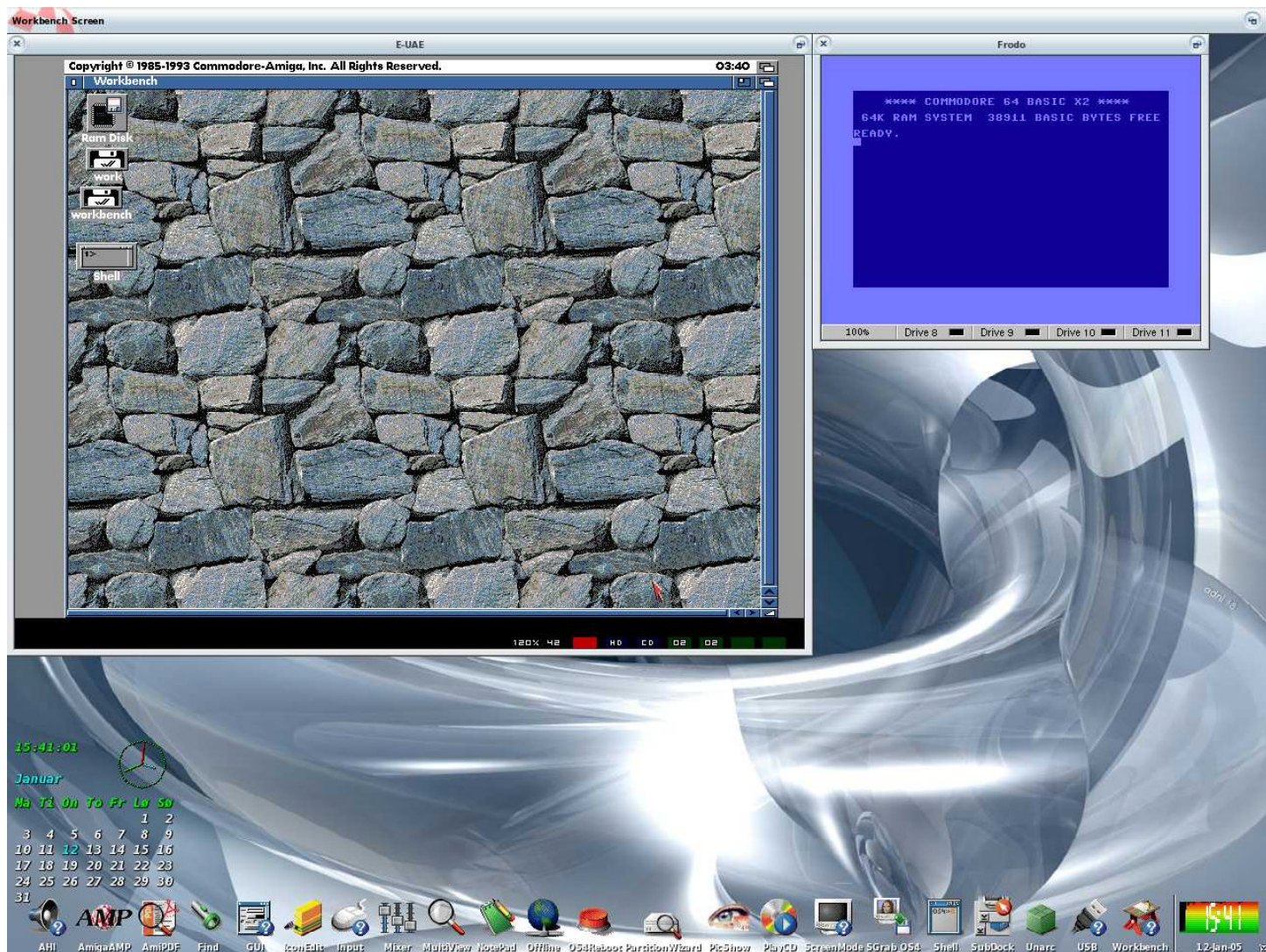
Dette er SDL-utgaven av en forbedret utgave av Doom, for PPC-OS4. Veldig raskt og mykt å spille på min maskin, særlig med Update 2. Grafikk og lyd er det samme som i vanlig Doom. 8-bit 256-fargers grafikk, og lyden er grei med 16-bit lyd også. Spiller ikke det så mye, men veldig grei underholdning:-)

Duke Nukem 3D Atomic

PPC-OS4 native seneste utgaven av FPS-spillet Duke Nukem 3D Atomic. Utgaven fungerer kun på AmigaOne og MicroA1, som er en stor fordel! Dette er et kanonbra spill, og er langt mer utfordrende og bedre å spille enn Quake! Duke Nukem 3D Atomic bruker kun 8-bit grafikk og 16-bit lyd, men grafikken er utrolig detaljert og raskt, og ser mye bedre ut enn Quake, som bruker 16-bit grafikk! Lyden er en kapittel for seg, med 16-bit knallgode lydeffekter! Skyting, skriking, gåing, rare stemmer, babes som snakker, Duke selv som snakker! Alt av lydeffekter er utrolig godt gjennomført! I en del scener i spillet, går litt bakgrunnsmusikk også! Jeg bruker alle de 8-kanalers lydeffekter i spillet, så all lyd kommer over alle de 5 høytalerene fra HIFI-anlegget mitt, plagget til lydkortet mitt:-).

Grafikken er absolutt nydelig, mykt og raskt på min maskin. Veldig raskt og mykt

må jeg si! Et av de kuleste brettene i spillet, er bl.a nivå 2 av første verden, for et sted der kommer du backstage til et rom full av strippere! En kul ting er når du tilbyr dem penger, så spør Duke bl.a "You wanna dance?", så blottes de puppene sine! :-D Utrolig kult! Noen av de andre babes står bare stille. Dreper du dem, så kommer flere motstandere:-). Spillet blir stadig vanskeligere og mer atmosfærisk jo lengre i spillet du kommer. Et nivå i spillet jeg liker, er et området som minner litt om Ville Western, men med masse vann og smale stier. Det er senere mot slutten av første verden. Når jeg kom inn i noen huler, hørte jeg underlige stemmer, som om noen utførte en eller annen spesiell rituale. Ganske "scary", for å si det slik..hehe. Bedre ble det ikke når jeg kom til siste brettet av første verden, da kom jeg inn i en Alien-befestet området, og man hørte høye klare lyder av spesielle reaktorer. Helt på slutten av første verden, møtte jeg en høy og skremmende vesen som var



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

godt utrustet med våpen, men jeg hadde både plenty med liv og våpen man finner underveis i spillet, så var det bare å fyre av alt man hadde på ham og prøve å unngå mest mulig treff fra ham. Siden kom man til andre verden, som foregår i mange spesielle områder. Noen av de mest fancy nivåene, var områder som omfattet mange heis-vogner (var det dette som dannet ideen til noe av brettene til Jedi Knight-spillene?), mens mange brett gikk ut på å svømme undervann med dykker-drakt. Ganske kult. Under vann var det ganske mange rare skikkelser, såvel som haier.

Man må spille selve spillet for å kunne oppleve hva jeg har opplevd av selve spillet. I andre verden senere på spillet, er det mange skumle områder du kommer til, og man møter mer tøffere motstander..Slike ting gjør spillet faktisk mer spennende å spille, og enda vanskeligere å mestre;-)

Er ganske mange kule brett. For å ta det litt kort. Et sted på f.eks fjerde og siste verden, kom jeg til et litt mørkt, belagt område. Det så ut som et lager, og den hadde en trapp som gikk opp og rundt. Ved inngangen til et rom, begynte selve rommet å falle sammen i eksplosjon, og jeg måtte bare løpe rett gjennom det rommet, skyte en motstander som ventet der samtidig og løpe rett til enden av rommet i et trygt hjørne. Det klarte jeg, og jeg ble ikke skadd av at rommet falt sammen, og dør-porten lukket seg. Det så ut som om jeg var fanget i hjørnet, men neida. Jeg så en åpning, og der måtte man hoppe uti vannet. Riktignok

ikke et rent vann, og vannet kunne drepe meg. Heldigvis hadde jeg mye liv, og litt beskyttelse med dykker-drakt og støvler. Jeg hoppet raskt ned, skjøt en og to motstandere som ventet under vann, plukket med det som lå der nede og steg raskt over til overflaten inn i en amen åpning. Der var jeg trygg, og måtte rydde veien for noen motstandere, før jeg fant det jeg lette etter. Det var hele artikkelen min for denne gangen, med en god del rekke nye skjermbilder, så les og nyt:-)



En annen fordel med LAN er dets størrelse, da det er over et fysisk lite område er hastigheten på overføringen stort sett raskere enn på andre typer nettverk, i tillegg til at de er mer private.

WAN

- Definisjon: Et Wide Area Network (WAN) er ikke begrenset av avstand eller nettverksregler. Datamaskiner i et WAN kan bruke en standard telefonlinje, satellitt eller en mikrobølgeink for å kommunisere med hverandre.

- Kjennetegn: Tilkoblingene i et WAN er ofte skapt med utstyr som ikke er eid av brukerens organisasjon. Et telefonselskap eller andre telekommunikasjonsleverandører kan tilby disse WAN-tjenestene. På grunn av dette kan feilsøking være vanskeligere, og nettverket er mindre sikkert. Og på grunn av de lange avstandene mellom linkene kan det være et stort tap i overføringshastigheten over nettverket.

Internett

- Definisjon: Et internett er skapt i det øyeblikket at to eller flere nettverk kobler seg sammen (interconnected)

- Kjennetegn: Et internett kan bestå av f. eks flere LAN eller en kombinasjon av LAN og WAN. Nettverk som opererer over forskjellige protokoller kan kobles sammen gjennom flere spesielle tilkoblingsenheter, inkludert routere og gateway. World Wide Web (WWW) som er en del av Internett (med stor I), er det mest gjenkjente eksempelet av et internett. Samlingen av nettverk kontrollert av en organisasjon blir ofte referert til som dets intranett.

De fleste er kjent med begrepet nettverk. Men hva er datanettverk?

Datanettverk

Data er ikke verdens enkleste verktøy.

Hva skjer når man kobler data i nettverk?



Tekst: Erlend Vidar Kristiansen
erlend@naf.as

hjelp av kabler i et begrenset område, og som benytter samme nettverksprotokoll.

- Kjennetegn: Siden hele nettverket er innenfor et lite område er et LAN lettere å vedlikeholde, overvåke og feilsøke. Det er vanligvis fysiske begrensninger på størrelsen av et LAN. Størrelsen begrenses med lengden av kabel og antall noder tillatt. For å øke disse begrensningene kan spesielle enheter som repetere, bridges eller routere benyttes.

Nettverkstyper

Et datanettverk er ofte beskrevet ved hjelp av komponentene og arkitekturen i nettet.

- Nettverkets komponenter er alle de funksjonelle delene, slik som datamaskiner, printere, tilkoblingsenheter, kommunikasjons-drivere og applikasjoner.

- Nettverkets arkitektur er oversikten over hvordan nettverkets komponenter jobber sammen. Det er dette som skiller ett nettverk fra ett annet. Arkitekturen bestemmer hvilken protokoll som skal brukes for kommunikasjonen og nettverkets topologi.

LAN

- Definisjon: Et Local Area Network (LAN) er en gruppe av datamaskiner og delte enheter som fysisk er koblet sammen ved



Det er kanskje slik en typisk ekspert på nettverk ser ut når han leser i Amigaguiden?

Trashcan

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



Redaksjonsutvikling I

Den første generasjon av amigamaskineri som ble brukt i produksjonen av Amigaguiden var en Amiga 500 med 1 Mb RAM og ekstern diskettstasjon. Etter et heller mislykket forsøk på å bygge denne ut med en GVP harddiskenhet (en GVP dc8++ eller noe), kjøpte redaktøren maskinen som pr. dags dato ser ut som på bildet til høyre. Bildet kan også beskues på <http://alefone.net/> og heter Amiga3000.jpg. Maskinen er en Amiga 3000 med 25 MHz 030 prosessor, og hadde opprinnelig 4 + 2 Mb RAM og 2 stk. HDDs, hvorav én på 80 Mb og én på 42 Mb såvidt jeg kan huske. Dags dato har den i tillegg et XSurf-II nettverkskort, en god del mere RAM (husker ikke akkurat hvor mye), og 2 HDDs på ca. et par Gb hver...



Brukt i årene 1994 - 2002...

...to be continued...

Hårreisende paradiset!

Det er skummelt å se skrekfilmer. Sitte der i en halvmørk kinosal med vanvittig høy lyd, og skumle overraskelser som får hårene til å reise seg i nakken din i en blanding av skrekk og fryd når ting skjer.

Eller kanskje enda verre når skrekfilmene kommer inn i din egen stue, og du i dine ellers så vante omgivelser begynner å se kleshaugen på kommoden som et skummelt dyr som vil angripe deg straks du lukker øynene når du har lagt deg på soverommet. Etter filmen, da... For det er ikke så mange som lukker øynene under en skrekfilm... Men noen er det jo... De som ikke blir trette av alle hylene og skrikene, og midt i alt blodbadet bare vil drømme seg bort til sitt eget lille paradiset.

Hva er så i paradiset? I mitt paradiset finnes i alle fall en Amiga...

Annonser fra leserne

Til salgs

Diverse amigautstyr I

Har en del Amiga utstyr og maskiner til salgs, pluss haugervis av gamle Amiga-blader (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

Atari PSU

Jeg trenger en powersupply til Atari 2600 - noen som vet av en? mail to: ideal@bil.cx

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

bilde og minimum oppløsning som da kreves.

Størrelse i cm	Oppløsning i megapixel
10 x 15	0.9
12.5 x 17.5	1.3
20 x 25	3.0
21 x 27	3.5

Hvis du skal bruke kameraet for kun å ta bilder som skal brukes på Internett, så er 2.0 megapixel stort sett nok.

Kan jeg "fremkalle" bildene?

Ja, du har to løsninger om du ønsker å "fremkalle" dine digitale bilder. Du kan fremkalle dem som en vanlig film, eller printe dem selv. Flestparten av de seriøse fotofirmaene tilbyr fremkalling av digitale bilder. I dag har man flere løsninger. Man kan droppe innom med minnekortet, og de fremkaller bildene for deg. Eller du kan brenne filene på en CD og levere dem. Noen tilbyr også at du kan sende bildene via Internett for så å få dem fremkalt. Det er stort sett samme pris på fremkalling av digitale og analoge bilder. Nå skal det påpekes at man fremkaller ikke bildene i den forstand, man kopierer dem over til papir. Bildene er allerede fremkalt, digitalt, i CCD-brikken.

Vil printeren min takle digitale fotografier med høy oppløsning? Med en forholdsvis ny printer burde ikke oppløsningen være en bekymring. Du burde derimot vurdere å kjøpe en fotoprinter, da disse er produsert for å takle akkurat dette, og dermed produserer bedre kvalitet på utskriftene. Du bør også printe bildene på glanset papir (fotopapir). Det er en enorm forskjell på bilder printet på vanlig papir kontra fotopapir.

«Det er en enorm forskjell på bilder printet på vanlig papir kontra fotopapir.»

Du skal kjøpe deg digitalkamera.... hva bør du vite?

Digitalkamera

i en skog av tilbud på digitalkamera

bør man holde hodet kaldt. Erlend forteller hva man skal se etter...



Tekst: Erlend Vidar Kristiansen
erlend@naf.as

Hvordan fungerer digitalkamera?

I motsetning til et vanlig analogt kamera, blir lyset fokusert ned på en bildesensor kalt for CCD (charge coupled device) i et digitalkamera. En CCD er en samling av lysfølsomme fotopunkter som produserer en elektrisk ladning når lyset treffer dem. Disse ladningene blir konvertert til 0'ere og 1'ere som så lagres i minnet, og da vanligvis på en minnebrikke. Fra denne brikken kan bildet vises på skjermen, sent til datamaskinen eller printet ut til en printer.

De største digital kameraprodusentene:

Av de største produsentene innen området digitalkamera kan man nevne Canon, Kodak, Nikon, Fuji, Minolta, Epson, Olympus. Dette er bare noen, av mange, som produserer digitalkamera.

Er digital zoom viktig?

Nei, langt derfra! I motsetning til optisk zoom blir bare deler av de lysfølsomme bildesensorene benyttet når du bruker digital zoom. Dette fører til at bildet du tar har lavere kvalitet enn om du IKKE benyttet digital zoom. Den samme effekten (og gjerne med bedre resultat) får du ved å bruke zoom-funksjonen i et billedredigeringsprogram. Digital zoom er et markedsføringstriks som lar produsentene påstå at de har en høyere zoom enn hva deres kamera egentlig kan oppnå. Så med andre ord: Hold deg unna digital zoom!

Hva med bildestabilisering?

Bildestabilisering er veldig viktig når man velger et kamera med høy optisk zoom (4x og oppover). Uten denne funksjonen blir flestparten av bildene man tar når man zoomer inn, og ved lang lukketid, veldig uskarpe hvis man ikke benytter seg av stativ. Det skal godt gjøres at man klarer å holde kameraet 100% stødig når man tar slike bilder. Jeg har selv prøvd å ta bilder i mørke omgivelser uten stativ, og jeg tipper at 5 av 50 bilder ble bra.

Hvilken oppløsning trenger man?

Her er det egentlig et spørsmål om hva man skal bruke bildene til. Under finner du en oversikt over størrelsen på utskrevet

: digitalkamera

Hva er ISO?

ISO er tatt rett fra de analoge fotoapparatene. ISO refererer til filmens lysfølsomhet. Høy ISO-hastighet trengs for å ta bilder i forhold med dårlig lys. Men høy ISO-hastighet skaper også mer støy på bildene. 100 ISO er standard. Ved 400 ISO er støyen lett gjenkjent på de fleste kameraene.

Hva er blenderåpning?

Blenderåpningen er objektivets øye (iris) og sammen med lukkeren jobber den med å regulere hvor mye lys som slipper inn til filmen. Blendertallet (f-nummer) angir størrelsen på blenderåpningen. Et blendertall kan se slik ut: f:1,4

Blendertallet er et forholdstall og beregnes ut fra følgende formel:
 $\text{brennvidde} / \text{blenderåpningens diameter}$

Hvis brennvidden er 54 mm og blenderåpningen er 19,3mm vil blendertallet være 2,8 (f:2,8)

Hva er lukkerhastighet?

Lukkerhastighet er den tiden lukkeren lar lys komme inn til bildesensoren (CCD). Lukkerhastigheten er målt i sekund, eller deler av sekund, som er vanligst til de fleste bildene. Lavere lukkerhastighet betyr at mer bevegelser blir registrert av kameraet. Det er absolutt anbefalt med kamerastativ når man tar bilder med lav

lukkerhastighet for å unngå at bildene blir uskarpe.

Hva er et dSLR-kamera?

Noen kamera er av typen dSLR (Digital Single Lens Reflex), på godt norsk kalt for speilrefleks. Når du ser i søkeren, ser du nøyaktig det samme som kameraet ser igjennom flere prismer og speil, derav navnet speilrefleks. Dette er viktig for avanserte fotografer. Man kan også bytte objektiv på et dSLR-kamera (men dette betyr ikke dermed at alle kamera hvor man kan skifte objektiv på er SLR). Mange av de digitale SLR-kameraene har større oppløsning, stort sett siden de er for det profesjonelle markedet. Ulempene med SLR-kamera er den fysiske størrelsen, vekten og det at de er vesentlig dyrere i innkjøp. Man kan heller ikke filme video med et dSLR-kamera. Et



vanlig "analogt" speilreflekskamera kalles for SLR, mens et digitalt har den lille d'en først for å angi at det er digital.

Tilbehør, hva trenger man av det?

Det første du bør investere i er større minnekort til kameraet ditt. Minnekortene som følger med et kamera er stort sett av minste type. Det betyr at man bare kan ta noen få bilder før man må tømme minnekortet. Skaff deg gjerne et ekstra minnekort som du har med deg i kameravesken som du også bør skaffe deg. Kameraet bør ligge trygt og godt i en kameraveske, gjerne sammen med resten av tilbehøret til kameraet. Oppladbare batteri og batterilader er verd sin vekt i gull

for den som bruker digitalkameraet mye, og man tjener fort inn det batteriene kostet. Som tidligere nevnt bør man ha et kamerastativ hvis man skal ta bilder hvor man bruker mye zoom og i mørke omgivelser.

Hvilket kamera anbefaler du?

Vel, smaken er som baken; det. Smak kan ikke diskuteres. Men hvis du vurderer å kjøpe deg et digitalkamera, se deg litt rundt. Les gjerne igjennom tester og slikt på for eksempel Internett. <http://akam.no> er en fin plass å lete etter slik info. Der er det også veldig mange interessante tips å lære seg, både for amatører og den profesjonelle. Selv har jeg to

digitalkamera, jeg har et Fuji S5000, og et Fuji E500. S5000-kameraet kjøpte jeg i 2004, og har på under ett år tatt ca 4000 bilder med dette. Dette kameraet har 10x optisk zoom, og en oppløsning på 3.1 megapixel. Mitt siste kamera kjøpte jeg nylig, Fuji E500, for å ha et kompakt kamera som jeg kunne ta med meg uten å måtte tenke på størrelsen. Dette kameraet har 3.2x optisk zoom og en oppløsning på 4.1 megapixel. Dette kameraet støtter også at man setter på tele eller vidvinkelinnse.

«Hvis du vurderer å kjøpe deg et digitalkamera: Se deg litt rundt. Les gjerne igjennom tester og slikt på for eksempel Internett.»

«Man bør ha et kamerastativ hvis man skal ta bilder hvor man bruker mye zoom og i mørke omgivelser.»

-Demoscenen-

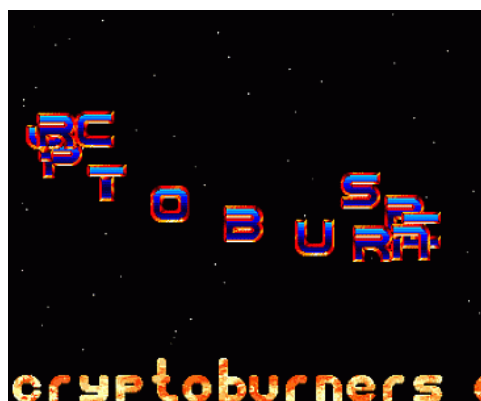
Demo? Scene? Hvis så, hvorfor ikke ta det fra begynnelsen med denne artikkelen? Enjoy!



Tekst: Thomas Hansen
aka Useless of Spaceballs
useless@amiganostalgia.com

Så var vi her igjen... Jeg ble spurt av Tommy om jeg ikke kunne skrive en ny "scene" artikkel til Amigaguiden. Den kom sent, men her er den da...

Det ble langt fra like lett nå som forrige gang. Uten et eneste plot fant jeg ut at jeg kanskje ble inspirert av å se noen gamle klassiskere.. Som sagt så gjort. Mens jeg tråla gjennom gamle releaser fra både Phenomena, Kefrens, Kent Team m. fler slo det meg; Hva er det som gjør disse "programmene" så fascinerende? Noen hooker coden, andre ser etter god pixel, mens noen lytter fascinert på musikken.. Andre igjen tar opp helhetsinntrykket.. Hva husker du best fra dine favoritter?



For meg å skrive om nye feite releaser er som for Bill som å skryte av Mac.. Ikke fordi jeg ikke gidder, men fordi jeg ikke har peil! Jeg er atter et slikt "retro" hue; lever på gamle minner av gammel kode.. Har jo sett en del nytt da, og joda, er imponert av feite 3D rutiner og heftig dunkabass.



Men det blir liksom med det.. Ingen sjel liksom.. All heder til den levende scenen, men kan ikke fri meg fra å mimre på det gamle ;) Det jeg derimot kan, er å gi de demo-nyskjerrige et par nyttige tips til hva som i sin tid fikk demoscenen på Amiga opp fra undergrunnen; retrostuff!

Herved følger en liten innføring av "must see" ECS produksjoner.

1. Kefrens Megademo #1 (1989) Ingen over ingen ved siden.. Kefrens var THE boys tilbake i 89-91. Den første megademoen inkluderer alt som demos skulle inneholde i den spede start. Dessuten har også Nightlight (Kefrens "legendariske" musiker) noen av de første klassikerne sine her.

2. Triangle Megademo (1989) Svenskene kunne jo ikke være dårligere en sine overnevnte danske naboer, og Triangle ga Amigascenen mange hakeslipp med denne megademoen. Legg spesielt merke til overtruffen bruk av vectors og fargesprakende bob's :)

3. The Cult Megademo (1990) Norsk release fra tidlig 90-tall som virkelig kunne "konkurere" med resten av skandinavia. Denne banet vei for nye norske grupper, en milepel i norsk demoscene.



4. Cryptoburners "Wild Bunch" fra IT og Razor 1911 Party (1989) Ajajaj.. all those vectors.. man trodde ikke dette var mulig før cryptoburnes kastet det opp på moitorene våre.. Og ja, vectorene var ufulle :)

5. Red Sector Megademo #1 (1990) Denne releasen bringte nye idéer og tanker på hva en demo kunne inneholde. Må sees av enhver demointeressert amiga freak! Punktum!

6. Budbrain Megademo #1 (1990) Hmm.. denne her var i allefall den første jeg så som hadde en story og rød trå gjennom hele produksjonen. Om noen virkelig pusha nytt liv og nytenking i amigademos er det Budbrain.

Nåvel.. Hvis du ser igjennom disse produksjonene, skal du ha fått med deg en vesentlig del av demoscenen på Amiga.

Lista kunne selvfølgelig vært mye lengre.. Skam og fy for ikke å ha listet opp prods fra Phenomena, Silents, Northstar mm. mm., men jeg føler at de overnevnte absolutt fortjente den plassen de fikk.

Men; når det seint, jeg er trett, men først bare MÅ jeg sjekke ut den gamle IPEC ELITE intro disken jeg fant nederst i skuffen her..

Lev vell!

Useless.

Prat mere med folkene bak Spaceballs og amiganostalgia.com på IRC-kanal #amiganostalgia @ EFnet!. Red. anm....

Din leverandør av datatjenester i fremtiden:

<http://compunor.no>

Historien fortsetter....