

amiga

1-2007 16.ÅRGANG UTG 48 **guiden**



World Domination?

Don't think so.. But it is/was (pick one) a lot of fun!



- ▶ Amiga Laptop
- ▶ Sandnes BBS
- ▶ TILT spillspalte

Innhold

Ord fra NAF

De som følger med på IRC og naf.as fikk kan hende med seg at undertegnede snakket seg varm i fjor høst om en messe vi skulle inviteres på med promotion-muligheter for Norsk amigaforening og Amigaguiden overfor ca. 3000 ungdommer fra distriktet.

Dette skjedde faktisk, og ble gjennomført første uka i september i fjor høst. Torstein Gørransson (takk til han for den jobben!) og jeg trykket opp 1500 A4-ark ved et trykkeri i siste sekund, og kom heseblesende inn til et imponerende syn i den lokale idrettshallen, nemlig en halldel fullt av skoleungdom og folk med stands fra diverse foreninger og organisasjoner i distriktet. «Ung i Rana 2007» var et faktum!

Vi visste på forhånd at all skoleungdom i Rana, og attpåtil endel fra nærliggende kommuner, skulle få fri denne dagen fra skolen og bli kjørt til denne messen med

busser for at foreningslivet i Rana skulle få presentere seg. I den forbindelse fikk vi invitasjon både for NAF og for en sjakkklubb jeg da var leder i, og vi møtte opp for å fortelle om disse og attpåtil fortalte vi om vår webradio Radio Reboot (www.radioreboot.com)

Du kan med selvsyn få et overblikk over messehallen ved å ta en titt på denne videoen:

<http://aminor.info/video/UngIRana2006.mpg>
Vi håper virkelig at denne messen blir et innslag også i 2007, og vi vil i så fall gjøre vårt beste for å gi et så godt og varig inntrykk av Amiga, NAF og AG som overhodet mulig.

NB! Vi håper også at vi kan møtes på en eller to amigamesser i 2007!

Time will tell!

Tommy

Ord fra Mike

La meg først få presentere meg selv.

Jeg heter Michael Blackburn Heltne, kalle meg gjerne Mike.

Jeg bor fortiden på det forblåste vestland, jeg vokste så og si opp bak 8bitterne, jeg elsket og elsker fremdeles min gode gamle trofaste Commodore 64, jeg hadde også en Nintendo (NES)

men denne har jeg forlenget gitt bort til mine søsken.

Jeg har to Amigaer, en a600 jeg kjøpte for mange år siden for 500 kr, så og si ved en ren tilfeldighet faktisk. Denne ble glemt noen år i et skap til jeg fant den frem igjen for noen år tilbake. En A4000 jeg kjøpte relativt billig, denne er nå på reparasjon, (hence billig...)

den vil forhåpentligvis en dag ha ppc on board, om denne lar seg gjenopplive...

Og ett eller annet sted i posten fra england en a1200, den burde minst være halvveis nå men det gir ordet snail-mail uansett en helt ny mening.

På fritiden min fikler jeg med allslags små komponenter og gadgets, mye computere, en del elektronikk, jeg studerer også litt innimellom, ellers så skriver jeg nyheter for amigaweb.net, noe jeg liker relativt godt, jeg får ihvertfall med meg det meste som skjer rundt Amiga og Commodore.

Stort mer er det vel ikke å si annet enn takk for at du abonnerer på Amigaguiden, jeg håper du liker den :->

-Mike

3 ReadMeFirst - redaktørens side

4 Disk.info - nyheter

7 Floppydiskene..vi svømmer i dem..

- Erlend Kristiansen skriver om hva man kan bruke alle floppydiskene til...

8 KICK OFF

- Visste du at det finnes en hel verden der ute som enda er ihuga fans av amigaspillet Kick Off 2? Det arrangeres VM, verdenscup og treff over en lav sko. Les mere om hva vi fant ut!

12 Tilt - spillmagasinet

- Michael skriver om Street Rod 2...

13 Trashcan

14 Tilt - spillmagasinet

- Michael skriver om nok et amigaspill...

15 Amiga laptop for \$150

- Erlend skriver om hvordan fikse seg en Amiga laptop i fremtiden for usle \$150...

16 Sandnes BBS

- Sandnes BBS fyller 10 år, og er for tiden Norges eneste BBS for Amiga. Den kjører enda på en Amiga som vertsmaskin, og SysOp Firestone skriver litt datahistorie...

20 Amiga promo produkter

amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør
Tommy Rølvåg Stramd
red@amigaguiden.info

Medredaktør
Michael Blackburn Heltne
mike@naf.as

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@amigaguiden.info

Kasserer
Inge Per Strand
kasserer@naf.as

Gjestejournalist
Marius Lauritzen

readme.first

«Aill deinn skjit som verden eier...»

«Aill deinn skjit som verden eier, får du kjøpt på LA Meyer». Slagordet som den gamle «hedersmannen» og kjøpmannen LA Meyer visstnok skal ha brukt, men som uansett brukes for hva det er verdt av Mo i Ranas «Handlested nr. 1», er nok sant mere enn godt er. Verden er full av alle slags ting man ikke har bruk for.

Øystein Sunde har en sang om dette temaet som han fremfører: «Kjekt å ha», og den går noenlunde som dette:

- Kjekt å ha, kjekt å ha, du kan nok helt sikkert få bruk for det en vakker dag....

...og du har telefaks på do, det kan nok helt sikkert brukes til 'no....

Det er så sant som det er sagt (eller sunget): Verden ER full av skjit. Man kan nevne i fleng: TV på kjøkkenet (noe som har vært vanlig i USA i mange år!), radio i dusjen (som jeg sjokkert selv opplevde et sted!), telefaks på do og telefon på baderommet.

Når jeg dusjet i den dusjen med radio var det derimot helt ok å høre musikk samtidig, fordi jeg er meget glad i musikk. Ikke uten grunn at jeg er med og driver en webradio (www.radioreboot.com). Jeg hører faktisk

på musikk både natt og dag, til alle døgnets tider, og dette får meg dessverre til å rocke litt rundt klokka også.

Jeg har faktisk rocket litt rundt klokka i hele natt for å gjøre ferdig både #AG og AG nr. 1-2007 (JA, vi HAR startet engelsk søsteravis av AG!), og dette bringer meg tilbake til temaet. Livet mitt er også fullt av «den skjit som verden eier». Jeg har for



eksempel intet mindre enn 3 stk. akvarier, og antallet med datamaskiner her i huset, alle inkludert, har jeg faktisk ikke tall på. Hva er det som får meg, og alle oss, til å ha en sånn kjærlighet til Amiga, som er noe dataskrot som

er generasjon gammel og «avlegs»?

Jo, på grunn av at vi alle liker det som er anderledes. På grunn av at vi alle elsker verden og hvordan universet er skapt, og fordi vi digger hvordan ting fungerer og eksisterer: Fordi vi liker mangfoldhet! Vi trenger Amiga, vi ønsker Amiga, vi har bruk for Amiga og vi elsker alle Amiga på grunn av dens originalitet og fordi Amiga har en sunn sjel og en egen aura som omgir Amiga-freakene på en måte som får oss alle til å håpe og be for at denne eldgamle platformen har en framtid:

Amiga - fordi vi trenger mangfold!

Tommy aka alef

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.

SMS-liste

Norsk amigaforening har en SMS-liste for de som vil ha nyheter omkring Amiga, NAF og AG.

Det blir sendt SMS maksimalt ca. 2 ganger pr uke i gjennomsnitt, har vi lovet. Sannheten er derimot at gjennomsnittet for tiden sannsynligvis ligger på under 5 pr. mnd grunnet låber aktivitet og få påmeldte.

Overskuddet av SMS-listen går til NAF.

Hver tilsendt SMS koster deg kr. 5,-.

For å melde deg på SMS-listen:
Send **MB JOIN AMIGA** til 2002

For å melde deg av SMS-listen:
Send **MB STOP AMIGA** til 2002

Vi håper vi kan samle stadig flere til denne SMS-listen.

Fakta om Amigaguiden

Omslag:

Design: Frode Gjedrem Hansen

Produsert på: InDesign på PC

Innhold:

Design: Tommy Rølvåg Strand

Produsert på:

Maskinvare:

AmigaOne G4 XE @ 800 MHz,

1 Gb RAM, ATI Radeon 8500 L gfx

Skrivere: HP LaserJet 1200

HP DeskJet 970 Cxi

Programvare:

Amiga OS 4 final version

PageStream v. 4.1.5.6

DirectoryOpus v. 4.16

Digitia Organizer v. 2

Opplag: 50 stk.

Utskrift, stifting og falsing av:

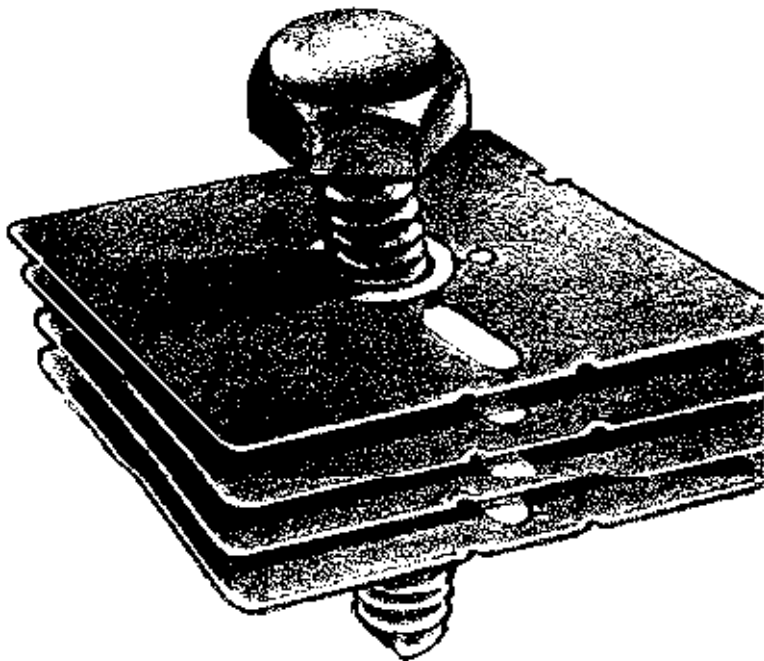
Gruben Menighet, Mo i Rana

Antall abonnenter pr. dags dato: 26

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

© Copyright Amigaguiden 2007

All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



AmiKit 1.3.1 Live update

Ny oppdatering tilgjengelig. Oppdateringen inneholder flere Dual PNG ikoner designet av Ken Lester, men også de siste software oppdateringene.

Dedikert til Paul, the Green Amiga Alien.
Rest in peace.

- Ny: MakeCD Gratis lisens nøkkel! («AmiKit:Utilities/MakeCD/Free Lisence Key»)
- Ny Dual PNG ikoner av Ken Lester (AmiKit:prefs/ og andre)
- Oppdatert: AfA_OS 3.95
- Oppdatert: akPNG DataType 45.58
- Oppdatert: akSVG DataType 45.58
- Oppdatert: CD mountlists (senket MaxTransfer verdi)
- Oppdatert: FryingPan 1.2.2
- Oppdatert: HivelyTracker 1.3
- Oppdatert: MCC_BetterString 11.9
- Oppdatert: MCC_TheBar 21.3
- Oppdatert: MUIbase 2.2 - Oppdatert: playOGG 6.4
- Oppdatert: VICE 1.21
- Fikset: Holder man nede Shift i oppstarten lastes Workbench istede for Magellan. AFA OS3.95
- Aros For Amiga Ny versjon av AFA AfAs mål er moderne funksjoner som Antialiasing (AA) i AmigaOS.

Amiga Future sider finnes nå på engelsk. Engelsk versjon av Amiga Future er nå tilgjengelig. Det er på høy tid at vi tar hensyn til Engelske språklige brukerne av

Amiga Future. Det vil begynne med artikler, en omfattende galleri/lenker seksjon og fullversjoner på siden. For og gjøre det enklere for Engelske brukere har vi publisert en engelsk versjon av denne siden. Nyheter og forum på Engelsk er også tilgjengelig.

Du kan finne den Engelske siden på <http://www.amigafuture.de/indexe.html>

<http://www.amigafuture.de/>

Kilde: amigaworld.net

MakeCD er nå gratis!

Brenne program til Amiga blir gratis. Har du aldri brent CDer på en Amiga? Nå har du ingen unnskyldning for ikke å prøve! MakeCD var shareware, og var puttet i en pen eske sammen med en lisens og solgt. Dette fungerte bra før, takket være alle som betalte for MakeCD.

Salg av MakeCD har forlenget sluttet å være en relevant inntektskilde for oss. Samtidig som det har blitt vanskeligere og vanskeligere for brukere som er interessert i MakeCD å få tak i en lisens, siden flere og flere Amiga butikker la ned. Derfor bestemte vi oss for å slutte å selge MakeCD helt: Det er nå tilgjengelig gratis. Du trenger fremdeles en gyldig lisens nøkkel til eksisterende binære filer, Her finner du en gyldig uregistrert nøkkel: <http://makecd.core.de/>

Kilde: amigaworld.net

Ny Sputnik Beta tilgjengelig

En moderne web browser til MorphOS Dette er den andre Beta versjonen av Sputnik som blir gjort tilgjengelig til MorphOS brukere. Du finner den på prosjektets hjemmeside.

Sputnik er en KHTML basert browser for Amiga lignende system, per i dag kun tilgjengelig til MorphOS, men en AmigaOS4 port virker mer og mer sannsynlig. Den nye versjonen støttet cookies, fil nedlasting, fast-links og økt stabilitet. Den krever siste versjon av MUI beta (22/9/2006) og en relativt oppdatert versjon av Ambient desktop.

NB: Dette er software som fremdeles er under utvikling, det er mulig at mange funksjoner man kan forvente seg av en browser mangler i denne versjonen, du bør lese dokumentasjonen nøye før du installerer/bruker denne programvaren.

Kilde: amigaworld.net

Hollywood 2.5 og Hollywood Designer 2.0

Hollywood tar opp arven etter Scala Hollywood i ny og oppdatert versjon! Airsoft softwair er stolte av og kunne presentere Hollywood 2.5. Dette er en omfattende oppdatering som har mange nye funksjoner med på lasset. Så vel som generelle forbedringer fra Hollywood 2.0. For mer informasjon og bestilling, besøk Airsoft Softwairs web sider.

Amiga Magazine Rack lansert

Amiga Magazine websider lansert Endelig etter over 2 år, Amiga Magazine Rack, den ultimate Amiga magazine web siden er nå lansert!

Noen tall av interesse:

Totalt antall omtaler: 29703

Antall scannede sider: 21166

Antall omtaler med scannede sider: 12532

Vi er lystne på å fylle tomrommet vi har på siden, så om du har noe vi mangler (coverscans - CU Mai 1990 feks. disk scans. osv.) vennligst gi beskjed! Fordi siden er helt flunkende ny er det nærmest garantert sikkert at det finnes et par bugs! Vi vil prøve å fikse disse så snart får vite om dem.

Noen nye sider vil også bli lagt ut de nærmeste dagene. The Hall of Light vil snart også ha omtale av spill på informasjonssidene.

En ting du bør være obs på er at vi har gjort noen enkle grep for å hindre storstilt spredning av materiale vi har op siden, vi satt en grense på 100 bilder pr. dag. Vi vil følge nøye med dette og finjustere etterhvert som vi finner ut hvor mye av RCKs trafikk den spiser. Vær vennlig og rapporter eventuelle problemer her så lenge.

On with the show! Enjoy

Kilde: amigaworld.net

Commodore annonserer gaming pc

Vil Commodore overta verden atter en gang? En ny PET kanskje? Commodore annonserte i dag at de på neste CeBIT i Hannover vil vise frem en «new breed» gaming pc for spill entusiaster. Ingen flere detaljer er kjent. Noe foregår definitivt i Commodore leiren i disse dager.

Tidligere i år kom de til enighet med selskapet «Kiloo» om å gi ut over 20 klassiske Commodore titler som mobil spill de neste 2 årene. Commodore selger i dag diverse små gadgets, en mp3/video spiller blant annet.

Du kan finne mer om disse på commodoreworld.com.

Ta gjerne også en titt på deres nye side commodoregaming.com

Kilde: reghardware.co.uk

Directory Opus v4.18

Denne gamle traveren blir fremdeles oppdatert! For de som foretrekker split-screen fil behandling er Dopus tingen, Dopus v4.x er fremdeles under utvikling.

Directory Opus 4 - Den legendariske fil behandleren

Directory Opus 4 er en legendarisk fil behandler for Amiga. Den har to hoved vindu for fil behandling, man blir møtt med et veldig lokkende interface, drag 'n' drop funksjonalitet og mest sannsynlig det mest konfigurerbare programmet du finner. Det ble utviklet av Jonathan Potter, den første kommersielle versjonen ble sluppet i 1990

Kontinuerlig utviklet inntil 1994 (opp til versjon 4.12) når Jonathan gikk inni GP Software som en partner, grunnet uenighet med sin tidligere distributør angående ubetalte lisenskosnater. De skrev om programmet fra scratch og finjusterte det til et komplett Workbench alternativ.

Den nye versjonen av Directory Opus (kalt Directory Opus 5, senere versjoner ble merket «Magellan» eller «Magellan 2») det er fortsatt tilgjengelig til Amiga, det eies nå av Guru Meditation, den siste versjonen er AmigaOS4 kompatibel. Jon Potter og Greh Perry fra GP Software er opptatt med å forbedre og distribuere Windows versjonen av Directory Opus som ble sluppet i 2003.

Den gamle Directory Opus 4 ble sluppet i flere magasin coverdisks, men beholdt copyright © status til 1999. På den tiden bestemte GP Software seg for at programmet hadde mistet kommersiell verdi, og løst ut koden under GNU Public License (GPL)

Les mer om Directory Opus 4 her: <http://www.zerohero.se/dopus4-os4/index.html> eller last ned v4.18 <http://www.zerohero.se/DirOpus-Exe.lha>

Kilde: amigaweb.net

MUIbase V2.2 sluppet for Amiga

MUIbase er et fleksibelt database system. MUIbase er et programmerbart database system med et grafisk bruker grensesnitt til Linux, Windows og Amiga.

Nytt i versjon V2.1

o Første offisielle Linux og Windows

versjon som er fullt ut funksjonell og kompatibel med Amiga versjonen.

o Glowikon sett av Pascal Marcellin.

o Fransk katalog oversatt av Alexander Balaban.

o Nye format TT:MM:SS MM:SS TT:MM for visning og inntasting av verdier.

o Støtter tids verdier høyere enn 23:59:59 Steffen Gutmann, 03.03.2007

Du finner siste versjon på aminet.net

Kilde: aminet.net

OpenTTD 0.5.0 (Final) Sluppet

Ny og endelig versjon klar. OpenTTD er modelert etter det originale Transport Tycoon spillet av Chris Sawyer og forbedrer spill opplevelsen drastisk. OpenTTD er en klon av den Micropose versjonen av «Transport Tycoon Deluxe» et populært spill skrevet av Chris Sawyer. I et forsøk på og herme etter den originale versjonen så langt det lar seg gjøre samtidig som man implementerer nye funksjoner.

Blant de nye funksjonene er blant annet kjapp og fleksibel søkemotor for de forskjellige fabrikkene, elektriske skinner, en helt ny terreng generator, full UNICODE støtte for bedre multiplayer støtte. NewGRF kompatibilitet er forbedret mye med støtte for stasjon skifte, nye lyder, flere kjøretøy osv.

Listen over mindre viktige funksjoner og bugfixes fortsetter og fortsetter.

Alle brukere av 0.4.8 blir oppfordret til å oppgradere til den nye versjonen. Fra den originale til den nye versjonen finner vi feks. forbedringer som (*lang, lang liste... -red anm.*)

OpenTTD er oversatt til 24 språk. Dynamiske steds navn i 18 forskjellige språk

Les mer og last ned fra:

<http://www.openttd.org/>

Kilder:
morphzone.org
openttd.org
amigaweb.net

WinUAE v1.4 Ny versjon lansert

UAE er den mest komplette eksakte software emulsjonen av den originale Commodore Amiga. CDTV emulsjon, intern SRAM og 64KB Sram minne kort

: nyheter

ekspansjons støtte Mer kompatibel SPTI CD32/CDTV CD støtte Avansert Chipset konfigurasjon, Diverse modell spesifikk hardware konfigurasjon og real time clock type CIA-A TOD clock, RAMSEY, FAT GARY registrert emulasjon. Omskrevet harddisk konfigurasjons system. Hardfiles og virtual directory forsvinner ikke lenger om banen ikke lenger finnes. A3000/4000 hovedkort RAM bank støtte. Arcida bios rom støtte. Ny Windows vista stil ikon :) Mindre CIA og andre custom chips emulsjons oppdateringer

Last det ned fra www.winuae.net

Melding fra AmigaWeb.net

Doner til oss vi trenger din støtte!

Hjelp oss dekke driftsutgifter for amigaweb.net, vi håper inderlig at du vil vurdere å donere til oss. Hvis du har penger tilovers du ikke vet hva du skal gjøre med, håper vi du vil vurdere å gi et par små kroner til oss.

Vi har investert i ny server som vil stå tilkoblet med en 100 mbit bredbånds linje. Dette vil gjøre oss i stand til funksjoner som fildeling (freeware applikasjoner, spill, demoer, osv.) galleri og mye mer.

Disse nye funksjonene vil medføre økte kostnader rundt 5000 kr (800\$) pr. år, vi håper å dekke mesteparten av dette med annonser og gavmilde brukere. Hittil har vi mottatt donasjon fra Genesi på \$250, vi har pr. idag \$315 og håper dette vil dekke noe av kostnadene.

Vi håper du vil finne det verdt og støtte oss og ber det grave opp litt i lommene og gi en slant til oss.

Kilde: Amigaweb.net

Cloanto Amiga Explorer 2007 lansert

Ny versjon av Amiga Explorer, the little app that could. Det er en stund siden sist oppdatering men her er den endelig. «Vi er stolte av å endelig kunne annonsere Amiga Explorer 2007.

Den nye versjonen av den populære Amiga-PC nettversk tjenesten har dedikert støtte for Windows Vista og for 64bit systemer, en separat pakke er tilgjengelig for nedlasting. Amiga explorer gjør resursene til en klassisk Amiga tilgjengelig fra skrivebordet. Blant annet kan du få tilgang til filer på harddisk eller på floppy. Lage .adf filer av Amiga disketter, du kan til og med laste ned .adf filer å skrive de til en Amiga floppy ved å dra de over til Amigaens floppy stasjon.

Amiga Explorer fungerer med med en null-modem serial kabel, bluetooth pen koblet til serial porten på en Amiga, eller via Ethernet TCP/IP. Amiga siden av programmet kan installeres via serial kabel og kjøres fra RAM eller Floppy.

Det eneste som kreves av Amigaen er at den kan boote Workbench (1.2 eller høyere, programmet er også kompatibelt med AmigaOS4 og MorphOS) Profesjonelle brukere som allerede har

netverk kan bruke Amiga Explorer parallelt med andre applikasjoner.

Den nye versjonen av Amiga Explorer 2007, som nå bærer «Kompatibel med Windows Vista» logoen, er en del av den konstante innsatsen fra Cloanto om å støtte de siste plattformene, Amiga Forever 2006 var designet med Windows Vista støtte i tankene.

Men Amiga Explorer behøvde litt ekstra arbeid, som utviklingen av 64 bits namespace extension. MenuBox launcheren, som var originalt ble utviklet til

Amiga Forever var blant de 100 første applikasjonene på verdensbasis som bestod «Certified for Windows Vista» testen, som publisert av Microsoft for en ukes tid siden.

Amiga Explorer 2007 koster \$19.95 og inkluderer Pluss og Premium versjonen av Amiga Forever.

Oppgraderingen er gratis for alle eksisterende kunder, inkludert Amiga Forever brukere.

Applikasjonen kan testes gratis og er tilgjengelig fra Amiga Explores hjemmeside.

Kilde: amiga.org



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

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

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

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

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

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

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

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

Hvordan bruke floppyer...

Hva gjør man med alle de gamle floppydiskene?

Erlend kurser oss litt...



Tekst: Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

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



En gammel 5,25 tomms diskett

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

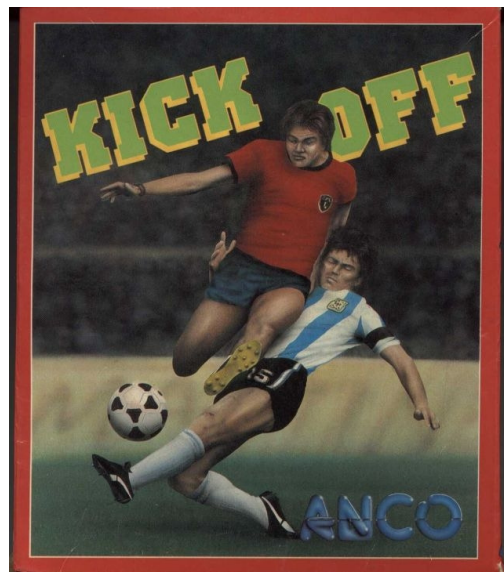
Rundt 1985 var utviklingen kommet så langt at 3.5"-diskettene var blitt utviklet. Disse var langt fra så myke som 5.25"-diskettene, noe som betydde et sikrere medium. På disse kunne man lagre opp mot 2Mb (avhengig av hvilket operativsystem man benyttet seg av). Det eksisterer to format, Double Density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



En pakke floppydisketter

Kick Off 2

- «Alive and kicking» etter 15 år!



Box cover of Kick Off



Text: Tommy Strand
tommy@amigaguide.net

En hel verden av gamere har ikke glemt fotballspillet Kick Off 2 for Amiga og Atari. Her får du en presentasjon av hva disse folkene driver med. HUSK: Alt under skjedde i 2006!

På nettstedet tromsoby.no står følgende:

AMIGA-NOSTALGI: Norge - 1, Sverige - 0
FAKO (Federation Arctic Kick Off) har sendt oss følgende pressemelding: Fire karer fra Tromsø dro til Östersund for å måle krefter med Amigaspillet, Kick Off 2, mot en gjeng svensker. En Tromsø-spiller vant.

Etter 19 timers biltur (måtte svippe innom Trondheim for å hente 4. mann på flyplassen) ankom gutta Östersund sent fredag kveld. Lørdagen ble Tromsø-gutta hentet på hotellet kl 14.00 og kjørt til "The Game Room". Her ble de møtt av en fantastisk gjeng med svensker. Amigane ble raskt satt opp, og ligaen kunne begynne. Blandt de 4 fra Tromsø var det kun én med turneringserfaring fra tidligere, men de tre andre gikk til oppgaven med stor bravur.

Norsk seier

Etter mange timers konkurranse endte ligaen med norsk seier. Den svenske storspilleren John H. snublet mot en av sine egne, samt Tromsø's egen Ketil B og Jørn F. Dermed var vegen klar for norsk seier, og Jørn F brukte sjansen godt. Allerede i sin nest siste kamp sikret han seieren, og da gjorde det ingenting at han tapte for Ketil B i dagens siste kamp. Seier ble sikret med ett poengs margin.

Øvrige norske plasseringer gir Ketil B på fjerde, Lars A på sjette og John L på niende. Det ble også gjort innledende samtaler ang returmøte i Tromsø i 12. august, da også med tysk motstand.

Noter: Navnene på spillerne er i internasjonalt godkjent format for Kick Off 2-statistikk.

PRESSEMELDING FAKO (Federation Arctic Kick Off): Turneringen er et returmøte etter at FAKO var i Östersund og deltok på en turnering der. Turneringen i Östersund ble forøvrig vunnet av en av spillerne fra Tromsø. Turneringen var ellers preget av at et kobbelt med nybegynnere dannet bunnen av tabellen, mens de mer rutinerne slåss om poengene på toppen. Du kan lese mer om Östersund-turneringen her Vi regner med tilsvarende situasjon i Tromsø på lørdag.

Hva er Kick Off 2?

Kick Off 2 er et computerbasert fotballspill utgitt av Anco så tidlig som i 1990, hvor det stort sett var populært på Commodore Amiga og Atari ST. Spillet er fortsatt fascinerende i dag pga kjapt gameplay og det unike ballkontrollsystemet, som ikke ligner på spill som Fifa eller Pro Evolution Soccer. Underholdningsverdien ved spillet er enorm, og du finner ikke mange spill som fortsatt har en gigantisk fanbase over hele verden.

VM

Hvert år arrangeres det, foruten drøssevis av turneringer utover kontinentet, en World Cup. Dette har blitt arrangert siden den første ble avholdt i 2001, i Dartford i England. Årene etter arrangementet vært avholdt i Athen (Hellas), Groningen (Nederland), Milan (Italia) og Köln (Tyskland).

(fortsettes side 11)

Historien til Kick Off

Hva har skjedd i årenes løp?

Under følger en liste over hva som skjedde med Kick Off-serien med fotballspill i årenes løp, krydret med både hendelser for Amiga og slipp av spill, samt hendelser fra livet og karrieren til Dino Dini.

2005

12. - 13. November: Verdenscup V i Cologne, Tyskland

25. August - Nytt nettsted: www.ko-gathering.com basert på wiki-motoren som utgår fra Wikickoff blir lansert!

5. August - Kick Off 2 konkurranseversjon har endelig inkludert att de offisielle settingene for verdenscup som standard (ved oppstart). Internasjonal lag opptrår nå med standard lagopsjoner, og lag blir satt tilbake til sine standard settinger før hver kamp, men det gjelder ikke lagene for Player Manager.

4. August - kick Off 2 verdenscup 2005 har brutt rekorden med 50 deltakere satt i 2004, selv om det er enda 3 måneder igjen til verdenscupen går av stabelen.

Juli: James Beard vinner det britiske mesterskapet

Juli: Det britiske mesterskapet er det første mesterskapet som spiller med konkurranseversjonen av Kick Off 2.

6. mai: WinUAE 1.0 slippes April: Steve Camber starter jobben med konkurranseversjonen av Kick Off

2 Mars: Angelo Scotto og Filippo Della Bianca starter jobben med Wikickoff

2004

14. November: Gianluca Troiano er

vinneren av den 4. verdenscupen

13. - 14. November: Verdenscup nr. 4 i Milan, Italia slår alle rekorder: 43 spillere fra 9 land.

15. Juni: Abundant Software signerer avtale med DC Studios for et nytt fotballspill. Dino Dini vil selv styre det nye prosjektet og vil jobbe sammen med folk fra DC i Bristol.

Mars: Steve Screech ved staben ved Floodlit Software går sammen med Beautiful Game Studios for å jobbe med Championship Manager 5 for Eidos.

Februar: Gianluca Troiano starter jobben med Trow In Dino Dini kommer tilbake til England Trecision går konkurs.

2003

November: Gianluca Troiano er vinneren av den 3. verdenscupen.

November: Verdenscup nr. 3 går av stabelen i Groningen, Nederland.

Juni: Steve Screech går sammen med Anthony Kyne sammen om å stifte sitt eget softwarefirma: Floodlit Software.

Mai: Anco opphører. 20. Mai: Anil Gupta, eieren av Anco Software, dør.

Mai: Gianluca Troiano er vinneren av det italienske mesterskapet for 2003. Mai: Dino Dini deltar for første gang i en KOA-konkurranse: Det italienske mesterskapet for 2003 i Milan, Italia.

Dino Dini startet jobben med et nytt fotballspill kalt Soccer 2 for et italiensk selskap i Rapallo, Genova: Trecision.

2002

November: Rikki Fullarton er vinneren av den 2. verdenscupen.

November: Verdenscup nr. 2 går av stabelen i Athen, Hellas.



Bildet:

Skjermskudd av kick Off 2.

Det faktiske spillvinduet er som vist, med et ovenfra-og-ned syn på verden.

Merk "radaren" øverst til venstre.

Kick Off

- hva er det?

Kick Off er en av de mest utviklede spillseriene for fotballspill på datamaskiner som noensinne er sluppet for hjemmedatamaskiner og konsoller.

I 1989 publiserte ANCO den første versjonen av Kick Off for Amiga og Atari ST og det ble øyeblikkelig ansett som en pioner for fotballspillende datafreaker takket være de originale mulighetene tilstede som aldri tidligere var sett i noe fotballspill.

I motsetning til alle dets forgjengere, så ville ikke fotballen i Kick Off holde seg til spillerens føtter, men ble realistisk sett sparket fremover fra spillerne. Dette tilla spillet en viktig vanskelighetsgrad og samtidig var det et mestringskrav. Sammen med andre originale og nytenkende muligheter som reprise, spillere med forskjellige karakteristika, ulike taktikker, frispark og straffer, gule og røde kort, skader, skadetid og ulike dommere med forskjellig humør, la alt dette Kick Off og i særdeleshet dens spillets oppfølger - Kick Off 2 - grunnlaget for et av de mest suksessrike seriene av fotballspill noensinne. Entusiaster av Kick Off 2 spiller enda en stor World Cup - konkurranse på originale Amiga-maskiner hvert år og hevder alle entusiastisk at intet annet fotballspill gir så god kontroll over ting og en så god følelse med spillutviklingen.

Selv om det har fulgt versjoner for andre datamaskiner, så har Atari ST og spesielt Amiga-versjonen vært de langt beste. Kick Off ble først utviklet for Atari ST og siden portet til Amiga.

Kick Off ble utviklet av Dino Dini (programmering, design).

Plattform: Atari ST, Amiga, Commodore 64 og MS-DOS

Sluppet: 1990

: gaming

23. Februar: Første versjon av WinUAE Kick Off 2002, tidligere kjent som Ultimate Kick Off av Steve Screech slippes av ANCO og publiseres av Akklaim.

2001

November: Alkis Polyraakis er vinner av den første verdenscupen.

November: Den første verdenscupen går av stabelen i Dartford, England. Vert er Steve Screech.

Dino Dini starter sitt første selskap for utvikling av software: Abundant Software.

Dino Dini viser seg i forumet til The Kick Off Association.

April: Dino Dini returnerer til England.

Steve Screech starter jobben med Ultimate Kick Off med hjelp fra Kick Off Association.

Steve Screech viser seg i forumet til Kick Off Association.

Gunther Wening og Jan Tijssen stifter Kick Off Association.

Dino Dini jobbet for et THQ studio, hvor han ble gitt oppgaven å dirigere jobben med å skape en bestselger innen 6 måneder, og hvor han med intet arbeidslag på plass og et lite budsjett klarte å få prosjektet inn i alfa-versjon, til tross for det faktum at teknologiavdelingen ved selskapet var engasjert i å skipe en tilsvarende tittel ved en glipp, og mesteparten av kodebasen for teknologien ble delt og var upassende for oppgaven.

2000

Gateway 2000 selger Amiga-grenen Ved 3DO leder Dino Dini jobben med "Groovy Bunch of Games" for PC, som inkluderte et nytt spilldesign av Dino Dini som ble kalt "Box Battles", og i tillegg drev han som "studioingeniør" for å oppmuntre til deling av kodebase og programmeringsstandarder mellom sjefsteknikere ved selskapet.

1999

Ved 3DO utførte Dino Dini underverker med bestselgeren "Army Men Sarge's Heroes" for Nintendo 64, og også på "Family Game Pack" for Playstation.

1998

ANCO slipper Kick Off 98 av Steve Screech. Ved 2DO jobber Dino Dini med bibliotekgruppen og ledet utviklingen av "Vegas Games 2000" for Playstation for både å skape et produkt og putte firmaets kodebase på plass.

1997

Escom går konkurs. Amiga-grenen ble solgt til en annen PC-fabrikant: Gateway 2000.

Dino Dini jobbet ved Universal Studios og ledet jobben med prototyper for prosjektet "Monster Movie".

ANCO slipper Kick Off 97 av Steve Screech.

1996

Dino Dini jobber som gruppeleder og kort som prosjektsjef og hjelper Z-Axis med å skipe "Three Lion", et bestselgende fotballepill som var fullt ut tredimensjonalt, og publiseres av Take 2 Interactive. Tittelen ble sluppet under litt forskjellige navn i Europa, og også som Alexi Lalas International Soccer i USA.

ANCO slipper Kick Off 96 av Steve Screech.

Dino Dini drar til USA for å få erfaring med spillutvikling og ledelse i firmasammenheng.

1995

Dino Dini jobber med et nytt fotballspill som skal publiseres av Microprose fra 1995 til 1996. Uheldigvis bestemmer Microprose seg for å droppe mesteparten av sportstitlene, og prosjektet ble skrinlagt med en avtale overkommelig for alle parter.

1994

Commodore går konkurs, og eiendelene blir kjøpt opp av Escom, en tysk PC-fabrikant.

Dino Dini sitt spill Soccer for SEGA Megadrive er det siste fotballspillet som slippes av Dino Dini.

1993

ANCO slipper Kick Off 3 av Steve Screech. I et desperat forsøk på å berge forretningen, slipper Commodore en spillkonsoll som kalles CD32 for å konkurrere mot konsollene til SEGA og Nintendo.

Dino Dini fra selskapet Virgin slipper oppfølgeren til Kick Off 2: Goal!

1992

Commodore slipper sine siste Amiga-modeller: Amiga 1200 og Amiga 4000.

Dino Dini forlot ANCO og begynner å jobbe for Virgin Games.

1991

Luigi Freguglia er den nye mesteren i

Italiensk Kick Off 2 i den største KO-turneringen som noensinne har gått av stabelen (over 2000 spillere).

ANCO slipper "The Final Whistle" og "Return To Europe" som tilleggsdisker, og "Winning Tactics" som datadiskett for Kick Off 2.

1990

"Giants of Europe" er den første datadisken som slippes for Kick Off 2 av ANCO.

Commodore slipper tre nye low-end maskiner: CDTV, A500+ og A600. Alle ble en kommersiell fiasko.

Kick Off 2 World Cup 90, Kick Off 2 og Kick Off 2 extended version av Dino Dini og Steve Screech ble slippes offisielt av ANCO.

A3000 introduseres i markedet som oppfølgeren til både A1000 og A2000.

Franco Baresi World Cup Kick Off slippes, men bare i Italia.

ANCO slipper Player Manager.

C.F.A. i samarbeid med Mutant Software åpner Challenge Cup og bruker Kick Off og Kick Off 2, og pengepremier og medaljer var belønningen.

1989

Kick Off av Dino Dini slippes av ANCO. ANCO slipper Kick Off Extra Time, den første og siste tilleggsdisken for Kick Off.

1988

Dino Dini starter jobben med et nytt fotballspill for ANCO.

1987

Commodore slipper to nye modeller av Amiga; Amiga 500 og Amiga 2000 som henholdsvis low-end og high-end maskiner. Den første ble den mest populære Amiga-modellen og var mest kjent som en spillemaskin.

1986

1985

Den første Amiga-modellen, enkelt og greit kalt Amiga, ble sluppet av Commodore, som markedsførte den både som sin planlagte oppfølger til Commodore 64 og som sitt svar på Atari ST-serien. Den ble senere omdøpt til Amiga 1000 (eller A1000 for korthets skyld).

(fortsett fra side 8)

Neste World Cup avholdes i London (England) siste helgen i oktober.

Alle World Cups har hatt norsk deltagelse, de siste to (Milan og Köln) også Tromsø-bosatt deltager. Resultatene har vært så som så, men toppet med en sølvmedalje i b-sluttspillet i Köln. Samme spiller var for øvrig spilleren som vant i Östersund.

Internasjonal motstand

Til lørdagens turnering i Tromsø (i 2006-red. anm.) vil det, foruten lokale spillere, være deltagere fra Östersund (Sverige) og Berlin (Tyskland). Alt DU trenger for å delta er enten vage minner fra en ungdommelig storhetstid hvor du herjet med Amigaen/Atarien din, eller du rett og slett er keen på å delta på noe utrolig sosialt og artig.

Bildene:

Øverst til høyre:

Skjermkudd av oppstartbildet

Til høyre:

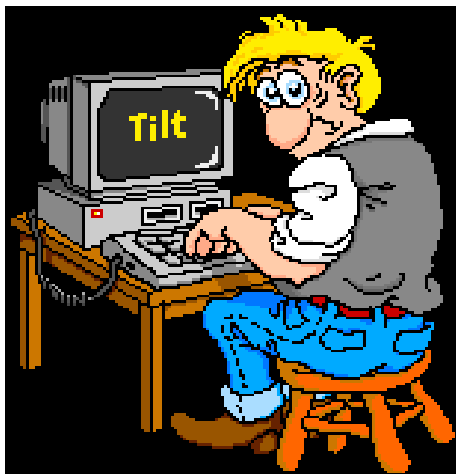
Lagoppstilling i Kick Off 2

Under:

Finalen i den første moderne KO2

Verdenscup i 2001 ble en kamp mellom Mark Poelstra og Alkis Polyraakis, den flinke greske spilleren ble den første tittelholderen.





Tilt

Her er flere spilltester
i AG's spillspalte.

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

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

Tittel
Street Rod 2

Type

Race

Utgiver

California Dreams

Utgitt

1990

Antall Spillere **1**

HD-installering: **Nei**



Norsk tekst: Michael B. Heltne
mike@naf.as

Street Rod 2 er primært sett et bil spill, men litt mer enn som så. Du må også kjøpe bilene, bygge de opp del for del så langt lommeboken rekker å så klart vinne. For å heve spenningen enda et hakk er heller ikke bilene designet for løp, men noe navnet antyder så er det helt vanlige gate biler, handlinger er satt til USA på 1960 tallet.

Løpene arrangeres ved den lokale take-awayen, der kan man vedde en gitt sum penger eller spille om bilen noe som kalles pink slips. Det gjelder å disponere penger klokt og velge deler strategisk. Man må også belage seg på å bruke penger på reparasjoner, eller en helt ny bil, bensin må man også ha.

Å kjøpe deler er relativt enkelt, man finner den lille avisen nede til venstre hvor man leter etter deler eller biler i annonsene. Det er også viktig å passe på å velge rett deler til rett bil, man kan også selge deler, men det ender som regel med tap. Man må

også huske på å fin justere motoren i ny å ne.

Når du føler du har en bra bil og er klar for å kjøre peker du deg utav garasjen, man ender etterhvert opp ved den lokale take-awayen hvor man møter et hav av andre biler, fra Deuce Coup, Mustanger, Camaroer og Corvetter osv. Man kan også be om å få se under panseret til motstanderen, man gjør lurt i å studere oppsettet til motstanderen nøye før man utfordrer. Noen av motstandernes biler er MYE raskere enn din til og begynne, og er umulige å slå. Om du utfordrer de minste bilene er sannsynligheten stor for at de avslår. Generelt sett vil bare de med biler som er større enn deg eller noenlunde like store som går med på et løp.

Etterhvert som man kommer lenger uti spillet, spiller man om mer penger, noen nekter også å kjøre for annet enn pink slips etterhvert, noe som gjør spillet mye mer seriøst og krevende. Å så klart, taper man

et pink slips løp er løpet kjørt. Jeg syntes dette spillet var ganske interessant, men kjøre opplevelsen var etter min mening temmelig elendig. Det var tregt, og grafikken var heller ikke fantastisk. Det minte meg mest om «test drive» på en gammel 8086 PC. Det lagget så forferdelig at noen gang tok det et par sekunder før joystick bevegelsene korresponderte med bilde på skjermen, noe som førte til overkompensasjon. Man blir etterhvert vant til dette men jeg skulle likt å sett en bedre simulasjon.

I det store og hele, et godt konsept. Mange forbedringer fra den første Street rod utgivelsen. Jeg har også sett PC versjonen av Street rod 2, både musikk og grafikk er forbedret i Amigaen versjonen. Så det ser ut til at SR2 ikke bare er en port. Men jeg finner det dog noe rart at kjøre simulasjonen skulle være så skuffende. «upgrade» og «challenge» seksjonene er meget godt tillaget, enkle og navigere og bruke.

Bildet til høyre:

Skjermkudd fra Street Rod 2 som viser din 1962 Plymouth Fury stående i garasjen din...



Trashcan

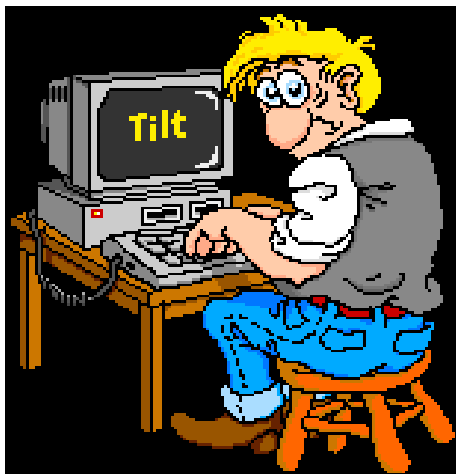
Denne spalten inneholder rykter, halve sannheter, filosofi og tull og tøys ispedd med direkte løgn. Amigaguidens redaksjon tar kun delvis ansvar for innholdet på denne siden...

Another fine day @ #amigaguiden



AmigaLight future version with AmigaOS6





Tilt

Her er flere spilltester
i AG's spillspalte.

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

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

Title
Drakkhen
Type
RPG

Produsent:
Infogames
Sluppet:
1990

Spillere: **1**

Hd-installerbart: **Ja**

Kompatibilitet: **Ja** (Med patch)

Skrevet av:
Nick Scott

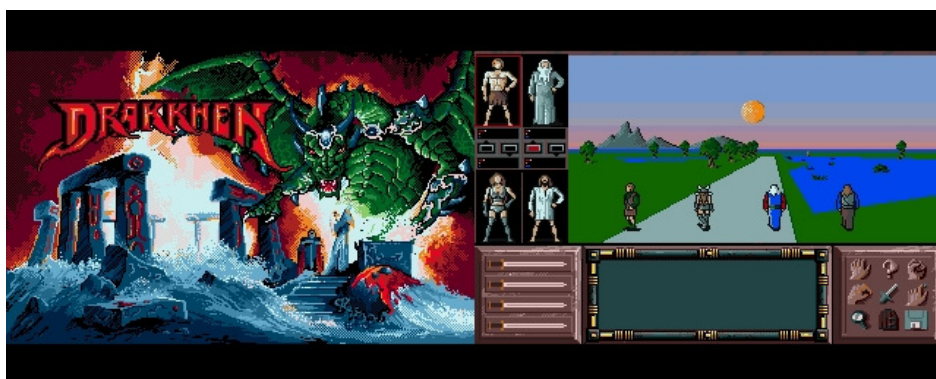


Norsk tekst: Michael B. Heltne
mike@naf.as

Mitt første møte med Drakkhen var på PC, jeg ble ganske imponert da jeg først så det. Det er et 3D RPG med imponerende grafikk og lyd. Amiga versjonen er ikke en port av dos utgivelsen, Amiga versjonen har en del forbedringer i forhold til PC versjonen. Det blir mørkt om natten, bedre lyd, og smidigere scrolling.

Settingen er som du kan forvente av et slikt spill, typisk Dungeions and Dragons RPG, med trollmenn, drager og prester. Man kan drepe folk og monster for poeng og penger som du kan bruke til å skaffe deg bedre rustning, våpen og trylleformler. Som med alle andre D&D spill er det små forretninger som selger alle disse. Spillet i seg selv går ut på at man reiser en del rund, snakker med folk på veien, finner slott med nøkler i og diverse magiske andre objekter man trenger for å finne personer som tilslutt vil lede deg til de gjemte «gems of the dragon rulers» som ligger rundt om på øen.

For og være ærlig er dette en av de beste spillene jeg noensinne har spilt på Amiga.



3D motoren er helt fenomenal, man ser et slott i det fjerne i det man nærmer seg blir det større, noe trær å alt annet også blir! Scrollingen er rask, jevn og realistisk. Lyden er fantastisk, veldig finurlig og fin med lyder av dyr i bakgrunnen. Dette advarer deg også om eventuelle drager som måtte være på vei i din retning. Landskapet er ganske variert. Ørken mot nord og is mot sør. Området er relativt stort, det medfølger ikke kart over spillet. (Det første folk vanligvis gjør er å gå rundt å tegne ett for hånd)

Det er relativt enkelt å spille spille. Det er 1 player, men du styrer 4 forskjellige figurer: En fighter, en prest, en magiker og en speider. Spillet fortsetter om en av de dør, men du trenger alle 4 for og fullføre spillet, fordi han/hennes ferdigheter trengs for å fullføre enkelte deler av spillet. Å kontrollere de 4 forskjellige karakterene er vrient til å begynne med. I spillet bruker man for det meste musen til å styre figuren med, man bare peker og klikker dit man vil gå. Etter en stund blir dette en ganske enkel affære men også ganske irriterende siden man må gå utrolig mye.

Det vanskeligste med spillet er å finne ut hva man skal. spillet starter med den vage premissen at du har blitt tatt fra ditt hjem, og plassert på «Drakken». Du må finne 8 «gems» for å komme deg bort. Du må prate med beboerne, og folk du møter, men alt de forteller deg er vagt og kryptisk. Dette er kjekt til å begynne med men ganske irriterende i lengden siden du ikke vet hva i alle dager de snakker om. Spillet er ganske slibrig og lur, i enkelte slott kan man bare komme seg inn når solen står i en bestemt posisjon. Eller hovedinngangen er låst og man må finne den gjemte døren, og den er selvfølgelig gjemt. Man må også gjøre ting i en bestemt rekkefølge, ellers får man ikke fullført spillet.

Spillet har også noen små bugs, og krasjer til tider, det finnes også noen kriker og kroker hvor spilleren kan sette seg fast, hvis du ender på feil sted, og hvis du ikke fullfører oppgaven skikkelig, spillet fortsetter, så det er ikke alltid lett å vite om man er på riktig spor. Alt dette gjør ting vanskelig, men ikke umulig. Jeg kan lett si at dette er det beste RPG spillet til Amiga

Firmaet OLPC, One Laptop per Child, jobber for å kunne selge laptopper til \$100, altså rundt regnet 700,- norske oljedollars!

Hva får man da hvis man kjøper en slik maskin? Jo, du får en Linux-basert laptop med en prosessor på 500MHz, 128Mb minne, 500Mb flashminne (som vil fungere som en solid state harddisk), 4 USB porter, trådløst nettverkskort og ikke minst fargeskjerm.

Tanken min er den at man kan kjøre UAE for Linux, eller evt AmigaOS XL på denne maskinen, for så å få en laptop som kjører

Amiga laptop

Erlend forteller om hvordan man i fremtiden muligens kan skaffe seg en Amiga laptop til under tusenlappen....



Tekst: Erlend Vidar Kristiansen
erlend@minigal.net

Vil det være mulig å ordne seg en Amiga laptop? Til under tusenlappen? Tja...

Hvis man benytter seg av noen sideveier, så vil man faktisk kunne klare dette. Men hvordan?



©96 Eric W. Schwartz

AmigaOS. Dette vil jo selvfølgelig ikke bli en laptop laget av og for Amiga, men hva gjør vel det? Sakens kjerne er den at man vil sitte med en skjøtt-billig laptop som kjører ditt favoritt OS! I tillegg vil den jo kunne kjøre programmer med en fornuftig hastighet. Klart, 500MHz er ikke akkurat verdens raskeste prosessor, men Amiga OS er jo kjent for å være lite ressurs krevende

Problemet er vel nå bare hvordan man får tak i en slik maskin! Det blir sagt at de må ha en bestilling på noen millioner maskiner før at de kan begynne å selge dem. Men etter hvert som produksjonen starter opp for fullt, vil det garantert være mulig å få kjøpt seg en av disse maskinene.

Så nå er det bare å vente til man kommer over et firma som selger denne maskinen, og så er det bare å begynne å legge inn operativsystemet. Lykke til!



AMIGA LAPTOP

Sandnes BBS

Sandnes BBS fyllte i fjor høst 10 år.

SysOp Firestone aka Marius Lauritzen skriver litt BBS-historie...



*Tekst: Marius Lauritzen
aka Firestone*

-> Det er egentlig ikke til å tro faktisk. Det er nå hele 10 år siden vi satt på gutterommet og eksperimenterte med den første versjonen av ABBS som ble sluppet public, Abbs1.0 som ble hentet fra en harddisk på en A1200 vi kjøpte fra Andøya.

-> Ufattelig mange timer ble lagt ned i basen i begynnelsen for å få den opp og gå som vi ville og for å lære systemet inn og ut.

-> Det eldste sporet vi kan finne fra basen er fra 20. september 1996. Da ble ABBS installert på min A1200 for første gang.

Litt historie

Som nevnt tidligere ble ABBS programmet installert på maskinen allerede i september 1996. Dette er faktisk temmelig sent sett i forhold til når andre BBSer ble startet i Norge. Dette var vel forsåvidt midt i storhetstiden til ABBSer i Norge, men bare noen få år etter begynte vi å se frafall på basene. Rundt 1999/2000 ble frafallet ganske stort, men vi holdte koken fremdeles.

Uansett, starten på dette eventyret var noe tidligere faktisk. Selv var jeg aktiv bruker av Bodø BBS på dette tidspunktet og dette var vel den første basen jeg logget på også. Selve ABBS-systemet fra lokalsiden ble jeg introdusert for hos Trond Pedersen som fikk det med en A1200 han hadde kjøpt

Bildet til høyre:

Sandnes BBS sin Amiga 1200 med dertilhørende monitor.

Monitoren viser akkurat her brukergrensesnittet for BBSen.

Vi beklager at bildet er uskarpt.



ganske nylig fra en person på Andøya. Vi lekte med det i nettverk mellom hans A1200 og min A500 via nullmodem med en overføringsrate på 19200. (jippi) Vi lagde bootdisk til A500 med NComm3.0 som utrolig nok fungerte fint under kickstart1.3, men det var ikke mye rom til å gjøre mye annet samtidig på stakkarslige 1MB RAM

Vi lagde en testbase som vi kalte for MPM-BBS (Multimedia Presentasjon og Markedsføring BBS) som var et firma Trond på dette tidspunktet var med i. Den var aldri tilgjengelig utenfor husets fire vegger. Vi satt og designet ANSI-grafikk og menyer til denne testbasen og leket litt med ARexx scripts mens DeliTracker sto og spilte moduler fra gamle Amigademoeer. Amiga-stemming i god gammel stil :)

Så etterhvert fikk jeg en kopi av ABBS-disketten som jeg husker inneholdt ABBS versjon 1.0 serienummer 147.

Installerte denne på en Amiga1200 med 120MB 2.5" Conner HD, Viper 030/28MHz. Programmet ble gjemt i Work:Programmer/Diverse/Abbs/ i og med at mine eldre søsken egentlig eide maskinen. Heldigvis reiste dem bort etterhvert og maskinen ble stående igjen mer og mer til min disposisjon.

Starten

I begynnelsen var vi temmelig usikre på hva som skulle bli navnet på basen. Flere navn ble vurdert, ett av dem var "Nightvision BBS" faktisk. Tror ennå det skal finnes en versjon av denne basen på et system som het Tempest. Senere fant vi bare ut at vi skulle ha noe helt enkelt siden vi aldri visste om basen kom til å gå online

for real i det hele tatt og navnet ble som kjent "SandnesBBS" som i Sandnes som er en utrolig liten plass i Vesterålen i Nordland.

Basen var fremdeles på gutterommet koblet opp med nullmodemkabel til dem som måtte ønske å benytte seg av den, noe som skulle vise seg å bli grusomt populært etter en stund. 21. Desember 1996 kræsjet basen totalt og alle meldinger som var skrevet i løpet av de første månedene gikk tapt. Alle brukerne måtte registrere seg på nytt også. Eneste som berget seg var filer som ansigrafikk, menyer, arexx- scripts, doors osv. Tydeligvis hadde ABBS greid å ødelegge noen av databasefilene til brukerne og

konferansene.

Ny Co-Sysop etter kræsjet var Ørjan Ingebrigtsen. Christian Andersen laget ASCII-grafikk til basen.

Downloads

Basen vokste etterhvert og det var på tide å begynne å legge ut filer på filområdet. Det var bare ett problem: Harddisken var på kun 120MB og var utrolig nær på å bli full. De eneste filene som ble lagt ut for download var gjerne små tekstdokumenter og kanskje noen moduler. Noe ble lagt inn på harddisken mens andre filområder var plassert på disketter som alltid måtte stå i for at filene skulle være tilgjengelige. :) Spesielt hva?

Tiden etter kræsjet

Mange ting skjedde og i løpet av Mars 1997 ble Christian Andersen Co-Sysop igjen, noe han fremdeles er. Bulletins ble installert slik at man kunne se login, message, konferanse, fil-statistikk osv. (Q

BUL) MPM-BBS ble til X-Rated BBS og ble erklært en testbase for bulletins, scripts osv før vi la dem ut på basen her for å slippe kræsji. Backupmulighetene var små på denne tiden.

Offlinereaders ble oppdaget (Thor1.25, senere Thor2.4). Dermed kunne alle som brukte basen aktivt skrive meldinger til basen og legge dem opp ved anledning. Vi hadde også en løsning for A500-brukere med et program som het "Offliner", noe som jeg tror er noe av grunnlaget for Thor i og med at mange av de samme utviklerne var med. Folk leverte meldingspakker på disketter som ble lagt inn på basen og nye meldinger ble automatisk downloadet.

Ny ABBS-versjon

Ved en tilfeldig filbrowsing på basen The Ice Cave BBS fant jeg et arkiv som het abbs11.lha. Spurte Sysopen der hva dette var og fikk til svar at Geir Inge Høsteng hadde solgt kildekode til ABBS til JEO

Bildet under:

Sandnes BBS sin datakrok slik den en gang så ut.



: amigabaser

(Jan Erik Olausen) og gitt ut Abbs1.1 som freeware. Lastet ned denne momentant og installerte og en haug med nye funksjoner så ut til å dukke opp samt at systemet ble mye mer stabilt.

Var bruker på the KeyStroke BBS og det viste seg at Dr.Ice hadde installert en tidlig versjon av ABBS2.x som så veldig mye mer fargerik ut enn den gamle.

Viper trøbbel

Rare ting begynte å skje med maskinen og maskinen kunne gjøre små "feil" under utpakking av LHA-arkiver og lasting av programmer. Det viste seg at akseleratorkortet, et Viper 030/28MHz-kort hadde med dette å gjøre. Det tålte ikke varmeutviklingen. Statistikken så ut til å bli generert til også.

Hele kortet ble sendt inn og fikk kort tid etterpå bekreftet fra datakompaniet at de hadde byttet SIMM-brikke og at kortet fungerte perfekt nå, noe som også så ut til å stemme heldigvis og dette kortet står den dag i dag i denne maskinen.

Mye rart

Det ble laget mange rare scripts og bulletins... noe av det merkeligste jeg tror vi laget var en statistikkgenerator over hvor mye Coca Cola hver av oss drakk.

Epost

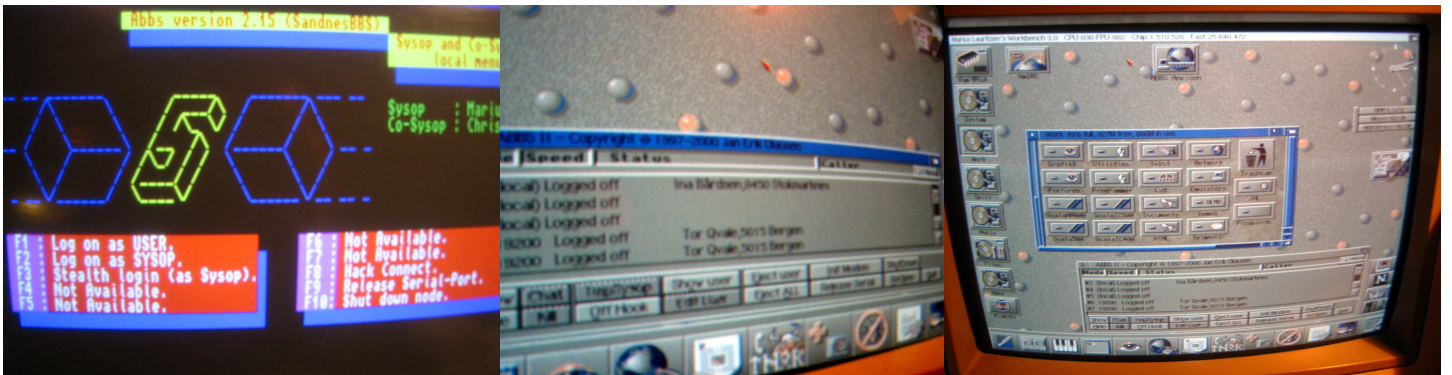
Under en liten periode var det mulig å sende eposter ut fra basen og til internett. Dette ble gjort av et arexx-script som sendte postene via FixBBS ut videre ut. En ganske komplisert sak som bare var testet internt av noen av oss og konferansen ble

Abbs 2.x

Kronerulling var det faktisk også på lisensen til Abbs2.x. Det tok sin tid å spare opp de stakkars hundrelappene programmet kostet. Husker godt jeg sto i banken med giroen og skrev på den til JEO. Fikk hentet ABBS-filene pgp-kryptert fra ABBS-support.

SBBS Goes online!

8.April 1998 gikk basen online for real på modem. Dette var med et 14400- modem og basen var tilgjengelig på natten mellom 01.00-07.00. Litt senere ble det kjøpt en HyperCOM fra Robert Westad på KongeBBS slik at vi kunne være 3 brukere online samtidig. Dette var en ekstra seriellport som ble koblet til klokkeporten i A1200.



Det ble bestemt å ringe til DataKompaniet i Trondheim for å bestille et Blizzard 1230IV 50MHz med 16(!!!)MB ram :) September 1997 laget fastram-brikken på Viperkortet trøbbel og ble nødt til å ta den ut for å få en stabil maskin. På dette tidspunktet var det nye Blizzardkortet bestilt. Hos datakompaniet ble vi fortalt at de var sluttet å ta inn 030 kort og leverte bare fra 040 og oppover (men dette er i en helt annen prisklasse og kompatibiliteten daler). Vi fikk tilbud om at de kunne bestille to kort (til meg og Trond) fra Phase5 i Tyskland, noe vi gikk med på.

Nye problemer

Blizzardkortet fungerte ikke optimalt ved første ankomst. Det ene som Trond fikk fungerte perfekt (flaks...), men ikke mitt. Etter masse feilsøking, softkicking osv viste det seg at SIMM-brikken var ødelagt.

fjernet senere på grunn av at vi tippet at Sysopene på FixBBS neppe ville like dette her :)

Sysop blir Co-Sysop

I januar 1998 ble jeg Co-Sysop på basen d!sconnected BBS i Bodø under handle "firestone rse" og ble medlem i Resistance som faktisk eksisterer i dag. Ny harddisk En sinnsykt stor oppgradering skjedde 7.Februar 1998. Det ble investert i en 3.2GB Quantum Fireball disk fra Mirach Data i Mosjøen. Jeg og Trond oppgraderte samtidig som vanlig. En oppgradering fra 120MB til 3.2GB er ganske heftig, og det morsomste av alt var at mange på bygda som hadde PCEr bare satt med 850MB-disker og gjerne 8 eller 16MB ram. Det sier seg selv at denne maskinen var temmelig rå selv så sent som i 1998. Filområder ble opprettet og disken så umettelig ut :) (det er en følelse man ikke akkurat får i dag)

Meldingsnettverk

August 1998 ble basen med i AmyNet som var et meldingsutvekslings nettverk mellom ABBSer i Norge. Med andre ord kunne du skrive fra en base til en annen i alle konferanser som startet med AmyNet/ Veldig interressant system faktisk. Man bare skrev til f.eks Navn Etternavn@SDS så ble meldingen sendt til dette navnet på SandnesBBS. En gang i døgn ringte et automatisk script opp ABBS Support og pollet alle nye AmyNetmeldinger.

Det ble krig om hvilken base som skrev mest, men til slutt greide vi faktisk å ta førsteplassen :)

CDROM

CDRom ble faktisk også investert i. Det var en 32x Cyberdrive satt i et kabinett som het Telmex Atapi og ble koblet i PCMCIA-porten til A1200. Ganske smart faktisk,

men langt fra problemfritt :) Dette åpnet mulighet for at brukerne kunne hente filer fra cdplater som sto i via en door her på basen. Jeg programmerte også en Sysop-pager som startet musikk-cder. :)

56k modem

Det ble investert i et 56k modem etterhvert, noe som gjorde at opplevelsen fra de utenfor ble temmelig mye bedre pluss at det hele ble litt mer stabilt. En fin ting var også at lyden lot seg deaktivere på modemmet med init-stringer slik at jeg slapp å våkne om natta hver gang modemmet tok av telefonen. :)

Nye maskiner

Det ble investert i en Amiga4000 siden basemaskinen ofte var opptatt med akkurat det den var der for. Dette var en Amiga4000/030 som jeg senere oppgraderte med Cyberstorm 060 MKII 128MB ram, Picassiv og Ariadne Ethernet. En maskin jeg fremdeles bruker i dag når jeg skal ha det litt morro :) Maskinparken vokste mer og mer og en reserve A1200 dukket opp og en A3000. Pr i dag har jeg de fleste modellene som ble sluppet gjerne i flere eksemplarer. Det er maskiner som

det er altfor synd å bare slenge på dynga. Det er etter min mening de siste datamaskinene som ble laget med "sjel".

SandnesBBS på telnet

Et problem oppsto på slutten av 90-tallet og delvis ut i det nye årtusen. Folk fikk ISDN-linjer i stedet for disse gamle analoge som man kunne benytte til å ringe BBSer med. Dermed måtte vi se oss om etter nye løsninger for basen vår.

Det viste seg at Telnet var vårt eneste håp og i 2000 eller 2001 (husker ikke helt) ble det investert i bredbånd fra Totalnett (Radionett 1400/1400), noe som var forut sin tid på dette tidspunktet.

Dermed fikk vi stor kapasitet til basen siden upload og download var lik på denne linjen.

Det ble satt opp 3 telnetnoder og det viste seg å fungere ganske greit. Mye testing og feiling selvfølgelig i begynnelsen for å få farten optimal. På det meste gikk basen på en 4000/4000-linje, men etter jeg måtte flytte til Bodø er den blitt satt over til Co-Sysop som har en noe mindre ADSL-linje,

men man trenger ikke større hastighet siden datamengdene likevel er relativt små. Så i dag har jeg kun tilgang til basen via Telnet desverre. Christian Andersen er den som nå overvåker og ser til at basen går stabilt.

Vi kjører i dag med følgende oppsett:
Amiga1200 Bizzard 1230IV
32MB RAM Western Digital 3.5" 40GB HD
AmigaOS3.0
ABBS 2.13
Planet PCMCIA Ethernet
HyperCOM1
MicroVitec 1438S Monitor

Så da gjenstår det vel bare å gratulere basen vår med 10 årsdagen og håpe at den vil gå i 10 år til? :)

Vi vil SELVFLØLGELIG fortsette å kjøre den på EKTE Amiga-hardware, det er jo litt av sjarmen det! :)

Again, happy birthday!

Marius Lauritzen
Sysop

Christian Andersen
Co-Sysop



AmigaLight future version with AmigaOS6, second edition

AmigaWeb.net presents:



Offer #1

Addicted ... who, me?



NAF Amiga Poster: «addicted»



Offer #2

Poster from NAF with «Amiga tagger» motive

Prices: Members of NAF, paying subscribers of the #amiga guide or registered members of AmigaWeb.net:

«addicted» - \$8

«Amiga tagger» - \$ 3

Regular price for others:

«addicted» - \$10

«Amiga tagger» - \$5

Postage world wide and packing comes in addition at the cost of www.posten.no - the Norwegian Postal Office.

Estimate: 350 g postage with poster tube - \$7

Additional posters come with no extra charge for postage within 350 grams limit.

Poster format: A3 full colours, this printed page does NOT give the quality any justice.

We want to give credits to Gjør ran Akselvoll Sæther for drawing the «Amiga tagger» poster.

Prepay by paypal@amigaweb.net

Contact email: service@amigaweb.net