

Classic AmigaOS 4 MorphOS AROS UAE

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

DEC. 2012 #003

- AmiWest 2012 • Tap Jewels • A Frog Game •
- Överklockad A1 • Superifierad TAC2 • BOH •
- TRSAC 2012 • Scene fiction • FPGA Replay •



Stillbild från Jessica Klingvalls vinnarfilm i SAFIRs stora Amigatävling; "Amiga - My best friend". Hon vann en Amiga 1200.

Nummer 3 2012

Omslag: Titelbild av Bernie Greggs för spelet Venus the Flytrap © Gremlin 1990 (beskuren)

	BOH	Nyheter	05, 15
06	Modern run 'n' gun i retrostil	Rapport från TRSAC 2012	06
	Tjuvtitt: FPGA Replay	Scenifierad hatkärlek	
08	Nästa generations klassiska Amiga	a.k.a West Side digital Story, del 2	
	Superifierad TAC-2		15
12	Joystickhack med fokus på det viktigaste	För några mhz mer	
	AmiWest 2012	Att överklocka en AmigaOne XE	
13	Amigavärldens egna framtidsmässa		17
		A Frog Game & Tap Jewels	
		Två små spelrecensioner	
			22

Amiga Forum ges ut av föreningen Swedish User Group of Amiga (SUGA). Tidningen utkommer 4 ggr/år. Artiklar och föreningsinformation skickas till redax@amigaforum.se. Deadline är den 15 maj, augusti, november och februari. Lösnummer säljs via redax@amigaforum.se. Maila redaktionen om din amigaförening också vill prenumerera.

Vad är meningen med julen? Nej, det är inte det uppenbara: att ge bort så dyra leksaker som möjligt till släktingarnas ungar, vilket de ändå bara kommer leka med i fem minuter. Julen handlar om att tacka folk som betytt något för en under det gångna året. Här finns det många som jag vill tacka å tidningens vägnar.

Först och främst så vill jag tacka Iggy Drougge för att han skapade grundlayouten för tidningen. Han har förmågan att se små små skillnader på typsnitt och typsnitt, och jag gav upp på att försöka förstå hur två till synes identiska sådana kunde uppfattas som natt och dag för honom. Han satte även ihop stilen för rubriker, underrubriker och brödtext samt gav mig några väldigt bra råd om vad man ska prioritera ("bilder är överskat- tat, särskilt färg").

Den andra jag vill tacka är Olle Norman för hans jobb på tryckeriet Universitetsservice. Han har inte bara gett oss ett bra avtal utan han har även gjort det lilla extra för att försäkra sig om att tidningen ser bra ut i tryck. För trots att jag försökt anpassa tidningen enligt hans anvisningar och misslyckats så valde han att fixa problemen själv istället för att tillåta en ful tidning.

Den tredje är alla ni som skriver till tidningen och korrekturläser den. Utan er hade det ju inte blivit något alls.

Den fjärde är ni som läser tidningen, vare sig ni är medlemmar i SUGA eller köper lösnummer. Det är för er skull som tidningen görs.

Den femte är mycket mer personlig. Det är ett stort tack till alla ni som ständigt berömmar mig för arbetet med tidningen. Att känna uppskattning gör en motiverad att fortsätta trots att det ibland är för mycket att göra och för lite tid att göra det. Av alla föreningstidningar jag jobbat med är detta den jag fått mest uppskattning för, i ord.

Så mycket att jag tyckte att det var passande att dela med sig till alla de andra som också förtjänar uppskattning för det de gör.

Johannes Genberg



Rapport från SAFIR (safir.amigaos.se)

Hej på er alla nya, gamla och blivande medlemmar! Safir är som många av er redan vet så mycket mer än ett vanligt Internet-forum. Det är en kunskapsdatabas, en fantastisk resurs med både kontakter, information och data, nyttigt och onyttigt tidsfördriv. Och vi växer hela tiden!

Som de flesta av er kanske känner till fick vi äran att förmedla en gåva från Tricom Data till Amiga-communityt för ett antal månader sedan. Det bestämdes tillsammans med Tricom att vinsten skulle delas upp i tre delar. En del skulle gå till gänget bakom arrangemanget DATASTORM, en del skulle gå direkt till Sveriges Amigaföreningar som hade ansökt ta del av "skatten". Och en tredje del skulle lottas eller tävas ut på vårt forum – Safir. Sagt och gjort! En expanderad Amiga 1200 med 030-turbokort lämnades över till DATASTORM 2012 av shoe, och samma sak till Amigaföreningen Syntax Society som även de hade visat sitt intresse.

Samma vinst, d.v.s. en Amiga 1200, ett st. 030-turbokort samt ett gäng fina Amigamöss var priserna i en tävling där målet var att bäst visa upp hur man sprider Amigans budskap omkring sig. Vi fick totalt in sju riktigt fina bidrag från Safirs medlemmar, och vinnaren – med följande motivering:



“Med ett originellt och gripande bidrag utfört med professionalism och känsla vinner det mark både hos den mest inbitna nörden och den ömaste moder. Grundidéen kring ett nördarv från mor till barn har en genomslagskraft som slår över generationer.

Rörliga bilder med glada barn som slår an en ton värdig en Oscar, genialiskt ackompanjerad med toner som har Digi-listans förstaplats säkrad i veckor!

Vi som moderatörer på Safir tror att detta bidrag är något som kommer att delas och spridas länge och visa hur passionerade vi är över vår kära hemdator.”

Blev ingen mindre än **Shasista** (Jessica Klingvall), med YouTube-videon “Amiga – My best friend”. Videon har i skrivande stund visats över 1500 gånger, och om inte det räknas som att sprida budskapet, vet jag inte vad som gör det! (*se sidan 2, red. anm.*)

Andrapriset, för ett nästintill livslångt engagemang för Amigan och dess kultur gick till kulturmakaren och fluren **Frost**. Övriga pristagare som har visat på utomordentligt engagemang och Amiga-glädje var Vabis, Omega, Zmurf, Niolator och Johey.

Nu står vintern för dörren, och ett nytt år nalkas med alla underbara spännande nyheter det innebär. Det har ryktats om en Amiganärvaro vid årets Retrospelelmässa i Göteborg, och det finns ett projekt på Safir för er som är nyfikna och vill hjälpa till där. AmigaOS 4.1 fick sin senaste uppdatering för bara ett par dagar sedan, och det utlovas tätare uppdateringar i framtiden med nya AmiUpdate som nu är en del av OS:et.

Och inte nog med allt detta, även Safir står inför den största renoveringen någonsin! Nyheterna är mycket omfattande, säkerheten högre, sökning fungerar som det är tänkt, massvis med nya läckra funktioner - kort sagt: Ni kommer att ÄLSKA NYA SAFIR!

Vi ses i 2013 kära Amigavänner!
/shoe och Moderatörgänget på Safir

Rapport från TRSAC 2012

Det fanns en tid då demoscenen vallfärdade till Danmark för att besöka The Party. Med tiden tog gamers över partyt och vid millenniusskiftet bestämde sig delar av vad som fanns kvar av den danska demoscenen för att det var dags att starta någonting nytt. "The Real Scene After Christmas" var namnet på det nya partyt vilket syftade på att The Party (som hölls i mellandagarna) inte längre var ett party för den riktiga demoscenen.

Årets upplaga av TRSAC hölls i staden Århus på Jylland. Så här tolv år efter att det första TRSAC gick av stapeln slogs nytt rekord vad gäller antalet besökare och även antalet partydeltagare som kan anses vara aktiva på Amigascenen var relativt högt. Bland annat deltog medlemmar ifrån grupper såsom Loonies, Focus Design, Tulou, Moods Plateau, Traktor och Up Rough. Ett par trevliga Amiga-produktioner deltog också i tävlingarna. Focus Design kammade hem andraplatsen i den kombinerade 64k-tävlingen och Loonies fick en andraplacing i den kombinerade 4k-tävlingen. Loonies vann även 64k-tävlingen med en PC "megamix" av deras Amiga 4k-intro Ikanim. Tävingen "Oldschool Music" vanns för övrigt av Wasp ifrån gruppen Powerline med en Protracker-komposition. Tyska Amigagruppen Moods Plateau vann animationstävlingen med ett bidrag som knappast var skapat på en Amiga men som innehöll en del trevliga Amiga-referenser och som

enligt undertecknad var det mest upplyftande bidraget i tävlingarna.

Partyt arrangerades i stora lokaler avsedda för mäsor och liknande men själva datahackandet skedde i en begränsad del av byggnaden vilket bidrog till gemytligt samkväm. Utöver denna partyarea fanns ett stort café som var öppet in på småtimmarna där mat och dryck kunde inhandlas. I caféet serverades också frukost och middag till dem som förbeställt sådan lyx. Det fanns också gott om avskilda och relativt tysta utrymmen där man kunde få sina sömnbehov uppfyllda. Det fanns även goda möjligheter till en uppiggande dusch vilket var uppskattat framförallt av dem som deltog i lördagens löppass(!) på över 5000 meter.

TRSAC 2012 var ett mycket lyckat och välorganiserat demoparty med god stämning bland besökarna och mycket bidrag i tävlingarna. Det som var mindre bra var att volymen på den musik som spelades på partyts ljudanläggning för det mesta var onödigt hög. Det var också tråkigt att tävlingarna i vanlig ordning blev försenade så att när det väl var dags för prisutdelning (ca 04.00 istället för 01.15 enligt schemat) så hade många redan gått och lagt sig. Ett av avbrotten under tävlingarna fylldes dock av ett mycket uppskattat inslag bland de flesta besökare; nämligen gratis öl ifrån en av partyts sponsorer. Partyt får betyget fyra Amigabockar av fem möjliga.

Mikael Malmsten



Från Focus Designs Amiga-demo "teobstrotrofarfeia"



"Känn dig som hemma!"

"Jag säger ju att jag såg något!"

BOH

Modern run 'n' gun i retrostil

Av Johannes Genberg

Ioch med att de etablerade speltillverkarna har fått större och större krav på sig har dagens spel budgetar som matchar Hollywoodspektakel och tar ungefär lika lång tid att utveckla. Men i och med att spelare börjat längta tillbaka till en mindre komplicerad tid har små studios fått mer uppmärksamhet för spel som påminner om sånt man såg på Amiga 500 snarare än dagens PS3.

BOH är ett sånt spel. Det påminner i första anblick om Alien Breed av Team17, men skiljer sig lika mycket som det påminner om det. Grafiken är enkel men inbjudande smidig och precis som i Alien Breed går spelet ut på att du ska leda huvudpersonen, sedd uppifrån, till de olika banornas utgångar. Och det utan att bli dödad på kuppen av enkelspåriga men farliga utomjordingar.

Spelet är stort, så stort att jag fortfarande efter timmars spelande har nästan hela spelet framför mig. Till skillnad från andra spel där man väljer svårighetsgrad så börjar BOH på enklaste nivå och allteftersom man spelar övergår det från att vara run 'n' gun till att vara pusselspel.

Ditt uppdrag är att – beväpnad endast med det klenaste experimentvapnet som den döende mänskligheten kan erbjuda – leta efter källan till utomjordingarnas anstormning och förgöra den. Och det enda som kan göra ditt uppdrag möjligt är om du hittar vapen och utrustning som fallna hjältar lämnat efter sig. Det är allt från starkare vapen, till lasersikten, kartritardatorer, energisköldar och så enkla saker som lampor som lyser upp i mörkret.

Du kommer möta utomjordingar av alla sorter. Från klena smådjur till Alien-liknande monster till (naturligtvis) bossen man möter vid varje

utgång. De är tack och lov obehäpnade utan anfaller med sina kroppar, vilket tar död på dem efter att ha tillfogad din sköld skada. Men det bli snabbt en klen tröst då de är så många. Inte heller blir det enklare av att man vrider sig med piltangenterna vilket tar sin lilla tid. Räkna med att du får lägga mycket tid på att jaga uppgraderingar och bättre vapen. Ett litet tips från mig om du ens vill komma halvvägs.

Som jag nämnde är spelet inte bara skjutande utan även pussel. För att nå utgången måste du oftast hitta nycklar eller golvknappar som öppnar diverse rum du måste passera för att nå utgången. Tänk labyrint så förstår du utmaningen framför dig.

Spelet släpptes i maj 2009 för Windows och AmigaOS 4 och i oktober samma år släpptes en patch som gjorde att BOH gick till historien som det första kommersiella spelet till AROS. Det är den version jag köpt och spelat (på min klena Acer Aspire One ZG5). För den som är lite snål kan man köpa den nedladdningsbara versionen för 5 Euro. Jag slog på stort och köpte DVD-versionen för 16 Euro, vilket även inkluderade den nedladdningsbara versionen i väntan på att den fysiska nådde fram med posten. Det är en ambitiös produkt och påminner mer om den gamla tidens professionella spel snarare än det indie-projekt det faktiskt är.

Så är det något kul? Ja, absolut! Det är kanske inte den sortens spel man kämpar med hela helgen för att klara men då och då känner jag ett sug att återvända ner i underjorden och leta nycklar medan jag visar en och annan ful utomjording vem som faktiskt bestämmer!

Om du inte tror mig, gå in på www.retreem.com/BOH och ladda ner demoversionen. 

Tjuvtitt: FPGA Replay

Nästa generations klassiska Amiga

Av Johan Svensson

Minns du MiniMig? Projektet där man implementerade en fullständig Amiga 500 i en krets? Det blev kanske ingen storsäljare, även om många entusiaster såg stor potential. En i stort sett helt Amigakompatibel dator skapad med moderna och relativt billiga komponenter. Varför var intresset så svalt då? En potentiell och kanske trolig orsak är att den saknade AGA.

Amiga Forum kan idag stolt presentera en tjuvtitt på nästa generations MiniMig – FPGA Replay. Namnet innehåller en förkortning som står för Field-Programmable Gate Array och är samma teknik som MiniMigen är baserad på. FPGA har utvecklats en hel del sedan man designade MiniMig och är nu mycket mer kraftfull. Detta har man utnyttjat i FPGA Replay, som nu är bestyckad med en Motorola 68020-processor och AGA-grafik – allt inbyggt i en enda FPGA.

Ursprungligen kallades projektet FPGA Arcade och tanken var att det skulle vara en generell plattform att porta arkadspel till. Detta är fortfarande fullt möjligt. Den FPGA-baserade hårdvaran går att konfigurera att göra i princip vad som helst genom att via mjukvara installera en så kallad kärna. En kärna innehåller instruktioner om hur hårdvaran ska fungera. Troligt är dock att de flesta kommer använda denna maskin som en nästa generations Amiga 1200.

Hur fungerar FPGA Replay?

Precis som sin föregångare använder FPGA Replay ett standardminneskort där du kan lägga virtuella diskett- och hårddiskfiler kompatibla med Amigaemulatorn UAE. Genom att trycka

F12 visas en meny på skärmen där du kan göra maskininställningar och välja vilken diskett- och hårddiskfil du vill använda. Det finns fyra virtuella diskettstationer och en hårddiskkontroller med stöd för två hårddiskfiler. På minneskortet lägger du även kickstartfiler, alltså den del av Amigans operativsystem som ligger i ROM-kretsar på Amigamoderkort. Således är det lätt att växla mellan exempelvis kickstart 1.2 och 3.1 beroende på om du vill spela Amiga 500- eller 1200-spel.

På menyn finns även inställningsmöjligheter där du kan välja modell av processor, grafikrets, minnesfördelning med mera. Alla inställningar kan sparas till en konfigurationsfil på minneskortet via menyn eller användas tillfälligt tills datorn stängs av.

Hur pass kompatibel är då egentligen FPGA Replay med Amiga 1200? Än är den i ärlighetens namn inte helt färdig. Det utvärderingsexemplar Amiga Forum erhållit är försett med en AGA-kärna som fungerar med mycket men inte allt. Utvecklarna har dock gjort många fixar i kärnan sedan den version som vi har testat, fast det är ännu lite jobb kvar innan den nya versionen kan börja användas. Därför får vi hålla tillgodo med den gamla än så länge. De flesta WHDLoad-baserade spel av de vi testat fungerar bra. Däremot har vi haft det lite svettigt att få många AGA-demos att köra fullt ut.

Hårdvaran i grundutförande

Tabell 1 visar vad moderkortet består av och vilka portar som finns på panelen och internt. Observera att portarna inte nödvändigtvis måste ha den funktion de är tänkta till. De är anslutna till FPGA-chippet och kan konfigureras i kärnan precis som allt annat. PS/2-kontakterna skulle i

princip kunna prata USB HID om man så ville.

Tabell 2 visar hur man på ett rimligt sätt kan konfigurera en Amiga av hårdvaran. Det är på detta vis som kärnan är konfigurerad när FPGA Replay når ut till handeln. Detta kan komma att ändras med kommande versioner av kärnan. Det går förstås att via inställningsmenyn minska på hårdvaruresurserna för att exempelvis bli mer kompatibel med Amiga 500.

RAM-minne

På moderkortet sitter 64 MB modernt snabbt DDR-minne. Detta ska räcka till tre funktioner hos Amigan. FPGA Replay har ingen ROM för kickstarten, utan istället används en del av RAM-minnet till att ladda in den mjukvara som tillhör ROM:en vid datorns uppstart. 2 MB är också reserverat till Amigans CHIP-minne och 8 MB till dess FAST-minne. Återstår gör 48 MB och dessa kan du som användare välja att allokera som CHIP eller FAST. I nuläget får man lov att använda verktyget addmem för att tillgängliggöra detta minne till operativsystemet, men i nästa version av kärnan ska detta enligt uppgift göras automatiskt.

Expansionsmöjligheter

På moderkortet sitter en kontakt där man kommer kunna installera ett riktigt häftigt expansionskort med socklad "äkta" 68060-processor, 128 MB DDR-RAM direktanslutet till processorn, tre USB 2.0-portar, 100 Mb ethernet, digital optisk ljudutgång (TOSLINK), batteribaserad realtidsklocka och en microSD-port med "virtuell" hårddiskkontroller. Minnet går inte att uppgradera, men bör vara tillräckligt för de flestas behov.

Detta kort beräknades ursprungligen bli klart 2012, men har tyvärr försenats på grund av olika omständigheter. Det är oklart när det kommer att finnas på marknaden. Vi hoppas kunna komma över ett åtminstone för en tjuvtitt till nästa nummer av Amiga Forum, men det är förstås inget vi kan lova.

Operativsystem

AmigaOS lyder som bekant under kommersiell licensform och kan inte fritt distribueras med FPGA Replay. Det kommer därför troligen vara upp till dig att köpa AmigaOS separat. På något sätt kommer du även behöva föra över kickstarten från den ROM-krets som medföljer när du köper operativsystemet. Samma problematik gäller för UAE och lösningarna är många. Denna artikel syftar inte till att presentera några lösningar på det, men vi vill ändå belysa utmaningen.

En variant är att använda 68k-versionen av AROS som är ett fritt AmigaOS-kompatibelt operativsystem med öppen källkod. Vi har inte utvärderat denna lösning till fullo än, men teoretiskt sett är det fullt möjligt. Det skulle gå helt i linje med resten av FPGA Replay som mjukvarumässigt är en helt fri och öppen plattform. Detta kanske rent av är föremål för en helt egen artikel i något kommande nummer av Amiga Forum. Skriv gärna till oss och berätta om du är intresserad av detta!

Alternativ till FPGA Reply

Ett annat projekt som utvecklas parallellt med FPGA Replay är Natami. Även denna är baserad på FPGA-teknik och avser återimplementera en klassisk Amiga. Vad som skiljer dem åt är att då FPGA Replay strävar efter att vara mjukvarumässigt 100% kompatibel med Amiga 1200, strävar Natami efter att vara svaret på den Amiga som Commodore aldrig hann släppa innan de gick i konkurs. Bland annat implementerar Natami Commodores uppföljare till AGA-grafiken, som skulle heta AAA. Detta är också ett väldigt intressant projekt, men än är det långt kvar tills vi får se dessa på marknaden.

Pris

Vad kommer då FPGA Replay kosta? Något definitivt svar kan vi inte ge idag men mellan tummen och pekfingeret landar det någon stans runt 3000 kr för moderkortet. Vill du installera den i ett mini-ITX-chassi behövs också en strömadapter

som kommer att säljas separat för runt 400 kr. För en riktigt snygg installation har utvecklarna även tagit fram en bakpanelplåt som även den avses säljas separat. Pris okänt. Gissningsvis kommer det även gå att köpa FPGA Replay färdigmonterad i ett fint litet chassi redo att köras. Som kuriosa kan nämnas att den tillverkas i Sverige och således bör fraktkostnad kunna hållas på rimlig nivå utan risk för tull. Värt att nämna är att första upplagan av FPGA Replay endast består av 500 enheter och listan av tålmodigt väntande förhandsbeställare är lång. Hur många av dessa enheter som kommer att saluföras vid sidan av listan är oklart, men missar du att lägga vantarna på en av de första kan du med relativt hög säkerhet förvänta dig en andra upplaga i sinom tid.

Expansionskortet kommer nog hamna någonstans runt 1500 kr utan processor. Om den även kommer att säljas med processor återstår att se, och vad priset i så fall skulle hamna på är också oklart. Om tillverkaren får tag på något restlager av processorer skulle de nog hamna någonstans mellan 500-1000 kr adderat till priset av kortet. Noteras bör att USB och ethernet kan användas om kortet installeras utan processor.

Ovan nämnda priser är en blandning av teorier, lösa tips från tillverkaren samt egna slutsatser. Om hårdvaran i någon form även skulle säljas i färgglada förpackningar av återförsäljare såsom GGS-Data kan ju prisbilden förstås påverkas.

Vem är förresten tillverkaren? I huvudsak är det två herrar som är engagerade i detta projekt av ren entusiasm. På de nätforum där de håller till lyder de under namnen Yaqube respektive MikeJ. Yaqube är mest involverad i kärnan samt expansionskortet medan MikeJ till största del har tagit fram moderkortet.

Slutsats

Även om FPGA Arcade inte ännu går att köpa är det bara en tidsfråga. Kanske den rent av hinner bli material för årets julhandel? Hårdvaran är klar. Det som återstår är att färdigställa den första officiella versionen av kärnan. Den version vi har tjuvtittat på lämnar lite funktionellt att önska, framförallt i form av buggfixar, men det känns att det inte är mycket kvar innan detta skulle vara en potentiell storsäljare.

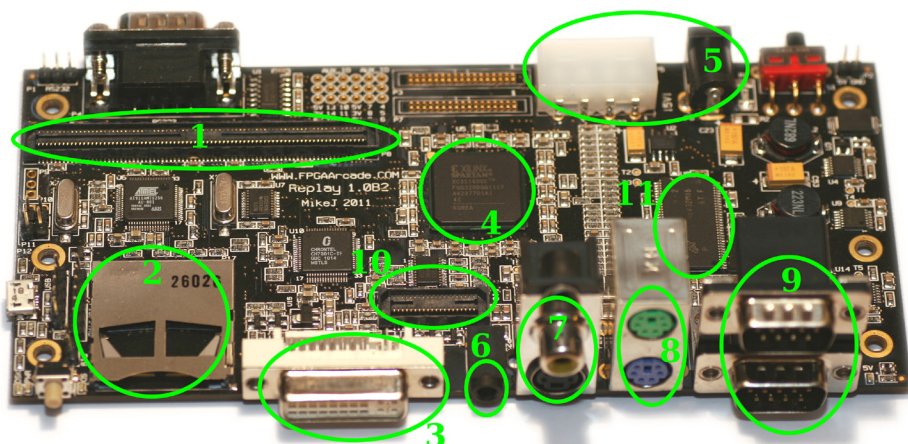
Trots att den i grundutförande med råge klarar av att mäta sig med en minnesexpanderad Amiga 1200 är det dock en sak vi saknar. Nätverk. Det finns ingen möjlighet att ansluta den till varken kabelbundet eller trådlöst. Innan expansionskortet blir verklighet är användningsområdet begränsat till att spela spel och titta på demos. Därför ser vi med längtan fram emot kortet som möjliggör det mångsidiga nyttjande som en välexpanderad klassisk Amiga ger. Allt i den minimala, knäpptysta och strömsnåla design modern teknik tillåter. 

Tabell 1: Den fysiska hårdvaran

Formfaktor	Mini-ITX
FPGA	Xilinx Spartan XC3S1600
Panel	DVI, SVHS, Composite, SD/SDHC, 3,5 mm stereoljud, 2x PS/2 (mus/tangentbord), 2x DSUB9 (Amigamus/-joystick), resetknapp
Interna portar	Strömförsörjning (5V DC), 2x expansionsport (160 resp. 40 pinnar), micro USB för programmering av kärna
Minne	64 MB DDR
Lagring	SD/SDHC-kort upp till 32 GB

Tabell 2: Rimlig Amigakonfiguration

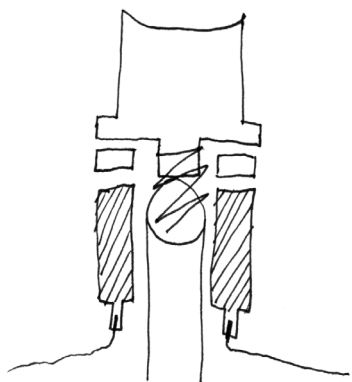
CPU	Valbart mellan 68000, 68EC020 och 68020 utan FPU i upp till 99 MHz
Minne	2 MB CHIP, 8 MB FAST, 48 MB extra CHIP eller FAST
Grafik	Alla olika AGA-lägen
Video	Analog eller digital bild via DVI-kontakten
Ljud	3,5 mm stereo-utgång processat genom en avancerad DAC (<i>digital to analog converter</i>)
Mus/joystick	Två DSUB-kontakter för Amigakompatibla möss och joystickar, samt en PS/2-kontakt för stadardmus
Tangentbord	PS/2-kontakt för standardtangentbord



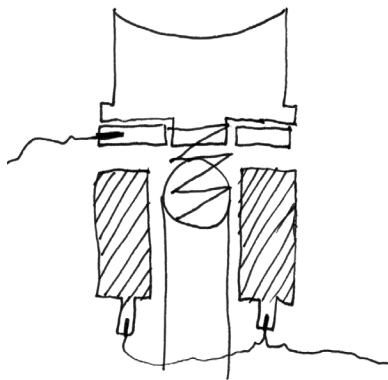
Moderkortet:

1. Expansionsporten där det framtida 68060-kortet med minne, USB och ethernet kommer kunna anslutas.
2. SD/SDHC-kortläsare.
3. DVI-port med analog och digital videosignal.
4. FPGA-kretsen som alltså kan konfigureras att fungera som alla komponenter i en Amiga 1200 och mer därtill.

5. Strömmatningsportar av olika typer. Du behöver bara ansluta 5V till en av dem.
6. 3,5 mm stereoljudutgång.
7. Composite- och SVideo-utgångar.
8. Ingångar för standardmus och tangentbord.
9. Ingångar för Amigamus och -joystick.
10. Liten expansionsport för eventuell framtida insticksmoduler.
11. 64 MB DDR-minne.



FÖRE



EFTER

Superifierad TAC2

Joystickhack med fokus på det viktigaste

Av Jonas Hofmann

TAC-2 är den kanske populäraste joysticken och det på ganska goda grunder. Den är hållbar, lätt att rengöra och inte hemskt dålig till skillnad från många av alternativen.

Men den här artikeln är ingen joystickrecension, den kommer handla om hur man gör en TAC-2 ännu bättre. Eller som vi på SUGA brukar kalla den här modifikationen: *en superifierad TAC-2*.

När du hör ordet superifierad kanske du tänker på något försök att klistra på en extra knapp på något användbart ställe eller en autofirefunktion. Men nu är det superifiering och inte monster- eller fuskifiering vi talar om. Den ombyggda joysticken kommer vara precis som en vanlig TAC-2, bara mer super, mer exakt!

Ska man klara sig i Deluxe Galaga AGA i över sex timmar och kanske få high score på föreningsens A1200, då gäller det att ha en knapp som fungerar varje gång och inte bara ibland när man slår på den och skriker.

Problemet med knappen på TAC-2 är att

den består av två fast monterade kontaktbleck i basen med varsin ledare anslutna. En metallring i knappen trycks sedan ner mot blecken så att kretsen sluts.

Ringens, som gärna oxiderar med tiden, måste alltså ha elektrisk kontakt med båda blecken samtidigt. I en superifierad TAC-2 är det tvärt om, det räcker med att ringen får elektrisk kontakt med något av blecken.

För att åstadkomma detta behöver man löda loss sladden från det ena blecket och sätta den på ringen istället. En ny sladd löds också dit mellan dom två blecken. Utmaningen här är att löda fast sladden på ringen, den har stor massa och att bara peta med lödpennan räcker inte.

Den rekommenderade lösningen är att spänna fast ringen i ett skruvstöd mellan två bitar wellpapp och förvärma den med varmluftspistol. För att underlätta lödningen är det också bra att först ta bort oxidskiktet. Det bästa verktyget för detta är en glasfiberborste, till exempel den med artikelnummer 40009 på Kjell & Co. Men ett finkornigt sandpapper går också bra. 

Amiwest 2012

Amigavärldens egna framtidsmässa

Av Jesper Klingvall

Den 18-21 oktober i år hölls den årliga tillställningen Amiwest där många nyheter brukar presenteras. Även i år presenterades en del, men A-eon och Hyperion höll tillbaka lite eftersom de fått mycket kritik för att inte leverera på utsatt datum. Därför har de bestämt att de enbart presenterar saker när de i stort sett är färdiga, nåväl, Trevor kunde inte låta bli att ge oss lite teasers och framtidsutsikter.

Amiwest började med att Steven Solie höll en programmeringskurs för intresserade utvecklare. På detta sätt hoppades Steven att fler skulle få upp ögonen för AmigaOS API. För är det något vi behöver så är det fler utvecklare.

A-Eon

Med sin heta stämma och numera gråa hår presenterade Trevor Dickinson vad A-Eon har gjort det senaste året och bjöd även på lite teasers inför det kommande året. Netbooken är tyvärr inte färdig att släppas. De önskar att de kommit längre än vad de gjort men tyvärr har de inte haft resurser att arbeta i det tempo de önskar. Däremot har de äntligen blivit färdiga med drivrutinerna till Radeon HD-korten.

Visserligen är inte Gallium färdigt men å andra sidan kommer de att släppa Warp3D-drivrutinerna så länge. De har valt att supporta Radeonkort från 5000-serien och uppåt. Lite surt för de som har 4000-kort i sina maskiner, men å andra sidan är det bättre att fokusera på kort som faktiskt går att köpa. Förutom stöd för 3D lägger A-Eon resurser på att utveckla drivrutiner till Oculus Drift VR-hjälmarna som utvecklas via ett Kickstartprojekt. Resurser har lagts på att ta

fram stöd på Xena både vad gäller programmeringsbibliotek och hårdvara i form av kort som installeras i Xorro-porten.

Libre Office håller på att portas till AmigaOS 4.1 så att vi äntligen kan använda våra Amigor till vanligt kontorsarbete. Har man en bøjelse för Linux kan man köra 7 olika distributioner på X1000.

Den tredje produktionen av X1000 kommer att bli den sista som baseras på PA6T PPC. Efter detta kommer A-Eon att bygga sina maskiner på FreeScale PPC. Trevor nämner att A-Cubes SAM är en lämplig förstamaskin medan A-Eon kommer att erbjuda en något kraftfullare maskin baserad på e500mc som är en 32 bitars 4-kärnig PPC på 1.5Ghz men även en ännu kraftfullare maskin med en 64 bitars e5500 dubbelkärnig PPC på 2.2GHz.

Om några år ser gärna Trevor att de kan bygga en maskin baserad på e6500 med stöd för upp till 12 kärnor och 24 virtuella kärnor. Det viktigaste är dock att AmigaOS4 stödjer flera kärnor vilket den bör göra inom ett år.

Trevor var väldigt försiktig med att sätta några datum när dessa maskiner kan släppas men han visade en bit av nästa moderkort som kommer att heta Cyrus som redan finns färdigt på prototypnivå. På bilden sidan om Cyrus syns förutom Freescales logga en logga som tyder "Breezin".



Panelen bestod av : Matthew Leaman från AmigaKit, Trevor Dickinson från A-EON, Jason McMullan (AROS), Steve Solie från Hyperion och Dave Morris (användare) samt moderator Bill Bosari.

Vad detta kan vara kan vi bara sia om. Eftersom vi i Amigavärlden har en hatkärlek till teasers visade Trevor även en bild på ett pussel. När vi väl får händerna på en högupplöst variant på detta pussel kanske vi kan luska ut mer. Precis som vi gjorde när pusselbitarna från Nemo (X1000 first contact) släpptes.

Aros

Jason McMullan berättade om de senaste förbättringarna i AROS. De senaste plattformarna som AROS stödjer är Raspberry PI och SAM460. För tillfället sköts de viktigaste funktionerna via Linux men inom en snar framtid kommer AROS att sköta allt på Raspberry PI. Äntligen kan man ha ett vettigt OS på 250-kronorsdatoren.

Bars&Pipes

Lyle Hazelwood är en kreativ gosse som förutom att ha utvecklat både mjukvara och hårdvara till Xena i X1000 även vidarutvecklat Bars&Pipes till AmigaOS 4. När Blue Ribbon Soundworks blev uppköpta av Microsoft släpptes källoden fri och Alfred Faust portade B&P till både AmigaOS 4 och MorphOS. Pga. hälsoskäl har Alfred inte kunnat vidarutveckla programmet på länge så Lyle Hazelwood tog över arbetet.

Inspirerat av Deluxe Music som släpptes av

Electronic Arts på 80-talet har han tagit fram ett program som heter Scores där man kan arbeta med noter i stället för tracks. Filformatet är standard MIDI-filer. Vid sidan om detta arbetar han på en Guitar Hero-klon där man ser noter och spelar på riktiga instrument med MIDI-interface.

Paneldiskussion

Panelen bestod av representanter från AmigaOS 4, MorphOS och AROS men även återförsäljare och hårdvarutillverkare. En stor del av diskussionen bestod i hur vissa utvecklare överger Amigan på grund av alla bråk mellan lägren. Egentligen är det ett fåtal personer som sprider sin propaganda men gör stor skada för Amigan i stort. Kan bara användarna sluta bråka så sprider det sig till utvecklarna som då ser större nytta av att stanna kvar. Ett större samarbete kan hjälpa men eftersom AmigaOS 4 är ett kommersiellt system kan rutiner från kärnan inte delas ut. Däremot kan tredjepartsutvecklare dela med sig av sitt arbete till de andra lägren.

Vidare diskuterades det huruvida AROS, MorphOS och AmigaOS 4 skulle ha samma API i framtiden, men det innebär att man måste bryta bakåtkompatibiliteten och tänka framåt.

För fler videoklipp från Amiwest surfa in på www.blip.tv/bios. 

Muuuh och välkommen till demospalten!

Vi går mot ett nytt år och ljusare tider för scenen. Min egen grupp får väl snart kicka ut mig för min passivitet, men vi byter tema och vad passar bättre än att gå igenom en liten årskrönika. Tänd ljuset och dra in Arne Weises mysiga röst i bakhuvudet så kommer allt gå bra.. Ok, allt på plats? Då kör vi!

När scenen krymper, så lämnas ofta en kärna kvar. Det som hänt är att det är allt mer populärt att släppa demos på äldre hårdvara som ECS. Android-scenen blev inte så stor ändå, utan består av en handfull grupper. En enkel slutsats är att man söker sig tillbaka, och vill vara i samma pölar som sina medtävlande. PPC har drabbats av samma fenomen, att krafterna dras tillbaka till gemensamma regattan. Det märks även korsövergångar från PC-sceners som börjat flörta med Amiga scenen. Bra, det tar tid men tillslut så lär sig alla i vilken som är den bästa scenen. Men pliiis, sluta porta demos!! Gör på hårdvaran istället..

Diskmagscenen ligger i träda och endast Hugi släppte ett nummer som ej innehåller mycket Amiga-relaterat för övrigt. Under året får efterföljaren Revision ses som det stora tyska dragplåstret för Amiga. Det är här som det är lättast att följa

om grupper är "alive" eller inte. Grupper jag tycker har utmärkt sig särskilt under året är följande som blir en top-10-lista:

- 01) Elude (grymt bra år)
 - 02) Ghosttown (1a på Revision)
 - 03) Traction (PC grupp goes Amiga, kan bli bättre, vann FAP Finland)
 - 04) Focus Design (respekt för alla releaser iår!)
 - 05) Dekadence, Moods plateau och Spaceballs (för sin flitighet och hq!)
 - 06) Scarab och Scoopex (keep on going)
 - 07) Loonies och UpRough (few but hi-Q!)
 - 08) 3LB och DSS (okey, det här kan bli riktigt schysst!)
 - 09) Depth, Elefantklubben, Fairlight och Zymosis (yes, vi lever!)
 - 10) Resistance och SceneSat (ny och glad, kex-choklad!)
- Okey, då återstår det bara att korka upp skumpan och önska ett riktigt gott nytt 2013 (two-thousand thirsty!)

//Browallia^Nukleus signing off

Scenefierad hatkärlek

a.k.a West Side digital Story

En scene-novell i två delar av Browallia/Nukleus

SCENE WAR [si:n 'wO:]

pl. *scene wars*

Motsats: *bubble mates, demo dudes, scene friends, scene soulers.*

Se även: *gossip scenying, scene pranks, scene ranting, trolling.*

Ett *scene war* (sv. *scenkrig*), uppstår när två eller mer grupper/personer ej kommer överens. *Scene wars* skapas oftast under (cyber-)events eller på copy parties. Det kan gestalta sig som oskyldiga glirningar, eller mer hatisk stämning. Ett *scene war* uppstår när en grupp uppfattar motpartens handling som ett övertramp och returnerar en följdaktion av liknande karaktär. Detta leder ofta till högre motivation bland de inblandade för att övertrumfa motparten i nästa steg. Ett *scene war* slutar när det inte följs av en **kontring**. Vissa *scene wars* får förödande konsekvenser och förläts aldrig.

"Art of Scene", 2nd edition 1993

Många minns traverserna mellan grupperna Astraplan (AAP) och Stoned Sun (StSn) under tidigt 90-tal, men få förstod vad dispyten handlade om, eller hur iskallt vattnet egentligen var. Hängivna scener som respekterade grupperna för deras allt bättre demokonst, såg diverse fuckings i scrollertexter. Det uppfattades mer som scene pranks eller små skämt för att vinna skrattpoäng och popularitet. Det såg ju så kul och lekfullt ut med trallande blipblop-musik och en geléaktig skroller med någon fyndig kommentar "you sit where you shit Stoned fucked up Sun". Skroller-texten bokstavligen sprutlackades ner i en toalett som roterade runt sin avloppsaxel. Eller ett fucktro med en snyggt pixlad haj som gled omkring med förvirrad min med en pratbubbla "Jag är Astraplan, stor och seriös, var är mina fans??" De som försökte hänga med i svängarna älskade att diskutera vad som skulle komma härnäst och hur allt kommenterades på BBSer eller andra typer av tidiga sociala medier. Under ytan jäste en kittel, uppvärmd av eldkastare från både Astraplans- och Stoned Suns läger. De frostiga isdolkarna skulle smidas om med djävulsk lava innan de returnerades med påspädd kyla. Det var svårt att hoppa utanför eldstaden när den sura luften brändes till svarta kalhyggen. De flesta i Astraplan och Stoned Sun fick brännmärken. Alla inblandade minns tydligt att triggern och övertrampen kom från "de andra." Alla inblandade gavs en möjlighet att förlåta. Alla fick ett val.

Det här är fortsättningen om tidernas scene war, och kvinnan som mig veterligen aldrig förstod sitt epicentrum för det hela – Cindy.

Stoned Sun (StSn) består av

Code: Tantra

Code: Stiffer

Grafik: Gender

Grafik^Org: Droid Buster

Musik: Walzer

SysOp: Robotop^Skunk Zoo

Astraplan (AAP) består av

Code^Org: Bitmerger

Grafik: Geilsau

Musik: Hell NO

Musik: Milouz

Swapper: Drunktrunk^euroHQ

Del 2 av 2, december 1991

Gender stirrade länge på meningen som om hans blick hade kraft att strypa en sten.

Gender^Stoned Sun otrogen mot flickvännen Cindy.

Han hade förvisso haft problem med alkohol men otrogen? Knappast! Så vem var det som spred ut sånt här? Självklart var det ett fult knep att ta till privatliv och mixa det med scenen. Fast var det inte det han själv hade gjort, när Astraplan höll sitt egna hack i källaren hemma hos Bitmerger? Nyheten som spridit sig på Skunk Zoo BBS hade fått konsekvenser och ett högt pris hade han betalat för denna fejd mellan ärkerivalgrupperna Stoned Sun och Astraplan. För högt pris för att dansa efter Droid Busters pipa, tänkte Gender. Gruppen har starka band mellan honom och Tantra, men det är ändå jag som är den bättre grafikern. I behov att prata med någon, ringde han upp Stiffer, som nyligen joinat Stoned sun.

– Vet du något om vem som skulle kunna tänkas sprida osanna rykten?

– Ingen aning faktiskt. Dark feather kanske?

– Main editor från diskmagget "Cee and Sense"? Knappast. Mer troligt att det är någon av dina gamla polare från AAP.

– Vet faktiskt inte, har inte ens kontakt med mitt forna gäng, undrar vad Cindy själv säger om saken? Han låtsades omedveten. Fast i en och samma mening drog Stiffer till med en trippellögn. Han visste mycket väl vem som hade gjort detta i AAP, han hade daglig kontakt med AAP och gav source koder till dem per floppys. Dessutom hade Cindy kommit i förtroende till honom redan innan otrohetsaffären kommit ut för att höra om Bitmergers känslor för henne och han hade klätt Bitmerger i lovord.

Det senare visste han inte varför han gjorde? Han var själv rysligt intresserad av Cindy, och förstod inte hur hon kunde dras till en så fläskig haj, men kände sig fångad mellan två världar. Bitmerger hade dessutom bett Stiffer att ej nämna hans bidrag till ryktena runt det hela på Skunk Zoo för Cindy. Där gick att läsa att Bitmerger påpekat att han tyckte det var synd eftersom både Gender och Cindy verkade vara fina personer, allt enligt plan.

Bitmerger satt och jobbade på deras demo för Christmas Cube i mellandagarna när Cindy ringde på dörren. Kajalen rann i tunna svarta strimlor.

– Gender beskyller mig för att vi hånglade efter Autumn Fall partyt i höstas. Fortfarande. Han kan inte släppa det.

– Det vet vi båda att det är ren lögn, kom in Cindy. Du ser ut att behöva en kopp choklad. De satte sig ner. Inget sades, och inget speciellt att fästa blicken på. Endast ljudet från tystnaden som skruvade på sig. Cindy smetade ut kajalen så hon liknade en ledsen panda. Bitmerger räckte över en rykande kopp.

– Du vet väl att Gender själv inte är så oskyldig?

– Vad menar du?

– Har du läst i forumet på Skunk Zoo? I själva verket visste han att hon ej var medlem på några BBSer, utan endast en vanlig tjej som gillade att hänga runt bland folk, i synnerhet killar. Killar som tog henne för vad hon var med ett mindre fokus på hennes utseende. En kille som Bitmerger.

– Vad står det där, snyftade Cindy?

– Att din pojke var otrogen.

– Jag visste det. Han såg så sorgsen ut, besvärad och skyldig på samma gång liksom, det kändes att han ville säga något mer till mig, men orden kom aldrig, så jag gick.

– Jag hade hoppats att det skulle ordna sig mellan er, skrev det i forumet till och med för att försvara er.

– Du är så himla snäll, och känns så moget ... Så som det egentligen borde vara, snyftade Cindy. Bitmerger sträckte ut en hand. Cindy tog den.

I mellandagarna kom Christmas Cube-partyt. Medlemmarna i AAP blev skitförbannade när de hörde att Stiffers kod skulle med i Stoned Suns

demo. Stiffer förklarade att de fick sikta på partyt i februari istället och att det behövdes mer tid för att fullfölja planen med den bomullsbeklädda trojanen.

I diskmagget "Cee and Sense", januari 1992 knopade Dark Feather på sin senaste artikel:

Förväntningarna var höga inför Christmas Cube, men Astraplans demo slog verkligen (sorry guys!). Inte alls samma design som det brukar vara. Kändes osammanhängande och löst. Lite som om den forna exmedlemmen Stiffer lyste med sin frånvaro i Astraplans demo. Förmodligen vann Stoned Sun med sitt demo pga sitt nyförvärv när Stiffer gått över till dem istället. Hell NO och Bitmerger verkade skitförbannade på Stiffer och beskyllde honom för att snott rutiner som Bitmerger delvis satt ihop. The Bandits gjorde ett dentro med tema hajar (gammalt tema efter shark-vitsen från Autumn Fall) och Stoned Sun tjöt av skratt och larvade runt sig i lokalen. Fler tumult när AAPs flagga återigen demolerades, vilket är extremt respektlöst. Ingen vet vem som gjort det men Geilsau^AAP gjorde en extremt mycket roligare grej när han målade om Droid buster^StSn stol så att den såg ut som en toalett med texten "sit and shit is the same". Var extremt kul när sen stackars Tantra som var helt oskyldig fick stolen som present av arrangörerna på Christmas Cube-partyt för det ihopsatta megademot. Tantra kommenterade detta endast med 'mind your own business'.

Hell NO som ju annars brukar köra ett par klas-siska headbangs med sin metall-frände Gender verkar ha kommit luven på varandra. Gender sluddrade att Hell NO kunde säga till Cindy att det var ett rykte under bältesnivå att han varit otrogen. Som tur var hörde inte Cindy detta som mest höll till hos Bitmerger. Hell NO berättar för CnS: "han sa att min musik var oäkta och beskyllde mig för att ha puttat sin tjej till det stora hajmonstret Bitmerger. Om det är så han vill ha det så kan jag lika gärna berätta att de båda trivs bra med varandra och båda ser lyckliga ut. Kärlek har inget med fysisk storlek eller yttre attraktion att göra. När det gäller musiken så bör Gender inte själv vara så stolt eftersom

deras egen musiker Walzer kör skitig techno med samplingar från Roxette. Hur faan kan han vara stolt över det i deras demos när han egentligen gillar metall och lite hårdare riff som vi ju har i Astraplans releaser? AAP är en seriös grupp och vi har satt punkt för alla kontroverser med Stoned Sun. De startade bråket för ett halvår sedan i Bitmergers källare, avslutar Hell NO.

Jag (Dark Feather) undrar om allt verkligen avslutats? Han låter den retoriska frågan hänga i luften ett par minuter innan han fortsätter knappradet. Ska Stoned Sun avsluta det här? Det verkar uppenbarligen som om även Stoned Sun har tröttnat på denna strid och denna gång verkligen satsat på ett demo, vilket syns efter Christmas Cube-partyt. Men ute i BBS-världen så ser swappern ideligen till att credits för demot går till AAP så förvirringen är fortfarande stor vem som egentligen gjort vad. Det är nästa synd om kriget får ett slut nu. This is the shit! avslutade Dark feather meningen och började skratta. Jo detta var the shit! och nu gällde det att hålla ångan uppe. Undrar om Stoned Sun skulle kontra med något eller låta allt vara. Vem hade egentligen fått sista ordet?

Dark feather älskade brakor och att röra runt i kitet, så länge han kunde göra det med grytvantar på. Han förstod att det var Bitmerger som spridit lögnen om otrohetsaffären, eftersom Geilsau berättat detta. Diskmagjournalisten Dark feather^CnS måste dock försöka balansera på mitten mellan de båda grupperna för att fortsätta vara med och leka. Dessutom ... Cindy var en söt tjej. Hade inte hon kramat honom lite extra länge sista gången de sågs?

Tantra^StSn såg minst sagt arg ut när han läste artikeln och frustade som ett dragspel i andnöd. Gender satt bredvid och såg ut som en två veckor gammal heliumballong från Liseberg. Inte heller Walzer såg särskilt glad ut och hade konfronterat om Gender tyckte hans musik var skit. Droid Buster skingrade dimman:

– Det här ska de inte komma undan med. Toaletthumor är jävligt moget och vi har fan inte bränt deras flagga. Stiffers kod tillhör oss, men Astraplans

förbannade nätverk gör att de når ut bättre i Europa om vad som enligt dem är "sanning".

Stämningen var inte mycket bättre i Astraplans läger där alla satta samlade utan Milouz som av reseskäl inte kunde närvara på varje krigsmöte det förvandlats till. Fucking expansive this war, hade han sagt.

– Det var jag som brände vår egen flagga, erkände Stiffer när han satt uppe i lägenheten hos Bitmerger.

– Idiot! Du skulle komma med barnsliga skämt på Stoned Suns egna nivå. Hur tror du det hjälper oss?

– Du bad mig om att göra saker för att få folk att sympatisera med oss. Varför gjorde du inget med source-koderna jag skickade över?

– Eftersom du samtidigt berättade att Tantra fått tag i dina disketter och lagt in det i deras demo. Det hade varit för uppenbart.

– De bästa effekterna är sparade och nästa träff kommer i februari som Coold Coders och the Bandits arrangerar, lovade Stiffer.

– Bra, gör rätt den här gången och tänk, bubblade Bitmerger. Drunktrunk satt försjunken i tankar likt en vandrare som pustar ut på en stubbe. Han filade på hur han kunde komma tillbaka in i eliternas elitbas nere i Tyskland. Den tyska sysopen Widdler på BBSen WorldWideWarezHQ hade lagt sig i och bett Drunktrunk att få slut på detta innan han skulle få stjärnstatus. Stjärnstatus och upptas i familjen. Bitmerger förstod inte elittalk, än mindre Hell NO eller Geilsau. Han måste neutralisera alla kommentarer i forum och baser, men han saknade ett bra fotfäste hos det lokala mediet Skunk Zoo där Stoned Sun opererade. Vägen kändes tung.

Det var mitt i natten när Geilsau^Astraplan väcktes av telefonen. Sömntrycket gick han upp för att svara. Det knastrade i andra änden och därefter bröts förbindelsen. Två timmar senare ringde det igen och därefter ytterligare fyra gånger innan han kopplade ur telefonjacketen. Geilsau bodde hemma hos sina föräldrar och fick en ordentlig verbal hyvling av sin farsa så att pyjamasen fladdrade. Bitmerger och Cindy låg och myste i sängen och hade precis släckt lampan när även telefonen

började ringa hos dem. Ljudet från ett modem som vill koppla upp sig hördes i andra änden. Proceduren upprepades ett 10-tal gånger till, tills Bitmerger fick nog och kopplade upp sig själv mot BBSen Skunk Zoo. Han noterade ett nytt forum som hette Warez, ditlagt av något psuedonamn han ej kände igen. Förmodligen av sysopen Robotop^StSn var inte Detta var underligt, eftersom Skunk Zoo mest dealade med freeware och ett tillhåll för grupper i södra Sverige och Helsingborg. Robotop^StSn var inte känd för att ha rätt kontakter, och ett warez-forum har knappast en sådan synlig väg in. Röd matta rakt in i piratnåsten så att säga. Han blåddrade ner med piltangenterna bland olika pirat-BBSer som låg i katalogen. Till sin förskräckelse såg han sitt eget telefonnummer under "shark pirates warez". Vad i helvete, dundrade han. Cindy vred sig i sängen. Han blåddrade vidare i katalogen. Kände med en gång igen Geilsaus nummer under ytterligare en fassad-BBS, därefter även Hell NO under en xxx-BBS med specialratio för stora bröst och illegala filmer.

– Kommer du tillbaka och värmer mig? Undrade Cindy.

– Inte nu, någon har lagt ut mitt telefonnummer offentligt och tror jag säljer knark för datanördar.

– Knark?

– Alltså åtråvärda spel och program, crackinfo etc. Rena rama godiset för datanördar som vill få bättre status och ett erkännande i den större världen.

Samtidigt hemma hos Hell NO formulerades ett brev till Robotop och sa att hans dagar var räknade och att hans lama BBS inte skulle finnas imorgon om han ej svarade på vem som gett honom sitt privata nummer.

Robotop vägrade svara på det och kickade ut honom från Skunk Zoo. När han loggade på igen så var forumet borta. Under kommande veckor ringde det fortfarande. Oftast på obekväma tider. För föräldrar försökte det döljas genom att koppla ur telefonen, men det blev bökgigt och glömdes bort. Gruppen Astraplan kokade.

I diskmagget "Cee and Sense", april 1992 gick att läsa:

The Bandits och Coold Coders anordnade ett hack. Personligen tror jag att de ville komma upp och få ett par schyssta konton till warez-scenen, i synnerhet euroHQ. Apropå temot, så jobbade Astraplan på sitt respect-tro 2 och helt oblygt lämnade ut bankuppgifter i sin scrollertext tillhörandes medlemmar ur Stoned Sun. Introt diskvalificerades dock efteråt men en anonym källa sa att det råkat landa ute på diverse BBSer ändå. Ärendet ska tydligen vara polisanmält men drogs tillbaka när Hell NO kunde visa bildbevis på att hans privata telefonnummer figurerat i forumet på Skunk Zoo. Basen fick stänga men återöppnades då även det ärendet lades ner. Cindy blev rasande på Bitmerger för att fortsätta detta krig med Stoned Sun (där hennes tidigare kille Gender finns). Bitmerger framhävde själv orättvisan i den här tvisten, eftersom gruppens swappers (däribland Drunktrunk) fick böta medan den hala sysOp till Skunk Zoo gav skenet av att vara skuldfri.

Tävlingarna kom helt av sig men tror att besökarna tyckte det var kul ändå. En tävling som inte kom av sig var vem som snabbast kunde måla om en stol så att den liknade en toalett eller rita en uppumpad haj. Dessa båda symboler har blivit andras sceners nyckelord för att beskriva Stoned Sun respektive Astraplan. Båda grupperna lämnade besked att deras demos skulle skickas in till ett party i Holland istället.

//Dark feather signing off

Veckan efter kom ett fucktro ut adresserat till euroHQ för Astraplan. De flesta ur Astraplan tog det med ro, eftersom det ingick i Stiffers plan att kasta runt lite fuckings. Superswappern Drunktrunk verkade mest bedrövad, eftersom detta förvärrade hans relation med WorldWideWarezHQ. Tyska sysopen skulle inte gilla detta om han skulle vilja upptas i familjen. Det var ett enkelt fucktro med ett tydligt budskap som anspelade på Droid busters lama mail för ett halvår sen till honom. En simpel copperscroller med en twisterlogo och en studsande rad "Sit and spin on fin' *ma brother*" tätt följt av ett fuckoff tecken där det på nageln stod D.T. of eHQ.

Gender och Droid buster satt och pixlade hos den senare när Tantra dök upp med Stiffer.

– Så boys, nu ska vi göra vårt demo och strunta i Astraplan. Vårt fucktro får sätta punkt för detta. Jag vill koda seriösa saker och detta krig skiter jag så smått i. Jag och Stiffer har kodat klart och det blir ett schysst demo vill jag lova. Kommer behöva en snygg färgpalette i en grönbå skala samt en låt, men inga Roxette-ljud från Walzer utan det blir en låt som ska pumpa ut bas.

Walzer formade 'fuck u Tantra' på sina läppar. Han kände sig för styrd.

Stoned Sun jobbade klart demot under följande två helger. Eftersom demot var uppdelat i enkla parter så var det lätt att se när Tantra hade kodat respektive Stiffer. När allt var färdigt och färdig-kompilerat så kändes den tryckte stämningen som bortblåst. För alla utan Stiffer som hade ett viktigt uppdrag kvar – sabotera demot. Enklast var att byta ut färgpaletten i kopperlistan mot det mest oharmoniserade man kan tänka sig. Dessutom hade han en rutin som han hoppade till varje gång rasterstrålen endast kommit halvägs på skärmen med effekten att det annars snygga megademot nu mer liknade ett taskigt stroboskop. Han skrev dessutom en smörig personlig hälsning i Droid busters namn, där han tyckte att Astraplan var bästa gruppen och han hoppades att WorldWideWarez skulle ta in honom som medlem. Nöjd med sitt verk kompilerade han om och packade om demot när Droid buster och Tantra var upptagna med nåt annat. Därefter tog han fram ett kuvert och postade disketten till partyt i Holland. Droid buster hade uttryckligen sagt att han inte lade upp det på någon BBS eftersom risken var för stor att det landade i Astraplans onda nätverk.

Bitmerger, Stiffer, Geilsau och Hell NO skratade länge efter bottenplaceringen från Stoned Sun. Milouz från Frankrike kunde inte närvara, men någon hade "slarvat" bort hans bidrag som han skickat in per diskett. Ryktet sa att det var sysopen Robotop som hade kontakter med franska scenen. Det var åtminstone vad som gick att läsa på en hemlig area inne i Skunk Zoo. Drunktrunk fick nys om detta och öronmärkte hela Stoned Sun

med botten-status, vilket var ett så pass hårt straff, att tyska sysopen Widder på WwWarezHQ helt enkelt blev tvungen att göra detsamma på sin bas. Detta slog planerna ur hågen för en joint co-op där Stoned Sun skulle stå för reklam för att erövra asiatiska scenen. Widder, som dessutom uppskattat den tydliga flirt StSn gjort med honom med diverse greetande i deras senare produkter. Han slog händerna för ansiktet, scheisse Bitmerger! En annan som också hade händerna i ansiktet var Cindy, som vaggade sig själv i ett hörn så långt från de övriga ur Astraplan som möjligt.

– Nu jävlar skördar vi frukten av dina dagar borta i Stoned Sun, tjöt Hell NO. Välkommen tillbaka!

– Ja, bye bye lamers, skralade Bitmerger.

– Ni är ju precis likadana, odjur, skrek Cindy. Värst av alla är du Bitmerger. Hur fan kan du? Du anar inte hur de andra har jobbat med det där. Jag fick se Genders grafik och det såg jättestunt ut. Han hade dessutom målat ett porträtt på mig. Jag blev jättestolt. Borde ha anat att Stiffer inte gick att lita på.

– Jag ville bara komma nära dig, fick Stiffer fram.

– Va fan, slapp det ur Bitmerger som stirrade på Stiffer.

– Så jäkla lågt! Ta er allihopa, jäkla kräk. Cindy reste sig och slängde igen dörren efter sig. Astraplans triumf hade kommit av sig.

I diskmagget "Cee and Sense", augusti 1992 gick att läsa:

Stiffer blev kickad men hävdar själv att han gick över till AAP igen. Hur demot skulle sett ut från Stoned Sun vet vi inte, men Tantra lyckades få till att AAPs demo under Sommer Breeze-partyt diskades då han påvisade att kopperlistan var helt identisk med demot de skulle släppt i Holland på Miracle-partyt. Inget vunnet, status quo. Kanske är det medvetet för att få publicitet från StSn och AAP, men i så fall är det ruskigt raffinerat och går över mitt förstånd. Det jag däremot vet, är att jag personligen börjar tröttna på detta och ser mycket mer potential i grupperna Coold coders och the

Bandits som nu börjar bli riktigt stora och ska tas upp i BBSen WorldWideWarez hq.

En sista notering angående scene kriget mellan Astraplan och Stoned Sun eftersom det firat 1 år. Fast 'firat' är nog fel ordval. I ett krig finns inga vinnare. Grabbar, lägg ner stridsyxan, ni har blivit omkörda av andra grupper. Själv tänker jag lyssna på årets stora hit av Metallica som får avsluta artikeln – Nothing else matters.

Epilog, september 2002

– Pappa pappa, Kent knuffade mig i skolan idag, han sa att det var en hälsning från en Droid som bodde uppe vid en konstig planet. Tror den hette Stoned Sun.

– Droid Buster, grymtade Bitmerger. Här, ta den här wasabipastan och håll den i Kents mat imorgon, hälsa skitungen att Astraplan is back in town!

.END

Alla karaktärer, grupper, releaser och platser är fiktiva och saknar minsta uns av sanning. Novel-len är skriven för att ditt kaffe ska smaka bättre. Sce-fi, eller Scene Fictions är en samlingsgenre som författaren själv skapat.

För några mhz mer

Att överklocka en AmigaOne XE

Av Stefan Nordlander och Fredrik Johnsson

Vad kan någonsin gå fel när två datornördar av värsta kaliber fattar flaskan i ena handen och kylpastan i den andra en lördagnatt i november för att se hur lång de kan pressa en AmigaOne-XE?

Och det utan att "göra en helgis": det vill säga bränna sin CPU till oigenkännlighet. Spänningen (vCore) är olidlig, skall de uppfylla SMF's önskan och nå det åtråvärda 1.0GHz märket, och köra sin AmigaOne överklockad mot så många inrådan?

Läs vidare och du skall få svaret ...

Vår historia börjar egentligen för flera år sedan. Viljan att överklocka min (Stefans) AmigaOne har funnits sedan länge.

För min del handlar det inte om varför man skall överklocka sin dator, utan snarare varför inte? Jag pysslar med datorer för att det är skoj. Det handlar om att hitta utmaningar, lösa problem, "spela spel" fast utan själva spelet. Jag är inte någon gamer, inte heller en renodlad utvecklare. Jag är en "problemlösare", och ration mellan pris, värme och prestanda är en riktigt intressant utmaning tycker jag.

Jag har överklockat allt från min Asus EeePC till min IntelCore-processor, med varierande re-

sultat så klart. Men jag har faktiskt aldrig lyckats bränna någon CPU (knack knack, ta i trä).

Överklockningen

Själva överklockningen av en AmigaOne är tämligen enkel. Det handlar om att justera två DIP-switchar. En för den s.k. multiplier (J1) som justerar själva CPU-klockan (multiplier x FSB) samt att se till att CPU:n får tillräckligt med ström via DIP (J17 & JP17).

Den generella regeln gäller att hålla vCore så låg som möjligt samtidigt som man bibehåller ett stabilt system. Högre vCore = varmare CPU.

Min CPU XPC7455RX933PC tål enl. databladet en maximal vCore på 1.85V. Så vi vill absolut inte gå högre än detta under en längre tid. Det kan hända, t.ex. under uppstart att CPU:n får mer ström än vad vår DIP-switch är inställd på. Men det skall den klara av, men endast under mycket mycket korta perioder. De man gör är helt enkelt att ställa DIP-switch J1 på lämplig multiplier, t.ex. x7,0 för 933MHz (FSB 133,333MHz x 7,0 blir 933MHz). För just 933MHz behövs vi inte ändra vår vCore, utan lämnade den på stock 1,59V.

VARNING! LÄS DETTA FÖRST!

Varken tidningens utgivare eller författaren av denna artikel tar något som helst ansvar för eventuella skador som uppstår på eller omkring läsarens utrustning i samband med överklockning. Författaren förmedlar denna information endast som en referens och uppmanar läsarna att söka MER INFORMATION i t.ex. datablad och andra referensmaterial som hänvisas till i denna artikel innan man påbörjar att överklocka sin dator.

Däremot när vi ville gå upp till 1066MHz ville inte systemet boota, så vi började att höja vCore och började och prova oss fram och upptäckte att först vid 1,79V var systemet stabilt. Detta misstänkte vi sedan tidigare eftersom vi hade läst oss till en hel del på forumen sedan tidigare.

En sidonotering värt att nämna när det gäller överklockning och forum – lita inte på allt ni läser på forat! Leta hellre upp datablad hos tillförlitliga källor som IBM, Freescale och liknande.

Många använder argumentet att man sänker livslängden med x antal år mot y procents prestandaökning. Och att detta inte skulle vara vårt besväret eller risken att förstöra sin hårdvara. Näväl, detta må vara sant för dem som inte besvärar sig med att läsa på tillräckligt mycket. Och sanningen är att jag inte har överklockat en CPU för 20-30 år sedan, så jag kan inte uttala mig om livslängden. Men jag hoppas att denna artikel kommer att ge en rättvis och objektiv bild för er som är nyfikna på överklockning och är villiga att investera den tid som krävs för att läsa på mer om ämnet innan ni ger er på att kleta på kylpastan och ändra dipswitcharna på er dyrbara

Dator: Eyetech AmigaOne-XE

CPU: XPC7455RX933PC REV 2.1

RAM: Kingston KVR133X64C3/512

GFX: ATI Radeon CGA-928TVD

Kylsystem: Zalman Reserator 1, 2.5L vatten pumpar 300L/h.

CPU-modul. Detta medför att vi kommer kunna behålla vårt upplägg som vi valt av systemet även när det vi uppgraderar till en senare version.

Testerna

- 1, lha -r -q -3 a test_800MHz.lha test_dir_135MB/
- 3, dnetc -benchmark2
- 4, blender projects/bricks_and_water 640x512 RGB AspX: 1.00 AspY: 1.00
- 5, glquake_aos4 -nocdaudio -nosound -width 1280 -height 1024 ; timedemo demo1
- 6, quake3 ; timedemo 1 / demo four.dm_68

Resultat

Tittar vi på resultatet ser vi tydligt att prestandan faktiskt ökar markant vid överklockning från 800MHz till 1066MHz. Skillnaden syns främst

vCore tabell AmigaOne-XE

DIP-switch J17 och jumper JP17

1	2	3	4	JP17	VCC_CORE
Off	Off	Off	Off	Short	1.34
On	Off	Off	Off	Short	1.39
Off	On	Off	Off	Short	1.44
On	On	Off	Off	Short	1.49
Off	Off	On	Off	Short	1.54
On	Off	On	Off	Short	1.59
Off	On	On	Off	Short	1.64
On	On	On	Off	Short	1.69
Off	Off	Off	On	Short	1.74
On	Off	Off	On	Short	1.79
Off	On	Off	On	Short	1.84
On	On	Off	On	Short	1.89
Off	Off	On	On	Short	1.94
On	Off	On	On	Short	1.99
Off	On	On	On	Short	2.04
On	On	On	On	Short	2.09
Off	Off	Off	Off	Open	1.244
On	Off	Off	Off	Open	2.14

FSB Multiplier tabell AmigaOne-XE

DIP-switch J1 på CPU-modulen

FSB	1	2	3	4	133MHz
x2.0	on	off	on	on	266
x2.5	on	off	off	on	333
x3.0	off	on	on	on	400
x3.5	off	off	off	on	466
x4.0	off	on	off	on	533
x4.5	on	off	off	off	600
x5.0	off	on	off	off	666
x5.5	off	on	on	off	733
x6.0	off	off	on	off	800
x6.5	on	off	on	off	866
x7.0	on	on	off	on	933
x7.5	on	on	on	off	1000
x8.0	off	off	on	on	1066

Dessa värden skall EJ omvandlas.

Använd dem direkt som de står i tabellerna.

* Dessa använder vi oss av i vårt exempel idag.

Observera att felaktig vCore kan skada din CPU!

vid beräkning av OGR-NG och RC5-72 med dnetc där vi får en ökning med nästan 33%. Vid rendering med 3D mjukvaran Blender ser vi en ökning på drygt 25%.

Att kapa av en fjärdedel av tiden vid ett större projekt projekt är inte fy skam. Diagrammet är lite missvisande vid första anblick, men räkna på det så ser ni att det stämmer.

Slutsats

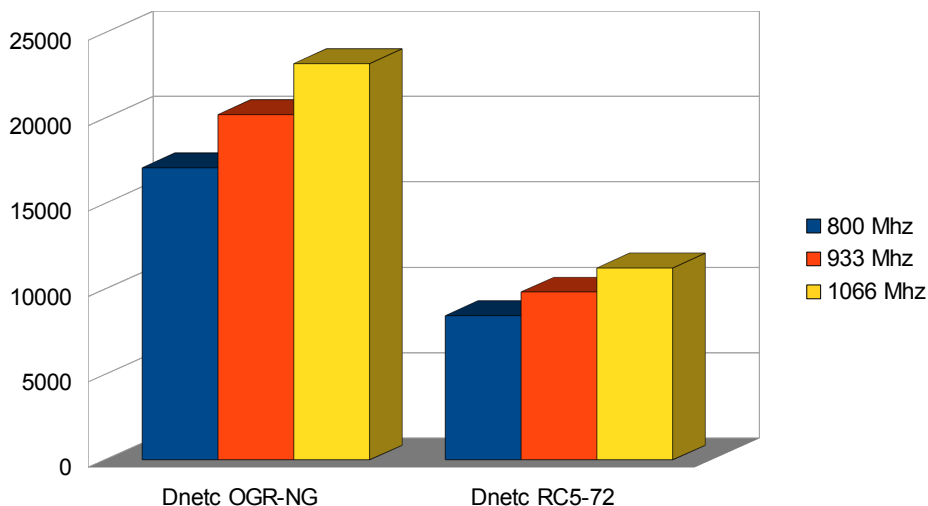
Vi kan konstatera att min AmigaOne-XE blev stabilare i 933MHz och 1066MHz än vad den var i 800MHz! Av någon anledning var Quake

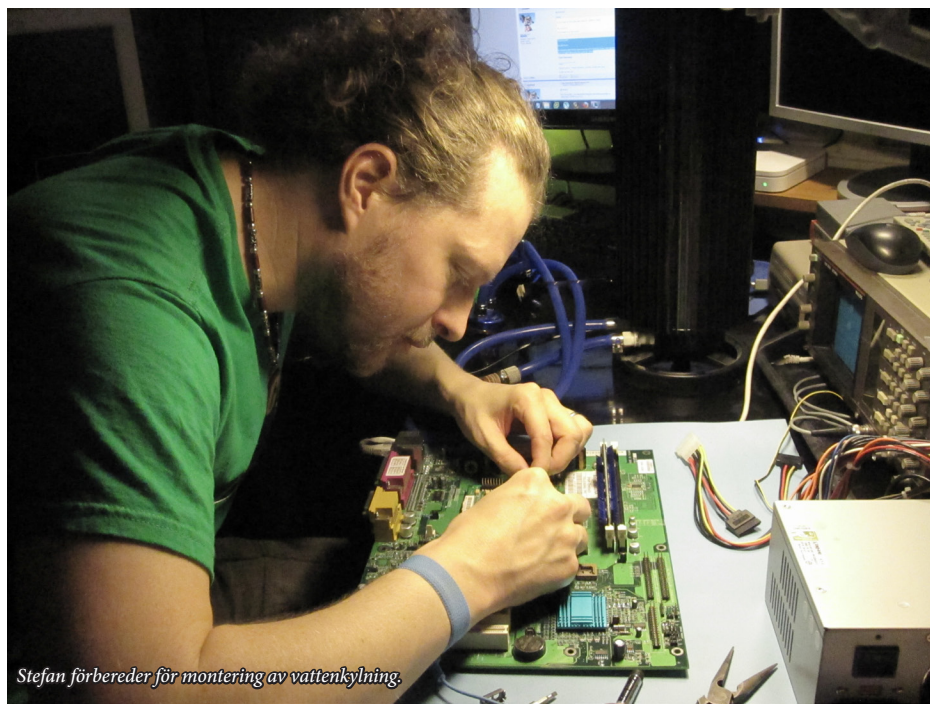
3 mycket ostabilt i 800MHz med "stock" vCore (1.59V) medans det rullade på hur bra som helst i både 933MHz med stock vCore samt i OC 1066 med vCore 1.79V.

Vi kan även konstatera av temperaturen vi har mätt upp under testets gång att en Zalman Reserator som pumpar runt 300L vatten per timme, är tämligen överkill för att överklocka en AmigaOne 7455 till en dryg GigaHertz. Ett mindre luftkylt system i stil med Zalmans VF700 som jag själv kommer att testa till veckan borde räckta gott och väl för stabil drift i 933MHz. Kanske till och med i 1.0GHz eller mer. 🍀

	800 Mhz	933 Mhz	1066 Mhz	
Lha 2.15 AOS4	108	97	90	<i>sekunder</i>
Dnetc OGR-NG	17119	20229	23214	<i>nodes/sec</i>
Dnetc RC5-72	8463	9838	11251	<i>nodes/sec</i>
Blender	20,91	18,02	15,64	<i>sekunder</i>
Quake	55	56	57	<i>FPS</i>
Quake3	N/A	21	22,7	<i>FPS</i>
Temperatur CPU	30	30	31	<i>Grader Celcius</i>

	800 Mhz	933 Mhz	1066 Mhz	
Dnetc OGR-NG	17119	20229	23214	<i>nodes/sec</i>
Dnetc RC5-72	8463	9838	11251	<i>nodes/sec</i>





Stefan förbereder för montering av vattenkylning.



Fredrik inspekterar kylblocken så att de är fria från smuts och repor.



Monterat och klart, redo för start!



Under full last ser vi att kylblocket mäter en extern temperatur av 27,5 grader. mätt med en IR-termometer modell exklusiv.

A Frog Game

Av Jesper Klingvall

I A Frog Game skall man hjälpa sin groda att fångaflugor. För varje fångad fluga får man poäng och vissa flugor ger din groda både extra tid och dubbla poäng medan andra gör din groda sjuk. Helt klart skön grafik men spelet i sig blir snabbt enformigt och lämnar mycket att önska.

Ladda hem, testa och köp på www.amiboing.de

amiboing.de

Pris: ca 50 kr

Grafik: 7/10



Ljud: 4/10

Spelglädje: 5/10

Tap Jewels

Av Jesper Klingvall

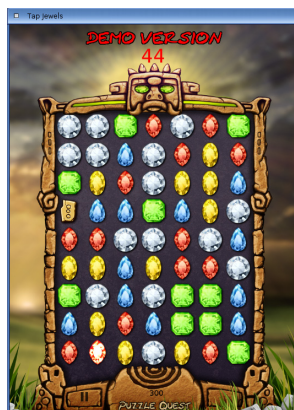
Den tyska duon EntwicklerX har släppt sammanlagt 6 spel till AmigaOS 4 och fler är på gång. I Tap Jewels kan man spela antingen Puzzle Quest, Time Challenge eller Survival. I Puzzle Quest gäller det att samla poäng. Ju fler närliggande kristaller du kan klicka bort med ett klick desto mer poäng får du och desto fler nya kristaller ramlar ner på spelbanan. När det inte finns fler matchande kristaller är spelet slut. I Time Challenge kan man bara klicka om minst tre kristaller av samma sort ligger intill varandra. Ju fler kristaller man klickar bort desto mer speltid får man. Slutligen kan man spela Survival där man förvisso slipper tidsgränsen men måste å andra sidan klicka på kristaller som har minst tre grannar för att öka energin.

Ibland måste man dock klicka på två eller tre kristaller för att komma åt ett större gäng men då sjunker energin. Helt klart vanebildande spel. Kunde dock bjuda på fler överraskningar.

Ladda ner, testa och köp spelet på www.amiboing.de.

Pris: ca 80 kr

Ljud: 6/10



Grafik: 7/10

Spelglädje: 8/10

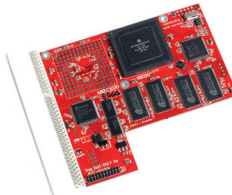


Boost up your Amiga 1200!



ACA 1220/16 128 MB

The low priced 020 accelerator Card for Amiga 1200
only **89,90 Euro**



ACA 1220/20 128 MB

The fast 020 accelerator Card for Amiga 1200
only **99,90 Euro**

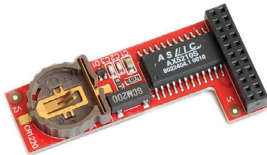


ACA 1232/33 128 MB

The power accelerator Card for Amiga 1200
only **149,90 Euro**

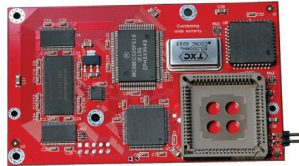
Highlights at shop

Hardware



RTC module (real time Clock)

Real time Clock for the Amiga 1200 or for the new series of the ACA turbo boards.
only **19,90 Euro**

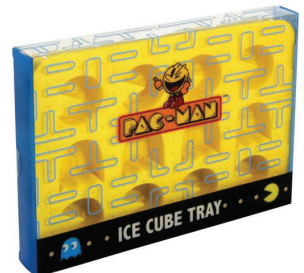


ACA 620/16,7 9+1 MB

The economy class of accelerator cards for Amiga 600.
only **99,90 Euro**

Freespace-The Great War.. 19,95 Euro
Freespace 2
(AOS4.1 Port comp.).....19,95 Euro
Commodore Billboard
(2 CDs)..... 14,95 Euro
StormC v4.....49,95 Euro

Misc



PACMAN ice cubes

Dimensions: Tray: 19x13,3x2cm,
one Pacman ice cube: 3x3x2cm
only **12,95 Euro**

IndivisionAGA Mk2

A1200/4000T..... 149,95 Euro

Indivision AGA Mk2

A4000/CD32 199,95 Euro

Indivision ECS..... 99,99 Euro

RTC Chip OKI + battery..... 9,95 Euro

PC-Key 600..... 39,95 Euro

Cristall case (Minimig).....39,95 Euro

IDE ribbon cable 15 cm.....7,90 Euro

FastATA 4000 MK-VI..... 159,95 Euro

A604 memory expansion.....49,95 Euro

500/2 MB FastRam.....99,95 Euro

CDTV/2 MB FASTRam..... 99,95 Euro

Cocolino PS/2-Mousead.....34,95 Euro

Dual Compact Flash

2,5 IDE Adapter 16,95 Euro

CDTV remote controller14,99 Euro

FastATA 1200 MK-IV

CF/SATA..... 124,95 Euro

ZorRAM 128 MB 134,95 Euro

PCMCIA adapter..... 49,95 Euro

Software



AmigaOS 4.1 Classic

AmigaOS 4.1 for your classic Amiga with PPC turbo board.
only **124,95 Euro**

AmigaOS 4.1 for A1/PII..... 124,95 Euro

Tales from Heaven..... 14,95 Euro

Ultra Violent Worlds..... 17,95 Euro

Payback pack..... 39,95 Euro

Keyring Commodore/ Amiga/
Boingball.....7,95 Euro
Out of coffee error - cup.....6,95 Euro
Retro Shirt.....12,95 Euro
ANNEX - Keep the Momentum Going..... 7,95 Euro
Commodore pocket lighter.....3,95 Euro
AmigaOne cup.....9,90 Euro
On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore.....28,95 Euro
Sticker "Boing 100 mm".....4,95 Euro
Sticker "Commodore 50 mm".....3,95 Euro
Pac-Man Cup.....9,95 Euro
Amiga pack of cards.....4,95 Euro

Möt nya safir

Svenska Amiga Föreningar I Riket

safir.amigaos.se



Superläckert TAG-system, helt nya PM-funktioner
väl fungerande sökning, arkivuppladdning till
galleriet, ny "visa endast lästa" funktion.
Och mycket mycket MYCKET MER!

2013.01.01