

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se
SEPT. 2014 #010

Nyheter • SAFIR • Erbjudanden • SUGA • Protokoll
från SUGAs extra föreningsstämma • Kodskola •
Colonial Conquest II • Spelomslagen som levererade
• AmigaOS 4 på WinUAE • Amigaens designval • Amiga-
aktigt tangentbord • Voxbord Saga • Voxelnoid





Då har valet varit och det blev som förväntat Windowspartiet (W) som vann efter 8 år av Macpartiets (M) dominans. W:s strategi att presentera sig som samma sak som M fast bättre har tydligen fungerat. Det påminner oss om hur det lät för 8 år sedan när M proklamerade att man skulle välja "vad som helst men inte W", vilket i praktiken innebar just M. Vi är nyfikna att se om det blir någon tyngd bakom retoriken denna gång, men vi misstänker att det blir mer av detsamma som vanligt.

Linuxpartiet (L) har växt stadigt som förväntat, vilket ändå alltid överraskar med tanke på dess närmast oändliga fraktionsbildande och interna stridigheter kring det mest ointressanta av ämnen. Dock har GNUpartiet (G) brutit sig loss och slagit sig samman med det mycket mindre HURDpartiet (H), men utan större framgång då vanligt folk inte förstår skillnaden mellan L och H. Så G tvingas samarbeta med L i de flesta frågor till deras förtret. Systerpartiet Androiderna (A) har dock växt enormt på M:s systerparti iOSpartiets (i) bekostnad vilket också anses vara en bidragande orsak till M:s valförlust.

ChromeOSpartiet (C) trodde många skulle komma in i år efter en stark start men där har folks intresse stadigt trappats av. Några andra partier som har svårt att engagera är Haikupartiet (HP), ReactOSpartiet (R) och Syllablepartiet (S). SkyOSpartiet (SP) har tyvärr avvecklats trots en lovande start.

Amigapartiet (A) fortsätter dock kämpa på i permanent motvind, vilket tyvärr inte underlättas av stundtals fientliga interna stridigheter kring renlärningsfrågor: särskilt mellan Bollarna och Fjärilarna. Visserligen kom de inte in i riksdagen den här gången heller, men de är ändå alltid där som en övertygad och högljudd minoritet. Det är också de som skänker en liten färgglick i ett annars ganska grått politiskt klimat. Med dem vid barriaderna blir vi i alla fall påmind om att innehållet är viktigare än utseendet vilket de andra partierna verkar ha svårt att ta till sig.

Johannes Genberg



ACube visar upp det senaste moderkortet: SAM 460 CR (Cost Reduced) som snart ska börja tillverkas (foto: ACube)

Nummer 10 2014

Omslag: Weirdos av Made (32 färger, beskuren, årtal okänt)

Ledaren		Vid första anblick	
02	Redaktören har ordet	Om spelomslag	14
Nyheter		WinUAE goes PPC	
	från SAFIR, SUGA	AmigaOS 4 i emulering	16
04	och Amiga-världen	Amigans Designval	
	Protokoll från SUGA:s	Snålhet och ointresse bestämde	
07	extra föreningsstämma		18
Kodskola		Rätt sorts knappar	
10	Nybörjar-assembler	Amigalikt tangentbord	23
	Colonial Conquest II	Snabbtitten	
12	Spelrecension	Voxel Bird Saga & Voxelnoid	25

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 februari, maj, augusti och november. Lösnummer säljs via suga.se/amigaforum/skaffa.html. Maila redaktionen om din amigaförening också vill prenumerera.

Rapport från SAFIR (safir.amigaos.se)

Ja, vad kan man säga ... Det har knappast undgått någon att nyhetsbevakningen och deltagandet på forat brunnit på sparlåga de senaste (semester)-månaderna. Men det betyder inte att hjulen stått stilla.

Och med hjulen menar jag hjärnkontoret.. När det inte ser ut att hända något på ytan, ja det är då vi jobbar som mest/bäst i bakgrunden! Vi har nämligen haft fullt upp med att planera höstens aktiviteter i form av SAFIR:s – håll andan nu – tioårsjubileum!

Ja vänner, det är faktiskt sant! Vår kära portal safir.amigaos.se firar nämligen hela 10 år i år, och detta kommer vi givetvis att fira!

Planen är att och fira SAFIR med pompa och ståt. Mer information kommer utannonseras inom kort på SAFIR. Det ryktas om tårta, tävlingar och en gratis "all inclusive" grill för alla deltagare. Så missa inte detta legendariska event!

På den tekniska fronten har SAFIR i vanlig ordning fått ett antal små förbättringar längs vägen. Vårt att nämna är att en "Officiell" release av forumet nu också är mycket nära. Vad innebär då detta undrar ni? Jo, det innebär helt enkelt att all svett, alla tårar och skratt och tack vare er kommer

vem som helst att kunna implementera sin egen forumportal baserad på SAFIR-motorn på nätet.

Det som återstår just nu är att skriva klart installationsdokumentationen och rensa upp något i koden för att göra en "safir-official-v1.0" möjlig.

Detta är en enorm milstolpe i forumets nu tio åriga historia!

Men Amigan då? Vad har detta med Amigan i Sverige att göra? – Massor skulle jag säga! Det kan visa sig att en av de bästa (!) och jag menar *bästa* forumportalerna där ute till exempel kommer med ett default röd-vitt-Amigatema, och att det överallt refereras till safir.amigaos.se i exempel och dokumentation. Med lite tur kommer vår uppstickare att synas på flera större sidor och Amigan i Sverige få god publicitet tack vare detta.

Sommaren har varit toppen med vackert väder och nedrullade gardiner för att inte få sol på Workbenchskärmarna. Men nu vankas en ännu bättre höst! Med en nalkandes fest av aldrig skadat like och mer action på forat än aldrig förr! Så missa inte hösten på safir.amigaos.se.

It will be *legen* ... wait for it ... *dary*!

Shoe och moderatorgänget på forat



ERBJUDANDE FRÅN AMIGA FORUM!

Nu kan du beställa kasinopokerspelet

Ace of Hearts (som recenserades i nummer 8) via oss för det förmånliga priset 100 kronor plus frakt!

Skicka ett mail till redax@amigaforum.se för mer information.



Nyheter från Amiga-världen

AmigaOS 4: Nya SAM 460 i produktion

Acube har haft slut på sina SAM-moderkort ett tag. På sin facebook-sida låter de dock hälsa att en ny upprättning SAM 460-moderkort är på gång och ska börja säljas i höst.

<https://acube-systemsbiz.serversicuro.it>

Classic: Where time stood still släppt

Det isometriska äventyrsspelet *Where time stood still* från 1988 har under sommaren portats från Atari ST till Amigan, som av någon anledning aldrig fick spelet när det begav sig. Spelet kan köras på alla Amigor med 1 MB minne eller installeras med WHDload.

<http://hol.abime.net>

AmigaOS 4: Netsurf 3.2 släppt

Lättviktsbrowsern Netsurf har släppts i en ny version. Förutom många buggfixar så har CSS3-stödet blivit uppdaterat.

www.netsurf-browser.org

NG: AmigaOS 4 för WinUAE

AmigaOS 4 finns även för klassiska Amigor med PPC-kort. I och med att PPC-stöd för WinUAE höll på att utvecklas började man experimentera med att stödja AmigaOS 4 samtidigt, vilket nu är bra nog att leka runt med.

Läs mer på sidan 16 hur du får detta att fungera.

www.winuae.net

NG: Hollywood Player 5.3 släppt

Denna spelare gör det möjligt att köra Hollywood-program utan att behöva kompilera för diverse olika plattformar. Istället kompilerar man en fil som spelaren kör. Detta sparar tid och gör slutfilerna mindre i storlek.

www.hollywood-mal.de

Classic: Personal Paint 7.2 släppt

Efter cirka 18 år efter den senaste versionen har Cloanto släppt en ny version av detta pixel-ritpro-

gram tillsammans med Amiga Forever 2014. En stor nyhet är stöd för AmigaOS 4.

www.amigaforever.com

Classic: Amiga 600 i lågbudgetfilm

Angry Video Game Nerd är en mycket populär nät-recensent som sågar skräpspel från sin barndom. Nu har en långfilmsversion släppts som kretsar kring mastodontfloppen E.T för Atari 2600.

I denna film så används en Amiga 600 flitigt vilket många amiganördar har reagerat muntert på.

Samtidigt som filmen spelades in var Microsoft på plats och grävde där Atari sades ha begravt otaliga osålda kopior av spelet och bekräftade att detta faktiskt skett.

<http://cinemassacre.com>

MorphOS: MorphOS 3.7 släppt

Under sommaren har två versioner av MorphOS släppts. Version 3.6 introducerade det efterlänkade stödet för inbyggt WiFi för Mac Mini, Ibook och Powerbook, stöd för Radeon 400-grafikkort samt en mängd buggfixar och optimeringar. En dryg månad senare släpptes 3.7 som är en sedvanlig buggfix-release.

<http://morphos.de>

NG: A-EON tar över amiga.org

Amiga.org har funnits sedan 1994 och nu har A-Eon tagit över efter DiscreetFX. A-Eon är tillverkaren av AmigaOne X1000 och de uppkommande X3500 och X5000-moderkorten. Övertagandet är enligt A-Eon en del av deras strategi att stödja Amiga-communityt långsiktigt.

http://a-eon.biz/PDF/News_Release_Amiga.org.pdf

AROS: Icaros Desktop 2.0 annalkande

Efter 15 månaders arbete så hälsar Paolo Besser att arbetet med AROS-distributorn Icaros Desktop 2.0 är nästan klart. Den kommer ha Magellan 5.90 standard desktopsystem istället för Wanderer.

<http://vmwaros.blogspot.it>

Du vet väl att om du blir medlem i Swedish User Group of Amiga (SUGA) för 100 kronor så får du Amiga Forum 4 gånger om året! Gå in på www.suga.se för mer information.

Rapport från SUGA (suga.se)

Det har varit en väldigt varm sommar i år, vilket märks särskilt väl i vår lokal där vi som högst uppmätt 32°C. Detta till trots så har det varit en händelserik period med mycket aktivitet. I förra nummret hade vi precis fått veta att vi skulle få resten av lokalen, en dubbling av ytan. Vi har inte fått utrymmet än, men i skrivande stund håller dess tidigare ockupant som bäst på att flytta ut.

Som jag skrev i AF #006 så har vi under dom tio år vi huserade på Proxxi haft inventarier hemma hos Kjell. Nu när vi har mer utrymme håller vi på att åtgärda detta och saker har hämtats till lokalen i flera omgångar.

Under byggtiden köpte föreningen in en defekt A3000T, den hade spräckt front och visade bara gul bild vid start. Denna har vi nu börjat få att fungera. Strömbrytaren är bytt, dom spruckna PLCC-socklarna lika så, området runt batteriet rengjort (vilket inkluderade att löda av KickStart-socklarna) och bockat rät plåten till manöverpanelen. Numera händer det att den bootar.

I förra nummret kallade vi till extra föreningsstämma med anledning av den då inte genomförda ekonomiska redovisningen för 2012 och 2013. Nu är redovisningarna färdiga, stämman genomförd och ansvarsfrihet för styrelsen har beviljats för båda dessa år. Stämman valde även en ny kassör, Johannes Genberg, som nu tar plats i styrelsen. Se nästa sida för protokoll.

Sedan senast har vi även införskaffat en avlödningstation från Conrad (Star Tec ST804 för 1394 kr). Det råder delade meningar om hur bra den är, men det är i alla fall ytterligare ett verktyg att välja på vid reparationsarbeten.

Under byggtiden införskaffade och donerade Adam Chodorowski ett större antal Posso-boxar

för att ersätta vårt tidigare system med hemgjorda lådor i wellpapp. Nu har vi sorterat in våra drygt 2000 speldisketter efter begynnelsebokstav i dessa.

I ett försök att minska ner på vårt överflöd av Amiga 2000-datorer har vi haft dessa ute till försäljning. Efter att ha rengjort moderkort och diskettenhet, fixat PC-emulatorn och testkört har vi lyckats sälja i alla fall en dator.

Vi har även utfört service på vår BBS-dator Blutti, en A4000. Eftersom den går dygnet runt var den full med damm och trafofläkten hade blivit trög och stannat. Vi blåste ur, bytte fläkt

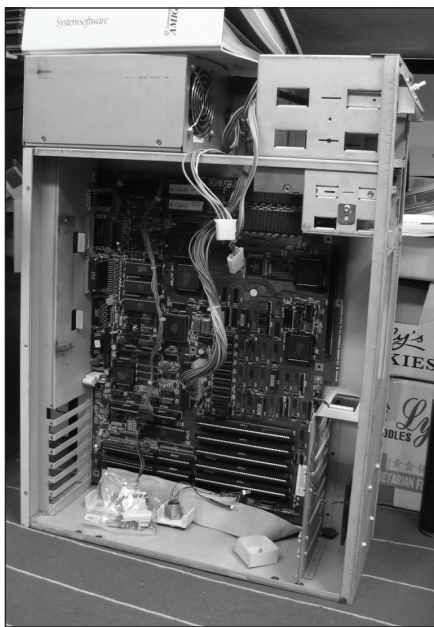
och läckande kondingar, monterade supercap istället för batteri och bytte till en hårddisk som inte lät konstigt. När allt var klart fungerade inte nätverkskortet, ett Ariadne, längre. Det visade sig vara en PAL som hade dött, men som tur var hade Iggy ett eget Ariadne och han kunde därför kopiera kretsen därifrån.

Eftersom tiderna har blivit bättre sedan vi flyttade har vi kunnat byta operativsystem på vår filserver från Open Indiana (Solaris-fork) till FreeBSD och ändå behålla ZFS. Mies, som filservern heter, jobbar såklart åt Amigorna genom att ex-

portera våra filer via NFS.

Genom en kontakt på Datormagazin fick vi för flera år sedan ta över DMZs lager med mjukvara dom recenserat genom åren. Detta gör att vi har ett ovanligt brett utbud med originalprogramvara i kartong. Före flytten låg detta av utrymmesskal nerpackat i kartonger, men nu har delar av det fått komma upp i hyllor. Målet är att allt ska upp nu när vi fått utökat utrymme igen. Iggy har också arbetat för att bevara innehållet från dessa originaldisketter åt eftervärlden.

Jonas Hofmann



Protokoll från SUGAs extra föreningsstämma 2014-08-30

1. Mötet förklaras öppet.

Mötet förklaras öppnat 17:21.

Närvarande: Jonas Hofmann, Johannes Genberg, Marcin Rönndahl, Peter Eriksson, Carl Drougge och Robert Lövlie. Kjell Lindén kom lagom till punkt 5.

2. Mötesfunktionärer

Jonas väljs till mötesordförande. Robert väljs till mötessekreterare. Peter Eriksson och Carl Drougge väljs till justerare tillika rösträknare.

3. Fråga om mötets behöriga utlysning

Mötet anser sig behörigt utlyst med anmärkning om att det inte har skrivits på hemsidan.

4. Ekonomisk berättelse 2012

Carl föredrar den ekonomiska berättelsen för 2012.

Redovisningen för 2012 läggs till handlingarna.

5. Revisorernas berättelse för 2012

Jag har i egenskap av revisor granskat de ekonomiska handlingarna för SUGA gällande år 2012. Det är styrelsens ansvar att redovisningen sker korrekt. Min uppgift är att utifrån inkomna handlingar göra ett utlåtande om huruvida jag rekommenderar ansvarsfrihet för året ifråga.

Jag har gått igenom räkenskaper och redovisning för 2012. Jag kan med god men inte absolut säkerhet säga att redovisningen har skett regelrätt. Dock med följande anmärkningar;

Transaktion nummer 9. "Kioskpengar"

Det är ok att köpa in mat eller tilltugg till möten eller event, men att köpa för att sälja, även när omsättningen är för liten för att vara "av sådan karaktär att den kan betecknas som yrkesmässig", kräver redovisning även av den rörelsen. Särskilt kontanta pengar ska redovisas senast dagen efter transaktionstillfället.

Transaktion nummer 20. "Köp: Amiga Future"

Verifikat saknas för denna transaktion. Det enda som styrker köpet är att summan har dragits från plusgiro, samt en diskussion på onlineforumet Safir. Inköp bör styrkas av kvitto.

Transaktion nummer 21. "Köp: A3000T"

Verifikat saknas för denna transaktion. Det enda som

styrker köpet är att summan har dragits från plusgiro, samt texten ur ett vinnarmail från Tradera.

Transaktion nummer 24. "Köp: Påskmust"

Verifikat saknas för denna transaktion.

Transaktion 33. "Byggsaker"

Verifikat finns för mer pengar än transaktionen. Om summan härrör från en separat överenskommelse bör istället den överenskommelsen verifiera transaktionen.

Jag har även granskat styrelsens arbete, dock i något mindre omfattning. Där finns inget att anmärka på.

Trots ovan anmärkningar anser jag att styrelsen har handlat korrekt och tillstyrker därmed att ansvarsfrihet ges för år 2012.

Robert Lövlie

Revisor

Revisorernas berättelse läggs till handlingarna.

6. Fråga om ansvarsfrihet för styrelsen 2012

2012 års styrelse ges enhälligt ansvarsfrihet för året 2012.

7. Ekonomisk berättelse för 2013

Carl föredrar den ekonomiska berättelsen för 2013.

Redovisningen för 2013 läggs till handlingarna.

8. Revisorernas berättelse för 2013

Jag har i egenskap av revisor granskat de ekonomiska handlingarna för SUGA gällande år 2012. Det är styrelsens ansvar att redovisningen sker korrekt. Min uppgift är att utifrån inkomna handlingar göra ett utlåtande om huruvida jag rekommenderar ansvarsfrihet för året ifråga.

Jag har gått igenom räkenskaper och redovisning för 2013.

Jag kan med god men inte absolut säkerhet säga att redovisningen har skett regelrätt. Dock med följande anmärkningar;

Transaktion nummer 15. "Amiga Forum 3"

Verifikat saknas.

Transaktion nummer 17. "Sålt: annons i Amiga Forum"

Verifikat saknas.

Transaktion nummer 26. "Amiga Forum 1-3"

Verifikat saknas.

Transaktion nummer 28. "Bygg: Målarfärg/2 515, spackel 229, saknar kvitton."

Verifikat saknas. Carl säger sig ha fått ett brev om det på föreningens BBS.

Transaktion nummer 63. "Matsaker. V#56 (och ett till saknat)"

Verifikat saknas för 106 kr av transaktionen.

Jag har även granskat styrelsens arbete, dock i något mindre omfattning. Där finns inget att anmärka på.

Trots ovan anmärkningar anser jag att styrelsen

har handlat korrekt och tillstyrker därmed att ansvarsfrihet ges för år 2013.

Robert Lövlie
Revisor

Revisorernas berättelse läggs till handlingarna.

9. Fråga om ansvarsfrihet för styrelsen 2013

2013 års styrelse ges enhälligt ansvarsfrihet för året 2013.

10. Val av kassör

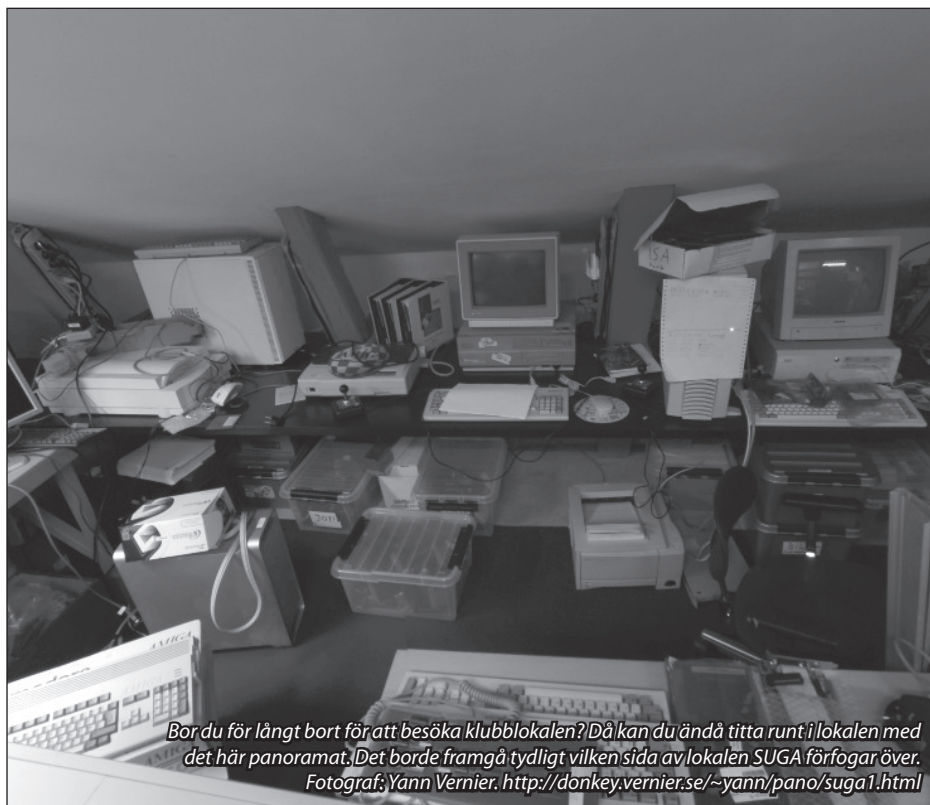
Johannes Genberg väljs till kassör.

11. Övriga frågor

Inga inkomna.

12. Mötets avslutande

Jonas avslutar mötet klockan 18:50.



*Bor du för långt bort för att besöka klubblokalen? Då kan du ändå titta runt i lokalen med det här panoramat. Det borde framgå tydligt vilken sida av lokalen SUGA förfogar över.
Fotograf: Yann Vernier. <http://donkey.vernier.se/~yann/pano/suga1.html>*

<u>INKOMSTER (2012)</u>			
Beskrivning	Summa	Transaktionslista	
Medlemsavgifter	3390,00	1 2 4 5 6 7 8 14 22 25 26 30 34 35 36 37	
		38 40 41 42 43 51 52 54 55 56 58 59 60	
		61 64	
Donationer	9750,00	11 12 16 17 18 19 23 27 28 29 31 39	
		45 47 53 57 62 65	
Bidrag UFS	48,00	32	
Återbet. bankavg.	1,50	15	
<u>SUMMA</u>		13189,50	
<u>UTGIFTER (2012)</u>			
Beskrivning	Summa	Transaktionslista	
Byggnationer	-14390,00	3 33 63	
Kiosk	-1194,00	9 24	
Bankavgifter	-453,00	10 13 50	
Inköp: Amigasaker	-1731,00	20 21	
Domänavgifter	-198,00	44 46	
Utskick	-1668,00	48 49	
<u>SUMMA</u>		-19634,00	
<u>KONTON</u>			
Ingående saldo, plusgiro	35199,73		
Ingående saldo, handkassa	1123,00		
<u>SUMMA</u>		36322,73	
Utgående saldo, plusgiro	28224,23		
Utgående saldo, handkassa	1654,00		
<u>SUMMA</u>		29878,23	
Kassadifferens för året blev		minus 6444,50 kronor.	

<u>INKOMSTER (2013)</u>			
Beskrivning	Summa	Transaktionslista	
Medlemsavgifter	5571,00	2 3 4 5 7 13 14 19 20 21 22 23 25 27 30	
		32 33 40 46 47 48 50 51 52 53 54 55 56	
		57 58 59 60 61 62 68 69 70 73 76 77 78	
Donationer	8500,00	8 12 16 18 24 31 34 39 44 49 67 72 79	
Bidrag UFS	3500,00	80	
Försäljning	4544,52	17 26 37 71 75	
Övrigt	100,00	1	
Återbet. bankavg.	450,00	11	
<u>SUMMA</u>		22665,52	
<u>UTGIFTER (2013)</u>			
Beskrivning	Summa	Transaktionslista	
Byggnationer	-3682,19	28 35 65	
Bankavgifter	-904,50	9 10 42	
Förbrukningsvaror	-1016,00	6 63 64	
Inköp datorsaker	-4657,95	38 43 74	
Domänavgifter	-198,00	36 41	
Dammsugare	-948,00	45	
Amiga Forum	-3308,00	15 29 66	
<u>SUMMA</u>		-14714,64	
<u>KONTON</u>			
Ingående saldo, plusgiro	28224,23		
Ingående saldo, handkassa	1654,00		
<u>SUMMA</u>		29878,23	
Utgående saldo, plusgiro	35720,11		
Utgående saldo, handkassa	2109,00		
<u>SUMMA</u>		37829,11	
Kassadifferens för året blev		plus 7950,88 kronor.	

Kodskola

Börja med assemblerprogrammering på 68000

Av "Morot"

Det är flera som jag har pratat med som visat intresse av att programmera assembler. Intrycket av assembler verkar vara att det är besvärligt och svårt. Så behöver det inte vara!

Faktum är att det ganska lätt att skriva assemblerkod. Till skillnad från andra språk är det inte så mycket man behöver kunna utantill, men man behöver lite mer förståelse för hur saker och ting i en datamaskin verkligen fungerar.

Assembler är i princip samma sak som maskinkod, men presenterat på ett för oss människor lite enklare sätt. För att hålla det enkelt kommer jag att visa hur man praktiskt skriver sitt första assemblerprogram och hoppa över steg och kunskap som vi tillsvidare klarar oss utan.

Så hur gör man?

Man behöver en assembler, Asmone är både assembler, editor och debugger. En komplett kompakt och kompetent utvecklingsmiljö.

Börja med att ladda ner Asmone från Aminet, installera och starta programmet.

Asmone kommer fråga efter "ALLOCATE Fast/Chip/Publ/Abs" Tryck <return> här.

Därefter frågar Asmone efter "WORKSPACE" Skriv 200 och tryck <return>.

En prompt kommer upp i form av ett ">". Detta är AsmOne som är redo för en kommandorad. Tryck escape. Escapetangenten växlar mellan AsmOne kommandorad och den inbyggda editorn. Vill du komma tillbaka till kommandoraden, tryck escape igen.

I editorn kan vi se <END>. Det är Asmone sätt att visa att det är slutet på källkoden, assemblerprogrammet.

Så låt oss skriva ett enkelt program som ger det klassiska decrunchingfärgmönstret!

```
start: move.w $dff006,$dff180

      btst #6,$bfe001
      bne.s start
      rts
```

Använd gärna <tab> för att få lättlästa och snygga rader.

När programmet är inskrivet, tryck escape så att vi kommer tillbaka till kommandoraden.

Skriv "a" <return>. Detta assemblerar programmet, motsvarande kompilering om det vore ett högnivåspråk.

Asmone svarar förhoppningsvis med "No errors". Programmet är nu redo att köras!

Detta gör man med "j" <return>.

Om allt är som det skall, kommer regnbågens alla färger att visa sig lite ryckigt över hela skärmen. Det kan avbrytas med att trycka på vänster musknapp.

Om detta fungerade har du precis skrivit in och kört ett assemblerprogram!

Var det allt?

Detta var ju enkelt, så vad betyder nu allt detta, vad är det egentligen som står i källkoden?

Det första som står: "start:" är en label eller även kallad referens. När programmet är assemblerat kommer "start" att översättas till en adress.


```

---- ASM-One V1.20 MC680x0/MC688x Macro Assembler (KS 2.x/3.x) ----
Original coding by Rune Gram-Madsen      (1990-1991)
Additional coding by T.F.A.               (1991-1992)
Additional 680x0/688x coding by T.F.A.    (1992-1993)
Release date 20-09-1993 by T.F.A.

```

Changed standard directory to » dh0:asm/ownsource/source2012

ALLOCATE Fast/Chip/Publ/Abs>
 WORKSPACE (Max.664) KB>200

Labels använder man för att kunna hoppa till en funktion eller för att komma åt variabler.

move.w \$dff006, \$dff180, move är en *mnemonic*, eller namnet på en maskinkodsinstruktion, som flyttar data. I det här fallet flyttas datat från adressen \$dff006 till adressen \$dff180.

.w betyder att det är en word (16 bitar) som skall flyttas. .b hade angett en byte (8 bitar) och .l ett longword (32 bitar).

\$dff006 är adressen till rasterpositionen i Amigans customchip och \$dff180 är färgen som bakgrundsfärgen har.

Dollartecknet betyder att talet efter skall tolkat som hexadecimalt, vi hade kunnat skriva move.w 14675974, 14676352 istället om vi verkligen vill undvika hexadecimala tal.

btst #6, \$bfe001 testar om bit 6 är noll eller ett, (räknat från höger där biten längst åt höger är 0) av datat som ligger på adress \$bfe001. På \$bfe001 ligger den ena 8520 kretsen som är kopplad till vänster musknapp.

Resultatet sätter en flagga i statusregistret som vi kan känna av och hoppa enligt. Detta görs med bne.s start.

Bne betyder *Branch (if) Not Equal*. Motsatsen vore beq, *Branch Equal* och om man alltid vill hoppa finns bra, *Branch*. Ytterligare ett antal olika hopp finns att tillgå.

Den sista instruktionen rts, betyder ReTurn from Subroutine, och gör att processorn hoppar tillbaka var den kom ifrån. I det här fallet

tillbaka till Asmone som startade vårt program.

Så hur ser nu maskinkoden ut för vårt assemblerprogram? Vi kan kolla på den genom att skriva "d start" <return>.

d står för *disassemble* och start är var i minnet vi vill ha det gjort.

Detta kommer upp på min Amiga (observera att de fyra första raderna är egentligen två rader):

```

000EC530 33F900DFF00600DFF180
MOVE.W $00DFF006, $00DFF180
000EC53A 0839000600BFE001 BTST
#06, $00BFE001
000EC542 66EC BNE.B $000EC530
000EC544 4E75 RTS

```

Överst på skärmen kommer vi nu att se adressen var programmet ligger, instruktionen i hexadecimalt och instruktionen avkodad som assemblermnemonic till höger.

Vi känner ganska snabbt igen koden och ser att det skiljer inte så mycket mot assemblerprogramet vi skrivit och vi inser att assemblermnemonics är att föredra i de flesta fall mot att skriva maskinkoden direkt i hexkod.

Vårt program är bara de första 4 raderna, resten är skräp som råkar ligga i minnet.

Har du haft problem att få detta att fungera eller har några frågor så skriv gärna på SAFIR under "Utveckling" så skall jag försöka hjälpa till!

Happy hacking!



Colonial Conquest II

Uppnå rymdherravälde i en bortglömd pärla från 1994

Av Iggy Drougge

Att säga att ett spel är det bästa som någonsin skrivits i AMOS är ett påstående i stil med att säga att en sprinter är den snabbaste som någonsin fötts med ett ben. En guldmedalj i Paralympics är fortfarande en medalj i handikapp-OS. Men det är ett sådant spel vi ska titta närmare på i detta nummer av Amigaforum – det otroligt uppslukande *Colonial Conquest II*.

Detta halvt bortglömda sharewarespel från 1994 har inget med det berömda *Risk*-liknande spelet frånSSI att göra, utan handlar om erövring och imperiebyggande i rymden.

Vid spelets början styr du över en nybyggd liten rymdkoloni i en obebodd del av galaxen, grund av flyktingar från det stora rymdimperiet. Nu gäller det att bygga upp din lilla utbrytarstat, först på en enda planet, för att därifrån sprida dig över hela sektorn. För att kunna etablera dig på planeten behöver du trygga tillgången på livsmedel och naturresurser genom att fördela nybyggarna på gruv- och jordbruksbaser, och sedan använda de resurser de framställer på att bygga bostäder, skolor, sjukhus och försvarsanläggningar.

En planet i *CC2* motsvarar i stora drag en stad i *Civilization* eller *Colonization*: på en karta i ena hörnet placerar du anläggningar, och varje ruta i kartan har olika tillgång på odlingsbar mark och mineraler. Bergiga områden lämpar sig naturligtvis för gruvdrift, i öknen kan man borra efter olja, i haven kan man fiska och slättmark kan odlas. Eftersom spelet utspelar sig i den fjärran framtiden finns också möjlighet att terraformera mark, men det kräver att man bygger ganska dyra anläggningar och förser dem med energi; en ökenplanet kan strömförsörjas

med några billiga solkraftverk, men om odlingsbar mark saknas krävs desto fler kraftverk för att hålla igång konstbevattningen.

När kolonin blivit självförsörjande kan man kosta på sig att bygga en rymdhamn och skicka ut sina första rymdskepp till kringliggande solsystem. Då kan det visa sig att området inte var så obebott som man räknat med. När ett koloniskepp landar på en ny planet kan det hända att planeten har inhemskt liv. Denna upptäckt ger dig bonuspoäng – ju intelligentare livsformer desto mer poäng, som kan växlas in i pengar, resurser eller begagnade rymdskepp från rymdimperiet som hela tiden håller sig avvaktande i bakgrunden.

Desto värre blir det om den nya planeten inte bara är bebodd av snälla rymdsälar eller korkade flygande maneter. Någonstans i området finns en ras av krigiska maskinvarelser. Likt en gräshoppsvärm drar de runt från solsystem till solsystem med sitt enorma moderskepp, bygger baser och tillverkar fler maskinsoldater. Vill det sig illa dyker de upp på någon av dina planeter redan i början av spelet, bombar allt och landstiger. Plötsligt är kolonisatörerna de koloniserade – maskinerna behåller gärna en del av människorna som slavar för att sköta gruvorna så att fler mördarmaskiner kan byggas.

Det är här som spelet blir intressant på riktigt. Att bygga en fungerande koloni kan vara

nog så roligt, men blir lätt planlöst. Men när man måste försvara sig mot ett yttre hot får man ett verkligt mål. Från och med nu blir målet att breda ut sig så snabbt som möjligt innan robotarna hinner etablera sig på för många ställen, skapa en växande befolkning som kan bli soldater och bygga upp en rymdflotta för att jaga erövrarna på flykten. Spelet är inte över förrän maskinernas moderskepp är förstört, vilket är lättare sagt än gjort.

Rymden är stor, och det tar många turer för ett skepp att färdas från ett stjärnsystem till ett annat, och under tiden kan robotarna ha dragit vidare. Ju fler kolonier man har, desto mer uttunnat är också ens försvar, så medan man erövrar en av deras planeter kan de anfälla flera av ens egna kolonier, och om moderskeppet dyker upp på fel ställe kan man säga ajöss till sin rymdflotta.

En kampanj i *Colonial conquest II* kan ta uppemot en vecka, precis som i förebilderna *Civilization* och *Colonization*. Den stora förebilden enligt skaparen är dock *Conquest*, ett gammalt PD-spel med liknande tema från 1986. En speltid på en vecka kan låta drygt, men det vägs upp av spelets djup. Det är många ekonomiska och strategiska faktorer som ska vägas mot varandra och planeringsförmågan sätts på prov. Trots att det är ett PD-spel gjort i AMOS är det lika omfångsrikt som ett spel av Sid Meier. Man kan avsätta resurser till forskning, och bör göra det för att få fram nya vapen. Det finns ett tiotal olika skeppstyper av varierande styrka, samt försvarsinstallationer att placera både på marken och i omloppsbana. Med hyperrymdsportaler kan man förkorta restiden mellan stjärnsystem och om man har pengar och ström nog kan man bygga kanoner stora nog att förstöra hela planeter. Det finns spionsatelliter för att

undersöka eventuella fientliga planeter och störningssystem för att fienden inte ska kunna göra detsamma.

Grafiken är ganska enkel och tråkig, men är åtminstone funktionell till skillnad från många strategi- och taktikspel till Amigan som snarare verkar vilja pråla med sin grafik än att underlätta för spelaren. Och om det är något som får *CC2* att glänsa är det användargränssnittet. När man kommit en bit i spel som *Civilization* eller *UFO*, som ändå har ganska genomtänkta gränssnitt, kan en enda tur ta många minuter eftersom det finns så många baser som måste få sina order och enheter att flytta, och då känns varje överflödigt musklick betungande. *CC2* är i sammanhanget ett föredöme. Kolonierna kan



ges långtgående order så att de sköter sig själva, och påminner när de behöver nya order. Med höger musknapp hoppar man mellan kolonierna, och bara de som behöver spelarens uppmärksamhet dyker upp i orderlistan. Det känns väldigt befriande om man spelat många strategispel, och

det märks att skaparen Christian Mumenthaler också har gjort det och retat sig på hur tungrodda dessa kan bli. Det är desto mer imponerande om man betänker på att allt har gjorts i AMOS, ett språk som inte är känt för sin snabbhet och som gärna används av amatörer som kanske egentligen borde ägna sig åt annat än spelprogrammering.

Om du inte har lust att spela igenom *Civilization* för hundra gånger, tycker att *Sim City* är för planlöst och tycker att *Global Effect* är för krångligt är *CC2* spelet för dig. Det är lätt att sätta sig in i, det är genomtänkt och går att klara redan på första genomspelningen. Ge det en vecka av din tid, så har du och din Amiga något att göra ihop.



Vid första anblick

Spelomslagen som levererade

Av Jimmy Wilhelmsson

De flesta av oss var på 80-talet väl medvetna om att lådans omslag och det spel som doldes inuti inte alltid stämde särskilt väl överens. Kanske blev vi besvikna, kanske inte. I vilket fall minns många av oss flera av Amiga-omslagen med nostalgisk glädje – trots att vi kanske aldrig ens köpte spelen i fråga.

Film- och spelkännaren Orvar Säfström gav mig en gång sin syn på ämnet spelomslag.

”Spel på 80-talet befann sig på en abstraktionsnivå som inte längre gäller. En hop pixlar kunde symbolisera en bil, en figur eller ett rymdskepp och spelaren fick själv fylla i resten med sin fantasi. Spelomslaget var tänkt som en ledtråd till vilken känsla det var meningen att spelaren skulle uppfyllas av; omslagets roll var således inte att beskriva innehållet i lådan – utan vad du skulle föreställa dig när du spelade”, som Orvar själv uttryckte det.

Flera omslagsillustratörer jag talat med genom åren verkar hålla med Orvar Säfström. David R. Darrow är illustratören av omslaget till *Dungeon Master* från 1987 – som släpptes till Amiga 500 kort efter Atari-introduktionen – och han var tidigt på det klara med att spelets egen grafik måhända var imponerande på skärmen men inte skulle klara av att ge spelaren rätt känsla via omslaget.

”Det var relativt enkel grafik så jag kikade på vad vi hade att utgå från och insåg – precis som [producenterna] – att enbart variationer av skärmdumparna inte skulle sälja spelet så myck-

et som berättelsen och hela inlevelsen; spelarens egen fantasi och föreställning”, konstaterar han.

Och det må vara hänt att inte ens Amigans fantastiska grafik ensamt skulle göra sig på omslag eller affischer, utan behövde hjälp av ett omslag som inte nödvändigtvis hängde ihop med hur spelet faktiskt ser ut – men ibland lyck-

ades faktiskt riktigt bra omslag med båda delarna; det vill säga både bilda bakgrund för spelkänslan och skickligt beskriva innehållet.

Arbetet med själva spelomslaget var ofta ett större projekt än jag tror att många av oss tänkt på. I en tid då det inte fanns några delningar i sociala medier eller säljande trailers på YouTube var spelomslaget tillsammans med recensioner en speldistri-

butörs starkaste marknadsföringsverktyg.

Randy McDonald är en av dem som hjälpte Cinemaware med sina spelomslag via byrån Peter Green Design. Han vittnar om en mödosam process involverande skådespelare, illustratörer och fotografer för att få omslagsbilden exakt som önskat.

”Vi brukade först göra en grov skiss av det vi generellt var ute efter till varje omslag. Jag begav mig därefter ofta till Western Costume i Hollywood, vilka i flera decennier bildade navet i



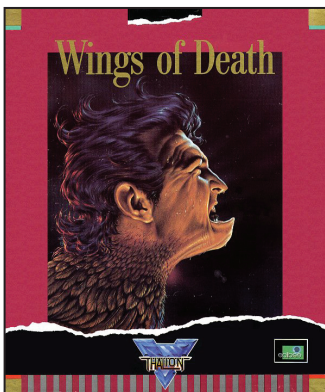
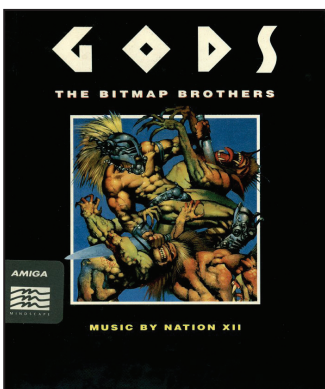
teater- och filmkostymindustrin där, och hyrde dräkter för den typ av 'look' vi bestämt oss för till omslaget. Vi hyrde därefter modeller och tog dem till Peter Greens stora fotostudio där vi lät dem bära de hyrda kläderna och så nära som möjligt posera enligt den idé vi ville ge illustratören", förklarar McDonald.

Cinemawares titlar hade ofta fantastiska omslag – men ett som sticker ut och verkligen levererar både spelkänsla och en hyfsat ärlig bild av spelets innehåll är *Wings* från 1990. Spelvyn är rakt bakom din pilot i förvisso ganska enkel 3d-miljö men tack vare smådetaljer som att han vänder blicken mot närmaste fiendeplan och att kulhålén känns igen från illustrationen så smälter både omslagskänslan och spelupplevelsen väl samman.

Ytterligare ett vackert exempel är Delphine Softwares *Another World* av Éric Chahi från 1991. Chahi låg själv bakom det mesta av innehållet; från kod till grafik – och även själva spelomslaget som föreställer hjälten blickandes ut mot den främmande värld han hamnat i. En detalj som förmodligen påverkade omslagets närhet till själva spelet.

"Jag hade länge gått med en önskan att skapa illustrationer. Jag hade också en dröm om att själv få illustrera lådan till ett av mina spel", säger Éric Chahi i en dokumentärfilm om *Another World* kallad *Out of this World: The making of Another World* (2006).

Slutligen känner jag att spel och omslag hänger ihop väl även i fallet *Gods* från Bitmap Brothers som också släpptes 1991. På detta omslag



ser vi den Herkules-liknande hjältefiguren i heltäckande hjälm göra processen kort med några motståndare och även om spelmekaniken inte så mycket handlar om närstrid så känns grafiken och atmosfären klart igen när du väl satt igång detta lilla mästerverk. *Gods* – omslaget tecknades av Simon Bisley som bland annat gjort sig känd för 90-talsserier som *Lobo*.

Som kontrast till dessa, enligt mig, lyckade exempel kan jag då avsluta med att lyfta fram ett mindre lyckat sådant. Shootern *Wings of Death* från Thalion håller en del relativt högt inom genren men omslaget presenterar bara en, förvisso välgjord, närbild på en märklig man med fjäderbeklädd hals och näbbliknande underkäke.

Kopplingen till spelet är för den oinsatte ottydlig och det framgår varken vilken sorts genre spelet vill vara eller vilken atmosfär man bör förväntas i. Är mannen på bilden ett monster eller ditt alter ego?

I mina ögon är ett spelomslag som levererar både en framkallare av känslor – och något som ärligt försöker beskriva produktens innehåll.

I dag är kanske inte spelomslagen (i den mån de fortfarande finns) särskilt avgörande för köp, men det fanns en tid då de definitivt var det. 



WinUAE goes PPC

AmigaOS 4.x Classic via emulering

Av Stefan Blixth

En nyhet som ingen trodde skulle bli av på länge har nu förverkligats. Med de senaste beta-versionerna av Amigaemulatorn WinUAE kan man nu faktiskt, hör och häpna, installera och köra AmigaOS4.x.

Det hela började i augusti då Toni Wilen (mannen bakom WinUAE) hade färdigställt emulering av PowerUP-korten (CyberStormPPC och BlizzardPPC) och ville testa med att aktivera PPC-stödet på dessa.

Han började laborera med PPC-kärnan i en annan (Mac)emulator vid namn PearPC. Valet

av detta var att den var enkel att "haka på" den befintliga koden i WinUAE även om PPC-kärnan har en hel del problem. Tonis tanke var inte att det skulle bli en nästa generations Amigalösning utan mera att se om hans PowerUP-emulation fungerar som det är tänkt.

Några dagar efter de första kommentarerna om att arbetet påbörjats så hade han lyckats köra de första emulerade WarpOS-programmen. Snart så

Tonis tanke var inte att det skulle bli en nästa generations Amigalösning utan mera att se om hans PowerUP-emulation fungerar som det är tänkt.

var även PowerUP-stödet på plats och slutligen så kom bilderna som många inte trodde världen skulle få se på mycket lång tid, AmigaOS4 körandes i WinUAE.

Kraven

Så vad kan vi nu behöva för att få det hela att rulla på en PC?

- WinUAE 2.9 (beta-11 eller senare).
- AmigaOS4.x (antingen som CD eller ISO).
- CyberStormPPC firmware ROM.
- Picasso IV firmware ROM (detta är egentligen inte nödvändigt om man endast vill köra AGA, men det kommer att bli ordentligt segt och tråkigt utan.

Jag utgår ifrån att den som tänker göra detta har en fungerande WinUAE/AmigaForever-installation. Själva installationen och funktionen av dessa kommer inte förklaras i denna artikel.

Vi börjar med att hämta hem den senaste betaversionen av WinUAE och firmware för både turbokortet och grafikkortet (Se länkar nedan).

Extrahera och ersätt WinUAE-binären med den senaste (ta gärna backup på den gamla).

Nu kommer vi utgå ifrån AmigaOS4.0, 4.1 lär ha en självbootande CD så den kan man hoppa över steget med att göra en bootfloppy. Starta Wi-

nUAE, skapa sedan en tom ADF-floppy och lägg till denna som DF0-enheten. Lägg till CD'n eller ISO-filen av OS4.0 sedan är det bara att starta upp emulatoren. Vi kikar på innehållet på CD'n och hittar ikonerna "MakeBootfloppy" som vi kör och när detta är gjort så kan vi stänga ner emulatoren för att gå vidare med nästa steg.

Vi laddar ner firmware-arkiven för både turbokort och grafikkort (se länkar nedan). Extrahera innehållen i rom-katalogen för WinUAE. Döp om "cyberstormppc_44.71.rom" till "cyberstormppc.rom" samt "PIV_FLAS.BIN" till "picasso_iv_flash.rom"

För att de nya filerna ska identifieras av WinUAE så får man gå till fliken "Paths" och trycka på "Rescan ROMs".

Sådan ja, nu är det dags att justera parametrarna i emulatoren så att de överensstämmer med en A4000 med CyberStormPPC.

Eller så gör vi det enkelt för oss och laddar ner en färdig konfigurationsfil och justerar den för sin egen smak (se länk nedan). När vi har detta klart så är det dags att skapa en fildisk som kommer användas för själva operativsystemet. Prova med att skapa en hdf-fil på 512MB, det räcker gott till huvudinstallationen lägg till denna i emulatoren.

Om allt är frid och fröjd nu så har vi en bootfloppy, en fildisk och de olika firmwares på rätt ställe. Starta emulatoren och vänta en (lång) stund på att installationen ska börja.

Är allt frid och fröjd så är det bara att köra på, annars skulle jag hänvisa er till WinUAE:s supportforum på <http://eab.abime.net>.

I skrivande stund håller man på att laborera med en ny PPC-emulationskärna (QEMU) som kommer förbättra stabiliteten och hastigheten markant, så följ gärna turerna på forumet. 

Länkar

www.winuae.net/files/b/winuae_2900b14.zip

www.dropbox.com/s/m8147n0ry4niaqq/accelerator_roms.zip

www.sophisticated-development.de/software//P-IV/PIV_FlashImage74.zip

www.onyxsoft.se/stefan/winuae.uae



Här är ett typiskt exempel på Commodores bristande intresse för design. Notera att skärmens och Amiga 500:ans färgrans inte stämmer överens.

Amigans designval

När snålhet och ointresse bestämmer

Av Iggy Drougge

När Amigan kom 1985 syntes det knappast på dess design att något genuint nytt och spektakulärt hade kommit till världen. Det blev inte bättre med senare modeller heller. Commodore brydde sig inte om sånt utan valde design efter vad som var billigast för stunden.

När Apple skulle lansera Mac II och Apple IIgs anlätade de en renomméerad designbyrå inte bara för att formge datorerna, utan för att ta fram en hel identitet åt hela företaget och alla deras produkter. Frog Design valde ut en särskild vit färg till plasten, enkla återkommande mönster och ritade till och med ett särskilt typsnitt

som skulle användas både i modellskyltar och i handböcker och reklambroschyrer. Det skulle vara snyggt – och det skulle matcha.

I boken *On the edge* berättas om när Commodore skulle släppa sin första persondator PET 2001. En "känd tysk designfirma" (troligtvis Porsche) hade fått uppdraget att formge skalet, som, enligt de som fick se det, såg riktigt futuristiskt ut. Men Commodores grundare och



Amiga 1000

vd Jack Tramiel, som var en expert på att vända på slantarna, drog i bromsen. Commodore hade en avdelning i Kanada som tillverkade arkivskåp i plåt. De kunde nog bocka till några plåtar att klä en dator i också. Så föddes den kantiga PET:en, som mer liknar ett futuristiskt arkivskåp än en dator för framtiden, komplett med ett tangentbord lånat från Commodores miniräknaravdelning. Episoden säger mycket om Commodores inställning till industridesign – en onödig utgift.

Amigan är känd som datorn för kreativa användare, men det syns inte på datorerna. Även de dyraste modellerna ser mer ut att höra hemma på en revisionsbyrå än en reklambyrå och val av material, färger och former verkar ha baserats mer på vad som för tillfället var billigast eller låg närmast till hands.

Den första Amigamodellen, A1000, var banbrytande på många sätt – 4096 färger, fyrkanaligt ljud, mus och grafiskt användargränssnitt. Men till det yttre såg den ut som en rätt typisk grå kontorsmaskin. A1000 var visserligen kompakt byggd jämfört med en pc och hade en del fiffiga detaljer som att tangentbordet kunde "parkeras" under datorn eller att man bara behövde lossa på fronten

för att installera en minnesexpansion. Men den var beige. Den matchande bildskärmen matchade inte alls, trots att den var märkt "Amiga".

Ta proffsmodellen Amiga 2000. Invändigt var datorn ett "fulhack" utvecklat på kort tid av Commodores tyska avdelning, men även utvändigt tog man till lite väl enkla lösningar. Chassit med den bruna fronten matchar inte alls den föregående modellens smutsvita färg. Förklaringen är inte bara slarv, utan Commodores eviga snålhet – de lånade helt enkelt de överblivna gjutformarna från Commodore 900, en mycket kortlivad UNIX-server som gjorde fiasko på marknaden. Med andra ord matchade A2000 inte de andra Amigamodellerna, utan en annan proffsdator från Commodore som redan lagts ned. Likheter finns även med Commodores pc-datorer, vilket knappast bidrog till att etablera Amigan som ett varumärke med egen profil. Som för att verkligen understryka hur lite de brydde sig om design gav Commodore A2000 en modellskylt som såg ut att komma från ett billigt visitkortstryckeri, och det skulle dröja till slutet av datorns femåriga livscykel innan den fick något så enkelt som en klisterlapp med en typografi som tydligt angav att den var en



Amiga 500



Amiga 2000

Amiga 2000 – som ändå inte matchade övriga modeller.

Nästan samtidigt släpptes Amiga 500. Med tanke på att den har en helt annan ”formfaktor” än A1000 och A2000 – dator och tangentbord i en enhet – kunde den inte helt bygga på samma formspråk, men faktum är att Commodore på två-tre år lyckades göra tre sinsemellan kompatibla datormodeller i samma serie som såg så olika ut att de kunde ha kommit från olika tillverkare.

Det är absolut inget fel på A500:an ur designsynpunkt. Det är en praktisk konstruktion utan onödiga krusiduller och ser faktiskt rätt stilig ut. Men material, färger och så enkla detaljer som ventileringsgaller liknar de två tidigare modellerna. A500 fick åtminstone en stor Amiga-logotyp ingjuten i skalet och en snygg och tydlig etikett med modellbeteckningen och måste ändå ses som kompetent industridesign.

Värre var det med tillbehören. När de sinsemellan så olika A500 och A2000 kom ut följdes de av den nya bildskärmen A1081 (senare Commodore 1084). Var den ritad för att passa ihop med Amiga 1000? Nej. Med Amiga 2000 då? Nej,

inte det heller. Och inte heller A500 hade någon matchande skärm. Det var inte Commodore som ritade den, utan Philips i Nederländerna (samma skärm såldes även som Philips 8533).

Samtidigt var andra tillbehör, som diskettstationen A1010, ritade för att matcha Amiga 1000, en dator som snart var nedlagd. Hade Commodore designat ersättningsmodellerna för att matcha sin föregångare hade de också haft matchande tillbehör helt ”gratis”. Det skulle dröja till 1990 eller 1991 innan den stora, klumpiga A1010 ersattes av den nättare A1011, som faktiskt matchade A500. Samtidigt ersattes 1084:an av 1084S. En ny skärm med egen design – som återigen inte matchar en enda Amigamodell.

Kanske tycker någon att det är orättvist att förvänta sig av Commodore att de skulle ha lika stor designbudget som IBM och Apple, eller att de inte hade råd att anlita värenummerade designbyråer. Commodore var i och för sig en av världens absolut största datortillverkare, men gick ofta back under slutet av 80-talet



Amiga 4000



Amiga 1200

och behövde kanske spara. Men man behöver varken någon världsberömd industridesigner eller massor av pengar för att se till att de produkter som ändå måste designas av någon helt enkelt matchar de man gjorde förra året.

Jämför med Atari, som vid denna tid leddes av den fortfarande lika gnidige Jack Tramiel (som tvingats lämna Commodore 1984). Atari ST var billigare än Amigan, från ett fattigare företag, och ändå hade den både ett snyggare (en smakfråga, visserligen, men den ser åtminstone inte anonym ut) och mer konsekvent formspråk. Datorer, tangentbord, möss och skärmar gick alla i samma silvergrå färg med vassa kanter. Den lilla ST (motsvarande A500) matchade Mega ST (motsv. A2000) och externa hårddisken Megafile matchade MegaST perfekt genom att den var byggd i en likadan låda. De snedställda F-tangenterna var kanske inte så praktiska (å andra sidan, hur ofta använder man F-tangenterna?) men de gav ST:n ett särpräglad uttryck och bildade ett formspråk som även speglades i den snedställda "grillen" ovanpå datorn och all annan utrustning. Atari hade en identitet, medan Amigamodellerna såg ut att hänga ihop lika mycket som en Compaq

med en Dell. Just eftersom snygg design knappast kostar mer än ful design, och att matchande design inte kostar ett öre mer än omaka, är formgivning den del av en pr-budget som ger mest utdelning per krona. I gengäld bidrar oenhetlig design bara till att urvattna varumärket.

Symptomatiskt nog var det tredjepartstillverkare som GVP som lyckades bäst med att anpassa sina hårddiskar till Amiga 500, medan Commodores egen hårddisk A590 som såg ut att vara från en mindre nogräknad tillverkare – vilket de också var, så länge det inte handlade om att räkna ören.

1990 kom Amiga 3000, som brukar räknas som den mest väldesignade av alla Amigamodeller. Den som mekat inuti den håller nog inte med, men utvändigt är det en stilig maskin som onekligen har fått ett medvetet formspråk. Genom att låta överdelen på chassit svälla utöver basen ser A3000 mindre ut än den egentligen är. Den långsgående grillen nedtill ger maskinen en "teknisk" air samtidigt som de finare ränderna på fronten och det försänkta partiet kring diskettstationerna ger ett sofistikerat, strömlinjeformat intryck. Samma formspråk återkommer i tangentbordet. Vad som däremot inte varit föremål för samma omsorg är den inre gestaltningen, som är full med skruvar och vassa



Amiga 3000 – Allmänt sedd som den vackraste Amigan men är inte alls servicevänlig.

plåtkanter och inte tål en jämförelse med Apples närmaste konkurrent, den lätta och i stort sett skruvlösa Mac IIci.

Men som vanligt kunde Commodore inte förvalta sina investeringar. Amiga 4000 var tekniskt sett ett hafsjobb – en prototyp som snabbt gjordes produktionsfärdig för att kunna ersätta den två år gamla (och svårtillverkade) A3000. På prototypstadiet, när modellen fortfarande hette A3400, hade den en ganska oinspirerad låda som dock bar drag av Amiga 3000 med samma slags front för diskettstationen. När A4000 däremot sattes i produktion valde Commodore att homogenisera sin design så att den såg ut som en av deras 486:or – som verkligen inte utmärkte sig visuellt. Däremot glömde de tangentbordet, som lånats från A3000.

Amiga 1200 förde dock vidare formspråket från sin föregångare A500 – via den mindre A600. Att kalla A1200 en designklassiker är att överdriva, men den utmärker sig som den allra sista klassiska hemdatorn med sin allt-i-ett-form där hela datorn är inpackad i tangentbordet. Den förädlar den klassiska kilformen genom att vara ännu mer kilformad, samtidigt som släktskapet till A500 framgår vid ett snabbt ögonkast.

Design är dock inte bara form, utan även färg. 1992 gick Commodore ifrån sin tidigare beige-gråa plast till förmån för vit plast. Onekligen gjorde det att A600, A1200 och A4000 såg

fräschare och modernare ut, men ställer man den bruna A2000, den beigea A3000 och den vita A4000 bredvid varandra finns det ingenting som tyder på att de är från samma tillverkare. Och det är inte resultatet av en stor experimentlusta i Commodores designavdelning (de hade ingen), utan enbart spariver och ointresse. Samma ointresse märks även i trycksaker och symboler. Under Amigans ganska korta tid på marknaden hann Commodore med att lansera fyra olika symboler för Amigan i tillägg till sin egen logotyp: boingbollen, den färgglada "bocken", en regnbåge (AmigaOS 2.0) och en lila ruta med fyra färgklickar (AmigaOS 3.0). Det enda som blev permanent var Amigans logotyp, som i sedvanlig Commodorestil bara var en vanlig kursiv Times. Och Commodore själva verkade inte ens veta hur deras egen logotyp såg ut, utan använde omväxlande typsnitten Eurostile och Frutiger – två typsnitt som till och med en blind kan skilja åt.

Amigans designhistoria är lika kaotisk som dess moderbolags historia, och präglad av samma sparnit. Nästan inga Amigamodeller är vad man skulle kunna kalla vackra, men nästan värre är att de inte ens är fula på ett likartat sätt utan ser ut som om de inte ens tillverkats på samma kontinent. Tur i oturen att de formmässigt mest lyckade modellerna också är de folkligaste, de som folk kommer ihåg än idag. 



Rätt sorts knappar

Ett specialtillverkat Amigalikt tangentbord

Av Johannes Genberg

Tycker du det är retsamt att sitta framför din NG-Amiga och knappa dig fram på ett Windows-tangentbord? Det tyckte jag så när chansen uppstod att kunna köpa ett mekaniskt tangenbord med den gamla Amiga-designen, komplett med A-knappar och en fjärl/boing-bollknapp så slog jag förstås till.

För mig har Amigan aldrig varit "bara en dator" utan det har varit en hel kultur. Under de mörka åren på 90-talet var ytligt "trams" som boingboll-möss, affischer, muggar, pins och allt annat man kunde hitta inte bara fint att titta på utan det höjde även moralen. Det var vi mot dem och jag hade under flera år jättekul att kämpa i motvind.

Tja, över 15 år senare har mycket lite förändrats för mig. Jag är fortfarande svag för Amigans symbolik. Sen jag började skaffa NG-Amigor har jag dock använt standard-Windows-tangentbord i billig plast som visserligen fungerar väl men är knappast vad en nörd som jag trivs med att använda.

När jag då fick läsa en tråd på Amigaworld

från Lorian Pagni där han erjöd att specialbeställa tangentbord till den som ville ha blev jag intresserad. Hans idé var att få ner priset på sitt Amiga 500-liknande datorskalsprojekt (X500) med dessa sidobeställningar. Jag skrev till honom om mitt intresse och vi höll kontakten under flera månader medan han försökte färdigställa designen.

Till slut var tangentbordet klart, jag betalade in 134,40 brittiska pund till hans konto och några dagar senare anlände det till Sverige.

Anledningen till det höga priset är flera. För det första är det ett så kallat mekaniskt tangentbord i hög kvalitet: ett Ducky Zero DK2108 som kostar 70 pund. Därefter är de svenska tangenterna som kostar extra då de är byggda för att efterlikna Amigans tangentbord och inte

ett modernt standard-tangentbord. Sen hade vi också frakten förstås. Ett liknande tangentbord hade kostat nästan tusen kronor i Sverige och det utan den Amigalika designen. Med det i åtanke så är ju tangentbordet inte fullt lika dyrt längre.

Förutom den Amigaorienterade knappdesignen så kunde jag välja en extra knapp i form av antingen en Boing-boll eller en fjärl. Jag valde förstås båda! Sen ingick också fyra röda *WASD*-knappar som man kan byta ut till då detta tangentbord är byggt med spelande i åtanke. Det märks när man använder tangentborden då känslan påminner om hur tangentbord var förr i tiden: en behaglig "hård" respons och ett ganska starkt klickande ljud. Inte alls som den där plasten man är så van vid numera annars.

Som ni ser så är designen inte helt "felfri". För det första så är botten svart och inte vit. Det finns helt enkelt inga vita bottenar för denna modell. Dessutom sitter knapparna inte exakt som på ett Amigatangentbord. Det kan man flytta runt om man vill (ett verktyg för ändamålet är inkluderad), men jag valde att hålla det så nära Windows-standard som möjligt eftersom MorphOS använder det också som standard, av uppenbara skäl. Man kan ändra på knapplayouten i systemet men jag ville hålla det till ett minimum. Dessutom måste jag använda Windows ibland (som när jag gör denna tidning) och då är minsta möjliga förvirring att föredra. Plus det faktum att tangentbordet har en massa extra knappar som inte fanns i Amiga-orginalet vilket gör en exakt kopia en omöjlighet.

Det är kanske inte perfekt, men det är ganska nära enligt min mening.

Dock fick jag snart ett stort problem. Tangentbordet fungerade inte med MorphOS. Jag fick ingen reaktion alls förutom på en knapp. Pagni var inte glad när han fick höra detta eftersom han utgått från att ett tangentbord som följer HIDD-standard helt enkelt borde fungera. Jag frågade också utvecklarna av MorphOS om råd men de kunde inte hjälpa mig då de inte har något tangentbord att testa på. Och de har andra inköp som

är prioriterade. Det verkade som jag köpt ett icke fungerande tangentbord, och det dyrt.

Jag ville förstås inte ge upp så jag fortsatte fråga folk om de hade några idéer om vad som var fel. BZsili på MorphZone föreslog att det var *N-Key Rollover* (NKRO) som var problemet. Det är en sorts Windowsstandard anpassad för spel och brukar orsaka kompatibilitetsproblem för både MacOS och Linux. Genom att klicka på ALT-F12 så lyste F12 upp. NKRO var nu på. Jag slog av den och startade MorphOS (jag använder en switch för samma tangentbord, mus och skärm) och nu fungerade tangentbordet delvis. Jag bytte till mitt gamla tangentbord för att fortsätta leta runt på internet efter lösningar.

Vid något tillfälle så kopplade jag in mitt nya tangentbord för att testa någon lösning när jag upptäckte att allt fungerade. Oj, vad jag än gjorde så gjorde det susen! Jag kopplade loss mitt gamla tangentbord och upptäckte att mitt nya tangentbord inte fungerade nu igen.

Ganska snart insåg jag att det som hände var att MorphOS använde sig av det gamla tangentbordets HIDD-inställningar och tvingar på något sätt på dem på mitt nya tangentbord. Alltså, genom att ha båda tangentbord inkopplade samtidigt gjorde att jag kan använda det nya.

Det är ingen vacker lösning, men då min G5:a står på golvet så kan mitt gamla tangentbord gott stå ovanpå det, utanför mitt synfält. En vacker dag kanske MorphOS Team har tid att fixa problemet. Oavsett vilket kan jag leva med detta.

Jag gick sen in i Poseidon och bytte plats på ALT, fjärl och A-tangenterna. Tyvärr finns fjärlsknappen inte på mitt gamla tangentbord och fungerar därför inte. Men förut var den höger A-knapp så det var tvungen att fixas. Det var tack och lov inte så svårt. Så nu fungerar allt som det ska.

Pagni frågade runt och det verkar som att tangentbordet fungerar hur bra som helst på AmigaOS 4.

Så är du sugen på detta tangentbord kan du gå in på www.loriano.pwp.blueyonder.co.uk och maila Pagni direkt.





Snabbtitten

Utgivare: Cherry Darling

År: 2014

Pris: Gratis

Typ: Flappy bird-klon

Plattform: AmigaOS 4, MorphOS, andra

<http://cherry-darling.net>

Recensent: Johannes Genberg



VOXEL BIRD SAGA

Tyckte du Flappy Birds var roligt? Inte jag heller. Men Cherry Darling (*Ace of Hearts*) har gjort sitt bästa för att göra denna klon bra. Du är en liten voxel-fågel och du ska överleva så länge som möjligt. Spelaren klickar på musen för att hålla fågeln flygande. Trycker man får mycket flyger den bortom skärmen. Trycker man för sällan åker den till marken. Ja, om tajmingen inte är perfekt flyger du in i alla hinder du ser vilket dränerar till energi tills du dör. Det är det som är utmaningen. Ju längre du överlever, dess mer poäng. Du kan

samla mer poäng genom att flyga in i pengar (efter varandra för ännu mer poäng). Sen kan du logga in på Cherry Darlings server för att se hur bra andra gör ifrån sig. Du kan även berätta det automatiskt på Facebook.

För att underlätta kan du även flyga in i bomber för att spränga bort en del av hindren framför dig. Eller äta en svamp à la Mario för att växa dig odödlig under några sekunder. Sen kan du även äta blommor för att få tillbaka lite energi.

Detta är ett kul litet tidsfördriv. Snyggt, välgjort och med härlig retrospelsmusik. Så ladda ner det nu, det är till och med gratis! 



Snabbtitten

Utgivare: Cherry Darling

År: 2014

Pris: Gratis

Typ: Breakout-klon

Plattform: AmigaOS 4, MorphOS, andra

<http://cherry-darling.net>

Recensent: Johannes Genberg



VOXELNOID

Det är inte ofta Amiga Forum får en exklusiv förhandstitt på ett spel. Detta spel som släpptes på svenska demopartyt GERP (5-7 september) och vann *Wild Compot* är Cherry Darlings senaste och kan beskrivas som en Breakout-klon med en twist.

Du styr en pinne och ska hålla din kula på spelplan samtidigt som du ska förstöra stenarna framför dig. När alla är förstörda går du vidare till nästa nivå. Ibland faller det ner hjälpmedel i form av extra kulor, extra lång pinne, långsammare kula med mera. Dessutom, varje gång du förstör

en sten så splittras den i flera voxlar som hamnar lite varstans på banan. När kulan sen far över dem så överförs det till din lasermätare. När du avfyrar lasern så kan du förstöra stenarna rakt framför dig. Men den tar slut fort.

Spelet är lite kort, men vi kan förvänta oss att fler banor kommer läggas till. Man kan spela en eller två (det blir lite trångt med ett tangentbord). Spelar man två så överförs en del av de stenar du förstör med lasern slumpmässigt på motståndarens sida.

Även detta spel är ett snyggt och roligt tidsfördriv som kommer bli tillgängligt snart. Först ska buggar fixas och spelmekaniken justeras bara. 🎮



AMIGAstore.eu



Summer, girls and... the AmigaOS beach boingball

NEW
8,95 €*



Now available at
www.amiga-shop.net

*incl. tax, excl. shipping

ALINEA
COMPUTER